THE LAST OF US

LE JEU DE RÔLE



LIVRE DE RÈGLES

THE LAST OF US

LE JEU DE RÔLE

LIVRE DE RÈGLES

AUTEURS

CRÉATION ORIGINALE
Neil Druckmann
Bruce Straley
Halley Gross

AUTEUR PRINCIPAL
Romain Grolleau

CONTRIBUTIONS
Brian Reeves
Yvan Bellemon

GAME DESIGN
Tomas Härenstam

CORRECTIONS & RELECTURES
Yvan Bellemon
Romain Grolleau

ILLUSTRATIONS

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
Kristian Llama

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
Balazs Agoston, Artbreeder, Danilo Athayde, David Benzal, Santiago Betancur, Nancy Cantu, Alexander Chernomaz, Joakim Ericsson, Bruno Gauthier, Sebastien Gromann, Abraham Hernandez, Miguel Iglesias, Robby Johnson, Waldek Kaminski, Maciej Kuciara, Adam Lacharité, Florent Lebrun, Moon Soo Lee, Soa Lee, Aaron Limonick, Aston Lipnick, Kristian Llama, Siewhong Lum, Richard Lyons, Rado Markovic, Eddie Mendoza, Csaba Molnar, Hyoung Taek Nam, Winona Nelson, Alex Neonakis, Stuart Ng, Olivier Odmark, David Paget, Jadin Poliski, Jason Ryan, Richard Sashigane, Simeon Schaffner, Kevin Sthoer, John Sweeney, Ashley Swidowski, Randy Vargas, David Villegas, Zhang Xu, Eytan Zana, Nicolas Zuriaga

MISE EN PAGE, LAY-OUT, CARTES & PLANS
Romain Grolleau

THE LAST OF US, le jeu de rôle est une œuvre de fan.
Ce document peut être reproduit, photocopié ou modifié à titre personnel uniquement et ne peut faire l'objet d'une quelconque commercialisation sauf accord écrit des différents ayants droit.
Ce livre aborde des thèmes matures pouvant heurter la sensibilité de certaines personnes, sa lecture est donc de préférance réservée à un publique adulte.

Version 1.0 – Juin 2023

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as OpenGame Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
Year Zero Engine © 2019 by Fria Ligan AB. Developed, authored, and edited by Tomas Härenstam.
THE LAST OF US, le jeu de rôle. Copyright 2021, Romain Grolleau; Author[s] Romain Grolleau, Brian Reeves, Yvan Bellemon.
The Last Of Us, The Last Of Us : Left Behind, *The Last Of Us : Factions*, *The Last Of Us Part II*. Copyright 2013-2020, Naughty Dog & Sony Computer Entertainment. In accordance with the Open Game License Section 8 “Identification” the following designate Open Game Content and Product Identity:
OPEN CONTENT
The contents of this document are declared Open Game Content except for the portions specifically declared as Product Identity.
PRODUCT IDENTITY
All content of this document is Open Game Content” or “All artwork, logos, symbols, designs, depictions, illustrations, maps and cartography, likenesses, and other graphics, unless specifically identified as Open Game Content”

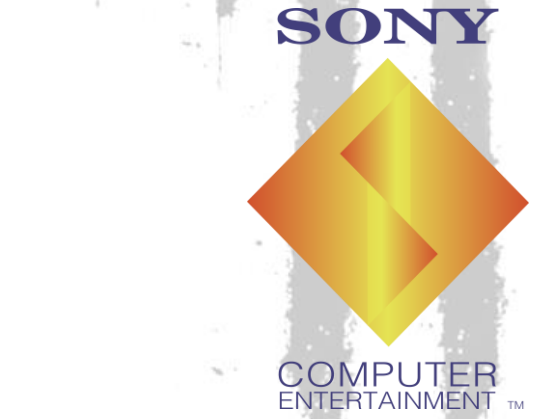
REMERCIEMENTS

Les membres des groupes Facebook *Discutions de drôlistes narrativo-vegans*, *Alien RPG FR* et *THE LAST OF US, Le Jeu De Rôle* pour leurs encouragements et leurs conseils.

Les éditions *Free League* et Tomas Härenstam pour avoir créé et développé toute une gamme de jeux de rôle autour du système *Year Zero Engine*.

Un grand merci aux studios *Naughty Dog*, Neil Druckmann, Bruce Straley et Halley Gross pour avoir créé cet univers riche et ces personnages complexes et fascinants.

Ma famille et mes amis.







1. QUAND LE MONDE S'EST ÉCROULÉ 007

CE QUE NOUS SAVONS 008
- La chute de l'ancien monde 008
- L'infection 009
- Les factions 010

THÈMES CENTRAUX 011
- La survie et la morale 011
- L'action et la violence 011
- L'exploration 011

LES OUTILS DE JEU 012
- La feuille de personnage 012
- Les dés 012
- Les aides de jeu 012
- Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? 012

2. LE PERSONNAGE 013

CONCEPTS DE BASE 014
- Les Archétypes 014
- Les Générations 014
- Les Attributs 014
- Les Compétences 015
- Les Talents 015
- Les Traumas 015
- L'Humanité 015

ÉLÉMENTS PERSONNELS 016
- Objet fétiche 016
- Motivation 016
- Relations 016
- Apparence et personnalité 016

VOTRE ÉQUIPEMENT 017
- Encombrement 017
- Consommables 017

POINTS D'EXPÉRIENCE 018

LES ARCHÉTYPES 018
- Archiviste 019
- Charognard 020
- Contrebandier 021
- Éclaireur 022
- Leader 023
- Mécano 024
- Scientifique 025
- Survivaliste 026
- Toubib 027
- Vétéran 028

3. COMPÉTENCES 029

JETER LES DÉS 030
- Succès et échecs 030
- Pousser les jets 030
- Niveau de Stress et Panique 031
- Jet groupé et modificateurs 031
- S'entraider 032
- Jets d'opposition 032

LES COMPÉTENCES 033
- Artisanat 033
- Combat à distance 033
- Combat rapproché 034
- Commandement 034
- Endurance 034
- Force 034
- Furtivité 035
- Manipulation 035
- Mobilité 035
- Reconnaissance 036
- Soins médicaux 036
- Survie 036

4. TALENTS 037

LES LISTES DE TALENTS 038
- Talents d'Archétype 038
- Talents généraux 040

5. COMBATS & TRAUMAS 043

LE TEMPS & L'ESPACE 044
- Plans et zones 044
- Particularités des zones 044
- Frontières et ligne de vue 045
- Mesure du temps 045

LE MODE EXPLORATION 046
- Déplacement ennemi 046
- Détection 046
- Rechercher des ressources 047
- Légende d'un plan 048

ACTIONS & INITIATIVE 050
- Déterminer l'Initiative 050
- Changer l'Initiative 050
- Actions lentes et rapides 050
- Aider les autres 051
- Déplacements 051
- Attaques furtives 052

CONFLITS SOCIAUX 053
Positions de négociation 053

COMBATS RAPPROCHÉS 054
Bloquer une attaque 054
Esquiver une attaque 054
Immobiliser un adversaire 054

COMBATS À DISTANCE 055
Facteurs divers 055
Tir automatique 056
Se mettre à l'abri 056
Surveillance 056
Gérer les munitions 057

LA VIOLENCE PHYSIQUE 057
Subir des dommages 058
Récupération 058
Blessures critiques 059
La mort 062
La guérison 062

HUMANITÉ & DÉSESPOIR 063
Nature humaine 063

STRESS & PANIQUE 065
Jets de Panique 065
Faire retomber la tension 066
Troubles mentaux 066

AUTRES PÉRILS 067
États physiques 067
Chutes 068
Drogues et poisons 068
Électrocutions 070
Explosions 070
Feu 070
Noyade et suffocation 070
Torture 070

RAPIDE & FURIEUX 071
Combat en véhicules 071
Réparations 072

6. ARMES & ÉQUIPEMENT 073

ARMEMENT 074
Armes à distance 074
Armes de contact 083
Explosifs 089

PROTECTIONS 092

LE MATOS DU SURVIVANT 093
Accessoires pour armes 093
Équipement divers 094
Équipement médical 096
Médicaments et drogues 096
Nourriture et boissons 097

VÉHICULES 097
Véhicules terrestres 099
Véhicules aériens 104
Montures 106

7. LE RÔLE DU MENEUR DE JEU 107

PRINCIPES DE JEU 108
Empruntez aux jeux vidéo 108
Limitez leurs ressources 108
La mort fait partie de la vie 108
Faites monter la tension 108
Tout est toujours personnel 108
Remplissez leurs objectifs 108
Éprouvez leur Humanité 108
La méfiance est une vertu 108
Dévoilez le No man's land 108

LES THÈMES 109
La survie et la morale 109
L'action et la violence 109
L'exploration 110

PLANTER LE DÉCOR 110
Préparer la session de jeu 111
Structure d'un scénario 111
Éléments d'ambiance 113

PRENDRE LA ROUTE 115
Explorer le No man's land 115
Activités durant le voyage 116
Incidents 120
Les ruines de l'ancien monde 123

ANTAGONISTES 125
Créer des PNJ 125

LES REFUGES 127
Créer votre refuge 127
Développer le refuge 129
Menaces envers le refuge 133

8. LE NO MAN'S LAND 139

LE MONDE D'AVANT 140
Effondrement 140
Confinement 140
Insurrection 142
Statu Quo 144

LE MONDE D'APRÈS 146
La Côte Est 146
Le Midwest 149
Le Dixieland 152
Les Terres Désolées 156
Les Rocheuses 159
La Côte Pacifique 162

LES RESTES DU MONDE 166
L'Afrique 166
L'Amérique du Nord et du Sud 167
L'Asie 168
L'Europe 169
L'Océanie 170

9. LES DERNIERS REFUGES 171

ZONES DE QUARANTAINE 172
Le prix de la sécurité 173
Crimes, justice et lois 175
L'ennemi intérieur 178
Les dangers extérieurs 180
Les bastions de la FEDRA 187

TERRITOIRES HOSTILES 193
Hartford, Connecticut 193
Manhattan, New York 199
New Eden, Californie 208
Pittsburgh, Pennsylvanie 215
Santa Barbara, Californie 221
Santa Fe, Nouveau-Mexique 227
Seattle, Washington 232

COMMUNAUTÉS AUTONOMES 249
Cochise, Arizona 249
Fort Benton, Montana 255
Fort Monroe, Virginie 261
Jackson, Wyoming 267
Jéricho, Arkansas 279
Santa Catalina, Californie 286

10. PNJ & CRÉATURES 299

SURVIVANTS 300
Bandits 301
Cultistes 307
FEDRA 312
Lucioles 317
Maraudeurs 320

FAUNE SAUVAGE 325
Carnivores 326
Herbivores 333

INFECTÉS 336
Coureurs 338
Rôdeurs 339
Claqueurs 340
Colosses 341
Puants 342

11. UNE LUEUR DANS LA NUIT 343

LA SITUATION 344
L'histoire en quelques mots 344
Les échappées de New York 344

LIEUX & PLANS 346
La station-radio 346
Le pont 347
Le parking souterrain 347
Le hall 348
Le 26ème étage 350
La Belladona 352

ÉVÉNEMENTS 354
Acte I : le crash 354
Acte II : Memphis 356
Acte III : la tour infernale 359

ÉPILOGUE 361
Le destin de Hope 361

ANTAGONISTES 361
Capitaine Trevor 362
Gros Bob 363
Maria De La Cruz 364

PLANS & AIDES DE JEU 365

12. AIDES DE JEU 373

FEUILLE DE PERSONNAGE 373

FEUILLE DE PNJ 374

FEUILLE DE VÉHICULE & DE MONTURE 375

FEUILLE DE REFUGE 376

CARTES D'INITIATIVE 377

ICONES POUR PLAN 378

FEUILLE DE NOTES 379

CARTE DU NO MAN'S LAND 380



1

QUAND LE MONDE S'EST ÉCROULÉ



CE QUE NOUS SAVONS

Nous sommes en l'an 2040, le monde tel que nous le connaissions a disparu. Il y a vingt-sept ans, une brusque mutation d'une variété du Cordyceps, un champignon entomopathogène, s'est rapidement propagé à travers le monde, infectant des milliards de personnes. Croupissant dans les ruines brisées de l'ancien monde, les derniers humains tentent de survivre tant bien que mal et essaient de donner un sens à leur vie dans le No man's land, un monde désolé où la nature a repris ses droits.

LA CHUTE DE L'ANCIEN MONDE

C'est durant l'Éte 2013 que les premiers cas d'infection ont été rapportés à travers le monde. Au début, il s'agissait de cas isolés, certaines personnes semblaient devenir folles et extrêmement agressives, et se mettaient à attaquer quiconque à vue. Aux premiers jours de l'Automne, l'infection se propagea à un rythme accéléré aux États-Unis, le temps d'incubation et le comportement agressif des Infectés ont rendu impossible toutes aides coordonnées de la part du gouvernement. En réponse à la décomposition rapide de la situation, les autorités américaines ont immédiatement déclaré la loi martiale et placèrent l'Agence Fédérale de Réponses rapides en cas de Catastrophes, la FEDRA, sous le contrôle de l'armée afin de prendre en charge le confinement et créer des zones de quarantaine sécurisées (ZQ) dans tout le pays dans des zones stratégiques pour y rassembler les survivants. Dans un effort pour protéger les ZQ, l'armée effectua des bombardements massifs sur la plupart des grandes villes du pays. Cela a été efficace durant un temps seulement. Bien qu'ils n'aient pas tués tous les infectés, la FEDRA gagna suffisamment de temps pour renforcer les défenses des zones de quarantaine et sécuriser un périmètre de protection autour de leurs hautes enceintes.

Il n'aura pas fallu longtemps avant que le pouvoir absolu accordé provisoirement aux militaires ne conduise à toutes sortes d'abus d'autorité, réprimant dans le sang plusieurs manifestations pacifiques demandant le retour de la démocratie. Les manifestations se transformèrent très vite en émeutes, et c'est dans ce contexte qu'une organisation paramilitaire violente et déterminée, les Lucioles, vit le jour, cherchant à restaurer un gouvernement démocratique et surtout à trouver un remède à l'infection.

Dix ans plus tard, les trop nombreuses erreurs commises par le gouvernement pour gérer les conséquences de la pandémie finirent par lui être fatales et il fut renversé par les militaires qui étaient censés le protéger. La FEDRA forme aujourd'hui tout ce qui reste d'un simulacre de gouvernement. La vie des résidents des ZQ est devenue une routine faite de rationnements alimentaires, de tests pathogènes aléatoires et de patrouilles armées constantes. La contrebande connue un essor fulgurant, avantageant ceux qui possédaient des contacts à l'extérieur des zones de quarantaine et une voie d'accès pouvant apporter des fournitures à une population toujours plus en demande.

Pendant ce temps, en dehors des enceintes sécurisées des zones de quarantaine, la vie continuait de suivre son cours et une constante lutte pour la survie était devenue la nouvelle norme. Ceux qui n'avaient pas eu la chance de rejoindre une ZQ à temps erraient dans le No man's land, ramassant tout ce qu'ils pouvaient trouver dans les ruines et s'entretuaient pour le plus maigre des butins. Certains d'entre eux se regroupèrent en bandes armées, toujours en mouvement afin d'éviter les Infectés dans une recherche constante de ressources et de sécurité.

C'est dans cette Amérique dévastée revenue à l'état sauvage que les derniers survivants de l'ancien monde errent désormais, marchant en équilibre précaire entre humanité et désespoir, santé et maladie, passé et futur.

Ils sont les *Derniers d'Entre Nous*.



L'INFECTION

L'infection cérébrale par Cordyceps se développe à l'intérieur du cerveau d'un hôte humain vivant. À l'origine le Cordyceps se développait uniquement chez les insectes et chez certaines espèces d'araignées, mais le champignon a évolué et a subi une violente mutation dont la cause est toujours inconnue. Parasitant le cerveau de son hôte, le champignon finit par prendre le contrôle de son système nerveux et lui fait subir des changements physiologiques importants, modifiant totalement son comportement. Cette transformation passe par quatre stades d'évolution :

STADE 1
Le premier stade apparait environ quarante-huit heures après avoir été infecté par le champignon, l'hôte apparait comme erratique, extrêmement agressif et sauvage, il attaque quiconque à vue avec pour seule motivation de répandre l'infection, qui se transmet par morsure par le biais de sa salive. L'infecté ressemble à un enragé délirant, comme s'il était sous l'influence d'une drogue, ses yeux prennent une teinte orangée et sont injectés de sang, et de grosses veines palpitent sous la peau de son visage.

STADE 2
Le second stade d'évolution se produit entre six mois et un an après l'infection initiale. Maintenant l'hôte montre des signes physiques visibles d'infection avec des excroissances fongiques qui se forment à la surface de sa peau ou qui percent sa tête. Les yeux sont les premiers à être surmontés par ces excroissances fongiques, rendant l'hôte partiellement aveugle. Il développe alors une forme précoce d'écholocation, émettant d'étranges et sinistres cliquetis pour se repérer dans son environnement.

STADE 3
Après plus d'un an d'exposition prolongée, le champignon provoque l'ouverture du crâne de l'hôte, formant des structures en forme de plaque. Avec cela vient une forme avancée d'écholocation, permettant à l'hôte de *voir* à l'aide d'un sonar, un peu comme une chauve-souris. Il devient plus fort et plus rapide, et les plaques fongiques lui procurent une protection efficace, en particulier à la tête.

STADE 4
Entre dix et quinze ans après l'exposition initiale, l'hôte atteint le dernier stade connu de l'infection cérébrale par Cordyceps. Des excroissances et des plaques émergent sur toute la surface de son corps, la croissance fongique à l'intérieur de son organisme fait qu'il devient massif et gonflé, doublant de taille. L'hôte développe également la capacité de produire des sacs de mycotoxine corrosive qu'il peut envoyer à distance. Les plaques fongiques qui recouvrent son corps lui procurent une armure importante. Les Infectés de stade 4 restent tout de même assez rares, la plupart des hôtes meurent généralement de blessures diverses, de faim ou de froid bien avant de l'atteindre.

SPORES INFECTIEUSES
En plus de sa transmission par morsure, l'infection se propage également par contact direct avec les spores infectieuses créées par le Cordyceps qui s'échappent du cadavre d'un hôte après la mort. Le développement de spores est la dernière étape du cycle de vie des infectés, la carcasse sans vie de l'hôte sert de terrain d'élevage afin que le champignon se propage dans l'air lorsque, à l'approche de la mort, un infecté trouve un coin sombre et humide pour y mourir. Le champignon continue alors de croître sur et autour du cadavre, et relâche ses spores afin de contaminer l'environnement. Les spores du Cordyceps ne survivent pas assez longtemps à l'air libre ou dans des environnements avec un flux d'air constant pour représenter une véritable menace pour les survivants, c'est pourquoi les seuls endroits avec un taux d'infection fongique élevé sont des lieux clos, des bâtiments condamnés ou souterrains. Il est recommandé de toujours transporter un masque à gaz sur soi lorsque l'on explore le No man's land afin d'empêcher les spores d'entrer dans les poumons et ainsi d'infecter un nouvel hôte.



LES FACTIONS

Les derniers êtres humains de l'ancien monde sont appelés de manière générale des survivants. Beaucoup d'entre eux vivent en relative sécurité dans les dernières zones de quarantaine d'Amérique, alors que d'autres se sont regroupés et ont mis leurs efforts en commun afin de construire des communautés, en restant toujours à l'affût des Infectés ou - peut-être pire – de leurs semblables. Leurs objectifs et leurs philosophies diffèrent considérablement les unes des autres, tout comme leurs modes de vie. La plupart des communautés de survivants ont tendance à être sociables et cherchent toujours à recruter de nouveaux membres utiles afin de continuer à faire prospérer leur refuge. Cependant, il faut tout de même rester vigilant, il arrive parfois que certaines de ces communautés, par opportunisme ou par désespoir, se tournent vers le cannibalisme ou les cultes extrémistes.

Des ruines de l'ancien monde sont nées cinq factions majeures, chacune avec ses propres philosophies et méthodes, rivalisant pour le contrôle – ou du moins l'illusion du contrôle – du peu qu'il reste.

LES BANDITS

Ceux qui vivent dans le No man's land, bien loin de la sécurité et du confort des zones de quarantaine, ont été forcé de survivre comme ils le pouvaient. Dans de nombreux cas, certains ont trouvé plus facile de prendre simplement les possessions des autres en utilisant la violence. Les Bandits forment des groupes itinérants de plusieurs survivants qui sont devenus des prédateurs pour leurs semblables. Insulaires et chaotiques, ces groupes sont généralement dirigés par les plus forts et les plus agressifs d'entre eux, leur seul mot d'ordre est que la loi du plus fort est toujours la meilleure.

LA FEDRA

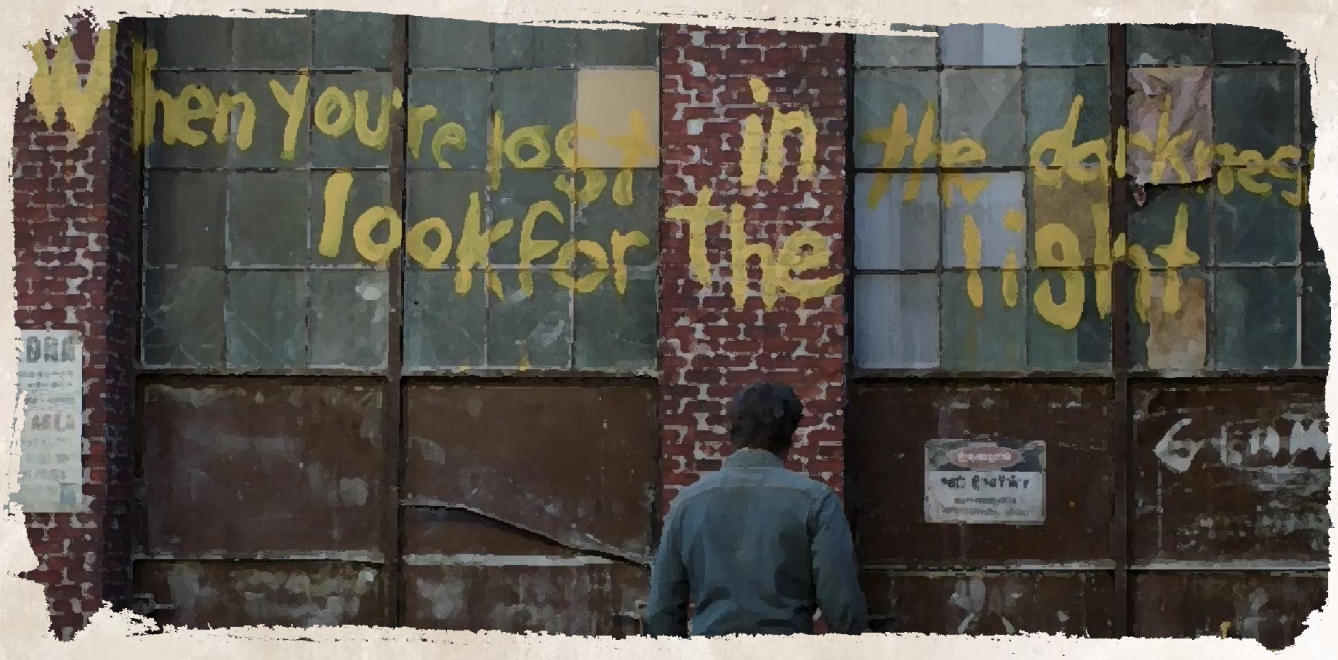
Bien qu'étant au départ deux organismes séparés, la FEDRA et l'armée des États-Unis ont fusionné en une seule et même entité au tout début de la pandémie, et représente maintenant tout ce qui reste de l'ancien gouvernement américain.

La FEDRA tient d'une main de fer les onze dernières zones de quarantaine du pays, considérées comme étant les derniers bastions de l'humanité. Avec leur formation et équipement supérieurs, ses membres exercent un pouvoir absolu sur les résidents dont ils ont la charge. Les objectifs de la FEDRA sont simples : maintenir l'ordre, protéger les zones de quarantaine des attaques extérieures et intérieures, et surtout rester au pouvoir. Leur seule véritable opposition fut les Lucioles, qui ont maintenant disparut depuis six ans. Les soldats de la FEDRA gardent farouchement chaque zone de quarantaine, empêchant quiconque d'entrer ou d'en sortir.

LES MARAUDEURS

Toutes les zones de quarantaine n'ont pas été un succès. Dans la plupart des cas, elles ont été petit à petit grignotée par la propagation de l'infection, mais dans d'autres cas, les militaires ont été renversés par la population qu'ils étaient censés protéger. Laissée à l'anarchie la plus totale, et maintenant en possession d'équipement et d'armement de qualité militaire, ces survivants forment souvent des groupes armés appelés Maraudeurs qui contrôlent dorénavant l'ancienne zone de quarantaine. Certains groupes de Maraudeurs tentent de faire survivre leur communauté en se protégeant des intrusions extérieures comme à Seattle, d'autres tuent les étrangers pour le sport ou pour leurs ressources comme à Pittsburgh, ou bien pratiquent le racket comme à Santa Fe.

Les Maraudeurs se distinguent des groupes de Bandits par leur organisation et par la possession d'armes et d'équipement militaires volés à la FEDRA.



LES LUCIOLES

Nés des contestations et des émeutes des résidents de la zone de quarantaine de Boston en Septembre 2014, les Lucioles formaient une milice paramilitaire qui regroupait des civils et des scientifiques ayant pour objectif de trouver un remède à l'infection et de ramener la démocratie. Leur philosophie pleine d'espoir s'était très vite répandue à travers toutes les zones de quarantaine, ce qui n'était pas du tout du goût de la FEDRA qui avait vu son autorité absolue remise en question. Cela fait six ans maintenant que les Lucioles n'ont plus fait parlé d'eux, éliminant du même coup tout espoir de recherches pour trouver un vaccin.

LES CULTES DE L'APOCALYPSE

S'il y a une chose qui survécu à la chute de la civilisation et à la fin du monde, c'est bien la religion. Alors que l'infection cérébrale par Cordyceps s'étendait à travers le monde, de nombreux cultes extrémistes ont émergé un peu partout dans le No man's land, regroupant une poignée d'illuminés interprétant la pandémie comme une punition divine, les plus extrêmes d'entre eux pratiqueraient même des sacrifices humains. Bien que la très grande majorité de ces nouveaux cultes n'ait pas perduré avec le temps, quelques-uns se sont renforcés et regroupent aujourd'hui des milliers d'adeptes prêts à défendre leur foi.

THÈMES CENTRAUX

THE LAST OF US, *le jeu de rôle* propose aux joueurs d'arpenter un univers post-apocalyptique sombre et violent, où la mort guette les personnages à chaque recoin et où chaque rencontre peut être la dernière. Ce jeu repose sur trois piliers qui représentent plus ou moins son ADN : la survie et la morale, l'action et la violence, et l'exploration.

LA SURVIE & LA MORALE

L'expérience première de *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle* est de présenter un univers post-apocalyptique où la tension est permanente, où les personnages sont pris en étau entre d'un côté les menaces qu'ils devront affronter dans le No man's land et de l'autre les décisions morales qu'ils devront prendre afin d'assurer la survie de leur groupe. Jusqu'où seront-ils prêts à aller pour rester en vie et pourront-ils en assumer les conséquences ? C'est un monde impitoyable où certains survivants ont perdu toute humanité, où faire confiance peut être fatale et où chaque souffle derrière votre masque à gaz peut être le dernier.

L'ACTION & LA VIOLENCE

L'univers de *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle* est cruel et sans merci, le combat pour la survie est quotidien et a bien souvent des conséquences sanglantes. La plupart des survivants vous diront : « *on n'est pas des meurtriers, on survie c'est tout. Et souvent, la survie c'est tuer ou être tuer* ». *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle* utilise le système de règles *Year Zero Engine*, un système fluide qui simule parfaitement des combats rapides et violents.

L'EXPLORATION

Le No man's land cachent bien souvent de nombreuses merveilles et de terribles secrets qui n'attendent que les personnages pour être découverts. Peut-être pourront-ils en apprendre plus sur les origines de la pandémie où encore découvrir ce qui se passe dans le reste du monde ? Les possibilités sont infinies.



LES OUTILS DE JEU

THE LAST OF US, *le jeu de rôle* est une adaptation non-officielle des jeux vidéo du même nom, développés par les studio *Naughty Dog* et édités par *Sony Computeur Entertainment*. Les événements du jeu se déroulent en 2040, soit quelque mois après la fin du second volet de la saga. Ce livre est divisé en deux sections : les Chapitres 1 à 6 peuvent être consultés par les joueurs afin qu'ils puissent se familiariser avec l'univers et créer leur personnage, les Chapitres 7 à 12 sont quant à eux strictement réservés à la seule lecture du Meneur de jeu.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Pour documenter votre survivant, vous utilisez une fiche de personnage. Vous trouverez dans le Chapitre 12 à la fin de ce livre une feuille de personnage spécialement adaptée à l'univers de *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle* que vous pourrez photocopier. La façon dont vous créez votre personnage sera décrite tout au long du Chapitre 2.

LES DÉS

En tant que survivants de *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle* vous devrez prendre des risques. Tôt ou tard, quelles que soient vos Compétences, vous vous retrouverez dans des situations dont l'issue est incertaine, il sera alors temps pour vous de lancer les dés. Pour jouer à *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle*, chaque joueur devra se munir de dés à six faces (aussi appelés D6), de préférence entre 10 et 15, de deux couleurs différentes. Les règles vous demanderont parfois de lancer 1D3, 2D6, 3D6 ou 1D66.

1D3 signifie que vous lancez un dé à six faces et que vous devez diviser le résultat par deux, en arrondissant à l'entier supérieur. 2D6 ou 3D6 signifient que vous lancez deux ou trois dés à six faces et que vous additionnez les résultats. 1D66 signifie que vous lancez deux dés à six faces, le premier dé représente le chiffre des dizaines et le second celui des unités. Cela donne un résultat entre 11 et 66.

LES AIDES DE JEU

Vous trouverez également plusieurs autres aides de jeu utiles pour *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle* dans le Chapitre 12 à la fin de ce livre que vous pourrez photocopier (feuilles de PNJ, de véhicule et de refuge) ainsi que des cartes spéciales permettant aux joueurs de garder une trace des actions de leurs personnages durant à un combat. Il est conseillé d'en photocopier plusieurs exemplaires afin que chaque joueur ait la sienne.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Si vous avez frayé votre chemin jusqu'ici sans savoir ce qu'est un jeu de rôle, félicitations ! Bienvenue dans un passe-temps enrichissant et créatif.

Le jeu de rôle est une forme unique de jeu, ou d'expression culturelle si vous préférez l'appeler ainsi, qui combine le jeu de table et la narration d'histoires. Les joueurs y incarnent des personnages dans un univers fictif sous la direction d'un meneur de jeu (MJ).

Le MJ incarne toutes les autres personnes composant l'univers du jeu, il est à la fois l'allié et l'adversaire des personnages, l'arbitre mais également le conteur de l'histoire. Les jeux de rôle vous donnent un ensemble de règles et vous permettent de créer votre propre histoire avec vos amis d'une manière que les livres, les films, la télévision et même les jeux vidéo ne peuvent pas faire.



2

LE PERSONNAGE

CONCEPTS DE BASE

Dans *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle*, les personnages-joueurs (PJ) incarnent les survivants d'une pandémie qui a exterminé la quasi-totalité de l'espèce humaine. Votre PJ est votre avatar, vos yeux et vos oreilles dans le No man's land. Mais en retour, il dépend de votre capacité à prendre les bonnes décisions pour lui. Ne faites pas tout rater. Prenez votre PJ au sérieux et jouez avec, à l'instar d'une vraie personne. C'est plus amusant de cette façon. En revanche, n'essayez pas de protéger votre PJ contre tous les dangers possibles et inimaginables. Le but du jeu est de créer une bonne histoire et pour cela, vous devez prendre des risques.

Au cours du jeu, votre PJ va évoluer et se développer. Ses Compétences et ses Talents peuvent être développés par l'expérience, mais vous pouvez aussi découvrir comment sa personnalité change et se façonne d'une manière qui ne peut être mesurée par des chiffres sur une page. C'est à ce moment que votre PJ prend véritablement vie.

LES 10 ÉTAPES DE CRÉATION D'UN PERSONNAGE

La façon de créer votre personnage-joueur est expliquée en détail dans ce Chapitre. Le résumé ci-dessous est un aperçu pratique. Prenez une feuille de personnage, un crayon et suivez les étapes suivantes :

1. Choisissez votre Génération.
2. Décidez de votre Archétype.
3. Dépensez vos points d'Attributs.
4. Dépensez vos points de Compétences.
5. Choisissez votre nom.
6. Choisissez votre Motivation.
7. Choisissez votre Objet fétiche.
8. Définissez avec le MJ et les autres joueurs vos relations avec les autres PJ de votre groupe.
9. Décidez de votre apparence et de votre personnalité.
10. Discutez avec le MJ et décidez de votre historique.

LES GÉNÉRATIONS

La première étape de la création de votre personnage consiste à choisir sa Génération. Notez votre choix sur votre feuille de personnage. Vous pouvez choisir votre âge librement, mais sachez que votre Génération aura une incidence sur vos points d'Attributs et vos points de Compétences. Vous pourrez ensuite discuter avec le MJ afin de créer un historique qui vous servira de fil conducteur pour créer la personnalité de votre personnage. L'âge des personnages est divisé en trois catégories :

- **Jeune (entre 14 et 30 ans) :** vous êtes né un peu avant ou bien après le début de la pandémie. Vous n'avez jamais connu l'ancien monde.
- **Adulte (entre 30 et 49 ans) :** vous étiez enfant ou bien adolescent lorsque la pandémie s'est répandue sur le monde. Vous avez quelques souvenirs de l'ancien monde.
- **Ancien (supérieur à 50 ans) :** vous étiez un jeune adulte lorsque la pandémie s'est déclarée et vous avez bien connu l'ancien monde.

LES ARCHÉTYPES

L'Archétype de votre PJ détermine le type de personne que vous êtes, vos antécédents et votre rôle dans le groupe. Votre Archétype influencera les Attributs, les Compétences, ainsi que le Talent de départ que vous pourrez acquérir. Ces Archétypes peuvent vous sembler stéréotypés, et ils sont censés l'être. Choisir un Archétype est un moyen rapide pour vous et les autres joueurs de vous faire une idée immédiate de votre personnage. Mais n'oubliez pas que votre personnage est bien plus que son Archétype. Il n'est qu'un point de départ, une base pour créer un personnage unique. Vous trouverez les dix Archétypes disponibles pour le jeu à partir de la page 19.

LES ATTRIBUTS

Votre personnage possède quatre Attributs qui reflètent ses capacités physiques et mentales de base, chacun étant noté sur une échelle de 1 à 5. Lorsque les joueurs effectuent une action dont l'issue est incertaine, on utilise entre autres le score de ces Attributs, pour déterminer le nombre de dés à lancer.

- **La Vigueur :** représente votre force musculaire brute ainsi que votre résistance physique.
- **L'Agilité :** représente votre dextérité manuelle, votre vitesse et votre souplesse.
- **L'Esprit :** représente votre perception sensorielle, votre intelligence et votre résistance mentale.
- **L'Empathie :** représente votre charisme et votre capacité à manipuler les autres.

SCORES DANS LES ATTRIBUTS

Lorsque vous créez votre personnage-joueur, vous pouvez répartir un certain nombre de points entre vos Attributs.
Le nombre de points est déterminé par votre Génération (voir tableau ci-après). Vous pouvez attribuer au minimum 2 points et au maximum 5 points à n'importe quel Attribut. Chaque Archétype possède un « *Attribut clé* ». Vous pouvez obtenir un score maximum de 5 dans votre Attribut clé, les autres Attributs sont limités à un score maximum de 4. Réfléchissez bien à comment vous répartissez les points d'Attributs de votre personnage car vous n'aurez plus la possibilité de les augmenter par la suite.

GÉNÉRATIONS	ATTRIBUTS	COMPÉTENCES
Jeune	15 points	8 points
Adulte	14 points	10 points
Ancien	13 points	12 points

LES COMPÉTENCES

Vos Compétences sont les connaissances et les capacités que vous avez acquises au cours de votre vie. Elles sont importantes car elles déterminent, avec vos Attributs, l'efficacité avec laquelle vous pouvez effectuer certaines actions dans le jeu. Il existe douze compétences de base qui sont toutes décrites en détail dans le Chapitre 3.
Les Compétences sont mesurées sur une échelle allant de 0 à 5, indiquant le nombre de dés à lancer pour résoudre un jet sous la Compétence. À cette valeur s'ajoute toujours le nombre de dés de l'Attribut lié à la Compétence.

PAS DE NIVEAU DE COMPÉTENCE ?
Vous pouvez toujours lancer un dé pour une Compétence même si vous n'avez pas de niveau dans celle-ci, dans ce cas, vous n'utilisez que l'Attribut associé à la Compétence en question et éventuellement le bonus d'équipement. Pour en savoir plus sur le fonctionnement des Compétences, reportez-vous au Chapitre 3.

NIVEAUX DE COMPÉTENCES DE DÉPART
Lorsque vous créez votre personnage-joueur, vous attribuez un certain nombre de points à vos Compétences, ce nombre de points est déterminé par votre Génération. Vous pouvez attribuer un maximum de 3 points à une Compétence donnée. Vous pourrez par la suite augmenter vos niveaux de Compétences au cours du jeu.
Chaque Archétype propose trois Compétences de départ appelées *Spécialisations* qui représentent les champs d'expertise du personnage. Les Spécialisations sont limitées à un niveau maximum de 3 lors du processus de création de votre personnage, toutes les autres Compétences sont limitées à un niveau de départ de 1.

LES TALENTS

Les Talents sont des trucs, des mouvements ou des capacités mineures qui vous donnent de petits avantages. Ils sont plus spécialisés que les Compétences et vous permettent d'affiner votre caractère. Les Talents sont expliqués plus en détails à la page 38.
Lors de la création de votre personnage vous pouvez choisir un Talent de départ parmi une liste de trois Talents associés à votre Archétype et vous pourrez ensuite apprendre de nouveaux Talents grâce à vos points d'Expérience. Techniquement parlant, votre personnage peut posséder et maîtriser un maximum de 25 Talents.



L'HUMANITÉ

Dans *THE LAST OF US, le jeu de rôle*, les personnages seront bien trop souvent amenés à faire des choix qui pourront ébranler le peu de moralité qui leur reste. L'**Humanité** est un concept qui fait appel à l'empathie, à la compassion et à la moralité du personnage, lorsqu'il s'adonne à des actes immoraux, il accumule des points de Désespoir qui finiront par faire décliner son **Humanité**.
Un personnage commence avec une valeur d'**Humanité** de base égale à son score d'**Empathie x 2**. Vous trouverez plus de détails concernant l'**Humanité** des personnages et son utilisation durant la séance de jeu à la page 63.

LES TRAUMAS

La vie des survivants est difficile et peut être soumise à des épreuves extrêmes. Chaque exploration peut être pleine de promesses, mais elle peut être également pleine de dangers qu'il faut être prêt à affronter. Dans le cadre de jeu, cette tension est représentée par le niveau de Stress, généralement égal à zéro au départ, ce niveau augmente progressivement lorsque le PJ pousse un jet ou lorsqu'il est soumis à des situations effrayantes ou périlleuses.
Même si vous arrivez à garder la tête froide, il y a de fortes chances pour que vous soyez blessé tôt ou tard. C'est là qu'intervient votre niveau de Santé, déterminant le nombre de dommages que votre PJ peut encaisser avant de se retrouver *à l'Agonie*. Le niveau de Santé d'un PJ est déterminé par l'Attribut **Vigueur** de son personnage.
Vous trouverez plus d'informations sur la gestion des blessures et du stress aux pages 57 et 65.

ÉLÉMENTS PERSONNELS

Il est temps de baptiser votre PJ, ce qui lui permettra d'être identifié parmi ses pairs. Généralement un prénom masculin ou féminin suffit, les noms de famille ne sont pratiquement plus utilisés, seuls les résidents des ZQ et les survivants *Anciens* les utilisent encore couramment. Votre personnage est également défini par plusieurs éléments personnels qui ont forgés sa personnalité et ont fait de lui un individu unique. Ces éléments lui permettent de s'accrocher à quelque chose, et peuvent lui éviter de sombrer dans le désespoir.

Bien que l'action de *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle* se déroule aux États-Unis d'Amérique, vous êtes libre de l'adapter afin de la situer à n'importe quel endroit.

MOTIVATION

Bien qu'avec les autres personnages-joueurs vous formiez un groupe, chaque PJ possède ses propres buts et inspirations personnels, définis par sa Motivation. À la fin de chaque partie, discutez avec vos joueurs afin de savoir si leurs PJ se sont rapprochés de manière concrète de leurs objectifs respectifs, si c'est le cas, ils obtiennent 1 point d'Expérience supplémentaire. Chaque Archétype propose des exemples de Motivations parmi lesquels vous pourrez choisir ou vous en inspirez pour créer la vôtre.

OBJET FÉTICHE

Lorsque vous êtes sujet au doute, au Stress ou à la confusion, vous pouvez toujours retrouver du réconfort auprès de votre Objet fétiche, une sorte d'ancre émotionnelle vous permettant d'affronter la dure réalité de ce monde en cas de coup dur et de soulager votre stress. Cela peut prendre la forme de n'importe quel objet du quotidien, chaque Archétype propose différents exemples parmi lesquels choisir. L'utilisation des Objets fétiches dans le cadre du jeu est expliquée à la page 64.

RELATIONS

Ensemble les PJ forment un groupe, mais chacun d'entre eux est aussi un individu, qui entretient des relations personnelles et différentes avec les autres personnages du jeu. Lorsque vous créez votre personnage, vous devez décrire votre niveau de relation avec chacun des autres PJ sur votre fiche de personnage. Vos choix sont importants pour le MJ, car il peut les utiliser pour créer des situations intéressantes durant la partie.

Les relations entre personnages ont cinq niveaux, chaque Archétype vous donnera des indications sur les différents niveaux de relation que votre personnage peut avoir avec les autres PJ ou PNJ.

- **Être cher (+2) :** vous nourrissez de véritables sentiments envers ce PJ ou ce PNJ ou vous lui faites une confiance absolue. Vous êtes prêt à donner votre vie pour lui et réciproquement. Vous obtenez un bonus de +2 à tous vos jets liés à l'Attribut **Empathie** lorsque vous interagissez avec lui.

- **Amical (+1) :** vous êtes proche de ce PJ ou de ce PNJ et vous savez que vous pouvez compter sur lui. Vous êtes prêt à prendre des risques pour lui. Vous obtenez un bonus de +1 à tous vos jets liés à l'Attribut **Empathie** lorsque vous interagissez avec lui.

- **Neutre (+0) :** vous n'avez aucune opinion arrêtée sur ce PJ ou ce PNJ. L'avenir vous dira si vous pouvez compter sur lui ou non et si votre niveau de relation peut évoluer. Vous n'avez ni bonus ni malus à vos jets lorsque vous interagissez avec ce personnage.

- **Antipathique (-1) :** vous n'aimez pas ce PJ ou ce PNJ, vous êtes souvent en désaccord et entrez très facilement en conflit avec lui. Vous subissez un malus de -1 à tous vos jets liés à l'Attribut **Empathie** lorsque vous interagissez avec ce personnage.

- **Hostile (-2) :** vous détestez ouvertement ce PJ ou ce PNJ, vous êtes toujours en désaccord et entrez très souvent en conflit avec lui. Il est fort probable qu'à un moment ou à un autre vous deviez l'affronter et qu'un seul d'entre vous en sortira vivant. En attendant ce jour, vous savez que vous ne devez jamais lui tourner le dos. Vous subissez un malus de -2 à tous vos jets liés à l'Attribut **Empathie** lorsque vous interagissez avec ce personnage.

APPARENCE & PERSONNALITÉ

L'une des premières choses que vous devrez décider après avoir choisi un Archétype pour votre personnage est de savoir à quoi il ressemble et comment il se comporte. Sur votre feuille de personnage vous pourrez indiquer différents renseignements utiles comme son âge (décidé par sa Génération), son sexe, sa taille et son poids ainsi que la couleur de ses yeux et de ses cheveux. Vous pourrez également décrire son apparence en quelques mots en indiquant ses traits physiques les plus singuliers ou les plus voyants (exemples : *grand*, *mince*, *gros*, *musclé*, *beau gosse*, *tatoué*, *borgne*, *défiguré*, etc.).

Votre personnage est également doté d'une personnalité propre qui marquera son individualité parmi les autres personnages. La psychologie d'un individu est souvent complexe, par soucis de simplification, vous n'indiquerez sur votre feuille de personnage que son trait de personnalité le plus prononcé en un ou deux mots (exemples : *altruiste*, *sûr de lui*, *méfiant*, *grande gueule*, *lâche*, *autoritaire*, *cynique, courageux*, etc.).

VOTRE ÉQUIPEMENT

L'un des principaux aspects de *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle* est la survie, et le fait d'avoir le bon matériel vous aidera à y parvenir. Vous devez noter tous les objets que vous transportez sur vous ou dans votre sac à dos. Inscrivez-les ainsi que leurs poids respectifs dans la section *Équipement* de votre feuille de personnage, si un objet n'y figure pas c'est que vous ne l'avez pas avec vous.

ÉQUIPEMENT DE BASE

Chaque personnage nouvellement créé démarre avec les cinq objets suivants dans son sac à dos : Lampe torche, Masque à gaz niveau I (*Filtres à air* 4), Matériel de camping, Rations de voyage (*Rations* 4, *Eau* 4), Vêtements renforcés et Talkie-walkie. Suivant l'Archétype que vous aurez choisi pour votre personnage, vous aurez également accès à de l'équipement supplémentaire ainsi qu'à une arme de contact et à une arme à distance.

ENCOMBREMENT

L'*Encombrement* désigne la charge maximale que vous pouvez transporter. Cette valeur n'est pas indiquée en kilogrammes mais plutôt en terme de nombres d'objets standards (poids 1) que vous pouvez porter sur vous ou dans votre sac à dos, elle est égale à **Vigueur x 2**.

OBJETS LOURDS & OBJETS LÉGERS

Un objet désigné comme lourd (poids 2) compte pour deux objets standards et certains objets très lourds (poids 3) comptent quant à eux comme trois objets standards.
À l'autre extrémité du spectre, il y a les objets désignés comme légers, ils comptent pour la moitié d'un objet standard (poids 0.5). Il existe également des objets ultralégers qui à partir du moment où ils tiennent dans le creux d'une main, ne comptent pas en termes de charge et n'ont donc pas de poids. Les Objets fétiches sont considérés comme des objets ultralégers.

Surchargé : vous pouvez temporairement porter plus que votre limite de charge normale (**Vigueur x 2**). Dans ce cas, vous devez faire un jet d'**Endurance** chaque fois que vous voulez courir durant un Round de combat ou marcher sur une distance importante. Si le jet échoue, vous vous retrouvez *Épuisé* (cf. page 67) et vous devez soit laisser tomber ce que vous transportez pour continuer d'avancer, soit vous vous écroulez et restez sur place.

CONSOMMABLES

Dans *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle*, les Infectés ou bien les autres survivants ne sont pas les seules menaces que les PJ pourront affronter. Le manque d'eau, de nourriture, d'essence ou bien d'oxygène pour votre masque à gaz sont autant de facteurs pouvant aggraver une situation qui était déjà catastrophique. On désigne ces quatre ressources sous le terme de *Consommables*.

JET DE RÉSERVE

Vous n'avez pas besoin de suivre les *Consommables* à tout moment. Le MJ vous informera quand les ressources sont rares et qu'il est temps de commencer à les suivre. Vous suivez chaque *Consommable* sur votre feuille de personnage en indiquant leur valeur de Réserve. Un niveau élevé est bien souvent préférable.
À intervalles réguliers (cf. tableau ci-dessous), vous devez faire un jet de Réserve. Cela signifie que vous devez lancer un nombre de dés égal à la valeur de Réserve actuelle de votre *Consommable*, mais jamais plus de six dés à la fois. La valeur de votre *Consommable* diminue naturellement d'un point après chaque lancé, et pour chaque résultat de 1 obtenu à votre jet (cf. page 30), elle diminue d'un point supplémentaire, illustrant du gaspillage de ressource. Lorsque la valeur d'un *Consommable* atteint zéro, celui-ci est épuisé et vous n'y avez plus accès.
Les effets du manque d'air, de nourriture et d'eau sont expliqués plus en détails aux pages 67 et 70.

CONSOMMABLES	JET DE RÉSERVE
Rations	Une fois par jour.
Eau	Une fois par jour, et après toutes activités éprouvantes comme un combat ou un jet de **Mobilité**.
Filtres à air	À chaque Tour (cf. page 70), et après toutes activités éprouvantes comme un combat ou un jet de **Mobilité**.
Carburant	À chaque heure de voyage en conduite normale, ou après chaque Round durant un combat ou une poursuite.

ENCOMBREMENT

En terme d'*Encombrement*, vos *Rations* et votre *Eau* comptent comme un objet léger tant que leur valeur de Réserve est inférieure ou égale à 4 (voir tableau ci-dessous). Lorsque la valeur de Réserve de vos *Rations* ou de votre *Eau* atteignent zéro, elle est épuisée et ces *Consommables* ne vous encombrent plus.
Concernant les réserves de *Filtres à air* et de *Carburant*, ces *Consommables* ne vous encombrent pas dans la mesure où ils sont déjà compris dans votre masque à gaz ou bien dans votre le véhicule. Cependant, des bouteilles d'oxygène ou bien des jerricans d'essence peuvent être considérés comme des objets encombrants.

VALEURS DE RESERVE (RATIONS & EAU)	POIDS
1-4	0.5
5-8	1
9-12	2
+4	**+1**

CONSOMMABLES DE GROUPE
En général, les *Consommables* sont suivis individuellement, mais ils peuvent également être suivis pour le groupe dans son ensemble, selon la situation. C'est le MJ qui a le dernier mot. Vous pouvez également partager vos *Consommables* avec les autres membres de votre groupe, il vous suffit d'augmenter le niveau du bénéficiaire d'autant de point que vous diminuez la vôtre.

POINTS D'EXPÉRIENCE

Les choses que vous apprenez pendant le jeu sont mesurées en points d'Expérience. Vous recevez des points d'Expérience après la fin de chaque session de jeu.

Parlez-en et laissez tout le groupe discuter de ce qui s'est passé. Pour chacune des questions ci-dessous auxquelles vous pouvez répondre par « oui », vous obtenez 1 point d'Expérience :

- *Avez-vous participé à la session de jeu ? Vous obtenez un point d'Expérience juste pour y avoir participé. Encore merci d'être venu !*
- *Avez-vous participé au développement d'un projet d'aménagement pour améliorer votre refuge ?*
- *Avez-vous risqué votre vie pour sauver un personnage Amical ou un Être cher ?*
- *Avez-vous défiez ou tenu tête à un personnage Antipathique ou Hostile ?*
- *Avez-vous triomphé d'un événement dangereux ?*
- *Avez-vous risqué ou sacrifié quelque chose (ou quelqu'un) d'important à vos yeux pour réaliser votre Motivation ?*
- *Avez-vous réalisé une autre action extraordinaire d'un genre ou d'un autre ?*

Le MJ a le dernier mot quant à la quantité de points d'Expérience que chaque personnage peut obtenir. Après décompte, notez-les sur votre feuille de personnage.

DÉPENSER VOS POINTS D'EXPÉRIENCE
Vous pouvez utiliser vos points d'Expérience pour améliorer vos Compétences ou acquérir de nouveaux Talents. Vous ne pouvez dépenser vos points d'Expérience que lorsque votre PJ a la possibilité de se reposer ou entre deux sessions de jeu.

Compétences : pour augmenter une Compétence d'un niveau, il faut multiplier par 5 le nombre de points correspondant au niveau que vous souhaitez atteindre. Par exemple, une augmentation d'une Compétence du niveau 2 vers le niveau 3 coûte 15 points d'Expérience et ainsi de suite. Vous ne pouvez augmenter une Compétence que d'un niveau à la fois.
L'apprentissage d'une nouvelle Compétence (au niveau 1) coûte 5 points d'Expérience. Pour ce faire, vous devez soit avoir utilisé la Compétence et réussi (sans niveau de Compétence) votre jet pendant la session, soit être instruit par un enseignant qui doit posséder au moins le niveau 1 dans la Compétence.

NIVEAUX DE COMPÉTENCES	POINTS D'EXPÉRIENCE
1	5
2	10
3	15
4	20
5	25

Talents : l'apprentissage d'un Talent coûte toujours 5 points d'Expérience. Il nécessite également une journée d'entraînement et un jet d'**Esprit** réussi (sous l'Attribut uniquement, et le jet ne peut pas être poussé). Vous pouvez faire une tentative par jour. Si un professeur qui possède le Talent vous l'apprend, votre jet est automatiquement réussi. Vous ne pouvez pas apprendre un Talent spécifique d'un autre Archétype. Un personnage peut maîtriser jusqu'à 25 Talents au maximum.

TROUVER UNE NOUVELLE MOTIVATION
Après chaque séance, vous pouvez changer votre Motivation et la remplacer par une nouvelle. Essayez de relier ce nouvel objectif à quelque chose qui s'est produit au cours du jeu.

MODIFIER LES NIVEAUX DE RELATIONS
À la fin d'une session de jeu, vous êtes également libre de redéfinir vos relations avec l'un des PJ et PNJ en les baissant ou en les augmentant d'un point suivant les événements qui se sont produits durant la partie.

LES ARCHÉTYPES

Les Archétypes représentent les différents types de personnage que le joueur peut incarner, ils servent de ligne directrice afin que le joueur puisse créer et intégrer totalement son personnage dans le monde de *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle*. Le choix d'un Archétype est important car il va largement influencer votre rôle dans le jeu et au sein de votre groupe.

Chacun des dix Archétypes décrits dans les pages qui suivent sont tous présentés de la même manière : un court texte suivit d'une citation décrit l'Archétype afin de bien le situer, s'en suit des informations sur ses différentes capacités : Attribut clé, Spécialisations et Talents d'Archétype. Il présentera plusieurs exemples d'Objectifs personnels, d'Objets fétiches et indiquera un modificateur à sa valeur d'**Humanité** ainsi que des points de Désespoir de base. Et pour finir, des informations seront données sur ses relations, sur son équipement de départ et sur les armes qu'il pourra posséder.

ARCHIVISTE

Vous vous êtes autoproclamé gardien des trésors de l'ancien monde afin que survivent l'histoire et la culture de l'humanité. Pour offrir à la jeune génération une chance de rebâtir une société nouvelle, tout en n'oubliant pas son histoire. La plupart des gens ne comprend pas votre fascination pour le passé mais tout ça ce n'est pas important, l'essentiel c'est que vos efforts leur permettent d'enfin réapprendre à vivre et non plus juste à survivre.



« ***Lorsque le monde s'est écroulé, la pandémie a tout emporté avec elle, la culture, les sciences, l'art… Cette génération n'a aucune idée de la beauté et des connaissances que cachent le No man's land. Il faut juste qu'ils aient quelqu'un pour leur apprendre.*** »

ATTRIBUT CLÉ
Esprit.

SPÉCIALISATIONS
Manipulation, **Reconnaissance, Survie**.

TALENTS D'ARCHÉTYPE
Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants ;

- *Observateur.*
- *Récupération d'artefacts.*
- *Stoïque.*

MOTIVATION
Choisissez une Motivation parmi les options suivantes ou bien créez la vôtre :

- *Construire une grande bibliothèque pour votre refuge.*
- *Partager votre passion pour le passé avec le plus grand nombre possible.*
- *Trouvez un objet du passé réellement unique.*

OBJECT FÉTICHE
Choisissez un Objet fétiche parmi les propositions suivantes ou bien créez le vôtre :

- *Journal de bord.*
- *Montre à gousset.*
- *Photo d'un proche disparu.*

HUMANITÉ & POINTS DE DÉSESPOIR
L'*Archiviste* a un modificateur de +0 en **Humanité** et possède 1D6 points de Désespoir de base.

RELATIONS
Faites un tour de table et établissez ensuite les relations que vous entretenez avec les autres PJ du groupe :

- L'un des PJ vous a aidé à obtenir des artéfacts (+1).
- L'un des PJ vous a pris sous sa protection (+1).
- Vous admirez l'un des PJ (+1).
- Vous méprisez l'un des PJ (-1).
- Choisissez deux autres relations (PJ ou PNJ), l'une avec qui vous avez une relation de +2 et une autre avec qui vous avez une relation de -2.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART
Notez les objets ci-dessous comme équipement de départ : Boussole, Carnet de notes, Trousse de soins (x1).

ARMES
Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

- Un pistolet semi-automatique .32 ACP avec 1 chargeur ou un pistolet lance-fusée avec 4 fusées de détresse.
- Un couteau de poche ou un tuyau de plomb.

CHAROGNARD

Vous êtes ce qui se rapproche le plus d'un vrai survivant. Vous connaissez les dangers de ce monde et avez appris à les déjouer, pour survivre une journée de plus. Peut-être êtes-vous un ancien Bandit qui avez fini par quitter votre groupe, hanté par les horreurs que vous aviez dû commettre au nom de votre propre survie et cherchez maintenant la rédemption ? Ou peut-être cherchez-vous à vous reconnecter avec la civilisation ?



« ***Nous vivons dans un monde laid et sans pitié où seuls les forts survivent. C'est ce que j'ai cru pendant longtemps. J'ai fait des choses dont je ne suis pas fière et qui me hante encore... Le plus dur c'était pas la survie, mais c'était d'arriver à vivre avec toute cette haine et tous ces regrets.*** »

ATTRIBUT CLÉ
Vigueur.

SPÉCIALISATIONS
Combat rapproché, **Endurance**, **Survie**.

TALENTS D'ARCHÉTYPE
Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants ;

- *Coriace.*
- *Opportuniste.*
- *Supporter la faim et la soif.*

MOTIVATION
Choisissez une Motivation parmi les options suivantes ou bien créez la vôtre :

- *Arrêter de vivre au jour le jour et vous installer pour de bon quelque part, loin de la violence.*
- *Racheter vos actions passées.*
- *Trouver une cause ou une personne valant la peine de mourir pour elle.*

OBJECT FÉTICHE
Choisissez un Objet fétiche parmi les propositions suivantes ou bien créez le vôtre :

- *Crucifix ou symbole religieux.*
- *Objet volé à l'une de vos anciennes victimes.*
- *Vêtement appartenant à un proche disparu.*

HUMANITÉ & POINTS DE DÉSESPOIR
Le *Charognard* a un modificateur de -2 en **Humanité** et possède 3D6 points de Désespoir de base.

RELATIONS
Faites un tour de table et établissez ensuite les relations que vous entretenez avec les autres PJ du groupe :

- Vous avez confiance en l'un des PJ (+1).
- Vous vous méfiez de l'un des PJ (-1).
- L'un des PJ est responsable de la mort de l'un des membres de votre ancien groupe (-2).
- L'un des PJ est sous votre protection (+1).
- Choisissez deux autres relations (PJ ou PNJ), l'une avec qui vous avez une relation de +2 et une autre avec qui vous avez une relation de -2.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART
Notez les objets ci-dessous comme équipement de départ : Bâtons lumineux (x5), Corde, 2D6 Éléments de base au choix.

ARMES
Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

- Un révolver .357 Magnum avec 2 speed loaders ou un pistolet semi-automatique 9mm avec 4 chargeurs.
- Un marteau ou une pioche.

CONTREBANDIER

Vous êtes un pourvoyeur d'objets divers. Vous avez les connaissances et les connections qui vous permettent d'échapper à vos rivaux et aux patrouilles de la FEDRA, convoyant à leur nez et à leur barbe divers marchandises douteuses. C'est évidemment un métier dangereux, où la confiance se mérite et où les trahisons sont nombreuses, mais le risque peut vous rapporter gros.



« ***Le monde était très compliqué avant que l'apocalypse ne remette les compteurs à zéro. Aujourd'hui c'est beaucoup plus simple, il n'existe plus que deux catégories de personne, ceux qui ont des besoins et ceux qui ont les capacités et les contacts afin de les satisfaire. Mais ne me croyez pas sur parole, regardez plutôt ce que je peux vous offrir. Façon de parler évidemment. Rien n'est gratuit ici.*** »

ATTRIBUT CLÉ
Esprit.

SPÉCIALISATIONS
Manipulation, **Mobilité**, **Reconnaissance**.

TALENTS D'ARCHÉTYPE
Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants ;

- *Baratineur.*
- *Chanceux.*
- *Route sécurisée.*

MOTIVATION
Choisissez une Motivation parmi les options suivantes ou bien créez la vôtre :

- *Prendre votre revanche sur un ancien associé qui vous a trahi et laissé pour mort.*
- *Trouver le job qui vous permettra de ramasser suffisamment afin de raccrocher pour de bon.*
- *Trouver le pardon auprès d'un être cher que vous avez trahi par vos actes ou votre comportement.*

OBJECT FÉTICHE
Choisissez un Objet fétiche parmi les propositions suivantes ou bien créez le vôtre :

- *Briquet Zippo personnalisé.*
- *Carte d'identité tâchée de sang d'un proche décédé.*
- *Objet offert par un proche disparu.*

HUMANITÉ & POINTS DE DÉSESPOIR
Le *Contrebandier* a un modificateur de -1 en **Humanité** et possède 2D6 points de Désespoir de base.

RELATIONS
Faites un tour de table et établissez ensuite les relations que vous entretenez avec les autres PJ du groupe :

- L'un des PJ a pris de gros risques pour vous (+1).
- L'un des PJ vous est redevable (+1).
- L'un des PJ est votre associé (+1).
- L'un des PJ vous a laissé porter la responsabilité d'un problème qu'il a lui-même causé (-1).
- Choisissez deux autres relations (PJ ou PNJ), l'une avec qui vous avez une relation de +2 et une autre avec qui vous avez une relation de -2.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART
Notez les objets ci-dessous comme équipement de départ : Carte de la région, 2D6 x 5 cartes de rationnement.

ARMES
Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

- Un fusil à pompe .12 avec une cartouchière de 20 cartouches ou un pistolet semi-automatique 9mm avec 4 chargeurs.
- Une machette ou une hachette.

ÉCLAIREUR

Vous êtes jeune, effronté et n'avez peur de rien. Même si vous avez parfois une grande gueule, vous pouvez être plus discret qu'une souris. Vous pouvez entrer et sortir de n'importe quel endroit sans que l'on puisse détecter votre présence. Vous savez que vous êtes un atout pour le groupe et vous en jouer souvent, même si votre comportement impulsif peut parfois vous causer du tort.



« ***Je comprends pas toutes ces conneries autour de la nostalgie. Après, je dis pas que c'était pas mieux avant hein, même si je n'ai jamais vraiment connu cette époque, je dis juste que les vieux doivent se faire une raison, rien ne redeviendra plus comme avant. C'est à nous qu'il appartient de bâtir l'avenir maintenant, et vu le monde pourri qu'on nous a laissé, y'a vraiment du boulot !*** »

ATTRIBUT CLÉ
Agilité.

SPÉCIALISATIONS
Furtivité, **Mobilité**, **Reconnaissance**.

TALENT D'ARCHÉTYPE
Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants ;

- *Furtif.*
- *Sournois.*
- *Traqueur.*

MOTIVATION
Choisissez une Motivation parmi les options suivantes ou bien créez la vôtre :

- *Faire en sorte que la personne que vous aimez ait les mêmes sentiments à votre égard.*
- *Ne pas finir seul et abandonné.*
- *Protéger vos proches contre tout danger.*

OBJECT FÉTICHE
Choisissez un Objet fétiche parmi les propositions suivantes ou bien créez le vôtre :

- *IPod avec vos compilations perso.*
- *Journal intime.*
- *Médaillon contenant la photo d'un proche décédé.*

HUMANITÉ & POINTS DE DÉSESPOIR
L'*Éclaireur* a un modificateur de +0 en **Humanité** et possède 1D6 points de Désespoir de base.

RELATIONS
Faites un tour de table et établissez ensuite les relations que vous entretenez avec les autres PJ du groupe :

- Vous êtes secrètement amoureux de l'un des PJ mais ce n'est pas réciproque (+0).
- L'un des PJ vous doit la vie (+1).
- L'un des PJ est un membre de votre famille (+1).
- Vous détestez l'un des PJ pour une raison ou pour une autre (-2).
- Choisissez deux autres relations (PJ ou PNJ), l'une avec qui vous avez une relation de +2 et une autre avec qui vous avez une relation de -2.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART
Notez les objets ci-dessous comme équipement de départ : Paire de jumelles, Outils de crochetage, 2D6 Éléments de base au choix.

ARMES
Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

- Une arbalète avec un carquois de 10 carreaux ou un arc avec un carquois de 10 flèches.
- Un couteau de poche ou une planche en bois.

LEADER

Lorsque la situation est grave, vous êtes celui vers qui le groupe se tourne lorsqu'il faut prendre des décisions. Vous devez constamment garder à l'esprit que le bien être de votre communauté doit être votre seule priorité. Car la moindre mauvaise décision vous retombera sur le dos.



« ***On reconnait un bon chef lorsque celui-ci prend ses décisions uniquement lorsqu'elles sont basées sur un seul principe : le bien du groupe. Le poids du commandement peut souvent être lourd, trop lourd. Certains ne le supporte pas et craquent. Un bon leader sait garder la tête froide et n'a pas le droit de montrer de faiblesses. Trop de personnes dépendent de lui. C'est un boulot ingrat et difficile, mais il faut bien que quelqu'un le fasse.*** »

ATTRIBUT CLÉ
Empathie.

SPÉCIALISATIONS
Commandement, **Manipulation**, **Reconnaissance**.

TALENTS D'ARCHÉTYPE
Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants ;

- *Décisions difficiles.*
- *Influence.*
- *Meneur d'hommes.*

MOTIVATION
Choisissez une Motivation parmi les options suivantes ou bien créez la vôtre :

- *Faire en sorte que personne n'apprenne les erreurs que vous avez commises et qui ont coûtées des vies.*
- *Garder tous les membres de votre groupe en vie. À n'importe quel prix.*
- *Trouver quelqu'un de sûr et digne de confiance afin qu'il reprenne votre fardeau.*

OBJECT FÉTICHE
Choisissez un Objet fétiche parmi les propositions suivantes ou bien créez le vôtre :

- *Alliance de mariage.*
- *Flasque d'alcool en argent*
- *Lettre de suicide de votre épouse/ époux.*

HUMANITÉ & POINTS DE DÉSESPOIR
Le *Leader* a un modificateur de -1 en **Humanité** et possède 3D6 points de Désespoir de base.

RELATIONS
Faites un tour de table et établissez ensuite les relations que vous entretenez avec les autres PJ du groupe :

- L'un des PJ est votre amant (+2).
- L'un des PJ ne vous fait pas confiance et vous remet constamment en question (-1).
- L'un des PJ est votre bras droit (+1)
- Vous ne faites pas confiance à l'un des PJ à cause d'une décision qui a mis le groupe en danger (-1).
- Choisissez deux autres relations (PJ ou PNJ), l'une avec qui vous avez une relation de +2 et une autre avec qui vous avez une relation de -2.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART
Notez les objets ci-dessous comme équipement de départ : Carte de la région, Trousse de soins (x1).

ARMES
Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

- Un pistolet semi-automatique 9mm avec 4 chargeurs ou un pistolet semi-automatique .45 ACP avec 2 chargeurs.
- Un couteau de poche ou une matraque télescopique.

MÉCANO

Vous êtes un fan de grosses cylindrées. Vous aimez la vitesse et dépasser les limites. Vous n'avez pas peur de vous salir les mains pour réparer ou bien apporter des améliorations aux véhicules qui passent dans votre atelier. Si ça roule ou si ça vol, vous êtes l'homme de la situation.



« ***Dodge Charger '69, boîte manuelle 5 vitesses, moteur V8 de 425 chevaux, passe de 0 à 100 en 5.5 secondes. Lorsque je l'ai vu sur le bord de la route, je me suis dit que seul un mec sans cœur pouvait laisser une telle beauté rouiller sur la chaussée. Vous saviez que Dodge en avait produit moins de 100000 exemplaires dans tout le pays ? Après un petit tour dans mon atelier et un bon coup de peinture, elle sera comme neuve. Je pense que vais l'appeler Daisy.*** »

ATTRIBUT CLÉ
Vigueur.

SPÉCIALISATIONS
Artisanat, **Force**, **Mobilité**.

TALENTS D'ARCHÉTYPE
Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants ;

- *Né derrière un volant.*
- *Pouces noirs.*
- *Téméraire.*

MOTIVATION
Choisissez une Motivation parmi les options suivantes ou bien créez la vôtre :

- *Prendre des risques et repousser toujours plus loin les limites.*
- *Répondre toujours présent pour vos amis, quelques soient les problèmes.*
- *Trouver ou restaurer un véhicule de légende.*

OBJECT FÉTICHE
Choisissez un Objet fétiche parmi les propositions suivantes ou bien créez le vôtre :

- *Ceinture à outils.*
- *Lunettes de soleil.*
- *Porte-clés fantaisie.*

HUMANITÉ & POINTS DE DÉSESPOIR
Le *Mécano* a un modificateur de -1 en **Humanité** et possède 1D6 points de Désespoir de base.

RELATIONS
Faites un tour de table et établissez ensuite les relations que vous entretenez avec les autres PJ du groupe :

- L'un des PJ a pris des risques pour vous (+1).
- L'un des PJ vous rend nerveux (-1).
- Vous avez arnaqué l'un des PJ (-1).
- L'un des PJ est votre meilleur pote (+1).
- Choisissez deux autres relations (PJ ou PNJ), l'une avec qui vous avez une relation de +2 et une autre avec qui vous avez une relation de -2.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART
Notez les objets ci-dessous comme équipement de départ : Ceinture à outils, Couteau Leatherman, 2D6 Éléments de base au choix.

ARMES
Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

- Un fusil à canons sciés .12 avec une cartouchière de 20 cartouches ou une carabine à levier .45-70 avec une cartouchière de 20 cartouches.
- Une clé à molette ou un pied de biche.

SCIENTIFIQUE

Vous êtes un scientifique, un biologiste, un archéologue ou un ingénieur. Vous explorez l'inconnu et repousser toujours plus loin les limites de la science. Il y a tant de questions et de mystères qui sont restés sans réponses. C'est à vous de les trouver.



« ***C'est fascinant comme une si petite chose a pu mettre l'espèce dominante de toute une planète à genoux. Comme si cette pandémie avait été un signal envoyé par la Terre elle-même, pour se débarrasser des parasites qui l'ont empoisonnées et faites souffrir durant des siècles. C'est un peu farfelu comme explication, je vous l'accorde, mais je la préfère à cette autre hypothèse qui me donne des sueurs froides, qui suppose que la nature n'ait rien à voir là-dedans.*** »

ATTRIBUT CLÉ
Esprit.

SPÉCIALISATIONS
Artisanat, **Manipulation, Reconnaissance**.

TALENTS D'ARCHÉTYPE
Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants ;

- *Curieux.*
- *Improvisation technique.*
- *Sciences.*

MOTIVATION
Choisissez une Motivation parmi les options suivantes ou bien créez la vôtre :

- *Être enfin reconnu dans votre domaine d'activité.*
- *Faire une découverte qui fera avancer la science, quel qu'en soit le prix.*
- *Retrouver ceux qui vous ont voler vos recherches.*

OBJECT FÉTICHE
Choisissez un Objet fétiche parmi les propositions suivantes ou bien créez le vôtre :

- *Dictaphone contenant vos mémoires.*
- *Lunettes de vue.*
- *Thèse inachevée co-écrite avec un collègue décédé.*

HUMANITÉ & POINTS DE DÉSESPOIR
Le *Scientifique* a un modificateur de -1 en **Humanité** et possède 1D6 points de Désespoir de base.

RELATIONS
Faites un tour de table et établissez ensuite les relations que vous entretenez avec les autres PJ du groupe :

- L'un des PJ connait vos secrets (-1).
- L'un des PJ vous admire (+1).
- L'un des PJ vous aide dans vos recherches (+1)
- L'un des PJ ne crois pas en vos recherches (+0).
- Choisissez deux autres relations (PJ ou PNJ), l'une avec qui vous avez une relation de +2 et une autre avec qui vous avez une relation de -2.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART
Notez les objets ci-dessous comme équipement de départ : Bâtons lumineux (x5), Couteau leatherman, Trousse de soins (x1).

ARMES
Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

- Un pistolet semi-automatique 9mm avec 1 chargeur ou un pistolet semi-automatique .32 ACP avec 2 chargeurs.
- Un marteau ou une hachette.

SURVIVALISTE

Vous êtes un spécialiste de la survie. Vous connaissez le milieu naturel comme personne et savez l'utiliser à votre avantage. Ce qui vous a souvent obligé à vivre seul durant une bonne partie de votre vie. Sentant que l'isolement commençait à vous rendre fou, vous avez décidé de vous reconnecter à la société en offrant votre expertise à un groupe ou bien une communauté.



« ***La survie c'est pas une question de connaissances ou d'entrainement, c'est une question de volonté. De savoir jusqu'où on est prêt à aller pour vivre un jour de plus. Ce n'est pas tuer qui est le plus difficile, c'est de pouvoir le faire et continuer à vivre sans aucun regret. Et sans devenir marteau. Avec les infectés, ce n'est pas très compliqué, ils sont plutôt prévisibles. Moi c'est les gens dont je me méfis.*** »

ATTRIBUT CLÉ
Esprit.

SPÉCIALISATIONS
Artisanat, **Endurance**, **Survie**.

TALENTS D'ARCHÉTYPE
Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants ;

- *Blasé.*
- *Instinct de survie.*
- *Toujours prêt.*

MOTIVATION
Choisissez une Motivation parmi les options suivantes ou bien créez la vôtre :

- *Arriver à enfin vous pardonner toutes les horreurs que vous avez commise pour assurer votre survie.*
- *Survivre le plus longtemps possible, coûte que coûte.*
- *Veiller à toujours tenir vos promesses.*

OBJECT FÉTICHE
Choisissez un Objet fétiche parmi les propositions suivantes ou bien créez le vôtre :

- *Livre de poche abimé.*
- *Objet appartenant à un proche disparu.*
- *Pièce de 1 dollar en argent.*

HUMANITÉ & POINTS DE DÉSESPOIR
Le *Survivaliste* a un modificateur de -2 en **Humanité** et possède 2D6 points de Désespoir de base.

RELATIONS
Faites un tour de table et établissez ensuite les relations que vous entretenez avec les autres PJ du groupe :

- L'un des PJ vous a sorti du pétrin (+1).
- Vous vous méfiez de l'un des PJ (-1).
- L'un des PJ est un vieil ami (+1)
- Vous avez pris l'un des PJ sous votre aile (+1).
- Choisissez deux autres relations (PJ ou PNJ), l'une avec qui vous avez une relation de +2 et une autre avec qui vous avez une relation de -2.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART
Notez les objets ci-dessous comme équipement de départ : Corde, Couteau leatherman, Trousse de soins (x1), 3D6 Éléments de base au choix.

ARMES
Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

- Un fusil semi-automatique 5.56mm avec 2 chargeurs ou un fusil à canons sciés calibre .12 avec une cartouchière de 20 cartouches.
- Une machette ou une hache d'incendie.

TOUBIB

Vous êtes un médecin. C'est vous qui apportez les bandages, qui suturez les plais et qui soulagez la souffrance. Chaque minute compte et si votre patient survie c'est que vous avez fait votre job. Mais il y aura toujours des gens à soigner et des blessures à recoudre. C'est votre vocation. Votre travaille ne finira jamais.



« ***Avant la pandémie, le monde était un endroit dangereux. Maintenant c'est pire. Il existe des millions de façon de mourir, vous n'avez qu'à faire votre choix. Heureusement qu'il existe encore des personnes prêtes à faire leur possible pour soigner et rafistoler ceux qui ne prennent pas les dangers du No man's land au sérieux. Des personnes comme moi.*** »

ATTRIBUT CLÉ
Empathie.

SPÉCIALISATIONS
Manipulation, **Reconnaissance**, **Soins médicaux**.

TALENTS D'ARCHÉTYPE
Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants ;

- *Chirurgien de terrain.*
- *Compassion.*
- *Médecine alternative.*

MOTIVATION
Choisissez une Motivation parmi les options suivantes ou bien créez la vôtre :

- *Cachez à tout prix au reste du groupe les erreurs médicales que vous avez commises.*
- *Respecter votre serment de ne jamais faire de mal à autrui, quelles que soient les circonstances.*
- *Trouver un remède contre l'infection cérébrale par Cordyceps.*

OBJECT FÉTICHE
Choisissez un Objet fétiche parmi les propositions suivantes ou bien créez le vôtre :

- *Boîte d'antidépresseurs.*
- *Bracelet appartenant à votre fils/ fille décédé.*
- *Montre plaquée-or cassée.*

HUMANITÉ & POINTS DE DÉSESPOIR
Le *Toubib* a un modificateur de +0 en **Humanité** et possède 2D6 points de Désespoir de base.

RELATIONS
Faites un tour de table et établissez ensuite les relations que vous entretenez avec les autres PJ du groupe :

- Vous avez sauvé l'un des PJ (+1).
- L'un des PJ vous fait confiance (+1).
- Vous savez dénoncé publiquement le comportement inacceptable de l'un des PJ (-1).
- Vous avez accidentellement tué un proche de l'un des PJ (-1).
- Choisissez deux autres relations (PJ ou PNJ), l'une avec qui vous avez une relation de +2 et une autre avec qui vous avez une relation de -2.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART
Notez les objets ci-dessous comme équipement de départ : Sacoche de chirurgien, Trousse de soins (x1).

ARMES
Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

- Un pistolet taser avec 5 recharges ou un pistolet semi-automatique .32 ACP avec 1 chargeur.
- Une planche en bois ou un tuyau de plomb.

VÉTÉRAN

Vous êtes un ancien soldat de la FEDRA qui a fini par déserter. Peut-être que vous ne supportiez plus la façon dont votre hiérarchie gérait la zone de quarantaine que vous aviez la charge de protéger ou bien peut-être que vous avez commis un crime impardonnable et que plutôt que d'en affronter les conséquences, vous avez juste pris votre équipement et vous vous êtes enfuit, espérant trouver votre salut ailleurs.



« ***Au début tout ce que l'on ressent c'est l'adrénaline, on ne pense pas, on ne fait qu'agir et appuyer sur la détente. Puis, quand les coups de feu et les hurlements cessent enfin et que la fumée retombe, et qu'on se retrouve au milieu des cadavres, là on commence à cogiter. On se demande si ça valait vraiment le coup de tirer sur cette foule désarmée. Je l'ai compris trop tard, mais je ne referais plus la même erreur. Plus aucun innocent ne mourra par ma faute.*** »

ATTRIBUT CLÉ
Vigueur.

SPÉCIALISATIONS
Combat à distance, **Combat rapproché**, **Endurance**.

TALENTS D'ARCHÉTYPE
Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants ;

- *Carnage.*
- *Entrainement militaire.*
- *Expert en armes.*

MOTIVATION
Choisissez une Motivation parmi les options suivantes ou bien créez la vôtre :

- *Cacher à vos compagnons les crimes que vous avez commis durant votre temps à la FEDRA.*
- *Devenir un héros et gagner le respect de tous.*
- *Prendre votre revanche sur l'officier de la FEDRA qui vous a ordonné d'exécuter des civils non-armées.*

OBJECT FÉTICHE
Choisissez un Objet fétiche parmi les propositions suivantes ou bien créez le vôtre :

- *Balle que vous gardez pour vous, en dernier recours.*
- *Boite d'anxiolytiques.*
- *Plaques d'identification d'un camarade décédé.*

HUMANITÉ & POINTS DE DÉSESPOIR
Le *Vétéran* a un modificateur de -1 en **Humanité** et possède 2D6 points de Désespoir de base.

RELATIONS
Faites un tour de table et établissez ensuite les relations que vous entretenez avec les autres PJ du groupe :

- L'un des PJ vous est redevable (+1).
- L'un des PJ déteste la FEDRA et par conséquent vous déteste vous aussi (-2).
- L'un des PJ est votre binôme (+1)
- Vous avez trahi la confiance de l'un des PJ (-1).
- Choisissez deux autres relations (PJ ou PNJ), l'une avec qui vous avez une relation de +2 et une autre avec qui vous avez une relation de -2.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART
Notez les objets ci-dessous comme équipement de départ : Paire de jumelles, Trousse de soins (x1).

ARMES
Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

- Une fusil d'assaut 5.56mm avec 2 chargeurs ou un fusil tactique .12 avec une cartouchière de 20 cartouches.
- Un poignard ou une matraque télescopique.



3

COMPÉTENCES

JETER LES DÉS

Les PJ évoluant dans le monde de *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle* peuvent maîtriser douze Compétences de base au total, elles sont toutes décrites plus loin dans ce Chapitre. Chaque Compétence est associée à l'un des quatre Attributs : **Vigueur**, **Agilité**, **Esprit** et **Empathie**.

Lorsque vous effectuez une action, vous décrivez d'abord ce que fait ou dit votre personnage-joueur. Ensuite, vous prenez un nombre de dés à six faces égal à votre niveau de Compétence puis vous ajoutez un nombre de dés égal à votre score dans l'Attribut qui lui est lié. Si vous avez un équipement qui peut vous être utile, vous obtiendrez également des dés bonus supplémentaires. Ensuite, vous lancez tous les dés en même temps.

DES DÉS DE DIFFÉRENTES COULEURS

Dans *THE LAST OF US, le jeu de rôle*, il existe deux catégories de dés distincts, les dés de base, qui représentent les jets de Compétences ou d'Attributs, et les dés de Stress, qui s'ajoutent aux jets de Compétences lorsque le niveau de Stress du PJ augmente. Il serait judicieux de faire la distinction entre ses deux types de dés, en utilisant deux couleurs différentes par exemple.
Pour le côté pratique des descriptions, les *dés de Compétences et d'Attributs* seront appelés ici dés de Compétences, et les *dés de Stress*, dés de Stress.

SUCCÈS & ÉCHECS

Pour réussir votre action, vous devez obtenir au moins un six sur le nombre de dés lancés. Un six (6) est appelé un *Succès*. Si vous obtenez plus d'un *Succès*, vous pouvez obtenir des effets supplémentaires appelés *Actions d'éclat*, ceux-ci sont spécifiés dans la description de chaque Compétence. Obtenir des résultats de 1 lors d'un jet de dés n'a aucun effet sur votre lancer (sauf durant les combats ou les jets de Réserve), mais si vous choisissez de pousser votre jet, ou qu'il s'agit d'un dé de Stress, dans ce cas un résultat de 1 s'appelle un *Désastre*.

DÉCRIVEZ VOTRE ACTION

Lancer les dés est un moment fort et dramatique, vous devez d'abord décrire ce que vous essayez de réaliser, afin que chacun sache ce qui est en jeu. Ensuite, vous lancez vos dés. Interprétez le résultat et décrivez ce qui se passe. Décrivez ce que vous faites, ce que vous dites ou ce que vous pensez. Si vous poussez votre jet, décrivez comment, n'attendez pas que le MJ le fasse pour vous, il ne devrait vous arrêter que si vous allez au-delà des résultats que vous avez obtenus.

LANCER SANS COMPÉTENCES

Si vous n'avez pas la Compétence requise pour l'action particulière que vous voulez effectuer, vous pouvez quand même lancer les dés, dans ce cas vous ne lancez simplement que le nombre de dés égal à votre score dans l'Attribut lié à la Compétence, en ajoutant les dés bonus d'équipement applicables.

NE LANCEZ PAS LES DÉS TROP SOUVENT

Dans *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle*, chaque jet de dés fait monter la tension. De plus, pousser un jet fait augmenter le niveau de Stress et peut provoquer la Panique chez votre PJ. Dans cette optique, vous ne devez jamais lancer les dés, sauf si c'est absolument nécessaire. Gardez les jets de dés pour les situations dramatiques ou les défis difficiles. Dans toute autre situation, le MJ devrait simplement vous permettre d'effectuer l'action que vous souhaitez.

CHANCES DE SUCCÈS

Lorsque vous lancez beaucoup de dés, il peut être difficile de prédire les chances de succès. Le tableau ci-dessous indique les chances de réussite lorsque vous lancez de 1 à 10 dés. La troisième colonne indique les chances de réussite si vous poussez le jet.

NOMBRE DE DÉS	CHANCES DE RÉUSSITE	JET POUSSÉ
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%

UNE SEULE CHANCE

Le monde de *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle* est impitoyable et vous n'avez qu'une seule chance de réussir une action. Une fois que vous avez lancé les dés (et poussé le jet), vous ne pouvez pas relancer pour atteindre le même objectif. Vous devez essayer quelque chose de différent ou attendre que les circonstances aient changé de manière substantielle. Ou laissez un autre joueur essayer. Cette règle ne s'applique pas au combat, où vous pouvez attaquer le même ennemi plusieurs fois, tant que celui-ci est encore en état de vous combattre.

POUSSEZ LES JETS

Si vous êtes désespéré de réussir un jet de dés, vous pouvez choisir de le pousser. Cela signifie que vous prenez tous les dés dont le résultat a été un échec (2 à 5 sur les dés de Compétences) ou un *Désastre* (1 sur les dés de Compétences) et que vous les lancez à nouveau. Vous avez une nouvelle chance d'obtenir des 6.

En général, vous ne poussez un jet que si vous l'avez raté, bien que vous puissiez pousser votre jet même si vous avez obtenu des *Succès* au début, pour obtenir plus de *Succès* afin d'augmenter l'effet d'une attaque par exemple. Pousser un jet n'est pas sans risque et a pour conséquence directe d'augmenter votre niveau de Stress de 1 point. Le déroulement d'un « jet poussé » en termes d'histoire dépend du type d'action que vous exécutez. Il ne doit pas nécessairement s'agir d'un effort physique, il peut s'agir également d'une concentration mentale complète ou une lutte émotionnelle.

DÉS DE COMPÉTENCES & D'ATTRIBUTS
Les dés de Compétences qui ne sont pas des *Succès* peuvent donc être relancés lorsque vous poussez le jet. Si vous poussez votre jet, vous devez également pousser tous les dés d'équipement. Vous ne pouvez pousser votre jet qu'une seule fois (sauf cas particulier donné par un Talent). Si vous échouez lors de votre deuxième tentative, vous devez en assumer les conséquences.

ACTIVATION DES *DÉSASTRES*
Lorsque vous vous acharnez, vous risquez de vous blesser ou de vous épuiser, ou encore d'endommager votre arme. Une fois que vous avez poussé votre jet, regardez tous les dés sur la table. Lors du premier lancer, les *Désastres* (sur les dés Compétences) n'avaient aucun effet sur votre action (sauf en combat), mais lorsque vous poussez votre jet, ils deviennent actifs. Si vous avez obtenu un ou plusieurs *Désastres* sur un dé de Compétences lorsque vous poussez votre jet, plusieurs facteurs peuvent entrer en compte mais généralement, ça ne sera jamais bon pour le personnage. Par exemple, votre arme à feu dépense 2 munitions supplémentaires par *Désastre* ou votre arme de contact perd 1 point de *Durabilité* par *Désastre*.
Pour en savoir plus sur l'utilisation dans le jeu des *Désastres* durant un combat, consultez les pages 54 et 55.

NIVEAU DE STRESS & PANIQUE

Chaque fois que vous poussez un jet, votre PJ augmente son niveau de Stress de 1 point. Notez-le sur votre feuille de personnage avant de relancer les dés. Les dés de Stress sont ajoutés à tout jet de Compétences que vous faites (y compris les jets poussés), tant qu'ils n'ont pas été enlevés. Diminuer le niveau de Stress de votre personnage peut se faire de plusieurs manières et sont toutes décrites à la page 66. Techniquement, le Stress accroit vos chances d'obtenir des *Succès*, l'adrénaline vous rendant plus alerte et plus vigilent, toutefois si vous obtenez un *Désastre* sur l'un des dés de Stress, un jet de Panique est déclenché (cf. page 65). Pousser un jet de Compétence revient à défier les probabilités, vous pouvez augmenter vos chances d'obtenir des *Succès* supplémentaires mais en cas de *Désastre*, attention à la chute.
Dans *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle*, un *Désastre* sur un dé de Stress fait immédiatement perdre son sang-froid à votre PJ et déclenche un jet de Panique.

JETS DE PANIQUE
Lorsque vous faites un jet avec des dés de Compétences et des dés de Stress et que vous obtenez un *Désastre* sur au moins l'un des dés de Stress, vous ne pouvez pas pousser votre jet et vous devez immédiatement effectuer un jet de Panique (cf. page 65). Un jet de Panique a toujours pour effet de faire échouer un jet de Compétence, quel que soit le nombre de *Succès* obtenu.

ÉVÉNEMENTS TRAUMATISANTS
En plus des jets poussés, d'autres facteurs extérieurs peuvent augmenter votre niveau de Stress et provoquer des jets de Panique, comme se retrouver dans un certain environnement ou encore nez-à-nez devant certaines créatures. Vous trouverez plus de détails concernant les jets de Panique page 65.

DÉCISIONS MORALES
Suivant votre valeur dans l'Attribut **Humanité**, certaines décisions pourront vous affecter plus durement que d'autres et vous feront généralement gagner des points de Désespoir. Vous trouverez plus de détails concernant l'**Humanité** de votre personnage à la page 63.

JET GROUPÉ & MODIFICATEURS

Lorsque vous relevez un défi avec les autres PJ, ne lancez pas les dés séparément. Vous choisissez plutôt celui qui, parmi vous, est le plus apte à relever ce défi. Les autres personnages peuvent vous aider si cela est pertinent pour la situation. Si le jet échoue, il compte comme un échec pour vous tous — vous n'êtes pas autorisés à essayer une fois chacun. Cette règle ne s'applique pas au combat, où chaque survivant est libre d'attaquer l'ennemi de son choix.
Parfois, des facteurs externes vous aident à réussir. Cela vous donne des dés de Compétences supplémentaires à lancer. D'autres fois, quelque chose entrave votre action. Cela vous donne moins de dés de Compétences à lancer que la normale. C'est ce qu'on appelle un *modificateur.*
Un modificateur de +1 signifie que vous lancez un dé de Compétences supplémentaire, un modificateur de +2 signifie que vous lancez deux dés de Compétences supplémentaires, et ainsi de suite. Le modificateur de -1 signifie que vous lancez un dé de Compétences de moins que la normale, un de -2 signifie que vous en lancez deux de moins, et ainsi de suite.
Plusieurs modificateurs peuvent s'appliquer à un même jet de dé, additionnez-les. Un modificateur de +2 et un de -1 donne un total de +1. Si vous n'avez pas assez de dés de Compétence à retirer lors de l'application d'un modificateur, retirez les dés de bonus d'équipement. Si vous n'avez plus de dé de bonus, retirez également les dés de Compétences. Si vous n'avez plus de dé du tout, vous n'avez aucune chance de réussir cette action, il est temps de repenser votre stratégie !
Vous pouvez obtenir des modificateurs de plusieurs manières différentes : par des Talents, par la difficulté de l'action elle-même et par l'aide d'autres personnes.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Normalement, le MJ n'évalue pas la difficulté d'une action. Vous ne lancez les dés que dans des situations difficiles, point final. Mais parfois, le MJ peut vouloir souligner que des facteurs externes aident ou entravent une action, vous pouvez alors utiliser le tableau ci-dessous pour vous guider. Il y a aussi des cas où des modificateurs sont imposés par les règles, comme lorsque vous visez soigneusement avec une arme à distance, que vous tirez à longue distance ou que vous êtes en mauvaise position de négociation lorsque vous tentez de manipuler quelqu'un. Certains Talents peuvent également vous donner un bonus dans certaines situations.

DIFFICULTÉS	MODIFICATEURS
Triviale	+3
Simple	+2
Facile	+1
Moyenne	-
Exigeante	-1
Difficile	-2
Redoutable	-3

S'ENTRAIDER

D'autres PJ ou personnages-non-joueurs (PNJ) peuvent vous aider à réussir un jet de compétences. Cela doit être déclaré immédiatement, avant que vous ne lanciez vos dés. Cette action doit également avoir un sens dans l'histoire, la personne qui vous aide doit être physiquement présente et avoir la capacité de soutenir votre action. Le MJ a toujours le dernier mot. Pour chaque personnage qui vous aide, vous obtenez un modificateur de +1.

Pas plus de trois personnages peuvent vous aider avec un seul jet, ce qui signifie que votre modificateur maximal apporté par de l'aide est de +3. En combat, l'aide compte pour le même type d'action que celle que vous soutenez (*rapide* ou *lente*). Les PNJ peuvent s'entraider de la même manière que les personnages-joueurs. Laisser les PNJ agir en groupe plutôt qu'individuellement est souvent un moyen facile de gérer un grand nombre de PNJ en combat.

JETS D'OPPOSITION

Parfois, il ne suffit pas d'obtenir un *Succès* pour réussir votre jet de Compétence. Dans certains cas, vous devez battre votre adversaire sur un jet d'opposition.

Pour remporter une opposition, vous devez réussir un jet et obtenir plus de *Succès* que votre adversaire. Tous les *Succès* obtenus par votre adversaire éliminent un de vos *Succès*. Vous seul (l'attaquant) pouvez pousser votre jet. Parfois, vous et votre adversaire utilisez des Compétences différentes ou identiques, selon la situation. Les jets d'opposition sont courants lorsque vous utilisez les Compétences **Manipulation**, **Furtivité**, **Mobilité** ou encore **Reconnaissance**, et lorsque quelqu'un utilise ces Compétences contre vous.

Le MJ peut également utiliser des jets opposés lorsqu'il le juge approprié, comme par exemple un jet de **Force** contre la **Force** d'un PNJ pour déterminer l'issue d'un bras de fer ou bien d'une lutte entre deux personnes.

PNJ & COMPÉTENCES

Les personnages-non-joueurs utilisent les Compétences de la même manière que les personnages-joueurs. Le MJ lance les dés pour eux, et ils peuvent pousser leurs lancers comme le font les PJ. Mais le MJ ne doit lancer les dés que pour les actions qui affectent directement un PJ, par exemple, si le PNJ attaque un personnage-joueur ou s'il tente de le sauver. Lorsqu'un PNJ effectue une action qui n'affecte pas directement un PJ, le MJ peut simplement décider de ce qui se passe, sans lancer de dés.



LES COMPÉTENCES

Le jeu de rôle est une conversation. Le maître du jeu décrit la scène, vous décrivez le comportement de vos PJ, le MJ décrit la réaction des PNJ, vous répondez et ainsi de suite. C'est ainsi que l'histoire est racontée et progresse. Mais tôt ou tard, une situation décisive va se présenter, un point de non-retour, un conflit que la conversation seule ne peut résoudre. Alors, il est temps de lancer les dés et d'utiliser l'une de vos Compétences. Cette section va vous décrire les douze Compétences de base que les PJ pourront utilisées durant le jeu.

ARTISANAT

Attribut associé : Esprit
Lorsque vous devez réparer des équipements, bricoler ou encore interagir avec des objets mécaniques d'une manière ou d'une autre, faites un jet d'**Artisanat**. Restaurer 1 point de *Durabilité* à un objet ou un véhicule demande généralement 1 Quart de travail (cf. page 72).

Échec : l'objet cassé ne peut pas être réparé. Et si le bruit que vous avez fait attirait une compagnie indésirable ?

Succès : avec gémissement, l'objet se plie à votre volonté. Si vous réparez un objet endommagé, sa *Durabilité* récupère un point.

Actions d'éclat : pour chaque *Succès* supplémentaire obtenu au-delà du premier, choisissez une *Action d'éclat* applicable à la situation :

- *Si vous réparez un objet, sa Durabilité regagne 1 point. Vous pouvez choisir cette action plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs Succès supplémentaires.*
- *Vous obtenez un modificateur de +1 à un jet de Compétence ultérieur relatif à celui-ci.*
- *Vous apprenez de votre expérience et vous n'avez plus besoin de faire un jet de dés pour surmonter exactement le même défi durant la séance de jeu.*
- *Vous le faites rapidement, en deux fois moins de temps qu'il en faudrait normalement.*
- *Vous le faites en silence.*

Confection artisanale : dans *THE LAST OF US, le jeu de rôle*, vous avez la possibilité d'utiliser la Compétence **Artisanat** afin de concevoir ou d'améliorer des armes de contact ou encore fabriquer des explosifs artisanaux en associant divers Éléments de base (*Alcool*, *Chiffon*, *Explosif*, *Lame*, *Lien* et *Sucre*) que vous pourrez trouver un peu partout en explorant le No man's land. Vous ne pourrez cependant transporter sur vous que cinq exemplaires de chaque catégorie d'éléments au maximum.

COMBAT À DISTANCE

Attribut associé : Agilité
Si vous possédez une arme à distance, vous pouvez abattre votre ennemi se trouvant à portée de tir sans vous faire saigner les mains. Utilisez la Compétence **Combat à distance** pour tirer avec tous les types d'armes à distance. Pour en savoir plus sur le combat à distance et les *Dégâts*, reportez-vous à la page 55.

Échec : le tir rate la cible. Il touche peut-être autre chose ? Et le bruit des tirs pourrait attirer une attention malvenue.

Succès : vous touchez et infligez à votre adversaire des dommages égaux à la valeur de *Dégâts* de votre arme.

Actions d'éclat : pour chaque *Succès* supplémentaire que vous obtenez, choisissez l'une des options suivantes :

- *Vous infligez +1 point de Dégâts supplémentaire à votre adversaire. Vous pouvez choisir cette action plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs Succès supplémentaires.*
- *Votre adversaire est cloué sur place par vos tirs. Il doit immédiatement effectuer un jet de Panique.*
- *Vous vous positionnez et vous pouvez échanger votre score d'Initiative avec votre ennemi, qui prendra effet au prochain Round. Vous ne pouvez pas revenir à votre Initiative précédente.*
- *Votre cible lâche une arme ou un objet qu'il a en main. C'est vous qui choisissez,*
- *Votre adversaire tombe au sol ou est repoussé, par exemple à travers une porte ou une fenêtre.*

Se mettre à l'abri : lorsque les balles commencent à siffler autour de vous, il est souvent bon de se mettre à couvert derrière quelque chose de solide. *Se mettre à l'abri* est considéré comme une *Action rapide* (cf. page 56).

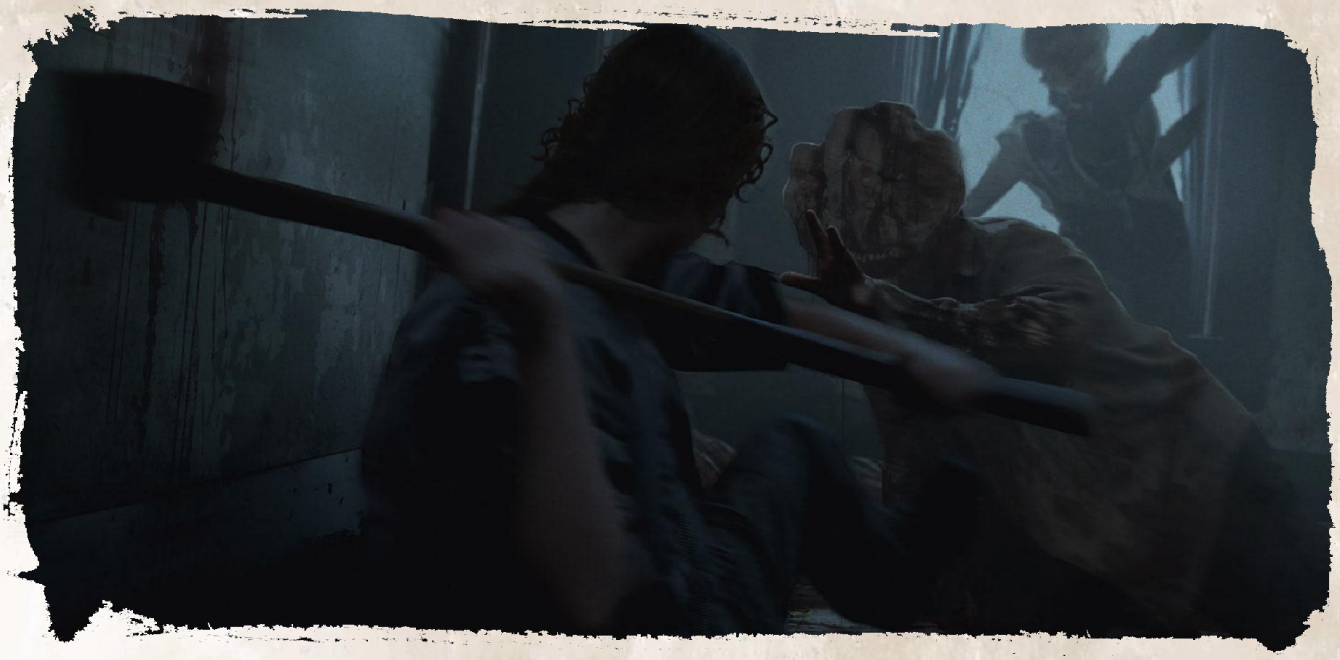
COMBAT RAPPROCHÉ

Attribut associé : Vigueur
Parfois, vous n'avez pas d'autre choix que de vous battre pour votre vie, au coude à coude avec l'ennemi.
Faites un jet sous cette Compétence lorsque vous attaquez quelqu'un à mains nues ou avec une arme de contact. Pour en savoir plus sur le combat rapproché et les *Dégâts*, reportez-vous à la page 54.

Échec : Vous trébuchez et vous ratez lamentablement. Maintenant, c'est au tour de votre adversaire.

Succès : vous frappez et infligez à votre adversaire des dommages égaux à la valeur de *Dégâts* de votre arme.

Actions d'éclat : pour chaque *Succès* supplémentaire que vous obtenez, choisissez l'une des options suivantes :



- *Vous infligez +1 point de Dégâts supplémentaire à votre adversaire. Vous pouvez choisir cette action plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs Succès supplémentaires.*
- *Vous surpassez votre ennemi et pouvez échanger votre score d'Initiative avec le sien, qui prendra effet au prochain Round. Si vous choisissez cet effet, Vous ne pourrez pas revenir à votre Initiative précédente.*
- *Votre cible lâche l'arme ou l'objet qu'il a en main.*
- *Votre adversaire tombe et se retrouve à terre.*
- *Vous vous saisissez de l'adversaire (cf. page 54).*

COMMANDEMENT

Attribut associé : Empathie
Si vous voulez survivre aux horreurs de ce monde, vous avez besoin d'un bon leader… ou vous devez en devenir un vous-même. Vous pouvez utiliser la Compétence **Commandement** de deux façons :

Arrêter la Panique : lorsqu'un autre personnage perd son sang-froid après un jet de Panique, vous pouvez effectuer un jet de **Commandement** pour annuler les effets qu'il subit (cf. page 65) et lui faire retrouver son calme.

Donner des ordres : durant un combat, en dépensant une *Action lente*, vous pouvez hurler un ordre à destination d'un autre personnage, celui-ci doit pouvoir vous entendre, ne serait-ce que par le billet de la radio. Pour chaque *Succès* obtenu à votre jet de **Commandement**, ce personnage bénéficie d'un bonus de +1 à son jet lorsqu'il effectue l'ordre que vous lui avez donné.

Leaders : un joueur qui choisit l'Archétype *Leader* peut posséder le Talent *Meneur d'hommes* à la création de son personnage, ce Talent lui permet d'utiliser la Compétence **Commandement** pour donner des ordres aux PJ et aux PNJ placés sous son autorité.

ENDURANCE

Attribut associé : Vigueur
Lorsque votre résistance physique est mise à l'épreuve, faites un jet d'**Endurance**. Par exemple, faites un jet sous cette Compétence pour résister aux effets de la douleur, courir sans vous arrêter ou lorsque vous êtes tenaillé par la faim et la soif, ou encore lorsque vous voyagez dans des conditions météorologiques extrêmes et que vous êtes contraint de subir un froid glacial ou une chaleur étouffante.

Échec : vous n'en pouvez plus. Vous cédez à la douleur et en subissez les conséquences.

Succès : vous arrivez à continuer, vous serez les dents et ignorez la douleur juste un peu plus longtemps.

Action d'éclat : pour chaque *Succès* supplémentaire que vous obtenez, choisissez l'une des *Actions d'éclat* ci-dessous applicable à la situation :

- *Vous donnez un Succès à un autre PJ dans la même situation que vous.*
- *Vous obtenez un modificateur de +1 à un jet de Compétence ultérieur relatif à celui-ci.*
- *L'expérience vous endurcit et vous n'avez plus besoin de faire un jet de dés pour surmonter exactement le même défi durant la séance de jeu.*

FORCE

Attribut associé : Vigueur
Cette compétence représente votre capacité à soulever ou bien pousser des objets lourds, défoncer des portes verrouillées ou bien accomplir toute autre action qui nécessite de la puissance physique à l'état brute ainsi qu'une bonne dose de détermination.

Échec : vous avez mal calculé votre coup et vous vous faites mal. Vous encaissez 1 point de *Dégâts*.

Succès : vous réussissez ce que vous entreprenez presque sans trop d'effort.

Actions d'éclat : pour chaque *Succès* supplémentaire que vous obtenez, choisissez l'une des options suivantes :

- *Vous obtenez un modificateur de +1 à un jet de Compétence ultérieur relatif à celui-ci.*
- *L'expérience vous endurcit et vous n'avez plus besoin de faire un jet de dés pour surmonter exactement le même défi durant la séance de jeu.*
- *Vous frimez.*

FURTIVITÉ

Attribut associé : Agilité

Lorsque vous tentez de vous faufiler quelque part sans vous faire remarquer, que vous voulez vous cachez, que vous crochetez une serrure, que vous tentez de suivre quelqu'un discrètement ou que vous effectuez un tour de passe-passe, faites un jet de **Furtivité**. Cette Compétence est également très utile durant le *Mode exploration*. Plus d'informations vous seront données au Chapitre 5.

Échec : votre ennemi vous voit ou vous entend, et tout élément de surprise est perdu.

Succès : vous bougez comme une ombre dans la nuit, sans que personne ne vous remarque.

Actions d'éclat : pour chaque *Succès* supplémentaire que vous obtenez, choisissez une *Action d'éclat* applicable à la situation :

- *Vous donnez un Succès à un autre PJ dans la même situation que vous.*
- *Vous obtenez un modificateur de +1 à un jet de Compétence ultérieur relatif à celui-ci.*

Furtivité de groupe : lorsque vous et les autres personnages utilisez la Compétence **Furtivité** côte à côte, vous ne faites pas de jet individuel. Au lieu de cela, seul le PJ ayant le niveau de Compétence le plus bas lance les dés et le résultat s'applique à l'ensemble du groupe.

MANIPULATION

Attribut associé : Empathie

Le monde de *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle* comporte de nombreux dangers, mais vous pouvez souvent atteindre vos objectifs sans violence, grâce au charme, à l'intimidation ou à un raisonnement sensé. Pour faire en sorte qu'une autre personne voit les choses à votre manière, faites un jet de **Manipulation** contre un jet de **Manipulation** de votre adversaire. Vos chances sont en fonction de vos positions de négociation (cf. page 53).

Échec : votre adversaire n'écoute pas et ne fait pas ce que vous voulez. Il pourrait commencer à vous détester, voire à vous attaquer s'il est provoqué.

Succès : si vous réussissez, votre adversaire doit soit faire ce que vous voulez, soit vous attaquer immédiatement physiquement. Même si votre adversaire choisit de faire ce que vous voulez, il peut toujours exiger quelque chose en retour. Le MJ décide de ce que cela implique, mais cela doit être suffisamment raisonnable pour que vous puissiez répondre à ces demandes. C'est à vous d'accepter ou non l'accord.

Actions d'éclat : pour chaque *Succès* que vous obtenez en plus de ce dont vous avez besoin pour gagner le jet adverse, vous pouvez choisir une de ces *Action d'éclat* :

- *Votre adversaire fait ce que vous attendez de lui sans exiger de faveur en retour.*
- *Votre adversaire fait plus que ce que vous demandez, par exemple en vous donnant des informations utiles. Les détails sont laissés à l'appréciation du MJ.*
- *Vous impressionnez votre adversaire qui essaiera de vous aider plus tard d'une manière ou d'une autre. Les détails sont laissés à l'appréciation du MJ.*

Être manipulé : les PNJ et autres PJ peuvent également vous manipuler. Si leur jet réussi, vous devez attaquer ou proposer une sorte de marché. Ensuite, c'est au MJ (ou à l'autre joueur) de décider si votre adversaire accepte ou non les termes de votre arrangement.

La manipulation n'est pas du contrôle mental : lorsque vous manipulez quelqu'un, vous ne prenez pas le contrôle de son esprit. Ce dont vous essayez de convaincre votre adversaire doit être quelque chose de raisonnable, sinon le MJ peut refuser.

MOBILITÉ

Attribut associé : Agilité

Lorsque le danger est au rendez-vous et que vous essayez d'esquiver les mâchoires de la mort, vous devez garder la tête froide et vous déplacer rapidement. Faites un jet de **Mobilité** lorsque vous voulez vous sortir d'une situation dangereuse, qu'il s'agisse d'une escalade risquée, d'un saut dangereux, esquiver une attaque au corps à corps ou d'effectuer une manœuvre de pilotage avec un véhicule.

Échec : vous trébuchez et restez sur place, incapable de bouger ou d'esquiver ce qui arrive vers vous.

Succès : vous vous écartez du danger avec grâce, souplesse et agilité.

Actions d'éclat : pour chaque *Succès* supplémentaire obtenu au-delà du premier, choisissez une *Action d'éclat* applicable à la situation :

- *Vous donnez un Succès à un autre PJ dans la même situation que vous.*
- *Vous obtenez un modificateur de +1 à un jet de Compétence ultérieur relatif à celui-ci.*
- *Vous frimez.*

RECONNAISSANCE

Attribut associé : Esprit
Dans *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle* vous devez être sur vos gardes en permanence, sinon vous ne ferez pas de vieux os dans le No man's land. Vous pouvez utiliser la Compétence **Reconnaissance** pour repérer quelqu'un qui se faufile (cf. **Furtivité** page 35). Vous pouvez également utiliser cette Compétence lorsque vous repérez une menace inconnue pour en savoir plus.

Échec : vous ne pouvez pas vraiment savoir ce que c'est, ou vous le confondez avec quelque chose d'autre (le MJ vous fournit de fausses informations).

Succès : vous êtes capable de déterminer ce que c'est et si cela ressemble ou non à une menace. L'information exacte que vous obtenez dépend du MJ.

Actions d'éclat : pour chaque *Succès* supplémentaire obtenus, vous obtenez la réponse à l'une des questions ci-dessous :

- *Est-ce que c'est humain ?*
- *Est-ce que ça vient vers moi ?*
- Y en a-t-il d'autres à proximité ?
- *Comment puis-je entrer, passer ou partir ?*

Observation de groupe : lorsque vous et les autres PJ observent en même temps, vous ne faites pas de jet individuel. Au lieu de cela, seul le PJ ayant le niveau de Compétence le plus élevé effectue le jet de **Reconnaissance** et le résultat obtenu s'applique à tout le groupe.

SOINS MÉDICAUX

Attribut associé : Empathie
En tant que survivants d'un monde tel que celui de *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle*, il existe un risque important que vous et vos amis soyez blessés, tôt ou tard. C'est à ce moment-là que la Compétence **Soins médicaux** est utile. Elle peut être utilisée de deux manières :

Récupérer des points de Santé : une personne qui a subi des dommages voit son niveau de Santé être diminué. Si vous lui appliquez la Compétence **Soins Médicaux** et que votre jet est réussi, elle récupère immédiatement un nombre de points de Santé égal au nombre de *Succès* que vous avez obtenus. Pour en savoir plus sur la gestion des blessures, reportez-vous à la page 58.

Sauver une vie : la plus importante utilisation de la Compétence **Soins médicaux** consiste à prodiguer les premiers soins et à sauver la vie d'un camarade tombé au combat et qui se retrouve *à l'Agonie* à la suite d'une blessure critique. Un jet raté à ce stade pourrait signifier la fin pour votre patient, alors soyez prudent !

SURVIE

Attribut associé : Esprit
Tout ce que vous devez savoir pour survivre dans le No man's land est géré par la Compétence **Survie**.
Cette Compétence peut s'utiliser de trois manières bien spécifiques : la première manière vous permet de savoir comment installer un camp en toute sécurité, de trouver un abri sûr pour la nuit, comment trouver de la nourriture ou de l'eau, et comment savoir si elle est potable. **Survie** vous permet également d'installer des pièges pour attraper des animaux sauvages, de pêcher, de chasser ou bien d'avoir les connaissances nécessaires sur la cueillette ou bien savoir dépecer un animal (cf. page 117), la seconde façon intervient lorsque vous fouillez un lieu en quête de nourriture ou de ressources. Si vous réussissez votre jet, vous trouvez un objet spécifié par le scénario, vous pouvez également décider de faire un jet sur la table des ressources aléatoires (cf. page 47), et la troisième et dernière manière d'utiliser la Compétence **Survie** est lorsque vous suivez une piste laissée par des animaux ou bien d'autres survivants. Si la personne que vous suivez essaie de couvrir ses traces, faites un jet d'opposition de **Survie** contre le jet de **Survie** de votre adversaire. Sinon, vous n'avez qu'à réussir le jet.

Échec : nada, peau de zobe, walou. Vous ne trouvez absolument rien.

Succès : vous trouvez un abri sûr ou bien de quoi vous alimenter pour la journée.

Actions d'éclat : pour chaque *Succès* supplémentaire que vous obtenez, choisissez une *Action d'éclat* applicable à la situation :

- *Si vous fouillez un lieu, vous trouvez un objet supplémentaire appartenant à la même catégorie. Vous pouvez choisir cette action plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs Succès supplémentaires.*
- *Vous donnez un Succès à un autre PJ dans la même situation que vous.*
- *Vous obtenez un modificateur de +1 au jet de 1D66 sur la table des ressources aléatoires (cf. page 47). Vous pouvez choisir cette action plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs Succès supplémentaires.*



4

TALENTS

LES LISTES DE TALENTS

Les Compétences et les Attributs brossent un tableau général de votre caractère. Afin de vous permettre d'affiner et de spécialiser votre personnage, *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle* propose un total de 60 Talents. Les Talents peuvent affecter la façon dont vous utilisez vos Compétences ou dont vous vous remettez des *Dégâts*, ou même vous permettre de faire des choses qui sont tout simplement impossibles pour les autres. Contrairement aux Compétences et aux Attributs, les Talents ne possède pas de valeurs chiffrées, soit le PJ possède le Talent en question, soit il ne le possède pas.

LES TALENTS D'ARCHÉTYPE

Les 30 Talents d'Archétype ci-après sont des avantages spécifiques à l'Archétype qui leur sont intrinsèquement liés et qui ne peuvent pas être appris par d'autres. Chaque Archétype possède trois Talents associés, le personnage en choisit un lors du processus de création, il aura ensuite la possibilité d'apprendre d'autres Talents au cours du jeu en les achetant grâce à ses points d'Expérience.

BARATINEUR (CONTREBANDIER)
Vous savez manier les mots afin qu'une négociation aye toujours dans votre sens sans que votre interlocuteur ne s'en rende vraiment compte. Vous pouvez utiliser votre Attribut **Esprit** à la place de l'Attribut **Empathie** pour effectuer des jets de **Manipulation** lorsque vous êtes en conflit social et entamer une négociation (cf. page 53).

BLASÉ (SURVIVALISTE)
Vous avez été témoin de tellement d'horreur dans ce monde que rien ne vous atteint désormais. Vous êtes immunisé contre tous les jets de Panique déclenchés par un événement traumatisants ou bien une créature monstrueuse, de plus vous ne gagnez plus de points de Désespoir face aux situations d'*impuissance* (cf. page 63).

CARNAGE (VÉTÉRAN)
Lorsque les balles fusent de toutes parts ou que vous vous retrouvez encerclé, vous n'êtes pas du genre à courir ou bien à vous planquer. Au lieu de faire comme les autres et paniquer, vous vous servez de cette peur d'une mort imminente comme d'une arme contre vos adversaires. Lorsque vous faites un jet de Panique et que vous obtenez un résultat de 11 ou plus (cf. page 65) vous pouvez remplacer les effets du jet par l'effet suivant : si vous avez des ennemis dans votre champ de vision, vous vous mettez immédiatement à les attaquer en hurlant et en les insultant copieusement sans vous souciez de votre sécurité, vous ne vous arrêtez qu'une fois tous vos ennemis *à l'Agonie* (cf. page 58). De plus, les autres personnages témoins de votre rage sanguinaire voient leur niveau de Stress augmenter d'un point.

CHANCEUX (CONTREBANDIER)
Peu importe les situations horribles dans lesquelles vous vous trouvez, vous semblez toujours vous en sortir indemne. Vous pouvez, une fois par séance de jeu, esquiver automatiquement une attaque dont les dommages aurait dû vous laisser *à l'Agonie* sans que cela ne soit compté comme une action.

CHIRURGIEN DE TERRAIN (TOUBIB)
Vous connaissez l'art délicat d'empêcher une blessure de saigner ou de soigner des blessures graves. Vous obtenez un modificateur de +2 à votre jet de **Soin médicaux** lorsque vous soignez une personne qui est sur le point de mourir d'une blessure critique.

COMPASSION (TOUBIB)
Vous pouvez pousser deux fois n'importe quel jet de Compétences basé sur l'**Empathie**, contrairement aux autres personnages qui ne peuvent le faire qu'une seule fois. Pousser un jet fait toujours augmenter votre niveau de Stress d'un point.

CORIACE (CHAROGNARD)
Seuls les plus durs et les plus forts survivent dans le No man's land. Faites un jet de **Vigueur** (Attribut seulement) chaque fois que vous subissez des dommages. Vous ne pouvez pas pousser le jet et il ne compte pas comme une action. Pour chaque *Succès* obtenu, vous réduisez de 1 point les dommages subis. Si vous éliminer tous les points de *Dégâts* vous vous en sortez miraculeusement indemne.

CURIEUX (SCIENTIFIQUE)
Vous pouvez pousser deux fois n'importe quel jet de Compétences basé sur l'**Esprit**, contrairement aux autres personnages qui ne peuvent le faire qu'une seule fois. Pousser un jet fait toujours augmenter votre niveau de Stress d'un point.

DÉCISIONS DIFFICILES (LEADER)
Une fois par séance de jeu, lorsque vous prenez une décision immorale pour le bien de votre groupe (exemple : tuer un adversaire désarmé, torturer quelqu'un pour obtenir des informations vitales, etc.), vous ne gagnez pas de points de Désespoir à cause de vos actions.

ENTRAINEMENT MILITAIRE (VÉTÉRAN)
Votre entrainement vous permet de dépasser vos limites et tirer le meilleur parti de vos Compétences de combat. Vous pouvez utiliser votre Attribut **Vigueur** à la place de l'Attribut **Agilité** pour effectuer des jets de **Combat à distance**.

EXPERT EN ARMES (VÉTÉRAN)
Pour acquérir ce Talent, vous devez posséder un score de 4 ou plus en **Combat à distance** ou en **Combat rapproché**. Vous êtes un expert dans l'utilisation d'une certaine catégorie d'armes (armes de poing, fusils, fusil de chasse, armes blanches, etc.). Lorsque vous utilisez une arme appartenant à cette catégorie, vous obtenez un bonus de +2 à votre jet d'attaque. Vous pouvez choisir ce Talent une fois pour chaque catégorie d'arme.



FURTIF (ÉCLAIREUR)
Vous savez vous faufiler discrètement dans n'importe quel environnement. En *mode exploration* (cf. page 46) vous obtenez un bonus de +2 à vos jets de **Furtivité** lorsque vous vous déplacez silencieusement.

INFLUENCE (LEADER)
Vous avez un certain statut qui vous permet de vous faire obéir. Vous pouvez pousser deux fois n'importe quel jet basé sur l'**Empathie** contrairement aux autres personnages qui ne peuvent le faire qu'une seule fois. Pousser un jet fait toujours augmenter votre niveau de Stress d'un point.

IMPROVISATION TECHNIQUE (SCIENTIFIQUE)
Dans le feu de l'action il n'est pas toujours évident de trouver une solution rapide à une situation qui semble perdue d'avance. Vous obtenez un bonus de +2 lorsque vous effectuez un jet d'**Artisana**t afin de fabriquer un outil ou bien un objet à usage unique afin de vous sortir de la situation.

INSTINCT DE SURVIE (SURVIVALISTE)
Lorsque vous êtes attaqué ou en danger de mort, et si un autre PJ ou PNJ (allié ou non) se trouve à *Courte portée* (dans la même zone), votre *Instinct de survie* prend le dessus, vous pouvez effectuer un jet d'**Esprit** (Attribut seulement, le jet ne peut être poussé et ne compte pas comme une action), en cas de *Succès* vous vous écartez de justesse et c'est l'autre personnage qui est victime de l'attaque ou bien du danger. L'utilisation de ce Talent fait toujours augmenter votre niveau de Stress d'un point.

MÉDECINE ALTERNATIVE (TOUBIB)
Vous connaissez des techniques de soins alternatives, il peut s'agir d'acuponcture, d'homéopathie ou de massages shiatsu. Quoi qu'il en soit, l'utilisation de ses techniques sur un blessé avec un jet réussi en **Soins médicaux** lui permet de se remettre plus rapidement en divisant par deux le temps de guérison d'une blessure critique.

MENEUR D'HOMMES (LEADER)
Vous pouvez utiliser la Compétence **Commandement** afin de donner des ordres aux PJ ou aux PNJ qui ne sont pas *Leaders*, à condition qu'ils appartiennent à la même organisation que vous. Pour forcer quelqu'un à obéir à un ordre afin d'effectuer une action spécifique, faites un jet de **Commandement** opposé à la **Manipulation** de la cible. Si votre jet l'emporte, la cible doit obéir à votre ordre, même si cela lui nuit ou la met en danger. Votre niveau de Stress augmente de 1 à chaque fois que vous procédez de la sorte. Vous ne pouvez pas empêcher des actions déclenchées par un jet de Panique grâce à ce Talent.

NÉ DERRIÈRE UN VOLANT (MÉCANO)
Vous aimez la vitesse et n'avez pas votre pareil derrière un volant. Lorsque vous êtes au volant d'un véhicule, tous vos jets de **Mobilité** ont un modificateur de +2 lorsque que vous effectuez des *Manœuvres de pilotage* (cf. page 72).

OBSERVATEUR (ARCHIVISTE)
Très peu de chose échappe à votre regard. Lorsque vous passez un Tour dans une pièce ou un lieu semblable, vous pouvez effectuer un jet de **Reconnaissance**. Pour chaque *Succès* obtenus vous pouvez poser une des questions suivantes au MJ, ce dernier doit vous répondre sincèrement mais peut s'il le désir vous donner des réponses incomplètes ou floues.

- *Que s'est-il passé ici ?*
- *Y a-t-il quelque chose de caché ici, et si oui, où ?*
- *Y a-t-il des détails curieux ou des choses qui sortent de l'ordinaire ?*

OPPORTUNISTE (CHAROGNARD)
Vous savez où chercher lorsque vous êtes en quête de ressources. Après avoir réussi votre jet de **Survie** pour fouiller un endroit, lorsque vous choisissez de faire un jet sur la table des ressources aléatoires (cf. page 47) vous pouvez inverser le résultat du jet du D66 de sorte que le dé des unités devienne le dé des dizaines et vice versa.

POUCES NOIRS (MÉCANO)
Les engins à moteur n'ont aucun secret pour vous. Vous n'avez pas peur de plonger les mains dans le cambouis afin de tirer le meilleur d'un véhicule ou de n'importe quelle machine mécanique.
Vous obtenez un modificateur de +2 à tous vos jets d'**Artisanat** dès qu'il s'agit de réparer ou bien de comprendre le fonctionnement d'une machine.

RÉCUPÉRATION D'ARTEFACTS (ARCHIVISTE)
À chaque fois que vous êtes à la recherche d'un objet du passé ayant de l'intérêt pour vous ou votre communauté, vous savez exactement où chercher, la plupart du temps. Une fois par séance de jeu lorsque vous fouillez un endroit vous pouvez effectuer un jet de **Survie**, lors d'une réussite, vous trouvez la localisation d'un artefact en parfait état tiré sur la table ci-dessous avec un jet de 3D6.

3D6	ARTEFACTS
3	Roman classique de la littérature
4	DVD
5	Cartes à collectionner
6	Comic book
7	Disque vinyle
8	Revue érotique vintage
9	Instrument de musique
10	Partition de musique
11	Jeu vidéo PS3
12	Console de jeu portable PSP Vita
13	IPod
14	Pièces de monnaie de collection (valeur 2D6 x 10 cartes de rationnement)
15	Peinture
16	CD audio
17	Revue sportive
18	Caméscope numérique

ROUTE SÉCURISÉE (CONTREBANDIER)
Vous connaissez les routes et les chemins à éviter lorsque vous voyagez à travers le No man's land. Une fois par Jour, lorsque que vous pratiquer l'activité *Montez la garde* quand vous traverser un Secteur du No man's land (cf. page 118), faites un jet d'**Esprit** (Attribut seulement), si vous obtenez un *Succès* vous ne faites aucune rencontre aléatoire durant la traversée de ce Secteur.

SCIENCES (SCIENTIFIQUE)
Vous possédez des connaissances approfondies dans la plupart des domaines scientifiques, de la biologie et la chimie, en passant par les mathématiques et la physique. Vous obtenez un bonus de +2 à vos jets d'**Esprit** lorsque vous faites appel à vos connaissances.

SOURNOIS (ÉCLAIREUR)
Vous savez vous faufiler derrière le dos de vos cibles. Vous obtenez un bonus supplémentaire de +1 à vos jets de **Furtivité** lorsque vous effectuez une attaque furtive sur une cible *passive* (cf. page 52).

STOÏQUE (ARCHIVISTE)
Vous possédez un esprit pragmatique, ce qui vous permet d'effectuer vos jets d'**Endurance** en utilisant l'Attribut **Esprit** plutôt que **Vigueur**.

SUPPORTER LA FAIM & LA SOIF (CHAROGNARD)
Vous pouvez endurer la faim et la soif bien mieux que la plupart des gens. Lorsque vous faites un jet de Réserve de *Rations* ou d'*Eau*, vous pouvez lancer 2 dés de plus que votre réserve actuelle (minimum 1 dé).

TÉMÉRAIRE (MÉCANO)
Vous pouvez pousser deux fois n'importe quel jet de Compétences basé sur l'**Agilité**, contrairement aux autres personnages qui ne peuvent le faire qu'une seule fois. Pousser un jet fait toujours augmenter votre niveau de Stress d'un point.

TOUJOURS PRÊT (SURVIVALISTE)
Pessimiste de nature, vous êtes toujours préparé au pire. Lorsque vous avez besoin d'un équipement que vous ne possédez pas pour accomplir une tache spécifique, faites un jet d'**Esprit** (Attribut seulement), lors d'un *Succès* vous trouvez une solution alternative à votre problème.

TRAQUEUR (ÉCLAIREUR)
Vous obtenez un bonus de +2 à vos jets de **Survie** lorsque vous traquez un ennemi ou bien un animal ou bien lorsque vous essayez de cacher vos propres traces.

LES TALENTS GÉNÉRAUX

Contrairement aux Talents d'Archétype, les 31 Talents énumérés ici sont accessibles à tous et peuvent être appris par n'importe quel personnage au cours du jeu en les achetant avec ses points d'Expérience.

AMITIÉ DES ANIMAUX
Vous possédez un don naturel pour vous occuper des animaux. Ils se montrent calmes et amicaux à votre approche. Les carnivores ne vous attaquent pas sauf pour se défendre, aucune monture ne cherchera à vous désarçonner, tous les molosses qui veillent autour du repère de vos ennemis deviennent aussi dociles que des agneaux en votre présence.

ARTIFICIER
Vous êtes un expert en explosifs. En réussissant un jet d'**Artisanat** vous pouvez fabriquer des explosifs artisanaux en associant un exemplaire de chaque élément de base nécessaire à leur conception. Vous pourrez trouver ces divers éléments de base un peu partout dans le No man's land. Une *Action lente* est nécessaire pour fabriquer un

explosif artisanal (cf. page 51). Ce Talent permet également la fabrication de munitions (cf. page 57).

EXPLOSIFS	ÉLÉMENTS DE BASE
Bombe à clous	*Explosif* + *Lame*
Bombe fumigène	*Explosif* + *Sucre*
Bombe tuyau	*Explosif* + Tuyau de plomb

ARTILLEUR
Pour vous, le tir automatique il n'y a que ça de vrai. Vous pouvez effectuer un *Tir en rafale* avec une arme à feu sans que cela n'affecte votre niveau de Stress ni subir de malus à votre jet de **Combat à distance** (cf. page 56).

ARTS MARTIAUX
Grâce à vos connaissances en self-défense vos frappes à mains nues sont redoutables et précises. Vous obtenez un bonus de +2 à vos jets de **Combat rapproché** lorsque vous combattez à mains nues.

ATTAQUE BRUTALE
Vous obtenez un bonus de +1 à vos *Dégâts* avec n'importe quelle arme de contact si vous sacrifiez votre *Action rapide* durant le Round de combat.

BÊTE DE SOMME
Vous êtes fort comme un bœuf. Vous avez la capacité de transporter deux fois plus d'objets que la normale, c'est-à-dire votre valeur de **Vigueur** x 4, sans être encombré.

BON SAMARITAIN
Vous croyez au karma et vous savez que les actes de bonté sont toujours récompensés. Chaque fois que vous aidez quelqu'un de manière désintéressée vous faites baisser votre niveau de Désespoir d'un point.

BRAVE
Vous pouvez pousser deux fois n'importe quel jet de Compétences basé sur la **Vigueur**, contrairement aux autres personnages qui ne peuvent le faire qu'une seule fois. Pousser un jet fait toujours augmenter votre niveau de Stress d'un point.

CHARISMATIQUE
Pour acquérir ce Talent, vous devez posséder un score de 4 ou plus en **Empathie**. Vous rayonnez une aura qui incite les gens à vous faire confiance et à rechercher votre emprise. Une fois par séance de jeu, faites un jet de **Manipulation**, chaque *Succès* vous permet d'obtenir l'une des options suivantes :

- *Vous attirez l'attention d'un étranger. Il devient curieux et s'approche de vous.*
- *Vous pouvez changer la disposition d'une personne à votre égard, passant d'Hostile à Antipathique, d'Antipathique à Neutre, ou de Neutre à Amical.*
- *Vous faites en sorte que vos adversaires vous perçoivent comme inoffensif et vous ignorent tant que vous restez en arrière-plan et que vous n'agissez pas contre eux.*
- *Vous arrivez à arguer une foule pour qu'elle se mettent de votre côté.*

CICATRISATION RAPIDE
Vous êtes très résistant et vous vous remettez rapidement de vos blessures. Le temps de cicatrisation des blessures critiques est réduit de moitié pour vous.

FLINGUEUR
Vous devez posséder un score de 4 ou plus en **Agilité** pour acquérir ce Talent. Vous êtes vraiment très à l'aise lorsque vous maniez une arme à distance. Vous pouvez tirer avec n'importe quelle arme à distance au prix d'une *Action rapide* au lieu d'une *Action lente*, mais en subissant cependant un malus de -2 à votre jet de **Combat à distance**.

FORTE TÊTE
Vous n'aimez pas que l'on vous dise quoi faire et ne vous laissez pas influencer par les autres. Vous avez modificateur de +2 aux jets opposés de **Commandement** ou bien de **Manipulation**.

GARDE DU CORPS
Si une personne se trouvant à courte distance de vous est touchée par une attaque, vous pouvez plonger pour encaisser le coup à sa place. Faites un jet de **Mobilité**. Cela ne compte pas comme une action en combat. Si vous obtenez un ou plusieurs *Succès*, vous encaissez le coup à la place de votre ami. Vous pouvez pousser le jet.

IMMUNITÉ GÉNÉTIQUE
Vous faites partie des chanceux qui sont nés avec une immunité génétique à l'infection cérébrale par Cordyceps. Votre personnage ne peut en aucun cas contracter l'infection, que ce soit par morsure ou bien en respirant des spores se trouvant dans une zone contaminée. Que votre personnage soit au courant de son immunité ou non dépend de s'il a survécu à une morsure d'infecté. S'il a été mordu et que ça venait à se savoir, le personnage serait déclaré comme infecté par tous les tests de la FEDRA, ce qui le rend sujet à une exécution sommaire immédiate. Il pourrait également être recherché par les Lucioles ou d'autres groupes, désireux d'utiliser son corps pour effectuer des cherches pour développer un vaccin, alors il vaut peut-être mieux garder ces informations pour lui.
En raison de sa rareté, un seul personnage par groupe de survivants peut posséder une immunité génétique. De plus, seuls des personnages nés après 2018 peuvent posséder ce Talent car l'immunité a mis plus de cinq ans à se développer chez certains survivants.

INTIMIDATION
Vous avez une présence physique effrayante qui rend facile l'intimidation des gens. Vous pouvez faire un jet de **Manipulation** en utilisant la **Vigueur** au lieu de l'**Empathie** lorsque vous menacez quelqu'un pour lui faire faire ce que

vous voulez. Si vous réussissez, votre adversaire ne peut rien exiger de vous en retour. Il peut cependant toujours choisir de vous attaquer.

INTUITION
Vous avez le don de sentir quand les problèmes arrivent. Vous pouvez faire un jet de **Reconnaissance** en utilisant l'**Empathie** plutôt que l'**Esprit**.

NERFS D'ACIER
Vous savez garder la tête froide en toutes situations et bénéficiez d'un modificateur permanant de -2 à tous vos jets de Panique (cf. page 65).

ŒIL POUR ŒIL
Chaque fois que vous subissez une blessure critique, nommez la personne que vous estimez responsable. Vous obtenez un bonus de +1 à tous vos jets contre elle jusqu'à ce que vous ayez obtenu vengeance.

POIDS PLUME
Lorsque vous effectuez un blocage en combat rapproché, vous pouvez utiliser l'**Agilité** au lieu de la **Vigueur** pour la résolution de votre jet.

RAPIDE COMME L'ÉCLAIR
Vous êtes si rapide que vous pouvez dégainer votre arme sans que cela ne soit compté comme une *Action rapide*.

RÉFLEXES ACCRUS
Vos réflexes sont largement supérieurs à ceux des autres. Vous obtenez un bonus de +2 à ajouter au résultat de votre jet d'Initiative (cf. page 50).

RECHARGEMENT RAPIDE
Vous pouvez recharger une arme à distance légère sans que cela ne soit compté comme une *Action rapide*.

ROBUSTESSE
Vous avez l'habitude d'encaisser les coups. Votre niveau de Santé augmente de +2 points.

SANS PITIÉ
Vous avez appris à frapper le premier, à frapper fort et à être impitoyable. Vous pouvez asséner un *Coup de grâce* à un autre survivant ou bien l'exécuter sans avoir à faire de jet **d'Empathie** et sans que cela n'affecte votre niveau de Stress, cependant cette action vous fait tout de même gagner 1 point de Désespoir (cf. page 63).

SECOND SOUFFLE
Lorsque vous êtes *à l'Agonie*, vous pouvez vous remettre sur pied immédiatement, sans que personne ne vienne à votre secours. Faites un jet d'**Endurance** (Compétence uniquement, le jet ne peut pas être poussé), pour chaque *Succès*, vous récupérez un point de Santé.
Cependant, vous ne pouvez utiliser ce Talent qu'une seule fois par séance de jeu et seulement lorsque vous vous retrouvé *à l'Agonie*. Ce Talent n'a cependant aucun effet sur les conséquences d'une blessure critique.

SENS AIGUISÉS
Vous avez une perception accrue de l'espace et des sens hors du commun qui vous permettent, en vous concentrant sur votre sens de l'audition, de localiser efficacement les ennemis. Vous les percevez comme des ombres blanches luminescentes. En réussissant un jet de **Reconnaissance** en *mode exploration* (cf. page 46), vous arrivez durant 1 Round à détecter les ennemis *actifs* et *passifs* situés dans la même zone que vous, même si ses derniers ne sont pas dans votre ligne de vision ou bien dissimulés derrière un obstacle. Lorsque vous utilisez ce Talent, votre concentration est totale et vous ne pouvez rien faire d'autre, à part vous déplacer lentement et accroupi.

SIXIÈME SENS
Les poils à l'arrière de votre nuque se dressent lorsque des ennemis se cachent à proximité. Vous obtenez un modificateur de +2 à vos jets de **Reconnaissance** lorsque vous essayez de repérer un adversaire ou bien une attaque furtive.

SUPPORTER LA DOULEUR
Votre seuil de tolérance à la douleur est bien plus élevé que celui des autres. Lorsque vous effectuez un jet de *Trépas* ou que vous êtes soumis à la torture, vous avez un bonus de +2 à vos jets d'**Endurance**.

SUPPORTER LES TEMPÉRATURES EXTRÊMES
Vous pouvez endurer le froid et la chaleur bien mieux que la plupart des gens. Vous avez un modificateur de +2 à vos jets d'**Endurance** lorsque vous y êtes confronté.

TIREUR D'ÉLITE
Pour acquérir ce Talent, vous devez posséder un score minimum de 5 en **Combat à distance** ou posséder le Talent *Expert en armes (fusils)*. Vous avez suivi un entrainement intensif au maniement des armes à distance vous permettant d'effectuer des tirs parfaitement calculés avec un fusil de précision. Lorsque vous réussissez un jet de **Combat à distance**, en plus des *Actions d'éclat* déjà disponibles en cas de *Succès* supplémentaires vous pouvez également déclencher les effets suivants :

- *Vous touchez votre cible sans prendre en compte le niveau de protection d'une armure, naturelle ou non.*
- *Vous touchez la cible dans la localisation de votre choix. Si vous choisissez la Tête de votre cible, celle-ci meurt sur le coup. Si votre cible est un autre survivant, vous devez tout d'abord effectuer un jet d'**Empathi**e et le rater (cf. page 58).*
- *Vous touchez une cible supplémentaire.*
- *Vous ne révélez pas votre position.*

TUEUR NÉ
Vous savez où frapper pour faire tomber votre ennemi et faire en sorte qu'il ne se relève jamais. Lorsque votre ennemi subit une blessure critique, vous pouvez ajouter un modificateur supplémentaire de +2 au jet de 2D6 sur les différentes tables des blessures critiques en plus du modificateur de l'arme que vous utilisez (cf. page 59). Ce Talent ne fonctionne pas sur les animaux.


5
COMBATS & TRAUMAS



LE TEMPS & L'ESPACE

L'une des premières choses que les survivants du monde de *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle* apprennent est quand savoir se battre et quand s'enfuir et se cacher. Avant de vous lancer dans un combat, vous devez toujours vous poser la question : *est-ce que ça vaut le coup ?* Vous croiserez de nombreux salauds sans foi ni loi qui n'hésiteront pas à vous trancher la gorge pour voler vos bottes. Une fois dos au mur, vous n'aurez plus d'autre choix, il faudra bien riposter. Voici comment.

PLANS & ZONES

Un violent conflit se joue généralement à l'aide d'un plan de l'endroit où vos personnages se trouvent pour se battre pour leur propre vie. Le plan est divisé en zones. Une zone est généralement une pièce, un couloir ou une zone de terrain. La taille d'une zone varie, de quelques pas à environ 25 mètres. Une zone est généralement plus petite dans un environnement exigu que dans un terrain ouvert.
Dans les scénarios préétablis, les zones sont généralement indiquées sur une carte de localisation. Pour des rencontres aléatoires créées à la volée, le MJ peut faire un rapide croquis de la zone ou simplement la décrire.

JOUER SANS PLAN
Bien que les cartes puissent être utiles, vous pouvez toujours choisir de ne pas les utiliser et de laisser certains conflits se dérouler uniquement en utilisant le « *théâtre de l'esprit* ». Cela peut être une bonne solution dans les conflits rapprochés opposant un petit nombre de combattants.

PARTICULARITÉS DES ZONES

Les zones peuvent présenter diverses caractéristiques qui ont une incidence sur les actions qui y sont menées. En voici quelques exemples :

ENCOMBRÉE
La zone est couverte d'un maquis dense, est partiellement inondée ou remplie de débris de toutes sortes. Vous devez effectuer un jet de **Mobilité** lorsque vous entrez dans la zone. En cas d'échec, vous parvenez à entrer dans la zone, mais vous trébuché et tombez au sol.

ÉTROITE
Un égout ou un tunnel étroit. Dans un environnement exigu, vous ne pouvez que ramper, il est impossible de courir. Vous ne pouvez pas non plus vous déplacer ou tirer sur les personnes à côté de vous ou contre des cibles situées derrière elles.

FAIBLEMENT ÉCLAIRÉE
Les sources de lumières de la zone sont très limitées, tous les jets de Compétences basés sur la vision y subissent un modificateur de -1.

PLONGÉE DANS L'OBSCURITÉ
La zone est plongée dans le noir total, tous les jets de Compétences basés sur la vision y subissent un modificateur de -2.

MÉTÉO
S'il est vrai que les zones peuvent parfois être difficiles d'accès, le climat peut compliquer encore plus la situation.

Pluie : de fortes pluies peuvent rendre certaines surfaces glissantes (-1 aux jets de de **Mobilité**) et peuvent masquer la vision longue distance, ajoutant des pénalités aux attaques à long portée, aux jets de **Reconnaissance** ou de **Survie**, etc.

Pluie verglaçante : bien que la libération de la pluie (grésil) ne fasse pas augmenter les pénalités de vision, cela rend les surfaces beaucoup plus glissant (-2 aux jets de **Mobilité**). Pour les PJ sans une protection adéquate, cela peut également conduire à un état d'*Hypothermie* à cause de l'humidité et du froid.
Neige : selon la profondeur, la neige peut être plus qu'une simple gêne. De la neige jusqu'aux genoux empêche toutes courses, et jusqu'à la taille (ou plus profonde) cela est considéré comme une zone *encombrée*. Les environnements froids peuvent rapidement causer un état d'*Hypothermie* pour les PJ sans protection.
Brouillard : un léger brouillard peut interférer avec la vision à *Longue* distance (-1 aux jets de **Reconnaissance**, de **Survie** et de **Combat à distance**), mais un brouillard épais peut gêner toute vision (-2 à *Moyenne* et à *Courte portée*). Par contre vous avez +2 aux jets de **Furtivité**.
Canicule : les températures élevées ne gênent pas la vision ou les déplacements, mais les PJ doivent augmenter leur consommation d'*Eau* de 1 fois par Jour à 1 fois par Quart ou bien risquer de se retrouver *Déshydratés*.
Vents violents : un vent violent devient une nuisance quand il gêne les jets de **Mobilité** (-2 à l'allure en remontant le vent, +1 en position vent arrière) et un danger en hauteur (-2 aux jets de **Mobilité**).

FRONTIÈRES & LIGNES DE VUE

La frontière entre deux zones adjacentes peut être ouverte ou bloquée par un mur. Une frontière bloquée peut avoir une porte ou une trappe, comme indiqué sur la carte, permettant le passage d'une zone à l'autre.
Les frontières ouvertes ne bloquent pas la vision ou le mouvement. Une frontière fermée bloque généralement la ligne de vue même si elle comporte une porte ou une trappe — à moins que vous ne soyez activement debout près de l'ouverture et que vous regardiez à travers.

DISTANCES

La distance entre vous et vos adversaires est divisée en cinq paliers, un modificateur variable s'applique aux jets de **Combat à distance** pour toucher une cible suivant la portée à laquelle elle se trouve. Si votre cible se trouve au-delà de la portée effective de votre arme, il est impossible pour vous de l'atteindre, même si vous réussissez votre jet d'attaque (cf. page 55).

PORTÉE	DISTANCES	MODIFICATEURS
Contact	Moins d'un mètre de vous.	-3
Courte	Jusqu'à 10 mètres, dans la même zone que vous.	-
Moyenne	Jusqu'à 30 mètres, dans une zone adjacente.	-1
Longue	Jusqu'à 100 mètres (quatre zones).	-2
Extrême	Jusqu'à 1 kilomètre et au-delà.	-3

MESURE DU TEMPS

Selon la situation, trois unités de temps distinctes sont utilisées durant une séance de jeu. C'est le travail du MJ de suivre le temps et de déterminer quand un autre Round, Tour ou Quart a passé. Un Jour type est composé de quatre Quarts : le *Matin*, la *Journée*, la *Soirée* et la *Nuit*.

UNITÉS DE TEMPS	DURÉE EN TEMPS RÉEL	UTILISATION PRINCIPALE
Round	6 secondes	Combat
Tour	5-10 minutes	Exploration
Quart	6 heures	Repos





LE MODE EXPLORATION

Dans *THE LAST OF US*, *le jeu de rôle*, l'un des moments où la tension est la plus palpable est lorsque les personnages explorent un environnement inconnu en quête de ressources, ne sachant pas si des Infectés ou bien d'autres survivants hostiles rôdent dans l'obscurité, prêts à leur sauter dessus. Les règles simulent cet aspect du jeu en faisant intervenir le *mode exploration*, découpé en plusieurs Tours. Lors d'un Tour, votre personnage peut traverser jusqu'à deux zones du plan et les explorer : vous y cherchez des ennemis ou des ressources et le MJ vous en donne une description superficielle. Si vous êtes en équipe, vous pouvez explorer le plan seul ou bien en groupe. Si vous souhaitez fouiller une zone en quête de ressources, vous devrez rester à l'intérieur pendant un certain temps suivant le lieu exploré (voir table page suivante) et effectuer un jet de **Survie**. Le MJ a cependant toujours le dernier mot.

DÉPLACEMENT ENNEMI

Durant le *mode exploration*, le MJ gère en secret les différents déplacements des adversaires, à chaque Tour, après que les PJ se soient déplacés. Les PNJ humains sont soumis aux mêmes règles que les PJ, ils ne peuvent se déplacer que de deux zones par Tour. Les animaux et les Infectés peuvent se mouvoir plus vite ou peuvent disposer de règles spéciales. Pour mieux simuler les déplacements de ses PNJ, il est recommandé au MJ de posséder un second exemplaire du plan qu'il cachera derrière son écran de jeu. Il pourra éventuellement y placer des pions qui lui serviront de repère, à l'abri des regards indiscrets des joueurs.

ENNEMIS ACTIFS & PASSIFS

Les ennemis peuvent être *actifs* ou bien *passifs*, en fonction de l'aventure ou bien du MJ. Les ennemis *actifs* sont conscients de votre présence et vous poursuivent activement. Les ennemis *passifs* ne savent pas que vous êtes là, situation idéale pour une embuscade ou une neutralisation (voir *Attaques furtives* page 52).

DÉTECTION

En *mode exploration*, les ennemis *passifs* situés dans la même zone que vous et dans votre ligne de vue sont automatiquement détectés. Si vous ne faites aucun effort pour être discrets, ils vous repéreront également ; un combat s'en suit (cf. page 50). Si vous voulez passez sans qu'ils vous détectent faites un jet de **Furtivité** opposé à leur jet de **Reconnaissance**, vous recevrez un modificateur relatif à la distance à laquelle vous vous trouvez par rapport à eux (voir tableau ci-dessous). Les ennemis *actifs* qui vous ont repéré peuvent tenter de vous atteindre au moyen d'une attaque furtive. Dans ce cas le MJ vous informera qu'une menace rôde et se rapproche puis il fait un jet de **Furtivité** de l'ennemi opposé à un jet de **Reconnaissance** du PJ. En cas d'échec du jet de **Reconnaissance**, l'adversaire dispose d'une *Action lente* ou *rapide* gratuite contre le PJ (au choix du MJ).

Vous ne pouvez pas repérer les ennemis *actifs* qui choisissent de rester dissimulés et qui ne vous attaquent pas, à moins que vous les ayez repérés grâce au Talent *Sens aiguisés* ou que le MJ estime que vous les découvrez en fouillant l'endroit spécifique où ils étaient cachés.

DISTANCE	JET DE FURTIVITÉ
Courte (même zone)	-1
Moyenne (zone adjacente)	-
Derrière une porte ou un mur	+1

Longue	+2
Extrême	+3

RECHERCHER DES RESSOURCES

La différence entre vivre et mourir peut souvent se résumer à de petits choses. Si vos recherches de ressources prennent plus que quelques minutes, les chances d'être surpris par des infectés, des survivants hostiles ou toute autre menace augmentent grandement.

Dans un lieu que le MJ estime approprié, vous pouvez si vous le souhaitez effectuer un jet de **Survie**, avec un *Succès*, vous trouvez un objet dans la zone, déterminé par le scénario ou par le MJ (cf. page 35). Vous pouvez cependant faire autrement et décider qu'à la place vous effectuez un jet de 1D66 sur la table des ressources aléatoires ci-contre en y rajoutant éventuellement +1 au résultat du dé par *Succès* supplémentaires obtenus à votre jet de **Survie**. Faire un jet sur la table des ressources aléatoires peut être souvent plus intéressant pour le PJ. Le MJ a toujours le dernier mot.

Il est à noter que le Talent *Opportuniste* (cf. page 39) permet d'échanger les dizaines et les unités, et vice-versa, du jet de 1D66 sur la table des ressources aléatoires.

LES LIEUX EXPLORÉS

Lorsque vous pratiquer l'activité *Explorer* quand vous voyager dans le No man's land (cf. page 116), le temps nécessaire à vos recherches dépend généralement de la superficie du lieu fouillé, plus la surface de recherche est élevée et plus l'exploration prendra de temps. De plus, la plupart des bons coins ayant déjà été nettoyé au cours des vingt-sept dernières années, il vous faudra également prendre en compte un modificateur suivant l'état du lieu que vous fouillez à votre jet de **Survie**.

EXEMPLES DE LIEUX	TEMPS MINIMUM
Cadavre	1 Round
Voiture, pile de cadavres	5 Rounds
Remorque, pile de débris	1 Tour
Appartement, bureau, cabane	3 Tours
Bateau, chalet, maison, magasin	5 Tours
Avion de ligne, bateau de croisière	10 Tours
Centre commercial, base militaire	1 Quart

ÉTAT DU LIEU EXPLORÉ	MODIFICATEURS
Le lieu a déjà été fouillé.	-2
Le lieu a vraisemblablement déjà été fouillé.	-1
Le lieu n'a jamais été fouillé.	+1
Bunker, cachette personnelle.	+2

1D66	RESSOURCES ALÉATOIRES
11	Révolver .44 Magnum chargé.
12	1D6 cartes de rationnement.
13	Hache d'incendie.
14	Étui à cigarettes avec 2D6 cigarettes.
15	Briquet Zippo en état de marche.
16	Arme à feu vide (lancez 1D6. 1-2 : fusil, 3-4 : arme de poing, 5-6 : fusil de chasse).
21	Masse de chantier.
22	Flacon contenant 1D6 doses d'antibiotiques.
23	Sac de couchage spécial grand froid.
24	Produits d'hygiène divers (shampoing, déodorant, savon, dentifrice, boîte de tampons, etc.).
25	Bouteille d'eau pleine (*Eau* +1).
26	Boîte de conserve pleine (*Rations* +1).
31	Filtre à air neuf pour masque à gaz (*Filtres à air* +4).
32	Jerrican d'essence (*Carburant* +1)
33	2D6 munitions (lancez 1D6. 1 : .32 ACP, 2 : .45 ACP, 3 : .357 Magnum, 4 : 9mm, 5 : .45-70, 6 : .12).
34	Sacoche à outils.
35	Hachette enfoncée dans la tête d'un cadavre.
36	Pistolet lance-fusée avec 1D3 fusées éclairantes.
41	Lingot d'or (= 250 cartes de rationnement).
42	Lampe-torche neuve.
43	Élément de base (1) (lancez 1D6. 1 : *Alcool*, 2 : *Lien*, 3 : *Explosif*, 4 : *Chiffon*, 5 : *Lame*, 6 : *Sucre*).
44	Carte routière de la région en bon état.
45	Masque à gaz en bon état (*Filtres à air* +4)
46	Trousse de soins.
51	Pied de biche.
52	Boite d'anxiolytiques contenant 2D6 comprimés.
53	Couvertures en bon état.
54	Boite à cigares avec 1D6 cigares.
55	Fusil double-canons .12 chargé.
56	Casque anti-émeute.
61	Instrument de musique en parfait état.
62	Gilet en kevlar.
63	Machette plantée dans les côtes d'un cadavre.
64	Fusil .12 à canons sciés chargé.
65	Pendentif d'un membre décédé des Lucioles.
66	Mémento (vous trouvez un objet rassurant qui vous rappel votre passé et vous redonne le sourire – *photo, jouet, livre, etc.* – vous perdez immédiatement 1 point de Désespoir).

LÉGENDE SUR LE PLAN

Explorer le No man's land peut être risqué, mais il arrive parfois que le jeu en vaille la chandelle car on ne sait jamais sur quoi on va tomber. Dans les scénarios préétablis, vous aurez accès aux plans de divers lieux sur lesquels pourront figurer plusieurs icones indiquant des armes, de l'équipement ou bien d'autres objets qui peuvent être trouvés dans la zone d'exploration si les PJ réussissent un jet de **Survie**. Ces icones peuvent également indiquer des ennemis ou encore des actions spécifiques pouvant être effectuées dans les lieux fouillés.



Interaction : cette icone indique une interaction possible avec un élément de la zone et qui devra être résolut par un jet de Compétences (Exemple : *escalader un mur, pousser un objet lourd, activer un interrupteur, etc.*).



Point d'observation : cette icone indique un endroit sur le plan où les PJ pourront observer un événement particulier. L'événement sera décrit le cas échéant.



Arme de contact : cette icone indique la présence d'une ou plusieurs armes de contact sur les lieux. Le type d'arme sera décrit le cas échéant.



Arme à distance : cette icone indique la présence d'une arme à distance dans la zone. Le type sera décrit le cas échéant.



Munitions : cette icone indique la présence de munitions dans cette zone. La quantité et le calibre seront indiqués le cas échéant.



Cartes de rationnement : cette icone indique la présence de cartes de rationnement de la FEDRA. Ces cartes sont devenues les dernières devises valables dans les ZQ et sont échangées contre un nombre de *Rations* équivalente ou sont couramment troquées contre du matériel divers. Le nombre de cartes sera indiqué le cas échéant.



Rations : cette icone indique la présence de *Rations* dans la zone et prendra généralement la forme de boîtes de conserve, de viande séchée ou bien de rations militaires, qui augmentent de +1 la réserve de ce *Consommable*.



Eau : cette icone indique la présence d'*Eau* dans le secteur. Ce *Consommable* peut prendre bien des formes mais il s'agira généralement de bouteilles d'eau en plastique ou bien de canettes de soda, et augmente de +1 la réserve de ce *Consommable*.



Filtres à air : cette icone indique la présence de *Filtres à air* neuf pour masque à gaz dans ce secteur et permet de remettre ce *Consommable* au maximum.



Carburant : cette icone indique la présence de *Carburant* dans la zone. Ce *Consommable* se présente généralement sous la forme de jerricane ou de réservoirs pouvant être siphonnés et augmente de +1 votre réserve.



Zone contaminée : cette icone indique que la zone est contaminée par des spores de Cordyceps ou bien par tout autre danger aérosol, et que tout déplacement à l'intérieur devra se faire en portant un masque à gaz.
Un jet de **Reconnaissance** peut être demandé aux PJ pour s'apercevoir qu'il s'agit d'une zone contaminée.



Infectés : cette icone indique la présence d'un Infecté dans la zone. Le type d'Infectés présents sur les lieux sera indiqué le cas échéant.



Survivants : cette icone indique la présence d'autres survivants dans la zone. Il pourra s'agir d'alliés mais la plupart du temps elle indiquera la présence de PNJ hostiles que les personnages devront affronter.



Matériel médical : cette icone indique la présence de matériel médical. Il s'agira généralement de trousses de soin mais il pourra être également question de médicaments. Cela sera décrit le cas échéant.



Artefact : cette icone indique la présence d'un objet de l'ancien monde qui peut être récupéré. Un artefact peut prendre la forme de n'importe quel objet, d'un document ou encore d'une note qui peut donner du contexte aux PJ sur les conditions de vie de l'auteur ou bien révéler des informations ou des indices sur le lieu qu'ils explorent.



Coffre-fort : cette icone indique la présence d'un coffre-fort dans la zone. Une combinaison à trois nombres à deux chiffres est nécessaire pour l'ouvrir (ex : 03-36-78), mais les PJ peuvent également forcer l'ouverture s'ils ne connaissent pas la bonne combinaison grâce à un jet de **Force** réussi avec un malus de -3 ainsi l'utilisation d'un Pied de biche. Le contenu du coffre sera décrit le cas échéant.



Piège : cette icone indique la présence d'un piège dans cette zone. Un piège peut prendre des formes diverses et peut servir soit à neutraliser un ennemi soit à le tuer. Les mécanismes du piège et ses effets sur les PJ seront décrits le cas échéant.





Bouteille en verre vide : cette icone indique la présence dans la zone d'une bouteille en verre qui pourra servir de leurre ou bien de projectile. Une bouteille en verre vide pourra également être récupérée afin de servir de composant pour créer un cocktail Molotov en l'associant avec les éléments de base *Alcool* + *Chiffon*.



Brique de chantier : cette icone indique la présence d'une brique de chantier dans le secteur. Cet objet pourra servir de leurre ou bien de projectile aux PJ.



Alcool : cette icone indique la présence de l'élément de base *Alcool* dans la zone de fouille. La quantité de cet élément dépendra de la forme qu'il prendra : boîte d'essence à briquet (1), bouteille d'alcool à bruler (2), ou bouteille de whisky (3).



Chiffon : cette icone indique la présence dans cette zone de l'élément de base *Chiffon* et la quantité de cet élément dépendra de la forme qu'il prendra : morceau de tissue froissé ou torchon (1) ou vêtement déchiré et sale (3).



Explosif : cette icone indique la présence de l'élément de base *Explosif* dans la zone. La quantité de cet élément dépendra de la forme qu'il prendra : sachet de poudre noire (1) ou sac de fertilisant (3).



Lame : cette icone indique la présence de l'élément de base *Lame* dans la zone. La quantité de cet élément dépendra de la forme qu'il prendra : paire de ciseaux, lame de cutter ou couteau rouillé (1), clous et visses (2) ou morceau de métal pointu et tranchant (3).



Lien : cette icone indique la présence de l'élément de base *Lien* dans le lieu fouillé. La quantité de cet élément dépendra de la forme qu'il prendra : morceau de corde (1), bandage sportif (3) ou rouleau de ruban adhésif (5).



Sucre : cette icone indique la présence dans la zone de l'élément de base *Sucre*. La quantité de cet élément dépendra de la forme qu'il prendra : sachet de sucre individuel (1), sucriers (3) ou boîte de sucre en poudre (5).



Source d'alimentation : cette icone indique la présence d'une source d'alimentation en état de marche dans la zone, il pourra s'agir d'un moteur ou encore d'un générateur électrique qui pourra alimenter un bâtiment ou bien un ou plusieurs appareils électriques. Il pourra être allumer, éteint ou bien encore être détruit.



Escaliers/ Échelle : cette icone indique la présence d'une cage d'escaliers ou bien d'une échelle dans la zone pouvant être utilisée et qui permettra aux PJ d'accéder aux étages supérieurs ou inférieurs du lieu exploré.



Verrou : cette icone indique une ouverture verrouillée (meuble, porte) qui pourra être forcée ou bien ouverte avec l'aide d'une clé.

REPRÉSENTER LES PJ SUR LE PLAN

Afin de bien représenter les PJ sur votre plan, vous trouverez au Chapitre 12, page 378, des jetons de différentes couleurs qui pourront les représenter, et les distinguer des différents PNJ sur le plan, ainsi il sera plus facile pour vous (et pour eux) de visualiser leurs déplacements et ceux de vos PNJ durant les phases du *mode exploration* et durant les combats.



ACTIONS & INITIATIVE

Une fois l'ennemi repéré, le *mode exploration* s'arrête et le combat commence. On cesse de compter les Tours, le temps se compte maintenant sous forme de Rounds. Lorsqu'un combat commence, la première étape consiste à déterminer qui ouvre les hostilités. Faites votre jet d'Initiative avant que quelqu'un ne lance les dés pour une action (à l'exception des attaques furtives).

DÉTERMINER L'INITIATIVE

Pour déterminer l'Initiative lors d'un Round de combat rien de plus simple, il vous suffit de lancer 1D6 et d'y ajouté la valeur de votre score d'**Agilité**. Aucune Compétence n'est utilisée et le jet ne peut pas être poussé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé agit en premier et ainsi de suite par ordre décroissant. En cas d'égalité, vous pouvez décider soit que les personnages agissent en même temps soit leur demandez de lancer un nombre de dés égal à la valeur de leur Attribut **Agilité** et d'additionner les résultats, celui qui obtient le score le plus élevé remporte l'Initiative.
Lorsque tous les participants à un conflit ont agi, le Round de combat est terminé et un nouveau commence, un nouveau jet d'Initiative est alors demandé à chaque participants chaque Round suivant et ce jusqu'à ce que le conflit se termine et soit remporté par l'une des parties.
Le Talent *Réflexes accrus* vous permet d'ajouter un bonus de +2 au résultat de votre jet d'Initiative.

EFFET DE SURPRISE
Si vous prenez vos adversaires par surprise durant le premier Round de combat, vous lancez 2D6 et choisissez le résultat du dé que vous voulez parmi les deux afin de calculer votre Initiative.

CHANGER D'INITIATIVE
Durant un combat, après avoir effectué votre jet d'Initiative, vous pouvez décider d'échanger le résultat de votre jet avec un autre PJ. Cela ne peut se faire qu'au début d'un Round de combat, mais jamais pendant un Round déjà entamé. Vous et l'autre PJ devez pouvoir vous parler pour pouvoir échanger vos Initiatives.

PERSONNAGES NON-JOUEURS
Durant un conflit typique, le MJ fait un jet d'Initiative par PNJ. S'il y a beaucoup de PNJ et que le nombre de combattants est supérieur à dix, le MJ divise les PNJ en groupes. Tous les PNJ ayant des statistiques identiques formeront un seul groupe, et le MJ fera un jet d'initiative par groupe au lieu d'un jet par individu. Tous les PNJ d'un groupe agissent en même temps dans l'ordre des Rounds. L'ordre dans lequel ils agissent individuellement au sein du groupe est laissé à l'appréciation du MJ.

ACTIONS LENTES & RAPIDES

Lorsque le moment est venu d'agir durant un Round de combat, vous pouvez effectuer une *Action lente* et une *Action rapide,* ou bien deux *Actions rapides*.
Une *Action lente* consiste généralement à lancer les dés pour un jet de Compétence. Une *Action rapide* est plus rapide et ne nécessite pas toujours de lancer les dés, même si elle peut l'être. Consultez les listes des *Actions lentes* et *rapides* typiques ci-après.
Le fonctionnement des attaques est expliqué en détail dans ce Chapitre dans les sections *Combats rapprochés* page 54 et *Combats à distance* page 55.

DÉCRIVEZ VOS ACTIONS
Lorsque vous devez agir, indiquez simplement les deux actions que vous souhaitez effectuer, décrivez comment vous vous y prenez et lancez les dés pour voir si vous

réussissez. Certaines actions donneront à votre adversaire la possibilité d'effectuer une *Action réactive*. Pour en savoir plus, consultez la section *Combats rapprochés* page 54.

ACTIONS LENTES	PRÉREQUIS	COMPÉTENCES
Attaquer au corps à corps	Avoir un adversaire au *Contact*	**Combat rapproché**
Démarrer un moteur	Être dans un véhicule	-
Entrer ou sortir d'un véhicule	Être dans un véhicule ou à proximité	-
Explorer une zone	Être dans une zone	**Survie**
Fabriquer un explosif artisanal	Avoir les éléments de base requis	**Artisanat**
Nager	Avoir de l'eau jusqu'à la taille	-
Persuader	Votre adversaire peut vous entendre	**Manipulation**
Prodiguer les premiers soins	Victime blessée ou *à l'Agonie*	**Soins médicaux**
Ramper	Être allongé au sol	-
Recharger une arme lourde	Avoir une arme et des munitions	-
Se soigner soi-même	Être blessé	**Soins médicaux**
Tirer avec une arme à distance	Avoir une arme chargée en main	**Combat à distance**

ACTIONS RAPIDES	PRÉREQUIS	COMPÉTENCES
Battre en retraite	Avoir un adversaire à *Courte* portée	**Mobilité**
Bloquer une attaque	Être attaqué au corps à corps	**Combat rapproché**
Conduire un véhicule	Être dans un véhicule	**Mobilité**
Courir	Être debout	-
Dégainer une arme	Avoir une arme	-
Encocher une flèche	Avoir un arc en main	-
Esquiver une attaque	Être attaqué au corps à corps	**Mobilité**
Immobiliser un adversaire	Vous avez saisi votre adversaire	**Combat rapproché**
Prendre le volant	Être dans un véhicule	-
Recharger une arme légère	Avoir une arme et des munitions	-
Se lever	Être accroupi ou allongé	-
Se mettre à l'abri	Abri dans la même zone	-
Utiliser un objet	Suivant le cas	Suivant le cas
Viser une cible	Avoir une arme en main	-



MARQUER VOS ACTIONS

Comme les *Actions réactives* telles que *Bloquer une attaque* brisent l'ordre d'Initiative (cf. page 54), il peut être difficile de garder une trace du nombre d'actions qu'un PJ a effectuées au cours du Round de combat. Vous trouverez en annexe des cartes spéciales à photocopier munies d'indications vous permettant de garder la trace de vos actions en les tournant de 90° pour chaque action effectuée. Tournez-la vers la gauche pour une *Action rapide* et vers la droite pour une *Action lente*, et à 180° une fois que les deux actions du Round sont épuisées.

AIDER LES AUTRES

Si vous aidez un autre personnage-joueur ou un PNJ à effectuer une action, cela vous coûte une action du même type (*lente* ou *rapide*). Vous devez déclarer que vous aidez quelqu'un avant de lancer les dés. Aider les autres brise l'ordre d'Initiative dans le conflit. Pour en savoir plus sur l'aide, consultez le paragraphe *S'entraider* page 32.

DÉPLACEMENTS

Pour vous déplacer pendant un combat, vous pouvez passer une *Action rapide* pour courir d'une zone à une zone voisine ou entre la *Courte portée* et le *Contact* d'un ennemi ou d'un PJ dans la même zone que celle où vous vous trouvez déjà. Aucun jet n'est nécessaire pour courir, sauf si vous vous retrouvez dans une zone encombrée.



BATTRE EN RETRAITE
Si vous perdez un combat, il vaut mieux s'enfuir et peut-être revenir avec des renforts. Si vous voulez quitter le conflit immédiatement, et que vous n'avez pas d'ennemi à portée de tir, vous pouvez effectuer un jet de **Mobilité** — un jet réussi signifie que vous réussissez à vous échapper d'une manière ou d'une autre, et le conflit est terminé. Si le jet échoue, vous restez au combat avec votre adversaire et vous ne pouvez pas vous enfuir — vous restez où vous êtes. Vous ne pouvez pas fuir de cette façon si vous êtes piégé ou encerclé. Le MJ a toujours le dernier mot.
Vous ne pouvez pas utiliser votre jet pour dépasser un adversaire — vous devez fuir dans la même direction que celle d'où vous venez. Le MJ peut modifier votre jet en fonction du terrain et de la distance qui vous sépare de votre prochain adversaire.

DISTANCES	MODIFICATEURS
Courte	-1
Moyenne	-
Longue	+1

PORTES & TRAPPES
Vous pouvez ouvrir une porte ou une trappe standard grâce à une *Action rapide*. Lorsqu'elles sont verrouillées, elles peuvent être forcées ou bien brisées et peuvent subir jusqu'à 3 points de dommages avant de céder. Les portes ou les trappes renforcées nécessitent quant à elles 6 points de *Dégâts* pour être brisées.

RAMPER
Si vous êtes allongé au sol, vous ne pouvez pas courir. Vous ne pouvez que ramper. Ramper fonctionne comme courir, mais est considéré comme une *Action lente*, cela signifie que vous ne pouvez pas ramper deux fois dans le même Round. Dans une zone exiguë, le fait de ramper est souvent la seule façon possible de se déplacer.

ATTAQUES FURTIVES

La clé pour gagner un conflit est souvent d'attaquer quand votre ennemi s'y attend le moins. Vous pouvez y parvenir de plusieurs manières différentes. Lorsque vous traquez quelqu'un et que votre attaque le prend au dépourvu, on appelle cela une attaque furtive. Tout d'abord, lancez un jet d'opposition avec votre **Furtivité** contre un jet de **Reconnaissance** de votre cible. Vous subissez un modificateur en fonction de la distance à laquelle vous voulez vous approcher d'elle (voir le tableau ci-dessous). Si vous voulez attaquer en combat rapproché, vous devez vous déplacer à portée d'engagement de votre ennemi.
Si le jet de **Reconnaissance** de votre adversaire remporte l'opposition, il vous repère immédiatement à votre position de départ et il prend l'Initiative sur vous. Si c'est votre jet de **Furtivité** qui remporte l'opposition, vous obtenez une action gratuite (*lente* ou *rapide*, mais pas les deux) avant de prendre l'Initiative. Votre adversaire ne peut pas bloquer une attaque furtive, celle-ci est toujours effectuée individuellement, par un attaquant contre une cible.

DISTANCES	MODIFICATEURS
Contact	-2
Courte	-1
Moyenne	-
Longue	+1
Extrême	+3

EMBUSCADE
Un type particulier d'attaque furtive est l'embuscade ; vous attendez que votre ennemi se montre et vous l'attaquez lorsqu'il s'approche. Lorsque vous tendez une embuscade à quelqu'un, vous effectuez un jet de **Furtivité** opposé au jet de **Reconnaissance** de l'adversaire comme décrit ci-dessus, mais avec un modificateur de +2 pour l'attaquant, puisque c'est la cible et non l'attaquant qui se déplace.
Les embuscades peuvent être menées par un groupe ou contre un groupe de cibles. Si l'attaque est menée par un groupe plutôt qu'un seul individu, utilisez les règles sur la furtivité de groupe (cf. page 36).



NEUTRALISATION
Cette attaque furtive vous permet de mettre une cible hors d'état de nuire de façon temporaire ou bien définitive. Vous vous glissez discrètement dans le dos de votre adversaire et le surprennez si votre jet d'opposition de **Furtivité** contre son jet de **Reconnaissance** obtient plus de *Succès*.
Votre jet de **Furtivité** subit un malus de -2 supplémentaire si votre adversaire est *actif* ou un bonus de +2 s'il est *passif*. Cette action ne fonctionne cependant pas sur un ennemi considéré comme une *cible imposante.* Si votre jet de **Furtivité** remporte l'opposition, vous pouvez choisir une action parmi les trois options ci-dessous :

- *Vous exécuter votre adversaire. S'il s'agit d'un autre survivant, vous devez tout d'abord effectuer un jet d'**Empathie** et le rater (cf. page 58).*
- *Vous assommer votre adversaire qui se retrouve inconscient et sans défense durant 1 Tour.*
- *Vous saisissez votre adversaire et le prenez en otage sous la menace de votre arme, avec la possibilité par la suite de l'assommer ou de l'exécuter plus tard.*

CONFLITS SOCIAUX

Parfois, vous pouvez faire avancer les choses sans recourir à la violence. Au lieu de cela, vous trompez ou convainquez vos adversaires sans dégainer votre arme. Cela peut même être possible en plein combat, si le MJ le juge plausible. Pour les conflits non violents, vous utilisez la Compétence **Manipulation**. Ce que vous demandez à votre adversaire ou ce que vous voulez qu'il fasse doit être raisonnable — aucun PNJ n'acceptera de faire quoi que ce soit ou bien d'agir complètement contre ses propres intérêts, quelle que soit la qualité de votre jet.

Lorsque vous essayez de convaincre, d'intimider ou de bluffer quelqu'un, faites un jet opposé de **Manipulation**. Cela compte comme une *Action lente* pour vous.

Si vous parvenez à persuader votre adversaire, il doit soit faire ce que vous voulez, soit intensifier immédiatement le conflit et vous attaquer en utilisant la violence physique. Même si votre adversaire choisit de faire ce que vous voulez, il peut toujours exiger quelque chose en retour. Le MJ décide de ce que cela implique, mais cela doit être suffisamment raisonnable pour que vous puissiez répondre à ces demandes. C'est à vous d'accepter ou non l'accord.

POSITIONS DE NÉGOCIATION

Vos chances de persuader quelqu'un avec succès sont affectées par votre position de négociation, qui est déterminée par le MJ suivant certains facteurs.

Chacun des facteurs suivants rajoute +1 à votre jet :

- *Vous avez plus de personne de votre côté.*
- *Ce que vous demandez ne coûte rien à votre adversaire.*
- *Votre adversaire est blessé.*
- *Vous avez déjà aidé votre adversaire.*
- *Vous avez de bons arguments (déterminé par le MJ).*

Chacun des facteurs suivants enlève -1 à votre jet :

- *Votre adversaire a plus de personne de son côté.*
- *Vous demandez quelque chose de précieux ou de dangereux.*
- *Votre adversaire n'a rien à gagner en vous aidant.*
- *Vous et votre adversaire avez du mal à vous comprendre.*
- *Vous parlez par radio ou en criant de loin.*

MANIPULER UN GROUPE

Lorsque vous voulez manipuler un groupe entier, vous vous adressez généralement au chef ou au porte-parole du groupe. N'oubliez pas que votre jet subit un malus de -1 si votre adversaire a plus de personnes de son côté. Si vous parvenez à un accord avec le chef, le reste du groupe suit généralement. S'il n'y a pas de chef, c'est plus difficile — chaque adversaire agit individuellement.

COMBATS RAPPROCHÉS

Lorsque vous attaquez quelqu'un à mains nues ou avec une arme de contact, vous utilisez la Compétence **Combat rapproché.** Le combat au corps à corps se déroule généralement au *Contact* de votre cible. Vous pouvez vous battre sans arme ou utiliser une arme, ce qui vous donne généralement un bonus à votre jet. Sortir une arme de contact de sa gaine ou d'une ceinture est considéré comme une *Action rapide*.

Pour attaquer un adversaire au corps à corps, vous devez être debout, si vous êtes couché au sol, vous devez d'abord effectuer une *Action rapide* pour vous relever avant de pouvoir attaquer. Lorsque vous êtes en position couchée, les ennemis debout obtiennent un modificateur de +2 sur toutes les attaques au corps à corps contre vous. Si votre jet de **Combat rapproché** est réussi, votre attaque touche sa cible et vous lui infligez des dommages d'une valeur égale à la valeur de *Dégâts* de l'arme utilisée. Les dommages d'une attaque au corps à corps peuvent être atténués si l'on porte une protection (cf. page 92).



BLOQUER UNE ATTAQUE

Un *Blocage* est une réaction qui brise l'ordre normal d'Initiative dans le Round. Cependant, elle compte dans vos deux actions disponibles. Chaque fois que vous bloquez, vous perdez une action plus tard dans le Round, et si vous avez déjà utilisé vos deux actions, vous ne pouvez plus bloquer d'attaque. Lorsque le moment est venu d'agir, il peut donc être judicieux de conserver une *Action rapide* afin d'effectuer un *Blocage* si vous craignez d'être attaqué plus tard. Si vous n'êtes pas armé, vous ne pouvez bloquer que les attaques à mains nues d'autres survivants ou d'Infectés. Pour bloquer une attaque armée en combat rapproché ou une attaque d'un animal, vous devez utiliser une arme ou un outil robuste. Pour chaque *Succès* que vous obtenez à votre jet de **Combat rapproché**, choisissez un effet ci-dessous :

- *Vous supprimez l'un des Succès de votre adversaire. S'il n'a plus de Succès, l'attaque est manquée. Cette action peut être choisie plusieurs fois.*
- *Vous effectuez une contre-attaque, infligeant à votre adversaire des dommages équivalents à la valeur de Dégâts de votre arme. Vous ne pouvez pas dépenser de Succès supplémentaires pour augmenter les dommages de votre contre-attaque.*
- *Vous désarmez votre adversaire.*

ESQUIVER UNE ATTAQUE

Si vous avez un ennemi *actif* au *Contact*, vous pouvez utiliser votre *Action rapide* pour faire un jet de **Mobilité** opposé au jet de **Combat rapproché** de votre adversaire afin d'esquiver son attaque. Si vous obtenez plus de *Succès* que votre adversaire, vous éviter l'attaque, dans le cas contraire, vous subissez des dommages.

IMMOBILISER UN ADVERSAIRE

Durant un combat au corps à corps, si vous choisissez l'option *saisissez votre adversaire*, vous vous jetez alors sur lui. L'adversaire laisse tomber toute arme qu'il tenait et vous commencez tous les deux à lutter. La seule chose que votre adversaire peut effectuer est une tentative pour se libérer de votre étreinte en réussissant un jet d'opposition en **Force**, cette action est considérée comme une *Action lente*. Pendant que vous vous débattez, la seule action que vous pouvez effectuer (à part vous séparer de votre adversaire) est une *Immobilisation*. Cela fonctionne comme une attaque normale à mains nues, mais c'est une *Action rapide* et elle ne peut pas être bloquée. Si votre jet d'attaque est réussi, votre adversaire se retrouve immobilisé durant 1 Round, après quoi il pourra retenter de se libérer le Round suivant. Cette action ne fonctionne pas contre une *cible imposante.*



COMBATS À DISTANCE

Lorsque vous attaquer quelqu'un à distance, vous faites un jet de **Combat à distance** et devez évidemment avoir une arme à distance en main, même s'il s'agit simplement d'un objet à lancer. Dégainer une arme à distance est considéré comme une *Action rapide*, tandis que tirer avec une arme à distance est une *Action lente*. Les dommages d'une attaque à distance peuvent être atténués si l'on porte une protection (cf. page 92).

FACTEURS DIVERS

Pour pouvoir espérer atteindre votre cible vous devez tout d'abord être capable de la voir clairement. Votre tir peut alors subir divers modificateurs.

TAILLE & MOUVEMENT DE LA CIBLE

Il est plus difficile d'atteindre une cible qui se déplace, sa taille peut également modifier votre tir, suivant que vous attaquez une *cible imposante* comme un véhicule ou bien une *cible de petite taille* comme par exemple un lapin.
Si vous utilisez une *Action rapide* pour prendre le temps de bien ajuster votre tir avant de presser la détente vous touchez votre cible dans la localisation visée, en subissant tout de même un modificateur suivant la partie du corps (cf. page 59). Si vous faites autre chose que de tirer, ou si vous êtes blessé, vous perdez l'effet de cette action et devez passer une nouvelle *Action rapide* pour viser.

TAILLE & MOUVEMENT DE LA CIBLE	MODIFICATEURS
La cible est de petite taille	-2
La cible est imposante	+2
La cible se déplace	-2

DISTANCE DES CIBLES

La *Portée* des armes indique la distance maximale à laquelle celles-ci peuvent être efficaces, si votre cible se trouve au-delà de la portée maximale indiquée par votre arme vous n'avez aucune chance de l'atteindre (cf. page 74). Si votre cible se trouve à *Moyenne* portée, vous subissez un malus de -1, à *Longue* portée, un malus de -2 et au *Contact*, un malus de -3, car il est difficile de tirer sur une cible aussi proche, sauf si vous tirez sur une cible sans défense ou à son insu, dans ce cas le bonus est de +3.

PORTÉES	MODIFICATEURS
La cible est au *Contact*	-3/ +3
La cible est à *Courte* portée	-
La cible est à *Moyenne* portée	-1
La cible est à *Longue* portée	-2
La cible est à une portée *Extrême*	-3

VISIBILITÉ & MÉTÉO

Pour toucher une cible, il faut avoir un contact visuel avec elle, si votre visibilité est obstruée à cause de la météo ou de l'environnement, votre tir subit un modificateur variable suivant la situation. Ces modificateurs peuvent également se cumuler entre eux (voir également *Météo* page 44).

VISIBILITÉ & MÉTÉO	MODIFICATEURS
Blizzard	-3
Brouillard	-1
Brouillard épais	-2
Écran de fumé	-3
Faible éclairage	-1
Plongé dans l'obscurité	-2
Pluie fine	-1
Pluie torrentielle	-2



TIR AUTOMATIQUE

Les armes à feu possédant la particularité *Tir en rafale* peuvent faire feu en une longue rafale dévastatrice de 10 coups durant le Round. Cette attaque est considérée comme une attaque normale, à quelques exceptions près :

- Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux *Dégâts* qui s'ajoute à ceux de votre arme.
- Vous subissez un modificateur de -2 à votre jet de **Combat à distance** à cause du recul qui s'ajoute au bonus de votre arme.
- Votre niveau de Stress augmente de 1 point. Ajoutez immédiatement le dé de Stress lorsque vous effectuez un *Tir en rafale*.
- Votre arme dépense 10 munitions.
- Vous pouvez distribuer tout *Succès* obtenu en plus du premier à des cibles secondaires situées à proximité immédiate de votre cible principale. Le premier *Succès* est affecté à la cible principale et lui inflige des dommages égaux à la valeur de *Dégâts* de l'arme et les *Succès* restants peuvent déclencher des *Actions d'éclat* sur la ou les cibles secondaires.

SE METTRE À L'ABRI

Durant une fusillade, il ne vaut mieux pas rester à découvert au risque de finir truffé de plombs, le mieux est de se mettre à l'abri derrière un objet solide. Contrairement à un *Blocage*, lorsque vous vous faites tirer dessus il faut que vous vous mettiez à couvert avant que l'on vous prenne pour cible. Se réfugier derrière un abri situé dans la même zone que vous demande une *Action rapide*.

Tout abri dispose d'un niveau de protection et fonctionne comme une armure, absorbant les dommages et réduisant sa *Durabilité* de 1 point par point de *Dégâts* supérieur au niveau de protection à l'abri. Lorsque la *Durabilité* d'un abri est réduite à zéro, il ne vous protège plus et vous vous retrouvez totalement à découvert, tout simplement.

EXEMPLES D'ABRIS	NIVEAU	DURABILITÉ
Mobilier	2	1
Paroi en placo	3	1
Mur en briques	4	2
Mur en bois	5	2
Tronc d'arbre, mur épais	6	3
Bloc de béton, rocher	8	4
Paroi en acier trempé	10	5

SURVEILLANCE

En utilisant une *Action rapide*, vous pouvez prendre une position de surveillance dans une direction précise, tant que vous avez une arme à distance et qu'aucun ennemi n'est à portée de tir. Cela signifie que vous visez dans la direction spécifiée et que vous êtes prêt à tirer.

Entre le moment où vous prenez la position de surveillance et celui où vous devez agir au prochain Round, vous pouvez tirer sur une cible dans la direction choisie. Vous pouvez tirer quand vous voulez dans l'ordre du Round, et votre tir est résolu avant toutes les autres actions — même si elles sont déjà déclarées.

Exemple : *si un ennemi dans la direction que vous visez déclare qu'il veut tirer, vous pouvez tirer en premier. L'ennemi n'est pas autorisé à modifier son attaque après votre attaque de surveillance.*

Tirer en position de surveillance compte comme une attaque normale. Par conséquent, vous devez conserver votre *Action lente* pendant le Round pour toute attaque de surveillance que vous souhaitez effectuer.

Si vous et un ennemi prenez tous deux des positions de surveillance l'un contre l'autre, et que tous deux choisissent de tirer l'un contre l'autre, alors un jet de **Combat à distance** opposé détermine quelle attaque sera lancée en premier. Ce jet ne compte pas comme une action pour les tireurs.

PERTE DE SURVEILLANCE
Vous gardez votre position de surveillance tant que vous ne faites rien d'autre que de tirer dans la direction choisie. Si vous effectuez une autre action, la position de surveillance est perdue. Elle est également perdue immédiatement si vous êtes attaqué au corps à corps ou si vous subissez des dommages.

GÉRER LES MUNITIONS

La gestion des munitions dans *THE LAST OF US, le jeu de rôle* utilise un système numéraire classique. Chaque arme à distance possède une valeur *Munitions* indiquant sa capacité maximale, soit combien de fois cette dernière peut être déclenchée avant de devoir être rechargée. Si le jet de **Combat à distance** est un *Succès*, la valeur *Munitions* de l'arme est réduite de 1, 2 ou 10 points suivant le cas. Les armes possédant la particularité *Tir unique* doivent être rechargées après chaque jet d'attaque. Recharger une arme à feu légère demande une *Action rapide* tandis que recharger une arme lourde demande une *Action lente*.

CHAQUE BALLE EST SACRÉE
Lorsque la tension monte, il se peut que vous perdiez votre sang-froid et défouraillez comme un taré, gaspillant ainsi vos munitions au risque d'être à sec au pire moment possible. Chaque *Désastre* sur un jet de **Combat à distance** avec une arme à feu fait baisser la valeur *Munition*s de celle-ci de 2 points supplémentaires. Obtenir un *Désastre* lors d'un *Tir en rafale* fait enrayer votre arme et elle ne peut plus faire feu, il vous faudra un jet de **Force** réussi ainsi qu'un Round complet pour débloquer son mécanisme afin qu'elle soit à nouveau opérationnelle.
Dans un cadre post-apocalyptique comme *THE LAST OF US, le jeu de rôle*, la survie dépend souvent de savoir s'il vous reste encore quelques gouttes d'eau dans votre gourde ou encore une flèche dans votre carquois. Les personnages doivent garder un œil sur leurs munitions à tout moment. Tenez bien compte de la quantité de cartouches ou de projectiles qu'il vous reste sur votre feuille de personnage.

MUNITIONS ARTISANALES
Un personnage possédant le Talent *Artificier* (cf. page 41), en plus d'avoir les connaissances nécessaires pour concevoir des explosifs, est tout à fait capable de fabriquer ses propres munitions. Le personnage devra pour se faire avoir accès à un refuge disposant d'un *Atelier* (cf. page 128) et effectuer un jet d'**Artisanat**, chaque succès lui permettra de fabriquer 10 munitions du calibre de son choix. Cette action prend généralement 1 Quart de travail.



ARMES DE TRAIT
Les arcs ne peuvent pas être « rechargés » en tant que tels — il faut plutôt passer une *Action rapide* pour préparer l'arc en encochant une flèche. Une fois que vous avez préparé votre arc, vous ne pouvez rien faire d'autre à part décocher ou bien viser — si vous faites autre chose, vous devez préparer l'arme à nouveau avant de pouvoir tirer.
Les arbalètes n'ont pas besoin d'être préparées de cette manière. Elles peuvent être portées chargées comme une arme à feu, mais leur rechargement est cependant plus lent et demande une *Action lente*. Les deux avantages majeurs des armes de trait sont qu'elles ont la particularité *Silencieux* et que les flèches des arcs ou que les carreaux d'arbalète peuvent être récupérés sur les cadavres de vos ennemis au prix d'une *Action rapide*.
Lors de *Désastre* à un jet de **Combat à distance** avec une arme de trait, en plus de rater votre cible, la corde de votre arme se casse, la rendant inutilisable jusqu'à sa réparation grâce à un jet d'**Artisanat** réussi.

LA VIOLENCE PHYSIQUE

Le monde de *THE LAST OF US, le jeu de rôle* est violent et le combat pour la survie est quotidien, que ce soit contre les Infectés ou bien contre d'autres survivants. Lors d'un combat vous courrez toujours le risque d'être blessé. Toutes les blessures, les plaies et les fractures sont résumées sous forme de *Dégâts*. C'est votre niveau de Santé, déterminé par la valeur de l'Attribut **Vigueur**, qui indique le nombre de *Dégâts* que vous pouvez encaisser avant de vous retrouver *à l'Agonie*.



SUBIR DES DOMMAGES

Vous pouvez subir des dommages de plusieurs façons. La plus courante est en cas d'attaque. Lorsqu'une personne vous attaque et obtient au moins 1 *Succès* sur son jet de **Combat rapproché** ou de **Combat à distance**, vous subissez des dommages égaux à la valeur de *Dégâts* de l'arme utilisée, +1 point de *Dégâts* supplémentaire pour tout *Succès* supplémentaire obtenu, faisant baisser d'autant de points votre niveau de Santé.

SE RETROUVER *À L'AGONIE*

Lorsque votre niveau de Santé atteint zéro, vous êtes *à l'Agonie*. Cela signifie que vous êtes mis hors d'état de nuire d'une manière ou d'une autre. Vous vous retrouvez au sol et sans connaissance, si vous n'êtes pas tué sur le coup, vous êtes à peine conscient et vous ne pouvez que ramper ou marmonner à travers la douleur. Lorsque vous vous retrouvez *à l'Agonie* vous ne pouvez plus accomplir d'actions physiques, vous subissez une blessure critique (cf. page 59), vous gagnez 1 point de Désespoir (cf. page 63) et votre niveau de Stress augmente d'un point (cf. page 65). Si vous subissez d'autres dommages alors que vous êtes déjà *à l'Agonie*, vous recevez automatiquement une nouvelle blessure critique (cf. page 62).

COUP DE GRÂCE

Un personnage *à l'Agonie* est sans défense. S'il s'agit d'un autre survivant vous pouvez lui porter un *Coup de grâce* afin de l'achever, mais tuer de sang-froid n'est pas aussi facile que vous pourriez le penser : vous devez tout d'abord effectuer et rater un jet d'**Empathie** (Attribut seulement). Même si le jet échoue, votre niveau de Stress augmente de 1 point et vous gagnez également 1 point de Désespoir (cf. page 63).

Les personnages qui possèdent le Talent *Sans pitié* peuvent exécuter d'autres survivants sans effectuer de jet d'**Empathie** et sans que cela n'affecte leur niveau de Stress.

RÉCUPÉRATION

Tous les êtres vivants, qu'il s'agisse des personnages, des PNJ, des animaux ou bien des Infectés, possèdent un niveau de Santé qui se réduit lorsque ceux-ci encaissent des *Dégâts*. Le temps d'une guérison compète dépend de la gravité de la blessure infligée.

SE REMETTRE SUR PIEDS

Un personnage dispose de deux méthodes afin de se soigner ; il peut laisser son corps se régénérer de lui-même, ce qui peut prendre un certain temps ou encore faire appel à la médecine afin d'accélérer sa guérison.

- **Guérison naturelle :** prendre du repos reste la façon la plus lente mais également la plus sûr de récupérer d'une blessure. Durant une guérison naturelle aucun soin particulier n'est appliqué, votre niveau de Santé remonte automatiquement de 1 point par jour, tant que vous pouvez consommer 1 *Ration*.
- **Premiers soins :** le moyen le plus rapide de vous rétablir est qu'une autre personne se trouvant dans la même zone vous soigne par un jet de **Soins médicaux** réussi. Vous récupérez immédiatement un nombre de points de Santé égal au nombre de *Succès* obtenus par le jet du soigneur.
  Si personne ne se trouve dans la zone pour vous soigner, vous pouvez tenter de le faire vous-même en utilisant la Compétence **Soins médicaux**, mais avec un malus de -2 à votre jet. Pratiquer les premiers soins sur quelqu'un ou sur vous-même est considéré comme une *Action lente*.

MÉTHODE UTILISÉE	RÉCUPÉRATION
Guérison naturelle	+1 point de Santé par jour de repos
Premiers soins	+1 point de Santé par *Succès* au jet de **Soins médicaux**



BLESSURES CRITIQUES

Tant que votre niveau de Santé n'a pas atteint zéro, les points de *Dégâts* représentent des bleus, des bosses et des coupures légères, douloureuses certes, mais dont vous pourrez vous remettre assez rapidement. Cependant, les blessures critiques représentent des plaies beaucoup plus graves, susceptibles de vous mutiler ou bien de vous tuer instantanément.

Lorsque qu'un personnage se retrouve *à l'Agonie*, vous devez tout d'abord lancer 2D6 afin de savoir dans quelle partie du corps il a été blessé, si vous avez utilisez une *Action rapide* pour viser et que vous avez réussi votre jet d'attaque, vous n'avez pas besoin de faire de jet de localisation.

2D6	LOCALISATIONS	MODIFICATEURS
2-3	Jambe gauche	-2
4-5	Jambe droite	-2
6-7	Abdomen	-1
8-9	Poitrine	-1
10	Bras droit	-2
11	Bras gauche	-2
12	Tête	-3

Une fois que vous avez déterminé la localisation touchée par l'attaque, faites un jet de 2D6 sur la table des blessures critiques correspondantes et appliquez immédiatement les séquelles sur le personnage. Il est à noter que les lance-flammes, les lance-grenades, les lance-roquettes ainsi que les explosifs affectent 1D3+1 localisations, soit autant de jets sur les tables de blessures critiques correspondantes.

MODIFICATEURS D'ARMES

Lorsque vous utilisez une arme, les blessures que vous infligez à votre adversaire sont généralement beaucoup plus graves, cela se traduit par l'ajout d'un modificateur au résultat du jet de 2D6 sur les tables des blessures critiques suivant le type d'arme utilisé.

CATÉGORIES D'ARME	MODIFICATEURS
Mains nues	-
Armes de contact	+1
Armes à distance	+2
Explosifs	+3

ARMURES

Lorsque vous portez une protection, vérifiez bien qu'elle recouvre la partie du corps touchée si vous voulez bénéficier de son niveau de protection (cf. page 92).





2D6	TÊTE	FATALE	LIMITE	SÉQUELLES	CICATRISATION
2	*Sonné*	Non	-	Inconscient jusqu'à un jet de **Soins médicaux** réussi.	-
3	*Sang dans les yeux*	Non	-	**Combat à distance** et **Reconnaissance** -2 jusqu'à un jet de **Soins médicaux** réussi.	-
4	*Nez cassé*	Non	-	**Manipulation** et **Reconnaissance** -1.	1D6 jours
5	*Dents cassées*	Non	-	**Manipulation** -2.	1D6 jours
6	*Commotion*	Non	-	**Mobilité** -2.	1D6 jours
7	*Œil crevé*	Non	-	**Combat à distance** et **Reconnaissance** -2.	2D6 jours
8	*Traumatisme crânien*	Oui	1 Quart	**Endurance** -1	2D6 jours
9	*Jugulaire ouverte*	Oui, -1	1 Round	**Endurance** -2.	3D6 jours
10	*Crâne perforé*	Oui	-	Votre tête est transpercée de part en part.	Mort
11	*Crâne fracassé*	Oui	-	Votre crâne éclate sous la violence de l'impact.	Mort
12	*Défiguré*	Oui	-	Votre visage n'est plus qu'une bouillie informe faites de cartilages, de sang et de tendons. La mort est instantanée.	Mort

2D6	POITRINE	FATALE	LIMITE	SÉQUELLES	CICATRISATION
2	*Essoufflé*	Non	-	-	-
3	*Étourdi*	Non	-	-	-
4	*Hématome*	Non	-	**Mobilité** -1.	1D6 jours
5	*Torse lacéré*	Non	-	**Endurance** -1.	1D6 jours
6	*Choc traumatique*	Non	-	**Endurance** et **Mobilité** -1	1D6 jours
7	*Poumon perforé*	Oui	1 Jour	**Endurance** et **Mobilité** -2	2D6 jours
8	*Hémorragie interne*	Oui	1 Quart	Perte de 1 point de Santé à chaque jet de **Mobilité** ou de **Combat rapproché** effectué.	2D6 jours
9	*Cage thoracique enfoncée*	Oui, -1	1 Tour	Impossible de courir, vous ne pouvez que ramper.	3D6 jours
10	*Aorte sectionnée*	Oui, -2	1 Round	**Endurance** -2.	3D6 jours
11	*Cœur transpercé*	Oui	-	Votre cœur bat pour la toute dernière fois.	Mort
12	*Poitrine en charpie*	Oui	-	Votre thorax explose dans un geyser de sang et d'os.	Mort

2D6	ABDOMEN	FATALE	LIMITE	SÉQUELLES	CICATRISATION
2	*Douleurs atroces*	Non	-	Le niveau de Stress augmente de +1 point.	-
3	*Souffle coupé*	Non	-	Courir devient une *Action lente* et **Mobilité** -1.	1 Tour
4	*Entaille profonde*	Non		-1 à tous les jets liés à l'Attribut **Agilité**.	2D6 jours
5	*Flan lacéré*	Non	-	**Combat rapproché** et **Mobilité** -1.	2D6 jours
6	*Côtes cassées*	Non	-	**Combat rapproché** et **Mobilité** -2.	3D6 jours
7	*Empalé*	Oui	1 Jour	Impossible de courir et **Mobilité** -1.	2D6 jours
8	*Rein écrasé*	Oui	1 Jour	Impossible de courir, vous ne pouvez que ramper.	2D6 jours
9	*Intestin percé*	Oui	1 Quart	Votre blessure s'infecte immédiatement (cf. page 62).	2D6 jours
10	*Hémorragie interne*	Oui	1 Quart	Perte de 1 point de Santé à chaque jet de **Mobilité** ou de **Combat rapproché** effectué.	2D6 jours
11	*Organes internes en bouillie*	Oui	-	Plusieurs de vos organes internes explosent sous la violence du choc, entrainant une mort immédiate.	Mort
12	*Éventré*	Oui	-	Vos tripes se répandent sur le sol dans un flot de sang. Votre mort est instantanée.	Mort

2D6	BRAS	FATALE	LIMITE	SÉQUELLES	CICATRISATION
2	*Désarmé*	Non	-	Vous lâchez ce que vous teniez avec ce bras.	-
3	*Poignet foulé*	Non	-	Impossible d'utiliser cette main jusqu'à un jet de **Soins médicaux** réussi.	-
4	*Épaule démise*	Non	-	Impossible d'utiliser ce bras jusqu'à un jet de **Soins médicaux** réussi.	-
5	*Entaille profonde*	Non		-1 à tous les jets liés à l'Attribut **Agilité**.	2D6 jours
6	*Épaule transpercée*	Non	-	Impossible d'utiliser ce bras.	1D6 jours
7	*Main cassée*	Non	-	Impossible d'utiliser cette main.	2D6 jours
8	*Doigts sectionnés*	Non	-	Impossible d'utiliser cette main.	2D6 jours
9	*Coude fracassé*	Non	-	Impossible d'utiliser ce bras.	3D6 jours
10	*Fracture ouverte*	Non	-	Impossible d'utiliser ce bras.	3D6 jours
11	*Artère brachiale ouverte*	Oui, -1	1 Tour	Impossible d'utiliser ce bras.	3D6 jours
12	*Amputé*	Oui, -1	1 Quart	Bras inutilisable de manière permanente.	3D6 jours

2D6	JAMBES	FATALE	LIMITE	SÉQUELLES	CICATRISATION
2	*Douleurs atroces*	Non	-	Le niveau de Stress augmente de +1 point.	-
3	*Cheville foulée*	Non	-	**Mobilité** -2 et Impossible de courir jusqu'à un jet de **Soins médicaux** réussi.	-
4	*Coup dans l'aine*	Non	-	Perte de 1 point de Santé à chaque jet de **Mobilité** ou de **Combat rapproché** effectué.	1 Quart
5	*Cuisse transpercée*	Non	-	Courir devient une *Action lente*.	2D6 jours
6	*Mollet lacéré*	Non	-	Impossible de courir.	2D6 jours
7	*Pied cassé*	Non	-	Impossible de courir et **Mobilité** -2.	2D6 jours
8	*Orteils sectionnés*	Non	-	Courir devient une *Action lente*.	2D6 jours
9	*Genou cassé*	Non	-	Impossible de courir, vous ne pouvez que ramper.	3D6 jours
10	*Fracture ouverte*	Non	-	Impossible de courir, vous ne pouvez que ramper.	3D6 jours
11	*Artère fémorale ouverte*	Oui, -1	1 Tour	Courir devient une *Action lente*.	3D6 jours
12	*Amputé*	Oui, -1	1 Quart	Jambe inutilisable de manière permanente.	3D6 jours



LA MORT

Si vous souffrez d'une blessure critique considérée comme *Fatale*, vous devez immédiatement faire un jet de *Trépas* lorsque la *limite de temps* indiquée est écoulée. Un jet de *Trépas* consiste en un jet d'**Endurance** modifié par le nombre indiqué dans la colonne *Fatale*. Vous n'êtes pas autorisé à pousser le jet. Si le jet de *Trépas* échoue, vous mourrez tout simplement. Si vous réussissez, vous persistez mais devrez faire un autre jet de *Trépas* lorsque la même limite de temps se sera de-nouveau écoulée tant que votre niveau de Santé ne sera pas ramené à 1 point.

SAUVER VOTRE PEAU

Lorsque vous avez reçu une blessure critique dites *Fatale*, quelqu'un doit vous administrez les premiers soins avant que vous ne ratiez votre jet de *Trépas*. Le soigneur devra utiliser une *Action lente* et effectuer un jet de **Soins médicaux**. Certaines blessures extrêmement graves font subir un malus au jet du soigneur (-1 ou -2). Chaque personne qui vous soigne n'a droit qu'à une seule tentative, pour bénéficier d'un autre essai, il vous faudra trouver un meilleur équipement médical, ou un meilleur soigneur. Si vous vous retrouvez *à l'Agonie*, vous ne pouvez malheureusement pas vous soigner vous-même.

Infection des blessures : si vous vous retrouvez blessé mais pas *à l'Agonie*, il y a des chances que votre plaie s'infecte, même si elle a été soignée. Un Quart après avoir été blessé, faites un jet de **Vigueur** (Attribut seulement et le jet ne peut pas être poussé) en cas d'échec, vous êtes victime d'une infection de Virulence 4 (cf. page 69).

CUMULER LES BLESSURES CRITIQUES

Si vous êtes *à l'Agonie* et que vous avez subi une ou plusieurs blessures critiques dites *Fatales* en même temps, deux jets de soins distincts sont nécessaires : un pour vous sauver la vie, et un autre pour vous remettre sur pied.

Ces deux jets peuvent être effectués dans l'ordre que vous préférez. Un personnage peut normalement endurer un nombre de blessures critiques égal à la valeur de son Attribut **Vigueur**, au-delà, c'est la mort instantanée.

PNJ *à l'Agonie* : les PNJ peuvent se retrouver *à l'Agonie* au même titre que les PJ. Un PNJ peut soigner un PJ et vice versa. Cependant, les dés ne sont généralement pas lancés lorsqu'un PNJ soigne un autre PNJ — c'est le MJ qui décide de ce qui se passe. Le MJ peut également décider qu'un PNJ qui se retrouve *à l'Agonie* meurt directement, ce qui rend les sessions de jeu à la fois plus rapides et plus mortelles.

LA MORT INSTANTANÉE

Si vous êtes touché à la Tête, à la Poitrine ou à l'Abdomen et que vous obtenez un résultat final supérieur à 11 sur l'une des tables des blessures critiques concernées, vous êtes tué sur le coup. Rideau, c'est terminé pour vous, il est temps de vous créer un nouveau personnage.

LA GUÉRISON

Chaque blessure critique fait subir à la victime des séquelles spécifiques durant le temps de *cicatrisation*, exprimé en Tour, en Quart ou bien en nombre de jours. Si quelqu'un pratique sur vous des soins journaliers pendant que vous vous remettez d'une ou plusieurs blessures critiques et réussit un jet de **Soins médicaux**, le temps de guérison est divisé par deux. Les jets effectués pour vous sauver la vie ne compte pas, cependant il faut effectuer un nouveau jet afin de réduire votre convalescence. Notez bien que chaque blessure critique possède un temps de cicatrisation défini, vous pouvez récupérer tous vos points de Santé et quand même continuer à subir les effets d'une blessures critiques durant un certain temps tant que celle-ci n'est pas totalement cicatrisée. Le temps de guérison des blessures causées par le Feu est toujours doublé.



HUMANITÉ & DÉSESPOIR

Lorsque le monde s'est écroulé, le bien et le mal avaient perdu tout leur sens pour beaucoup de gens, les forçant à faire des choix de plus en plus difficiles alors que la loi du plus fort commençait à dominer le No man's land. Les survivants ont dû s'adapter et s'endurcir, certains plus que d'autres, jusqu'à devenir des monstres égoïstes et sans pitié, persuadés qu'il s'agissait là de la seule manière de survivre. D'autres ont cependant fait le choix de ne pas sacrifier leur humanité et de ne pas céder au désespoir. Mais dans le No man's land, l'empathie est bien souvent un luxe que les survivants ne peuvent se permettre.

Dans *THE LAST OF US, le jeu de rôle*, tous les survivants, qu'il s'agisse de PJ ou de PNJ, possèdent un Attribut spécial appelé **Humanité** dont la valeur de base est égale à leur Attribut **Empathie x 2**. Cette valeur pourra également être modifiée suivant l'Archétype que le joueur aura choisi. L'**Humanité** d'un personnage exprime ses principes et son code moral personnel, la valeur de cet Attribut est graduée sur une échelle allant de zéro à 10. Plus cette valeur sera élevée et plus il sera difficile pour le personnage de mentir, de voler ou bien de faire du mal à un autre survivant. Par exemple, un survivant possédant un score d'**Humanité** de 10 sera considéré comme un véritable saint, incapable de violence ou de mensonges envers quiconque tandis qu'un survivant ayant un score de zéro en **Humanité** sera une véritable ordure capable des pires atrocités et n'éprouvant pas la moindre compassion envers les êtres vivants. Le MJ a toujours le dernier mot.

NATURE HUMAINE

Céder à la haine, la rage ou à la violence, c'est facile et à la portée de tous les survivants. Mais trouver la force de faire le bien et de pardonner l'est beaucoup moins. Lorsqu'ils sont les instigateurs, les victimes ou bien les témoins d'événements traumatisants ou encore lorsqu'ils prennent certaines décisions morales concernant un autre survivant (les Infectés ou les animaux n'entrent pas dans ces considérations), les PJ devront faire un jet d'**Empathie** (Attribut seulement, et le jet ne peut pas être poussé), ce jet peut être soumis à un modificateur variable selon la valeur d'**Humanité** de votre personnage. Si votre jet d'**Empathie** est un échec, vous réussissez à dépasser vos propres limites morales et vous agissez, vous devrez maintenant en assumer les conséquences psychologiques et vous pouvez même, dans les cas les plus extrêmes, subir un jet de Panique (cf. page 65), mais si votre jet est réussi, vous vous retrouvez incapable de passer à l'acte.

QUAND VOUS ÊTES PERDU DANS LES TÉNÈBRES…

Le score d'**Humanité** d'un personnage pourra fluctuer tout au long de sa vie et dépendra des actions qui pourront faire évoluer sa personnalité. Dans le monde de *THE LAST OF US, le jeu de rôle*, que vous le vouliez ou non, chaque décision immorale que vous prendrez, chaque événement traumatisant dont vous serez le témoin, ou la victime, auront des conséquences sur votre conscience et pourront entrainer un gain de points de Désespoir que vous indiquerez sur votre feuille de personnage. Ces points représentent le sentiment d'impuissance, la culpabilité ou le dégoût de soi que vous ressentez après coup. À chaque fois qu'il accumule 10 points de Désespoir, la valeur d'**Humanité** d'un personnage baisse d'un point et les points de Désespoir accumulés sont remis à zéro. Chaque personnage commence avec un certain nombre de points de Désespoir de base suivant l'Archétype qu'il aura choisi.
Les événements traumatisants sont réparties en deux catégories, la *violence* (subite ou bien infligée) et l'*impuissance*. Chaque fois qu'un PJ se retrouve devant l'une des situations ci-dessous, il gagne 1 point de Désespoir, les situations peuvent également se cumuler :

Situations de violence

- *Battre quelqu'un à mort.*
- *Être violemment battu.*
- *Exécuter une personne sans défense.*
- *Laisser quelqu'un mourir volontairement.*
- *S'adonner volontairement à des actes de barbarie (viol, torture, mutilations, cannibalisme, etc.).*
- *Subir de terribles tortures.*

Situations d'impuissance

- *Découvrir que l'un de vos proches est infecté.*
- *Être confronté à une créature terrifiante.*
- *Être confronté à une situation de mort imminente.*
- *Être témoin de la mort violente d'un proche.*
- *Se retrouver à l'Agonie.*
- *Subir une agression sexuelle.*



Les valeurs d'Humanité : survivre dans le No man's land n'est au final qu'une question de choix. Vous pouvez parfois décidez de suivre votre conscience et de faire ce qui vous semble juste, comme porter secours à d'autres survivants dans le besoin, au risque de mettre votre propre vie en péril, ou bien encore vous pouvez décider de ne penser qu'a vous-même et devrez vivre avec les conséquences de vos actes. Votre valeur d'**Humanité** reflète votre conscience et votre code moral personnel, plus elle sera élevée et plus il sera difficile pour vous d'agir de manières égoïste ou volontairement violente envers d'autres survivants.

- **Valeur de 10 en Humanité :** on vous considère comme quelqu'un d'honnête, de droit et d'altruiste. Vous avez décidé de renoncer à toute forme de violence envers les autres survivants, vous êtes le genre de personne qui fait passer la sécurité des autres avant sa propre vie. Les personnes dotées d'une valeur d'**Humanité** supérieure ou égale à 6 se sentent en sécurité en votre présence et voient leur niveau de Stress baisser de 1 point supplémentaire par heure lorsque vous êtes près d'eux. Vous avez un bonus de +3 à tous vos jets d'**Empathie**, mais lorsque vous ratez votre jet, vous devez immédiatement faire un jet de Panique.

- **Valeur de 8 à 9 Humanité :** vous êtes foncièrement bon et votre **Humanité** peut être perçue par certaines personnes, notamment les animaux et les enfants qui se sentent rassurés et en sécurité en votre présence. Vous avez un bonus de +2 à tous vos jets d'**Empathie** mais lorsque vous ratez votre jet, vous devez immédiatement faire un jet de Panique.

- **Valeur de 6 à 7 Humanité :** vous êtes considéré comme quelqu'un de bien et faites de votre mieux chaque jour pour respecter votre code moral. Vous avez un bonus de +1 à tous vos jets d'**Empathie** mais lorsque vous ratez votre jet, vous devez immédiatement faire un jet de Panique.

- **Valeur de 4 à 5 en Humanité :** vous êtes une personne normale, ni bonne ni mauvaise, capable du meilleur, mais également du pire.

- **Valeur de 1 à 3 en Humanité :** vous avez déjà très certainement commis des actes impardonnables qui pèsent sur votre conscience. Votre **Humanité** réduite peut être perçue par certaines personnes, notamment les animaux et les enfants, qui se retrouvent mal à l'aise et parfois agressifs en votre présence. Vous développez un trouble mental (cf. page 66) et vous subissez un malus de -1 à tous vos jets d'**Empathie**.

- **Valeur de zéro en Humanité :** vous avez sombré, maintenant vous êtes totalement dépourvu de conscience et capable d'une cruauté sans limite. Les personnes dotées d'une valeur d'**Humanité** supérieure ou égale à 6 se sentent terrorisées par votre présence et voient leur niveau de Stress augmenter de 1 point supplémentaire. Vous développez un second trouble mental (cf. page 66) et vous subissez un malus de -2 à tous vos jets d'**Empathie**. Lorsque la valeur d'**Humanité** d'un PJ atteint zéro, il est automatiquement retiré du jeu.

…CHERCHEZ LA LUMIÈRE

La vie dans le No man's land est souvent cruelle, mais cela ne veut pas dire pour autant que la situation des survivants est sans issue. Ils peuvent compter les uns sur les autres pour surmonter les épreuves qui se dressent devant eux.
Une fois par séance de jeu, vous pouvez réduire votre Désespoir d'un point par heure en la passant en compagnie d'un *Être cher* et ainsi oublier l'espace d'un instant la dure réalité du moment présent. Lorsque vos points de Désespoir accumulés se retrouvent à zéro, votre valeur d'**Humanité** remonte d'un point.

STRESS & PANIQUE

C'est lorsque la tension monte que l'on est le plus susceptible de perdre son sang-froid et de céder à la panique. Ce niveau de tension chez votre PJ est mesuré par son niveau de Stress qui peut très vite augmenter durant la partie. À chaque jet de Compétences, vous devez ajouter un nombre de dés de Stress égal à votre niveau de Stress actuel. Votre stress augmente votre adrénaline, vous rendant plus concentré et accroit vos chances de succès. Mais lors d'un *Désastre* sur l'un de vos dés de Stress, vous devez immédiatement faire un jet de Panique. Le niveau de Stress de votre personnage augmente automatiquement de 1 point à chaque fois que se produit l'un des événements suivants :

- *Un membre de votre groupe se retourne contre vous.*
- *Un PJ Amical ou un Être cher se révèle être infecté.*
- *Vous effectuez un Tir en rafale avec une arme à feu.*
- *Vous êtes forcé de vous priver de sommeil, de nourriture ou d'eau durant 1 jour.*
- *Vous êtes victime de l'effet d'un jet de Panique.*
- *Vous exécutez ou vous portez un Coup de grâce à un autre survivant.*
- *Vous poussez un jet de Compétence.*
- *Vous rencontrez une créature terrifiante, vous êtes témoins d'événements horribles ou vous entrez dans certains lieux définis par le scénario.*
- *Vous subissez de terribles tortures.*
- *Vous vous retrouvez encerclé par des ennemis.*
- *Vous vous retrouvez infecté.*



JETS DE PANIQUE

Tant que vous gardez la tête froide, votre stress est bénéfique pour vos jets de Compétences, mais lorsque la tension s'accumule, vous risquez à tout moment de péter les plombs. Chaque fois que vous obtenez un *Désastre* sur l'un de vos dés de Stress ou lorsque l'une des situations ci-après se produit, vous devez effectuer un jet de Panique en lançant 1D6 et en y ajoutant votre niveau de Stress actuel, puis lisez le résultat sur le tableau ci-après :

- Vous êtes témoin de certains effets d'un jet de Panique affectants l'un de vos alliés (PJ ou PNJ).
- Vous obtenez au moins un *Désastre* sur l'un de vos dés de Stress. Vous ne pouvez pas pousser le jet.
- Vous possédez une valeur d'**Humanité** supérieure ou égale à 6 et vous avez raté votre jet d'**Empathie**.
- Vous rencontrez une créature terrifiante ou bien vous êtes témoin d'événements horribles.
- Vous subissez une blessure critique.

RÉSULTAT	EFFETS DU JET DE PANIQUE
6 et moins	Vous gardez votre sang-froid. Pour l'instant.
7	**Tressaillements nerveux :** votre niveau de Stress ainsi que celui de vos alliés situés à *Courte* distance de vous augmentent de 1.
8	**Malaise :** vous vous sentez nauséeux et vous vous mettez à vomir vos tripes.
9	**Tremblements :** vous êtes pris d'incontrôlables tremblements. Tous vos jets liés à l'**Agilité** ont un malus de -2 jusqu'à ce que vous retrouviez votre calme.
10	**Objet lâché :** l'affolement vous fait lâcher ce que vous teniez dans la main. Il peut s'agir d'une arme ou d'un objet utile. Votre niveau de Stress augmente de 1.
11	**Torpeur :** vous vous retrouvez paralysé par la peur pendant 1 Round et vous perdez votre *Action lente* suivante.
12	**Fuite :** vous devez vous enfuir le plus loin possible et trouver un abri sûr. Tous les alliés témoins de votre attitude voient leur niveau de Stress augmenter de 1 point.
13	**Hurlements :** vous hurlez de terreur durant 1 Round, et vous perdez votre *Action lente*.
14	**Folie meurtrière :** vous devenez enragé et foncez sur l'ennemi le plus proche de vous, vous ne vous arrêtez pas tant que la cible n'est pas *à l'Agonie*. Tous les alliés témoins de votre attitude voient leur niveau de Stress augmenter de 1 point.
15	**Catatonie :** vous vous écroulez au sol et vous ne pouvez plus ni bouger ni parler.
16	**Suicide :** la pression est trop forte. Plutôt que d'affronter ce qui arrive, vous préférez en finir ici et maintenant, en mettant fin à vos jours. Tous les alliés témoins de votre action doivent faire un jet de Panique.

FAIRE RETOMBER LA TENSION

Vous pouvez soulager votre stress de trois façons différentes : par le repos, en interagissant avec des PJ ou des PNJ ou bien en utilisant votre Objet fétiche. Vous ne pouvez pas soulager votre stress lorsque que vous êtes en danger immédiat, comme au milieu d'un combat par exemple. Certains médicaments ou drogues peuvent également être utilisés afin de réduire votre stress.

INTERAGIR AVEC VOS COMPAGNONS

Lorsque vous avez une interaction sociale avec un personnage *Amical* ou *Neutre*, votre niveau de Stress est réduit d'un point. Cela peut être juste un court échange entre vous deux, histoire de vous videz l'esprit, comme discuter autour d'un feu de camp ou descendre quelques bières ensemble. Passer du temps avec un *Être cher* vous permet de réduire votre niveau de Stress à zéro mais ne peut se faire qu'une seule fois par séance de jeu.

PRENDRE DU REPOS

Un Quart de sommeil ininterrompue dans un lieu sûr et protégé de vos ennemis (du moins à votre connaissance) vous permet de réduire votre niveau de Stress à zéro. Vous ne pouvez pas faire de jets de Compétences lorsque vous vous reposez et si votre repos est interrompu, il ne compte pas et votre niveau de Stress ne redescend pas.

UTILISER VOTRE OBJET FÉTICHE

Lorsque vous cumulez du stress, vous pouvez toujours compter sur votre Objet fétiche afin de trouver du réconfort. Une aventure typique de *THE LAST OF US, le jeu* de rôle est toujours découpée en trois actes (cf. page 112), une fois par acte, vous pouvez utiliser une *Action lente* afin d'interagir avec votre Objet fétiche d'une manière ou d'une autre lorsque vous êtes dans un lieu sûr pour réduire votre niveau de Stress d'un point par heure. Si votre Objet Fétiche est perdu ou bien détruit, il vous faudra le remplacer par un objet possédant une puissance émotionnelle équivalente pour bénéficier de cet avantage.

TROUBLES MENTAUX

Si vous avez obtenu un résultat de 13 ou plus lors d'un jet de Panique vous devez effectuer un jet d'**Empathie** à la fin de la partie (Attribut seulement). Si vous obtenez un *Succès*, vous développez un trouble mental tiré aléatoirement avec 2D6 sur la table ci-dessous ou bien choisit par le MJ selon les circonstances. De plus, suivant sa valeur d'**Humanité**, votre personnage peut déjà posséder un trouble mental durant le processus de création. Un personnage peut développer un nombre maximum de troubles mentaux égal à sa valeur d'**Esprit**, au-delà il sombre dans la démence et est retiré du jeu.

2D6	TROUBLES MENTAUX
2	**Schizophrénie :** chaque jour faites un jet d'**Esprit**, lors d'un échec votre niveau de Stress augmente de 1 point et vous êtes victime d'hallucinations visuelles et/ ou auditives, vous ne pouvez pas soulager votre Stress avant le lendemain. Lorsque votre niveau de Stress est supérieur ou égal à votre valeur d'**Esprit** vous devez effectuer un jet de Panique.
3	**Phobie :** vous êtes terrifié par quelque chose (choisit par vous et le MJ). Votre niveau de Stress augmente de 1 point lorsque vous y êtes confronté. Si vous en restez proche durant plus d'un Round vous devez effectuer un jet de Panique. Un personnage peut développer plusieurs phobies différentes tout au long de sa vie.
4	**Cauchemars récurrents :** vous avez vécu un terrible traumatisme qui hante vos rêves. Chaque fois que vous dormez faites un jet d'**Empathie**, si vous obtenez un *Succès*, vous faites un horrible cauchemar et votre niveau de Stress augmente de 1 point. Vous ne pouvez plus soulager votre stress pendant une journée entière après un tel cauchemar.
5	**Dépression :** vous êtes sujet à des crises de dépression et des sautes d'humeur. Chaque jour vous devez effectuer un jet d'**Empathie**, lors d'un échec vous passez une journée merdique, votre niveau de Stress augmente de 1 point et vous ne pouvez soulager votre stress qu'à partir du lendemain.
6	**Toxicomanie :** vous êtes un sale toxico. Si vous ne vous droguez pas à chaque Quart, votre niveau de Stress augmente de 1 point. Vous ne pouvez pas soulager votre stress sans consommer de la drogue ou de l'alcool.
7	**Enragé :** à chaque fois que votre Stress augmente faites un jet d'**Esprit**, en cas d'échec vous perdez totalement le contrôle de votre humeur et explosez dans une rage incontrôlable contre la première personne en face de vous.
8	**Paranoïa :** vous vous méfiez de tout le monde et encore plus des gens que vous ne connaissez pas. Vous n'arrivez pas à soulagez votre stress si vous êtes dans la même pièce que d'autres personnes, il vous faut pour cela vous isoler mais il faut également que vous gardiez un œil en permanence sur vos compagnons, juste au cas où.
9	**Anxiété :** vous souffrez de crises d'angoisses qui vous paralysent. À chaque fois que votre Stress augmente vous devez faire un jet de Panique. Vous ne pouvez soulager votre Stress que si vous êtes persuadé d'être en lieu sûr.
10	**Automutilations :** vous ne pouvez soulager votre stress que si vous vous infligez volontairement au-moins 1 point de *Dégâts* (*frapper du poing dans un mur ou dans un miroir, vous entailler la peau sur quelques centimètres, etc.*).
11	**Névrose obsessionnelle :** vous êtes atteint d'une névrose qui affecte et dicte votre comportement social ou sexuel (définie par vous ou par le MJ). Vous ne pouvez pas soulager votre stress sans céder à vos pulsions.
12	**Au choix du MJ.**

AUTRES PÉRILS

La violence physique n'est pas toujours le seul danger qui guette les survivants de *THE LAST OF US, le jeu de rôle*. Comme vous allez le constater, il existe dans le No man's land bien des manières de souffrir et certaines d'entre-elles peuvent même parfois être pires que la mort.

ÉTATS PHYSIQUES

Dans *THE LAST OF US, le jeu de rôle*, votre PJ peut souffrir de cinq conditions physiques : *Affamé*, *Déshydraté*, *Épuisé*, *Hypothermie* et *Infecté*. Ces états peuvent causer des dommages et bloquer la récupération de votre Santé. Cochez ces états dans les cases correspondantes de votre feuille de personnage lorsque c'est le cas.

AFFAMÉ
Après avoir passé une journée sans nourriture, vous devenez *Affamé* et souffrez des effets suivants :

- Vous ne pouvez pas récupérer vos points de Santé ni soulager votre Stress de quelque façon que ce soit.
- Chaque jour, vous devez effectuer un jet d'**Endurance**. En cas d'échec, votre niveau de Santé est réduit de 1 point et votre niveau de Stress augmente de 1 point.
  Si vous vous retrouvez *à l'Agonie* alors que vous êtes *Affamé*, vous devez effectuer un jet de *Trépas* par jour. Les jets de **Soins médicaux** n'ont aucun effet sur ces jets de *Trépas*, vous ne pouvez être sauvé qu'en vous alimentant d'une façon ou d'une autre.
- Dès que vous vous restaurez, les effets mentionnés ci-dessus disparaissent au bout de 1 Quart.

DÉSHYDRATÉ
Après avoir passé une journée sans boire, vous devenez *Déshydraté* et subissez les effets suivants :

- Vous ne pouvez pas récupérer vos points de Santé ni soulager votre Stress.
- À chaque Quart, votre niveau de Santé est réduit de 1 point et votre niveau de Stress augmente de 1 point.
  Si vous vous retrouvez *à l'Agonie* alors que vous êtes *Déshydraté*, vous devez effectuer un jet de *Trépas* par jour. Les jets de **Soins médicaux** n'ont aucun effet sur ces jets de *Trépas*, seule l'absorption de fluides peut encore vous sauver.
- Dès que vous vous hydratez, les effets mentionnés précédemment disparaissent au bout de 1 Quart.

ÉPUISÉ
Vous devez dormir au moins 1 Quart par jour. Après une journée sans sommeil, vous vous retrouvez *Épuisé* et subissez les effets ci-après :

- Vous ne pouvez pas soulager votre Stress.
- Chaque jour, vous devez effectuer un jet d'**Endurance** (au moment décidé par le MJ), avec un malus égal au nombre de jours passés sans dormir. En cas d'échec, vous vous écroulez et vous vous endormez profondément pendant 1 Quart.
- Dès que vous avez dormi pendant au moins 1 Quart, vous n'êtes plus *Épuisé*.

HYPOTHERMIE
Dans un environnement où vous n'êtes pas assez bien protégé du froid, par des vêtements chauds ou un abri, vous souffrez d'*Hypothermie* et subissez ces effets :

- Vous ne pouvez pas récupérer vos points de Santé ni soulager votre Stress de quelque façon que ce soit.
- Vous devez effectuer un jet d'**Endurance** à intervalles réguliers. S'il fait froid mais avec une température supérieure à zéro, une fois par jour est suffisant. Par des températures inférieures à zéro, faites un jet par Quart, et par grand froid, vous devez faire un jet à chaque Tour. En cas d'échec, votre niveau de Santé est réduit de 1 point et votre niveau de Stress augmente de 1 point. Si vous vous retrouvez *à l'Agonie* alors que vous êtes en état d'*Hypothermie*, vous devez effectuer un jet de *Trépas* la prochaine fois que vous devez faire un jet d'**Endurance** pour résister au froid.
- Après vous être réchauffé, ne serait-ce qu'auprès d'un feu de camp, vous pouvez récupérer votre Santé et soulager votre Stress normalement.

INFECTÉ
Lorsque vous êtes blessé par la morsure d'un Infecté ou que vous vous retrouvez dans un milieu contaminé par des spores et que vous en respirez, vous vous retrouvez *Infecté* par le Cordyceps et subissez les effets ci-après.
Si vous avez été mordu à un bras ou à une jambe et que l'on vous ampute dans les 1D6 minutes qui suivent la morsure (voir la séquelle *Amputé*), vous vous retrouvez à *l'Agonie* et devez faire un jet de *Trépas*. Si vous survivez, après 1 Quart de repos total vous n'êtes plus *Infecté*.

- Vous devez immédiatement faire un jet de Panique. Votre niveau de Stress augmente de 1 point tous les Quarts et vous ne pouvez pas soulager votre Stress.
- Après 1 Quart, vous commencez à être assailli par de terribles mots de tête et des tremblements nerveux. Vous subissez un malus de -1 à tous vos jets.
- Après 4 Quarts, les migraines et les tremblements sont de plus en plus forts. Vous ressentez des douleurs atroces dans tous le corps et avez de plus en plus de mal à mémoriser des informations. Vous subissez un malus de -2 à tous vos jets.
- Après 8 Quarts, vous atteignez le premier stade de l'infection : vous vous mettez à grogner, vos yeux se gorgent de sang et se mettent à saigner abondement. Votre premier réflexe sera de sauter à la gorge de la première personne non-infectée qui se retrouve dans votre champ de vision dans le but de la contaminer.



CHUTES

Tomber sur une surface dure vous inflige automatiquement des *Dégâts* égaux à la hauteur de la chute (en mètres) divisée par 2 (arrondi à l'entier inférieure). Durant votre chute, vous pouvez faire un jet de **Mobilité** afin de contrôler votre réception et chaque *Succès* obtenu réduit les dommages de 1 point. Faire une chute dans un milieu liquide d'une profondeur d'au-moins 1 mètre divise toujours les dommages par 10.

DROGUES, POISONS & MALADIES

La chute de la civilisation n'a pas éliminé tous les travers de l'ancien monde, il existe dans le No man's land des centaines de susbstances pouvant affectes la santé des personnages. Les drogues, les poisons et les maladies sont mesurés en fonction de leur *Virulence*. Si vous ingérez un poison ou une drogue d'une manière ou d'une autre, ou encore si vous êtes victime d'une maladie, lancez un jet opposé contre le MJ — il lance un nombre de dés égal à la Virulence de la substance et vous faites un jet d'**Endurance**. Si le poison gagne, vous en subissez les effets décrits, si c'est le jet d'**Endurance** qui l'emporte, vous résister aux effets de la substance.

LES DROGUES

Les toxicomanes ont recourent aux narcotiques afin de fuirent durant un temps les cruelles réalités de la vie. L'addiction de certains résidents des ZQ est devenue un business très lucratifs dirigés par des traficants de drogue et des contrebandiers peu scrupuleux. Le prix d'une dose de drogue peut être très variable suivant la substance, plus d'informations vous seront données à la page 178.
À forte dose, toute drogue peut se transformer en un poison mortel pour l'organisme. La drogue modifie les perceptions du personnage ainsi que ses capacités de jugement. Chaque drogue possède les caractéristiques suivantes :

- **Rapidité :** détermine le temps de réaction de la drogue, exprimé en Round ou en Tour.
- **Durée :** en générale, une dose de drogue possède une durée d'effet de 1 Quart.
- **Addiction :** à chaque fois que vous consommez de la drogue ou de l'alcool à forte dose vous augmentez vos chance de devenir accro, vous devrez alors effectuer un jet d'**Endurance** avec un modificateur variable, en cas d'échec vous développer le trouble mental *Toxicomanie* (cf. page 66).

DROGUES	RAPIDITÉ	VIRULENCE	ADDICTION
Alcool	1D6 Tours	3 et +	+0
Marijuana	1 Tour	4	-1
LSD	1 Tour	5	-1
Antidouleurs	1 Tour	6	-2
Opium	1D3 Rounds	7	-2
Méthamphétamine	1D3 Rounds	8	-3

Alcool : généralement festif, l'alcool peut être considérée comme une drogue pour certaines personnes, les organismes réagissent différemment selon les individus. À faible dose, c'est un stimulant permettant de vous « décoincer », de vous rendre léger et spirituel, et vous permet de briller dans une conversation.
À forte dose, vous risquez le coma hytilique et la dépendance. Chaque verre après le premier fait diminuer votre niveau de Stress de 1 point mais impose également un malus de -1 cumulatif à tous vos jets liés aux Attributs **Esprit** et **Agilité** durant le prochain Quart.

Antidouleurs : utilisé en médecine pour soulager la douleur, ce médicament à base d'opiacé est très efficace pour soulager le stress. À chaque fois que votre niveau de Stress

augmente, vous pouvez prendre un antidouleur afin de le faire baisser immédiatement de 1 point, mais vous prenez le risque également de devenir accro et de ne plus pouvoir soulager votre Stress que par ce billet. Les antidouleurs se présentent sous forme boite contenant une trentaine de cachets.

LSD : puissant hallucinogène, le LSD provoque différents types d'hallucinations suivant l'état d'esprit du consommateur. Sous ses effets vous subissez diverses hallucinations visuelles et auditives, tous vos jets liés aux Attributs **Esprit** et **Empathie** ont un malus de -2. Le LSD se présente généralement sous forme de pillule ou de buvard.

Marijuana : drogue à fort effets relaxants, permettant de faire baisser son niveau de Stress de 1 par Tour durant la prise, mais vous faisant subir un malus de -1 à tous vos jets jusqu'à ce que les effets s'estompent.

Méthamphétamine : connue sous le nom de méth, la méthamphétamine est un stimulant de synthèse augmentant temporairement la résistance et les performances physiques, mais possède un fort pouvoir de dépendance. Sous ses effets, vous avez un bonus de +2 à tous vos jets liés à l'attribut **Vigueur**. Une fois la durée d'effet dépassée, vous subissez en contrecoup un malus de -2 à tous vos jets durant 1 Jour.

Opium : puissant narcotique provoquant un sentiment de sérénité et de bonheur, faisant baisser votre niveau de Stress de 2 points par Tour. Sous son emprise, vous subissez un malus de -2 à tous vos jets et êtes incapable de faire quoi que ce soit tant que durent les effets.

LES POISONS

Les poisons possèdent un indice de Virulence généralement compris entre 4 et 8. Lorsque vous êtes exposé à du poison, que ce soit sous forme liquide, gazeux ou bien qu'il ait été en contact avec votre peau, faites un jet d'**Endurance** opposé à sa Virulence.

Si vous remportez l'opposition, le poison ne vous affecte pas. Si vous obtenez autant de *Succès* que le jet de Virulence, vous êtes toujours concerné par le poison, mais vous ne subissez aucun dommage. Pour chaque *Succès* de plus que vous que la Virulence du poison obtient, vous encaissé 1 point de *Dégâts*. Vous devez faire un nouveau jet d'opposition chaque Round ou chaque Tour suivant le type de poison, jusqu'à ce que vous parveniez à le combattre avec succès, ou bien jusqu'à ce qu'il vous tue. Si vous vous retrouvez *à l'Agonie* à cause du poison, vous perdez immédiatement connaissance et vous devez effectuer un jet de *Trépas* par Round, jusqu'à ce que vous soyez soigné ou bien jusqu'à ce que vous mourriez.

EXEMPLES DE POISONS	JET D'ENDURANCE	VIRULENCE
Monoxyde de carbone	1 par Round	4
Venin	1 par Tour	6
Cyanure	1 par Round	8

LES MALADIES

Contrairement aux drogues et aux poisons, les maladies sont plus insidieuses et s'attaquent directement au système immunitaire de la victime, rendant leur durée d'effet beaucoup plus longue. Après un certain temps d'incubation les premiers symptômes de la maladie se déclarent, vous êtes victime de fièvre et de douleurs lancinantes, puis vous vous retrouvez trop faible pour faire quoi que ce soit. Vous ne pouvez pas récupérer vos points de Santé ou bien soulager votre Stress lorsque vous êtes malade.

Chaque Jour, vous devez effectuer un jet d'opposition d'**Endurance** contre la Virulence de la maladie, si la Virulence remporte l'opposition vous perdez 1 point de Santé. Si vous vous retrouvez *à l'Agonie* alors que vous êtes malade, vous plongez dans le coma et devez réussir un jet de d'**Endurance** chaque Jour, en cas d'échec, vous finissez par mourir. Si vous avez réussi votre jet d'**Endurance**, votre corps combat les effets de la maladie et après 1 Jour vous commencez à récupérer votre Santé par guérison naturelle et vous pouvez également réduire votre Stress de façon normale.

EXEMPLES DE MALADIES	INCUBATION	VIRULENCE
Grippe	3 Jours	4
Pneumonie	2 Jours	6
Fièvre poudrée des Montagnes Rocheuses	2 Jours	8
Choléra	2 Quarts	10

ÉLECTROCUTIONS

Les électrocutions restent assez rares et n'apparaissent que dans les endroits susceptibles de contenir de l'électricité comme les zones de quarantaine ou certains refuges. Tant que la victime est en contact direct avec la source électrique elle subit un jet de dommages par Round. Les électrocutions sont mesurées en *Intensité*.

Lorsqu'un personnage est électrocuté, lancez un nombre de dés égal à l'Intensité de la source électrique, il subit 1 point de dommage et +1 point de *Dégâts* par *Succès* obtenu. Si vous vous retrouvez *à l'Agonie* à cause d'une électrocution, ou si vous subissez une électrocution alors que vous êtes déjà *à l'Agonie*, vous devez faire un jet de *Trépas* à chaque Round jusqu'à ce que vous mouriez ou que vous soyez sauvé par un jet de **Soins médicaux**.

De plus, il y a de fortes chances pour que cela provoque un embrasement, dans ce cas lancez 4D6, si vous obtenez au moins 1 *Succès*, la zone touchée prend feu avec une *Intensité Modérée* (cf. page 70).

INTENSITÉS	SOURCES	VALEUR
Faible	Courant domestique	4
Modérée	Générateur électrique	8
Élevée	Câble à haute-tension	12
Extrême	Puissance de la foudre	16

EXPLOSIONS

En plus des dommages directs qu'ils provoquent aux victimes se trouvant au *Contact*, chaque explosif produit une *Puissance de souffle*. Chaque personne se trouvant dans le *Rayon d'effet* de l'explosion au moment de la détonation subissent un nombre de dés de *Dégâts* égal à la Puissance de l'explosion. Pour chaque *Succès* obtenu, les victimes dans le *Rayon d'effet* encaissent 1 point de *Dégâts*. Plus d'informations sur les différents explosifs vous seront données à la page 89.

FEU

Comme pour l'électricité, le feu est aussi mesuré en *Intensité* dépendant de sa source et chaque *Succès* inflige 1 point de *Dégâts*, si le feu touche vos vêtements vous vous embrasez. Vous continuez à brûler et subissez une nouvelle attaque au début de chaque Round tant que le feu vous inflige des dommages, si non, il s'éteint de lui-même. Vous, ou un autre PJ, pouvez éteindre le feu avec un jet de **Mobilité** réussi (*Action lente*). Si vous vous retrouvez *à l'Agonie* à cause du feu, ou si vous subissez des *Dégâts* de feu alors que vous êtes déjà *à l'Agonie*, vous devez faire un jet de *Trépas* à chaque Round jusqu'à ce que vous mouriez ou que vous soyez sauvé par un jet de **Soins médicaux**. Le temps de guérison dû aux brulures est toujours multiplié par deux (cf. page 62).

INTENSITÉS	SOURCES	VALEUR
Faible	Briquet, bougie	3
Modérée	Torche enflammée, feu de camp	6
Élevée	Pièce en feu, lance-flamme	9
Extrême	Feu de forêt	12

NOYADE & SUFFOCATION

Tous les personnages sont censés savoir nager. En termes de déplacement, nager équivaut à ramper. Si vous vous retrouvez dans l'eau, vous devez faire un jet d'**Endurance** à chaque Tour pour rester à flot. Si vous coulez, vous devez faire un jet d'**Endurance** à chaque Round pour retenir votre souffle. Si vous échouez, vous commencez à vous noyer et vous votre niveau de Santé baisse de 1 point à chaque Round. Si vous vous retrouvez *à l'Agonie* lors de la noyade, vous devez effectuer un jet de *Trépas* chaque Round jusqu'à ce que vous mouriez ou que vous soyez sauvé par un jet de **Soins médicaux** réussi.

Lorsque vous traversez une zone dont l'air est contaminé par des spores de Cordyceps et que votre masque à gaz se retrouve à court de *Filtres à air*, il ne vous reste plus beaucoup de temps à vivre. Vous allez commencer à respirer l'air que vous exhalez, créant ainsi un dangereux niveau de dioxyde de carbone qui finira par vous tuer. Lorsque votre Réserve de *Filtres à air* est épuisée vous devez faire un jet d'**Endurance** chaque Round ou après toutes activités physiques éprouvantes (combat, course, etc.), le premier jet ne subit aucun modificateur, puis les jets suivants subissent un malus de -1 cumulatif. Un échec au jet d'**Endurance** réduit votre niveau de Santé à zéro et vous vous écroulez, vous devez alors immédiatement effectuer un jet de *Trépas* chaque Round jusqu'à ce que vous mourriez ou que quelqu'un vous sorte de là et vous réanime avec un jet de **Soins médicaux** réussi.

TORTURE

Le No man's land est rempli de salopards prêts à toutes les extrémités pour obtenir ce qu'ils veulent. Lorsqu'une victime est torturée, elle est tout d'abord entravée ou immobilisée. Elle doit ensuite effectuer un jet d'**Endurance** opposé au jet de **Manipulation** du tortionnaire.

Chaque heure de torture fait automatiquement baisser le niveau de Santé de la victime de 1 point et fait également automatiquement augmenter son niveau de Stress et ses points de Désespoir de 1 point. Si le tortionnaire remporte l'opposition, que la victime se retrouve *à l'Agonie* ou qu'elle obtient un *Désastre* sur l'un de ses dés de Stress, elle craque sous la douleur et ne peut que révéler tout ce que le tortionnaire veut savoir. Si c'est la victime qui remporte l'opposition, elle résiste et ne lâche rien mais subit un malus cumulatif de -1 à ses prochains jets d'**Endurance**. Le Talent *Supporter la douleur* permet d'obtenir un bonus de +2 à vos jets d'**Endurance**.





RAPIDE & FURIEUX

Avant l'effondrement du monde, on trouvait des véhicules en état de marche partout. Aujourd'hui on retrouve surtout aux bords des routes des épaves rouillées abandonnées et des carcasses accidentées. Pourtant, bien que rares, il en existe encore, arpentant les routes du No man's land et parfois même le ciel.

COMBAT EN VÉHICULE

Conduire ou bien piloter dans des circonstances normales ne demande aucun jet mais dès que le personnage se lance dans une course-poursuite ou qu'il veut utiliser une *Manœuvre de pilotage* il devra faire un jet de **Mobilité**. Entrer dans un véhicule, l'enfourcher ou bien le démarrer est considéré comme une *Action rapide*, tout comme conduire un véhicule durant un combat. Plus d'informations sur les Attributs des véhicules vous seront donnés à la page 97.

COLLISIONS

Tous les véhicules terrestres peuvent servir d'armes par destination. Il vous suffit pour se faire de rentrer dans l'ennemi. Ce genre de manœuvre est considéré comme une attaque de combat rapproché et utilise la Compétence **Mobilité** du conducteur avec un modificateur de -1 et en y ajoutant la *Maniabilité* du véhicule. Les dommages de base occasionnés par une collision sont indiqués pour chaque véhicule terrestre, à cela peut s'ajouter +1 point de *Dégâts* par *Succès* obtenus au jet de **Mobilité**.

Percuter un autre véhicule : Comme pour un personnages, les véhicules peuvent subir des dommages. Certains disposent d'un niveau de protection. Lorsque la *Durabilité* du véhicule est réduite à zéro, le véhicule se retrouve *Démoli*, il devient inutilisable et vous devez continuez à pieds, à moins de le réparer.

Percuter un obstacle : lorsque vous ratez votre jet de **Mobilité** pour percuter un adversaire ou un autre véhicule vous perdez le contrôle et vous partez dans le décor pour finir votre course dans un obstacle. Dans ce cas appliquer les *Dégâts* sur le véhicule sans prendre ne compte son blindage suivant l'obstacle heurté.

EXEMPLES D'OBSTACLES	DÉGÂTS
Botte de foin	1
Structure en bois ou en taule	2
Autre véhicule	Blindage du véhicule
Tronc d'arbre	3
Structure en brique	4
Structure en béton armé	5

CONSOMMATION DE CARBURANT

Lorsque le véhicule est en combat, vous devez effectuer un jet de Réserve *Carburant* chaque Round, pour chaque *Désastre*, la Réserve du véhicule diminue de 1 point.

COURSES-POURSUITES

Une course-poursuite débute toujours à distance *Courte* entre un *fugitif* et un *poursuivant*, les deux parties en présence font un jet d'opposition de **Mobilité**, s'ils sont dans un véhicule ou sur une monture, ou d'**Endurance** s'ils sont à pied, celui qui remporte l'opposition progresse d'une distance égale à son score de *Vitesse* durant le Round et les deux parties peuvent alors tenter différentes actions (voir tableau page 72). En cas d'égalité, la distance qui sépare les deux parties reste inchangée. La course-poursuite se termine lorsque le *poursuivant* réussi à rattraper le *fugitif* ou bien que ce dernier arrive à le semer.

DISTANCE DE POURSUITE	PROGRESSION DURANT LE ROUND
Contact	Le *poursuivant* rattrape le *fugitif*. Le *poursuivant* tenter une collision, un placage ou bien une attaque à distance. Le *fugitif* peut tenter une *Manœuvre de pilotage*.
Courte	Le *poursuivant* est juste derrière le *fugitif*. Le *poursuivant* peut tenter une collision ou un placage avec un malus supplémentaire de -1, ou bien une attaque à distance. Le *fugitif* peut tenter une *Manœuvre de pilotage*
Moyenne	L'écart se creuse entre le *fugitif* et le *poursuivant*. Les attaques à distance du poursuivant ont un malus de -1. Le *fugitif* peut tenter une *Manœuvre de pilotage*.
Longue	Le *fugitif* commence à échapper au *poursuivant*. Les attaques à distance ont un malus de -2. Le *fugitif* peut tenter une *Manœuvre de pilotage*.
Extrême	Le *fugitif* a semé son *poursuivant* et est hors de portée de ses attaques.

MANŒUVRES DE PILOTAGE

Les *Manœuvres de pilotage* représentent tout ce que le pilote peut accomplir avec un véhicule ou une monture en situation de combat ou bien durant une course-poursuite.

À chaque fois que le conducteur effectue une *Manœuvre de pilotage*, son jet de **Mobilité** subit un malus suivant la manœuvre employée. Lors d'une réussite si vous avez le rôle du *fugitif* durant une course-poursuite, les attaques de votre *poursuivant* subissent le même malus que la manœuvre que vous avez employée pour lui échapper. En cas de *Désastres* à votre le jet de **Mobilité**, vous perdez le contrôle de votre véhicule et vous subissez un *Accident*.

VÉHICULES TERRESTRES/ MONTURES	MODIFICATEURS
Arrêt rapide	-1
Collision	-1
Demi-tour sur route	-2
Dérapage contrôlé	-1
Sauter un obstacle	-2
Slalom	-2

VÉHICULES AÉRIENS	MODIFICATEURS
Chute libre/ Décollage rapide	-2
Effectuer un demi-tour	-1
Looping	-3
Plonger/ Redresser	-1
Slalom	-2
Voler dans un canyon	-2

VÉHICULES AÉRIENS

Bien que rare dans le ciel du No man's land, les véhicules aériens sont encore utilisés de nos jours, surtout par la FEDRA. Le pilote doit constamment surveiller l'altitude de son appareil. Quand vous vous déplacez vous distribuez les distances parcourues en mouvement vertical et horizontal.

Lorsqu'il est *Démoli*, le véhicule aérien s'écrase et tous ses occupants encaissent un nombre de points de *Dégâts* égaux à sa caractéristique *Blindage*. Le pilote peut faire un jet de **Mobilité** avec un malus de -2 afin de tenter un atterrissage forcé, si le jet est réussi les *Dégâts* occasionnés à l'équipage de l'appareil sont divisés par 2.

ACCIDENTS

Contrairement aux personnages, les véhicules ne subissent pas de blessures critiques mais des *Accidents* lorsqu'ils subissent en une seule fois une quantité de *Dégâts* supérieure ou égale à la moitié de leur *Durabilité* (arrondie à l'entier supérieur), lorsque cela se produit lancez 1D6 sur la table ci-dessous. Un véhicule peut subir jusqu'à deux *Accidents* avant de se retrouver *Démoli*.

1D6	ACCIDENTS
1	L'un des pneus du véhicule éclate, imposant un malus de -1 à tous les jets de **Mobilité** du pilote.
2	La colonne de direction est endommagée, imposant un malus de -2 à tous les jets de **Mobilité** du pilote.
3	Le pare-brise du véhicule vole en éclats. Le pilote et le passager avant prennent 1 point de *Dégâts* supplémentaire.
4	Le réservoir d'essence est endommagé et se met à fuir. La Réserve *Carburant* du véhicule diminue de 1 point par Round.
5	Le pilote perd le contrôle du véhicule et doit effectuer un jet de **Mobilité** avec un malus de -2 (qui ne compte pas comme une action), en cas d'échec, le véhicule part en vrille et heurte un obstacle (cf. page 71).
6	Le véhicule commence à prendre feu. Tous les passagers encaisse des *Dégâts* Intensité Feu 6. Après 1D6 minutes, le véhicule explose (Puissance 8) et se retrouve *Démoli*.

RÉPARATIONS

Réparer un véhicule endommagé nécessite un ou plusieurs jets d'**Artisanat**. Vous pouvez en effectuer un par Quart. Une seule personne peut lancer les dés pour réparer le véhicule mais les autres peuvent l'aider. Chaque *Succès* obtenu restaure 1 point à la *Durabilité* du véhicule. Un véhicule *Démoli* n'est plus considéré comme tel une fois qu'il a récupéré au moins 1 point de *Durabilité*. Cependant, si le moteur ou bien une arme a été mis hors service, un autre jet d'**Artisanat** ainsi qu'un Quart de travail sont nécessaires pour le remettre en état.



6

ARMES & ÉQUIPEMENT



ARMEMENT

Nous vivons dans un monde dangereux. La pandémie du Cordyceps a engendré l'effondrement de la civilisation telle que nous la connaissions. Les Infectés étaient partout, chassant les derniers humains afin continuer à propager l'infection. Mais plutôt que de s'entraider, beaucoup d'hommes préférèrent la facilité et ce fut chacun pour soi. Cette horrible nouvelle réalité réveilla les plus bas instincts de l'humanité, et avec plus de 357 millions d'armes à feu en circulation aux États-Unis avant l'apparition des premiers infectés, il y avait vraiment de quoi avoir peur. Il existe de nombreuses armes, en faire une liste complète aurait été une perte de place, c'est pourquoi vous ne trouverez ici que les armes les plus courantes du monde de *THE LAST OF US, le jeu de rôle*.

ARMES À DISTANCE

Les armes à distance sont très répandues, on peut en trouver partout dans le No man's land si on cherche bien. Elles sont réparties en six catégories mais elles possèdent toutes les mêmes caractéristiques techniques :

- **Bonus :** cette caractéristique désigne le modificateur d'équipement associé à votre jet de **Combat à distance** lorsque vous utilisez cette arme.
- **Dégâts :** indique la puissance de l'arme. C'est-à-dire le nombre de point de dommages que subit la cible si vous obtenez un *Succès* à votre jet d'attaque, à ceux-ci peuvent s'ajouter 1 point de *Dégâts* supplémentaire pour chaque *Succès* supplémentaires obtenus.
- **Portée :** désigne la catégorie de distance maximale à laquelle l'arme peut toucher une cible (cf. page 55).
- **Munitions :** cette caractéristique mesure la capacité maximale de projectiles contenue dans une arme à distance. À chaque jet de **Combat à distance**, qu'il soit réussi ou raté, l'arme dépense 1 munition. Lorsque vous obtenez un ou plusieurs *Désastres* sur un jet d'attaque avec une arme à feu, vous défouraillez et le nombre de munition de l'arme est réduit de +2 points par *Désastre* obtenu (l'arme est enraillée en cas de *Tir en rafale*). Lorsque toutes les munitions de l'arme sont épuisées, il vous faut la recharger. Remettre un nouveau chargeur/ speed loader ou remettre trois cartouches dans un fusil ou un barillet demande une *Action rapide*.
- **Poids :** indique le nombre d'emplacement d'objet standard occupé par l'arme dans votre équipement.
- **Disponibilité :** cette caractéristique désigne la difficulté à trouver l'arme ou l'objet, elle est divisée en trois catégories : *Courante* (l'objet peut être trouvé partout), *Rare* (sur certains marchés clandestins uniquement) et *Très rare* (FEDRA uniquement).
- **Coût :** indique la valeur sur le marché noir de l'arme ou de l'objet en cartes de rationnement, la seule devise ayant encore cours dans les Zones de quarantaine. Le troc d'objets de valeur équivalente est également très utilisé. Les tarifs peuvent changer en fonction de l'offre et de la demande.
- **Particularités :** indique les traits spéciaux de l'arme.
  Double tir : l'arme peut faire feu 2 fois avec la même action sur la même cible avec un malus de -1 au jet de **Combat à distance** (*Dégâts* +1/ *Munitions* -2).
  Force d'arrêt : lorsqu'un adversaire est touché par cette arme, il se retrouve automatiquement projeté au sol, même s'il porte une armure. S'il survit, il lui faudra dépenser une *Action rapide* pour se remettre debout.
  Perce-armure : divise par 2 le niveau de protection d'une armure (arrondie à l'entier supérieur).

Tir en rafale : indique que l'arme peut tirer une longue rafale de 10 coups durant le Round de combat sur la même cible ou bien sur plusieurs cibles rapprochées les unes des autres (cf. page 56) mais en subissant un malus de -2 au jet de **Combat à distance** (*Dégâts* +2/ *Munitions* -10).

Tir silencieux : indique que l'arme émet un son extrêmement réduit lors du tir, les cibles n'ont alors aucun moyen de repérer d'où vient le projectile en cas d'attaque furtive (cf. page 52).

Tir unique : indique que l'arme doit être rechargée après chaque tir.

ARMES DE POING	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	MUNITIONS	POIDS	DISPONIBILITÉ
Pistolet de chasse .45-70	+2	2	Moyenne	1	1	Rare
Pistolet semi-automatique .32 ACP	-	1	Courte	8	0.5	Courante
Pistolet semi-automatique .45 ACP	-	2	Moyenne	8	0.5	Courante
Pistolet semi-automatique .50 AE	-1	3	Moyenne	7	1	Rare
Pistolet semi-automatique 9mm	+1	1	Moyenne	15	0.5	Courante
Révolver .44 Magnum	-	3	Moyenne	6	1	Rare
Révolver .357 Magnum	+1	2	Moyenne	6	1	Courante
Révolver .500 Magnum	-1	4	Moyenne	5	1	Rare

PISTOLET-MITRAILLEURS	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	MUNITIONS	POIDS	DISPONIBILITÉ
Pistolet-mitrailleur .45 ACP	-	2	Moyenne	30	1	Rare
Pistolet-mitrailleur 5.7mm	+1	2	Moyenne	50	1	Très rare
Pistolet-mitrailleur 9mm	-	1	Moyenne	20	1	Courant

FUSILS DE CHASSE	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	MUNITIONS	POIDS	DISPONIBILITÉ
Carabine à levier .45-70	-	2	Moyenne	8	2	Courante
Fusil à canons sciés .12	-1	3	Courte	2	1	Courante
Fusil à double-canons .12	-1	3	Moyenne	2	2	Courante
Fusil à pompe .12	+1	3	Courte	5	2	Courante
Fusil tactique .12	-	3	Courte	8	2	Rare

FUSILS	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	MUNITIONS	POIDS	DISPONIBILITÉ
Fusil d'assaut 5.56mm	+1	2	Longue	30	2	Rare
Fusil de précision .338 Lapua Magnum	+3	4	Extrême	5	2	Très rare
Fusil de précision 7.62mm	+2	3	Extrême	5	2	Rare
Fusil semi-automatique 5.56mm	+1	2	Longue	10	2	Courante

ARMES LOURDES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	MUNITIONS	POIDS	DISPONIBILITÉ
Lance-flamme	-1	2 (Intensité Feu 9)	Courte	10	3	Très rare
Lance-grenade 40mm	+1	5	Longue	6	2	Très rare
Lance-roquette 84mm	+2	6	Longue	1	2	Très rare
Mitrailleuse légère 5.56mm	-	2	Longue	100	2	Rare
Mitrailleuse lourde 7.62mm	-	3	Longue	200	3	Rare

ARMES DE TRAIT	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	MUNITIONS	POIDS	DISPONIBILITÉ
Arbalète	+1	2	Moyenne	1	2	Courante
Arc	+1	1	Moyenne	1	1	Courante
Arc à poulie	+2	1	Longue	1	1	Courante

PISTOLET DE CHASSE .45-70



Pistolet gros calibre à canon basculant originalement destiné à la chasse et au tir sportif, cette arme très précise a trouvé toute son utilité après l'apocalypse. Elle peut être équipée d'une lunette de visée afin d'augmenter sa portée (cf. page 93)

Bonus : +2	**Dégâts :** 2
Portée : Moyenne	**Munitions :** 1
Poids : 1	**Coût :** 35
Disponibilité : Rare	**Particularités :** *Force d'arrêt, Tir unique*

PISTOLET SEMI-AUTOMATIQUE .32 ACP



Ce pistolet léger et discret est l'arme idéale pour les petites mains. Il possède très peu de recul mais sa portée et sa puissance sont assez faibles. Cependant il peut s'avérer être une bonne arme de secours lorsque l'on a épuisé les munitions de son arme principale.

Bonus : -	**Dégâts :** 1
Portée : Courte	**Munitions :** 8
Poids : 0.5	**Coût :** 10
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Double tir*

PISTOLET SEMI-AUTOMATIQUE .45 ACP



Précis, puissant et polyvalent, ce pistolet reste l'une des armes de poing préférées de nombreux survivants malgré sa capacité limitée de munitions.

Bonus : -	**Dégâts :** 2
Portée : Moyenne	**Munitions :** 8
Poids : 0.5	**Coût :** 25
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Double tir*

PISTOLET SEMI-AUTOMATIQUE .50 AE



Cette arme à feu puissante peut provoquer d'énormes dégâts entre les mains de n'importe quel tireur, s'il arrive à en maîtriser le recul important, il est donc préférable et même recommandé de l'utiliser à deux mains.

Bonus : -1	**Dégâts :** 3
Portée : Moyenne	**Munitions :** 7
Poids : 1	**Coût :** 40
Disponibilité : Rare	**Particularités :** *Double tir, Force d'arrêt*

PISTOLET SEMI-AUTOMATIQUE 9MM



Arme de poing solide et fiable, le pistolet calibre 9mm est très certainement l'arme à feu la plus répandue dans le No man's land parmi tous les groupes de survivants.

Bonus : +1	**Dégâts :** 1
Portée : Moyenne	**Munitions :** 15
Poids : 0.5	**Coût :** 20
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Double tir*

RÉVOLVER .44 MAGNUM



Puissant, fiable et extrêmement populaire avant la pandémie, ce révolver mythique est l'arme idéale si vous cherchez à intimider vos adversaires ou bien si vous avez quelque chose à compenser.

Bonus : -	**Dégâts :** 3
Portée : Moyenne	**Munitions :** 6
Poids : 1	**Coût :** 45
Disponibilité : Rare	**Particularités :** *Force d'arrêt*

RÉVOLVER .357 MAGNUM



Ce révolver doté d'une forte puissance d'arrêt possède une réputation de fiabilité et de précision qui n'est plus à faire parmi les survivants de l'ancien monde.

Bonus : +1	**Dégâts :** 2
Portée : Moyenne	**Munitions :** 6
Poids : 1	**Coût :** 30
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Force d'arrêt*

RÉVOLVER .500 MAGNUM



Ce révolver au calibre surpuissant peut venir à bout de pratiquement n'importe quoi, cependant il possède un recul important difficile à maîtriser. C'est l'arme de poing idéale pour éliminer la plupart des cibles en un seul coup.

Bonus : -1	**Dégâts :** 4
Portée : Moyenne	**Munitions :** 5
Poids : 1	**Coût :** 50
Disponibilité : Rare	**Particularités :** *Force d'arrêt*, *Perce-armure*

PISTOLET-MITRAILLEUR .45 ACP



Compact et puissant, mais dont le recul est parfois difficile à maîtriser en mode automatique, ce pistolet-mitrailleur est l'arme principale des membres des Unités d'Intervention Tactique de la FEDRA. On peut également le retrouver entre les mains de certains groupes de Maraudeurs.

Bonus : -	**Dégâts :** 2
Portée : Moyenne	**Munitions :** 30
Poids : 1	**Coût :** 40
Disponibilité : Rare	**Particularités :** *Tir en rafale*

PISTOLET-MITRAILLEUR 5.7MM



Arme compacte utilisant un chargeur à haute capacité de 50 coups, ce pistolet-mitrailleur est chambré pour le puissant calibre 5.7mm, capable de passer au travers des blindages. Cette arme est plutôt difficile à trouver dans le No man's land puisqu'elle n'est utilisée que par certaines unités de la FEDRA.

Bonus : +1	**Dégâts :** 2
Portée : Moyenne	**Munitions :** 50
Poids : 1	**Coût :** 60
Disponibilité : Très rare	**Particularités :** *Perce-armure*, *Tir en rafale*

PISTOLET-MITRAILLEUR 9MM



Compact et léger mais assez imprécis, ce pistolet-mitrailleur est l'arme favorite des groupes de Highwaymen et des Membres des cartel qui pullulent dans les zones de quarantaine.

Bonus : -	**Dégâts :** 1
Portée : Moyenne	**Munitions :** 20
Poids : 1	**Coût :** 30
Disponibilité : Courant	**Particularités :** *Tir en rafale*

CARABINE À LEVIER .45-70



Arme mythique intimement liée à la conquête de l'Ouest, cette carabine est encore bien présente entre les mains des derniers fermiers dans les coins les plus reculés du No man's land.

Bonus : -	**Dégâts :** 2
Portée : Moyenne	**Munitions :** 8
Poids : 2	**Coût :** 40
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Force d'arrêt*

FUSIL À CANONS SCIÉS .12



Version crosse et canons sciés du fusil à double-canons, c'est l'une des armes préférées des *Survivalistes* et des *Mécanos*. Cette arme est d'une puissance redoutable à courte distance mais n'est d'aucune efficacité contre des cibles lointaines.

Bonus : -1	**Dégâts :** 3
Portée : Courte	**Munitions :** 2
Poids : 1	**Coût :** 20
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Force d'arrêt*

FUSIL À DOUBLE-CANONS .12



Ce fusil à canons jumelés est extrêmement répandu parmi les groupes de survivants. Cette arme est connue pour bénéficier d'une bonne portée malgré son calibre et son recul important.

Bonus : -1	**Dégâts :** 3
Portée : Moyenne	**Munitions :** 2
Poids : 2	**Coût :** 30
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Force d'arrêt*

FUSIL À POMPE .12



Puissant, fiable et dissuasif, le fusil à pompe était déjà une arme très répandue chez les particuliers avant que la pandémie ne ravage l'ancien monde, c'est devenue l'une des armes de choix de nombreux groupes de survivants lorsqu'ils s'aventurent dans le No man's land.

Bonus : +1	**Dégâts :** 3
Portée : Courte	**Munitions :** 5
Poids : 2	**Coût :** 35
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Force d'arrêt*

FUSIL TACTIQUE .12



Version militaire du fusil à pompe, ce fusil est entièrement semi-automatique et possède une capacité de munitions supérieure à celle d'un fusil à pompe classique. Cette arme est surtout utilisée par les troupes de la FEDRA.

Bonus : -	**Dégâts :** 3
Portée : Courte	**Munitions :** 8
Poids : 2	**Coût :** 50
Disponibilité : Rare	**Particularités :** *Double tir, Force d'arrêt*

FUSIL D'ASSAUT 5.56MM



Fusil d'assaut standard de l'armée des États-Unis avant l'effondrement du pays, on le retrouve maintenant surtout entre les mains des Soldats de la FEDRA et de divers groupes de Maraudeurs.

Bonus : +1	**Dégâts :** 2
Portée : Longue	**Munitions :** 30
Poids : 2	**Coût :** 50
Disponibilité : Rare	**Particularités :** *Tir en rafale*

FUSIL DE PRÉCISION .338 LAPUA MAGNUM



Fusil à lunette militaire gros calibre utilisé par les Unités d'Intervention Tactique de la FEDRA. C'est une arme lourde, précise et monstrueusement efficace. Cette arme est dotée d'une lunette de visée standard (cf. page 93).

Bonus : +3	**Dégâts :** 4
Portée : Extrême	**Munitions :** 5
Poids : 2	**Coût :** 75
Disponibilité : Très rare	**Particularités :** *Force d'arrêt*, *Perce-armure*

FUSIL DE PRÉCISION 7.62MM



Arme avant tout destinée à la chasse ou au tir sportif, ce fusil précis et fiable peut faire d'énormes dommages entre les mains d'un bon tireur. Cette arme est dotée d'une lunette de visée standard (cf. page 93).

Bonus : +2	**Dégâts :** 3
Portée : Extrême	**Munitions :** 5
Poids : 2	**Coût :** 55
Disponibilité : Rare	**Particularités :** *Force d'arrêt*

FUSIL SEMI-AUTOMATIQUE 5.56MM



Version civile des fusils développés par l'armée à la fin des années 60, cette arme est très courante parmi les groupes de survivants cherchant une arme à la fois efficace et précise. Bon nombre d'entre eux rajoute souvent une lunette de visée standard afin d'en augmenter la portée (cf. page 93).

Bonus : +1	**Dégâts :** 2
Portée : Longue	**Munitions :** 10
Poids : 2	**Coût :** 30
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Double tir*

LANCE-FLAMME



Le lance-flamme est en service au sein de l'armée depuis la Seconde Guerre Mondiale, il est maintenant utilisé afin d'incinérer les corps des résidents des ZQ infectés par le Cordyceps. Chaque tir libère une colonne de flammes qui perdure tout un Round, enflammant tout ce qui se trouve devant elle. Recharger un lance-flamme demande une *Action lente*.

Bonus : -1	**Dégâts :** 2 (Intensité Feu 9)
Portée : Courte	**Munitions :** 10
Poids : 3	**Coût :** 70
Disponibilité : Rare	**Particularités :** -

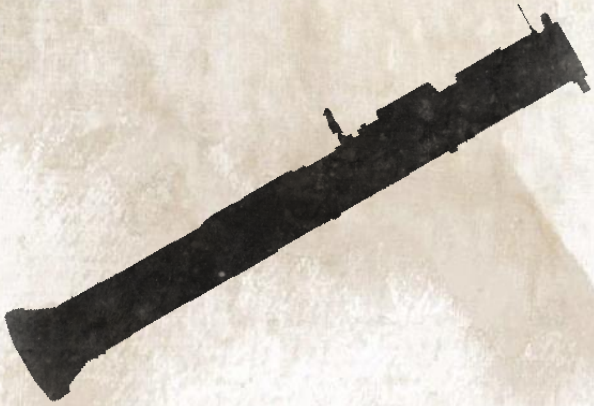
LANCE-GRENADE 40MM



Arme compact et polyvalente, ce lance-grenade à barillet rotatif de six coups peut utiliser une grande variété de projectiles de calibre 40mm, allant de la grenade explosive standard à la grenade fumigène, en passant par le flash Ball, il est surtout employé par les Unités d'Intervention Tactique de la FEDRA. Recharger un lance-grenade demande une *Action lente*.

Bonus : +1	**Dégâts :** 5
Portée : Longue	**Munitions :** 6
Poids : 2	**Coût :** 100
Disponibilité : Très rare	**Particularités :** *Perce-armure*

LANCE-ROQUETTE 84MM



Le lance-roquette est une arme lourde à usage unique utilisée par la FEDRA, il utilise des projectiles à charge creuse destiné à la destruction de bâtiments et de véhicules blindés. Cependant, la FEDRA en possède un nombre assez limité, ce qui fait que les lance-roquettes ne sont que très peu utilisés en opération.

Bonus : +2	**Dégâts :** 6
Portée : Longue	**Munitions :** 1
Poids : 2	**Coût :** 150
Disponibilité : Très rare	**Particularités :** *Perce-armure*

MITRAILLEUSE LÉGÈRE 5.56MM



Mitrailleuse légère conçue afin de servir de soutien aux troupes grâce à sa capacité élevée de munitions. Elle est fréquemment utilisée par les Soldats de la FEDRA lorsqu'ils sont en opération en dehors des zones de quarantaine ainsi que par quelques groupes de Maraudeurs. Recharger une mitrailleuse légère demande une *Action lente*.

Bonus : -	**Dégâts :** 2
Portée : Longue	**Munitions :** 100
Poids : 2	**Coût :** 60
Disponibilité : Rare	**Particularités :** *Tir en rafale*

MITRAILLEUSE LOURDE 7.62MM



Possédant une très grande capacité de munitions, cette arme lourde est généralement montée sur un véhicule pour des tirs de suppression. Cette mitrailleuse est employée par les troupes de la FEDRA et par quelques groupes de Maraudeurs. Recharger une mitrailleuse lourde demande une *Action lente*.

Bonus : -	**Dégâts :** 3
Portée : Longue	**Munitions :** 200
Poids : 3	**Coût :** 70
Disponibilité : Rare	**Particularités : :** *Force d'arrêt, Tir en rafale*

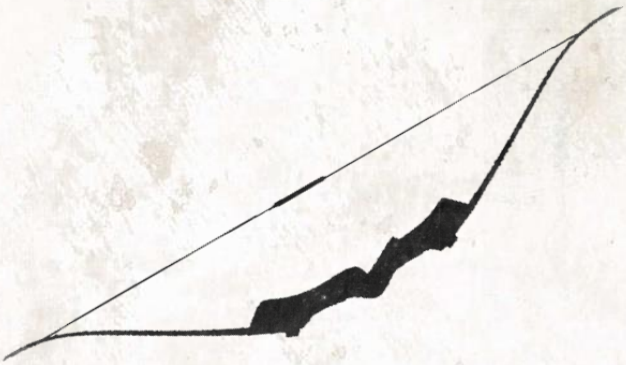
ARBALÈTE



Plus puissante et précise qu'un arc standard, l'arbalète est une arme favorisée par de nombreux survivants. Un jet d'**Artisanat** réussi ainsi que l'association des éléments de base *Lame + Lien* permettent de fabriquer un carreau d'arbalète, cela demande 1 Tour complet. Recharger une arbalète est considéré comme une *Action lente*.

Bonus : +1	**Dégâts :** 2
Portée : Moyenne	**Munitions :** 1
Poids : 2	**Coût :** 25
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Tir silencieux*, *Tir unique*

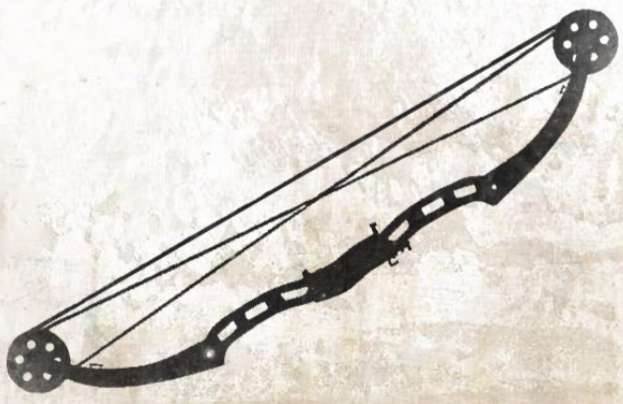
ARC



À défaut d'armes à feu, les survivants se sont rappelés qu'avant l'invention de la poudre, l'arc et la flèche représentaient le summum de l'armement. Un jet d'**Artisanat** réussi ainsi que l'association des éléments de base *Lame + Lien* permettent de fabriquer une flèche, cela demande 1 Tour complet.

Bonus : +1	**Dégâts :** 1
Portée : Moyenne	**Munitions :** 1
Poids : 1	**Coût :** 10
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Tir silencieux*, *Tir unique*

ARC À POULIE



Arc composite muni de deux poulies destinées à augmenter la puissance et la précision du tir ainsi que sa portée. Un jet d'**Artisanat** réussi ainsi que l'association des éléments de base *Lame + Lien* permettent de fabriquer une flèche, cela demande 1 Tour complet.

Bonus : +2	**Dégâts :** 1
Portée : Longue	**Munitions :** 1
Poids : 1	**Coût :** 20
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Tir silencieux*, *Tir unique*

ARMES DE CONTACT

Les armes de contact sont les objets les plus utilisées par les survivants dans le No man's land. On compte trois catégorie d'armes de contact, les armes blanches, les armes de mêlée et les armes de jet.

- **Bonus :** cette caractéristique désigne le modificateur associé à votre jet de **Combat rapproché** lorsque vous utilisez cette arme.
- **Dégâts :** idem armes à distance.
- **Portée :** toutes les armes de contact qui ne sont pas des armes de jet et peuvent être lancées jusqu'à *Courte* distance avec à un jet de **Combat à distance**.
- **Poids :** idem armes à distance.
- **Durabilité :** les armes de contact peuvent se fragiliser avec le temps. À chaque *Désastres* lors de votre jet de **Combat rapproché**, la *Durabilité* de l'arme baisse de 1 point, lorsqu'elle atteint zéro, elle se brise et devient inutilisable.
- **Disponibilité :** idem armes à distance.
- **Coût :** idem armes à distance.
- **Particularités :** idem armes à distance.
  Améliorations : l'arme peut être améliorée en réussissant un jet d'**Artisanat** et en associant un exemplaire de chaque élément de base demandé, on peut ainsi augmenter ses *Dégâts* de +1 (*Lame* + *Lien*) et/ou augmenter sa *Durabilité* de +2 (*Chiffon* + *Lien*). Améliorer une arme demande 1 *Action lente*.
  Artisanale : indique que l'arme peut être fabriquée en 1 Round en réussissant un jet d'**Artisanat** et en associant les éléments de base demandés.
  Étourdissante : l'adversaire touché par cette arme doit effectuer un jet d'**Endurance** (ne comptant pas comme une action), en cas d'échec, il se retrouve étourdi durant le Round et ne peut plus agir.
  Tranchante : l'adversaire touché par cette arme doit effectuer un jet d'**Endurance** (ne comptant pas comme une action), en cas d'échec, il subit une perte hémorragique de 1 point de *Santé* par Round. Un jet réussi en **Soins médicaux** permet de stopper immédiatement le saignement.

ARMES BLANCHES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	DURABILITÉ	POIDS	DISPONIBILITÉ
Couteau de poche	+1	1	Contact	5	0.5	Courante
Hache d'incendie	+1	3	Contact	9	2	Courante
Hachette	-	1	Contact	7	0.5	Courante
Machette	+1	2	Contact	8	1	Courante
Pioche	-	2	Contact	7	1	Courante
Poignard	+2	1	Contact	7	0.5	Rare
Serpe	-	1	Contact	6	0.5	Courante
Surin	-	1	Contact	1	0.5	Courante

ARMES DE MÊLÉE	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	DURABILITÉ	POIDS	DISPONIBILITÉ
Batte de baseball	+1	2	Contact	6	1	Courante
Clé à molette	-	2	Contact	10	1	Courante
Mains nues/ Crosse d'arme à feu	-	1	Contact	-	-	-
Marteau	-	1	Contact	8	0.5	Courante
Masse de chantier	-	3	Contact	10	2	Courante
Matraque télescopique	+1	1	Contact	8	0.5	Rare
Pied de biche	-	2	Contact	10	1	Courante
Planche de bois	+1	1	Contact	4	1	Courante
Poing américain	+2	1	Contact	10	0.5	Courante
Tuyau de plomb	+1	1	Contact	7	1	Courante

ARMES DE JET	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	DURABILITÉ	POIDS	DISPONIBILITÉ
Bouteille en verre vide	-	1	Moyenne	1	0.5	Courante
Brique de chantier	-	1	Courte	1	1	Courante
Lance	+1	2	Courte	8	2	Rare

COUTEAU DE POCHE



Ce couteau muni d'une lame escamotable de 12 cm de long s'est très vite imposé comme une arme de choix par les survivants durant l'apocalypse. Cette arme peut également être utilisée pour forcer la serrure d'un cadenas, d'une porte ou d'un meuble fermé à clé avec un jet de **Force**, mais sa *Durabilité* diminue immédiatement de 1 point après l'ouverture.

Bonus : +1	**Dégâts :** 1
Portée : Contact	**Durabilité :** 5
Poids : 0.5	**Coût :** 5
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Tranchante*

HACHE D'INCENDIE



Initialement utilisée par les pompiers pour défoncer les portes durant les incendies, cette lourde hache a également trouvé son utilité entre les mains de divers groupes de survivants. On peut encore en trouver dans la plupart des bâtiments des villes abandonnées du No man's land.

Bonus : +1	**Dégâts :** 3
Portée : Contact	**Durabilité :** 9
Poids : 2	**Coût :** 12
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Tranchante*

HACHETTE



Cette petite hache était autrefois très utilisée en camping et en randonnée et servait afin de couper du bois pour le feu. Elle sert surtout maintenant à fendre les têtes des Infectés, et des autres survivants.

Bonus : -	**Dégâts :** 1
Portée : Contact	**Durabilité :** 7
Poids : 0.5	**Coût :** 6
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Tranchante*

MACHETTE



La machette était utilisée à la base comme outil agricole ou forestier et a été détournée de son utilisation d'origine bien avant l'apocalypse. Sa lame aiguisée et dentelée est très appréciée des groupes de Bandits qui font preuve d'énormément de créativité lorsqu'il s'agit de l'utiliser sur d'autres survivants.

Bonus : +1	**Dégâts :** 2
Portée : Contact	**Durabilité :** 8
Poids : 1	**Coût :** 10
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Tranchante*

PIOCHE



Outil utilisé pour creuser la terre ou pour percer la roche, de nombreux survivants l'utilisent désormais pour perforer le corps de leurs ennemis. La pioche peut également faire office de pied de biche improvisé pour forcer des ouvertures avec un jet de **Force** réussi, mais n'étant pas prévu pour cela, sa *Durabilité* diminue de 1 point après l'ouverture.

Bonus : -	**Dégâts :** 2
Portée : Contact	**Durabilité :** 7
Poids : 1	**Coût :** 5
Disponibilité : Courante	**Particularités :** -

POIGNARD



Couteau de combat standard utilisé par l'armée, il fait partie de l'équipement en dotation pour les soldats de la FEDRA. On le retrouve également entre les mains de certains groupes de Maraudeurs et parmi les miliciens des Lucioles.

Bonus : +2	**Dégâts :** 1
Portée : Contact	**Durabilité :** 7
Poids : 0.5	**Coût :** 10
Disponibilité : Rare	**Particularités :** *Tranchante*

SERPE



Outil agricole possédant une large larme incurvée de 20 cm utilisé par les cultivateurs du monde entier afin de faucher les végétaux, la serpe est surtout utilisée aujourd'hui comme une arme par certains groupes de survivants.

Bonus : -	**Dégâts :** 1
Portée : Contact	**Durabilité :** 6
Poids : 0.5	**Coût :** 4
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Tranchante*

SURIN



Petite lame artisanale qui trouve ses origines dans les prisons, le surin est l'arme de la dernière chance, lorsque l'on n'a plus rien. Un surin peut également être utilisé pour forcer la serrure d'un cadenas, d'une porte ou d'un meuble fermé à clé avec un jet de **Force**, mais se brise immédiatement après l'ouverture.

Bonus : -	**Dégâts :** 1
Portée : Contact	**Durabilité :** 1
Poids : 0.5	**Coût :** -
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Artisanale (Lame + Lien)*, *Tranchante*

BATTE DE BASEBALL



Originalement utilisée pour le baseball avant que le monde ne s'effondre, la batte de baseball est devenue l'une des armes de contact les plus rencontrée entre les mains des survivants.

Bonus : +1	**Dégâts :** 2
Portée : Contact	**Durabilité :** 6
Poids : 1	**Coût :** 3
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Améliorations (Dégâts +1), Améliorations (Durabilité +2), Étourdissante*

CLÉ À MOLETTE



Outil de prédilection des *Mécanos*, qui, à défaut de ne pas pour s'en servir pour effectuer des réparations, peuvent toujours l'utiliser comme arme. Utilisé comme outil dans une situation adéquate, la clé à molette apporte un bonus de +2 au jet d'**Artisanat** du personnage.

Bonus : -	**Dégâts :** 2
Portée : Contact	**Durabilité :** 10
Poids : 1	**Coût :** 6
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Étourdissante*

MARTEAU



Du point de vue d'un marteau, tous les objets sont des clous. Cette arme est connue pour sa polyvalence, étant à la fois une arme tranchante et une arme contondante suivant le côté dont on se sert pour frapper. Utilisé comme un outil, le marteau apporte un bonus de +2 aux jet d'**Artisanat**.

Bonus : -	**Dégâts :** 1
Portée : Contact	**Durabilité :** 8
Poids : 0.5	**Coût :** 2
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Étourdissante*, *Tranchante*

MASSE DE CHANTIER



Lourde masse tenue à deux mains originalement destinée à fracasser le béton. Les survivants lui ont trouvé une autre utilité et se sont rendus compte qu'elle pouvait provoquer de terribles dommages sur une cible de chair et de sang.

Bonus : -	**Dégâts :** 3
Portée : Contact	**Durabilité :** 10
Poids : 2	**Coût :** 4
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Étourdissante*

MATRAQUE TÉLESCOPIQUE



Autrefois utilisée par la police et diverses forces de sécurité à travers le monde, cette matraque solide et discrète fait partie de l'équipement standard des soldats de la FEDRA afin de mater les idéologies des résidents des ZQ. On la retrouve également entre les mains de certains groupes de Maraudeurs.

Bonus : +1	**Dégâts :** 1
Portée : Contact	**Durabilité :** 8
Poids : 0.5	**Coût :** 5
Disponibilité : Rare	**Particularités :** *Étourdissante*

PIED DE BICHE



Outil solide et très pratique pour ouvrir des caisses scellées, arracher des planches, forcer des portes ou encore briser des chaines. Utilisé comme outil dans une situation adéquate, le pied de biche apporte un bonus de +2 aux jets de **Force** du personnage.

Bonus : -	**Dégâts :** 2
Portée : Contact	**Durabilité :** 10
Poids : 1	**Coût :** 6
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Étourdissante*

PLANCHE EN BOIS



Planche en bois solide que l'on pouvait trouver autrefois sur les chantiers de construction et dans les magasins de bricolage, cette planche de bois est devenue l'une des armes de prédilection de tous les groupes de survivants.

Bonus : +1	**Dégâts :** 1
Portée : Contact	**Durabilité :** 4
Poids : 1	**Coût :** 1
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Améliorations (Dégâts +1), Améliorations (Durabilité +2), Étourdissante*

POING AMÉRICAIN



Arme de self-défense contondante constituée d'une pièce de métal dans laquelle on passe les doigts. Lorsque l'on ferme le poing, la pièce de métal prolonge ainsi les excroissances des articulations osseuses et apporte un bonus de +2 aux jets de **Combat rapproché** lorsque l'on se bat à main nues.

Bonus : +2	**Dégâts :** 1
Portée : Contact	**Durabilité :** 10
Poids : 0.5	**Coût :** 2
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Étourdissante*

TUYAU DE PLOMB



Il s'agit d'un morceau de tuyau qui a été sectionné ou arraché, puis transformé en matraque de fortune par les survivants. Cette arme est fréquemment utilisée par divers groupes de Bandits. Un expert en explosif peut transformer cette arme en bombe tuyau.

Bonus : +1	**Dégâts :** 1
Portée : Contact	**Durabilité :** 7
Poids : 1	**Coût :** 1
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Améliorations (Dégâts +1), Améliorations (Durabilité +2), Étourdissante*

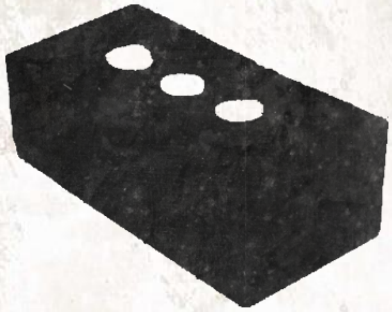
BOUTEILLE EN VERRE VIDE



Elles font parties des reliques de l'ancien monde. Elles peuvent être trouvées partout où il y avait autrefois la civilisation et peuvent servir de projectiles afin d'étourdir ou de distraire les adversaires mais se brisent dès qu'elles touchent une cible. Cet objet peut également être utilisé afin de confectionner un cocktail Molotov en l'associant à certains éléments de base.

Bonus : -	**Dégâts :** 1
Portée : Contact/ Moyenne	**Durabilité :** 1
Poids : 0.5	**Coût :** -
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Étourdissante*

BRIQUE DE CHANTIER



Ces briques jonchent désormais le sol des ruines du No man's land. Elles peuvent servir de projectiles ou bien d'armes de contact improvisées pour étourdir vos adversaires. La brique se brise immédiatement après usage.

Bonus : -	**Dégâts :** 1
Portée : Contact/ Courte	**Durabilité :** 1
Poids : 1	**Coût :** -
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Étourdissante*

LANCE



La lance est une arme d'hast dont la fabrication remonte à la préhistoire, elle consiste en un long manche terminé par une extrémité pointue et/ou tranchante, généralement une lame en métal. Elle peut être à la fois utilisée au corps à corps et comme arme de jet. Cette arme est plutôt rare et seules quelques communautés de survivants l'utilisent couramment.

Bonus : +1	**Dégâts :** 2
Portée : Contact/ Courte	**Durabilité :** 8
Poids : 2	**Coût :** 15
Disponibilité : Rare	**Particularités :** *Tranchante*

EXPLOSIFS

Les explosifs font partis des armes les plus rares et difficiles à obtenir. Généralement, seuls la FEDRA, les Lucioles ou bien quelques groupes de Maraudeurs en utilise de manière régulière.

- **Bonus :** idem de armes à distance.
- **Dégâts :** idem armes à distance. Lorsqu'il est indiqué *Puissance* suivit d'un chiffre, cela veut dire que l'explosif inflige également des *Dégâts* indirects égaux à la *Puissance de souffle* indiquée à toutes les personnes présentes dans le *Rayon d'effet*.
- **Portée :** désigne la distance maximale à laquelle l'arme peut être lancée sur une cible.
- **Rayon d'effet :** indique la zone d'effet de l'explosif.
- **Poids :** idem armes à distance.
- **Disponibilité :** idem armes à distance.
- **Coût :** idem armes à distance.
- **Particularités :** idem armes à distance.
  Artisanale : indique que l'explosif peut être fabriqué à partir d'éléments de base et d'un jet d'**Artisanat** réussi. Certains explosifs artisanaux nécessitent le Talent *Artificier* pour être conçut (cf. page 41).

EXPLOSIFS	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	RAYON D'EFFET	POIDS	DISPONIBILITÉ
Bombe à clous	-	3 (Puissance 4)	Moyenne	Court	0.5	Courante
Bombe fumigène	-	-	Moyenne	Court	0.5	Courante
Bombe tuyau	-	3 (Puissance 6)	Moyenne	Court	0.5	Courante
Cocktail Molotov	-	1 (Intensité Feu 5)	Courte	Contact	0.5	Courante
Grenade	-	4 (Puissance 8)	Moyenne	Court	0.5	Rare
Grenade flash	+1	-	Moyenne	Court	0.5	Rare
Grenade fumigène	-	-	Moyenne	Moyen	0.5	Rare
Mine antipersonnel	-	5 (Puissance 4)	-	Contact	0.5	Rare
Mine claymore	-	8 (Puissance 10)	-	Long	1	Très rare
Pain de plastic explosif	-	6 (Puissance 10)	-	Moyen	0.5	Très rare

BOMBE À CLOUS



La bombe à clous est une grenade à fragmentation artisanale qui explose lorsqu'elle touche le sol. Il s'agit d'une boîte de conserve remplie d'une petite dose d'explosif, de clous, de shrapnels et de divers objets tranchants saillants.

Bonus : -	**Dégâts :** 3 (Puissance 4)
Portée : Moyenne	**Rayon d'effet :** Court
Poids : 0.5	**Coût :** -
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Artisanale (Explosif + Lame)*

BOMBE FUMIGÈNE



Il s'agit d'un petit sac rempli de sucre en poudre et d'une petite dose d'explosif, qui une fois jetée au sol libère une épaisse fumée opaque qui impose un modificateur de -3 à tous les jets basés sur la vue dans toute le rayon d'effet durant 1 Round.

Bonus : -	**Dégâts :** -
Portée : Moyenne	**Rayon d'effet :** Court
Poids : 0.5	**Coût :** -
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Artisanale (Explosif + Sucre)*

BOMBE TUYAU



Ce bâton de dynamite artisanal se présente sous la forme d'un tuyau de plomb dans laquelle sont mélangé divers composés explosifs reliés à une mèche. Une fois allumée, la mèche met 1 Round à se consumer avant d'exploser.

Bonus : -	**Dégâts :** 3 (Puissance 6)
Portée : Moyenne	**Rayon d'effet :** Court
Poids : 0.5	**Coût :** -
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Artisanale (Explosif* + Tuyau de plomb*)*

COCKTAIL MOLOTOV



Certainement l'explosif le plus facile à fabriquer, il s'agit d'une bouteille en verre remplie de liquide inflammable et d'un chiffon servant de mèche. Lancé sur une surface ou sur une cible, la bouteille explose dans une boule de feu puis enflamme la zone.

Bonus : -	**Dégâts :** 1 (Intensité Feu 5)
Portée : Courte	**Rayon d'effet :** Contact
Poids : 0.5	**Coût :** -
Disponibilité : Courante	**Particularités :** *Artisanale (Alcool* + Bouteille en verre vide + *Chiffon)*

GRENADE



La grenade contient une charge explosive élevée qui la rend plus destructrice dans les endroits confinés.

Une fois dégoupillée et lancée, elle explose au début du Round suivant, toutes les personnes présentes dans le rayon d'effet sont affectées par l'explosion.

Bonus : -	**Dégâts :** 4 (Puissance 8)
Portée : Moyenne	**Rayon d'effet :** Court
Poids : 0.5	**Coût :** 35
Disponibilité : Rare	**Particularités :** -

GRENADE FLASH



Une fois dégoupillée et lancée, cette grenade explose au début du Round suivant et émet un flash aveuglant de 6 millions de Candelas et une impulsion sonore de 170 dB. Les victimes doivent réussir un jet d'**Endurance** (ne comptant pas comme une action) ou risquer de se retrouver étourdi durant 1 Round et de ne plus pouvoir agir.

Bonus : +1	**Dégâts :** -
Portée : Moyenne	**Rayon d'effet :** Court
Poids : 0.5	**Coût :** 25
Disponibilité : Rare	**Particularités :** *Étourdissante*

GRENADE FUMIGÈNE



Utilisée par la FEDRA comme dispositif de signalisation sol-sol ou air-sol, pour une zone d'atterrissage ou bien le marquage de cible, cette grenade, une fois dégoupillée expulse une épaisse fumée opaque de couleur rouge, jaune, verte ou bien violette. La fumée perdure durant 10 Rounds et impose un malus de -3 à tous les jet basés sur la vue dans tout le rayon d'effet.

Bonus : -	**Dégâts :** -
Portée : Moyenne	**Rayon d'effet :** Moyen
Poids : 0.5	**Coût :** 30
Disponibilité : Rare	**Particularités :** -

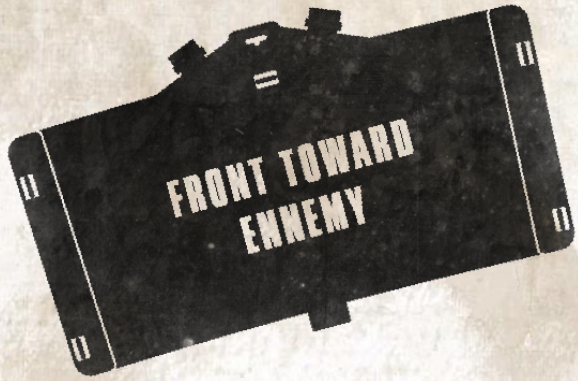
MINE ANTIPERSONNEL



Il s'agit d'un explosif munie d'un capteur de pression qui s'enterre dans le sol, la mine s'active et explose lorsque l'on pose le pied dessus. Toute la puissance de l'explosion est dirigée à la verticale, pulvérisant littéralement l'infortuné qui a déclenché la mine.

Bonus : -	**Dégâts :** 5 (Puissance 4)
Portée : -	**Rayon d'effet :** Contact
Poids : 0.5	**Coût :** 100
Disponibilité : Rare	**Particularités :** -

MINE CLAYMORE



La Claymore est une mine à fragmentation, l'explosion libère environ 700 billes de shrapnels sur une distance d'à peu près 100 mètres sur un arc de 60° dans la direction de l'avant de l'engin. L'explosion peut être déclenchée à distance par un détonateur, par une goupille comme une grenade ou bien encore par un fil déclencheur.

Bonus : -	**Dégâts :** 8 (Puissance 10)
Portée : -	**Rayon d'effet :** Long
Poids : 1	**Coût :** 150
Disponibilité : Très rare	**Particularités :** -

PAIN DE PLASTIC EXPLOSIF



Initialement utilisé par l'armée et les entreprises de démolition, le plastic est un explosif très puissant à base de penthrite et de RDX, se présentant sous forme de bloc malléable à la texture caoutchouteuse, ce qui lui permet de prendre n'importe quelle forme, un peu comme de la pâte à modeler. Inoffensif en état, il a besoin d'être relié à un détonateur pour exploser.

Bonus : -	**Dégâts :** 6 (Puissance 10)
Portée : -	**Rayon d'effet :** Moyen
Poids : 0.5	**Coût :** 100
Disponibilité : Très rare	**Particularités :** -

PROTECTIONS

La fonction des protections est de vous procurer une armure contre les dommages. Bien que pratiques, elles ne sont pas très répandues parmi les survivants lambda et les Bandits, par contre on en retrouve souvent sur des Maraudeurs ou bien des soldats de la FEDRA.

- **Niveau de protection :** cette caractéristique indique le nombre de points de *Dégâts* stoppé par la protection.
- **Durabilité :** la *Durabilité* de votre protection baisse de 1 point par points de *Dégâts* supérieur à son niveau de protection. Lorsque la *Durabilité* d'une armure atteint zéro, celle-ci ne vous protège plus.
- **Malus :** indique un modificateur à tous les jets de **Combat rapproché**, de **Combat à distance**, de **Furtivité**, de **Mobilité** et de **Reconnaissance** du personnage lorsque celui-ci porte la protection.
- **Poids :** idem armes à distance.
- **Disponibilité :** idem armes à distance.
- **Coût :** idem armes à distance.
- **Localisations :** indique les parties du corps couvertes par la protection.

PROTECTIONS	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS	POIDS	DISPONIBILITÉ	COÛT	LOCALISATIONS
Bouclier anti-émeute	4	3	-1	2	Courante	12	Toutes (voir *Se mettre à l'abri* page 56)
Bouclier balistique	10	5	-2	2	Rare	85	Toutes (voir *Se mettre à l'abri* page 56)
Casque anti-émeute	4	4	-1	1	Rare	50	Tête
Casque militaire	5	5	-	1	Rare	60	Tête
Casque de moto	3	3	-1	1	Courante	10	Tête
Combinaison Hazmat	1	1	-1	2	Très rare	30	Toutes
Combinaison tactique	6	5	-2	2	Rare	40	Toutes
Gilet en kevlar	5	5	-1	1	Rare	30	Poitrine et Abdomen
Veste en cuir	2	1	-	0.5	Courante	5	Poitrine, Abdomen et Bras
Vêtements renforcés	1	1	-	1	Courante	-	Toutes sauf Tête

Bouclier anti-émeute : grand bouclier en plexiglass destiné à protéger le porteur des chocs et des projectiles.

Bouclier balistique : grand bouclier en acier muni d'un judas, permettant de voir au travers tout en étant protégé.

Casque anti-émeute : casque muni d'une visière en plexiglass utilisé par les soldats de la FEDRA patrouillant dans les zones de quarantaine. Il est assez encombrant mais très résistant face aux projectiles et aux chocs.

Casque militaire : casque standard en kevlar utilisé par les troupes de la FEDRA lorsqu'ils sont hors des ZQ.

Casque de moto : casque intégral conçut pour résister à la plupart des chocs, les casques de moto sont très répandus parmi les groupes de Bandits du No man's land.

Combinaison Hazmat : tenue de protection intégrale étanche destinée à protéger son porteur des matières dangereuses et des environnements toxiques. Cette tenue est utilisée par les scientifiques de la FEDRA lorsqu'ils pratiquent des tests pathogènes sur les résidents des ZQ ou lorsqu'ils sont en mission hors des zones de quarantaine afin d'étudier la progression de la propagation du Cordyceps. La combinaison Hazmat est équipée de son propre système de communication ainsi que d'un masque à gaz niveau II (cf. page 95).

Combinaison tactique : protection intégrale lourde mais extrêmement résistante utilisée par les Unités d'Intervention Tactique de la FEDRA en dehors des zones de quarantaine. On peut également en retrouver sur certains Maraudeurs. Cette protection est équipée d'un masque à gaz niveau I (cf. page 95).

Gilet en kevlar : autrefois utilisée par l'armée et les forces de police. Cette protection est en dotation pour tous les membres de la FEDRA. On retrouve également le gilet en kevlar sur le dos de certains Maraudeurs et des membres des Lucioles.

Veste de cuir : très répandue, cette veste n'est pas vraiment une protection à proprement parler mais peut s'avérer efficace contre les dommages causés par les armes blanches. Cette veste est par contre totalement inutile contre les dommages provoqués par les armes de mêlée, les armes à distance ou les explosifs.

Vêtements renforcés : il s'agit de vêtements standards renforcés avec plusieurs épaisseurs de tissu. En plus de protéger du froid (bonus de +1 aux jets d'**Endurance** contre le froid), elle assure également une protection minimale face aux armes blanches et de mêlée ainsi que contre les morsures d'animaux ou d'Infectés mais est inefficace contre les armes à distance. Cette protection est très fréquente chez tous les groupes de survivants.

LE MATOS DU SURVIVANT

Afin de pouvoir de survivre dans ce monde impitoyable, les derniers humains ont appris à compter sur divers objets utiles qui ont pu considérablement augmenter leur chance de s'en sortir dans le No man's land.

- **Poids :** idem armes à distance.
- **Disponibilité :** idem armes à distance.
- **Coût :** idem armes à distance.

ACCESSOIRES POUR ARMES

Les armes à distance peuvent être équipées de divers accessoires afin d'augmenter leur efficacité et les rendre ainsi beaucoup plus dangereuses.

ACCESSOIRES	POIDS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Carquois	1	Courante	5
Cartouchière	1	Courante	6
Chargeur/ Speed loader vide	-	Courante	1
Lampe d'appoint	-	Courante	5
Lunette de visée	+1	Courante	30
Lunette de visée nocturne	+1	Rare	50
Silencieux	-	Courante	20
Viseur tactique	-	Rare	20

Carquois : étui permettant de ranger les projectiles d'une arme de trait. Le carquois rempli contient 10 flèches ou 10 carreaux et compte comme 1 objet standard.

Cartouchière : ceinture à munitions en cuir qui se met en bandoulière ou autour de la taille pouvant contenir jusqu'à 20 cartouches. Elle peut s'adapter à n'importe quel calibre. Une fois remplie elle compte comme 1 objet standard.

Chargeur/ Speed loader vide : un chargeur (ou speed loader dans le cas d'un révolver) permet le rechargement rapide d'une arme à feu et est plus pratique à transporter qu'une boîte de munitions. Une fois rempli, 4 chargeurs ou 4 speed loaders comptent comme 1 objet standard.

Lampe d'appoint : il s'agit d'une lampe qui se fixe sous le canon de l'arme, éclairant l'endroit que l'on vise. En termes de règles, les modificateurs de luminosité d'une zone sont annulés jusqu'à *Moyenne portée*. La plupart des armes à distance peuvent être équipées de cet accessoire.
Lorsque vous portez cet accessoire sur votre arme et qu'il est allumé, vos ennemis ont un bonus de +2 à leurs jets de **Reconnaissance** pour vous repérer.

Lunette de visée : il s'agit de la lunette de visée standard que l'on retrouve sur tous les fusils de précision. En termes de règles, une arme portant une lunette de visée augmente sa valeur de *Portée* d'un niveau (de *Moyenne* à *Longue*, et de *Longue* à *Extrême*).

Lunette de visée nocturne : cette lunette possède les mêmes avantages qu'une lunette de visée classique, si ce n'est qu'elle est également dotée d'une option nocturne afin de voir les cibles dans le noir total. En termes de règles, le tireur ne subit plus les modificateurs de luminosité lorsqu'il vise une cible qui se retrouve dans une zone mal éclairée ou plongée dans l'obscurité.

Silencieux : le silencieux est un long tube en métal que l'on visse au canon d'une arme à feu afin d'en diminuer le son, rendant ainsi le tir plus discret, ce qui permet de couvrir le bruit de la détonation sur une zone adjacente. La plupart des armes à distance peuvent être équipées de ce dispositif. Malgré tout, le silencieux possède un gros inconvénient, le fait d'étouffer le bruit de la détonation ralenti la sortie du projectile, rendant l'arme moins précise et inflige un malus de -1 lors du tir.

Viseur tactique : aussi appelé visée « point rouge », il s'agit d'une lunette de visée qui se fixe sur la culasse de l'arme et qui s'aligne avec sa mire, le viseur n'a pas de facteur de grossissement mais possède un réticule en son centre qui prend généralement la forme d'un point rouge facilitant le tir. En termes de règles, le tireur bénéficie d'un bonus de +1 à son jet de **Combat à distance** lorsqu'il tire avec une arme équipée de cet accessoire.



MUNITIONS POUR ARMES À DISTANCE

Les munitions pour armes à feu sont présentées en boîtes de 30, 60, 120, 200 ou 500 cartouches et sont disponibles pour tous les calibres existants. Concernant les projectiles pour armes de trait, le prix est donné pour un lot de 5 projectiles.

MUNITIONS	POIDS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Boîte de 30 cartouches	0.5	Courante	10
Boîte de 60 cartouches	1	Courante	15
Boîte de 120 cartouches	2	Rare	25
Boîte de 200 cartouches	3	Rare	50
Boite de 500 cartouches	4	Très rare	100
Carreaux pour arbalète	0.5	Courante	5
Flèches pour arc	0.5	Courante	3

ÉQUIPEMENT DIVERS

Voici une liste d'objets divers utiles que vous pourrez vous procurer durant vos périples dans le No man's land et qui pourront vous servir dans votre survie quotidienne.

MATÉRIELS DIVERS	POIDS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Bâton lumineux (lot de 5)	0.5	Rare	2
Boussole	-	Courante	2
Briquet Zippo	-	Courante	1
Carte de région	-	Courante	1
Ceinture à outils	1	Courante	3
Cigarette (l'unité)	-	Courante	1
Corde	1	Courante	3
Couteau Leatherman	-	Courante	2
Filet de pêche	1	Courante	5
Kit de nettoyage pour armes à feu	0.5	Rare	10
Lampe-torche	-	Courante	3
Lunettes de soleil	-	Courante	2
Lunettes infrarouge	0.5	Très rare	30
Masque à gaz (niveau I)	0.5	Courante	10
Masque à gaz (niveau II)	0.5	Rare	20
Matériel de camping	1	Courante	10
Matériel de pêche	0.5	Courante	3
Outils de crochetage	-	Courante	5
Paire de jumelles	0.5	Courante	4
Pince coupe-boulon	1	Courante	6
Pistolet lance-fusée	0.5	Rare	25
Pistolet taser	0.5	Rare	35
Talkie-walkie	-	Courante	15
Tenue de camouflage	1	Très rare	30

Bâton lumineux : il s'agit d'un objet destiné à produire de la lumière pour l'éclairage, la signalisation et la spéléologie. Le bâton lumineux est constitué d'un tube de plastique de 15 cm de long, fermé de manière étanche à ses extrémités, contenant deux composés chimiques distincts séparés par une capsule de verre de faible résistance. La rupture de cette capsule, qui se fait par flexion du tube, a pour effet de mélanger les deux produits et de produire de la lumière de couleur diverse par réaction chimique. Une fois activé, le bâton a une durée de vie de 1 Tour et la lumière qu'il produit permet annuler les modificateurs de luminosité d'une zone jusqu'à *Moyenne portée*.

Boussole : c'est un instrument de navigation constitué d'une aiguille magnétisée qui s'aligne avec le champ magnétique de la Terre. L'aiguille indique toujours le Nord, permettant ainsi de s'orienter sur une carte ou un plan.

Briquet Zippo : dispositif permettant de créer une flamme, le briquet fonctionne avec du combustible de type essence et peut être rechargé indéfiniment.

Carte de région : équipement indispensable du voyageur, il s'agit d'un document papier répertoriant les routes et les villes d'une région donnée, généralement un État. Ces cartes peuvent être trouvées un peu partout dans le No man's land en plus ou moins bon état.

Ceinture à outils : il s'agit d'un contenant qui se porte comme une ceinture et qui est destiné au transport d'outils divers, comme un marteau, des clés ou des tournevis. Une ceinture à outil apporte un bonus de +2 aux jets d'**Artisanat** pour effectuer des réparations.

Cigarette : les usines de fabrication de cigarettes ayant toutes disparues après la pandémie, quelques particuliers se sont mis à cultiver du tabac dans les ZQ et ainsi que dans différentes communautés. Vendue à l'unité. Fumer une cigarette permet de se détendre et de faire baisser son niveau de Stress de 1 point.

Corde : il s'agit d'une corde solide en chanvre d'une longueur totale de 20 mètres, pratique pour l'escalade et pour bien d'autres fonctions. Une corde possède une *Durabilité* de 3 points.

Couteau Leatherman : équivalent américain du couteau suisse, ce couteau de poche contient plusieurs outils divers, comme un tournevis, une pince ou encore une lime. Cette outil apporte un bonus de +1 à tous les jets d'**Artisanat** du personnage lors d'une réparation.

Filet de pêche : il s'agit d'un grand filet à mailles étroites qui une fois lancé dans l'eau agit comme une épuisette et permet de capturer de nombreux poisson. Le PJ qui se sert d'un filet obtient un bonus de +2 à son jet de **Survie**, chaque *Succès* permet d'attraper 3 poissons (= 3 *Rations*).

Kit de nettoyage pour armes à feu : petite sacoche contenant tout le nécessaire pour nettoyer et entretenir n'importe quelle arme à feu, permettant à l'utilisateur d'obtenir un bonus de +2 à son jet d'**Artisanat** lorsqu'il répare ou nettoie une arme abimée ou encrassée.

Lampe-torche : il s'agit d'un appareil électrique portable pas plus grand qu'un stylo qui projette un faisceau de lumière d'une *Moyenne portée*, produit par une ampoule. Elle nécessite des piles pour fonctionner correctement. Une lampe-torche possède une autonomie d'utilisation cumulée de 36 heures. En termes de règles, les modificateurs de luminosité d'une zone sont annulés jusqu'à *Moyenne portée*. Lorsque vous utilisez une lampe-torche allumée, vos ennemis ont un bonus de +2 à leurs jets de **Reconnaissance** pour vous repérer.

Lunettes de soleil : il s'agit de lunettes aux verres fumés sans correction optique permettant de filtrer la lumière du soleil et de ne pas être ébloui. Et aussi d'avoir l'air cool.

Lunettes infrarouges : appareil de vision haute technologie permettant de voir dans le noir total. En termes règles, le porteur ne subit plus les modificateurs de luminosité lorsqu'il se retrouve dans une zone mal éclairée ou plongée dans l'obscurité.

Masque à gaz : objet indispensable de l'équipement du survivant, il permet d'évoluer dans des zones contaminées par les spores produites par les cadavres des infectés.
Le masque niveau I possède une valeur de Réserve *Filtres à air* de 4 et a une autonomie de 30 minutes alors que le masque niveau II possède une valeur de Réserve *Filtres à air* de 6 et a une autonomie de 65 minutes.

Matériel de camping : ce kit contient tout le nécessaire de camping pour une personne (sac de couchage, couverture, tapis de sol, etc.).

Matériel de pêche : comprend une canne à pêche, du fil de pêche, des appâts et des hameçons, bref tout ce qu'il faut pour attraper des poissons. Ce matériel permet un bonus de +1 au jet de **Survie** d'un PJ qui se pose au bord de l'eau ou au milieu d'un lac et pêche. Chaque *Succès* permet d'attraper 1 poisson (= 1 *Rations*).

Outils de crochetage : contient les outils nécessaires pour crocheter n'importe quelles serrures mécaniques.
Cet outil apporte un bonus de +2 aux jets de **Furtivité** du personnage lorsqu'il crochète une serrure.

Paire de jumelles : appareil optique composé de deux lunettes jumelées l'une à côté de l'autre et conçut pour observer les objets ou les événements à distance jusqu'à une portée *Extrême*.

Pince coupe-boulon : cet outil est une sorte de grosse pince coupante de côté dont le manche offre une grande démultiplication, ce qui permet de couper des tiges métalliques ou des maillons de chaines sans trop d'efforts.
Le personnage a un bonus de +2 à ses jets d'**Artisanat** lorsqu'il se sert de cet outil pour couper un cadenas.

Pistolet lance-fusée : il s'agit d'un objet ressemblant à un révolver à canon court conçu pour tirer à la verticale des fusées éclairantes qui se consument lentement dans les airs durant 2 Rounds, généralement pour signaler sa position en mer ou bien sur terre, et pouvant éclairer toute une zone durant cette période. Les fusées de détresse peuvent être vendues avec le pistolet mais généralement elles sont vendues à part au tarif de 2 cartes de rationnement l'unité. Bien qu'il n'ait pas été conçu comme une arme à feu en t'en que telle, les munitions de ce pistolet, des fusées de détresse au phosphore, peuvent provoquer d'horribles brulures si elles sont tirées à l'horizontal sur une cible et si elles entrent en contact avec la peau, elles continuent de brûler durant 2 Rounds provoquant des dommages Feu d'Intensité 7 chaque Round. Étant plus lentes qu'une balle, les fusées de détresse peuvent être esquivées avec un jet de **Mobilité** opposé au jeu de **Combat à distance**.

PISTOLET LANCE-FUSÉE



Bonus : +1	**Dégâts :** 1 (Intensité Feu 7)
Portée : Longue	**Munitions :** 1
Poids : 0.5	**Particularités :** *Tir unique*

Pistolet taser : il s'agit d'un pistolet à impulsion électrique qui libère une décharge de plusieurs milliers de volt, paralysant temporairement une cible. La victime devra opposer un jet d'**Endurance** contre une Intensité électrique de 6, le nombre de *Succès* obtenu indique le nombre de Round où la victime est étourdie et ne peut plus agir. Un lot de 5 munitions pour pistolet taser coûte 10 cartes de rationnement.

PISTOLET TASER



Bonus : +2	**Dégâts :** 1 (Intensité Électrique 6)
Portée : Courte	**Munitions :** 1
Poids : 0.5	**Particularités :** *Tir unique*

Talkie-walkie : il s'agit d'un appareil de communication portable permettant d'effectuer des liaisons radiophoniques tout en restant à pied pouvant émettre sur plusieurs canaux jusqu'à une portée maximale de 10 km.

Tenue de camouflage : utilisée par les chasseurs, cette tenue vous permet de vous fondre littéralement dans le décor et d'imposer un malus de -3 aux jets de **Reconnaissance** des adversaires qui tentent de vous repérer. Différentes tenues existent pour des milieux spécifiques (polaires, forestiers, désertiques, etc.).



ÉQUIPEMENT MÉDICAL

Il est toujours utile d'avoir du matériel médical à proximité. On ne sait jamais quand on pourrait en avoir besoin.

MATÉRIELS MÉDICALES	POIDS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Défibrillateur portable	0.5	Rare	30
Sacoche de chirurgien	1	Rare	25
Trousse de soins	0.5	Courant	10

Défibrillateur portable : utilisé lors d'un arrêt cardiaque, cet appareil électrique destiné à délivrer une décharge électrique bien calibré afin de permettre au cœur de battre normalement à nouveau. Les décharges se délivrent automatiquement toutes les 30 secondes jusqu'à ce que l'appareil détecte que le cœur soit reparti. Il apporte un bonus de +2 aux jets de **Soins médicaux** du personnage qui tente de réanimer une victime *à l'Agonie*.

Sacoche de chirurgien : il s'agit d'une lourde sacoche en cuir contenant divers instruments médicaux, allant du scalpel à la scie à os, permettant à un médecin d'avoir tous les outils nécessaires pour opérer un blessé et est complémentaire de la trousse de soins. Cette sacoche apporte un bonus de +2 aux jets de **Soins médicaux** du personnage lors d'une opération médicale.

Trousse de soins : il s'agit d'un kit contenant des médicaments et des instruments permettant de prodiguer les premiers secours. Une trousse complète contient deux paires de gant en latex, des compresses stériles, un auto-injecteur d'adrénaline, du sparadrap, de l'antiseptique, de l'aspirine, de l'anti-inflammatoire ainsi qu'une dose d'anti-venin. Elle apporte un bonus de +1 aux jets de **Soins médicaux** du personnage lorsqu'il prodigue les premiers soins. Une trousse de soins peut être utilisée un maximum de deux fois avant d'être épuisée.

MÉDICAMENTS & DROGUES

Très recherchés pour leurs propriétés curatives, les médicaments sont devenus des objets rares, difficiles à se procurer. Les derniers endroits où ils sont produits sont dans les zones de quarantaine, la FEDRA a mis en place des laboratoires pharmaceutiques sécurisés afin de produire suffisamment de médicaments pour ses soldats et pour les résidents des ZQ. Ce qui a donné lieu à un marché parallèle profitant de la corruption ambiante des zones de quarantaine afin de fournir plusieurs réseaux de contrebande.

MÉDICAMENTS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Antalgiques	Rare	25
Antibiotiques	Rare	30
Anti-venin	Rare	10
Anxiolytiques	Rare	20
Morphine	Rare	50

Antalgiques : il s'agit de comprimés utilisés dans le traitement de la douleur, qui a forte dose peut se transformer en une drogue très addictive. La prise d'antalgiques permet d'atténuer la douleur durant 1D6 Tours et de réduire votre niveau de Stress de 1 point.

Antibiotiques : il s'agit d'une substance naturelle ou synthétique destinée à tuer les bactéries en bloquant leur multiplication dans l'organisme du malade, la plus connue étant la pénicilline. Administrés en intraveineuse, les antibiotiques permettent d'obtenir un bonus de +2 aux jets des victimes d'infection ou de maladie (cf. pages 62 et 69). Une dose d'antibiotique se présente sous forme de flacon liquide qui peut contenir jusqu'à quatre injections.

Anti-venin : sérum issu généralement du venin de serpent, cette substance permet de stopper efficacement

les effets indésirables d'un venin (cf. page 69). Après injection et 1 Quart de repos, la victime est totalement guérie. Une dose d'anti-venin se présente sous la forme d'un stylo hypodermique auto-injecteur.

Anxiolytiques : il s'agit de médicaments conçus pour traiter l'anxiété et les dépressions. Rapides et efficaces, ils peuvent cependant produire de nombreux effets secondaires indésirables comme la somnolence, des troubles de la mémoire ou encore, à forte dose, un effet de d'accoutumance, ce qui force le patient à augmenter ses doses pour conserver les mêmes effets. L'absorption d'anxiolytiques permet de faire immédiatement redescendre votre niveau de Stress à zéro. Il se présente sous forme de tube contenant une trentaine de comprimés.

Morphine : il s'agit d'un puissant médicament dérivé de l'opium conçu pour les traitements de la douleur. Terriblement efficace mais également terriblement addictif à forte dose, la morphine soulage rapidement les effets de la douleur durant 1 Quart et fait baisser le niveau de Stress de 2 points. Une dose de morphine se présente sous la forme d'un stylo hypodermique auto-injecteur.



NOURRITURES & BOISSONS

La nourriture et l'eau sont deux consommables indispensables à la survie quotidienne, les survivants ne doivent jamais l'oublier.

RATIONS (+1)	DISPONIBILITÉ	COÛT
Boîte de conserve	Courante	1
Fruit	Rare	4
Légume	Courante	3
Poisson	Courante	2
Viande séchée	Courante	2

EAU (+1)	DISPONIBILITÉ	COÛT
Bouteille d'alcool	Courante	4
Bouteille d'eau	Courante	1
Cannette de soda	Courante	2
Thermos de café	Rare	6

LES VÉHICULES

Les véhicules représentent un atout majeur dans le No man's land pour la vie des survivants. Ils leur permettent d'étendre leurs zones d'exploration et de couvrir de grandes distances en gagnant du temps.

ATTRIBUTS DE VÉHICULES

Les véhicules terrestres et aériens possèdent de nombreuses caractéristiques en commun et sont tous les deux décrits de la même façon :

- **Taille :** indique le gabarit du véhicule ainsi que sa capacité de transport maximale en objets standards. Les véhicules de *Taille II* à *Taille VI* sont considérés comme des *cibles imposantes* (cf. page 55).

TAILLE	EXEMPLES	CARGO MAX
I	Moto	5
II	Berline	25
III	Pick-up	50
IV	Camping-car	75
V	Avion civil	100
VI	Hélicoptère de transport	125

- **Équipage :** indique le nombre de personne maximum que peut transporter le véhicule.
- **Réserve de *Carburant* :** indique la valeur du *Consommable Carburant* de votre véhicule. En conduite normale, un jet de Réserve est demandé toutes les heures de trajet.
- **Maniabilité :** indique un bonus ou un malus aux jets de **Mobilité** du pilote lorsqu'il se retrouve aux commandes du véhicule et qu'il effectue une *Manœuvre de pilotage* (cf. page 72).
- **Durabilité :** indique la résistance du véhicule face aux dommages, cette valeur diminue d'autant de point de *Dégâts* que subit le véhicule. Lorsque la *Durabilité* d'un véhicule atteint zéro, le véhicule se retrouve *Démoli*.
- **Autonomie :** indique la distance maximum en kilomètres que le véhicule peut parcourir en conduite normale avec sa réserve de *Carburant* au maximum.
- **Vitesse :** indique le nombre de distance que le véhicule peut parcourir lors d'une course-poursuite.
- **Blindage :** indique le niveau de protection du véhicule (cf. page 92).
- **Plafond :** indique l'altitude maximale en mètres que peut atteindre le véhicule (véhicules aériens seulement).
- **Armement embarqué :** indique les différentes armes disponibles sur le véhicule.
- **Customisations :** indique les différentes améliorations qui peuvent être apportées au véhicule.



ARMEMENT EMBARQUÉ
Certains véhicules militaires sont équipés d'un armement embarqué dont la puissance de feu vari selon le véhicule, mais généralement, plus le véhicule est puissant et plus les armes qu'il possède le sont également. Faire feu avec une arme embarquée demande un jet de **Combat à distance**.

ARMEMENT EMBARQUÉ	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	MUNITIONS	PARTICULARITÉS
Autocanon 30mm	+2	6	Extrême	3000	*Force d'arrêt, Perce-armure, Tir en rafale*.
Lance-roquettes Hydra	-	6	Longue	20	*Perce-armure*, *Tir en rafale*.
Missile AIR-AIR	+3	8	Extrême	1	*Perce-armure*/ Ne peut cibler que les véhicules aériens.
Missile AIR-SOL	+2	7	Extrême	1	*Perce-armure*/ Ne peut cibler que les véhicules terrestres ou les bâtiments.
Mitrailleuse légère 5.56mm	-	2	Longue	100	*Tir en rafale*.
Mitrailleuse lourde 7.62mm	-	3	Longue	100	*Force d'arrêt, Tir en rafale*.
Mitrailleuse lourde .50 BMG	+1	4	Longue	200	*Force d'arrêt, Perce-armure, Tir en rafale*.
Mitrailleuse Vulcain 20mm	+2	5	Extrême	3000	*Force d'arrêt, Perce-armure, Tir en rafale*.

CUSTOMISATIONS
Les *Mécanos* peuvent être de véritables magiciens et savent transformer des épaves en de redoutables bolides. Ils savent également qu'améliorer un véhicule augmente fortement les chances de survie dans le No man's land. Chaque customisation demande un jet séparé d'**Artisanat** ainsi que 1 Quart de travail pour être installée correctement.

CUSTOMISATIONS	MANIABILITÉ	DURABILITÉ	VITESSE	BLINDAGE	COÛT	NOTES
Allégements	+1	-	-	-	30	Sièges passagers enlevés. Autonomie +25% ou Cargo max +25%.
Bélier	-1	-	-	-	60	*Dégâts* lors d'une collision +1.
Blindage renforcé	-1	+2	-	+2	500	Autonomie -25%.
Charge explosive	-	-	-	-	600	Le véhicule explose si on n'entre pas une certaine séquence au démarrage (Puissance 10).
Coupe-circuit	-	-	-	-	25	Empêche le véhicule de démarrer si on entre pas une certaine séquence avant le démarrage.
Moteur gonflé	-1	-	+1	-	100	Augmente la vitesse du véhicule.
Suspensions sport	+2	-	-	-	250	Assouplissement des suspensions pour plus de maniabilité et d'adhérence.
Tourelle mitrailleuse	-	-	-	-	300	Mitrailleuse 7.62mm ou .50 BMG sur trépied.

BERLINE

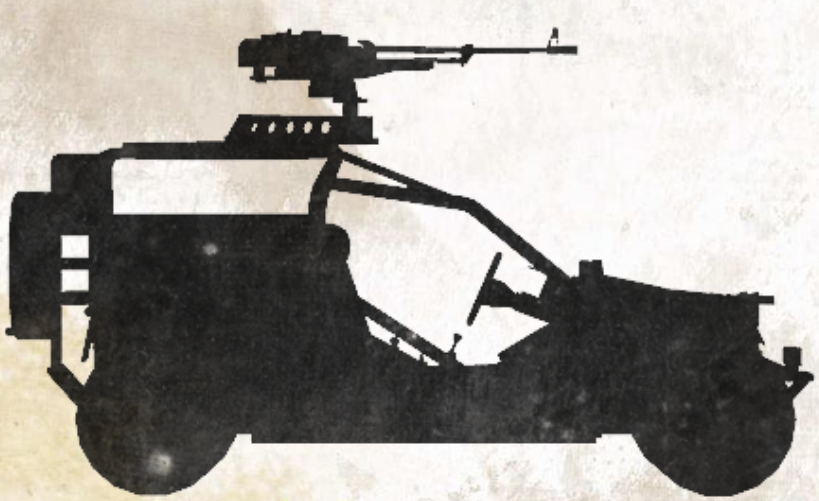


Taille : II (Cargo max : 25)	**Équipage :** 5	**Reserve de *Carburant* :** 5
Maniabilité : +1	**Durabilité :** 4	**Autonomie :** 650 km
Vitesse : 2	**Blindage :** 4	**Dégâts lors d'une collision :** 2

Armement embarqué : aucun.

Customisations : Allégements, Bélier, Blindage renforcé, Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé, Suspension sport, Tourelle mitrailleuse (x1).

BUGGY



Taille : II (Cargo max : 25)	**Équipage :** 3	**Reserve de *Carburant* :** 3
Maniabilité : +1	**Durabilité :** 3	**Autonomie :** 340 km
Vitesse : 2	**Blindage :** 4	**Dégâts lors d'une collision :** 2

Armement embarqué : Mitrailleuse lourde 7.62mm (x1), Mitrailleuse légère 5.56mm (x1).

Customisations : Allégements, Bélier, Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé.

BUS



Taille : V (Cargo max : 100)	**Équipage :** 46	**Reserve de *Carburant* :** 4
Maniabilité : -2	**Durabilité :** 8	**Autonomie :** 450 km
Vitesse : 1	**Blindage :** 4	**Dégâts lors d'une collision :** 3

Armement embarqué : aucun.

Customisations : Allégements, Bélier, Blindage renforcé, Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé, Tourelle mitrailleuse (x3).

CAMION

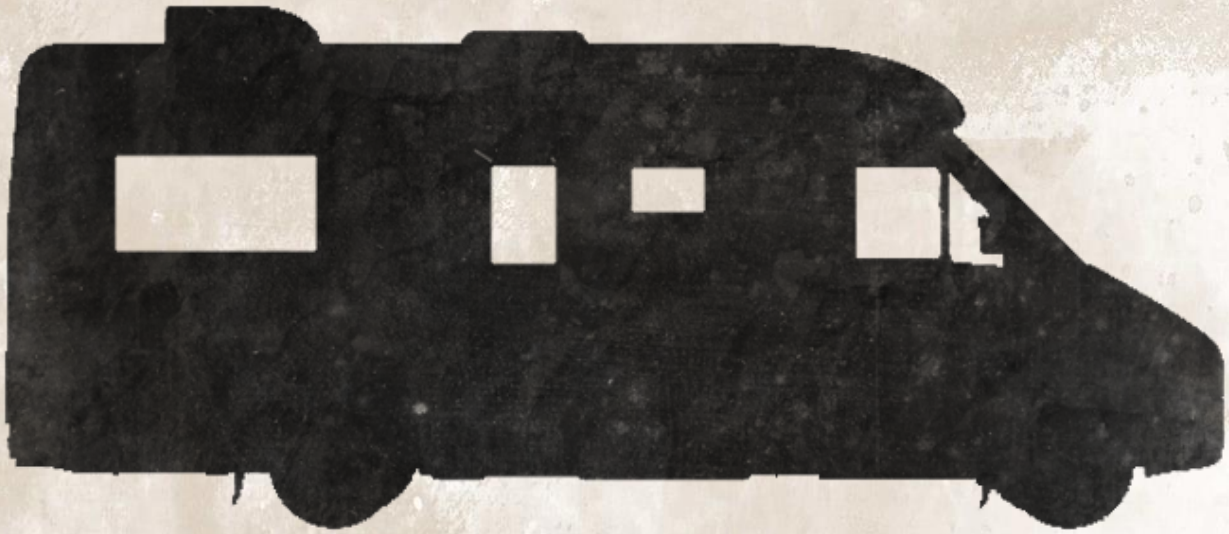


Taille : IV (Cargo max : 75)	**Équipage :** 18	**Reserve de *Carburant* :** 4
Maniabilité : -1	**Durabilité :** 7	**Autonomie :** 480 km
Vitesse : 1	**Blindage :** 4	**Dégâts lors d'une collision :** 3

Armement embarqué : aucun.

Customisations : Allégements, Bélier, Blindage renforcé, Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé, Tourelle mitrailleuse (x1).

CAMPING CAR

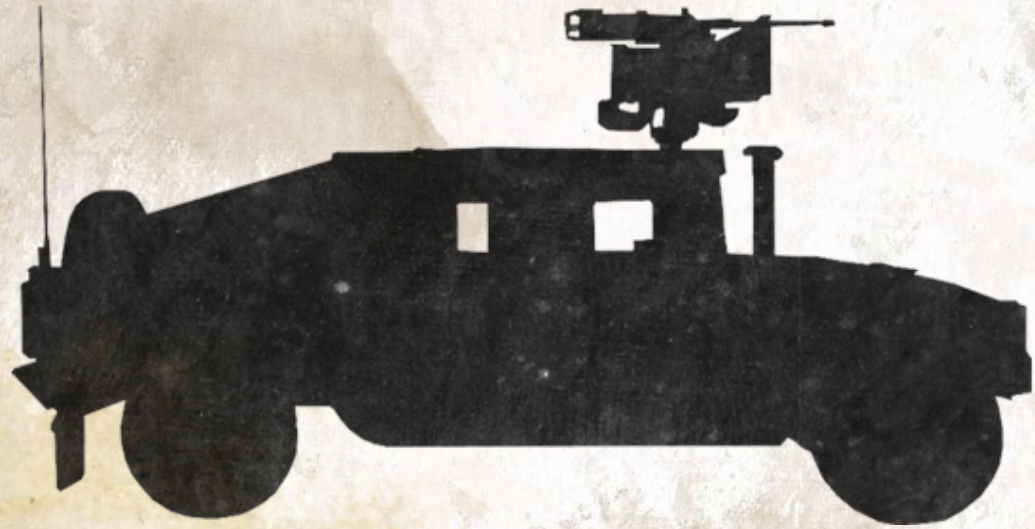


Taille : IV (Cargo max : 75)	**Équipage :** 6	**Reserve de *Carburant* :** 5
Maniabilité : -1	**Durabilité :** 6	**Autonomie :** 500 km
Vitesse : 1	**Blindage :** 4	**Dégâts lors d'une collision :** 2

Armement embarqué : aucun.

Customisations : Allégements, Bélier, Blindage renforcé, Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé, Tourelle mitrailleuse (x2).

HUMVEE



Taille : II (Cargo max : 25)	**Équipage :** 7	**Reserve de *Carburant* :** 4
Maniabilité : -	**Durabilité :** 7	**Autonomie :** 450 km
Vitesse : 2	**Blindage :** 6	**Dégâts lors d'une collision :** 3

Armement embarqué : Mitrailleuse lourde .50 BMG (x1).

Customisations : Allégements, Bélier, Blindage renforcé, Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé.

MONOSPACE



Taille : III (Cargo max : 50)	**Équipage :** 7	**Reserve de *Carburant* :** 4
Maniabilité : -1	**Durabilité :** 6	**Autonomie :** 420 km
Vitesse : 1	**Blindage :** 4	**Dégâts lors d'une collision :** 2

Armement embarqué : aucun.

Customisations : Allégements, Bélier, Blindage renforcé, Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé, Suspension sport, Tourelle mitrailleuse (x1).

MOTO



Taille : I (Cargo max : 5)	**Équipage :** 2	**Reserve de *Carburant* :** 4
Maniabilité : +2	**Durabilité :** 2	**Autonomie :** 400 km
Vitesse : 2	**Blindage :** 2	**Dégâts lors d'une collision :** 1

Armement embarqué : aucun.

Customisations : Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé.

PICK-UP

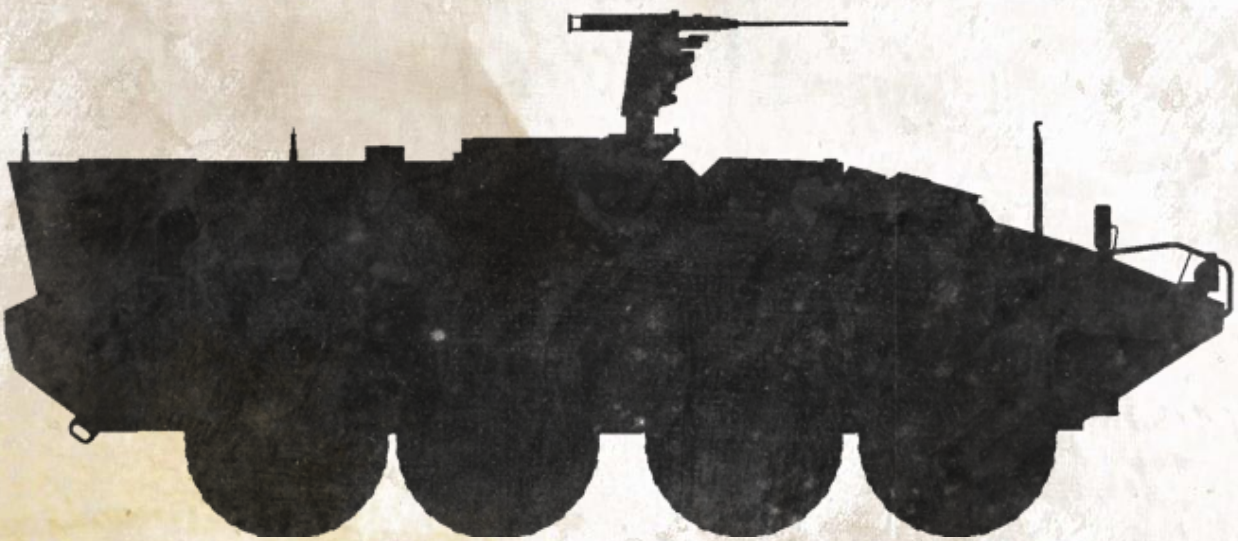


Taille : III (Cargo max : 50)	**Équipage :** 8	**Reserve de *Carburant* :** 5
Maniabilité : -	**Durabilité :** 5	**Autonomie :** 530 km
Vitesse : 2	**Blindage :** 4	**Dégâts lors d'une collision :** 2

Armement embarqué : aucun.

Customisations : Allégements, Bélier, Blindage renforcé, Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé, Suspension sport, Tourelle mitrailleuse (x1).

VÉHICULE DE TRANSPORT DE TROUPE BLINDÉ



Taille : IV (Cargo max : 75)	**Équipage :** 12	**Reserve de *Carburant* :** 5
Maniabilité : -2	**Durabilité :** 10	**Autonomie :** 500 km
Vitesse : 1	**Blindage :** 6	**Dégâts lors d'une collision :** 3

Armement embarqué : Mitrailleuse lourde .50 BMG (x1), Mitrailleuse lourde 7.62mm (x1).

Customisations : Bélier, Charge explosive, Coupe-circuit.

AVION



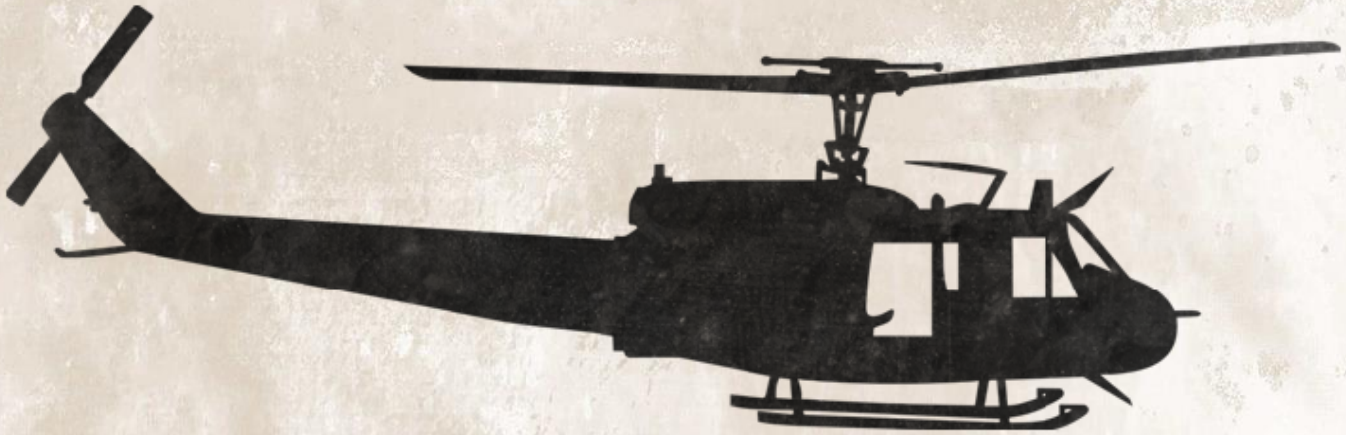
Taille : V (Cargo max : 100)	**Équipage :** 10	**Reserve de *Carburant* :** 6
Maniabilité : +2	**Durabilité :** 7	**Autonomie :** 1760 km
Vitesse : 3	**Blindage :** 4	**Plafond :** 7745m
Armement embarqué : aucun.		
Customisations : Allégements, Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé.		

AVION DE CHASSE



Taille : VI (Cargo max : 0)	**Équipage :** 1	**Reserve de *Carburant* :** 6
Maniabilité : +3	**Durabilité :** 8	**Autonomie :** 1100 km
Vitesse : 3	**Blindage :** 5	**Plafond :** 19812m
Armement embarqué : Mitrailleuse Vulcain 20mm (x1), Missiles AIR-AIR (x6), Missiles AIR-SOL (x2).		
Customisations : aucune.		

HÉLICOPTÈRE



Taille : VI (Cargo max : 125)	**Équipage :** 10	**Reserve de *Carburant* :** 4
Maniabilité : +2	**Durabilité :** 8	**Autonomie :** 420 km
Vitesse : 3	**Blindage :** 4	**Plafond :** 4300m
Armement embarqué : aucun.		
Customisations : Mitrailleuses lourdes 7.62mm (x2), Lance-roquettes Hydra (x2).		

HÉLICOPTÈRE DE COMBAT



Taille : VI (Cargo max : 0)	**Équipage :** 2	**Reserve de *Carburant* :** 4
Maniabilité : +3	**Durabilité :** 7	**Autonomie :** 400 km
Vitesse : 3	**Blindage :** 5	**Plafond :** 6400m
Armement embarqué : Autocanon 30mm (x1), Lance-roquettes Hydra (x4), Missiles AIR-AIR (x4), Missiles AIR-SOL (x8).		
Customisations : aucune.		

HÉLICOPTÈRE DE TRANSPORT



Taille : VI (Cargo max : 125)	**Équipage :** 20	**Reserve de *Carburant* :** 6
Maniabilité : +1	**Durabilité :** 10	**Autonomie :** 1600 km
Vitesse : 3	**Blindage :** 5	**Plafond :** 5790m
Armement embarqué : Mitrailleuses lourdes 7.62mm (x2).		
Customisations : aucune.		

MONTURES

À défaut de posséder un véhicule, un cheval peut-être un bon compromis, et ça, les survivants l'ont bien compris. Exception faite des zones de quarantaine, le cheval est devenu le moyen de transport le plus couramment utilisé par les habitants du No man's land. De nombreuses communautés autonomes font de l'élevage et du dressage de chevaux uniquement dans ce but. En plus du transport, le cheval apporte de nombreux avantages, il peut porter du matériel pour vous et vous pouvez profiter du fait d'être en selle pendant les combats.

VITESSE DE DÉPLACEMENT

Les animaux d'équitation vous permettent de vous déplacer plus rapidement que si vous êtes à pied. Chaque animal a une *Vitesse de déplacement*. Celle-ci détermine de combien de zones l'animal peut se déplacer avec une *Action rapide*. Tous les survivants ont une *Vitesse de déplacement* de 1 tandis que la plupart des animaux quadrupèdes ont une *Vitesse de déplacement* de 2 (voir Chapitre 10). Les montures ne peuvent généralement pas se déplacer dans les zones exiguës. Dans les zones encombrées, leur *Vitesse* est réduite de 1 point.

MONTER À CHEVAL

Dans le monde de *THE LAST OF US, le jeu de rôle*, nous partons du principe que tous les survivants savent monter à cheval, mise à part peut-être les résidents des ZQ. Les jets d'équitation sont gérés comme pour piloter n'importe quel véhicule, sous la Compétence **Mobilité**. Lorsque vous êtes à cheval et que vous faites un jet de **Mobilité**, utilisez plutôt l'**Agilité** de l'animal au lieu de celle de votre personnage pour la résolution du jet.

Vous pouvez également, si cela peut enrichir l'historique de votre personnage, faire en sorte qu'il n'ait aucune notion d'équitation, dans ce cas vous subissez un modificateur de -2 à vos jets de **Mobilité** lorsque vous montez à cheval. Lors d'un *Désastre* durant une *Manœuvre de pilotage* sur une monture, le cavalier est automatiquement désarçonné et subit 1 point de *Dégâts* dû à la chute (cf. page 68).

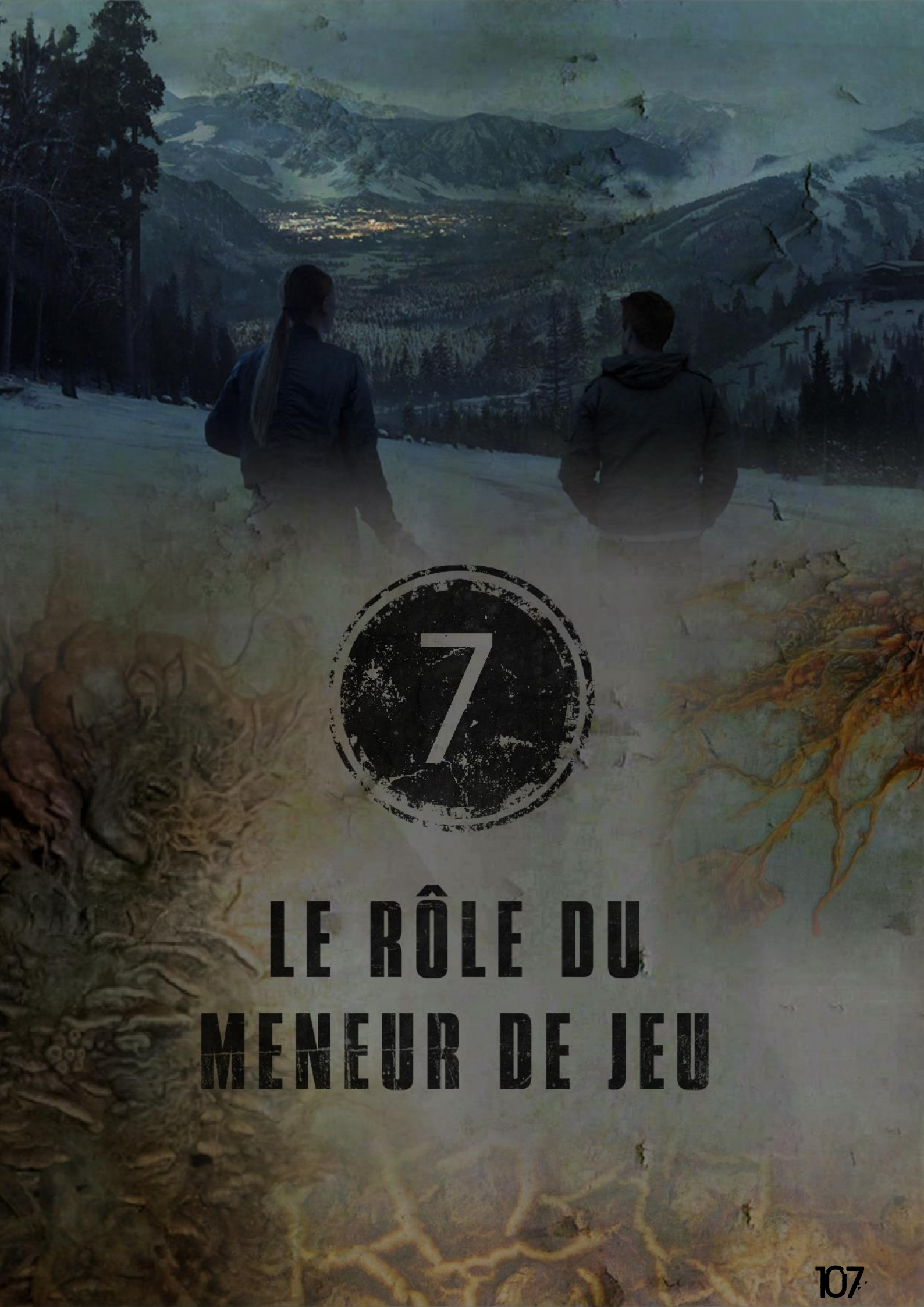
COMBAT

Vous pouvez vous battre à cheval, mais seulement avec des armes à une main. Les adversaires qui vous attaquent doivent décider s'ils vous attaquent vous ou le cheval. Les attaques contre un cavalier à cheval subissent un malus de -1 en combat rapproché. Toutes les attaques à distance à cheval subissent un malus de -2.

Les adversaires qui vous tirent dessus doivent décider s'ils vous attaquent vous ou le cheval. Les chevaux sont considérés comme *cibles imposantes* (cf. page 55).

DOMMAGES & RÉCUPÉRATION

Votre monture, comme n'importe quel être vivant, a besoin de nourriture, d'eau et de repos, et bien évidemment elle peut subir des dommages, tout comme vous. Les animaux récupèrent des dommages tout comme le ferai un personnage (cf. page 58), si ce n'est que lorsque son niveau de Santé est réduit à zéro il ne subit pas de blessure critique mais est plutôt considéré comme mort, tout simplement.



7

LE RÔLE DU MENEUR DE JEU

PRINCIPES DE JEU

Vous êtes le meneur de jeu. Vous êtes l'environnement froid et sauvage, les survivants affamés, les soldats qui gardent farouchement les dernières zones de quarantaine, vous êtes les Infectés qui rôdent dans l'ombre… Vous êtes également tous les mystères du No man's land qui n'attendent qu'à être dévoilés. Le rôle du MJ nécessite beaucoup d'efforts mais ces efforts se révéleront très gratifiants par la suite. Ce Chapitre vous donnera toutes les explications ainsi que tous les outils nécessaires afin de mener à bien une partie de *THE LAST OF US, le jeu de rôle*. Ce jeu de rôle tourne autour de neuf principes fondamentaux destinés à installer l'atmosphère nécessaire et à vous soutenir dans la gestion de toutes les situations que les PJ rencontreront durant la partie.

EMPRUNTEZ AUX JEUX VIDÉO

La saga de jeux vidéo *The Last Of Us* sera votre source principale d'inspiration. Vous pouvez utiliser une scène marquante des jeux vidéo ou un personnage mémorable afin d'improviser une situation. Les jeux vidéo *The Last Of Us* sont une vraie mine de matière première, n'hésitez surtout pas à puiser dedans.

LIMITEZ LEURS RESSOURCES

Assurez-vous que les PJ se retrouvent souvent en situation de pénurie. Pas assez de rations, une seule arme pour tout le groupe, juste assez de masque à gaz pour tout le monde… moins une personne. La rareté des ressources créée la tension et force les joueurs à faire des choix impossibles.

LA MORT FAIT PARTIE DE LA VIE

Le No man's land est sans pitié. Tuer un PJ n'est pas un but en soi, mais si ça arrive, laissez cela se produire et ne tentez pas de tour de passe-passe pour lui sauver la vie. Les personnages doivent se sentir vulnérables et comprendre que la moindre erreur peut leur être fatale.

FAITES MONTER LA TENSION

Commencez doucement la partie et faites monter la pression crescendo en ajoutant obstacles et complications. Pensez comme dans un film, le premier acte démarre tout en douceur puis tout s'accélère jusqu'au dénouement final. *THE LAST OF US, le jeu de rôle* est un jeu de survie, faites-en sorte que les PJ vendent chers leur peau.

TOUT EST TOUJOURS PERSONNEL

Dans *THE LAST OF US, le jeu de rôle*, les personnages ne sont pas des aventuriers sans visage à la recherche d'or et de gloire. Ce sont des individus uniques, avec des rêves et des proches. Bien sûr ils peuvent suivre un objectif commun mais en fin de compte, le jeu tourne autour de ce que les personnages veulent pour eux même. Traitez vos PNJ de la même façon, donnez-leur un nom et des objectifs, faites-en des individus à part entière.

REMPLISSEZ LEURS OBJECTIFS

Les PJ incarnés par les joueurs sont des personnages bien réels dans l'univers de *THE LAST OF US, le jeu de rôle* : tous ont des rêves et des espoirs, et cherchent à accomplir des buts personnels. Apprenez leurs objectifs et donnez-leurs des opportunités pour qu'ils puissent les atteindre. Mettez-les dans des situations où ils devront choisir entre se rapprocher de leur but et une décision morale.

ÉPROUVEZ LEUR HUMANITÉ

N'hésitez jamais à mettre leur **Humanité** à l'épreuve en leur proposant des choix plus cornéliens les uns que les autres. Parviendront-ils à vivre avec leurs décisions ? Les jeux vidéo *The Last Of Us* sont remplis de moments où les personnages prennent des décisions difficiles, servez-vous-en. Ces choix peuvent être effroyables et tragiques mais font également grimper les enjeux pour les personnages, qui devront redoubler d'effort et continuer d'avancer envers et contre tout.

LA MÉFIANCE EST UNE VERTU

Faites bien comprendre à vos joueurs que la plupart des survivants veulent quelque chose et que leurs actes ne sont jamais gratuits. Partez du principe que la confiance se mérite et qu'elle ne doit pas être accordée à n'importe qui.

DÉVOILEZ LE NO MAN'S LAND

L'univers de *THE LAST OF US, le jeu de rôle* est cruel mais il est également rempli de mystères et de secrets perdus. De temps à autre, permettez aux PJ d'avoir un aperçu de ces merveilles et montrez-leur la beauté que recèle le No man's land aussi bien que l'horreur.



LES THÈMES

THE LAST OF US, le jeu de rôle repose sur trois thèmes principaux, la survie et la morale, l'action et la violence, et l'exploration. Ensemble, ils forment un tout et définissent l'univers dans lequel les personnages vont évoluer. Chacun d'entre eux représente un aspect essentiel de ce jeu. Utilisez-les afin de nuancer votre version de l'univers des jeux vidéo *The Last Of Us* et souligner les éléments que vous et vos joueurs trouveront les plus fascinants. De plus, chacun de ces thèmes peuvent être associés à d'autres thématiques annexes qui pourront mettre en valeur d'autres aspects importants de l'univers de *THE LAST OF US, le jeu de rôle*.

LA SURVIE & LA MORALE

Les jeux vidéo *The Last Of Us* parlent essentiellement de survie. Les ressources sont rares et vous n'êtes pas les seuls à les convoiter. De plus, les décisions que vous prendrez pourront avoir un impact sur votre conscience.
Le monde en lui-même est tout à fait capable de présenter de terribles dangers, et toutes les menaces ne viennent pas forcément des Infectes. Les rencontres hasardeuses avec des groupes de Pillards, les conflits meurtriers entre la FEDRA et d'autres factions ou les catastrophes naturelles sont le lot des habitants du No man's land. Les deux jeux *The Last Of Us* illustrent parfaitement ce propos.

LA NATURE EST UNE SACRÉE CONNASSE

Lorsque tout s'est effondré, la nature a repris ses droits, avalant les routes et les immeubles. La nature peut être d'une beauté à couper le souffle, mais elle peut être également d'une cruauté sans nom. Une balade à cheval dans les grands espaces, une pluie torrentielle ou une tempête de neige peut très vite se transformer en danger mortel en l'espace de quelques secondes.

L'HOMME EST UN LOUP POUR L'HOMME

THE LAST OF US, le jeu de rôle se focalise sur les derniers survivants de l'humanité. Avec la chute de la civilisation, les êtres humains ont dû s'adapter et se sont transformés pour certains en prédateurs cruels, prêts à tout pour arriver à leurs fins. Même si les Infectés représentent une menace importante, ce sont les autres survivants dont les personnages devront le plus se méfier. Au bout du compte, les pires monstres sont bien souvent les humains.

L'ACTION & LA VIOLENCE

Combats violents au corps à corps, fusillades, poursuite en voiture, l'action est un moteur puissant de l'univers de *THE LAST OF US, le jeu de rôle*, qu'elle viennent de soldats de la FEDRA fouillant des sous-sol abandonnés pour découvrir un nid d'infectés, un affrontement entre deux bandes rivales ou bien un survivant s'infiltrant dans un campement hostile. L'action, bien que pouvant être facultative, reste un élément-clé, le mode multi-joueurs *The Last Of Us : Factions* en est un très bon exemple.

LE CYCLE DE LA VENGEANCE

Il n'y a rien de plus puissant que le pouvoir du pardon, mais très peu de survivants en sont désormais capables. Si on leur fait du mal, certaines personnes iront jusqu'au bout du monde afin de réclamer justice, souvent de la pire des manières qui soit, et elles y perdront généralement une partie de leur âme en route. Et lorsque c'est terminé, les proches de ceux à qui elles ont fait du mal voudront également se venger à leur tour. Ainsi va le cycle de la vengeance. Selon le vieil adage : « l*orsque tu empruntes le chemin de la vengeance, creuse deux tombes, une pour ton ennemi et une autre pour toi-même* ».



GUERRES DE TERRITOIRE

Les conflits entre factions sont très courants dans le No man's land. Tout repose sur le contrôle des ressources et beaucoup de communautés rêvent de s'agrandir et de prospérer, et certaines le font au détriment des autres. Et se sont bien souvent les personnes sans histoire qui en payent le prix. Ceux qui prennent part à ces guerres ne le font que très rarement par idéologie, ils le font par nécessité et pour assurer leur propre survie. Leur choix est bien souvent trop simple : c'est tuer ou être tué.

À LA RECHERCHES D'ARTEFACTS

Comme dit précédemment, il y a de nombreux objets d'intérêt dans le No man's land, certains valent plus que d'autres. Le rôle des *Archivistes* est de trouver et récupérer ces objets pour le bien de leur communauté. Cependant, certains cultes religieux comme les Davidiens voient dans les objets technologiques du passé la représentation d'une époque responsable de la damnation de l'humanité, ces fanatiques font tout pour purger le monde de leur présence et pourchassent sans pitié ceux qui les recherchent.

L'EXPLORATION

L'univers des jeux vidéo *The Last Of Us* abrite de nombreux mystères et des secrets oubliés. Des résidents d'une ZQ trouvent un passage sous-terrain menant à d'anciens tunnels, des survivants découvrent une galerie marchande dont l'électricité fonctionne encore, des soldats patrouillant dans les ruines tombent émerveillés devant un troupeau de girafes sauvages. Le monde est vaste et plein de splendeurs, permettant à vos personnages d'en découvrir un peu plus sur l'ancien monde. L'exploration et l'émerveillement devant la découverte de lieux oubliés ont toute leur place ici, le DLC *The Last Of Us : Left Behind* peut en être une très bonne source d'inspiration.

LES MERVEILLES DE L'ANCIEN MONDE

Bien que la nature est recouvert pratiquement tout le No man's land, il existe encore de nombreux lieux qui n'ont pas été exploré depuis le début du Confinement, musées, bibliothèques, centres commerciaux, vidéoclubs ou universités. Tous ces endroits insolites peuvent cacher des merveilles insoupçonnées venant d'une époque lointaine que certains n'ont jamais connu, du temps d'avant l'infection cérébrale par Cordyceps. Ils pourront permettre à vos PJ un moment d'émerveillement et pourront faire oublier l'espace d'un instant la dure réalité du présent.

PLANTER LE DÉCOR

THE LAST OF US, le jeu de rôle est un jeu post-apocalyptique. La société telle que nous la connaissions a totalement disparue, laissant place à une nature cruelle qui a littéralement avalé les villes et qui a obligé les survivants à s'adapter. Dessinez avec précision le monde post-apocalyptique dans lequel les personnages évoluent afin qu'ils puissent s'en faire une image mentale vivante et réelle. Décrivez les ruines noircies par les bombardements et les murs recouverts de végétation épaisse. Faites que les habitants du No man's land et leurs misères prennent vie. Laissez les PJ ressentir la faim et la soif lorsque leurs provisions viennent à manquer, et laissez-les frissonner lorsqu'ils sont la proie des éléments implacables. Faites que chaque rencontre soit tendue, s'agit-il d'un allié ou d'un ennemi ? Mais ne soyez pas trop gourmand, ne lister pas tout ce que les PJ voient, entendent ou ressentent, choisissez quelques détails qui pourront piquer leur curiosité - un PNJ particulier, un objet datant d'avant la pandémie, un lieu insolite – et laissez cet élément annoncer la couleur pour toute la scène. Vous trouverez dans cette section plusieurs conseils utiles afin de créer des aventures palpitantes pour vos joueurs.



PRÉPARER LA SESSION DE JEU

Votre première session de jeu en t'en que MJ pour *THE LAST OF US, le jeu de rôle* peut être une expérience intimidante. Mis à part le scénario d'introduction se trouvant au Chapitre 11, vous n'avez aucune autre histoire préparée que les joueurs devront suivre. Ne vous inquiétez pas, les mécanismes de jeu, sous la forme de projets d'aménagements, de menaces et d'éléments d'ambiance donneront à vos joueurs du grain à moudre. Voici quelques conseils que vous devriez lire avant d'entamer votre première session de jeu.

NE TIREZ PAS DES PLANS SUR LA COMÈTE

Avant de commencer, ne réfléchissez pas trop à une grandiose histoire que vos joueurs suivront. L'intrigue grandira d'elle-même de façon organique durant les séances de jeu. Tâchez de garder l'esprit ouvert, faites confiance à vos joueurs et jouez afin de voir ce qui va se passer et où les personnages vont vous emmener.

TIRER LE MEILLEUR PARTI DU PROCESSUS DE CRÉATION DE PERSONNAGES

Soyez actif et engagé durant la création des personnages de vos joueurs. Durant le processus, ils établiront les relations entre leurs personnages ainsi qu'envers certains PNJ importants pour eux. Prenez des notes et pensez bien à intégrer ces PNJ durant la séance de jeu.

COMMENCEZ DOUCEMENT

Généralement, le début d'une session de *THE LAST OF US, le jeu de rôle* débute dans le refuge des PJ. Avant même que la session ne commence à proprement parler, les résidents du refuge forment une assemblée afin de décider de la construction d'un nouvel aménagement (cf. page 129), puis choisissez une menace envers le refuge ou faites un jet sur la table de la page 135. La construction de l'aménagement et la menace seront les bases de votre séance de jeu. Commencez par une scène concernant le projet d'aménagement puis introduisez la menace pour intensifier la situation

PRENEZ VOTRE TEMPS

Durant la première session de jeu, les joueurs doivent ressentir leurs personnages. Ils ont besoin de connaitre leur place et leur rôle au sein du refuge et tester leur relation avec les PNJ. Prenez votre temps. Écoutez et parlez peu. Utilisez la construction d'aménagements, les menaces ou les relations avec les PNJ pour faire avancer l'histoire, mais ne poussez pas trop. Prenez des notes et posez des questions. Voyez la première session de jeu comme un prologue à la véritable aventure.

UTILISEZ TOUT CE QUE VOUS AVEZ APPRIS

Quand vous aurez achevé la première session de jeu, des événements se seront produits. Des conflits auront été établi et des relations auront été éprouvé. Durant votre préparation pour la seconde session, vous aurez alors un long fil à dérouler et une idée de comment l'histoire pourra évoluer en ajoutant de nouvelles menaces.

STRUCTURE D'UN SCÉNARIO

Maintenant que vous joueurs ont créé leurs personnages, il est temps pour eux de leur faire vivre une aventure. Vous trouverez dans le Chapitre 11 un scénario d'introduction intitulée *Une lueur dans la nuit* qui vous permettra de faire découvrir à vos joueurs le monde de *THE LAST OF US, le jeu de rôle*. Une campagne servant de suite intitulée *The Long Way Home* est également prévue et sera disponible prochainement, mais peut-être désirez-vous écrire vos propres histoires indépendantes ou campagnes épiques ? Pas de panique, les pages qui suivent vont vous décrire les étapes à suivre ainsi que la structure typique d'une aventure pour *THE LAST OF US, le jeu de rôle*.



PROLOGUE
Cet élément représente l'introduction des personnages, ce qui leur permet de bien les situer dans le cadre de jeu. Le prologue est toujours représenté par un encadré intitulé *Un nouveau jour, un nouveau problème*. Cet encadré est lu à haute voix par le Meneur de jeu avant de commencer la partie. Il pose le décor du scénario afin que les joueurs en sachent suffisamment pour se lancer dans l'aventure.

LA SITUATION
La *Situation* explique ce qui se passe réellement afin de fournir au MJ toutes les informations utiles sur le contexte de l'aventure et sur l'envers du décor.

LIEUX & PLANS
Les aventures de *THE LAST OF US, le jeu de rôle* se déroulent généralement dans des lieux spécifiques. Chacun de ces lieux comprend un plan détaillé de sa ou de ses zones principales où figurent les endroits essentiels décrits dans le scénario ainsi que les différents objets que les PJ pourront découvrir.

ACTES & ÉVÉNEMENTS
Chaque aventure de *THE LAST OF US, le jeu de rôle* est divisée en trois actes et chacun de ces actes comprend un certain nombre d'événements possibles, généralement entre huit et dix. Certains sont obligatoires car ils sont censés faire avancer l'intrigue, mais la plupart devraient rester optionnels et à n'employer qu'en fonction de ce que feront vos PJ. Les événements optionnels doivent être isolés, détachés de l'intrigue principale de l'aventure. Certains peuvent affecter tous les PJ, alors que d'autres ne concerneront que des individus spécifiques. Les trois actes d'une aventure pour *THE LAST OF US, le jeu de rôle* sont structurés de la manière suivante :

- **Acte I :** il s'agit de l'introduction. On y présente les PJ et les différents PNJ, les conflits sont alors mis en place.
- **Acte II :** un événement inattendu se produit qui fait monter les enjeux ainsi que le niveau de danger.
- **Acte III :** cet acte marque le dénouement de votre scénario, qui dépendra des différentes actions qu'ont entrepris les PJ durant l'aventure.

Idées d'aventures : vous trouverez ci-après vingt *pitch* de scénarios pour vos séances de *THE LAST OF US, le jeu de rôle*. Ce sera à vous de développer ces différentes idées de base et d'utiliser ce que vous venez de lire afin de structurer votre propre aventure.

Les PJ sont à la recherche d'un abri sûr pour échapper à des Bandits ou à une horde d'Infectés.

Les PJ se retrouvent séparés dans une ville en ruine et doivent affronter des dangers divers pour se retrouver.

Les PJ font la rencontre d'un autre groupe de survivants et sont embarqués dans des conflits internes.

Les PJ explorent des installations militaires abandonnées pour trouver des informations ou des ressources précieuses.

Les PJ font la rencontre de deux factions ennemies qui luttent pour le pouvoir et les ressources dans les ruines d'une ancienne zone de quarantaine.

Les PJ viennent en aide au leader d'une communauté afin de gérer les relations tendues avec d'autres groupes de survivants hostiles.

Les PJ doivent retrouver un être cher perdu dans une cité en ruine.

Les PJ sont chargés d'escorter un scientifique important à travers le pays pour trouver un laboratoire sûr où il pourra continuer d'étudier l'infection cérébrale par Cordyceps.



Les PJ doivent trouver un moyen de quitter un bâtiment rempli d'Infectés avant qu'il ne soit détruit.

Les PJ doivent sauver un groupe de survivants pris en otage par un groupe de Bandits.

Les PJ ont pour mission de récupérer des informations vitales sur l'infection cérébrale par Cordyceps dans un bâtiment gouvernemental sécurisé.

Les PJ doivent trouver un moyen de quitter une ville en proie aux flammes avant d'être piégés par les Infectés.

Les PJ rencontrent d'autres survivants qui peuvent les aider ou bien les mettre en danger. Ils devront faire des choix difficiles qui mettra à l'épreuve la confiance qu'ils peuvent accorder aux autres.

Les PJ doivent affronter un groupe de Bandits qui terrorisent un groupe de survivants. Ils doivent se préparer à une bataille décisive et à faire des choix difficiles.

Les PJ doivent traverser une zone contaminée pour atteindre un objectif important. Ils doivent gérer les risques d'infection et affronter divers dangers pour réussir.

Les PJ se retrouvent à affronter une organisation paramilitaire qui veut utiliser l'infection cérébrale par Cordyceps à des fins malveillantes.

Les PJ devront se lancer dans une mission pour récupérer un objet vital pour la survie de leur groupe, tout en affrontant des ennemis et des obstacles sur leur chemin.

Les PJ doivent affronter d'autres groupes de survivants qui peuvent être amicaux ou hostiles.

Les PJ doivent effectuer une mission périlleuse pour des survivants isolés afin d'obtenir en échange des informations capitales ou des ressources précieuses.

Les PJ se retrouvent être la cible d'un culte de fanatiques religieux qui veulent quelque chose en leur possession.

ÉPILOGUE

L'épilogue indique le mot de la fin. Le MJ explique aux joueurs ce qui arrive aux PJ survivants suivant leurs actions et les décisions qu'ils ont prise durant l'aventure. S'il s'agit d'une campagne, les joueurs reçoivent ensuite des points d'Expérience pour leurs PJ qu'ils pourront dépenser à leur guise. S'il s'agit d'un scénario indépendant, l'épilogue peut prendre la forme d'une lettre ou bien d'un message enregistré sur un dictaphone que l'un des PJ survivants pourra lire à haute voix, ou l'adapter en fonction de ce qui s'est passé durant le scénario.

ANTAGONISTES

Les antagonistes représentent les différents PNJ, alliés ou ennemis, que les personnages vont rencontrer durant l'aventure. Ils seront décrits avec leurs caractéristiques et leurs motivations, leur personnalité ainsi qu'une courte biographie expliquant leur passé.

ÉLÉMENTS D'AMBIANCE

En tant que meneur de jeu, vous devez expliquer à vos joueurs ce qu'ils perçoivent lorsqu'ils explorent les étendues sauvages du No man's land. Certains endroits ne contiennent ni ressources ni menaces, mais ça ne veut pas dire pour autant qu'ils peuvent être dénués d'intérêt.
Pour donner de la vie et du caractère à vos parties, vous pouvez utiliser divers éléments d'ambiance suivant les endroits où les PJ se trouvent, il peut s'agir de rencontres, d'événements ou de lieux qui attireront l'attention des personnages mais qui ne leur poseront pas immédiatement de menace direct, vous pourrez alors, si vous le désirez, développer ces éléments à votre convenance et les insérer dans vos propres aventures.

- *Vous entendez un hélicoptère de transport qui survol la zone où vous vous trouvez et qui s'éloigne progressivement, il ne semble pas appartenir à la FEDRA. Où va-t-il et qui transporte-t-il ?*
- *Vous trouvez des traces de pas devant votre abri de fortune. Ce ne sont ni les vôtres, ni celles de vos compagnons.*
- *Dans la forêt vous retrouvez un corps éventré et pendu à un arbre. Qui a bien pu faire ça ?*
- *Vous trouvez un survivant portant des traces de torture. Il est en état de choc et tient des propos totalement incohérents. Qui a bien pu lui faire cela ?*
- *À l'intérieur d'un bâtiment en ruine vous trouvez un graffiti représentant le symbole des Lucioles sur un mur. Il est recouvert à la peinture rouge par le mot « menteurs ».*
- *Vous trouvez plusieurs tombes avec comme seule marquage le mot « traitre ». Qui est enterré ici ?*
- *Vous pouvez observer de loin des silhouettes qui se déplacent et qui semblent vous suivre. Au-bout d'un moment vous en perdez toutes traces.*
- *Vous trouvez les restes d'un campement. Les braises du feu de camp sont encore chaudes.*
- *Un troupeau de girafes surement échappées d'un zoo du temps de la pandémie est en train de paitre paisiblement près de là où vous vous trouvez. Elles s'enfuiront dès que vous vous approchez.*
- *Une petit groupe d'oiseaux s'envolent soudainement dans les airs. Est-ce que quelque chose les a effrayés ?*
- *Un squelette portant un uniforme militaire non-identifié est adossé à un arbre. Il semble être là depuis un bon moment. Il tient un pistolet vide dans une main et un dictaphone dans l'autre. Qui était-il et que contient cet enregistrement ?*
- *Une pile de corps calcinés se trouvent au milieu de la route. Il ne semble pas qu'il s'agisse de cadavres d'infectés. Qui étaient-ils et pourquoi les a-t-on brûlé ?*
- *Vous entendez plusieurs coups de feu qui résonnent dans le secteur, puis le silence à nouveau. D'où venaient-ils et sur qui (ou quoi) tiraient-ils ?*
- *Vous trouvez une cabane qui semble abandonnée. Est-ce que c'est le refuge de quelqu'un ?*
- *Vous trouvez un corps suspendu par les jambes, accroché à un arbre au milieu de la forêt. Le cadavre a été dépecé, sa tête et ses mains ont été tranchées. Qui a bien pu faire ça et pourquoi ?*
- *Un immeuble en ruine finit par s'effondrer en un bruit assourdissant, soulevant un immense nuage de poussière. Peut-être quelque chose d'intéressant s'est révélé ?*
- *Votre regard est attiré par un objet brillant. Accroché à une branche d'arbre se trouve un pendentif abimé portant le symbole des Lucioles. Au dos se trouve inscrit un nom ainsi qu'un numéro à six chiffres.*
- *Vous tombez sur un trou dans le sol. Il a l'air sombre est profond. Il s'agit peut-être d'un puits ou bien d'un passage qui mène à un réseau de tunnels ?*
- *Dans la carcasse d'un hélicoptère vous trouvez un cadavre menotté à une mallette en métal frappée du logo de la FEDRA. Que contient-elle ?*
- *Vous entendez des hurlements qui résonnent dans le secteur. Quelqu'un a-t-il besoin d'aide ?*
- *Vous remarquez d'étranges graffitis sur les murs d'un bâtiment en ruine. Que signifient-ils et sont-ils récents ?*
- *Vous trouvez les restes d'un bûcher au milieu d'un champ. Quelqu'un a brûlé un tas d'objets électroniques. Qui a fait ça et dans quel but ?*
- *Vous découvrez une grande porte en métal sur le sol. Peut-être l'entrée d'un bunker. Que contient-il ?*
- *Vous entendez quelqu'un jouer d'un instrument de musique à proximité. La mélodie s'arrête soudainement lorsque vous vous approchez.*
- *Au fond d'un ravin vous retrouvez un cadavre encore chaud à moitié dévoré par des bêtes sauvages. Sur la paroi derrière lui les mots suivants sont gravés au couteau « sauvez-la ». De qui parlait-il et depuis quand le corps est-il ici ?*
- *À l'intérieur d'un bâtiment en ruine vous trouvez un graffiti représentant le symbole des Lucioles avec ses mots « Si vous êtes perdus dans les ténèbres, cherchez la lumière. Croyez aux Lucioles ». La peinture est encore fraiche.*
- *Alors que vous sortez d'une pièce, vous entendez les cliquetis caractéristiques des Claqueurs, puis après quelques secondes il ne reste plus que le silence.*
- *Au bord d'une route inter-état vous trouvez la carcasse d'un véhicule calciné et des corps sur le sol. Le sang est encore frais. Qui sont les responsables et sont-ils encore dans les parages ?*



PRENDRE LA ROUTE

Cette section va vous expliquer toutes les règles ayant trait au voyage et à l'exploration du No man's land, le décor principal de *THE LAST OF US, Le jeu de rôle*.

Lorsque les PJ sortent de leur refuge, ils doivent être préparés à tout, ils doivent également garder l'esprit affûté et être en permanence sur leur garde, le danger est omniprésent et le moindre relâchement peut avoir des conséquences catastrophiques.

EXPLORER LE NO MAN'S LAND

Lorsque des survivants décident de traverser le No man's land, c'est généralement par nécessité et non pas pour faire du tourisme, comme partir en ravitaillement ou bien fuir une menace par exemple. Dans tous les cas, explorer le No man's land n'est jamais sans risque et il faut que les personnages soient préparés.

LA CARTE

Partir sans savoir où l'on va peut s'avérer dangereux pour des voyageurs inexpérimentés. La carte devient la pièce centrale de l'aventure dès que les PJ prennent la route. La carte est divisée en carrés, appelés *Secteurs*, qui servent à mesurer les distances lors des déplacements. La largeur d'un Secteur correspond à 10 kilomètres dans la réalité.

LE MATÉRIEL

Si les PJ doivent partir pour une longue période, il faut qu'ils aient avec eux l'équipement nécessaire pour assurer leur survie, sinon autant rester à la maison. Vous trouverez dans l'encadré ci-contre une liste d'équipement divers décrits page 94 pouvant être utiles lors de tout voyage.

LES TYPES DE TERRAINS

On peut trouver dans le No man's land dix sortes de terrains différents. Chaque Secteur appartient à un type de terrain, qui détermine la vitesse de déplacement au sein de de celui-ci, les rencontres aléatoires que les PJ sont susceptibles de faire ainsi que des modificateurs aux jets de Compétences correspondant à certaines des activités qu'ils pourront entreprendre durant le voyage (cf. tableau page suivante). Les terrains de type rivières et lacs ne sont pas des terrains à proprement parler, mais elles constituent des bordures séparant les Secteurs sur la carte. Pour les traverser, il faut passer par un gué ou un pont. Quand il n'en existe pas, vous devez trouver un radeau ou un bateau pour franchir la rivière, à moins que vous ne le fassiez à la nage. Vous en saurez plus sur les voyages au fil de l'eau plus bas. Les terrains de type hautes montagnes bloquent les déplacements. Il est donc impossible de pénétrer dans ces Secteurs si vous êtes en véhicules terrestres ou en montures.

EXEMPLES DE MATÉRIEL

- *Bâtons lumineux*
- *Boussole*
- *Carte de région*
- *Corde*
- *Couteau Leatherman*
- *Eau*
- *Masque à gaz*
- *Matériel de camping*
- *Matériel de pêche*
- *Paire de jumelles*
- *Rations*
- *Trousse de soins*
- *Vêtements de rechange*

TYPES DE TERRAIN	DÉPLACEMENTS	CHERCHER DES PROVISIONS	CHASSER	EXPLORER
Plaines	Terrain dégagé	-1	+1	-1
Forêts	Terrain dégagé	+1	+1	-2
Forêts denses	Terrain accidenté	+1	+0	-3
Collines	Terrain dégagé	+0	+0	-1
Montagnes	Terrain accidenté	-2	-1	-2
Hautes montagnes	Infranchissable en véhicule ou en monture	-2	-2	-2
Lacs ou rivières	Nécessite un bateau ou un radeau	-	+0	-2
Marécages	Nécessite un radeau	+1	-1	-1
Tourbières	Terrain accidenté	-1	+0	-2
Ruines	Terrain accidenté	-2	-1	+0

LA LUMIÈRE & LES TÉNÈBRES

Il est dangereux de s'aventurer dans le No man's land une fois la nuit tombée, puisque vous courez le risque de vous perdre ou d'emprunter le mauvais chemin. Le *Guide* subit un malus de –2 sur son jet lors des Quarts plongés dans l'obscurité, et tous les membres du groupe doivent effectuer un jet de **Reconnaissance**. Ceux qui échouent trébuchent et subissent 1 point de *Dégâts*. Les nuits sont plus longues en Hiver qu'en Été. En effet, pendant la saison froide, seule la *Journée* bénéficie de la lumière du soleil, les autres Quarts sont plongés dans l'obscurité. En Automne et au Printemps, le *Matin* et la *Journée* sont éclairés, tandis que la *Soirée* et la *Nuit* deviennent le domaine des ténèbres. En Été, seule la *Nuit* est obscure.

QUARTS	PRINTEMPS	ÉTÉ	AUTOMNE	HIVER
Matin	Lumière	Lumière	Lumière	Obscurité
Journée	Lumière	Lumière	Lumière	Lumière
Soirée	Obscurité	Lumière	Obscurité	Obscurité
Nuit	Obscurité	Obscurité	Obscurité	Obscurité

LE CLIMAT & LES SAISONS

Au début du jeu ou après une ellipse, vous devez déterminer la météo initiale du Jour. Lancez 1D6 par Jour sur la table ci-contre suivant la saison en cours.

Même si les règles ne l'indiquent pas formellement, le MJ devrait toujours tenir compte des conditions météorologiques à la fois dans ses descriptions, mais aussi dans la manière dont il jugera les actions des personnages, des difficultés ou de la simple possibilité d'agir. S'il pleut depuis plusieurs jours, il sera beaucoup plus difficile de creuser la terre pour établir une tranchée, les cours d'eau seront plus hauts et difficile à passer, des zones pourront être inondées et interdire un passage d'habitude possible, etc., sans compter que le moral des personnages comme celui de leurs adversaires peut s'en trouver modifié : des pillards seront moins enclins à se battre s'ils sont trempés comme des soupes, d'un autre côté, des loups auront faim en plein Hiver et ne reculeront pas aussi facilement que d'habitude.

1D6	PRINTEMPS
1	Pluie fine
2	Giboulées
3	Averses locales
4	Nuages et vent
5	Éclaircies
6	Beau temps

1D6	ÉTÉ
1	Beau temps nuageux
2	Beau temps
3	Grand beau temps
4	Lourd et orageux
5	Chaleur caniculaire
6	Gros orage

1D6	AUTOMNE
1	Beau temps nuageux
2	Éclaircies
3	Pluies et vents
4	Vents violents
5	Pluies froides
6	Gelées

1D6	HIVER
1	Pluies froides
2	Gelées
3	Froid intense et ciel dégagé
4	Chute de neige
5	Froid intense et vents violents
6	Pluies verglaçantes



ACTIVITÉS DURANT LE VOYAGE

Lorsque vous voyagez, les Jours sont divisés en quatre Quarts qui permettent de mesurer le temps en jeu : le *Matin*, la *Journée*, la *Soirée* et la *Nuit*. Au début de chaque Quart, les membres du groupe choisissent tous une activité parmi les dix suivantes : *Marcher*, *Ouvrir la marche*, *Monter la garde*, *Chercher des provisions*, *Chasser*, *Pêcher*, *Préparer le camp*, *Se reposer*, *Dormir* ou *Explorer*. Certaines de ces tâches peuvent être accomplies par plusieurs personnages en même temps alors que d'autres ne peuvent être choisies que par un seul et unique personnage, cela sera indiqué le cas échéant.

MARCHER

Pour que le groupe progresse sur la carte, tous les PJ doivent choisir cette activité. Vous allez progresser de Secteur en Secteur lors de votre périple. Quand vous pratiquez l'activité *Marcher*, vous pouvez parcourir 2 Secteurs par Quart en *Terrain dégagé* ou 1 Secteur par Quart en *Terrain accidenté*. Lorsque vous êtes à cheval, vous progressez de 3 Secteurs par Quart en *Terrain dégagé* mais seulement de 1 Secteur par Quart sur un *Terrain accidenté*. Le rythme indiqué inclut des pauses de courte durée, mais si vous vous arrêtez plus de quelques minutes en chemin (à cause d'un incident par exemple), vous n'aurez pas forcément la possibilité de parcourir la distance prévue. Le MJ a toujours le dernier mot à ce sujet.

DÉPLACEMENT	TERRAIN DÉGAGÉ	TERRAIN ACCIDENTÉ
À pied	2 Secteurs/ Quart	1 Secteur/ Quart
À cheval	3 Secteurs/ Quart	1 Secteur/ Quart

Marche forcée : Vous pouvez *Marcher* pendant 2 Quarts sans difficulté. Si besoin est, vous pouvez forcer l'allure et *Marcher* un troisième Quart. Dans ce cas, tous les PJ doivent effectuer un jet d'**Endurance**. Ceux qui échouent subissent 1 point de *Dégâts* et n'ont plus assez d'énergie pour *Marcher* durant ce Quart et se retrouvent *Épuisés*, ils doivent à la place *Dormir* ou *Se reposer*. Ceux qui réussissent leur jet d'**Endurance** ont le choix entre laisser les retardataires derrière eux, ce qui divisera l'équipe en deux groupes, ou rester sur place pour les attendre. Dans les situations d'urgence, vous pouvez même tenter de *Marcher* pendant un quatrième Quart. Dans ce cas, les PJ doivent réaliser un jet d'**Endurance** comme indiqué auparavant, mais cette fois avec un malus de –2. À la fin de cette activité, même s'ils réussissent le jet d'**Endurance**, les PJ sont automatiquement *Épuisés* puisqu'il leur manque du temps de sommeil. Voyez également les règles de luminosité de la page précédente.

Montures : les chevaux et autres montures vous aident à vous déplacer plus rapidement sur les *Terrains dégagés*, mais pas sur les *Terrains accidentés*. En outre, ils peuvent porter un nombre d'objets standards égal au double de leur **Vigueur** en plus de leur cavalier. Cette valeur est doublée lorsque l'on se contente de les conduire par le licol.
Il est également possible d'effectuer une *Marche forcée* à cheval. Réalisez un jet comme indiqué auparavant en utilisant votre niveau de **Mobilité** et la **Vigueur** de l'animal. En cas d'échec, votre monture se blesse ; elle boite et ne peut plus continuer. Vous devez alors réussir un jet de **Soins médicaux** pour qu'elle récupère et soit en mesure de reprendre la route le lendemain. Si vous ratez ce jet, la monture s'effondre et se retrouve *à l'Agonie*, vous n'avez plus d'autre choix que d'achever la pauvre bête.

Voyager en véhicules : si les PJ ont accès à des véhicules terrestres ou aériens, les déplacements pourront être beaucoup plus rapides. Avec un véhicule terrestre, les PJ peuvent parcourir une distance égale à l'autonomie de leur véhicule sur un *Terrain dégagé* en 1 Quart et 2 Quarts sur un *Terrain accidenté*. Cependant, il faudra refaire régulièrement le plein de leur véhicule si les PJ veulent continuer de l'utiliser. Fort heureusement, les routes et les

ruines du No man's land sont souvent remplies de véhicules abandonnés et bon nombre d'entre eux possèdent encore de l'essence. Ils pourront alors siphonner leur réservoir d'essence pour récupérer du *Carburant*. Il leur faudra pour cela réussir un jet de **Reconnaissance** pour trouver un véhicule et chaque *Succès* leur fera gagner 1 *Carburant*.

Voyager en mer : si vous avez accès à un bateau ou un radeau, vous pouvez traverser les rivières sans avoir à dénicher un pont ou un gué. Vous pouvez également descendre les cours d'eau, traverser les lacs ou naviguer sur l'océan. Les voyages en mer fonctionnent comme les trajets sur la terre ferme, à quelques exceptions près.
Dans ce cas, c'est un *Barreur* et non un *Guide* qui *Ouvre la marche* dans chaque Secteur inexploré. En cas d'échec, vous atteignez le Secteur suivant mais le MJ fait un jet sur la table des incidents lors de voyages en mer page 123.

OUVRIR LA MARCHE
Chaque fois que vous vous déplacez sur la carte, vous devez désigner un PJ qui sera chargé d'*Ouvrir la marche*. Il devient alors le *Guide*. Il peut *Ouvrir la marche* et *Marcher* en même temps, mais il ne peut pas en plus *Monter la garde* (voir plus bas). En général, une seule personne joue le rôle de *Guide* pendant le Quart entier, mais rien ne vous empêche d'échanger les places dès que vous pénétrez dans un nouveau Secteur. Chaque fois que vous entrez dans un nouveau Secteur sur la carte, le *Guide* effectue un jet de **Survie**. En cas de réussite, il trouve un itinéraire praticable à travers le Secteur, et vous vous déplacez sans rencontrer de problème. En cas d'échec, vous pouvez quand même passer dans le Secteur suivant, mais un incident se produit ; le MJ doit immédiatement faire un jet sur la table des incidents page 121.

Un air de déjà-vu : si vous revenez dans un Secteur par lequel vous êtes déjà passé auparavant, vous n'avez pas besoin de refaire un jet de **Survie** pour *Ouvrir la marche*. C'est à vous, les joueurs, de garder trace de vos périples.

Voyager seul : parcourir le No man's land en solitaire n'est pas vraiment conseillé, mais lorsque c'est le cas, vous avez le droit d'*Ouvrir la marche* et de *Monter la garde* en même temps, ce qui constitue une exception à la règle interdisant de combiner normalement ces deux activités.

MONTER LA GARDE
Chaque Quart que vous passez à voyager, vous pouvez désigner un PJ qui fera office de *Sentinelle* et dont le rôle sera de repérer les éventuels dangers et les ennemis. Une *Sentinelle* peut *Marcher* et *Monter la garde* en même temps, mais il ne peut pas en plus *Ouvrir la marche*.
La *Sentinelle* vous sera utile à tout moment, même une fois que vous avez *Préparer le camp*, mais sa présence n'est cependant pas obligatoire. Toutefois, sans une *Sentinelle*, vous n'avez aucun moyen de détecter les menaces avant qu'elles ne fondent sur vous. La *Sentinelle* entre en scène lorsque le MJ réalise un jet de rencontres aléatoires ou introduit un élément de danger dans l'histoire.



Les rencontres aléatoires : une fois par Quart lorsque vous effectuez l'activité *Marcher* ou une fois par Jour si vous restez dans le même Secteur, le MJ lance 1D6, s'il obtient un résultat compris entre 4 et 6, les PJ font une rencontre aléatoire. Le MJ fait ensuite un jet de 1D66 sur la table de la page 124 afin de déterminer la menace qui leur sera opposée, il peut néanmoins accroître ou diminuer la fréquence des rencontres. Une fois la menace déterminée ou bien choisie par le MJ, la *Sentinelle* doit faire un jet de **Reconnaissance** pour la détecter. Il fait un jet simple et non un jet d'opposition, sauf si l'élément menaçant vous tend une embuscade. En cas de réussite, la *Sentinelle* repère le danger avant qu'il ne soit trop tard. Vous pouvez alors décider d'attaquer directement, de tendre à votre tour un piège ou de passer furtivement sans vous faire repérer. Un échec à ce jet signifie que le groupe est pris par surprise et que les personnages ne pourront agir qu'après que leurs adversaires aient porté le premier coup.
Un PJ possédant le Talent *Route sécurisée* peut éviter les rencontres aléatoires une fois par Jour (cf. page 40).

CHERCHER DES PROVISIONS
Lorsque vous êtes à court de provisions, vous pouvez consacrer un Quart à la recherche d'eau potable et de plantes comestibles. Comme il vous est impossible de *Marcher* en même temps, vous devez rester dans le Secteur où vous vous trouvez pour *Chercher des provisions.* Plusieurs PJ peuvent se consacrer à cette activité. Pour effectuer des jets séparés, vous devez *Chercher des provisions* dans des lieux différents, par conséquent, les incidents seront eux aussi individualisés. L'autre solution consiste à désigner une personne qui va *Chercher des provisions*, et une autre qui lui vient en aide (cf. page 32). Avant de *Chercher des provisions*, vous devez annoncer que vous partez en quête d'eau ou de

nourriture, ensuite, effectuez un jet de **Survie** en cumulant les modificateurs de terrain (cf. tableau page 116) et de saison (voir tableau ci-dessous).

SAISONS	MODIFICATEURS
Printemps	-1
Été	+0
Automne	+1
Hiver	-2

Quand vous allez *Chercher des provisions*, un jet réussi vous permet de trouver autant de *Rations*, constituées de baies sauvages, de champignons, de racines et de végétaux comestibles, que de *Succès* obtenus à votre jet de **Survie**. Lorsque vous êtes en quête d'eau potable, un jet réussi vous permet de trouver assez d'*Eau* pour remplir les gourdes de tous les membres du groupe qui retrouvent une réserve de 6. Si vous ratez votre jet de **Survie**, vous ne trouvez ni eau ni nourriture et le MJ fait un jet sur la table des incidents page 121.

CHASSER

L'autre moyen de trouver de la nourriture en cours de chemin est de partir *Chasser*. Vous ne pouvez pas *Marcher* et *Chasser* en même temps. En revanche, rien n'interdit à plusieurs PJ d'aller *Chasser* en même temps, ce qui vous demandera d'effectuer des jets séparés et de *Chasser* dans des lieux différents, par conséquent, les incidents seront eux aussi individualisés. Vous pouvez également simplement désigner une personne qui part *Chasser* et une autre qui lui vient en aide (cf. page 32).

Lorsque vous pratiquez cette activité, vous aurez besoin de matériel spécifique, que ce soit une arme à distance ou un piège quelconque. Vous devez d'abord trouver une proie en réalisant un jet de **Survie**. S'il est réussi, vous avez trouvé une piste ou des traces de l'animal, puis lancez 1D6 sur le tableau ci- contre pour découvrir l'animal que vous avez levé. Pour tuer votre proie, vous devez effectuer un jet de **Combat à distance** quand vous utilisez une arme ou de **Survie** si vous posez un piège. Appliquez le modificateur de terrain page 116 et ajouté à celui-ci le modificateur de la difficulté de l'animal indiqué dans le tableau ci-contre. Il n'est pas nécessaire de combattre la proie, un seul jet suffit. Notez bien qu'il est impossible d'attraper certaines espèces avec un piège. Si vous réussissez votre jet de **Combat à distance** ou de **Survie**, vous parvenez à tuer ou à capturer l'animal.

La caractéristique *Viande* indique le nombre de *Rations* que vous pouvez récupérer sur la carcasse. La viande qui n'est pas consommée tout de suite doit être conservée ou bien risque de pourrir. Plus de détails sur la conservation de la viande vous seront donnés dans la section *Faune sauvage* à la page 326. Si vous ratez votre premier jet de **Survie**, vous rencontrez un incident, le MJ fait un jet sur la table page 122. Quand le jet servant à tuer la proie se solde par un échec, vous repartez les mains vides, sans subir d'incident – sauf si vous deviez achever un sanglier, auquel cas l'animal se relève et vous attaque immédiatement (cf. *Faune sauvage* page 335).



1D6	ANIMAL	DIFFICULTÉ	CONDITION	VIANDE
1	Petit rongeur	+1	Arme ou piège	1
2	Oiseau	-	Arme	1
3	Lapin	+1	Arme ou piège	2
4	Renard	-1	Arme ou piège	4
5	Sanglier	-1	Arme	12
6	Cerf	-	Arme	10

PÊCHER

Vous avez le droit de *Pêcher* lorsque le Secteur où vous vous trouvez contient une rivière, un lac ou une zone côtière. Si vous êtes à pied, vous ne pouvez pas *Marcher* et *Pêcher* en même temps En revanche, vous pouvez taquiner le goujon pendant que vous vous déplacez en bateau. Plusieurs PJ peuvent décider de partir *Pêcher* en même temps. Pour effectuer des jets séparés, vous devez *Pêcher* dans des lieux différents. Par conséquent, les incidents seront eux aussi individualisés.

L'autre solution consiste à désigner un PJ qui pratique cette activité et une autre qui lui vient en aide (cf. page 32). Pour Pêcher, vous aurez besoin de matériel de pêche comme une canne à pêche, des hameçons et des appâts ou encore un filet de pêche. Effectuez un jet de **Survie** modifié par le bonus d'équipement de votre matériel.

En cas de réussite, vous attrapez autant de poisons que le nombre de *Succès* obtenus (1 poison = 1 *Ration*). Quand vous ratez votre jet, rien ne mord à votre hameçon et le MJ fait un jet sur la table des incidents page 122.



PRÉPARER LE CAMP
Dès que le trajet est terminé pour la journée, il est temps de *Préparer le camp*. Trouver l'emplacement idéal, faire du feu et préparer les couchages pour pouvoir *Dormir* prend en général une heure entière – généralement durant la *Soirée*. Un seul personnage effectue un jet de **Survie** pour *Préparer le camp*, mais les autres peuvent également l'aider (cf. page 32).
Si le jet de **Survie** est réussi, vous trouvez un endroit confortable et abrité où vous pourrez vous reposer pendant la *Nuit* avant de reprendre la route. En cas d'échec, le campement paraît moins idyllique mais vous pouvez quand même l'installer et vous *Reposer* ou *Dormir*. Cependant, au même moment, le MJ effectue secrètement un jet sur la table des incidents page 121. Il pourra déclencher cet événement fâcheux à tout moment pendant que vous vous trouvez dans le camp.

Surveiller le camp : Les régions sauvages fourmillent de dangers. Même si vous restez au camp, la *Sentinelle* doit rester éveillée pour *Monter la garde* (cf. page 118). Vous devez désigner la ou les personnes qui surveilleront le campement pendant la *Nuit* et les laisser *Dormir* à un autre moment du Jour (généralement pendant la *Soirée*).

SE REPOSER
S'asseoir tranquillement au coin du feu dans un endroit sûr est un bon moyen de récupérer de ses blessures ou encore soulager son stress (cf. page 66). Quand votre repos est interrompu par un événement inquiétant tel qu'un combat, votre action pour la suite du Quart ne compte plus comme un repos.

DORMIR
Chaque Jour, vous devez *Dormir* pendant au moins un Quart (en général la *Nuit*) pour éviter de vous retrouver *Épuisé* durant le Jour suivant (cf. page 67).
Quand votre sommeil est interrompu par un événement fâcheux tel qu'un combat, vous ne pouvez pas vous rendormir jusqu'à la fin du prochain Quart.

EXPLORER
Dès que vous vous arrêtez dans un Secteur pour l'*Explore*r, votre voyage est interrompu. La durée consacrée à cette activité est très variable, pouvant aller d'un Round à un Quart suivant le lieu exploré (cf. page 47). Les PJ qui choisissent cette activité peuvent ainsi effectuer un jet de **Survie** avec un modificateur suivant le terrain où ils se situent (cf. tableau page 116). En cas de réussite, ils trouvent quelque chose de pertinent et font un jet de 1D66 sur la table des ressources aléatoires de la page 47.
Vous devrez cependant de temps à autre faire une pause pour vous *Reposer* ou *Dormir* pendant votre exploration. Vous ne pouvez pas vous *Reposer* ou *Dormir* pendant le temps où vous pratiquez cette activité.

INCIDENTS DURANT LE VOYAGE

Voyager dans les étendus sauvages du No man's land comporte son lot de péripéties : les PJ peuvent se perdre, se blesser, être surpris par le mauvais temps ou encore faire une mauvaise rencontre. Tout est possible.
Lorsque durant votre voyage, l'un ou plusieurs PJ qui pratiquent une activité obtient un *Désastre* à son jet de Compétences, il subit un incident tiré sur l'une des différentes tables se trouvant ci-contre. L'incident en question ne dure que le temps du Quart en cours, sauf si cela est précisé autrement. Si vous vous déplacez à bord d'un véhicule, lancez 5D6, si vous obtenez un *Succès*, le véhicule subit une *Avarie* (cf. page 72).

1D66	INCIDENTS LORS DE L'ACTIVITÉ OUVRIR LA MARCHE	
11-12	**Sables mouvants**	Le sol s'enfonce sous vos pieds : vous avez pénétré dans des sables mouvants. Vous êtes totalement bloqués et devez réussir un jet de **Mobilité** pour vous échapper. En cas d'échec, vous subissez 1 point de *Dégâts* et devez lancer à nouveau les dés. Tous ceux qui parviennent à se libérer peuvent aider leurs camarades en difficulté. Comme vous allez devoir contourner la zone dangereuse, votre progression sur la carte est terminée pour ce Quart.
13-16	**Terrain obstrué**	Le chemin est bloqué par des rochers, des arbres abattus, des buissons épais ou un inondation (selon le type de terrain de l'hexagone). Vous devez effectuer un jet d'**Endurance** ou de **Mobilité** pour aller de l'avant. En cas d'échec, vous subissez 1 point de *Dégâts* et devez lancer à nouveau les dés. Tous ceux qui réussissent leur jet peuvent aider leurs camarades en difficulté. Votre progression sur la carte est terminée pour ce Quart.
21-26	**Perdus !**	Vous vous rendez compte que vous êtes revenus sur vos pas. Vous êtes perdus, votre progression sur la carte est terminée pour ce Quart. Votre *Guide* doit effectuer un jet de **Survie** pour pouvoir quitter le Secteur. Il a droit à une tentative par Quart.
31-32	**Entorse**	Votre *Guide* tombe et se foule la cheville. Il subit 1 point de *Dégâts* ainsi qu'une blessure qui équivaut au résultat 3 sur la table des Blessures critiques aux Jambes (cf. page 61).
33-34	**Vêtements en lambeaux**	Votre tenue est abîmée. Le cuir de vos chaussures se fend. Ou alors, votre blouson est déchiré par des buissons d'épines ou des roches acérées. Vous devez effectuer un jet pour résoudre les effets du froid. Vous pouvez réparer vos vêtements en réussissant un jet d'**Artisanat**.
35-36	**Glissement de terrain**	Vous progressez sur le sol accidenté quand soudain, il s'ouvre sous vos pieds. Réalisez un jet d'**Agilité**. En cas d'échec, vous subissez une attaque ayant quatre dés de base (*Dégâts* 1).
41-43	**Déluge**	Vous vous faites surprendre par une pluie torrentielle ou une tempête de neige (selon la période de l'année). Lancez les dés pour résoudre les effets du froid. Comme vous devez vous abriter en attendant que l'orage passe, votre progression sur la carte est terminée pour ce Quart.
44-46	**Brouillard**	Une brume à couper au couteau se lève sans crier gare. Vous parcourez un Secteur de moins durant ce Quart. Si vous vous trouvez en *Terrain accidenté*, vous êtes coincé dans votre Secteur de départ.
51-53	**Nid de guêpes**	Vous tombez nez à nez avec un nid de guêpes furieuses qui s'en prennent au groupe entier. Chaque PJ doit réussir un jet de **Mobilité** ou subir une attaque avec quatre dés de base.
54-55	**Nuée de moustiques**	Une gigantesque nuée de moustiques ou de moucherons vous assaille. Les piqûres et le vrombissement des ailes vous rendent fous. Les insectes vous attaquent avec quatre dés de base.
61-62	**Animal sauvage**	Se sentant menacé, un loup, un ours ou un autre animal sauvage vous attaque. Le MJ choisit l'animal.
63-64	**Animal curieux**	Un écureuil, un oiseau ou un autre animal de petite taille vous suit en ne cessant de vous embêter. Le MJ vous décrira les soucis qu'il vous cause (la bestiole fait du bruit au mauvais moment, pioche dans vos réserves de nourriture ou vous dérobe un objet).
65	**Chute**	L'un des PJ (au choix du MJ) fait une mauvaise chute et se blesse. Il encaisse 1 point de *Dégâts* et ne peut continuer la progression avant le lendemain.
66	**Mauvaise rencontre**	Alors que vous progressez tranquillement, vous tombez nez à nez face à une menace. Faites un jet sur la table des rencontres aléatoires page 122 afin d'en déterminer le type.

1D6	INCIDENTS LORS DE L'ACTIVITÉ CHERCHER DES PROVISIONS	
1	**Intoxication alimentaire**	Vous trouvez une ration de baies et de racines. Hélas, les denrées sont toxiques, une catastrophe que vous ne découvrez qu'à la suite de votre prochain repas. Le poison contenu dans la ration possède une Virulence de 3 et des *Dégâts* de 1. Après avoir vomi toute la nuit vous n'êtes plus malade mais vous êtes *Épuisé* le lendemain.
2	**Sangsues**	Des sangsues s'accrochent à votre peau pour aspirer votre sang, vous infligeant 1 point de *Dégâts*. Les retirer vous font subir 1 point de *Dégâts* supplémentaire, qu'il est possible de prévenir en réussissant un jet de **Soins médicaux**.
3	**Entorse**	Idem *Ouvrir la marche*.
4	**Vêtements en lambeaux**	Idem *Ouvrir la marche*.
5	**Animal sauvage**	Idem *Ouvrir la marche*.
6	**Animal curieux**	Idem *Ouvrir la marche*.

INCIDENTS LORS DE L'ACTIVITÉ CHASSER

1D6		
1	**Entorse**	Idem *Ouvrir la marche*.
2	**Arme/ Matériel perdu**	Votre perdez votre arme ou une partie de votre matériel de chasse, au choix du MJ.
3	**Vêtements en lambeaux**	Idem *Ouvrir la marche*.
4	**Piège**	Vous marchez dans un piège posé par un autre chasseur. Il peut s'agir d'un collet, d'un filet ou d'une fosse camouflée. Vous subissez 1 point de *Dégâts* et devez réussir un jet de **Mobilité** pour vous dégager.
5	**Animal sauvage**	Idem *Ouvrir la marche*.
6	**Animal curieux**	Idem *Ouvrir la marche*.

INCIDENTS LORS DE L'ACTIVITÉ PÊCHER

1D6		
1	**Hameçon/ Filet coincé**	Votre hameçon ou votre filet se coince au fond de l'eau. Vous devez réussir un jet de **Vigueur** pour récupérer votre matériel de pêche, sinon, vous le perdez.
2	**Blessé par l'hameçon**	Vous avez réussi à vous planter l'hameçon dans le doigt au lieu d'attraper un poisson. Vous subissez 1 point de *Dégâts*. Relancez le dé si vous pêchez avec un filet.
3	**Matériel cassé**	Votre équipement de pêche se brise. Vous devez le réparer (jet d'**Artisanat**) ou acquérir du matériel neuf.
4	**Nuée de moustiques**	Idem *Ouvrir la marche*.
5	**Plouf !**	Vous perdez l'équilibre et tombez dans l'eau. Vous devez nager pour vous en sortir ou bien vous risquez de vous noyer (cf. page 70).
6	**Attaqué**	Un poisson ou une anguille agressive vous mord. La plaie n'est pas belle à voir. Vous subissez 1 point de *Dégâts*.

INCIDENTS LORS DE L'ACTIVITÉ PRÉPARATION DU CAMP

1D66		
11-13	**Eau contaminée**	L'eau que vous transportez est empoisonnée. Tous les membres du groupe doivent réduire leur réserve d'*Eau* de moitié (arrondi à l'inférieur).
14-16	**Nourriture avariée**	Votre nourriture a pourri ou a été dévorée par des insectes. Tous les membres du groupe doivent réduire leur réserve de *Rations* de moitié (arrondi à l'inférieur).
21-25	**Mauvais emplacement**	L'emplacement que vous avez choisi pour planter la tente se révèle très inconfortable pour passer la nuit. Aucun membre du groupe ne peut *Dormir* correctement jusqu'à ce que vous ayez déménagé vos affaires.
26-32	**Averse**	Une pluie torrentielle se déverse sans crier gare au beau milieu de la nuit. Le campement est inondé et tous ses occupants sont trempés. Les PJ doivent faire un jet pour résoudre les effets du froid et ne ferment pas l'œil de la nuit.
33-36	**Extinction du feu**	Vous avez ramassé du bois humide pour votre feu de camp, qui finit par s'éteindre. Tous les membres du groupe doivent lancer les dés pour résoudre les effets du froid.
41-42	**Au feu !**	Soudain, les flammes de votre feu de camp se déchaînent. Vos tentes, vos couchages et le reste de votre matériel prennent feu. Tous les aventuriers subissent une attaque avec cinq dés de base (*Dégâts* 1). Chaque PJ doit également effectuer un jet d'**Agilité** pour sauver son équipement. En cas d'échec, une partie du matériel (un objet au choix du MJ) est dévorée par l'incendie.
43-45	**Fourmis**	Votre camp est installé en plein milieu d'une colonie de fourmis. Tous les aventuriers subissent 1 point de *Dégât* et personne n'arrive à *Dormir*.
46-51	**Puces**	Un PJ choisi au hasard est attaqué par des puces. Il souffre de démangeaisons horribles et son corps est couvert de plaques rouges. Il subit 1 point de *Dégâts* et ne peut pas *Dormir*. Un jet réussi de **Soins médicaux** met fin à cet effet.
52-54	**Nuée de moustiques**	Idem *Ouvrir la marche*.
55-56	**Animal sauvage**	Idem *Ouvrir la marche*.
61-63	**Matériel égaré**	Un PJ choisi au hasard a perdu une partie de son matériel. Le MJ choisit l'objet qu'il a égaré et s'il a des chances de le retrouver.
64-66	**Matériel endommagé**	Un objet (choisi par le MJ) appartenant à un aventurier désigné aléatoirement est cassé. On peut le réparer en réussissant un jet d'**Artisanat**.



1D6	INCIDENTS LORS DE VOYAGES EN MER	
1	**Erreur de navigation**	Comme vous avez suivi la mauvaise direction, vous ne vous déplacez pas sur la carte durant ce Quart.
2	**Bourrasque**	Tout à coup, le vent se lève et une violente rafale fait pencher dangereusement le bateau. Un objet important, choisi par le MJ, tombe dans l'eau.
3	**Tourbillon**	Votre embarcation est prise dans un tourbillon. Le *Barreur* doit réussir un jet de **Survie**. En cas d'échec, le bateau s'échoue. Vous devez le réparer avec un jet d'**Artisanat** pour pouvoir reprendre la mer.
4	**Coque percée**	L'eau s'insinue à travers un trou dans la coque du bateau. Vous pouvez continuer votre voyage pendant que vous réparez la fuite avec un jet d'**Artisanat**. Cette action nécessite un Tour. Si vous ne bouchez pas le trou et n'évacuez par l'eau, le bateau finira par couler au bout de 1D6 heure(s).
5	**Un homme à la mer**	Un membre du groupe (au choix du MJ) passe par-dessus bord lorsqu'une énorme vague frappe le bateau de plein fouet. Il doit nager pour s'en sortir ou bien il risque de se noyer (cf. page 70).
6	**Écueil**	Le bateau s'échoue. Vous devez l'abandonner ou le réparer avec un jet d'**Artisanat** après l'avoir tiré au sec.

LES RUINES DE L'ANCIEN MONDE

Les ruines représentent les vestiges de ce qu'était la vie avant la pandémie. Il s'agit la plupart du temps de bâtiments détruits ou abandonnés. Les ruines renferment bien souvent des trésors, mais elles peuvent également renfermer de nombreux dangers.

Si lors de votre voyage les PJ se retrouvent dans un Secteur contenant des ruines, ces derniers pourront alors explorer un ou plusieurs bâtiments qui auront retenu leur attention. Vous pouvez bien sûr choisir d'ajouter des ruines sur les terrains que vous désirez, gardez juste à l'esprit une certaine logique par rapport à la géographie et à l'environnement en question. Les ruines de l'ancien monde sont réparties en trois tables distinctes, la première pour les ruines se trouvant en *zones rurales*, la seconde pour les *zones urbaines* et la dernière pour les *zones industrielles*. Choisissez l'une des trois tables ci-après et faites un jet de 2D6, vous pouvez également décider de ne pas lancer les dés et de choisir tout simplement la ruine que les PJ pourront explorer.

RÉSULTATS	ZONES RURALES
2	Carcasse d'avion/ Train accidenté
3	Station-service
4	Ranch
5	Camp de vacances
6	Carrière
7	Centre-commercial
8	Aire de repos
9	Taverne
10	Chalet
11	Parc d'attraction
12	Base militaire

RÉSULTATS	ZONES URBAINES
2	Poste de police
3	Immeuble de bureau
4	Magasin de bricolage
5	Cinéma/ Théâtre
6	Église/ Synagogue/ Mosquée
7	Station de métro
8	Musée
9	Gare de trains/ Terminal de bus
10	Piscine municipale
11	École/ Campus universitaire
12	Hôpital



RÉSULTATS	ZONES INDUSTRIELLES
2-3	Usine
4-5	Station d'épuration
6-7	Centrale électrique
8-9	Aérodrome
10-11	Port de fret
12	Mine

RENCONTRES ALÉATOIRES

Explorer le No man's land n'est pas sans risque et on n'est jamais à l'abri de faire une mauvaise rencontre, qu'il s'agisse d'infectés, de survivants hostiles, d'animaux sauvages ou bien d'être confronté à la nature elle-même. Lorsque vos PJ traversent un Secteur sur la carte, faites un jet de 1D6, si le résultat de ce jet est compris entre 4 et 6, une menace est présente. Faites ensuite un jet de 1D66 sur la table ci-dessous ou bien choisissez la menace vous-même. Vous trouverez la description des différentes menaces que vous pourrez opposer à vos PJ tout au long du Chapitre 10 à partir de la page 300.

RÉSULTATS	RENCONTRES ALÉATOIRES
11-26	Pillards (page 304)
31	Coureurs (page 338)
32	Disciples du Néant (page 308)
33	Glissement de terrain
34	Highwaymen (page 302)
35	Lynx roux (page 330)
36	Dreaders (page 301)
41	Rôdeurs (page 339)
42	Tireur isolé (page 306)
43	Chien sauvage (page 327)
44	Feu de forêt
45	Pèlerin (page 310)
46	Tigre (page 332)
51	Claqueurs (page 340)
52	Loup (page 329)
53	Maraudeurs (page 320)
54	Grizzly (page 329)
55	Déluge
56	Cougar (page 328)
61	Colosse (page 341)
62	Coyote (page 328)
63	FEDRA (page 312)
64	Ours noir (page 330)
65	Lucioles (page 317)
66	Tremblement de terre

ANTAGONISTES

Vous pouvez déclencher des tempêtes et des catastrophes naturelles, et les Infectés obéissent aux moindre de vos commandements. Et pourtant, vos outils les plus précieux pour créer de la tension dramatique restent les personnages-non-joueurs, surtout lorsque ceux-ci ont une histoire commune avec un ou plusieurs PJ.



CRÉER DES PNJ

Vous trouverez tout au long du Chapitre 10 différents types de PNJ, humains et autres, qui pourront s'opposer et parfois collaborer avec vos PJ lors de vos parties. Dans le tableau ci-dessous vous trouverez les caractéristiques typiques de PNJ standards suivant leurs Archétypes.

ATTRIBUTS
Tout comme les PJ, les personnages-non-joueurs possèdent des Attributs notés sur une échelle de 1 à 5. Le nombre de points d'Attributs dont dispose un PNJ dépend toujours de son niveau de Menace.

COMPÉTENCES
En règle générale, ne donnez des niveaux de Compétences à un PNJ que s'il a de grandes chances de s'en servir. Un PNJ compétent dans un domaine possède un niveau de Compétence de 2, tandis que des experts peuvent avoir des niveaux de 3, 4 voire même 5. Le nombre de points de Compétences dont dispose un PNJ dépend toujours de son niveau de Menace.

TALENTS
Un PNJ standard ne possède aucun Talent alors qu'un PNJ expérimenté peut en avoir jusqu'à une douzaine. Le nombre maximum de Talents qu'un PNJ possède dépend toujours de son niveau de Menace.

ARCHÉTYPES	VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE	HUMANITÉ	COMPÉTENCES
Archiviste	2	2	4	4	8 (+2)	**Manipulation** 1, **Reconnaissance** 2, **Survie** 3,
Charognard	5	3	2	2	2 (-1)	**Combat rapproché** 3, **Endurance** 2, **Survie** 1
Contrebandier	3	3	4	2	3 (-1)	**Manipulation** 3, **Mobilité** 1, **Reconnaissance** 2
Éclaireur	3	4	3	2	4 (+0)	**Furtivité** 3, **Mobilité** 1, **Reconnaissance** 2
Leader	3	2	3	4	7 (+1)	**Commandement** 3, **Manipulation** 2, **Reconnaissance** 1
Mécano	4	4	2	2	4 (+0)	**Artisanat** 2, **Force** 3, **Mobilité** 1
Scientifique	2	2	5	3	5 (+0)	**Artisanat** 3, **Manipulation** 2, **Reconnaissance** 1
Survivaliste	3	3	4	2	2 (-1)	**Artisanat** 1, **Reconnaissance** 2, **Survie** 3
Toubib	2	2	3	5	9 (+2)	**Manipulation** 2, **Reconnaissance** 1, **Soins médicaux** 3
Vétéran	4	4	2	2	4 (+0)	**Combat à distance** 3, **Combat rapproché** 2, **Endurance** 1



NIVEAUX DE MENACE
Ce classement permet de hiérarchiser le degré de menace que représente chaque PNJ s'il devait s'opposer aux PJ, et détermine également ses points d'Attributs et de Compétences ainsi que le nombre maximum de Talents qu'il pourra posséder.

- **Faible :** il s'agit des PNJ standards. Ils représentent la majorité des survivants anonymes qui peuplent le No man's land. Individuellement, ils n'opposeront pas une très grande résistance face aux PJ, mais leur force réside dans le nombre, prenez garde à ne pas vous laisser déborder. Ils possèdent 12 points d'Attributs, 8 points de Compétences et n'ont aucun Talent.
- **Modérée :** ces PNJ sont aussi compétents qu'un PJ, ils ont 14 points d'Attributs, 10 points de Compétences et possèdent jusqu'à trois Talents.
- **Élevée :** là, on entre dans la cour des grands. Ces PNJ sont des experts dans leur domaine et peuvent avoir plusieurs autres PNJ sous leurs ordres. On peut considérer que la plupart des personnalités encore vivantes des jeux vidéo *The Last Of Us* entre dans cette catégorie. Ils ont 15 points d'Attributs, 14 points de Compétences et possèdent jusqu'à six Talents.
- **Extrême :** ces PNJ-là ne jouent carrément pas dans la même cour que vous. Ces PNJ ont roulé leur bosse, ils sont extrêmement compétents et représenteront un véritable challenge pour un groupe de PJ. Heureusement, ils sont plutôt rares, utilisez-les donc avec modération. Ces PNJ ont 16 points d'Attributs, 18 points de Compétences et peuvent posséder jusqu'à douze Talents.

ÉLÉMENTS PERSONNELS
En dehors des caractéristiques chiffrées qui le définissent, vous devez connaitre plusieurs autres éléments qui composera le PNJ :

- **Son nom :** comment s'appelle-il ? Généralement, un simple prénom ou bien un surnom suffit largement pour identifier le PNJ.
- **Son apparence :** à quoi ressemble le PNJ et a-t-il des signes particuliers ?
- **Sa personnalité :** comment se comporte-t-il et a-t-il des traits particuliers que le singularise ?
- **Sa Motivation :** quels sont ses buts et ses inspirations ? Il est à noter que seuls les PNJ importants possède une Motivation.
- **Son Objet fétiche :** un PNJ ne possède généralement pas d'Objet fétiche, sauf certaines personnalités importantes.

INTERPRÉTER DES PNJ
Les personnages-non-joueurs obéissent aux mêmes règles que les PJ, mais vous pouvez vous abstenir de les utiliser lorsqu'ils n'interagissent pas directement avec eux. Ne tenez pas compte des Ressources des PNJ et décidez simplement de quand ils se retrouveront à court. Ne lancez pas les dés pour leurs actions, sauf s'ils s'opposent ou interagissent directement avec les PJ d'une manière ou d'une autre.

GROUPE DE PNJ
Lorsque vous devez gérer tout un groupe de PNJ, vous pouvez leur faire réaliser des actions en groupe plutôt que de manière individuel. Consultez dans ce cas les règles sur l'entraide à la page 32.



LES REFUGES

Le refuge est votre abri. C'est le lieu sécurisé où vous vivez, seul, ou en communauté avec d'autres survivants. Votre refuge peut abriter toute une population qui a appris à vivre ensemble depuis l'effondrement de la société il y a vingt-sept ans. Votre refuge n'a peut-être pas l'air de grand-chose vu comme ça, mais c'est tout ce que vous avez, c'est votre maison, et vous êtes prêt à vous battre pour assurer son développement et sa prospérité.

CRÉER VOTRE REFUGE

Le refuge est un endroit pouvant regrouper les PJ ainsi que plusieurs autres habitants, de quelques dizaines à plusieurs milliers selon sa taille. Créer un refuge est l'une des premières choses à faire après la création de votre personnage, il vous suffit de suivre les différentes étapes et de les retranscrire sur la feuille de refuge que vous trouverez au Chapitre 12.

DÉFINIR UN LIEU

Avant de créer votre refuge, vous devez trouver l'endroit où il sera bâti. Commencez par déterminer où, parmi les six régions du No man's land, votre refuge est localisé. Les anciens États-Unis couvrent un immense territoire et votre refuge peut être établi pratiquement n'importe où. La zone de votre refuge devrait dans l'idéal contenir une ville en ruine à proximité. Décidez avec votre groupe de quoi l'environnement immédiat de votre refuge à l'air, est-ce qu'il est en terrain plat ou bien accidenté ? Quelles sont les rivières ou bien les fleuves proches, ou bien est-il proche des côtes ? Y-a-t-il une zone de quarantaine opérationnelle à proximité ? Vous pouvez également décidez que votre groupe fait partie de l'une des six communautés autonomes décrites à partir de la page 249 ou encore de vous en inspirer afin de créer votre propre abri.

CARTES & PLANS

La seconde étape consiste à créer un plan de votre refuge. Le plan est généralement basé sur d'anciennes cartes trouvées dans les ruines. Vous pouvez décider de créer deux types de plans, le premier type est le plan du refuge en lui-même où vous noterez la localisation des différents lieux importants et le second type peut être une carte de la zone où se trouve votre refuge. La carte de la zone est un plan quadrillé, chaque Secteur représentant plus ou moins 1 km^2, une carte de zone doit au-moins avoir une surface de 400 km^2 (20 km sur 20 km). Vous pouvez penser que c'est peu mais rappelez-vous que le No man's land est un endroit dangereux, les routes sont souvent encombrées, voir impraticables et les déplacements peuvent y être difficiles. Au-fur-et-à-mesure des explorations, vous pourrez indiquer divers endroits sur votre carte de zone (rivières, routes, ruines, avant-postes ou endroits à éviter).

DIRIGEANTS & SYSTÈMES POLITIQUES

Il vous faudra également déterminer par qui et de quelle façon est dirigée votre refuge. Les *dirigeants* sont les personnes en charge qui prennent toutes les décisions, ce qui peut être une source de conflits si leurs choix conduisent les habitants du refuge vers un avenir incertain. Le système politique a son importance et permettra de savoir si les habitants du refuge ont leur mot à dire sur la façon dont est géré leur lieu de vie. Le système politique apporte également des modificateurs à certaines caractéristiques du refuge. Choisissez parmi les trois propositions ci-dessous :

- **Autoritaire (niveau de Défense +1) :** il s'agit d'un système politique où tous les pouvoirs sont concentrés entre les mains d'un ou d'une poignée d'individus et où il n'existe aucune opposition. La

population civile n'a pas son mot à dire sur les décisions prises par les dirigeants. Bien que la violence ne soit pas une composante systématique des systèmes autoritaires, elle va souvent de pairs. Il s'agit du système politique utilisé dans les ZQ.

- **Démocratie (*Cohésion* +1) :** il s'agit d'un système où les dirigeants sont élus par la population civile afin de les représenter dans une assemblée. Celle-ci joue un rôle capital dans le système et est souvent sollicitée lors des prises de décision. Il s'agit du système politique utilisé dans la grande majorité des communautés autonomes.

- **Totalitaire (niveau de Défense +1** et ***Cohésion* -2) :** comme pour le système autoritaire, il s'agit d'un système politique où l'opposition n'existe pas et où la population n'a pas de pouvoir de décision. Le pouvoir est généralement détenu par un seul individu et la population est contrôlée, surveillée et obligée de se soumettre à une certaine idéologie ou façon de penser. Le recours à la violence et à la terreur sont très courants.

TAILLE DU REFUGE & POPULATION

Décidez de la taille de votre refuge et du nombre exacte d'habitants qui y vive en comptant les PJ. La taille de votre refuge déterminera également le nombre maximum d'aménagements et d'habitants qu'il pourra contenir.
Les PNJ qui peuplent les communautés autonomes sont appelés de manière générale des résidents, ils ne possèdent pas d'Archétype, comme un PJ ou certains PNJ importants, ils n'ont aucun Talents et leurs niveaux de Compétences ne dépassent jamais le score de 2.

TAILLE	POPULATION	AMÉNAGEMENTS	EXEMPLES
I	10	5	Maison
II	100	10	Immeuble
III	500	15	Quartier
IV	1000	20	Village
V	5000	30	Ville
VI	Plus de 5000	40	ZQ

CARACTÉRISTIQUES DU REFUGE

Lorsque vous créez votre refuge, vous pouvez attribuer librement 18 points de base dans les quatre caractéristiques suivantes : *Cohésion*, *Ressources, Sécurité* et *Technologie*. Chaque caractéristique est notée de 1 à 10, cette valeur représente le nombre de dés que vous devrez lancer lorsque vous entreprendrez la construction d'aménagements afin d'améliorer votre refuge et les conditions de vie de vos résidents.

Cohésion : cette caractéristique représente la stabilité politique de votre refuge, elle mesure le moral de votre population ainsi que leurs capacités à coexister, à s'entraider et à réagir face à une menace commune.



- **1 à 3 :** il y a de fortes tension entre les résidents, ils sont très insatisfaits de la façon dont les choses se passent dans votre refuge. La révolte gronde, vous êtes à deux doigts de connaitre une insurrection.
- **4 à 5 :** d'une manière générale, la cohabitation reste tendue, les résidents se plaignent toujours mais cela reste encore gérable, du moment que les valeurs de *Sécurité* et de *Ressources* du refuge ne soient pas inférieures ou égales à 3.
- **6 à 7 :** il y encore des dissonances parmi la population mais la majorité des résidents soutien les décisions prises dans le refuge.
- **8 à 9 :** les dirigeants du refuge ont le soutien de la quasi-totalité des résidents.
- **10 :** tout va bien dans le meilleur des mondes. Les résidents s'entendent tous et approuvent de manière unanime la façon dont est gérée le refuge.

Ressources : cette caractéristique indique vos capacités de production de nourritures.

- **1 à 3 :** les moyens de production du refuge sont très limités. Les résidents sont constamment affamés. Ils peuvent avoir recours au cannibalisme si la valeur de *Cohésion* du refuge est inférieure ou égale à 3.
- **4 à 5 :** même si les résidents ne mangent pas tous à leur faim, ils arrivent à faire au-moins un repas par jour, du moment que le ravitaillement ou les cultures ne sont pas menacés.
- **6 à 7 :** vous arrivez à nourrir correctement l'ensemble des résidents.
- **8 à 9 :** les moyens de production permettent aux résidents de faire trois bons repas par jours.
- **10 :** vous produisez plus qu'il n'en faut.

Sécurité : cette caractéristique indique la capacité de votre refuge à se protéger et à se défendre contre les menaces venues de l'extérieure comme de l'intérieure.

- **1 à 3 :** votre refuge possède de simples barricades, vous avez un niveau de Défense de 1.
- **4 à 5 :** votre refuge possède des fortifications plus solides, des patrouilles ou des tours de guet. Vous avez un niveau de Défense de 2.
- **6 à 7 :** votre refuge possède peut-être sa propre armée. Vous avez un niveau de Défense de 3.
- **8 à 9 :** vous pouvez repoussez la majorité des assauts. Votre refuge à un niveau de Défense de 4.
- **10 :** votre refuge est une véritable forteresse et possède un niveau de Défense de 5.

Technologie : cette caractéristique indique les capacités technologiques et énergétiques de votre refuge.

- **1 à 3 :** les capacités énergétiques de votre refuge sont minimales, l'électricité y est très restreinte et l'eau chaude pratiquement inexistante.
- **4 à 5 :** le refuge bénéficie de 1D6 heures d'électricité ou d'eau chaude par jour.
- **6 à 7 :** l'alimentation énergétique est quasiment constante, il est possible qu'il y ait encore quelques coupures de courant 1D6 fois par semaine mais cela reste très marginales.
- **8 à 9 :** l'alimentation énergétique est quasiment constante, il est possible qu'il y ait encore de brèves coupures de courant 1D6 fois par mois.
- **10 :** l'alimentation énergétique est constante et ne connait aucune coupure.

AU RYTHME DES SAISONS

Suivant la région où est établi votre refuge, les saisons peuvent y jouer un rôle crucial, Étés caniculaires, Hivers polaires, Automnes pluvieux ou Printemps ensoleillés, déterminez avant chaque session de jeu la saison à laquelle vous débutez votre partie (cf. page 116).

DÉVELOPPER VOTRE REFUGE

Parfois, lutter pour la survie n'est pas suffisant. Les résidents ont besoin d'espoir pour bâtir un avenir meilleur, ou bien risquer de périr. L'effondrement du monde n'a pas seulement été qu'une source de désespoir, pour beaucoup il a été une grande source d'opportunité. Il a donné à certains la liberté absolue, celle de bâtir une toute nouvelle société de la façon qu'ils désiraient, loin des carcans des traditions et de l'histoire. Développer votre refuge vous permettra d'améliorer la qualité de vie des résidents et d'assurer la prospérité de votre communauté.

Vous trouverez une liste d'aménagements dans les pages qui suivent que vous ou vos résidents pourront construire. Vous pouvez ne pas vous limiter à cette liste et êtes libre de créer vous-même de nouveaux projets d'aménagements afin d'améliorer votre refuge.

LES AMÉNAGEMENTS

Durant les sessions de jeu, les résidents pourront concevoir des aménagements. Un aménagement peut prendre la forme de la construction d'un bâtiment, de la mise en place d'une ferme ou bien l'installation de panneaux solaires. Il n'implique pas forcement les PJ directement mais doit être entrepris par un certain nombre de résidents pour qu'il soit terminé. Une fois par session de jeu, avant que la partie ne commence, les PJ peuvent décider d'entreprendre un projet et n'importe quand durant la session de jeu et lorsqu'ils se trouvent dans le refuge ils peuvent y participer. Ils décrivent alors ce qu'ils font et l'un d'entre eux jette un nombre de dés égal à la valeur de la caractéristique concernée par l'aménagement, le jet peut être poussé normalement. Chaque *Succès* obtenu apporte à l'aménagement 1 *Point de développement* et lorsque tous les *Points de développement* demandés ont été obtenus, l'aménagement est opérationnel.

Il est plus que probable que vous n'obteniez pas tous les *Succès* nécessaires à chaque fois du premier coup, certains aménagements demanderont donc forcément plusieurs jets de dés. Une fois terminé, indiquez sa localisation sur le plan de votre refuge. Les aménagements ont quatre caractéristiques :

- **Prérequis :** indique les conditions nécessaires pour entreprendre la construction de l'aménagement dans des conditions normales.
- **Caractéristique liée :** indique la caractéristique du refuge qui est concernée par l'aménagement et sous lequel le jet doit être effectué afin d'être mené jusqu'à son terme.
- **Points de développement :** indique le nombre de *Succès* que vous devez cumuler en un ou plusieurs jets afin de terminer la construction de l'aménagement. Si vous n'obtenez aucun *Succès*, l'aménagement n'avance pas, vous pourrez faire un nouveau jet à la prochaine session de jeu.
- **Bénéfices :** indique les améliorations apportées au refuge lorsque la construction est terminée.

Sabotage : les PJ ou bien les PNJ peuvent saboter et détruire les aménagements en cours de construction ou bien achevés durant la séance de jeu. Les aménagements peuvent également être détruits par une attaque (cf. page 134). Un aménagement détruit est effacé de votre plan et fait perdre tous les bénéfices qu'il apportait à votre communauté. Les résidents peuvent toujours reconstruire un aménagement qui a été détruit. Ils peuvent également choisir de le détruire délibérément, cela doit se décider entre PJ et ils doivent être d'accord à l'unanimité.

Aérodrome

Vous avez accès à des pistes d'atterrissage pour véhicules aériens (avions ou hélicoptères).
Prérequis : *Technologie* 5.
Caractéristique lié : *Technologie*.
Points de développement : 3.
Bénéfices : *Ressources* +1, *Technologie* +1.



Agriculture (niveau I)
Cultiver un petit lopin de terre permet de faire pousser divers fruits et légumes destinés à la consommation.
Prérequis : aucun.
Caractéristique lié : *Ressources*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : *Cohésion* +1, *Ressources* +1.

Agriculture (niveau II)
Les cultures se font dorénavant dans d'immenses champs s'étendant à l'horizon.
Prérequis : *Ressources* 5, *Agriculture niveau I*.
Caractéristique lié : *Ressources*.
Points de développement : 3.
Bénéfices : *Cohésion* +1, *Ressources* +1.

Air de jeu
Espace réservé à l'épanouissement et au divertissement des jeunes enfants.
Prérequis : *Cohésion* 5, *Ressources* 5, *Sécurité* 5.
Caractéristique lié : *Cohésion*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : *Cohésion* +1.

Arène de combat
Une cage en acier conçue pour recevoir des combats installer autour de gradins pour divertir les foules.
Prérequis : aucun.
Caractéristique liée : *Cohésion*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : *Cohésion* +1.

Armée (niveau I)
Le refuge est protégé par une garnison d'au-moins une trentaine de soldats entrainés.
Prérequis : *Sécurité* 4, *Milice*, *Refuge taille III*.
Caractéristique liée : *Sécurité*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : *Sécurité* +1.

Armée (niveau II)
Le refuge est protégé par une garnison d'au-moins une centaine de soldats entrainés.
Prérequis : *Sécurité* 6, *Armée niveau I*, *Refuge taille IV*.
Caractéristique liée : *Sécurité*.
Points de développement : 3.
Bénéfices : *Sécurité* +1.

Armée (niveau III)
Le refuge est protégé par une garnison de plus de trois cent soldats entrainés.
Prérequis : *Sécurité* 8, *Armée niveau II*, *Refuge taille V*.
Caractéristique liée : *Sécurité*.
Points de développement : 4.
Bénéfices : *Sécurité* +1.

Atelier
Un lieu contenant tout le nécessaire afin d'entretenir ou bien réparer les appareils mécaniques ou électroniques.
Prérequis : *Technologie* 3.
Caractéristique liée : *Technologie*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : +2 aux jets d'**Artisanat** lorsqu'ils sont effectués dans un *Atelier*.

Avant-poste
Le refuge possède un ou plusieurs avant-postes lui permettant de surveiller la zone dans laquelle il est établie. Les avant-postes peuvent être habités en permanence et sont considérés en eux même comme des *Refuges taille I*.
Prérequis : *Cohésion* 5, *Sécurité* 4.
Caractéristique liée : *Sécurité*.
Points de développement : 3.
Bénéfices : *Sécurité* +1.

Bateau
Le refuge possède un bateau lui permettant de naviguer en mer et en rivière, facilitant le ravitaillement et l'exploration.
Prérequis : *Technologie* 5, *Port*.

Caractéristique lié : *Technologie*.
Points de développement : 3.
Bénéfices : *Sécurité* +1, *Ressources* +1.

Bibliothèque
Le refuge bénéficie d'un endroit où entreposer des livres, des journaux et des magazines datant d'avant la pandémie.
Prérequis : *Cohésion* 4, *Technologie* 4.
Caractéristique lié : *Cohésion*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : +2 aux jets d'**Esprit** pour apprendre un nouveau Talent lorsqu'ils sont effectués dans une *Bibliothèque*.

Centre hospitalier (niveau I)
Votre refuge possède une infirmerie dédiée aux soins des blessures et des maladies.
Prérequis : *Technologie* 4, *Atelier*, *Forge*, *Générateur niveau I*.
Caractéristique liée : *Technologie*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : +1 aux jets de **Soins médicaux** lorsqu'ils sont pratiqués dans l'infirmerie.

Centre hospitalier (niveau II)
Votre refuge possède un hôpital pouvant accueillir et traiter les blessés et les malades. L'hôpital est occupé par au-moins 2D6 personnes qualifiés (médecins, infirmiers, etc.).
Prérequis : *Cohésion* 5, *Technologie* 6, *Atelier*, *Forge*, *Générateur niveau I*, *Générateur niveau II*, *Centre hospitalier niveau I*, *Refuge taille III*.
Caractéristique liée : *Technologie*.
Points de développement : 3.
Bénéfices : +2 aux jets de **Soins médicaux** lorsqu'ils sont pratiqués dans l'hôpital.

École
Les résidents les plus jeunes pourront apprendre à lire ainsi qu'à écrire et pourront suivre diverses matières qui leur permettra d'en apprendre plus sur l'ancien monde.
Prérequis : *Cohésion* 4.
Caractéristique liée : *Cohésion*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : *Cohésion* +1, *Technologie* +1.

Église
Un endroit dédié aux prières et à la dévotion religieuse.
Prérequis : aucun.
Caractéristique liée : *Cohésion*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : *Cohésion* +1.

Enceinte électrifiée
Votre refuge est entouré par une barrière électrifiée.
Prérequis : *Défense* 5, *Technologie* 6, *Atelier, Forge, Générateur niveau I*, *Générateur niveau II, Refuge taille III*.
Caractéristique lié : *Sécurité*.
Points de développement : 3.
Bénéfices : *Sécurité* +1.

Écurie
Des chevaux sauvages peuvent être capturés et dresser afin d'en faire des montures.
Prérequis : *Ressources* 4.
Caractéristique liée : *Ressources*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : *Ressources* +1.

Ferme
Élever des animaux de ferme permet d'assurer la survie des résidents du refuge. Bien qu'ils soient pour la plupart retournés à l'état sauvage après la pandémie, de nombreux animaux d'élevage peuvent être capturés et domestiqués (porcs, poules, vaches, chèvres, moutons).
Prérequis : *Ressources* 4.
Caractéristique liée : *Ressources*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : +1 aux jets de *Ressources* par *Ferme*.

Forge
Lieu contenant une fonderie et tout le nécessaire pour travailler et transformer le métal.
Prérequis : *Technologie* 5, *Atelier*.
Caractéristique liée : *Technologie*.
Points de développement : 3.
Bénéfices : permet d'avoir accès à des projets avancés.

Fortifications
L'enceinte ou les barricades qui entourent votre refuge sont renforcées.
Prérequis : aucun.
Caractéristique liée : *Sécurité*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : *Sécurité* +1.

Garage
Votre refuge possède un endroit dédié à l'entretien et la réparation des véhicules.
Prérequis : *Technologie* 4, *Atelier, Forge*.
Caractéristique liée : *Technologie*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : +2 aux jets d'**Artisanat** lorsqu'ils sont effectués dans un *Garage*.

Générateur (niveau I)
Votre refuge possède un groupe électrogène capable d'alimenter en électricité un *Refuge taille I* à *taille II*.
Prérequis : *Technologie* 4, *Atelier, Refuge taille I*.
Caractéristique liée : *Technologie*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : *Technologie* +1.

Générateur (niveau II)
Votre refuge possède plusieurs générateurs électriques couplés les uns aux autres capables d'alimenter en énergie un *Refuge taille II* à *taille IV*.
Prérequis : *Technologie* 6, *Atelier*, *Forge*, *Générateur niveau I*, *Refuge taille II*.
Caractéristique liée : *Technologie*.
Points de développement : 3.
Bénéfices : *Technologie* +1.



Générateur (niveau III)
Votre refuge contrôle une centrale électrique ou bien un barrage hydroélectrique à proximité, capable d'alimenter en énergie un *Refuge taille III* à *taille VI*.
Prérequis : *Technologie* 8, *Atelier*, *Forge*, *Générateur niveau I*, *Générateur niveau II*, *Refuge taille III*.
Caractéristique liée : *Technologie*.
Points de développement : 4.
Bénéfices : *Technologie* +1.

Laboratoire
Vous avez accès à un lieu entièrement dédié à la recherche scientifique.
Prérequis : *Technologie* 6.
Caractéristique liée : *Technologie*.
Points de développement : 3.
Bénéfices : +2 aux jets d'**Artisanat** lorsqu'ils sont effectués dans un *Laboratoire*.

Milice
Une dizaine d'hommes sont chargés de veiller à la sécurité et à la protection du refuge.
Prérequis : *Sécurité* 3, *Refuge taille II*.
Caractéristique liée : *Sécurité*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : *Sécurité* +1.

Moulin
De simples mécanismes poussés à la main ou par la force du vent afin de transformer le grain en poudre ou en farine.
Prérequis : *Ressources* 4, *Technologie* 4, *Agriculture niveau I*.
Caractéristique liée : *Technologie*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : *Ressources* +1.

Panneaux photovoltaïques
Des panneaux solaires sont installés sur les toits afin de capter la lumière du soleil et la transformer en énergie.
Prérequis : *Technologie* 5, *Atelier*, *Forge*, *Générateur niveau I*.
Caractéristique liée : *Technologie*.
Points de développement : 3.
Bénéfices : *Technologie* +1.

Place du marché
Endroit dédié à l'échange de matériel et de fournitures en tout genre.
Prérequis : *Cohésion* 4, *Ressources* 4.
Caractéristique liée : *Ressources*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : permet aux résidents d'avoir accès à divers équipements au sein du refuge.

Port
Vous avez accès à un quai afin de faciliter le transit de marchandises entre un bateau et votre refuge.
Prérequis : être proche d'un fleuve ou d'une rivière.
Caractéristique liée : *Technologie*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : permet d'avoir accès à l'aménagement *Bateau*.

Prison
Bâtiment sécurisé où vous pouvez enfermer des résidents coupables d'un crime ou interroger d'éventuels ennemis.
Prérequis : *Cohésion* 4, *Sécurité* 5, *Technologie* 4.
Caractéristique liée : *Sécurité*.
Points de développement : 3.
Bénéfices : +2 aux jets de **Manipulation** lorsque vous interroger un captif dans la *Prison*.

Ravitaillements
Les résidents s'organisent afin de former des groupes pour chercher des ressources en dehors du rejuge.
Prérequis : aucun.
Caractéristique liée : *Ressources*.
Points de développement : 1.
Bénéfices : *Ressources* +1.

Routes
Nettoyer et entretenir les routes à proximité de votre refuge permet de faciliter les déplacements et le ravitaillement. Cela permet également de rallier plus facilement vos avant-postes.
Prérequis : *Technologie* 5, *Ravitaillements*.
Caractéristique liée : *Technologie*.
Points de développement : 3 par 5 km de route.
Bénéfices : *Ressources* +1.

Silo à grains
Votre refuge possède des lieux dédiés au stockage de vos réserves de nourritures.
Prérequis : *Ressources* 5, *Agriculture niveau I*, *Moulin*.
Caractéristique liée : *Ressources*.
Points de développement : 3.
Bénéfices : +1 aux jets de *Ressources* par *Silo à grains*.



Taverne
Endroit chaleureux où l'on peut boire, manger, écouter de la musique, danser, chanter et partager des histoires avec d'autres survivants.
Prérequis : *Cohésion* 4, *Ressources* 5.
Caractéristique liée : *Ressources*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : quand vous êtes dans la taverne, vos niveaux de Stress et de Désespoir baissent de 2 points par heure lorsque vous êtes en compagnie d'un *Être cher*.

Tour de guet
Tour surélevée destinée à observer les environs et repérer les dangers autour du refuge.
Prérequis : *Sécurité* 4.
Caractéristique liée : *Sécurité*.
Points de développement : 2.
Bénéfices : à chaque fois que vous construisez 2 *Tours de guet*, le refuge obtient +1 à son niveau de Défense.

Tour radio
Antenne radio permettant d'amplifier la couverture radio autour de votre refuge de 100 km.
Prérequis : *Technologie* 6, *Atelier*, *Forge*, *Générateur niveau I*, *Générateur niveau II*.
Caractéristique liée : *Technologie*.
Points de développement : 4.
Bénéfices : *Technologie* +1.

Tribunal
Lieu où l'on juge les personnes soupçonnées de crimes contre le refuge et ses résidents. Généralement, pour les crimes les plus graves, le châtiment est souvent la mort ou le bannissement, le monde étant devenu ce qu'il est, la plupart des communautés n'ont plus le luxe d'enfermer des prisonniers pour de longue période.
Prérequis : *Cohésion* 4, *Sécurité* 3.
Caractéristique liée : *Cohésion*.
Points de développement : 1.
Bénéfices : *Cohésion* +1.

MENACES ENVERS LE REFUGE

Dans *THE LAST OF US, le jeu de rôle*, il n'y a parfois aucun scénario préétabli, c'est à vous, le meneur de jeu – et à vos joueurs autour de la table – de construire l'histoire ensemble en prenant part au jeu. Ce genre de liberté peut être parfois intimidant, pour vous aider lorsque vous manquez d'idées, vous pouvez toujours introduire des menaces de différentes natures durant les sessions de jeu.
Les menaces contre le refuge sont nombreuses et peuvent prendre bien des formes. Quelle que soit la menace, il faudra bien y faire face à un moment ou à un autre.
Une menace peut apporter, au même titre que la conception d'un nouvel aménagement ou la continuation d'un autre, une toile de fond à votre session de jeu. Tous les résidents du refuge sont affectés par celle-ci, y compris les PJ eux même. S'ils ne sont pas directement concernés, alors il se peut qu'il y ait des PNJ auxquels ils tiennent qui risquent d'en souffrir. Une menace n'est pas obligée de dominer toute la session de jeu, si les PJ sont déjà en pleine action, laissez-les gérer. Ou bien pourquoi ne pas leur opposer une nouvelle menace alors que la précédente vient tout juste d'être résolue, histoire de créer des situations intéressantes ? Le No man's land est un endroit dangereux, quoi qu'on en dise. Il faut toujours être préparé pour le pire car tôt ou tard, quelqu'un viendra devant les remparts de votre refuge avec la ferme intention de prendre tout ce que vous avez, et ce jour-là, il faudra être prêt à se battre. Les pages qui suivent vont vous décrire différentes menaces et vous donneront également des suggestions sur la façon dont elles peuvent évoluer suivant les actions des personnages. Vous êtes bien évidement libre de modifier ou bien d'adapter les menaces à votre guise afin de créer quelque chose de totalement différent et d'unique. La façon dont les menaces se concluront sera en fonction des actions des PJ. Notez bien les différentes menaces que vous avez introduite durant la partie et gardez un œil sur leurs évolutions.



ATTAQUES EXTÉRIEURES

Comme expliqué plus haut, le No man's land est un endroit dangereux. À un moment ou à un autre, une force extérieure viendra menacer la sécurité de votre refuge et de ses résidents. Lorsque des ennemis attaquent en nombre votre refuge, l'un des PJ doit faire un jet de Défense opposé au niveau de Menace que représente les forces ennemies afin de voir comment la bataille se déroule. Les dés ne décideront pas du résultat final de la bataille – cela dépendra des PJ - mais plutôt de comment elle commence et de savoir quel camp obtient l'avantage.

La puissance de chaque camp est représentée par un nombre de dés, le niveau de Défense du refuge opposé au niveau de Menace de l'ennemi, allant de 1 pour un petit groupe mal équipé à 5 et plus pour une large armée.

Résolution du conflit : une fois la nature de la menace déterminée, la bataille peut commencer. Chaque camp lance le nombre de dés égal à son niveau de Défense ou de Menace, chaque *Succès* obtenu signifie que tous se passe bien pour ce camp – ses forces progressent, prennent une position clé, tuent des ennemis, etc. – Les joueurs et le MJ devront agir de concert afin de décrire les événements de la bataille. Chaque *Désastre* obtenu indique que le camp subit des pertes ainsi qu'une perte de morale, faisant baissez le nombre de dés jetés de 1.

Lorsque chaque camp a jeté les dés, vous pouvez régler le conflit ou bien décider de pousser votre jet – vous relancer alors tous les dés qui ne sont ni des *Succès* ni des *Désastres* (ayant des résultats de 2 à 5), vous pouvez pousser le jet autant de fois que vous le voulez – indépendamment du nombre de fois que votre ennemi pousse ou non son jet. Continuez jusqu'à ce qu'aucun des deux camps ne puissent ou ne veuillent plus poussez le jet. Comptez ensuite le nombre de *Succès* obtenu par chacun des deux camps et soustrayez le nombre de *Succès* obtenu par le refuge à celui de vos ennemis, puis comparez le résultat sur la table ci-dessous.

Un résultat négatif indiquera que les ennemis ont obtenu plus de *Succès* que le jet de Défense du refuge.

RÉSULTAT	DÉNOUEMENT DU CONFLIT
-2 ou en-dessous	Les ennemis se répandent dans le refuge et détruisent tout sur leur passage. Les résidents sont abattus à vue ou bien taillés en pièces. Tout espoir de victoire est vain, vous ne pouvez qu'espérez arriver à vous enfuir et à sauver votre peau. 25% des résidents sont tués durant l'attaque. Lancez 1D6 pour connaitre le nombre d'aménagement détruit (choisit par le MJ). Toutes les caractéristiques du refuge sont réduites de 2 points.
-1	Les envahisseurs ont pris l'avantage et les défenses du refuge sont tombées en plusieurs endroits. La situation est désespérée mais les PJ ont encore une chance de renverser la situation et sauver le refuge de la destruction. 15% des résidents sont tués durant l'attaque. Un aménagement choisi par le MJ est détruit. Toutes les caractéristiques du refuge sont réduites de 1 point.
0	La bataille semble être dans une impasse, aucun camp ne semble prendre l'avantage. Quelques ennemis ont cependant réussi à pénétrer dans le refuge. Un rien pourrait faire basculer l'issue du conflit. 5% des résidents sont tués durant l'attaque.
+1	Les défenses du refuge tiennent bons, mais l'ennemi n'est pas dissuadé pour autant. Un siège pourrait commencer. 1D6 résidents sont tués durant l'attaque.
+2 ou au-dessus	Les ennemis se brisent par vagues contre les fortifications du refuge. Victoire ! Les assaillants qui n'ont pas été tués sur place se sont enfuis ou bien ont été fait prisonniers. Tous les résidents sont indemnes.



AUTRES MENACES

En plus des attaques extérieures, les menaces envers le refuge peuvent être variées et nombreuses, généralement il s'agira le plus souvent de conflits sociaux entre résidents, ou bien de catastrophes, et les PJ seront en premières lignes pour les gérer. Les menaces peuvent être décidées à l'avance par vous ou bien tirées aléatoirement avec un jet de 3D6 sur la table ci-dessous.

3D6	MENACES ENVERS LE REFUGE
3	*À feu et à sang*
4	*Siège*
5	*Crime et châtiment*
6	*Une histoire de vengeance*
7	*Les étrangers*
8	*Crash*
9	*La horde*
10	*Sabotage*
11	*Le convoi*
12	*Épidémie*
13	*Les disparus*
14	*Un prophète*
15	*Famine*
16	*Un heureux événement*
17	*Catastrophe naturelle*
18	*Coup d'état*

À feu et à sang : un groupe de Disciples du Néant (cf. page 186) a réussi à s'introduire dans le refuge à la faveur de la nuit alors que tous les résidents étaient endormis. Le carnage commence. Les Disciples du Néant tuent et brulent tout dans une transe meurtrière. Hommes, femmes, enfants, personne n'est épargné. Est-ce-que les résidents pourront les stopper, ou bien est-ce la fin ?
Utilisez les règles concernant les attaques extérieures (voir page précédente) pour déterminer l'issue de la bataille. Ajustez le niveau de Menace que représente les Disciples du Néant suivant le niveau de Défense de votre refuge (3 pour un petit groupe, 5 pour un grand groupe et 7 pour toute une congrégation).

- Un groupe de Disciples du Néant s'emparent d'un PNJ proche de l'un des PJ et s'apprêtent à le lyncher.
- Les Disciples du Néant mettent le feu à une partie du refuge. Les flammes s'étendent rapidement.
- Un PNJ proche de l'un des PJ lui demande de fuir avec lui, « *le refuge est perdu* » dit-il, « *rester serai du suicide* ».

Catastrophe naturelle : le temps commence à changer. Le vent se lève et le ciel s'assombri. Tout indique qu'une énorme tempête approche. Les résidents doivent se préparer au pire.

- La pluie commence à tomber à grande eau et le vent est de plus en plus violent. Il faut barricader les fenêtres et éviter les inondations. Les PJ font partis des équipes chargés de sécuriser le refuge.
- Malgré les efforts des résidents, un ou plusieurs aménagements sont détruits par la catastrophe. La pluie continue de tomber et ne semble pas s'arrêter.
- La pluie s'arrête enfin et le ciel s'éclaircie. La tempête est passée. Mais le refuge est dans un état désastreux, plusieurs aménagements sont perdus et des résidents manquent à l'appel.

Coup d'état : certains résidents ont décidé qu'ils en avaient assez de la façon dont les choses se passent au refuge et ont décidé de prendre le pouvoir par les armes. Durant la nuit, le groupe entreprend d'arrêter ou d'éliminer les dirigeants en place. Quelques-uns parviennent à s'enfuir et organisent une contre-attaque. Le refuge est en plein chaos et devient le centre d'une guerre civile pour le pouvoir, personne n'échappe à la violence, il va falloir choisir un camp.

- Les dirigeants du refuge et le groupe de résidents séditieux tentent chacun de recruter les PJ à leur cause, par la force si nécessaire. Les PJ peuvent se retrouver dans deux camps opposés.
- Un troisième groupe entre en scène et tente de restaurer le calme, et finit par finalement gagner la confiance des résidents. Le leader de ce groupe est bientôt la cible d'une tentative d'assassinat. Les PJ peuvent être chargés du sale boulot ou bien d'empêcher qu'il soit tué.



- Finalement, les dirigeants parviennent à reprendre la main et cherchent à restaurer l'ordre. Les résidents les écouteront-ils et arriveront-ils à stopper la violence ?

Crash : un bruit strident vient déchirer le ciel et le calme matinal. Il semblerait qu'un appareil volant se soit écrasé non loin. Les dirigeants du refuge décident d'envoyer les PJ en expédition vers la zone du crash.

- Après quelques heures de route, les PJ retrouvent la zone du crash et l'épave de l'appareil, totalement vide. Ils retrouvent du sang et des traces de pas sortant de l'épave, et se dirigeant vers la forêt. Quelqu'un a survécu au crash.
- Les PJ retrouvent le survivant du crash mal en point et agonisant. Il délire et tient des propos incohérents. Il tient dans ces mains une boîte de couleur noir qu'il ne veut pas lâcher. Que renferme-t-elle ?
- Les PJ entendent le son de plusieurs hélicoptères survoler la zone du crash. Des soldats vêtus de combinaisons noires descendent en rappel des appareils et commencent à fouiller le périmètre du site. Qui sont ces hommes et que veulent-ils ?

Crime et châtiment : un résident du refuge apprécié de tous est retrouvé assassiner d'une manière particulièrement violente dans sa propre maison. Le refuge est en émois et tout le monde suspecte tout le monde.

- Très vite, un proche de l'un des PJ – ou bien l'un des PJ - est accusé du meurtre.
- Les PJ finissent par apprendre l'identité du véritable assassin. Que vont-ils faire de ces informations ?
- L'assassin – ou bien quelqu'un accusé à tort du crime – tente de fuir le refuge. Très vite, une foule haineuse se rassemble avec fourches et torches et organise une battue afin de le retrouver.

Épidémie : une maladie aussi soudaine que mortelle se déclare dans le refuge. Les résidents contaminés périssent les uns après les autres et la maladie se répand à toute vitesse alors que le stock de médicaments s'épuise. Si rien est fait rapidement, les résidents contaminés sont condamnés, mais existe-t-il un remède ?

- Plusieurs PNJ proches des PJ sont contaminés par la maladie et finissent par mourir. Le refuge se divise alors en deux camps, ceux qui veulent trouver un remède et ceux qui sont d'avis de mettre les contaminés en quarantaine et de les laisser mourir.
- Les dirigeants du refuge décident d'envoyer une expédition dans un hôpital se trouvant dans le No man's land dans l'espoir de trouver des médicaments.
- Un PNJ ayant des contacts avec des contrebandiers habitants la Zone de quarantaine la plus proche part à la recherche d'antibiotiques. Il n'est toujours pas revenu. Les PJ sont envoyés à sa recherche.

Famine : alors que l'hiver se rapproche, les réserves de nourritures sont presque épuisées à cause des mauvaises récoltes dus à de terribles conditions climatiques. Le rationnement commence, mais quand la famine viendra vraiment, ce sera brutal et ce sera chacun pour soi.

- Les résidents perdent patience. Plusieurs bagarres éclatent pour le peu de nourriture qu'il reste. Quelqu'un tente de voler les rations de l'un des PJ.
- Un groupe de résidents affamés essayent de voler la réserve qui sert au rationnement de la population du refuge. Les PJ peuvent être engagés pour faire le coup, ou bien essayer de l'empêcher.
- Un groupe de résidents rendus fous par la faim prennent une décision radicale, ils commencent à tuer les résidents les plus faibles afin de servir de nourriture pour les autres. Personne n'ose s'interposer par peur de finir par figurer au menu.



La horde : une horde d'Infectés a été repéré à quelques kilomètres et se dirigent tout droit vers le refuge.

- Les PJ sont envoyés afin de détourner les Infectés de la route du refuge et les éloigner le plus possible.
- Les véhicules – ou les montures – des PJ subissent un accident, les forçant à s'arrêter. Les PJ se retrouvent alors encerclés par les infectés.
- Les PJ découvrent que l'un des PNJ qui les accompagne a été mordu et est maintenant infecté.

Le convoi : un véhicule de transport blindé de la FEDRA accompagné de deux humvees se présentent aux grilles du refuge et ordonnent qu'on leur ouvre la porte. Quelles sont leurs intentions ?

- L'officier en charge du convoi s'entretien avec les dirigeants du refuge et demande à ce qu'on héberge les soldats pour la nuit.
- L'un des soldats reconnait un proche de l'un des PJ – ou l'un des PJ – comme étant un déserteur et l'officier demande à ce qu'on lui remette cette personne.
- Les soldats décident de prendre le contrôle du refuge afin d'en faire une base arrière pour leur ZQ.

Les disparus : l'une des patrouilles de ravitaillement n'est pas encore rentrée au refuge, les résidents commencent à s'inquiéter. L'un des proches des PJ fait partis des disparus. Que leur ai-t-il arrivé ?

- Plusieurs patrouilles ont été envoyé un peu partout à la recherche des disparus, les PJ en font partis. Ils découvrent plusieurs indices qui laissent à penser qu'ils ont été attaqués. Mais par qui ?
- Alors que les recherches se poursuivent, les PJ finissent par retrouver la piste des disparus dans un endroit isolé, assez loin du refuge. Les disparus sont retenus captifs par un groupe de Bandits, très intéressés par ce que possède le refuge.
- La situation est tendue et se terminera inévitablement en conflit violent, à moins de réussir à persuader les Bandits de relâcher les otages ou bien leur donner ce qu'ils veulent.

Les étrangers : un petit groupe d'étrangers est ramené au refuge par l'une des patrouilles de ravitaillement. Ils disent venir de loin et que cela fait des mois qu'ils marchent à la recherche d'un abri sûr. Ils se montre très amicaux et prompts à partager les nouvelles du No man's land et le peu qu'ils possèdent avec les résidents.

- Très vite, les étrangers sont considérés comme des habitants du refuge par les résidents. Mais quelque chose cloche, et l'un des proches de PJ pense qu'ils ne sont pas ce ils prétendent être.
- Les PJ finissent par découvrir les véritables intentions des étrangers, arriveront-ils à convaincre les autres résidents ?
- Les masques finissent par tomber alors que les étrangers mettent leur plan à exécution. Les PJ pourront-ils les stopper à temps ?

Sabotage : sous couvert de l'obscurité, l'un des aménagements importants du refuge a été saboté. L'aménagement est foutu et il faut repartir de zéro. Les rumeurs vont bon train sur qui est responsable et pourquoi, les résidents se regardent tous avec suspicions.

- Une rumeur se repend comme quoi se serai un PNJ proche de l'un des PJ qui aurait fait le coup.
- Le PNJ suspecté vient voir le PJ afin d'obtenir son soutien et sa protection contre les résidents du refuge qui veulent le lyncher. Les dirigeants du refuge réclament justice.
- Les PJ découvrent que le PNJ accusé est finalement bien le responsable du sabotage, il finit par expliquer les raisons qui l'ont poussé à agir. Que vont faire les PJ de ces informations ?

Siège : des bruits de moteurs rugissent au loin et se rapprochent, si bien que tous les résidents finissent par l'entendre. Un groupe de Maraudeurs équipés de plusieurs véhicules et armés jusqu'aux dents se présente aux portes de votre refuge, déterminés à obtenir ce qu'ils veulent.

- Les Maraudeurs commencent à encercler le refuge, ils exigent qu'on leur livre des provisions ainsi que toutes les armes qui se trouvent à l'intérieur. En cas de refus, ils menacent d'entrer et de tuer tout le monde. Les habitants ont une heure pour se décider.
- Alors que l'ultimatum arrive à son terme, les dirigeants se tournent vers les PJ pour résoudre la situation et essayer de négocier avec les Maraudeurs en terrain neutre afin d'éviter un bain de sang.
- Les PJ commencent à négocier avec le groupe de Maraudeurs, ces derniers tentent même de les recruter. Alors que les discutions arrivent à une impasse, ils sont attaqués par un grand groupe d'infectés. Le chef des Maraudeurs est séparé du reste de son groupe. Les PJ peuvent prendre l'avantage de la situation et laisser le chef des Maraudeurs se faire massacrer ou bien l'aider.

Un heureux événement : l'une des résidentes du refuge, âgée de 16 ans à peine, se retrouve enceinte. Elle a tenté durant plusieurs mois de cacher sa grossesse mais c'est maintenant devenu impossible. Tout le monde se pose la question, qui est le père ?

- Les parents réclament justice pour leur fille et cherchent le responsable. Très vite un jeune garçon qu'elle fréquente est accusé de son viol. La tension monte et les familles des deux adolescents commencent à se déchirer.
- La jeune fille finit par innocenter le garçon accusé mais refuse toujours de donner le nom du père de son enfant. Qui cela peut-il être ? Est-ce l'un des résidents ? L'un des PJ ? Ou bien encore l'un des étrangers (cf. page 137) ?
- La jeune fille finit par donner naissance à son bébé. Mais celui-ci est malade et le refuge ne possède pas l'équipement pour le soigner correctement. Les PJ sont envoyés à l'extérieur chercher un remède. En parallèle, on finit par apprendre l'identité du père de l'enfant et ce dernier est mis à mort par le père de l'adolescente qui décide de s'enfuir avec son bébé. Une expédition est envoyée à leur recherche.

Un prophète : cela fait un certain temps que l'un des résidents partage avec le reste de la population ses rêves prophétisant certains événements. Tout le monde le prend pour un illuminé jusqu'à ce que l'une de ses visions se réalise exactement de la façon dont il l'a décrite. Très vite, des résidents désespérés entendent son message et commencent à se rassembler autour de lui.

- Un PNJ proche de l'un des PJ rejoint le culte du prophète et lui demande de faire de même. Le culte grandit de jour en jour alors que de plus en plus de visions du prophète se réalisent.
- Les cultistes refusent de participer à la construction de projets pour le refuge, à la place ils passent leur temps à effectuer d'étranges rituels et prières. Le reste de la population commence à avoir de plus en plus de ressentiment envers le culte.
- Les PJ sont pris entre deux feu alors qu'ils découvrent enfin la vérité sur le prophète et ses visions. Les dirigeants du refuge décident que le culte doit être démantelé, quitter le refuge ou bien être détruit. Les PJ doivent agir vite avant qu'il n'y ait des morts inutiles.

Une histoire de vengeance : durant une patrouille de routine, les PJ sont témoins du meurtre d'un de leurs proches, tué par d'autres survivants. Ils décident de retrouver les responsables et de venger leur ami.

- Les PJ partent sur les traces du groupe de survivants responsable de la mort de leur ami. Leur traque les éloigne de plus en plus de leur refuge.
- Les PJ retrouvent certains membres du groupe responsable de la mort de leur proche dans un endroit isolé leur servant de campement. Le combat est inévitable.
- L'expédition punitive des PJ approche enfin à sa conclusion alors qu'ils découvrent où se cachent les derniers membres du groupe de survivants responsables de la mort de leur ami. Ils découvriront les véritables raisons qui ont mené à toute cette sale histoire. À la lumière de ses nouvelles informations, les PJ poursuivront-ils leur quête de vengeance ou trouveront-ils la force de leur pardonner ?





8

LE NO MAN'S LAND



LE MONDE D'AVANT

Cela fait maintenant vingt-sept ans que l'infection cérébrale par Cordyceps a ravagé le monde, tuant ou bien infectant la quasi-totalité de l'humanité. Les informations qui suivent sont issues de plusieurs journaux, de rapports confidentiels de la FEDRA, de rumeurs et de témoignages de survivants ayant vécu ces événements.

EFFONDREMENT

Lorsque l'infection cérébrale par Cordyceps s'est déclarée, les gouvernements du monde firent tout ce qu'ils purent pour freiner sa propagation. Personne n'avait connu une pandémie d'une telle ampleur et aucun pays ne réussir à contenir l'expansion de l'infection sur sa population. Plus les mois passaient et plus le nombre d'Infectés augmentait de façon exponentielle, forçant les populations saines à abandonner les grandes villes et à se cacher. L'Effondrement fut rapide et brutal, la population compris assez vite que rien ne serait plus jamais comme avant.

- **Au cours de l'année 2013 :** au Brésil, une variété du Cordyceps subit une brusque mutation qui infecte désormais l'homme. Ses spores se déposent dans les champs de blé qui une fois transformé en farine est ensuite exportée au quatre coin du monde, permettant une prolifération rapide du champignon.
  Au début de l'Été, les tous premiers cas d'infection cérébrale par Cordyceps sont découverts à Brasilia, Sao Paulo et Rio de Janeiro, avant de s'étendre dans toute l'Amérique du Sud. Rien ne semble stopper ce fléau. Durant les mois suivants, des centaines de milliers de cas similaires sont signalés à travers toute l'Europe, en Asie ainsi qu'en Extrême-Orient.

- **Septembre 2013 :** l'infection finit par atteindre les États-Unis et commence rapidement à se propager dans les États de l'Ouest, du Sud-Ouest et de la Côte Est. Le 26 Septembre, la pandémie atteint son point culminant, forçant l'armée à intervenir et à se déployer autour de centaines de villes dans tout le pays afin d'essayer de contenir les Infectés.

- **30 Septembre 2013 :** l'infection se répand bien trop rapidement pour être contenue. Le Congrès vote en urgence la mise en place du *Quarantine & Relocation Act* qui place l'Agence Fédérale de Réponses rapides en cas de Catastrophes (FEDRA) sous le contrôle de l'armée américaine afin de coordonner la création de protocoles sanitaires destinés à freiner la pandémie. Trente-sept grandes métropoles sont sélectionnées afin d'y construire des zones de quarantaine sécurisées (ZQ) gérées par la FEDRA et d'y installer les populations saines. Dans un message télévisuel retransmis sur le canal d'urgence, le président Obama décrète la loi martiale et ordonne l'évacuation générale. Durant le mois qui suit, les grandes villes sont progressivement abandonnées et des centaines de milliers de personnes sont escortées par l'armée afin de rejoindre les ZQ les plus proches.

- **1er Décembre 2013 :** par ordre présidentiel, l'armée effectue des bombardements intensifs sur toutes les zones urbaines contaminées afin d'éradiquer les Infectés et freiner la propagation du Cordyceps, permettant de renforcer la sécurité autour des ZQ.
  La FEDRA créée de nouveaux protocoles sanitaires pour détecter les porteurs de l'infection afin de les isoler du reste de la population générale, mais malgré les efforts de plusieurs chercheurs, aucun traitement efficace ne fonctionne. Il est alors décidé que jusqu'à nouvel ordre et sans aucune exception, toute personne déclarée infectée serait placée à l'isolement avant d'être ensuite euthanasiée.



CONFINEMENT

Rien ne semblait pouvoir ralentir la propagation de l'infection cérébrale par Cordyceps. Dans le monde, les morts se comptaient par milliards et les Infectés par dizaines de millions. Plusieurs pays tomberont durant cette période, renforçant le nombre d'Infectés et érodant de plus en plus l'espoir de trouver un vaccin contre la pandémie.
La première année de Confinement fut difficile. Les résidents des zones de quarantaine étaient soumis à un règlement stricte sensé les protéger, mais cela provoqua le début de plusieurs troubles internes. Poussés par la lassitude, les protocoles drastiques et le manque de transparence du gouvernement, les résidents organisèrent de nombreuses manifestations qui dégénérèrent pour la plupart en émeutes et qui furent violemment réprimées, notamment à Boston, qui y vit naître un groupe contestataire particulièrement violent, les Lucioles.

- **Mars 2014 :** alors que l'infection continue de se propager dans tout le pays, une communauté de survivants est découverte dans la banlieue du Lower Queen Anne, dans le Nord de Seattle. Ils affirment avoir survécu durant les six derniers mois grâce aux provisions qu'une femme avait stocké après avoir eu la vision d'une catastrophe imminente.

- **30 Septembre 2014 :** un an après la ratification du *Quarantine & Relocation Act*, une manifestation dans la ZQ de Boston afin de demander le retour de la démocratie est organisée par l'activiste Marlène Johnson. La manifestation tourne court et finit par se transformer en émeute. Craignant un soulèvement, le Major-général Vassendack, l'administrateur de la ZQ, ordonne à ses hommes de tirer sur la foule. Il y a 56 morts et plus d'une centaine de blessés parmi les manifestants. Suite à ses événements tragiques, Marlène Johnson se radicalise et fonde les Lucioles.

- **Février 2015 :** les Lucioles organisent une série d'émeutes à Boston et plusieurs membres sont arrêtés. Après un procès militaire expéditif, six membres des Lucioles sont déclarés coupables de sédition et de trahison, ils sont condamnés à mort puis exécutés quelques semaines plus tard. Le gouvernement Obama place officiellement les Lucioles sur la liste des groupes terroristes et Marlène Johnson devient le visage de l'ennemi. Malgré les répressions violentes de l'armée, les Lucioles continuent leurs actions et rendent coups pour coups. Leurs idéaux se répandent rapidement dans toutes les autres zones de quarantaine du pays.

- **Mai 2015 :** dans un communiqué, le gouvernement Obama divulgue une partie d'un rapport officiel du CDC montrant que la propagation du champignon recule et que le taux d'infection de la population a nettement baissé depuis l'année passée, justifiant ainsi l'efficacité des protocoles sanitaires mis en place par la FEDRA. Les Lucioles mettent la main sur l'intégralité du rapport, indiquant que 60% de la population mondiale aurait été infectée ou bien tuée au cours de l'année 2014. Le gouvernement niera l'existence d'un tel rapport et affirmera qu'il s'agit de désinformation créée par le groupe terroriste.

- **Janvier 2016 :** des explosions nucléaires sont détectées en Inde et au Pakistan. Quelques mois plus tard, des explosions similaires se produisent en Chine, en Russie et en Corée du Nord. Toutes tentatives du gouvernement américain afin de contacter ces différents pays restent sans réponses.

- **16 Juillet 2016 :** la ZQ de Washington DC est envahie. Barak Obama et sa famille sont évacués dans le bunker de la Maison Blanche. Pris au piège par les Infectés, Obama continuera de diriger ce qu'il reste du pays depuis son bunker sécurisé.



- **11 Mars 2017 :** le vice-président Joe Biden est évacué en catastrophe par hélicoptère de la zone de quarantaine de Baltimore dans le Maryland avant que celle-ci ne soit totalement débordée par les Infectés. Il est alors rapatrié dans la ZQ de Boston.

- **3 Octobre 2017 :** cela fait plus de 24 heures que les communications avec le bunker de la Maison Blanche se sont interrompues. Le vice-président Joe Biden autorise une opération de sauvetage et une équipe de Navy SEALS est envoyée sur place afin d'exfiltrer le président Obama mais impossible d'atteindre le bunker, la ville de Washington DC est cernée par des dizaines de milliers d'infectés. Le commando finit par être submergé et seulement deux soldats réussissent à quitter Washington en vie. Barak Obama est alors déclaré mort**.** Premier dans la ligne de succession, Joe Biden prête serment le 4 Octobre et devient le 45ème président des États-Unis d'Amérique. Washington est ensuite lourdement bombardée.

- **Mars 2018 :** en l'espace de six mois, les zones de quarantaine de Portland, de Providence, de Tacoma, de Las Vegas, d'Orlando et de Miami sont évacuées et abandonnées par le gouvernement, à cause de la prolifération de l'infection cérébrale par Cordyceps.

- **Mai 2018 :** de plus en plus de voix s'élèvent contre le gouvernement alors que celui-ci intensifie sa répression. De nombreux militaires, ayant assez de toute cette violence contre les civils, commencent à déserter et rejoignent les Lucioles.

- **Juillet 2019 :** le gouvernement perd le contact avec la ZQ de San Francisco. Après l'envoi d'une mission de secours, la FEDRA constate que la ville est totalement envahie par les infectés, les quelques survivants retrouvés sur place sont rapatriés dans la zone de quarantaine de Salem en Oregon.

- **Août 2021 :** un violent ouragan touche les côtes de Louisiane, plusieurs digues sont détruites et des torrents d'eau et de boue s'engouffrent dans la ZQ de La Nouvelle Orléans, faisant des milliers de victimes et de disparues. La plupart des accès à la ville sont coupés, rendant pratiquement impossible une évacuation ou l'envoi de secours. L'administration Biden décide d'abandonner purement et simplement la zone de quarantaine et de laisser ses résidants à leur sort, préférant se concentrer sur la lutte contre les Lucioles et leurs sympathisants.

INSURRECTION

Malgré les efforts de l'administration Biden pour garder le contrôle de la situation, les Lucioles gagnent de plus en plus de partisans et créés de nouvelles cellules à travers toutes les zones de quarantaine du pays. De plus, la santé du président Joe Biden s'est très sérieusement dégradée et il commence à montrer des signes flagrants de sénilité. Les membres de son administration firent tout ce qu'ils purent pour cacher la vérité aux militaires afin de continuer à se maintenir au pouvoir. Cependant, certains officiers ont fini par se rendre compte de la situation et ont décidé de renverser l'administration Biden afin de prendre le contrôle des dernières zones de quarantaine, pour le bien du pays.

- **Juin 2022 :** l'État-Major de la FEDRA découvre que Joe Biden est atteint de sénilité et que ses conseillers font tout pour cacher son état de santé. Lors d'une visio-conférence secrète entre plusieurs hauts gradés de l'armée, l'administrateur de la zone de quarantaine de Boston, le Major-général Lawrence Vassendack divulgue les preuves que le président n'est plus apte à gouverner. Il propose alors de renverser le président Biden et son administration afin d'éviter une catastrophe et obtient un très large soutien.

- **Février 2023 :** la ZQ de Salt Lake City est abandonnée par l'armée faute de moyens pour y assurer la sécurité. Les Lucioles en profitent pour occuper une partie de la ville et y établissent l'une de leur principale base d'opération à l'hôpital Sainte-Marie afin d'y mener des recherches sur le Cordyceps dans le but de trouver un vaccin.

- **Août 2023 :** une violente révolte civile éclate dans la ZQ de Pittsburgh à cause d'une pénurie de nourriture. Les résidents accusent les soldats de garder une large partie des rations pour eux. Cette révolte est activement soutenue par les Lucioles qui fournissent armes et logistique aux insurgés.

- **15 Novembre 2023** : après avoir passé les dix-huit derniers mois à se préparer et à placer ses pions, la FEDRA lance son Coup d'État. Dans toutes les ZQ actives, toutes les personnes fidèles à l'administration Biden sont arrêtées ou bien abattues par les forces insurrectionnelles. À Boston, Joe Biden est fait prisonnier et est obligé d'ordonner la capitulation de son gouvernement. L'Insurrection est une réussite et se fait presque sans violence, on ne compte qu'une soixantaine de morts et une centaine de blessés.
  Une semaine plus tard, le Major-général Vassendack réuni les administrateurs des zones de quarantaine en terrain neutre à la base navale de Norfolk en Virginie afin d'y décider des changements à venir. Le gouvernement des États-Unis est dissout et est remplacé par une commission mise en place par la FEDRA, représentée par les officiers les plus gradés à la tête des dernières zones de quarantaine d'Amérique du Nord. La loi martiale est prolongée indéfiniment jusqu'à nouvel ordre et de nouveaux protocoles drastiques sont décidés afin d'assurer la sécurité des résidents des zones de quarantaine. La presse et les médias sont mis sous le contrôle de la FEDRA, devenant des organismes de propagande. Un mois après l'Insurrection, plutôt que de les faire exécuter, le président Biden ainsi que des milliers de personnes, militaires et civils, sont abandonnées à la base navale de Norfolk afin d'y construire leur propre communauté et d'y vivre comme ils l'entendent. C'est la dernière fois qu'on entendra parler du président Joe Biden. L'Insurrection désorganisa l'armée dans plusieurs zones de quarantaine, si bien que des centaines de soldats finiront par déserter et que les ZQ de Tucson et d'Indianapolis seront abandonnées dans les mois qui suivront, faute de moyens et de personnel pour les défendre correctement.
  L'Insurrection de la FEDRA ne changea absolument rien à la situation des Lucioles qui continuèrent leur lutte acharnée contre le nouveau gouvernement dans toutes les zones de quarantaine du pays afin que leurs revendications soient enfin entendues.

- **Mars 2024 :** un groupe de Maraudeurs appelé les Corneilles, constitué de déserteurs de la FEDRA, réussissent à sécuriser des quartiers de Santa Fe au Nouveau-Mexique et convainquent de nombreux survivants à venir s'installer dans leur refuge.

- **Juillet 2024 :** un Été caniculaire provoque de violents incendies le long des côtes du Sud de la Californie et menacent les ZQ de San Diego et Los Angeles. N'ayant pas les effectifs pour lutter contre les flammes, la FEDRA fait évacuer les villes dans la précipitation, la plupart des résidents sont tués dans les incendies ou par les Infectés qui tentent de fuir le secteur cerné par les flammes, de nombreux rescapés parviennent cependant à regagner la zone de quarantaine de Phoenix en Arizona. Une grande partie du Sud-Ouest de la Californie brulera pendant plusieurs semaines avant que les flammes ne s'éteignent d'elles-mêmes. Un groupe de survivants de la ZQ de Los Angeles, dirigé par des déserteurs de la FEDRA, s'installe dans la ville de Santa Barbara et fonde le groupe de Maraudeurs connu sous le nom de Crotales. Ils sécurisent un ancien hôtel sur le bord de mer avant de s'y installer et d'en faire leur QG.

- **Novembre 2024 :** un an après l'Insurrection, la zone de quarantaine de Seattle est sous haute tension. Excédés par les pénuries alimentaires, plusieurs résidents se rassemblent autour d'Emma et Jason Patterson qui fondent le Front de Libération de Washington (WLF). Ce groupuscule mène des opérations de sabotage et des attaques sur les points de contrôle de la ville. En réponse, l'armée intensifie sa répression, de nombreux résidents sont bannis ou bien victimes d'exécutions sommaires.



- **Mai 2025 :** une frappe nucléaire de faible amplitude est détectée dans l'Est de la Sibérie.

- **Octobre 2025 :** après quatorze mois de lutte, la FEDRA finit par abandonner la zone de quarantaine de Pittsburgh et ses troupes se retirent de la ville. Après la victoire, Pittsburgh tombe sous le contrôle d'un groupe de Maraudeurs se faisant appeler les Chasseurs qui imposent leur loi et tuent tous ceux qui s'opposent à eux, y compris les Lucioles.

- **Décembre 2025 :** les miliciens du WLF sont impitoyablement pourchassés par la FEDRA. Les époux Patterson, ainsi que d'autres membres-clés du WLF finissent par être tués durant un bombardement. La direction de la milice est alors reprise par Isaac Dixon qui réorganise le groupuscule et s'allie aux Lucioles afin de continuer sa violente lutte armée.

STATU QUO

Après la dissolution de l'administration Biden, la FEDRA pris le contrôle total des dernières zones de quarantaine des États-Unis. Il fut décidé que plus aucun réfugié du No man's land ne soit accepté au sein des ZQ, seuls les transferts de résidents déjà admis au sein des zones de quarantaine étaient autorisés par la commission. Les contrôles sur les résidents furent renforcés grâce notamment à la mise en place de nouveaux types de scanners virologiques beaucoup précis et performants.
De nombreux avant-postes le long des principales voies d'accès furent bâtis afin de surveiller, sécuriser et faciliter les échanges entre les ZQ, et empêcher les attaques de convois de nourritures par des groupes armés.
Pour répondre à la menace toujours grandissante que représentait les Lucioles, des académies militaires virent le jour dans plusieurs zones de quarantaine afin de former une nouvelle génération de soldats, tous les orphelins âgés de douze ans devaient y suivre une formation obligatoire de six ans. Les Lucioles continuèrent leur lutte contre la FEDRA, attaquant les points de contrôle des zones de quarantaine ainsi que des convois de ravitaillement. Leur combat se radicalisa à un point qu'ils ne faisaient même plus attention aux dommages collatéraux lors de leurs attaques, ce qui leur fit perdre peu à peu le soutien et la confiance de la population civile.

- **Janvier 2026 :** plusieurs convois de la FEDRA sont attaqués par des groupes armés le long des routes inter-états. En réponse, la FEDRA installe de nombreux avant-postes sur les six grands accès routiers encore utilisés afin d'y patrouiller et d'y donner la chasse à ces bandes de criminels.

- **Avril 2026 :** un attentat dans la ZQ de Denver dans le Colorado fait cinq morts, dont deux civils. Il est plus tard revendiqué par la cellule locale des Lucioles.

- **Juin 2026 :** une énorme guerre des gangs éclate dans la zone de quarantaine de Chicago pour le contrôle des voies de contrebande et du trafic de drogue. Il y a de nombreux morts civils à déplorer.

- **Août 2027 :** la zone de quarantaine de Tampa en Floride est entièrement détruite. La FEDRA pense tout d'abord à une invasion d'Infectés mais les quelques rescapés qui sont parvenus à fuir racontent tous la même histoire, un mystérieux groupe de plus d'une centaine d'individus a attaqué la ZQ de l'intérieur. Quelques mois plus tard, c'est au tour de la zone de quarantaine de Jacksonville de subir le même sort, il n'y a aucun survivant. Au cours des trois années qui suivront, plusieurs rapports de la FEDRA feront état de tueries de masses similaires ayant eu lieu dans des dizaines de petites communautés autonomes dans toute la Floride.

- **Octobre 2027 :** à Seattle, la guerre entre la FEDRA et le WLF continue de faire rage. Grâce à son alliance avec les Lucioles, Dixon réussit à prendre l'avantage et contrôle de plus en plus de secteur de la ville.

- **Janvier 2028 :** une révolte éclate dans la zone de quarantaine de Manhattan. Des détenus du pénitencier de Rickers Island, utilisés comme main d'œuvre depuis le début de la pandémie, se mettent en grève afin de protester contre leurs conditions de travail. L'armée réprime la révolte dans le sang et des centaines de prisonniers sont abattus.

- **4 Juin 2028 :** dix-sept membres d'une cellule des Lucioles sont arrêtés dans la zone de quarantaine d'Atlanta alors qu'ils préparaient une attaque contre le centre administratif local de la FEDRA. Ils sont jugés et reconnus coupables de meurtres, d'actes de terrorisme et de sédition, puis exécutés.

- **17 Septembre 2028 :** après presque quatre ans de conflit, Seattle finit par tomber entièrement entre les mains du WLF qui chasse les dernières troupes de la FEDRA de la ZQ. De nombreux soldats capturés par la milice du WLF ainsi que leurs sympathisants sont exécutés sur place, sans outre forme de procès.
Les Séraphites, une secte présente à Seattle depuis le début de la pandémie, en profite pour gagner de plus en plus d'influence et pour recruter de nouveaux partisans parmi les résidents libérés de la FEDRA. Ils entrent alors en conflit direct avec le WLF pour le contrôle de certaines zones forestières de la ville. Les pertes dans chaque camp sont très nombreuses. Afin de mettre la population en sécurité, le WLF commence peu à peu à dériver vers un régime autoritaire pour sécuriser les secteurs de la ville sous son contrôle, et afin d'empêcher les Séraphites de reconstituer leurs effectifs, Isaac Dixon, toujours à la tête du WLF, donne l'ordre d'abattre à vue toute personne tentant d'entrer en ville.



- **Juin 2029 :** Leroy King, un détenu de la prison de Rickers Island arrive à unifier la majorité des gangs de la ville de New York City et lance une violente insurrection dans la zone de quarantaine soutenue par une grande partie de la population. Après plus de huit mois de lutte, la FEDRA finit par se retirer et abandonne la zone de quarantaine aux mains du groupe d'anciens détenus dirigé par King. L'île de Manhattan est entièrement sous son contrôle, après quoi Leroy King prend le titre de Roi de New York.

- **Mai 2030 :** une caravane de plusieurs dizaines de véhicules quittant la Floride est repérée par une patrouille de la FEDRA. Les véhicules se dispersent avant de disparaitre dans le No man's land.

- **Avril 2031 :** après un conflit qui a ensanglanté Seattle durant deux ans, Isaac Dixon réussit à négocier la paix avec la Prophétesse des Séraphites et des frontières entre les deux factions sont érigées.

- **Octobre 2032 :** une partie de la zone de quarantaine d'Hartford dans le Connecticut tombe entre les mains des Davidiens, un groupe d'extrémistes religieux dirigés par le Révérend Nathan David. Plusieurs réfugiés sont évacués et relogés dans la zone de quarantaine de Boston. À la fin de l'Été 2033, la FEDRA finit par se retirer totalement de la ville qui est laissée aux fanatiques.

- **Juillet 2033 :** les Unités d'Intervention Tactique de la FEDRA réussissent à prendre au piège plusieurs membres des Lucioles dans le Capitol à l'extérieur de l'enceinte de la ZQ de Boston. Tous les terroristes sont abattus sur place à l'exception d'un homme et d'une jeune fille qui parviennent à s'enfuir.

- **28 Avril 2034 :** Marlène Johnson, la fondatrice et leader des Lucioles est retrouvée morte à Salt Lake City. Sans chef pour les guider, plusieurs prétendants à sa succession vont entrer en conflit et vont finir par détruire l'organisation de l'intérieur. En l'espace de six mois, les Lucioles vont peu à peu cesser toutes leurs activités et se retirer complétement des zones de quarantaine avant de totalement disparaitre. Certains rejoindront des groupes armés comme le WLF, d'autres rejoindront des communautés autonomes.
  Pour la FEDRA, la mort de Marlène Johnson marque la fin d'un conflit sanglant qui aura duré vingt ans.

- **12 Octobre 2034 :** le Major-général Vassendack, le commandant-en-chef de la FEDRA, est victime d'un attentat à la bombe dans la zone de quarantaine de Boston. Le Colonel Mason Ford reprend le commandement de la FEDRA et est promu Général.

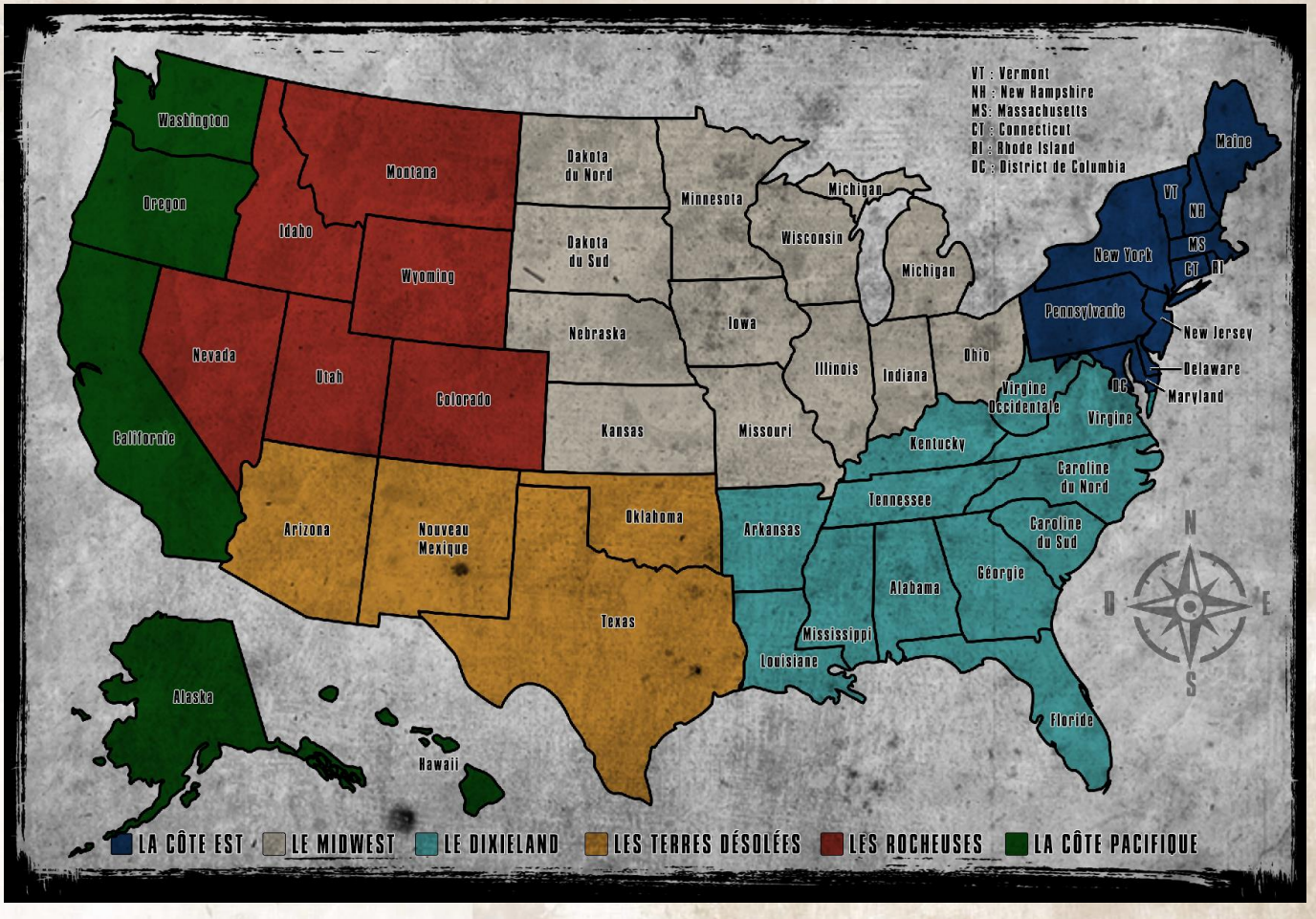
- **Février 2035 :** des patrouilles de la FEDRA rapportent des dizaines d'attaques sur des communautés autonomes un peu partout dans le No man's land, des centaines de personnes ont été tuées et plusieurs refuges ont été réduits en cendres.

- **Juillet 2036 :** la trêve fragile entre le WLF et les Séraphites est brusquement rompue après la mort de plusieurs jeunes Séraphites qui avaient attaqués une patrouille de la milice. La guerre reprend et les atrocités s'enchainent dans les deux camps.

- **Avril 2038 :** afin de mettre un terme à la guerre entre le WLF et les Séraphites, Isaac Dixon décide d'envoyer toutes ses troupes disponibles à Haven, le village principal des cultistes situé au Nord de Seattle et de les massacrer jusqu'aux derniers. Malgré la supériorité numérique du WLF, les Séraphites ont l'avantage du terrain, un très grand nombre de miliciens, y compris Dixon lui-même, sont tués durant le raid. Haven est incendié mais beaucoup de Séraphites réussissent à fuir. Le WLF remporte la bataille, cependant les pertes sont tellement élevées que la victoire a un goût amer. Après la mort de Dixon, Jolène Barrera, l'une de ses lieutenants, reprend le commandement du WLF.

- **Septembre 2039 :** une violente révolte éclate à l'intérieur du Dôme, le refuge des Crotales dans la ville de Santa Barbara. Un groupe d'esclaves parviennent à se libérer grâce à l'aide d'une mystérieuse jeune femme et prennent les armes contre leurs geôliers. Le Dôme est la proie des flammes, plusieurs Crotales sont tués et de nombreux prisonniers réussissent à s'échapper.

- **Année 2040 :** de nos jours…



LE MONDE D'APRÈS

Les États-Unis étaient autrefois la première puissance économique mondiale et possédaient une population forte de 317 millions d'habitants au cours de l'année 2013. Aujourd'hui, entre la propagation de l'infection et les violences entre survivants, on estime que 99,8% de la population américaine a été tué ou bien infecté durant les vingt-sept dernières années, il resterait donc moins de 634 milles survivants dans tout le No man's land.

En dehors des communautés autonomes et des zones de quarantaine s'étend le No man's land, une terre hostile et dévastée revenue à l'état sauvage découpée en six grandes régions, où tous ceux qui n'ont pas trouvés d'endroits sûrs sont en perpétuelle quête d'un refuge loin des Infectés et tentent de survivre comme ils le peuvent.

LA CÔTE EST

La Côte Est est très certainement l'une des plus anciennes régions du No man's land, datant des années 1620 avec l'arrivée des pèlerins sur la côte de Cape Cod à bord du célèbre Mayflower. C'était une région profondément culturelle et traditionnelle, le fondement du patrimoine américain, qui abritait certaines des institutions culturelles et des centres éducatifs les plus importants, y compris deux universités de premier ordre. La pandémie a bien évidemment changé tout cela, cette région est devenue un quasi-désert sans vie.

GÉOGRAPHIE

La Côte Est regroupe les régions de la Nouvelle Angleterre et Mid-Atlantique des anciens États-Unis et est composée de trois grands ensembles régionaux : le Nord, couvert de forêts et de petites montagnes, le Sud-Est qui était la région la plus urbanisée et une région intermédiaire se trouvant entre les deux. La région est située entre l'océan Atlantique à l'Est, le Canada au Nord et à l'Ouest, et le Dixieland au Sud. À l'Est s'étend une plaine littorale étroite, ouverte sur l'océan et ponctuée de baies ou d'estuaires profonds qui accueillent de nombreux ports. La plaine côtière est bordée par la chaîne des Appalaches à l'Ouest, dont l'altitude ne dépasse pas 2000m. Les vallées fluviales permettaient de relier facilement la côte à l'arrière-pays. Plus on descend vers le Sud, plus la plaine côtière devient relativement plate et s'étend à l'intérieur des terres depuis les océans et estuaires. Cette zone traverse tout le Delaware et certaines parties du New Jersey et du Maryland. Le Piémont est la région des contreforts couvrant la partie orientale inférieure de la montagne des Appalaches. Cette zone est principalement composée de métamorphoses et roche ignée, et couvre le centre du New Jersey, le Sud-Est de la Pennsylvanie et les parties centrales de Maryland. La crête et la zone de la vallée contient principalement des roches sédimentaires et présente un terrain plié avec une série parallèle de

montagnes érodés de même hauteur. Cette bande de terre s'étend du coin Nord-Ouest du New Jersey au Sud-Ouest, en passant par la Pennsylvanie, le Maryland et la Virginie. Le plateau des Appalaches est une bande complexe de terrain s'étendant de la partie new-yorkaise à travers le centre-nord et l'Ouest de la Pennsylvanie et de la bordure Ouest du Maryland. Cette région est composée de collines par endroits et roches sédimentaires relativement plates dans d'autres, disséquée par des voies navigables sinueuses. Cette région est composée de onze États, le Connecticut, le Delaware, l'État de New York, le Maine, le Massachussetts, le Maryland, le New Hampshire, le New Jersey, la Pennsylvanie, le Rhode Island et le Vermont.

Le Connecticut : il est entouré par le Rhode Island à l'Est, le Massachussetts au Nord, l'État de New York à l'Ouest et le détroit de Long Island au Sud. Le Connecticut tire son nom d'un fleuve qui le traverse de part en part. Le Connecticut était beaucoup plus densément peuplé que la moyenne américaine. La majeure partie de la population habitait au centre, centre Sud, et Sud-Ouest, à la côte et dans les grandes vallées des fleuves Connecticut, Housatonic, et Thames. De grande forêts et espaces naturels s'étendent au Nord-Ouest et Nord-Est de l'État. L'ancienne ZQ d'Hartford est maintenant aux mains des Davidiens et compte plusieurs centaines d'habitants.

Le Delaware : bordé à l'Ouest et au Sud par le Maryland, au Nord par la Pennsylvanie, à l'Est par le New Jersey et l'océan Atlantique, le Delaware était surnommé le *Premier État* puisqu'il fut le premier à avoir ratifier la Constitution des États-Unis en 1787, et est le deuxième plus petit État après le Rhode Island. Le Nord du Delaware est formé de collines et le Sud est formé de plaines sableuses et parfois marécageuses. Cet État a été complètement abandonné par les survivants, le champignon a presque totalement recouvert ce qu'il restait d'infrastructures et il n'y a plus que des Infectés désormais.

L'État de New-York : New York est bordé à l'Est par quatre des six États de Nouvelle-Angleterre. Alors que l'aire urbaine de New York, en partie dans l'État, occupe la partie Sud et la grande île de Long Island, la majeure partie du territoire est dominée par de grandes régions agricoles, des forêts, des lacs et des reliefs. Les massifs montagneux principaux sont les Adirondacks au Nord-Est, les Catskills et la Shawangunk Ridge au Sud-Est. Le retrait des glaciers a créé un ensemble de lacs profonds dans le Nord-Ouest de l'État, les Finger Lakes. Les cours d'eau principaux sont l'Hudson, la Mohawk et le Saint-Laurent, ce dernier constituant la frontière naturelle avec l'Ontario. Les Chutes du Niagara situées sur la rivière du même nom, à la frontière canadienne, étaient l'une des principales attractions touristiques de l'État. Le canal Érié, voie d'eau artificielle majeure, aménagé au début du 19ème siècle, fait communiquer le fleuve Hudson avec le lac Érié, reliant la ville de New York City à la région des Grands Lacs. La pandémie a frappé durement l'État de New York, provoquant une véritable hécatombe, aujourd'hui, le dernier vestige de civilisation se trouve sur l'île de Manhattan où des dizaines de milliers de résidents sont pris en étau entre les Infectés et le Roi de New York et son armée de Maraudeurs composée d'anciens détenus du pénitencier de Rickers Island. Bien qu'elle ait abandonnée Manhattan, la FEDRA reste présente dans l'État et garde une force importante chargée de protéger la centrale nucléaire d'Indian Point située à 70 km au Nord.

Le Maine : situé à l'extrême Nord-Est du pays, cet État est frontalier avec le Canada, bordé à l'Ouest et au Nord par le Québec et au Nord-Est par le New Brunswick. Le Maine constitue la partie la plus au Nord et la plus orientale des États-Unis. Il était connu pour ses paysages et pour ses côtes rocheuses et dentelées, ses montagnes basses et vallonnées et ses immenses forêts. Aujourd'hui, le Maine est un territoire quasi-sans vie, la majorité des villes sont des ruines désertes grouillant d'infectés.

Le Massachussetts : le Massachusetts partage ses frontières avec le New Hampshire et le Vermont au Nord, l'État de New York à l'Ouest, le Connecticut et le Rhode Island au Sud, et l'océan Atlantique à l'Est. Le Massachusetts était un centre important de commerce, d'enseignement supérieur et de militantisme politique. Avant la pandémie, son activité économique reposait principalement sur le secteur financier, la production, l'informatique, l'énergie renouvelable et la recherche scientifique. L'État recèle de nombreux paysages uniques : de la côte Atlantique avec les plages et les endroits touristiques du Cap Cod, aux Monts Berkshire à l'Ouest et à la Vallée Pionnière, où coule le fleuve Connecticut au centre. Le dernier bastion de civilisation reste la zone de quarantaine de Boston avec ses 28 milles habitants, bien qu'il existe quelques poches de survivants çà et là.

Le Maryland : le Maryland est bordé par la Virginie Occidentale à l'Ouest, par la Pennsylvanie au Nord, par le Delaware à l'Est et par la Virginie et le District de Columbia au Sud-Ouest, où se trouvait la capitale, Washington. En outre, il bénéficie d'un accès à l'océan Atlantique. Dans l'Ouest de l'État s'élèvent les Monts Allegheny faisant partis de la chaîne des Appalaches. Peu de temps après le Confinement, les zones de quarantaine de Washington et de Baltimore furent totalement envahies par les infectés, obligeant la FEDRA à abandonner les ZQ ainsi qu'une grande partie de leurs habitants. Les deux villes furent ensuite bombardées durant deux jours afin d'éliminer ce qu'il restait d'infectés.
Aujourd'hui, l'État est pratiquement abandonné, mais on peut encore trouver quelques survivants installés dans les monts Allegheny, loin de toute civilisation. Le bruit cours également qu'il y aurait encore des survivants sous l'ancienne ZQ de Washington, vivants dans une infrastructure souterraine, bien à l'abri des infectés.

Le New Hampshire : cet État est bordé à l'Ouest par le Vermont, au Nord par le Québec, à l'Est par le Maine et l'océan Atlantique, et au Sud par le Massachusetts.



Le fleuve Connecticut sert de frontière entre le New Hampshire et le Vermont. Parmi tous les États américains, le New Hampshire était l'un des plus petits en terme de superficie et de nombre d'habitants. Comme pour le Maine, le New Hampshire ne compte presque plus aucun survivant, la plupart des infrastructures urbaines encore debout sont recouvertes d'épaisses plaques fongiques et de très nombreux Infectés rôdent dans les environs.

Le New Jersey : bordant l'État de New York au Nord et le Delaware au Sud, le New Jersey est situé au centre de la mégalopole américaine BosWash. Il peut être divisé en trois régions géographiques : North Jersey, située en grande partie dans l'aire d'influence de New York, la région de Central Jersey, surtout composée de banlieues et le South Jersey, se trouvant dans la région de la vallée du Delaware, l'aire urbaine de Philadelphie. Les côtes de l'État sur l'océan Atlantique portent le nom de Jersey Shore.
Comme pour le Delaware, le New Jersey fait partie de ces territoires qui ont été sacrifié durant les premières années du Confinement, totalement ravagés par des bombardements intensifs sensés éliminer le plus d'Infectés possibles. La région ressemble à une zone de guerre et la très grande majorité des centres urbains sont en ruine.

La Pennsylvanie : la Pennsylvanie est bordée au Nord-Ouest par le lac Érié, au Nord par l'État de New York, à l'Est par le New Jersey, au Sud par le Delaware, le Maryland et la Virginie Occidentale et à l'Ouest par l'Ohio. Elle possède 82 km de côtes le long du lac Érié et 92 km de côtes le long de l'estuaire du fleuve Delaware. Ses principaux fleuves et rivières sont le Delaware, la Susquehanna, la Monogahela, l'Allegheny et l'Ohio. Le point culminant se situe au Mont Davis, à 979 mètres d'altitude. La Pennsylvanie est traversée en diagonale par la chaîne des Appalaches, du Sud-Ouest au Nord-Est. Au Nord-Ouest de ces montagnes, le plateau de l'Allegheny se poursuit vers le Sud de l'État de New York. Il abrite d'importantes ressources fossiles comme du gaz naturel et du pétrole, certaines mines et installations sont toujours exploitées par la FEDRA afin d'alimenter les différentes zones de quarantaine encore opérationnelles. Durant l'Effondrement, la majeure partie des habitants ont été pris de cours et les centres urbains ont rapidement été submergé par les infectés. Les survivants ont alors été relogé dans la zone de quarantaine de Pittsburgh avant que l'armée ne boucle le secteur et effectue des bombardements massifs dans tout l'État. Les résidents de la ZQ de Pittsburgh finirent par se révolter contre la FEDRA à causes des pénuries alimentaires provoquées par des soldats corrompus qui gardaient de la nourriture pour alimenter un marché parallèle. Lorsque la population finie par prendre le contrôle de la ville, un groupe de Maraudeurs, les Chasseurs, ont imposé leur loi et ont soumis les derniers résidents.

Le Rhode Island : il s'agit du plus petit État des États-Unis, mais il était aussi l'un des plus densément peuplés avant la pandémie. Géographiquement, en contraste avec le nom de l'État, la majeure partie du territoire n'est pas insulaire, néanmoins, toute la partie Sud-Est est constituée par la baie de Narragansett et un archipels d'îles, dont l'île Aquidneck. Le Rhode Island était un État densément peuplé, mais dans une moindre mesure que son grand voisin le Connecticut. La majorité de la population habitait sur la côte et dans la capitale Providence. Le Rhode Island était connu pour ses plages, ses petites fermes et aussi pour une grande forêt-marais dans l'Est de l'État.
Aujourd'hui, le Rhode Island est quasiment désert et compte moins d'une centaine de survivants installés sur l'île Aquidneck. Par contre l'infection y a proliféré de manière exponentielle et le champignon recouvre pratiquement toutes les zones urbanisées comme dans la plupart des villes de la région. Lorsque la ZQ de Providence est tombée, la plupart des résidents ont été relocalisé dans les zones de quarantaine de Boston, de Manhattan et d'Hartford dans les États voisins.



Le Vermont : dernier État a former la région de la Côte Est, il était l'un des plus petits États du pays, tant en superficie qu'en nombre d'habitants. Seul territoire de cette région à ne pas avoir accès à l'océan Atlantique, il est bordé au Nord par la province canadienne de Québec, à l'Est par le New Hampshire dont il est séparé par le fleuve Connecticut, au Sud par le Massachussetts et à l'Ouest par l'État de New York. Son climat est de type continental et ses paysages alternent entre vastes forêts verdoyantes, étendues lacustres dont le lac Champlain et les Montagnes Vertes. D'après certaines rumeurs, le Vermont abriterait plusieurs petites enclaves de survivants, ces communautés vivent totalement recluses et pensent toutes être les derniers vestiges de civilisation du No man's land.

ACCESSIBILITÉ

Bien que la plupart des routes et des ponts aient été détruits durant les bombardements, la région de la Côte Est est desservie par un des six derniers grands axes routiers qui sont utilisés pour le ravitaillement entre ZQ, la Route 20, qui traversent l'ensemble du No man's land d'Est en Ouest, qui relie la ZQ de Boston jusqu'à Seattle. Des groupes armés sillonnent souvent ce secteur afin d'y détrousser les voyageurs imprudents. Les voies fluviales sont également très fréquemment utilisées, certains survivants vivants sur des bateaux longent les côtes et ne font halte que pour se ravitailler dans les villes côtières, devenues des nids d'infectés.

CLIMAT

La Côte Est bénéficie d'un climat de façade orientale. Les Hivers sont généralement longs et rigoureux durant lesquels surviennent des blizzards, les Étés sont chauds et sont arrosés par d'abondantes pluies et orages, ce qui donne à la région un aspect verdoyant, encore plus depuis le quasi-désertion de la population. Les Printemps ainsi que l'Automne y sont doux et pluvieux. Il est courant que dès le mois d'Octobre on assiste aux premières chutes de neige sur les hauteurs des montagnes du Vermont et du New Hampshire. Plus au Sud, le climat est de type continental, avec des Étés chauds et des Hivers pouvant être très froids, balayés par d'importantes chutes de neiges et ainsi que des blizzards, les températures pouvant descendre en-dessous de -30°C l'Hiver et monter au-dessus des 30°C l'Été. Les pluies y sont également assez fréquentes et abondantes, surtout durant l'Été.

TAUX D'INFECTION & DÉMOGRAPHIE

Lorsque l'infection cérébrale par Cordyceps frappa les régions du Nord-Est, ce fut un véritable carnage, la rapidité de l'infection a totalement pris par surprise la population mal préparée aux catastrophes. Les zones de quarantaine de Providence, Baltimore et Washington furent submergées par les Infectés durant les premières années du Confinement et celles de Manhattan, de Pittsburgh et d'Hartford ont fini par tomber sous le contrôle d'anciens résidents qui se sont révoltés. Malgré tout, la Côte Est reste la région la plus peuplée du No man's land avec un peu moins de 120 milles survivants, les plus nombreux se trouvant sur l'île de Manhattan dans l'État de New York.

LE MIDWEST

Le Midwest est une région du No man's land comprenant les États de la côte des Grands Lacs et la majeure partie de la *Corn Belt*, qui débouche vers l'Ouest sur les Grandes Plaines et comprend douze États : le Dakota du Nord, le Dakota du Sud, l'Illinois, l'Indiana, l'Iowa, le Kansas, le Michigan, le Minnesota, le Missouri, le Nebraska, l'Ohio et le Wisconsin. Signifiant « Mi-Ouest », cette région à l'Est des Rocheuses était perçue comme à mi-chemin entre les côtes Est et Ouest. Aujourd'hui recouvert par une immense végétation, c'est là naguère que se situait le grenier à blé des États-Unis, aux exploitations agricoles intensives et performantes, mais aussi le cœur sociologique de l'Amérique rurale.

GÉOGRAPHIE

Les États du Midwest n'étant pas vraiment au Centre-Ouest des États-Unis, une appellation plus logique pourrait être « Les États de la partie Nord du Centre » (principalement pour les États des Grandes Plaines) ou « Les États du Nord-Est central » (pour les États des Grands Lacs), mais ces termes sont majoritairement utilisés pour des descriptions techniques de la région, alors qu'à l'oral Midwest sera préférentiellement employé. L'appellation *Midwest* vient de l'époque précédant l'achat de la Louisiane à la France, quand les États comme l'Illinois, le Wisconsin et le Michigan étaient encore au

centre du front occidental américain. Cette région compte quatre zones de quarantaine encore actives, Chicago, Cleveland, Des Moines et Kansas City, ainsi que six centrales nucléaires permettant d'alimenter en électricité les ZQ de la région.

Le Dakota du Nord : cet État est bordé à l'Ouest par le Montana, au Nord par les provinces canadiennes du Saskatchewan et du Manitoba, à l'Est par le Minnesota et au Sud par le Dakota du Sud. Le Dakota du Nord fait partie de la région de l'Upper Midwest et des Grandes Plaines, son relief est relativement plat, la région centrale est par contre couverte de lacs, de bourbiers et de petites collines. Lors de la pandémie, un peu moins de moins de 5% des 760 milles habitants que comptait l'État ont pu être évacué avant que l'infection ne devienne totalement hors de contrôle, la grande majorité des villes ont été rasées par des bombardements intensifs et la végétation a maintenant quasiment tout recouvert.

Le Dakota du Sud : cet État est bordé à l'Ouest par le Wyoming et le Montana, au Nord par le Dakota du Nord, à l'Est par le Minnesota et l'Iowa et au Sud par le Nebraska. Les Grandes Plaines recouvrent pratiquement les deux tiers du territoire, plus à l'Ouest de la rivière Missouri, le terrain devient plus aride et accidenté et présente de vastes prairies surplombées par des buttes, des collines aux pentes abruptes et aux sommets plats, ainsi qu'une chaine de montagnes, les Black Hills. La végétation a maintenant recouvert la plupart des routes et des villes, de nombreux animaux sauvages sont venus s'installer sur ce territoire qui a été désormais abandonné par l'homme, la région reste une zone dangereuse et grouille de dizaines de milliers d'infectés.

L'Illinois : bordé au Nord-Est par le lac Michigan, ses États voisins sont le Wisconsin au Nord, l'Iowa et le Missouri à l'Ouest, le Kentucky au Sud et l'Indiana à l'Est. Au cœur de la région des Grands Lacs, l'Illinois était connu comme un hub de transports : le port de Chicago est relié à l'Océan Atlantique par la voie maritime du Saint-Laurent, et au Mississippi par la rivière Illinois, l'aéroport de Chicago était l'un des plus fréquenté du pays. Lors du Confinement, les survivants de la région ont été transféré dans la ZQ de Chicago qui s'est vite retrouvée surpeuplée et pourrie par le crime et la corruption. Les organisations criminelles y sont devenues très actives et très puissantes, si puissantes que certains cartels arrivent même à contrôler le trafic de drogues et la contrebande dans d'autres zones de quarantaine.

L'Indiana : cet État est bordé au Nord par le lac Michigan et par le Michigan, à l'Est par l'Ohio, au Sud par le Kentucky et à l'Ouest par l'Illinois. Des terrains très plats à vallonnée s'étendent au Nord avec de nombreuses terres agricoles, au centre on trouve des collines basses et ondulées et de vallées peu profondes, c'était ici que se trouvait les principaux moteurs économiques de l'État ainsi que la ZQ d'Indianapolis, aujourd'hui abandonnée par la FEDRA, et au Sud on retrouve un mélange de terres agricoles, de forêts et de zones très vallonnées qui abrite également l'une des plus grandes régions de carrières de calcaire des États-Unis. Durant le Confinement, la zone de quarantaine d'Indianapolis fut finalement abandonnée par la FEDRA à cause d'une faille de sécurité, la plupart des résidents furent transférés dans les ZQ de Cleveland et de Chicago avant que la ville ne soit finalement bombardée afin d'éliminer les Infectés qui l'avaient totalement envahi.



L'Iowa : cet État est bordé au Nord par le Minnesota, par le Wisconsin et l'Illinois à l'Est, par le Missouri au Sud et par le Nebraska et le Dakota du Sud à l'Ouest. Ses frontières à l'Est et l'Ouest sont formées par des rivières, respectivement le Mississippi, d'une part, et le Missouri et la Big Sioux, de l'autre. L'économie de l'Iowa, alors largement monopolisé par l'agriculture, s'est diversifié durant la seconde moitié du XX^{ème} siècle avec l'arrivée des industries modernes, des biotechnologies, des services financiers et de la production d'énergies renouvelables. L'Iowa possède un territoire essentiellement composé de plaines et de petits terrains vallonnés.
La capitale d'État, Des Moines, est l'une des zones de quarantaine les plus importantes du No man's land car elle est située dans une très large zone agricole, entourée de plantations et de fermes sous bonne garde. Des Moines est devenu par élimination le grenier à blé de la FEDRA destiné à produire de la nourriture pour l'ensemble des zones de quarantaine du No man's land. L'importance de Des Moines n'a pas manqué d'attirer l'attention des cartels qui profitent de la corruption ambiante pour détourner chaque année des tonnes de nourritures afin d'alimenter les marchés noirs des zones de quarantaine.



Le Kansas : situé au beau milieu du No man's land, le Kansas est bordé au Nord par le Nebraska, à l'Est par le Missouri, au Sud par l'Oklahoma et à l'Ouest par le Colorado. Le Kansas se situe à cheval entre les Grandes Plaines à l'Est et les Hautes Plaines à l'Ouest. L'État a une forme presque parfaitement rectangulaire, avec une indentation au nord-est correspondant au cours du Missouri. Bien qu'exclusivement constitués de plaines et de basses collines, les paysages du Kansas présentent une certaine variété, due à la nature changeante du sol et aux différences de climat et d'altitude, ainsi le paysage est marqué d'Est en Ouest par des plaines agricoles, des vallées, des prairies à hautes herbes, des collines aux sommets plats et enfin par de hautes plaines. Lors de l'Effondrement, les habitants qui n'avaient pas réussi à être évacué à temps par la FEDRA ont tenté de rejoindre la ZQ de Kansas City par leurs propres moyens mais se sont retrouvés bloqués dans des embouteillages monstrueux et ont été piégés dans leurs voitures lorsque des vagues d'Infectés venant de l'Est ont déferlé sur eux. Les routes secondaires du Kansas sont encore encombrées par des files interminables d'épaves à côté desquelles sont jonchés des centaines de squelettes sur des kilomètres. La FEDRA maintient une présence dans l'État afin de protéger la centrale de Wolf Creek qui alimente les ZQ de Kansas City dans le Missouri et de Denver dans le Colorado.

Le Michigan : presque entièrement entouré par les Grands Lacs qui forment une frontière avec la province canadienne de l'Ontario, le Michigan est bordé au Nord par le lac Supérieur, à l'Ouest par le lac Michigan et le Wisconsin, à l'Est par le lac Huron et le lac Érié, et au Sud par l'Indiana et l'Ohio. L'État est composé de deux péninsules isolées par le détroit de Mackinac. La péninsule supérieure est une pénéplaine possédant un grand nombre de chutes d'eau et la péninsule inférieure est formée de basse collines et parsemée de petits cours d'eau et de lacs intérieurs. La moitié de l'État est recouvert par d'épaisses forêts de pins, de chênes, de hêtres et d'érables, qui se sont encore agrandis durant le Confinement et qui empiètent maintenant sur les zones urbanisées. Le Michigan compte également plus de onze milles lacs ainsi que de nombreuses rivières. Bien qu'il ait été totalement abandonné, la FEDRA maintient un contingent important de soldats dans la péninsule inférieure du Michigan afin de protéger les deux centrales nucléaires qui s'y trouvent.

Le Minnesota : il s'agit de l'un des États situé le plus au Nord des États-Unis, le Minnesota est bordé à l'Ouest par le Dakota du Nord et le Dakota du Sud, au Nord par les provinces canadiennes du Manitoba et de l'Ontario, à l'Est par le lac Supérieur et le Wisconsin et au Sud par l'Iowa. Principalement composée de collines et de cours d'eau, l'économie du Minnesota, comme la plupart des États du Midwest, était largement basé sur l'agriculture, il servit même de grenier durant les premières années du Confinement avant que les fermes ne soient totalement abandonnées par la FEDRA à cause de la prolifération des Infectés et que cette tâche ne revienne à la ZQ de Des Moines. Des milliers d'habitants ont tenté de fuir vers le Nord afin de rejoindre le Canada durant les premières semaines de la pandémie mais se sont vite retrouvés bloqués sur la route et ont été pris en étau par les Infectés. Ceux qui avaient réussi à s'échapper ont péri durant l'Hiver. De nombreux squelettes peuvent encore être retrouvés, coincés dans des épaves qui encombrent la plupart des routes menant à la frontière canadienne.

Le Missouri : cet État se situe juste à l'Ouest du fleuve Mississippi qui marque sa frontière orientale. Le Missouri est bordé à l'Ouest par le Kansas, au Nord par l'Iowa, au Nord-Ouest par le Nebraska, à l'Est par l'Illinois, au Sud-Est par le Kentucky et le Tennessee, au Sud par l'Arkansas et au Sud-Ouest par l'Oklahoma. Il tient son nom de la rivière Missouri, le plus important affluent du Mississippi et qui traverse l'État d'Ouest en Est. Cet État est essentiellement composé d'immenses espaces verts, de grands plateaux dans le Sud ainsi que de petites

montagnes. La ZQ de Kansas City, située à l'Ouest de l'État, est une zone de transit fluviale importante faisant passer des marchandises destinées à être distribuées à l'ensemble des ZQ du Midwest par la rivière Missouri et par le fleuve Mississippi, ces transports font souvent l'objet d'attaques de Pirates et sont généralement bien défendus.

Le Nebraska : bordé par le Wyoming à l'Ouest, le Dakota du Sud au Nord, par l'Iowa à l'Est, par le Kansas et le Colorado au Sud et par le Missouri au Sud-Est, le Nebraska est situé au cœur de la région des Grandes Plaines du Midwest. Ses paysages sont essentiellement composés de vastes prairies dépourvues d'arbres, bien que les premiers contreforts des Montagnes Rocheuses vallonnent l'Ouest du territoire, avec des curiosités géologiques comme la Chimney Rock. Son climat connaît de fortes variations de température, entre un été chaud et un hiver rude, principales causes de nombreuses tornades et tempêtes. La seule présence de la FEDRA dans le Nebraska se trouve dans la centrale de Cooper à l'Est, protégée par un important contingent militaire.

L'Ohio : il est bordé par la Pennsylvanie à l'Est, le Michigan et le lac Érié au Nord, l'Indiana à l'Ouest, le Kentucky au Sud et la Virginie-Occidentale au Sud-Est. Dotée de ressources naturelles importantes comme le sel, le pétrole, le gaz, l'économie de l'Ohio reposait également sur l'agriculture intensive du tabac, des céréales, du coton, du blé ou de l'avoine, c'était également un État stratégique au niveau politique de par son nombre de représentants lors des présidentielles. Une bonne partie de l'Ohio est composée de paysage de plaines glacières avec une plaine presque parfaitement étalée au Nord-Ouest appelé le Grand Marécage Noir, son relief reste cependant peu marqué, à l'exception de la moitié non-enneigée du Plateau des Allegheny situé au Sud-Est, faite de collines boisées. L'Ohio était traversé par un important trafic routier et fluvial, la zone de quarantaine de Cleveland possède également un port important, permettant de relier les différentes ZQ du Midwest et est desservie par la Route 20 qui permet de rallier Des Moines, Chicago et Boston.

Le Wisconsin : le Wisconsin est bordé au Nord par le lac Supérieur et le Michigan, à l'Est par le lac Michigan, au Sud par l'Illinois et à l'Ouest par l'Iowa et le Minnesota. D'épaisses forêts d'érables, de bouleaux, de sapins, de pins et de chênes surtout présentent dans le Nord de l'État, caractérisé par un climat particulièrement rude, et recouvre plus de 40% de la totalité du territoire.
Le Wisconsin a été totalement abandonné par ses habitants durant la pandémie, ceux qui n'ont pas réussi à fuir ont soit été tués soit été infectés, la plupart des centres urbains ont été lourdement bombardé durant l'Effondrement afin de ralentir la progression de l'infection, les villes sont devenues des ruines sans vie où seuls rôdent encore des milliers d'Infectés. Un contingent important de la FEDRA est cependant présent dans l'État, veillant sur la centrale nucléaire de Point Beach située dans le Nord-Est.

ACCESSIBILITÉ
Le Midwest est desservi par les six voies d'accès principales utilisées par la FEDRA, permettant un transit de marchandises optimal entre les ZQ de la région ainsi que pour toutes les autres zones de quarantaine du pays, ces convois sont souvent la cible de bandes armées.
Les voies fluviales et maritimes sont également très fréquemment utilisées par la FEDRA pour transporter de la marchandise entre les quatre ZQ du Midwest, ce qui a donné lieu à une recrudescence de la piraterie marine dans cette région ces dernières années.

CLIMAT
Le Midwest possède un climat continental humide sans saison sèche. Sur l'année, la température moyenne y est de 7.7°C et les précipitations sont en moyenne de 315.8mm par an. Certains États, comme le Kansas, sont fréquemment touchés chaque année par des tempêtes ou des tornades mais ces phénomènes climatiques naturels ont tendances à se répéter de moins en moins souvent depuis que l'infection cérébrale par Cordyceps s'est répandue sur le monde et a quasiment stoppé l'activité industrielle humaine dans la région.

TAUX D'INFECTION & DÉMOGRAPHIE
Contrairement à la population de la région de la Côte Est, les habitants du Midwest étaient de fervents défenseurs du Second Amendement de la Constitution des États-Unis et par conséquent nombre d'entre eux possédaient des armes chez eux. Ils se sont défendus avec bravoure lorsque leur région a été frappé par l'infection, mais ont cependant dû s'incliner face au nombre grandissant des Infectés qui ont fini par envahir la quasi-totalité de la région. La seule présence de vie humaine du Midwest se trouve dans les quatre zones de quarantaine encore en activité ou bien les centrales nucléaires opérationnelles, abritant en totalité un peu moins 50 milles personnes, la vie animal y est par contre extrêmement florissante.
Il existe également plusieurs groupes de survivants éparpillés partout dans la région, représentés surtout par des gangs et des bandes armées qui sillonnent les routes ou les fleuves à la recherche de proies à dépouiller.

LE DIXIELAND

Englobant tout le Sud-Est du pays, le Dixieland constitue l'une des plus grandes régions du No man's land. Elle possédait un héritage et une culture assez distincte des autres régions du pays, à cause de ses traditions protestantes évangéliques, de l'ancienne place de l'esclavage, de son séparatisme pendant la Guerre Civile américaine, qui vit la plupart des États du Sud se constituer, de 1861 à 1865, en États Confédérés d'Amérique, et de son oppression de la population afro-américaine durant la période de la ségrégation raciale.
Le Dixieland est composé de douze États : l'Alabama, l'Arkansas, la Caroline du Nord, la Caroline du Sud, la

Floride, la Géorgie, le Kentucky, la Louisiane, le Mississippi, le Tennessee, la Virginie et la Virginie Occidentale. Le Dixieland contenait autrefois six zones de quarantaine, aujourd'hui, il n'y en reste plus qu'une seule d'opérationnelle se trouvant dans la ville d'Atlanta.

GÉOGRAPHIE

Les paysages du Dixieland sont très variés, mais se composent surtout d'importantes zones forestières, de vallées boisées, de collines et de montagnes, de cours d'eau, de marécages et de bayous. Les côtes de cette région bordent le Golfe du Mexique, une sorte de mer intérieure située entre les côtes du Sud des États-Unis et le Mexique, fréquemment emprunté par des bateaux Pirates pratiquants des raids éclairs le long des villes côtières. Son climat chaud et humide provoque des chaleurs étouffantes durant l'Été ainsi que la formation d'orages et d'ouragans, qui furent l'une des principales causes de la perte de plusieurs zones de quarantaine aux fils des années. Ce climat a également favorisé le développement de la flore ainsi que celle du champignon, la plupart des zones urbaines sont recouvertes de végétation ainsi que par d'épaisses couches fongiques. Pratiquement abandonné par les survivants, le Dixieland reste une zone particulièrement dangereuse du fait de la présence de très nombreux Infectés, aussi bien dans les zones urbaines que dans les zones rurales.

L'Alabama : cet État est bordé par le Mississippi à l'Ouest, le Tennessee au Nord, la Géorgie à l'Est et la Floride au Sud. Une petite bande de territoire lui donne en outre accès aux rives du Golfe du Mexique et la partie Sud des Appalaches se trouve au Nord de l'État. La majeure partie de la superficie terrestre de l'Alabama constitue une plaine qui descend en pente douce vers le Mississippi et le Golfe du Mexique. Le Nord de l'Alabama est plus montagneux, avec le Tennessee, créant une large vallée qui forme de nombreux cours d'eau, des lacs et des collines. Après l'abandon des centres urbains, alors que la majorité de la population avait quitté l'État pour partir se réfugier dans les différentes ZQ de Floride, la végétation s'est rapidement surdéveloppée, engloutissant les villes sous une épaisse couche de lierre et de plantes grimpantes. Le Cordyceps s'y est également particulièrement bien développé grâce au climat chaud et humide qui y règne, les Infectés prolifèrent partout, que ce soit dans les villes ou bien dans les campagnes.

L'Arkansas : il est entouré par six États : l'Oklahoma à l'Ouest, le Missouri au Nord, le Tennessee et le Mississippi à l'Est, le Texas au Sud-Ouest et la Louisiane au Sud. Surnommé *The Natural State*, il présente des paysages variés : des chaînes montagneuses telles que les Monts Ozark ou les Montagnes Ouachita au Sud, des forêts denses appelés Timberlands à l'Est, tandis que le reste de l'État est composé de terres basses et fertiles qui servent à l'agriculture. Durant l'Effondrement, la population a fui les centres urbains et s'est réfugiée dans les campagnes tandis que les grandes villes étaient bombardées par l'armée. Un nombre inconnu de survivants ont ainsi trouvé refuge dans certaines petites villes de l'Est durant les premières années du Confinement, avant que la très grande majorité de ces communautés ne soient décimées par les Infectés ou par des bandes de Pillards.
La FEDRA maintient un contingent armé important dans la centrale nucléaire d'Arkansas Nuclear One au Nord-Ouest de l'État, près de la frontière avec l'Oklahoma.

La Caroline du Nord : longé par l'océan Atlantique à l'Est, cet État est bordé par la Caroline du Sud et par la Géorgie au Sud, par le Tennessee à l'Ouest et par la Virginie au nord. La Caroline du Nord fait partie des Treize colonies historiques des États-Unis et fut le douzième État à rejoindre l'Union en 1789. Elle est principalement composée de forêts et de montagnes à l'Ouest, de plateaux dans le centre et le Sud, et d'une zone côtière à l'Est formée de dunes et de bandes de sable.
Lorsque la pandémie a éclaté, la Caroline du Nord fut l'un des États dont la population fut la plus durement touchée, l'armée n'eut d'autre choix que de bombarder la plupart des villes alors que l'évacuation des civils n'était pas encore terminée. Aujourd'hui, les centres urbains ne sont plus que de vastes tas de ruines envahis d'Infectés. Après avoir été laissée à l'abandon, la majeure partie des Outer Banks, un chapelet d'îles situées dans le Sud-Est, fut totalement submergée à la suite d'un ouragan quelques années plus tard.

La Caroline du Sud : cet État est bordé à l'Ouest et au Sud par la Géorgie, au Nord par la Caroline du Nord et à l'Est par l'océan Atlantique. La Caroline du Sud fait partie des Treize Colonies qui fondèrent ensuite les États-Unis d'Amérique à la suite de la Guerre d'Indépendance, elle se compose de quatre régions naturelle, la Plaine Atlantique, composée de terres argileuses et dont les zones les mieux drainées étaient utilisées pour l'agriculture alors que les mauvaises terres étaient laissées à l'état de marécages, la région des Sand Hills, qui, comme son nom l'indique, est le vestige d'anciennes dunes, la région du Piedmont, qui contient les bases d'une ancienne chaîne de montagnes érodées et le point le plus haut se trouve dans l'Upstate, où commence l'escarpement des montagnes Blue Ridge, qui s'étendent en Caroline du Nord et en Géorgie et qui fait partie du Sud de la chaîne des Appalaches. La région est touchée en moyenne par une quinzaine de tremblements de terre par ans d'une magnitude inférieure à 3 sur l'échelle de Richter, et qui sont responsables de l'effondrement de nombreux bâtiments fragilisés par les bombardements de l'armée. Pendant l'évacuation des villes, un groupe de soldats accompagnés d'une trentaine de civils s'étaient retranchés à Fort Sumter, un ancien fort maritime datant de la Guerre de Sécession transformé en musée se trouvant à proximité des côtes de la ville de Charleston. Ils n'ont jamais été évacué et personne ne sait ce qu'ils sont devenus, ils sont sans doute morts depuis longtemps. Cependant, certains pensent qu'ils pourraient être encore là-bas, vivant totalement isolés du reste du No man's land.



La Floride : bordée à l'Ouest par le Golfe du Mexique, au Nord par l'Alabama et la Géorgie et à l'Est par l'océan Atlantique, la Floride est constituée à l'Est d'une péninsule d'environ 630 km de long et à l'Ouest d'une bande côtière étroite d'environ 330 km de long en forme de « queue de poêle ». Sa géographie est marquée par un littoral étendu et par l'omniprésence de marécages, le plus grand d'entre eux, les Everglades, recouvrant pratiquement toutes les terres du Sud. Le littoral compte plus de 4500 îles. L'archipel des Keys, à l'extrémité méridionale, forme un chapelet d'îles coralliennes de plus de 200 km de long.
La Floride comptait autrefois quatre zones de quarantaine, celle de Miami fut abandonnée à la suite d'un violent ouragan en 2017, Orlando fut envahie par une horde d'infecté en 2018, et celles de Jacksonville et de Tampa furent attaquées de l'intérieur par des fanatiques qui ont massacré tous ses résidents et réduit les ZQ en cendres. D'après un rapport de la FEDRA datant de 2030, il n'y aurait plus aucun survivant dans cet État. Les villes en ruine, en partie détruites par les bombardements, ont été dévoré par la végétation et les marécages. Par contre, on compte un nombre très important d'Infectés dans la zone.

La Géorgie : cet État est bordé à l'Ouest par l'Alabama, au Nord par le Tennessee et la Caroline du Nord, à l'Est par la Caroline du Sud et l'l'océan Atlantique et au Sud par la Floride. Comme tous les États formant le Dixieland, la Géorgie était l'une des plaques tournantes de l'esclavage et importait de nombreux esclaves pour ses plantations de riz et de coton. Le Nord de l'État est occupé par la chaîne des Appalaches, le Sud et l'Est, quant à eux, par la plaine côtière. La Géorgie comprend également de nombreux cours d'eau ainsi sites protégés et des parcs nationaux. C'était un État densément peuplé avant que la pandémie ne frappe, forçant la population à trouver refuge dans la zone de quarantaine d'Atlanta, c'est la ZQ la plus peuplée du No man's land ainsi que la toute dernière du Dixieland. Isolée du reste des zones du quarantaine, Atlanta est gangrénée par le crime et la corruption, les lois y sont plus sévères que dans n'importe quelle autre ZQ, si bien que tous les crimes sont punis de mort, mais cela n'a pas empêcher les cartels de se développer leurs trafics.

Le Kentucky : il est bordé au Nord par l'Illinois, l'Indiana et l'Ohio, à l'Est par la Virginie Occidentale et par la Virginie, au Sud par le Tennessee et à l'Ouest par le Missouri. Le Kentucky était connu comme le *Bluegrass State*, un surnom dû à l'herbe bleue que l'on trouve dans de nombreux pâturages de son sol fertile. Une de ses principales régions est la *Bluegrass Region*, dans le centre de l'État, où se trouvaient les deux principales villes, Louisville et Lexington. Le Kentucky présente divers environnements et d'abondantes ressources dont le plus long réseau de grottes du monde dans le parc national de Mammoth Cave, le plus long système de voies navigables du No man's land et les deux plus grand lacs artificiels à l'Est du Mississippi. Il n'y a pas de hautes montagnes dans le Kentucky, mais le relief est assez marqué dans l'Est de l'État. Il représente en effet l'extrémité Ouest du vaste système des Appalaches, qui sépare l'intérieur américain des États de la Côte Est. Plus précisément, le point culminant du Kentucky, la Black Mountain, d'une altitude de 1263m, appartient aux monts du Cumberland. Toutefois, cette chaîne se trouve en grande partie sur l'État voisin de Virginie. L'Est du Kentucky est donc composé pour l'essentiel par le Plateau du Cumberland, prolongement des montagnes du même nom. L'altitude y décroit à mesure que l'on avance vers l'Ouest. Toute la partie Est de l'État est appelée Eastern Coal Field car on y trouvait d'importantes mines de charbon. Au Nord-Ouest du plateau de Cumberland se trouve une région à la terre fertile parsemée de petites collines. Durant le Confinement, les habitants ont fui les grandes villes et ont tenté de quitter l'État en passant par les collines mais furent tout de même rattrapés par les infectés. Très peu d'entre eux réussirent à sortir du Kentucky vivants.

La Louisiane : cet État est entouré à l'Ouest par le Texas, au Nord par l'Arkansas, à l'Est par le Mississippi et au Sud par le Golfe du Mexique. La Louisiane est une terre plate, exceptées quelques zones vallonnées recouvertes de forêts de pins. Un des territoires naturels les plus larges de la Louisiane est la Forêt nationale de Kisatchie. Plus de la moitié du territoire de cette forêt est composée de pins établies sur un terrain plat. L'eau est abondante et recouvre environ 9 000 km^2. La Louisiane est drainée par le bassin versant du Mississippi, qui forme le Delta du Mississippi à son embouchure, en aval de la ZQ de La Nouvelle Orléans. À l'Ouest se trouve une vaste prairie naturelle ponctuée de bosquets et débouchant sur des marais côtiers envasés, bordés de cordons littoraux boueux. À l'Est, menacées par les crues, bien que protégées par de nombreuses digues, les terres alluviales sont drainées par des chenaux que l'on appelle bayous. La Plaine du Delta du Mississippi s'achève en une bande de sable, de vase et de mangrove, où eau et terre se mêlent sous une végétation luxuriante. Lors de la pandémie, la majorité des survivants s'est retrouvée dans la ZQ de La Nouvelle Orléans alors que l'armée effectuait des bombardements dans tout l'État afin de stopper la prolifération des infectés. En 2021, un violent ouragan frappa les côtes de la Louisiane et une grande partie de ZQ de La Nouvelle Orléans fut inondée, occasionnant des milliers de morts. Toutes les voies de communications avec la ville furent coupées, il était impossible de recevoir de l'aide par la route. Le gouvernement Biden décida de laisser les résidents de la ZQ à leur sort, et après plusieurs semaines, le manque d'eau potable et de nourriture provoqua de nombreux incidents entre les résidents, les vols et les meurtres devinrent monnaie courante. Lorsque toutes les réserves de nourriture furent épuisées, certains résidents, rendus fous par la faim se mirent à dévorer les cadavres, puis à tuer et à dévorer les autres résidents, provoquant un véritable massacre. Ces cannibales, appelés Dreaders, ont ensuite quitté la ville et se sont dispersés dans les Terres Désolées et les Rocheuses.

Le Mississippi : bordé à l'Ouest par la Louisiane et l'Arkansas, au Nord par le Tennessee, à l'Est par l'Alabama et au Sud par le Golfe du Mexique, le Mississippi est tristement connu comme étant le tout dernier État des États-Unis d'Amérique à avoir ratifier le Treizième Amendement de la Constitution, interdisant l'esclavage, en 2013. Possédant un relief relativement plat, composé de petites forêts et de grandes terres fertiles, le Mississippi tire son nom du fleuve Mississippi qui traverse le No man's land du Sud au Nord et qui marque sa frontière Ouest avec la Louisiane et l'Arkansas. Durant l'Effondrement, plusieurs politiciens se réfugièrent dans le Capitol de Jackson, protégés par la garde nationale alors que les Infectés commençaient à envahir peu à peu des villes. Ils pensaient qu'ils seraient évacués en priorité par le gouvernement qui n'en fit rien. Aujourd'hui, le Mississippi est considéré comme un territoire des plus hostile où la prolifération de l'infection est très active avec des centaines de milliers d'Infectés qui se baladent librement dans tout l'État.

Le Tennessee : cet État est entouré au Nord par le Kentucky et la Virginie, à l'Est par la Caroline du Nord au Sud par la Géorgie, l'Alabama et le Mississippi et à l'Ouest par l'Arkansas et le Missouri. Le Tennessee est géographiquement divisé en trois grandes zones : le Tennessee de l'Est, partageant les montagnes Blue Ridge avec la Caroline du Nord, le Tennessee Central composé de grandes vallées, et le Tennessee de l'Ouest abritant le Plateau du Cumberland. Il est parcouru par la rivière Tennessee, un des principaux affluents du fleuve Ohio. La rivière prend sa source dans l'Ouest de l'État et s'écoule vers le Sud et après être passée dans l'État de l'Alabama, retraverse du Sud au Nord celui du Tennessee. Avec huit États voisins, c'est le territoire du No man's land qui a le plus d'États frontaliers. De par cette position géographique, l'infection s'est très rapidement répandue dans tous ses États voisins lorsque la pandémie a connu son pique à la fin du mois de Septembre 2013. Beaucoup se sont réfugiés sur des bateaux et ont tenté de fuir par les rivières et les fleuves, la plupart de ces survivants forment maintenant des groupes de Pirates qui sévissent partout sur les voies fluviales et maritimes du No man's land.

La Virginie : c'est un État limitrophe au Nord du Maryland et du District de Colombia, il est bordé au Sud par la Caroline et le Tennessee, à l'Ouest par le Kentucky et par la Virginie Occidentale, et à l'Est par la Baie de Chesapeake et par l'océan Atlantique. La Virginie est divisée en cinq zones géographiques, l'estran des Beaux-champs et le Piedmont de Virginie à l'Est, les montagnes Blue Ridge et ses grandes forêts de feuillus et de conifères, la fin de la chaine des Appalaches, et pour finir la Vallée de Shenandoah et le Plateau du Cumberland à l'Ouest. Après l'Insurrection de la FEDRA, des milliers de résidents appartenant aux différentes zones de quarantaine, dont l'ancien président Joe Biden, furent exilés dans la base navale de Norfolk afin d'y bâtir leur propre refuge et d'y vivre. Mais plutôt que de renforcer les défenses de leur nouveau refuge, l'ancienne administration Biden, ne digérant pas du tout ce coup d'état, perdit un temps fou à échafauder des plans afin de reprendre le pouvoir. Moins de deux semaines après avoir été abandonné par la FEDRA, une horde d'Infectés déferla sur la ville et tua tous ceux qui n'avaient pas réussi à fuir. Quelques survivants ont cependant réussi à réchapper au massacre et se sont réfugiés dans l'ancien musée militaire situé à Fort Monroe, dans l'Est de l'État.

La Virginie Occidentale : cet État est bordé au Nord par la Pennsylvanie et le Maryland, à l'Est et au Sud par la Virginie, et à l'Ouest par le Kentucky et l'Ohio. C'est un territoire montagneux et rural, recouvert de forêts. C'est l'une des régions les plus sauvages du Sud-Est du No man's land. La Virginie Occidentale a été totalement abandonnée par ses habitants durant la pandémie, ceux qui n'ont pas réussi à fuir ont soit été tué soit sont venus grossir les rangs des Infectés qui grouillent partout dans la région, surtout dans les zones urbaines. Par contre, la vie animal y est très florissante.



ACCESSIBILITÉ
Le Dixieland est totalement isolé des voies de communication routières entretenues par la FEDRA, la plupart des routes secondaires sont en mauvaise état à cause des bombardements ou bien encombrées de carcasses de véhicules, représentant les vestiges d'une évacuation faite dans la panique. À cause de cet isolement, la zone de quarantaine d'Atlanta ne peut compter que sur elle-même et fonctionne en autosuffisance depuis la chute des zones de quarantaine de Floride et il faut au-moins ça pour réussir à nourrir les 47 milles résidents et le personnel militaire. Les voies fluviales restent les plus pratiquées par les survivants. Afin de protéger la centrale nucléaire de Vogtle au Nord-Est de la Géorgie, ainsi que la raffinerie de pétrole de Garyville à l'Ouest de La Nouvelle Orléans, la FEDRA dispose de contingents importants à proximité de ces sites sensibles.

CLIMAT
Le Dixieland est doté d'un climat subtropical humide, les Étés et les Automnes y sont chauds et humides alors que les Hivers et les Printemps y sont assez doux. Ce climat est propice à la formation d'orages et d'ouragans le long des côtes et de tempêtes dans les régions du centre, surtout durant la saison estivale.

TAUX D'INFECTION & DÉMOGRAPHIE
Comme toutes les régions du No man's land, le Dixieland n'a pas été épargné par la pandémie, de nombreux États sont devenus de véritables désert sans aucune présence humaine, comme la Floride ou encore la Virginie Occidentale pour ne citer qu'eux. La mise en place des zones de quarantaine a été un véritable échec, que ce soit dû à la prolifération des infectés, à cause de catastrophes naturelles ou bien d'autre chose. Mise à part quelques petites communautés autonomes à l'Ouest et à l'Est de la région, les derniers survivants du Dixieland vivent dans la zone de quarantaine d'Atlanta, entassés dans une ville rongée par le crime et la corruption.

LES TERRES DÉSOLÉES

Cette région du No man's land se distingue par son milieu naturel désertique, composé de hautes montagnes ainsi que de grands plateaux et bassins. Elle partage également sa frontière avec le Mexique au Sud. Les Terres Désolées sont constituées de seulement quatre États, l'Arizona, le Nouveau-Mexique, l'Oklahoma et le Texas, mais cela ne l'empêche pas d'être l'une des plus grandes régions du No man's land. Durant l'Effondrement, des milliers de réfugiés provenant d'Amérique du Sud passèrent la frontière chaque jour, espérant échapper à l'infection et trouver refuge aux États-Unis, mais des centaines d'entre eux étaient déjà porteurs de l'infection cérébrale par Cordyceps au moment de traverser. L'armée a alors été mobilisée à la frontière pour empêcher cette invasion par le Sud, allant jusqu'à tirer sans sommation sur tout individu qui tentait de traverser. Il y a encore des centaines de squelettes gisant le long de la frontière américano-mexicaine que l'armée n'a même pas pris la peine d'enterrer. Il y avait au début du Confinement sept zones de quarantaine dans cette région mais aujourd'hui il n'en reste plus que quatre, Dallas, Albuquerque, Phoenix et Oklahoma City.

GÉOGRAPHIE
Situé au Sud-Ouest, les Terres Désolées sont essentiellement composées de paysages désertiques et généralement peu élevée, les altitudes dépassent rarement les 1000m excepté dans la partie occidentale. À l'Est, les principales montagnes sont les Monts Ozark, Ouachita, Arbuckle et Wichita. Les Monts Ozark et Ouachita représentent les seules montagnes entre les Appalaches et les Rocheuses. Le Sud du Texas forme une plaine côtière et s'ouvre sur le Golfe du Mexique. Les côtes y sont basses et découpées par des baies et des estuaires, et sont bordées par plusieurs grandes îles. Les paysages sont relativement plats ou légèrement vallonnés, favorisant les activités humaines. Le centre du Texas et de

l'Oklahoma sont formés de plateaux et de hautes plaines, bordés par des escarpements, cette zone représente une zone de transition entre les Grandes Plaines du Midwest et les plaines côtières du Texas. Le Plateau d'Edwards se rattache aux Grandes Plaines. La Llano Estacado est considérée comme l'une des plus grandes buttes d'Amérique du Nord. Le Panhandle est formé de hautes plaines et de plateaux disséqués par des gorges et des canyons profonds. Le Canyon de Palo Duro est le deuxième plus grand du No man's land de par ses dimensions, juste après le Grand Canyon. Le Guadalupe Peak dans l'Ouest du Texas est le point culminant de la région, si l'on ne prend pas en compte le Nouveau-Mexique. Pour résumer, la région des Terres Désolées est un ensemble complexe de chaînes de montagnes, de plateaux et de fossés d'effondrement arides et semi-arides.

L'Arizona : cet État est bordé par la Californie à l'Ouest, par le Nevada et par l'Utah au Nord, par le Nouveau-Mexique à l'Est et par les États mexicains de la Basse Californie et du Sonora au Sud. L'État est connu pour ses paysages désertiques riches en cactus et par son climat qui présente des Étés très chauds et des hivers doux. Mais l'Arizona est aussi composé du Plateau du Colorado et de ses forêts de pin, dans la portion Nord de l'État. Comme les autres États du Vieux Sud, l'Arizona est une région au relief accidenté, dont plus de la moitié de la superficie est composée de montagnes et de plateaux. Les principaux cours d'eau sont le Colorado, fleuve qui a creusé le Grand Canyon, la rivière Gila et la rivière Salée. La FEDRA avait établi deux zones de quarantaine en Arizona, à Phoenix, la capitale de l'État, et à Tucson plus dans le Sud. La majorité des grandes villes sont en ruine à cause des bombardements mais le champignon ne semble pas s'être développé sur les surfaces urbaines, certainement à cause du climat aride qui domine la région, les Infectés y sont par contre particulièrement nombreux, fuyant la lumière du jour et cherchant un peu de fraicheur à l'intérieur des bâtiments. Comme beaucoup d'autres durant les premières années du Confinement, la ZQ de Tucson fut abandonnée par la FEDRA après avoir été envahi par une horde d'infectés. La centrale nucléaire de Palo Verde, dans l'Ouest, assure les besoins énergétiques à la fois de l'Arizona et de son État voisin, le Nouveau-Mexique.

Le Nouveau-Mexique : ce territoire est bordé à l'Ouest par l'Arizona, au Nord par le Colorado, à l'Est par le Texas et au Sud par les États mexicains de Chihuahua et de Sonora. Le Nouveau-Mexique est une région essentiellement montagneuse, le Nord de l'État est occupé par les Sangre de Cristo Mountains qui constituent l'extrémité méridionale des Montagnes Rocheuses. L'Est est occupé par de grandes étendues plates appartenant au domaine de la Grandes Plaines dont l'altitude est comprise entre 900m et 1500m, elles prolongent en fait les hautes plaines texanes situées plus à l'Est et forment une vaste butte dénommée la Llano Estacado dont la vallée de la Canadian River marque la limite Nord. Le Sud et l'Ouest sont occupés par des buttes et des montagnes, notamment les Sacramento Mountains et les montagnes San Andres. Le quart Nord-Ouest est occupé par le Plateau du Colorado au relief déchiqueté par l'érosion. La large vallée du Rio Grande sépare l'État en deux moitiés selon un axe Nord-Sud. Quelques mois après l'Insurrection de la FEDRA, plusieurs soldats commandés par le Major Steven Cahill ont déserté la zone de quarantaine d'Albuquerque et sont partis s'installer à une centaine de kilomètres dans la ville de Santa Fe. Après avoir nettoyé la zone, les soldats installèrent un périmètre de sécurité dans un quartier résidentiel, et quelques temps plus tard le groupe de Cahill, qui avait pris le nom de Corneilles, fut rejoint par d'autres survivants qui avaient quitté leurs abris pensant être protégés par les anciens soldats. Mais le prix de leur protection était élevé et les Corneilles établirent un racket organisé auprès de des nouveaux résidents. Santa Fe n'a qu'une seule règle : « Payez ou bien partez ».



L'Oklahoma : ce territoire est bordé au Nord par le Colorado et le Kansas, à l'Est par le Missouri et l'Arkansas, à l'Ouest par le Nouveau-Mexique et au Sud par le Texas dont il est séparé par la rivière Rouge. L'Oklahoma est situé entre les Grandes Plaines et les Monts Ozark à l'Est. L'organisation du relief est simple : plus on se dirige vers l'Ouest, plus les altitudes augmentent. L'Ouest de l'État est occupé par de hautes plaines alors que des plaines humides caractérisent le Sud-Ouest. Le point culminant, Black Mesa se trouve au Nord-Ouest, dans le Panhandle. Le point le plus bas se situe sur la Little River près de la frontière Sud-Est et de la ville d'Idabel. Une partie des prairies des hautes herbes des Flint Hills s'étire à travers le Nord de l'Oklahoma, Cavanal Hill, au Sud-Est est considérée comme la plus haute colline du monde. Le centre est occupé par les Red Bed Plains, une région autour d'Oklahoma City. Entre les Red Bed Plains et la frontière avec l'Arkansas se trouvent les Sandstone Hills, particulièrement riches en pétrole et en charbon. À l'Ouest se trouve les Gypsum Hills, aussi appelées Glass Mountains en raison de leur aspect minéral. Le paysage du Nord-Ouest est constitué de buttes, de hautes plaines semi-arides et de plateaux disséqués par des gorges comme dans les Glass Mountains. Le Sud-Ouest est dominé par des plaines coupées par de petites chaînes de montagnes comme les Antelope Hills et les montagnes Wichita. Une zone de transition, située au centre de l'État, offre des étendues de prairies et de bois. Le tiers oriental de l'État est affecté par des glissements de terrains et les rives des cours d'eau vivent sous la menace des inondations. La zone de quarantaine d'Oklahoma City est située au croisement de la Route 35 et de la Route 66 qui facilite les échanges entre toutes les ZQ encore en activités et permet un flux pratiquement ininterrompu de trafics routiers. Ces convois sont souvent la cible de bandes armées vivants le long des voies de transport.

Le Texas : cet immense territoire est bordé par la Louisiane et par l'Arkansas à l'Est, par l'Oklahoma au Nord, et par le Nouveau-Mexique à l'Ouest. Situé au Nord du fleuve Rio Grande, le Texas a tout d'abord été une colonie espagnole avant de faire partie du Mexique, puis fut finalement rattaché aux États-Unis en 1845. Le Texas possède des paysages divers organisés selon un vecteur Est-Ouest : ils évoluent des plaines du Sud profond aux déserts du Sud-Ouest américain. Les milieux naturels sont donc d'une grande variété : marais littoraux, forêts subtropicales, prairies, zones semi-arides et arides, et montagnes se succédant sur plusieurs centaines de kilomètres d'Est en Ouest. Le Texas ne compte plus que deux zones de quarantaine, la ZQ d'El Paso, situé à deux pas de la frontière avec le Mexique, fut abandonnée par la FEDRA après qu'un groupe formé de militaires et de civils mexicains ait provoqué une brèche dans l'un de ses murs d'enceinte à l'aide d'explosifs, permettant aux réfugiés d'envahir la ZQ mais cela permis également à plusieurs centaines d'Infectés de pénétrer la ville. La ZQ de Houston a bien failli être évacuée en 2020, après une violente épidémie de grippe qui provoqua des centaines de morts, mais sa proximité avec deux des trois dernières raffineries de pétrole du No man's land, à Port Arthur et à Baytown, en a fait un site stratégique irremplaçable. Les malades ont tous simplement été traité comme s'ils étaient victimes de l'infection cérébrale par Cordyceps et éliminés systématiquement afin de stopper la propagation du virus.
La ZQ de Dallas connait une explosion de la criminalité, similaire aux ZQ de Chicago et d'Atlanta. Sa position sur la Route 35 permet aux cartels d'exporter leurs marchandises dans les différentes ZQ du pays et ce malgré tous les efforts des autorités de la FEDRA. Le Texas possède une centrale nucléaire, la centrale de Comanche Peak à proximité de Dallas qui fournit la majorité de l'énergie électrique des ZQ des Terres Désolés.

ACCESSIBILITÉ
Les Terres Désolées sont desservies par deux des six axes routiers principaux, la Route 35 et la Route 66. C'est également la région où la FEDRA a installé le plus d'avant-postes le long des routes à cause des Highwaymen, des gangs de motards particulièrement mobiles et violents qui sévissent sur toutes les routes importantes du pays. Les voies fluviales sont par contre très peu fréquentées.

CLIMAT
Le climat des Terres Désolées est assez variable, il va de subtropical humide dans la moitié Est du Texas et de l'Oklahoma, à semi-aride au Nouveau-Mexique et désertique en Arizona. Les Étés sont souvent caniculaires, particulièrement en Arizona, et les orages sont assez fréquents, les Hivers y sont par contre plutôt doux.

TAUX D'INFECTION & DÉMOGRAPHIE
Avant la pandémie, les Terres Désolées étaient considérées comme étant la seconde région la plus peuplée des États-Unis, la population était surtout concentrée dans les grandes métropoles. Quand, l'infection connu son pique au début de l'Automne 2013, de nombreuses villes furent bouclées par l'armée, comme Austin au Texas ou encore Santa Fe au Nouveau-Mexique, les soldats empêchaient les habitants de sortir afin de limiter la propagation de l'infection et il est même arrivé qu'ils abattent sans sommation ceux qui tentaient de fuir avant de se rendre compte que ce phénomène se déroulait partout dans le pays. Durant cette période qui dura quatre jours, les habitants des Terres Désolées se sont sentis abandonnés et beaucoup ont choisi la pire des manières pour survivre avant que l'armée ne lève finalement le blocus et ne commence à évacuer les civils à partir du 30 Septembre 2013. Les cinq zones de quarantaine de cette région comptent un total de plus 75 milles résidents, on pense qu'il existe plusieurs petites communautés autonomes disséminées un peu partout dans les Terres Désolées, la plus grande étant celle de Santa Fe dirigée par le groupe de Maraudeurs appelé les Corneilles. Il existe également de nombreux clans de Dreaders, des groupes de cannibales féroces et dépravés, qui vivent un peu partout sur le territoire et qui attaquent tous ceux qu'ils croisent afin de se nourrir.



LES ROCHEUSES

Aussi connues sous le nom de Montagnes Rocheuses, les Rocheuses sont une grande chaîne de montagnes dans l'Ouest du No man's land, s'étendant sur 3000 kilomètres depuis le Nouveau-Mexique jusqu'au Canada. Elles formaient un barrage naturel à l'expansion des colons durant la Conquête de l'Ouest. Cette région regroupe six États, le Colorado, l'Idaho, le Montana, le Nevada, l'Utah et le Wyoming. Durant l'Effondrement, beaucoup de survivants ont pensé que le climat froid de la région durant l'Hiver pourrait les protéger de l'infection et ont ainsi tenter de rejoindre le Canada en passant par les montagnes, mais ils ont vite compris que même si les basses températures avaient tendance à ralentir l'activité des Infectés elles ne les stoppaient pas pour autant. Ainsi, des milliers de survivants se sont retrouvés bloqués durant l'Hiver et la plupart sont morts de froid. On peut encore retrouver dans les montagnes des corps momifiés lorsque survient le dégèle durant le printemps. Les Rocheuses comptaient trois zones de quarantaine, Denver dans le Colorado, Las Vegas dans le Nevada et Salt Lake City dans l'Utah, mais ces deux dernières ont fini par être évacuées et abandonnées par la FEDRA au fil du temps.

GÉOGRAPHIE

L'altitude des Rocheuses varie entre 1500m près des hautes plaines et 4400m au Mont Elbert dans le Colorado. Leur largeur est comprise entre 120 et 650 km et elles prennent une forme oblongue, étendue en latitude sur plusieurs milliers de kilomètres. La région est connue pour ses grandes montagnes et ses immenses forêts. Les cours d'eau coulant depuis les Rocheuses se jettent dans trois des cinq océans du monde : l'océan Atlantique à l'Est, l'océan Pacifique à l'Ouest et l'océan Arctique au Nord. La faible densité de population caractérisait cette région, les centres urbains les plus importants se trouvaient sur les périphéries comme Colorado Springs, Denver ou Las Vegas, toutefois, certains centres urbanisés, de tailles plus modestes, se trouvent au centre de la région, comme Boise ou Salt Lake City. Les Rocheuses sont situées entre la Côte Pacifique à l'Ouest, le Midwest à l'Est et les Terres Désolées au Sud.

Le Colorado : cet État est bordé au Nord par le Wyoming, au Nord-Est par le Nebraska, à l'Est par le Kansas, au Sud par l'Oklahoma et le Nouveau-Mexique et à l'Ouest par l'Utah. Le Colorado est le seul territoire du No man's land qui se trouve entièrement à haute altitude, son point le plus bas se trouve au niveau du fleuve Arikaree, à 1000m au-dessus du niveau de la mer. Le Colorado compte plus de 52 sommets de plus de 4270m et est divisé en quatre régions géographiques distinctes, les Grandes Plaines à l'Est, les Montagnes Rocheuses et le Plateau du Colorado à l'Ouest, et le Bassin Aride au Sud. Le Colorado abritait également les réserves amérindiennes des tribus Ute ainsi que le parc national de Mesa Verde. Cet État était aussi connu pour ses stations de sport d'hiver comme Aspen ou Beaver Creek ou encore pour sa politique avant-gardiste concernant l'écologie et le développement durable.

Le Colorado abrita durant un temps le plus important centre de recherche des Lucioles dans le bâtiment des sciences de l'Université de l'Est du Colorado où ils menaient essentiellement des expériences sur des singes afin d'étudier le développement du Cordyceps dans le but de trouver un vaccin à l'infection. Les Lucioles finirent par abandonné ce centre de recherches en 2026 à cause d'un problème de sécurité et la majeure partie des équipes de recherche et de l'équipement furent transférés en Utah, à l'hôpital Sainte-Marie dans l'ancienne zone de quarantaine de Salt Lake City. Aujourd'hui, tout ce qu'il reste de la présence des Lucioles à l'Université de l'Est du Colorado sont des singes porteurs sains de l'infection ainsi que des Infectés qui se baladent encore librement sur le campus mais aussi quelques notes et enregistrements audio laissés par des chercheurs frustrés de n'avoir pas réussi à percer les mystères de l'infection.



L'Idaho : autrefois surnommé l'*État Joyau*, l'Idaho est bordé à l'Ouest par l'État de Washington et l'Oregon, au Sud par le Nevada et l'Utah et à l'Est par le Montana et le Wyoming. Cet État comporte également une frontière avec la province canadienne de la Colombie-Britannique. L'Idaho était réputé pour ses paysages composés de hauts sommets enneigés, de cascades, de vastes lacs et de profonds canyons. La vie sauvage y était encore en grande partie préservée et s'est démultipliée depuis la pandémie. L'identité de l'Idaho était autrefois indissociable des sports d'hiver, car chaque ville possédait dans son voisinage sa station de ski. Aujourd'hui, les villes en ruine ont toutes été abandonnées et avalées par la végétation, laissées à la merci des infectés, encore très nombreux sur le territoire. Les dernières présences humaines en Idaho sont les avant-postes de la FEDRA le long de la portion de la Route 20 qui traverse l'État d'Est en Ouest.

Le Montana : cet État est bordé à l'Ouest par l'Idaho, à l'Est par le Dakota du Sud et le Dakota du Nord, et au Sud par le Wyoming, il est également frontalier du Canada au Nord en touchant les provinces canadiennes de la Colombie-Britannique, de l'Alberta et du Saskatchewan. Territoire rural au climat continental, ses paysages alternent entre larges vallées dominées par les imposants sommets des Montagnes Rocheuses à l'Ouest, et de vastes plaines fertile à l'Est. Son réseau hydrographique est très important : plusieurs affluents du Missouri comme la Yellowstone, la Milk et la Musselshell traversent l'État de part en part, formant de nombreux canyons et cascades. Cet immense territoire des Rocheuses était également l'un des moins densément peuplé des anciens États-Unis, avec l'Alaska et le Wyoming, les populations étaient surtout concentrées dans les métropoles qui se sont très vite retrouvées dépassées par la prolifération rapide de l'infection, les routes se sont très vite retrouvées encombrées par des kilomètres de bouchon provoqués par les habitants affolés et désespérés qui tentaient de fuir. Certains survivants ont réussi à se cacher durant plusieurs semaines dans des coins reculés mais la plupart moururent de faim ou bien de froid durant le première Hiver. Aujourd'hui le Montana est pratiquement désert, une petite communauté autonome s'est cependant formée dans la ville de Fort Benton, au centre de l'État.

Le Nevada : bordé à l'Ouest et au Sud-Ouest par la Californie, au Nord par l'Oregon et l'Idaho, à l'Est par l'Utah et au Sud-Est par l'Arizona, le Nevada se trouve dans la région du Grand Bassin, un territoire désertique fait de montagnes et de hauts plateaux. Son principal fleuve, l'Humboldt, coule entièrement à l'intérieur de l'État, dans sa partie Nord, Il ne se jette dans aucune mer, comme de nombreuses rivières du Grand Bassin. Le Colorado coule au Sud et les autres cours d'eau sont des affluents plus ou moins importants, généralement alimentés par la fonte des neiges au sommet des montagnes au printemps. Durant la pandémie, la FEDRA installa l'une de ses zones de quarantaine dans la ville la plus peuplée du Nevada, Las Vegas, connus pour ses casinos et ses hôtels de luxes. Elle fut l'une des huit ZQ à tomber durant la première année de présidence de Joe Biden. Comme pour beaucoup de ZQ, le gouvernement avait sous-estimé la propagation de l'infection. Las Vegas fut abandonnée au début de l'année 2018 puis bombardée avant d'être finalement pratiquement recouverte par le désert. La ville ne resta pourtant pas inoccupée très longtemps, un gang de Highwaymen les Berserkers sont venus s'y installer et ont transformé le Bellagio, l'un des plus gros hôtel-casino de Vegas, en forteresse. Ces détraqués ont pris la fin du monde un peu trop au pied de la lettre et ont adopté un comportement et une mode vestimentaire tirés de Mad Max, une célèbre trilogie de films post-apocalyptique. Sous la domination de leur chef, Lord Asmodeus, les Berserkers règnent comme des seigneurs de guerre sur le grand désert du Nevada et produisent la méthamphétamine la plus pure de tout le No man's land.



L'Utah : cet État est bordé par l'Idaho au Nord, par le Wyoming au Nord et à l'Est, par le Colorado à l'Est, par le Nouveau-Mexique au Sud-Est, par l'Arizona au Sud et par le Nevada à l'Ouest. L'Utah était connu pour sa grande diversité géologique allant de déserts arides avec des dunes de sables aux prospères forêts de pin dans des vallées de montagnes. L'Utah est globalement rocheux avec trois régions géologiques distinctes : les Montagnes Rocheuses, le Grand Bassin, où se trouve le Grand Lac Salé, et le Plateau du Colorado et ses paysages aux formes érodées. L'État était également connu pour sa forte communauté mormone et pour être une destination touristique de premier plan. Peu de temps après l'Insurrection en 2023 et la grande purge qui suivit, la zone de quarantaine de Salt Lake City fut abandonnée par la FEDRA, l'armée n'ayant plus les effectifs suffisant pour assurer correctement la sécurité de la ville, les résidents et le personnel militaire restants furent ainsi répartis dans les ZQ de Phoenix et de Denver. Quelque temps après que la FEDRA ait quitter la ZQ, les Lucioles se sont installés à Salt Lake City afin d'en faire une de leur base d'opération. Après avoir sécurisé tout un périmètre autour de l'hôpital Sainte-Marie, ce bâtiment est devenu leur centre de recherche principal dédié à l'étude du Cordyceps et à la mise au point d'un vaccin après le démentiellement de leur précédente base à l'Université de l'Est du Colorado en 2026. Marlène Johnson fut assassinée dans le parking de l'hôpital Sainte-Marie en 2034. Après sa mort, plusieurs de ses lieutenants entrèrent dans un violent conflit interne afin de reprendre sa succession. La ZQ fini par être définitivement abandonnée par les Lucioles moins d'un an après. Pour beaucoup, la disparition de Marlène Johnson marqua la fin des Lucioles tel qu'on les connaissait et une grande partie de ses membres quittèrent l'organisation, certains partirent à Seattle rejoindre la milice du Front de Libération de Washington. Depuis la mort de Marlène Johnson, les Lucioles ont totalement disparu des radars de la FEDRA et n'ont plus jamais fait parlé d'eux.

Le Wyoming : bordé à l'Ouest par l'Idaho, au Nord par le Montana, à l'Est par le Nebraska et le Dakota du Sud et au Sud par le Colorado et l'Utah, le Wyoming était l'État le moins peuplé de tous les États-Unis. Le tiers de l'État est situé dans les Grandes Plaines, mais le Wyoming est montagneux sur tout le reste de son territoire ce qui fait qu'il bénéficie d'un climat continental montagneux très rude durant l'Hiver avec d'importante chute de neige de fin Septembre à début Mai et des Étés plutôt secs et parfois orageux, mais restant frais du fait de l'altitude moyenne de l'État, avoisinant les 2000m. Lorsque la pandémie a frappé le Wyoming, les grands centres urbains ont été les premiers touchés, la population fut très vite dépassée par la propagation rapide de l'infection, mais cela laissa le temps à d'autres survivants installés dans des zones plus isolées de s'organiser ou bien de fuir.

Vers 2020, un groupe de survivants mené par Kent Robertson s'est approprié la ville de Jackson, près de la frontière avec l'Idaho, dans l'Ouest du territoire. En travaillant ensemble, les résidents ont également réhabilité un barrage hydroélectrique se trouvant à proximité après qu'il ait été abandonné par la FEDRA afin d'alimenter en électricité la ville, permettant ainsi d'accueillir de plus en plus de monde jusqu'à atteindre plus de trois-cent résidents. La ville possède également une milice de volontaires qui effectuent des patrouilles dans la région. La communauté de Jackson sert de comptoir commercial et d'échanges ainsi que de relais avec d'autres communautés du No man's land. Comme si le nombre élevé d'Infectés infestant la région ne suffisait pas, le Wyoming sert également de refuge à plusieurs groupes de Bandits qui font de la vie des derniers habitants de l'État un enfer.

Il y a deux ans, une tragédie a frappé Jackson, le frère de l'un des résidents a été victime d'une embuscade et a été exécuté par des membres de la milice du WLF de Seattle. Ce dernier les a poursuivis et est revenu deux mois plus tard, blessé et frustré de ne pas avoir réussi à tuer tous les responsables de la mort de son frère.



ACCESSIBILITÉ
Les Rocheuses sont desservies par quatre des six axes routiers principaux, la Route 40, ainsi que les Routes 20, 50 et 90 qui rejoignent la Côte Pacifique. Ces accès routiers sont de véritables comptoir de self-service pour les différents gangs de Highwaymen qui pullulent dans la région. Il y a également quelques avant-postes de la FEDRA le long de de la Route 40 dans le Colorado afin de servir de relais aux convois venant de la ZQ de Denver et la centrale nucléaire de Wolf Creek dans le Kansas.

CLIMAT
Le climat des Rocheuses est aussi varié que son territoire est immense. Il est de type continental froid avec des Étés plutôt frais et des Hivers rudes avec des chutes de neiges très fréquentes proches des zones montagneuses comme le Wyoming ou le Colorado, il est aride et sec dans les zones désertiques de l'Utah et du Nevada et continental humide dans le Montana.

TAUX D'INFECTION & DÉMOGRAPHIE
Beaucoup ont pensé que moins une région était peuplée et moins ont avait de chance de trouver des infectés, c'est une réflexion intelligente mais malheureusement ça ne marche pas comme ça. Comme toutes les régions du No man's land, les Rocheuses ont vu sa population diminuer de plus de 99% depuis le début de la pandémie, les Infectés sont encore très nombreux dans ce territoire, la majorité d'entre eux sont surtout concentrés dans les zones urbaines. La plus forte concentration de survivants se trouve dans la zone de quarantaine de Denver dans le Colorado, il existe aussi un grand nombre de communautés autonomes disséminées un peu partout sur le territoire, la plus peuplé étant la communauté de Jackson dans le Wyoming.
Plusieurs clans de Dreaders, des cannibales dégénérés, sont également présents et très actifs dans la région des Rocheuses, on les retrouve surtout dans le Colorado, dans le Nevada et dans l'Utah.

LA CÔTE PACIFIQUE

Aussi appelé Côte Ouest, la Côte Pacifique est la région du No man's land qui borde le littoral de l'océan Pacifique. Bien que ne faisant pas partie du continent, les États de l'Alaska et d'Hawaii font partie de cette région. C'était un territoire riche et très peuplée qui comptait presque 50 millions d'habitants avant la pandémie, dont 37 millions rien qu'en Californie. La Côte Pacifique regroupe cinq États : l'Alaska, l'Archipel d'Hawaii, la Californie, l'État de Washington et l'Oregon, et comptait neuf zones de quarantaine mais de nos jours, seule la ZQ de Salem dans l'Oregon est encore opérationnelle. Lors de l'Effondrement, la population fut prise de panique et beaucoup tentèrent de quitter les villes en utilisant tous les moyens, des gangs profitèrent de la situation pour tirer leur épingle du jeu, au détriment de pauvres gens qui ne cherchaient qu'à s'enfuir. Les meurtres et les pillages étaient quotidiens jusqu'à ce que l'armée intervienne et organise l'évacuation vers les zones de quarantaine. D'autres cherchèrent à gagner les îles au large de la Californie, pensant être plus en sécurité là-bas. Les militaires organisèrent une évacuation par la mer et affrétèrent des dizaines de bateaux et de ferries, les ports furent littéralement pris d'assaut par les survivants en panique alors que les Infectés venaient de percer le périmètre de sécurité de l'armée. Ce fut très rapidement un carnage, sur la trentaine de bateau qui pouvaient partir ce jour-là, seuls une dizaine ont pu quitter le port sous les cris d'horreur de ceux qui n'avaient pas réussi à embarquer. Personne ne sait s'ils ont réussi à rejoindre les îles ou non.
Les derniers survivants s'entassèrent alors dans les zones de quarantaine créées par la FEDRA où beaucoup y trouvèrent un destin funeste quelques années plus tard, dû à la prolifération de l'infection qui submergea plusieurs d'entre-elles ou bien à cause de catastrophes naturelles cataclysmiques. La Côte Pacifique, la partie continentale du moins, s'est alors transformée au fil des années en une véritable zone fantôme.

GÉOGRAPHIE

La Côte Pacifique est un territoire vaste est très étendu, au relief et au climat très variable suivant où l'on se trouve. Allant des étendus désertes de la Californie, aux steppes glacées et aux fjords de l'Alaska, en passant par la végétation luxuriante de l'Archipel d'Hawaii.

L'Alaska : cet État se trouve tout au Nord, partageant près de 2500 km de frontière avec le Canada. Tout comme l'Archipel d'Hawaii, l'Alaska ne partage aucune frontière commune avec aucun autre État américain. Il est bordé à l'Est par le territoire du Yukon et par la province canadienne de la Colombie-Britannique. L'Alaska est de loin le plus grand territoire du No man's land, entouré par trois ensembles maritimes : le Golfe d'Alaska, qui se trouve au Nord de l'océan Pacifique, la mer de Béring et la mer des Tchouktches, qui le sépare de l'Asie à l'Ouest et la mer de Beaufort qui borde les côtes Nord et fait partie de l'océan Arctique. Le Détroit de Béring sépare naturellement l'Alaska de la Russie. Le rivage de l'Alaska est découpé et accidenté et les chaînes côtières plongent dans l'océan. Ce littoral, long d'environ 50000 km, présente des paysages très différents, allant de plages au Nord en passant par des falaises et des fjords majestueux. Parmi eux, le Lynn Canal, qui, avec ses 150 km de long, est le plus long fjord d'Amérique du Nord. Avec ses glaciers qui produisent des icebergs, ses volcans qui sculptent des vallées lunaires, ses montagnes qui continuent de s'élever vers le ciel, l'Alaska, aux paysages en perpétuel devenir, est le contraire d'une terre ferme. Ce coin de la planète est le théâtre de vastes mouvements tectoniques et est sujet à des failles, des éruptions volcaniques et des séismes.



La FEDRA ne possède que très peu, voir aucune information sur la situation actuelle de l'Alaska, les communications ayant été coupé peu de temps avant le Confinement. Dans un dernier message datant de Décembre 2013, le gouverneur Sean Parnell indiquait que les Infectés avaient totalement envahi le centre-ville d'Anchorage, rassemblant 40% de la totalité de la population de l'État et que les survivants s'étaient réfugiés près du port et du littoral où ils avaient réussi à ériger des fortifications de fortune afin de ralentir les infectés. Il suppliait le gouvernement d'envoyer des navires afin d'évacuer la population. Depuis plus aucune nouvelle. On suppose que l'électricité a dû être coupée à un moment ou à un autre et que sans chauffage, les habitants ont dû tous mourir de froid durant les mois qui ont suivi.

L'Archipel d'Hawaii : constitué d'un archipel de 137 îles, il s'agit du seul État américain situé en dehors du No man's land puisqu'il est situé en Océanie et de l'un des deux États américains non contigus, avec l'Alaska. Les huit îles principales sont Niihau, Kauai, Molokai, Lanai, Kahoolawe, Maui, l'île d'Hawaii et Oahu, où se trouve la capitale Honolulu. L'archipel fait partie de la Polynésie et se situe dans le centre de l'océan Pacifique Nord, à 3718 kilomètres au Sud de la péninsule de l'Alaska. La variété de ses paysages, marqués notamment par une activité volcanique très active, un climat tropical humide, de grandes plages de sable fin ainsi qu'une faune et une flore très riches et variées, en faisait une destination prisée aussi bien des touristes que des scientifiques. Comme pour l'Alaska, la situation actuelle d'Hawaii est inconnue. Toutes tentatives de communication depuis le Confinement ont été des échecs. Des navires ont été envoyé depuis le port de Los Angeles en 2014 afin d'en savoir plus mais aucun n'est jamais revenu. Certains pensent que l'infection s'est totalement répandue sur l'ensemble des îles et qu'il n'y plus aucun survivant, d'autres pensent qu'au contraire, Hawaii serait peut-être le dernier territoire de l'ancien monde épargné par la pandémie.

La Californie : bordée à l'Ouest par l'océan Pacifique, au Nord par l'Oregon, à l'Est par le Nevada et l'Arizona, et au Sud par le Mexique, la Californie était l'État le plus peuplé des anciens États-Unis d'Amérique. Le relief californien est marqué par la diversité, le Grand Bassin occupe les marges orientales de l'État et est bordé par la Sierra Nevada. Au Nord se trouvent plusieurs systèmes montagneux, les chaines des Cascades et les Monts Klamath ainsi que des plateaux. La Vallée Centrale de Californie est encadrée par la Sierra Nevada à l'Est et par les chaînes côtières du Pacifique à l'Ouest.

Le littoral californien abrite également quelques îles, les Farallon Islands à l'Ouest de San Francisco, l'île d'Alcatraz dans la baie de San Francisco, ainsi que les Channel Islands, un archipel de huit îles situées au large de Santa Barbara et de Los Angeles. C'est également en Californie que l'on trouve de luxuriantes forêts où l'on recense les arbres les plus grands du monde, le sequoia géant, pouvant dépasser les 100m de haut.



La Californie est un territoire maudit. Alors qu'elle comptait cinq zones de quarantaine, chacune d'entre-elle a été frappé par le sort. Il y eu tout d'abord la ZQ de San Francisco en 2019 qui fut envahie par des infectés, forçant une partie de ses résidents à fuir et à chercher refuge dans la zone de quarantaine de San Jose. Certains résidents sont partis s'abriter dans la Forêt nationale de Stanislaus et y ont construit la communauté de New Eden, dirigée par un ancien chercheur de la FEDRA qui y a fondé l'Aube verte, une secte d'écologistes extrémistes. Puis est venu le tour de Sacramento, qui fut abandonnée en raison d'effectifs insuffisants pour garantir sa sécurité. San Jose fut également envahie par des Infectés quelques années plus tard. La plus terrible des catastrophes que connue la Californie se produisit durant le mois de Juillet 2024, lors d'un Été particulièrement chaud, alimentant de terribles incendies qui ont ravagé toute la côte Sud, les ZQ de Los Angeles et de San Diego furent évacuées dans la panique et des dizaines de milliers de résidents ont péri. Le Sud-Ouest de la Californie fut dévoré par les flammes durant plusieurs semaines avant que le feu ne finisse par s'éteindre de lui-même, défigurant à jamais les paysages de la région. Beaucoup de survivants savent que la Californie est un coin à éviter et pas qu'à cause des infectés. Durant ces terribles incendies, plusieurs soldats de la FEDRA sous le commandement du Sergent Gerry Rogan ont déserté et se sont réfugiés dans la ville de Santa Barbara, à 145 km de Los Angeles et se sont installés dans l'ancien hôtel Hilton Beachfront Resort après l'avoir fortifié. Sous le nom de Crotales, les anciens soldats commencèrent à capturer et à forcer des rescapés de la ZQ de Los Angeles à travailler dans des plantations afin d'assurer leur propre survie. Avec les années, les Crotales devinrent de plus en plus lascifs et cruels, forçant leurs prisonniers à se battre entre eux pour se divertir et allant jusqu'à travailler en étroite collaboration avec des Pirates avec lesquels ils échangent des vivres contre d'autres survivants capturés dans le No man's land.

L'État de Washington : cet État est bordé au Nord par la province canadienne de la Colombie-Britannique, à l'Est par l'Idaho, au Sud par l'Oregon et à l'Ouest par l'océan Pacifique. De hautes montagnes surplombent la côte et des forêts vertes à longueur de l'année. Son emplacement côtier et les ports du Puget Sound lui conféraient un rôle majeur dans le commerce avec l'Alaska, le Canada et les pays du pourtour du Pacifique. Plusieurs îles du Puget Sound étaient desservies par le plus important trafic maritime aux États-Unis. L'État de Washington est une terre de contrastes. Les profondes forêts de la péninsule Olympique sont parmi les endroits les plus pluvieux au monde et on peut y admirer des forêts typiques des climats océaniques, notamment la forêt humide de Hoh, pourtant des plateaux semi-désertiques ne contenant aucun arbre s'étendent à l'Est de la chaîne des Cascades sur de longues distances. De hauts pics de montagne enneigés surgissent, entourés de piémonts et de plaines. Le Mont Rainier, le point culminant de l'État, se situe au Sud-Est de Seattle et de Tacoma. La partie Est de l'État peut être divisée en deux régions, l'Okanagan Highland et le Bassin du Colombia. La chaîne des Cascades coupe l'État de Washington en deux régions : à l'Ouest, la côte est une zone humide et fraîche, le climat est qualifié d'océanique doux ou de breton et à l'Est des montagnes les terres sont plus chaudes et sèches en Été. En Hiver, la côte connait de nombreux épisodes pluvieux provoqués par une série de dépressions qui causent parfois des inondations, ces fortes pluies se transformant en chute de neige en altitude.
L'État de Washington abritait autrefois deux zones de quarantaine, Tacoma et Seattle. La ZQ de Tacoma fut évacuée en Mars 2018 après une faille de sécurité qui permis à une horde d'Infectés d'envahir la ville en passant par les égouts. La FEDRA abandonna la ZQ de Seattle en 2029 au terme d'une longue guerre contre un groupuscule armé qui se faisait appeler le Front de Libération de Washington (WLF). Les bombardements contre les insurgés ont été si intenses que plusieurs digues ont cédée

et qu'une partie du centre-ville se retrouve maintenant sous les eaux. Après la fuite de la FEDRA, le WLF pris le contrôle de toutes les anciennes infrastructures de la ZQ et devint en très peu de temps une force autoritaire brutale qui n'avait rien à envier aux anciens maîtres de la ville. Les miliciens forcèrent tous les résidents de Seattle à se rassembler au SoundView Stadium au Sud de la ville afin de facilité leur protection, ceux qui refusèrent furent abattus sans sommation. Presque immédiatement après leur prise de contrôle de Seattle, le WLF entra en guerre ouverte contre les Séraphites, une secte dont les membres vivaient à l'Ouest de la zone inondée de Seattle. Ce conflit sanglant provoqua de nombreux morts dans les deux camps jusqu'à ce qu'une trêve soit finalement établie en 2031. La trêve fut rompue par les Séraphites cinq ans plus tard et la guerre repris, plus violente et plus sanglante encore. Elle se termina par la quasi-extermination des Séraphites durant le printemps 2038, après que la milice du WLF envoya toutes ses forces envahir leur refuge. Aujourd'hui, on ne sait pas combien de membres de la secte ont survécu au massacre, ni quelles sont leurs intentions.
L'unique et dernière présence de la FEDRA dans l'État se trouve à la centrale nucléaire de Colombia, près de la frontière avec l'Oregon, qui assure la distribution d'énergie à la zone de quarantaine de Salem.

L'Oregon : l'Oregon est bordé par l'océan Pacifique à l'Ouest, par l'État de Washington au Nord, par la Californie au Sud, par le Nevada au Sud-Est, et par l'Idaho à l'Est. Ses frontières au Nord et à l'Est suivent pour l'essentiel les cours du fleuve Colombia et de la Snake River. Le territoire de l'Oregon est intégralement traversé par la chaîne des Cascades, l'Ouest de l'État est recouvert par de grandes forêts de conifères tandis que sa partie Est occupée par le Haut Désert de l'Oregon, un plateau désertique au climat semi-aride. Le Parc National de Crater Lake, situé au milieu d'une zone montagneuse et boisée se trouve dans le Sud de l'État où l'attraction principal était un lac de cratère de 592m de profondeur. Les pluies y sont assez fréquentes, surtout durant l'Hiver. Il y avait deux zones de quarantaine dans l'Oregon, Portland et Salem.
La ZQ de Portland fut évacuée par la FEDRA en Décembre 2017, alors que des groupes d'Infectés avaient réussi à franchir les murs d'enceintes et avaient envahi la ville. Aujourd'hui, la ZQ de Salem représente la toute dernière zone de quarantaine de la Côte Pacifique contrôlée par la FEDRA. Salem est surpeuplée et gangrénée par la violence, la population gronde et est pratiquement au bord de la révolte.

ACCESSIBILITÉ
La Côte Pacifique sert de terminus à quatre des six axes routiers principaux, la Route 20 qui permet de rallier la ZQ de Salem dans l'Oregon, la Route 50 qui s'arrête à l'ancienne ZQ de San Francisco aujourd'hui abandonnée, la Route 66 qui se termine à l'ancienne ZQ de Los Angeles et la Route 90 qui permettait de rejoindre la ZQ de Seattle, aujourd'hui aux mains du WLF. Sur ces quatre voies d'accès, seule la Route 20 est fréquemment utilisée par les convois de ravitaillement venant de l'Est. Ces convois étaient souvent la cible d'attaques de groupes de Highwaymen, si bien que la plupart des transports se font maintenant uniquement par hélicoptères afin d'éviter toutes mauvaises rencontres sur les routes.

CLIMAT
La Côte Pacifique possède un climat extrêmement varié suivant où l'on se trouve, tempéré en Californie, océanique dans l'État de Washington, arctique en Alaska, tropical humide à Hawaii, ou encore continental et semi-aride pour l'Oregon. La Côte Pacifique est également marquée par de nombreuses tempêtes et de fortes précipitations sur le littorale durant l'Hiver et par la sécheresse à l'intérieur des terres durant l'Été, pouvant provoquer des canicules ainsi que des feux de forêts.

TAUX D'INFECTION & DÉMOGRAPHIE
Durant l'Effondrement, la population a fui les grands centres urbains afin de rejoindre les zones de quarantaine, tous n'ont malheureusement pas réussi, les ZQ ont été littéralement prise d'assaut et rapidement surpeuplées, laissant des dizaines de milliers de réfugiés à la porte. Les derniers survivants vivent cachés dans les terres intérieures et dans les forêts, évitant les côtes et les Crotales afin de ne pas finir réduit en esclavage.
La situation de l'Alaska et d'Hawaii restent toujours inconnus, mais personne n'a vraiment envie de se rendre là-bas pour vérifier. La FEDRA estime qu'avec l'ensemble de la Côte Est, la Californie abrite très certainement le plus grand nombre d'Infectés de tout le No man's land, se chiffrant en millions d'individus.





LES RESTES DU MONDE

Un an après que l'infection cérébrale par Cordyceps se soit répandue à travers le monde, le CDC a estimé que, selon les prévisions les plus optimistes et la rapidité de propagation de l'infection, 4.3 milliards de personnes avaient été tuées ou bien contaminées, soit environ 60% de la population mondiale. Le gouvernement américain, d'ailleurs tous les autres gouvernements qui étaient encore debout après l'Effondrement, ont tout fait pour que ces chiffres ne soient jamais dévoilés au publique afin d'éviter de rendre cette situation de crise encore pire. Certains gouvernements, comme la Corée du Nord, la Chine ou encore la Russie parvinrent à cacher certaines réalités à leur population. Durant un temps, ils réussirent même à leur faire croire qu'ils avaient la situation sous contrôle et que tout cela n'était que temporaire, qu'un vaccin allait être produit et que tout rentrerait bientôt dans l'ordre. On peut croire qu'ils pensaient agir dans l'intérêt de la population afin d'éviter une panique générale ou bien que les gens ne perdent espoir, mais, en vérité, certains gouvernements ont volontairement minimisé l'impact de l'infection cérébrale par Cordyceps dans le monde et dissimuler des informations à leur population uniquement pour ne pas leur montrer qu'ils étaient en réalité totalement impuissants face à ce qui était en train de se produire.

Les informations rassemblées dans les pages qui suivent sont fragmentaires et peuvent pour certaines être considérées comme de simples rumeurs. Elles sont pour la plupart issues de rapports officiels du CDC, de la CIA ou du Département de la Défense qui ont été censurés ou enterrés par le gouvernement américain. Ces documents concernent essentiellement l'évolution de la propagation de l'infection cérébrale par Cordyceps à travers le monde durant le Confinement. Ces informations n'ont jamais été rendues publiques par le gouvernement Biden.

L'AFRIQUE

Le continent africain, considéré comme le berceau de l'humanité fut l'un des endroits du monde qui fut le moins touché durant le début de la pandémie. Les cas d'infection restaient rares et ne semblaient toucher que les grands centres urbains. La panique et le chaos se répandirent assez vite et certains survivants commencèrent à chercher des responsables, comme en Afrique du Sud où la minorité blanche fut prise pour cible par la population des townships qui se révolta et pris les armes. Les villes du Cap et de Johannesburg furent le théâtre de lynchage à grande échelle et des milliers d'habitants furent tués avant que les gens ne se rendent compte que l'infection ne faisait aucune discrimination et touchait aussi bien les blancs que les noirs. Les gouvernements africains tombèrent les uns après les autres alors que les populations tentaient de fuir et cherchaient de l'aide chez leurs voisins. Les frontières étaient prises d'assaut, l'armée tenta de faire barrage mais fut dépassée par le nombre de réfugiés. Il était de toute façon déjà trop tard, le nombre d'Infectés ne faisait qu'augmenter de façon exponentielle. Lorsque les gouvernements sont tombés, les milices et les seigneurs de guerre prirent le relais, essayant de tirer profit de la situation en mettant la main sur les dernières richesses du pays, comme les mines de Terres rares et de diamants.
Les dernières nouvelles du continent africain datent de Novembre 2014, alors que la population déclinait rapidement et que la plupart des grandes villes étaient pratiquement toutes abandonnées, une épidémie du virus Ébola commença à exploser en Afrique de l'Ouest, touchant tout d'abord les zones rurales de Guinée, de la Sierra Léone et du Libéria, avant de se reprendre au Nigéria, en République Démocratique du Congo puis en Afrique du Nord. Sans traitements ni aide extérieure, le virus provoqua une véritable hécatombe et finit d'achever une population déjà lourdement touchée par l'infection cérébrale par Cordyceps.



L'AMÉRIQUE DU NORD & DU SUD

Considérée comme le *Point Zéro* de la pandémie, l'immense majorité des villes d'Amérique du Sud sont aujourd'hui pratiquement toutes recouvertes par le Cordyceps qui s'est étendu à partir du Brésil et s'est rapidement propagé dans tous les pays voisins. Au début, le gouvernement brésilien créa comme aux États-Unis des zones sécurisée protégées par l'armée à São Paulo, Rio de Janeiro et Brasilia, pensant ainsi pouvoir contrôler l'infection. Sa première erreur fut d'avoir mis à l'écart les populations des favelas, pensant que l'infection venait obligatoirement des bidonvilles, l'armée condamna les entrées et avait ordre de tirer à vue sur quiconque tentait de sortir, et la seconde erreur du gouvernement fut d'avoir sous-estimé ces populations laissées pour compte. Il n'aura pas fallu longtemps avant qu'elles ne se tournent vers les narcotrafiquants afin d'organiser une révolte et le pays sombra dans une sanglante guerre civile. À la fin de l'année 2014, alors que l'infection continuait de se propager, la plupart de ces zones sécurisées avaient été prises par les populations des favelas, mais la victoire fut de courte durée, les dégâts infligés aux fortifications des zones sécurisées permirent aux Infectés d'y pénétrer sans difficulté et en très grand nombre. Ce fut un massacre.

Le Mexique connu une crise similaire, la population tenta de fuir les affrontements entre les cartels et le gouvernement en partant vers le Nord, espérant traverser la frontière américaine. Les réfugiés furent accueillis par l'armée qui ouvrit le feu, des centaines de squelettes sont encore entassés les uns sur les autres sur les berges du Rio Grande et sur tout le long de la frontière du Texas.

D'après certaines rumeurs, une communauté de plusieurs centaines de survivants se serai établie dans la Cordière des Andes au Pérou et se serait installés dans l'ancienne citée inca du Machu Picchu. On dit aussi que des militaires argentins auraient pris le contrôle des îles Malouines juste après la chute du gouvernement britannique.

Pour le Premier Ministre canadien Stephen Harper, il était hors de question d'abandonner les villes, il fallait tenir. Pour faire face à l'infection cérébrale par Cordyceps qui progressait de de plus en plus au sein des provinces canadiennes, Harper fit voter en urgence des lois exceptionnelles, les frontières furent fermées, les pouvoirs de la polices et l'armée furent augmentées et les droits des citoyens furent diminués. Pour le bien et la santé de tous, le Canada se transforma en une véritable dictature sanitaire. Bien évidemment, il y eu des protestations de la part de l'opposition et de la population en générale, mais avec ces nouvelles lois, la police et l'armée avaient tout pouvoir pour traiter les manifestants comme des terroristes domestiques et il y eu de nombreuses arrestations musclés ainsi que des morts. La population vivait dans la peur, sachant que les Infectés étaient de plus en plus nombreux chaque jour qui passait, mais également terrifiée par leur propre gouvernement et par les extrémités qu'il avait franchi pour « le bien et la santé de la population ». Mais même ces politiques extrêmes ne ralentirent la propagation de l'infection. Après un an, vers le mois de Décembre 2014, alors que toutes les provinces de l'Ouest étaient déjà tombées et que l'Ontario était sur le point de les rejoindre, la population d'Ottawa en eut assez et se révolta. Il arriva ce qui se passe lorsqu'un gouvernement perd le contrôle et s'attire les foudres de son propre peuple, Stephen Harper paniqua et ordonna à l'armée que l'on tir dans la foule, mais une partie des hauts gradés refusèrent cet ordre et se rallièrent à la population. Après la destitution d'Harper et de son gouvernement, l'armée organisa l'évacuation de ce qu'il restait de la population du Québec vers les régions du Nord et les relogèrent dans les îles de la province du Nunavut, où ils espéraient être à l'abri, protégés par la mer et les températures extrêmes de la région. Après l'évacuation générale du Québec, les communications se sont interrompues et depuis c'est le silence-radio.



L'ASIE

Le Moyen-Orient fut la première région d'Asie touchée par la pandémie, l'Iran, les Émirats Arabes Unis et l'Arabie Saoudite pensèrent tout d'abord qu'il s'agissait d'une attaque biologique déployée par Israël et leurs alliés contre le monde musulman mais ils se sont vite rendu compte que cela se produisait partout dans le monde. La population n'étant pas du tout préparée à ce type d'attaque, l'infection se repandit très vite. Durant un temps, les citoyens riches se réfugièrent dans des hautes tours sécurisées alors que les Infectés avaient envahi les villes. Après la première année, la ville de Dubaï fut recouverte par le désert et seuls les édifices les plus hauts sont encore visibles.

En Inde, la situation devint incontrôlable, les populations des bidonvilles se retrouvèrent très vite sans eau ni nourriture alors que l'infection continuait de progresser dans les quartiers les plus peuplés, en l'espace d'une semaine, il y avait des millions d'Infectés et plus le temps passait plus ce nombre augmentait de façon exponentielle. Lors que l'infection atteint le Pakistan, le gouvernement fut totalement dépassé, pour montrer à sa population qu'il contrôlait la situation, le gouvernement pakistanais blâma immédiatement son voisin indou et le menaça de représailles nucléaires et c'est ce qui arriva en 2016. On ne sait pas qui a tiré le premier missile mais on sait que Bombay et Islamabad furent raillées de la carte.

Quand la pandémie s'est répandue en Corée du Nord, le dictateur Kim Jung-un invita la population à quitter les campagnes et à venir s'abriter dans la capitale qui fut transformée en ville-forteresse, des millions répondirent à l'appel de leur grand leader bien-aimé, tous passèrent des tests afin de prouver qu'ils n'étaient pas infectés. Lorsque la cité se retrouva au bord de la surpopulation, les portent furent scellées. À l'extérieur des murs de Pyongyang, l'infection se propageait rapidement, ceux qui tentaient de s'approcher de la capitale étaient immédiatement abattus par l'armée. La ville résista ainsi durant trois années.

En Avril 2016, des soldats rentrant d'une patrouille de routine ont été contaminé par des spores de Cordyceps et ont propagé l'infection à l'intérieur de la cité fortifiée, provoquant la panique générale. Dès que les premiers Infectés de stade 1 envahirent les rues, les civils se précipitèrent aux portes et cherchèrent à s'enfuirent. Voyant que la situation commençait à lui échapper, Kim Jung-un parti se mettre à l'abri dans son bunker souterrain et ordonna alors une frappe nucléaire sur la ville. On sait de source sûr que la ville de Pyongyang a été détruite et que tout ce qui vivait à deux kilomètres à la ronde a cessé d'exister, mais personne ne sait ce qu'il est advenu du président Nord-Coréen. On suppose que Kim Jung-un se terre encore dans son abris, entouré par l'élite de son pays et gardé par une force armé conséquente, ou que les couloirs de son bunker sont maintenant jonchés de cadavres irradiés ou qu'ils grouillent d'Infectés affamés.

Le gouvernement russe minimisa également l'impact de la pandémie dans le pays, la population crue la propagande du Kremlin durant plusieurs mois alors que l'infection se propageait de villes en villes. Pour le président Vladimir Poutine, la recherche d'un vaccin était considérée comme une perte de temps et de ressources, il fallait tout d'abord penser à mettre en sécurité la chaîne de commandement, l'armée russe réhabilita dix-sept installations datant de la Guerre Froide en Sibérie afin de créer leurs propres ZQ, il s'agissait essentiellement de bases militaires désaffectées situées dans des endroits isolés et à des températures si basses que le Cordyceps avait énormément de mal à se développer. D'après un rapport de la CIA, un peu plus de deux millions de citoyens russes y furent évacués et relogés. Lorsque tous les abris furent remplis, le Kremlin ordonna la fermeture des portes, laissant ainsi plusieurs dizaines de millions de survivants mourir de froid et de faim. Après l'évacuation, le pays sombra dans le chaos, des organisations criminelles prirent le contrôle de Saint-Pétersbourg et de Moscou, mais ces nouveaux régimes ne résistèrent pas face à la prolifération de l'infection et en l'espace de trois ans, toutes les métropoles du pays furent totalement submergées. Le président Poutine ordonna alors en Mars 2016 des frappes nucléaires tactiques sur l'ensemble des villes qui étaient tombées aux mains des Infectés. Le dernier rapport de la CIA concernant la Russie date de Mai 2025 et faisait état d'une explosion nucléaire de faible puissance dans l'Est de la Sibérie.

Au tout début de la pandémie, la Chine travaillait sur l'élaboration d'un vaccin et en parallèle développa une arme biologique dans ses laboratoires de Wuhan au centre du pays afin d'éliminer les hôtes contaminés par l'infection cérébrale par Cordyceps. C'était prometteur, mais un accident fit relâcher ce virus extrêmement contagieux dans la nature et il devint incontrôlable. En l'espace de quelques



semaines, la contamination avait pratiquement gagné tout le centre de la Chine. Le gouvernement fit évacuer autant de personne que possible et les déplacèrent sur l'île de Hainan dans le Sud du pays avant d'envoyer sa flotte envahir Taïwan et s'approprier l'île. Une fois les membres clés du gouvernement en sécurité, l'armée fit pleuvoir le feu nucléaire dans tout le pays, espérant éliminer les Infectés ainsi que toute trace du virus de Wuhan, après quoi, la Chine cessa toute communication vers l'extérieur.
La situation actuelle de la pandémie dans le reste de l'Asie est inconnue. Le Département de la Défense et le CDC faisaient état d'une progression rapide de l'infection et que plus de 95% du continent asiatique avait été touché, néanmoins, avant que les communications ne soient coupées en 2015, des rapports faisaient également entendre qu'il resterait des groupes de survivants au Japon ainsi que dans plusieurs îles des Philippines.

L'EUROPE

Les seules informations dont disposait le Département de la Défense concernant la situation en Europe proviennent des bases américaines se trouvant en Espagne et en Allemagne, où l'infection fit de terribles ravages et contamina pratiquement l'ensemble de la population. L'infection s'est très rapidement répandue dans les grands centres urbains, tout d'abord dans le centre de l'Europe puis autour de la Méditerranée. Le climat froid qui régnait dans les pays scandinaves ralenti considérablement le développement du champignon, faisant entrer les hôtes dans une sorte d'hibernation, ce qui permis aux gouvernements suédois et norvégien de faire évacuer une bonne partie de leur population et de les reloger sur plusieurs îles le long des côtes qui allaient leur servir de refuges temporaires, le temps de trouver un traitement. Aux dernières nouvelles, des scientifiques norvégiens n'ont pas abandonnés l'idée et travaillent encore sur un vaccin.

Lorsque l'infection commença à toucher les centres urbains du Royaume Uni, la panique gagna la population qui tenta de fuir alors que plusieurs quartiers de Londres étaient mis en quarantaine. L'armée créa une zone sécurisée dans l'Ouest de la capitale où les populations saines furent regroupées dans l'attente d'une évacuation qui n'arriva jamais. L'électricité et l'eau finirent par être coupées et la famine commença progressivement à s'installer, faisant des centaines de victimes durant l'Hiver 2013. La grogne parmi la population était de plus en plus audible et les civils finirent par prendre les armes contre le gouvernement qui semblait incapable de faire quoi que ce soit. Alors que la zone sécurisée était sur le point de tomber aux mains des insurgés, le gouvernement britannique évacua les membres de la famille royale et leur fit quitter le pays par avion direction l'Australie, pensant qu'ils y seraient à l'abri, mais leur appareil fut abattu par l'armée australienne qui avait mis le continent en confinement total et avait ordre de ne laisser aucun avion ni aucun bateau s'approcher de son territoire. On sait de source sûr que la plupart des villes britanniques du Sud et de l'Ouest ont été totalement abandonnée et grouillent d'infectés. Il resterait cependant plusieurs groupes de survivants, éparpillés en Écosse et en Irlande du Nord.
La France connue une situation similaire, le gouvernement tenta de préserver ses grandes villes mais la propagation de l'infection y était beaucoup trop importante pour que cela change quoi que ce soit. Le gouvernement ainsi qu'une partie de la population fut évacuée par bateaux et relocalisés en Corse, ce qui ne fut pas du tout au goût de la population locale. Mais leur grogne fut de courte durée, une violente tempête s'abatis sur l'*Île de Beauté* en 2015, provoquant des dégâts importants ainsi que des inondations, la tempête coupa les communications avec le continent, depuis aucune nouvelle. Dans la région du Languedoc, l'ancienne cité médiévale de Carcassonne devint l'une des rares villes du pays qui était encore debout après la chute du gouvernement français.

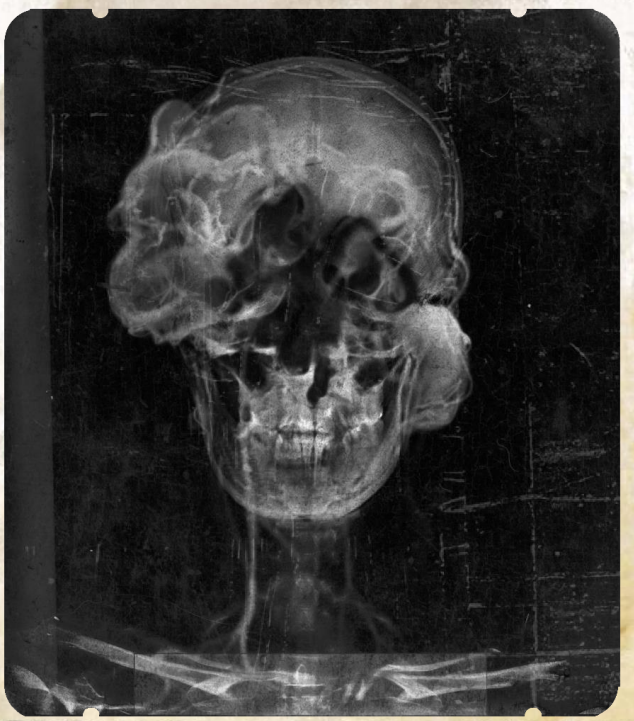


Selon les dernières informations provenant d'Allemagne, la majorité des villes avait été déserté et une partie de la population s'était réfugiée dans les massifs montagneux de la Forêt-Noire dans le Sud-Ouest du pays avant que le Département de la Défense ne perde les communications avec la base de Ramstein en Octobre 2014. Le CDC a indiqué dans un rapport que selon toute vraisemblance, l'infection cérébrale par Cordyceps s'était répandue sur toute l'Europe et avait infecté plus de 99% de la population.

L'OCÉANIE

Cette région du monde située dans l'océan Pacifique était composée de seize pays répartis sur plus de 25 milles îles. Le gouvernement américain ne possède pas beaucoup d'informations concernant la situation actuelle dans la grande majorité de ces pays ni du sort de leurs habitants. Le Département de la Défense sait avec certitude que l'infection s'est répandue en Australie et en Nouvelle-Zélande et que le gouvernement australien a instauré un confinement total du pays, tout bateaux aperçu près des côtes ou tout avion s'approchant du pays était systématiquement abattu sans sommation. Avec le temps, la baie de Sydney devint une véritable décharge flottante où s'entassait détritus, débris, cadavres et carcasses d'appareils qui avaient tentées de braver le blocus de la marine australienne. Plusieurs villes, dont Perth, Melbourne et Sydney devinrent les dernières zones sécurisées d'Australie alors que les Infectés s'amassaient contre les remparts érigés par l'armée. Durant une communication interceptée par la CIA datant de Juin 2017, il faisait état d'une brèche dans la zone sécurisée de Perth, depuis plus rien. Un certain nombre de survivants tentèrent leur chance dans l'Outback australien, les Infectés étant surtout concentrés autour des zones urbaines des côtes mais leur situation actuelle reste inconnue.

Le Département de la Défense perdit les communications avec la Nouvelle-Zélande juste après la chute d'Auckland, la capitale, en Janvier 2014. L'infection avait gagné les deux îles et se propageait rapidement, la population cherchait alors à trouver refuge dans les montagnes.
Aucune information n'est disponible concernant la situation ni la progression de l'infection sur les Archipels insulaires des Îles Fidji et Tonga ou dans les Îles Salomon, idem pour ce qui est des informations concernant les anciennes colonies françaises de Nouvelle-Calédonie, de Wallis et Futuna ou de la Polynésie française.
Les bases navales américaines sur l'Île de Guam et dans les Samoa ont cessé d'émettre en Mars 2017 et sont par conséquent considérées comme compromises. Beaucoup pensent que l'Archipel d'Hawaii n'a pas été touché par l'infection bien que toutes les tentatives infructueuses pour établir un contact radio avec des survivants depuis 2014 suggère tout le contraire.





LES DERNIERS REFUGES



Le 30 Septembre 2013, le Congrès des États-Unis d'Amérique vota le *Quarantine & Relocation Act* qui plaça la FEDRA sous le contrôle de l'armée et qui autorisa la construction de zones de quarantaine sur tout le territoire des États-Unis ainsi que le déplacement massif de la population. Trente-sept métropoles furent choisies pour y installer les populations saines et ainsi les protéger de l'infection, le temps qu'un vaccin soit développé. Le 1er Décembre de la même année, le président Barak Obama ordonna à l'armée d'effectuer des bombardements massifs sur les zones urbaines afin d'éliminer un maximum d'infectées et de freiner la progression du Cordyceps, cela permis de gagner un peu de temps mais cela n'a pas suffi. Les ZQ étaient censées n'être qu'une solution temporaire, le temps d'endiguer la pandémie mais la propagation du Cordyceps ne semblait pas décliner. Ce qui ne devait qu'être provisoire est devenu le quotidien pour les centaines de milliers d'américains piégés derrière les murs des ZQ, leur liberté sacrifiée sur l'autel de la sécurité.

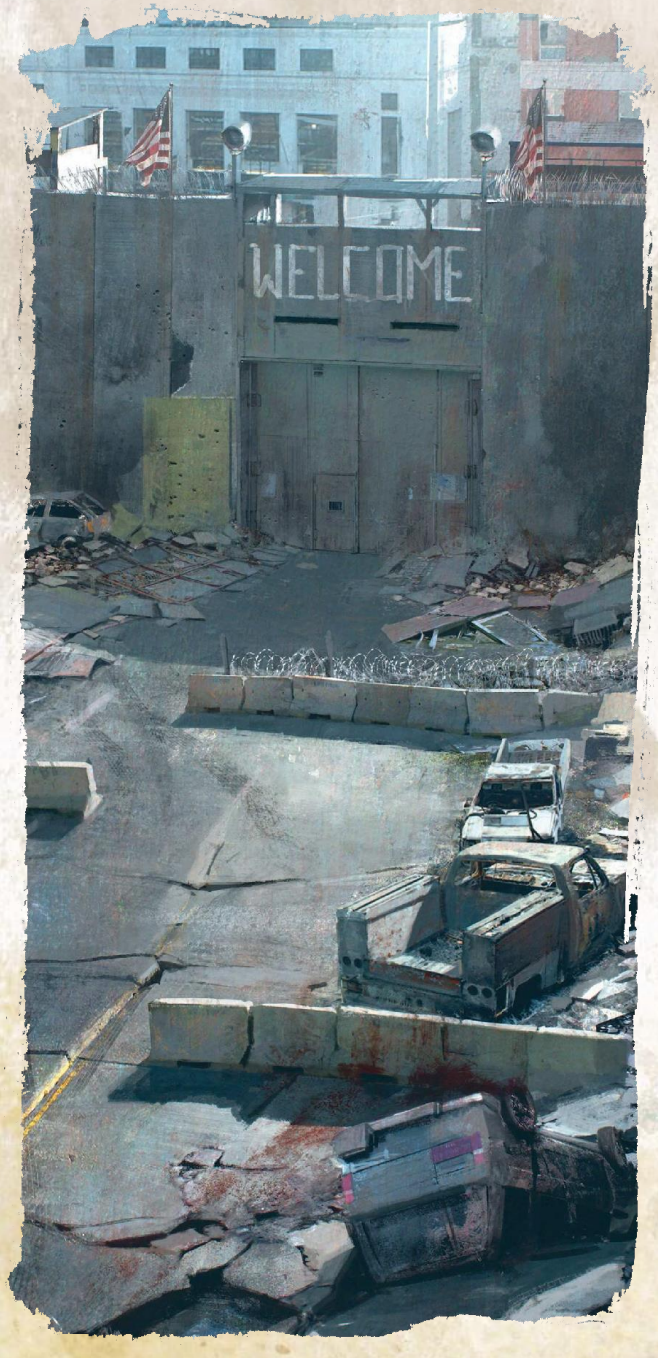
Tous n'ont pas eu la chance d'être accueillis dans une ZQ, certains survivants n'eurent d'autre choix que de vivre dans le No man's land ou bien de rejoindre une communauté autonome, mais la plupart d'entre elles furent très vite dépassées par la prolifération de l'infection après quelques années. Certaines cependant réussirent à tenir et même à prospérer, devenant ainsi une alternative aux zones de quarantaine. Les survivants habitant ces derniers refuges rebâtirent ainsi une nouvelle société, érigée sur les ruines de l'ancien monde, avec leurs lois, tout en cherchant les moyens pour continuer à se développer.

ZONES DE QUARANTAINE

Les zones de quarantaine sont considérées par beaucoup comme étant les derniers bastions de l'humanité. Pendant dix ans, le gouvernement acceptait l'accueil de survivants venus du No man's land, du moment qu'ils n'étaient pas infectés, qu'ils pouvaient être utiles à la communauté et qu'ils se soumettaient à des protocoles de sécurité très stricts. Tout changea en Novembre 2023, lorsque la FEDRA renversa le gouvernement et pris le contrôle des dernières zones de quarantaine des États-Unis, les militaires justifièrent leur action en accusant le gouvernement Biden de n'avoir pas su gérer efficacement la crise. La FEDRA décida alors de ne plus accueillir de réfugiés du No man's land et renforça d'une main de fer les protocoles sanitaires en vigueur dans les ZQ. Les contrôles virologiques sur la population furent renforcés, pour assurer la sécurité de tous disaient-ils. Toutes oppositions aux décisions de la FEDRA furent considérées comme de la trahison et ceux qui refusèrent de se soumettre furent sévèrement réprimés. Plusieurs groupes se formèrent afin de combattre le système oppressif mis en place par la FEDRA, les Lucioles étaient le plus important d'entre eux mais ils finirent par s'autodétruire et par disparaitre en 2034 après la mort de leur leader et fondatrice, Marlène Johnson. Depuis, seuls les organisations criminelles s'opposent encore à l'autorité absolue de la FEDRA.

LE PRIX DE LA SÉCURITÉ

Les zones de quarantaine sont très certainement les refuges les plus sécurisés qui existent, grâce à la mise en place de protocoles sanitaires très stricts et d'une sécurité renforcée assurée par des patrouilles et une surveillance quasi-constante de la population. Chaque ZQ est divisée en plusieurs districts où sont installés les résidents, séparés les uns des autres par des grillages et des fortifications. Des points de contrôle sous haute surveillance, des patrouilles ainsi qu'un couvre-feu instauré de 18h à 6h du matin permettent de contrôler le moindre déplacement des résidents de manière efficace.
Dans les zones de quarantaine, la FEDRA contrôle absolument tout, de la distribution de nourriture assurée par des cartes de rationnement, à l'énergie en passant par l'information, au nom de la sécurité de tous.



LES CENTRES ADMINISTRATIFS
Chaque ZQ opérationnelle possède au moins un centre administratif. Il s'agit de son centre de commandement. C'est dans ces bâtiments sécurisés qu'est centralisée toute la logistique de la FEDRA. Les bureaux des centres administratifs contiennent les dossiers de tous les résidents, regroupant leurs antécédents familiaux, médicaux, psychiatriques et judiciaires, archivés sur papiers et conservés dans d'immenses salles. Les centres administratifs sont supervisés par des administrateurs civils, sélectionnés et approuvés par la FEDRA.
C'est depuis ces centres que l'on sélectionne les résidents les plus capables d'accomplir certaines tâches, comme enseigner, travailler dans la construction, dans les fermes, les usines ou encore sur les sites sensibles. Le travail des administrateurs est de s'assurer que chaque résident remplisse les fonctions pour lesquelles il a été assigné et qu'il reste dans le rang. Chaque résident doit travailler d'une manière ou d'une autre afin de faire fonctionner la zone de quarantaine. En échange de leur travail, les résidents obtiennent des cartes de rationnement ainsi que des privilèges pour certains, comme un meilleur logement ou encore certaines commodités.

LES BANQUES ALIMENTAIRES
Il s'agit des centres de distribution de nourriture des zones de quarantaine, chaque district en possède au moins un. Les résidents munis de cartes de rationnement peuvent ainsi échanger une carte contre de la nourriture et de l'eau pour une journée pour une personne. La demande est élevée et les files d'attente peuvent être longues. Les banques alimentaires sont ouvertes tous les jours de 8h du matin jusqu'à 16h et sont gardées en permanence par des soldats armés, à l'extérieur comme à l'intérieur.

LES FERMES
À l'extérieur des zones de quarantaine se trouvent les fermes. Il s'agit là de la principale source de production de nourriture des ZQ. On y fait pousser des fruits, des légumes et on y élève des animaux divers destinés à la consommation. Une fois conditionnés, la nourriture est envoyée sous bonne garde par camions à la ZQ et distribuée aux banques alimentaires des différents districts.

LES CENTRALES NUCLÉAIRES
Lorsque la pandémie s'est déclarée, l'une des premières choses que fit l'armée fut de sécuriser les centrales nucléaires afin d'éviter qu'une catastrophe ne se rajoute à une situation déjà tendue. Sur la totalité des centrales du pays qui étaient actives avant la pandémie, seules seize sont encore en fonction. Celles qui étaient trop éloignées des villes sélectionnées en tant que ZQ furent arrêtées et démantelées. Plusieurs équipes d'ingénieurs ont dérouté l'énergie produite par ces centrales afin qu'elles alimentent en électricité de façon continue uniquement les secteurs où se trouvaient les zones de quarantaine actives, elles sont considérées comme des sites stratégiques sensibles et sont par conséquent hautement protégées grâce à un grand nombre de gardes armés présents sur le site.



LES RAFFINERIES DE PÉTROLE
Afin de maintenir son approvisionnement en carburant, la FEDRA a sécurisé trois raffineries de pétrole, deux se trouvent au Texas et la troisième est située en Louisiane. Le pétrole brute est extrait depuis des plateformes pétrolières se trouvant dans le Golfe du Mexique et expédier par bateaux jusqu'au continent. Une fois raffiné, le carburant est distribué aux ZQ via le réseau inter-État.

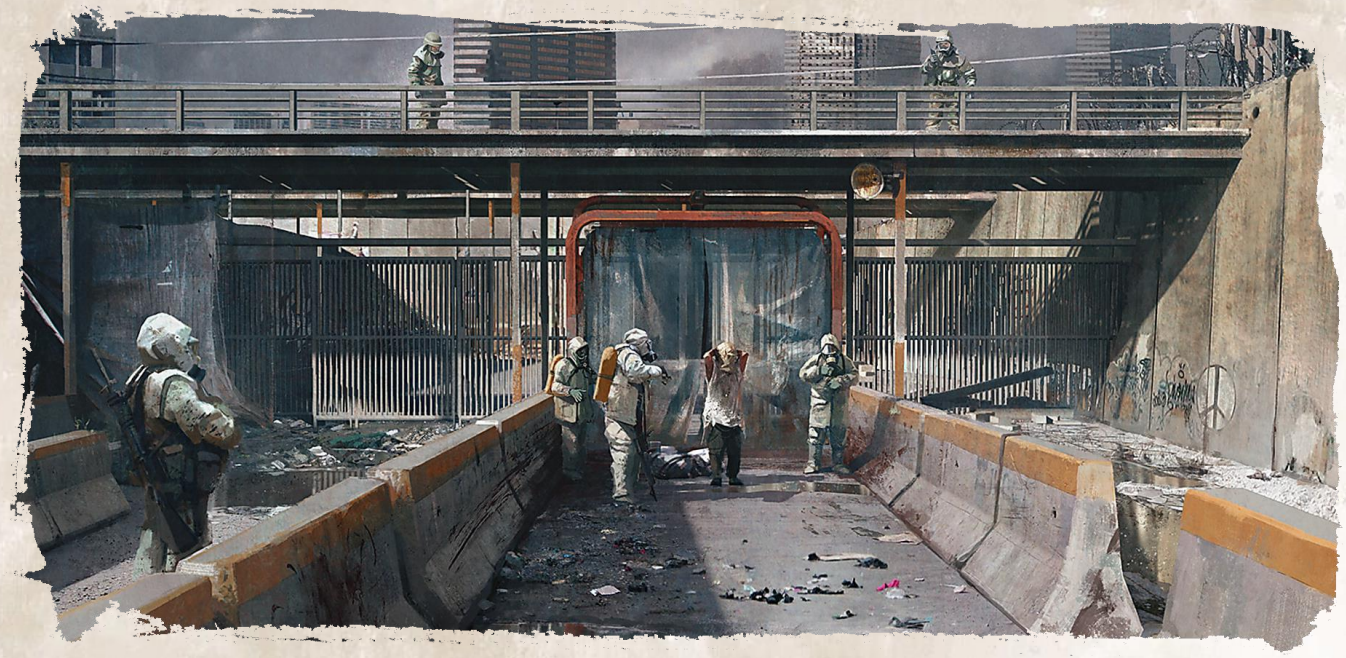
LES CENTRES DE DÉTENTION
Lors du Confinement, le crime et la contrebande ont explosé, à tel point que l'armée dû se résoudre à prendre certaines mesures. Les résidents coupables de délits ou de crimes étaient au début enfermés dans des centres de détention gérées par l'armée. Ils furent très vite surchargés et n'ayant pas les moyens de nourrir tous les prisonniers pour du long terme, le gouvernement dû se résoudre à employer des méthodes plus drastiques. Grâce à la loi martiale en vigueur, le code pénal américain fut lourdement réformé et suite à ces ajustements tous les crimes de classe A à E furent dorénavant punis soit par le bannissement soit par la mort. La FEDRA compris très vite que l'armée n'était pas formée au maintien de l'ordre ou à l'investigation criminelle, elle créa alors un organisme civil de police, la Division Anti-Criminalité (*Anti Crime Taskforce*) ou ACTF, composée d'anciens policiers et d'agents fédéraux dont la mission était de combattre le crime organisé et la contrebande au sein des zones de quarantaine. Les centres de détention sont devenus avec le temps le QG de cette nouvelle force de police.

LES ZONES SÉCURISÉES
Autour des remparts des zones de quarantaine se trouvent des zones qui ont été entièrement nettoyées et débarrassées de la présence d'Infectés par l'armée. Ces zones sécurisées abrient des camps militaires qui servent de terrains d'entrainement et de bases aux soldats chargés de patrouiller autour de la ZQ afin de s'assurer qu'aucune intrusion d'Infectés ou de réfugiés ne se produise.

LES PENSIONNATS MILITAIRES
Après l'Insurrection, la FEDRA mis en place dans plusieurs ZQ des académies militaires où tous les orphelins à partir de douze ans devaient suivre un apprentissage obligatoire durant six ans dans le but de former une nouvelle génération de soldats loyaux aux idéaux de la FEDRA. Les volontaires sont également les bienvenus. Aujourd'hui, il ne reste plus que quatre de ces académies, situées à Boston, à Dallas, à Denver et à Kansas City.

LES HÔPITAUX
Les zones de quarantaine possèdent généralement un ou plusieurs bâtiments médicalisés dont la fonction est de prendre en charge les résidents blessés ou malades. Certains de ces hôpitaux font également offices de laboratoires pharmaceutiques destinés à la fabrication de médicaments. Ces laboratoires sont considérés comme des sites sensibles et sont donc très sécurisés et contrôlés, bon nombre de gangs ont déjà essayé à plusieurs reprises de les dévaliser afin d'alimenter les marchés noirs.

LES GHETTOS
Lors de la création des zones de quarantaine, certains districts sont tombés en décrépitude et sont devenus en l'espace de quelques années un véritable vivier pour les criminels en tout genre. Drogues, armes, contrebandes, combats clandestins, les ghettos représentent la face visible de cette criminalité qui s'étend comme un cancer. Ils sont la porte d'entrée du royaume souterrain des cartels. Afin d'avoir la paix et pour protéger les autres districts, il arrive parfois que les agents de l'ACTF ferment les yeux sur ce qui se passe dans les ghettos et n'interviennent pas tant que les Membres des cartels ne dépassent les frontières invisibles qui ont été érigées par les deux camps. Certaines ZQ ne sont pas aussi complaisantes avec la criminalité et mènent de véritables guerres, comme à Chicago, à Atlanta ou bien à Dallas, où les rivalités entre cartels sont devenues un véritable problème et font chaque année plusieurs dizaines de victimes collatérales.



LES PROTOCOLES DE SÉCURITÉ

La vie dans les zones de quarantaine est faite de routines. Chaque jour, dès que sonne la fin du couvre-feu, les résidents qui ont des tâches assignées se réveillent et se préparent pour le travail. Chaque entrée et chaque sortie de district est contrôlée, des soldats patrouillent également dans les districts, afin de veiller à la sécurité de tous et prévenir de toute infraction. Chaque personne doit présenter sa carte de résident si elle veut espérer sortir du district dans lequel elle a été assigné. Chaque jour, les Unités de Contrôle Virologique (VCU) mènent des contrôles sanitaires aléatoires où les résidents sont soumis au scanner virologique afin de vérifier s'ils n'ont pas développé l'infection, tout individu positif est exécuté et incinéré sur place, sans aucune exception.

L'ACCÈS À L'INFORMATION

Avant l'Insurrection, la presse écrite, la radio et les journaux d'information fonctionnaient au ralenti, il était difficile d'obtenir des informations sur la situation des autres zones de quarantaine et c'était encore plus compliqué si cela concernait l'infection cérébrale par Cordyceps. La presse devait se contenter des communiqués officiels du gouvernement, dont le manque de transparence a été une très grande source de critique. Lorsqu'en 2023 la FEDRA renversa le gouvernement et pris le contrôle des zones de quarantaine, elle démantela les différents organes de presse encore existants et les regroupa en un seul est unique organisme, mis sous son contrôle, devenant un outil de propagande, le CIN, ou Réseau Central de l'Information, était né. Depuis une station-radio située dans les quartiers militaires, des « journalistes » déversent des bulletins d'informations approuvés par la FEDRA à travers des haut-parleurs répartis dans toute la ZQ afin de diffuser aux résidents les actualités locales ainsi que des informations notables sur les autres zones de quarantaine. La station émet non-stop de 6h du matin jusqu'à 18h, après quoi elle diffuse durant le couvre-feu des playlists de musiques enregistrées.

CRIMES, JUSTICE & LOIS

Le système pénal américain était déjà sévère bien avant l'apparition de l'infection cérébrale par Cordyceps, mais avec la mise en application de la loi martiale suite à la pandémie, il est devenu encore plus stricte. Bien que la majorité des condamnations soit pour des infractions ou des délits mineurs, on compte tout de même plus d'une cinquantaine d'exécutions publiques ou de bannissements par an dans chaque zone de quarantaine.

CRIMES MAJEURS	
Agression sexuelle/ Viol	*Mort*
Contrebande	*Bannissement*
Contrefaçon	*Bannissement*
Corruption	*Bannissement*
Entrée non autorisée dans une ZQ	*Mort*
Incendie volontaire	*Mort*
Meurtre avec préméditation	*Mort*
Meurtre sans préméditation	*Bannissement*
Mise en danger de la vie d'autrui	*Bannissement*
Sédition	*Mort*
Terrorisme	*Mort*
Traffic d'armes	*Mort*
Traffic d'êtres humains	*Mort*
Traffic de stupéfiants	*Mort*

LA COUR DE JUSTICE DE LA FEDRA

La justice dans les zones de quarantaine est rapide et sans aucun appel. Les accusés sont amenés devant un juge qui préside les débats où un procureur œuvre pour l'accusation et un avocat représente la défense. Leurs arguments et les preuves sont ensuite examinés par un jury de douze personnes, six résidents et six militaires, sélectionnés aléatoirement. Le jury décide ensuite à l'unanimité du verdict. La plupart du temps l'instruction d'un procès dure moins d'une semaine et une fois la sentence prononcée, elle est pratiquement appliquée immédiatement. Lorsque le condamné d'un crime est mineur au moment des faits, il est généralement mis en détention jusqu'à sa majorité. Une fois légalement adulte, la peine initialement requise est appliquée. La FEDRA peut également offrir à un condamné mineur le choix entre purger sa peine ou bien intégrer l'une de ses quatre académies militaires, s'il choisit de rejoindre l'armée, il est alors immédiatement transféré dans une autre ZQ afin d'y rejoindre son pensionnat militaire.

Bannissement : les résidents ou personnels militaires ayant été reconnu coupables sont immédiatement chassés à jamais de la zone de quarantaine. On leur confit le stricte minimum (lampe torche, matériel de camping) ainsi qu'assez de rations et d'eau pour tenir deux jours avant d'être escortés hors des limites de la ZQ. Pour beaucoup de résidents, le bannissement peut être considéré comme un substitut à la peine de mort car peu de survivants ayant longtemps vécu dans une ZQ sont désormais capables de survivre seuls dans le No man's land, ils sont généralement tués par des Infectés moins d'une journée après leur bannissement ou bien abattu par des patrouilles en essayant de revenir dans la zone de quarantaine.

Mort : pour les crimes les plus graves, il n'y a qu'une seule sentence, la mort. Moins de 48h après l'énoncé du verdict, les résidents reconnus coupables de crimes majeurs sont conduits à un échafaud situé devant le siège local de l'ACTF afin d'y être pendus. Assister aux exécutions n'est pas obligatoire mais la FEDRA s'arrange pour qu'il y ait toujours un minimum de public. Le corps est ensuite pris en charge par ses proches après son autopsie et est enterré au cimetière local. Si le condamné est reconnu coupable d'actes de terrorisme, de sédition ou encore si le corps du défunt n'est pas réclamé par la famille, le cadavre est immédiatement incinéré juste après son autopsie.

Travaux forcés : cette sanction est uniquement appliquée pour les délits et les infractions, les peines sont cumulatives et sont toujours assorties d'un emprisonnement de courte durée dans un centre de détention. Les condamnés doivent travailler en dehors des ZQ, de 8h à 17h à l'entretient et à la réparation des remparts ou encore des routes, sous une surveillance armée. Cela peut être dangereux dans la mesure où certains travaux peuvent s'effectuer dans des zones non-sécurisés, pouvant être des repères d'infectés. Une fois la peine effectuée et si elle était supérieure ou égale à 30 jours, la libération se fait avec une mise à l'épreuve de cinq ans, si le résident récidive avant le terme de la mise à l'épreuve alors la peine de la seconde condamnation est automatiquement doublée. Dans le cas où un résident serait condamné plus de trois fois pour un délit ou une infraction en moins d'un an, une nouvelle condamnation implique un bannissement automatique et immédiat.

INFRACTIONS & DÉLITS MINEURS

Agression/ Coups et blessures	*7 jours*
Ivresse sur la voie publique	*1 jour*
Maltraitance envers les animaux	*60 jours*
Maltraitance envers un mineur	*90 jours*
Possession de stupéfiants	*120 jours*
Prostitution	*30 jours*
Recel d'objets volés	*90 jours*
Refus d'obtempérer	*3 jours*
Refus de participer travaux obligatoires	*30 jours*
Violation du couvre-feu	*5 jours*
Vol	*180 jours*

LES GARDIENS DU SYSTÈME

Afin de garder le pouvoir et le contrôle des zones de quarantaine, la FEDRA a divisé ses effectifs en plusieurs sections, chacune supervisée par des Officiers supérieurs.



La Division Anti-Criminalité (ACTF) : créée peu de temps après le Confinement, l'ACTF est le service de police de la FEDRA. Ces agents ont été formé à l'investigation et à la lutte contre la criminalité par d'anciens policiers et des agents fédéraux. Ils sont chargés d'enquêter sur les différents méfaits commis dans les zones de quarantaine. Ils recherchent des preuves, procèdent à des auditions et des interrogatoires ainsi qu'à des arrestations, afin d'inculper les responsables d'un crime qui seront ensuite présentés devant la justice implacable et expéditive de la FEDRA.



L'Infanterie : cette branche regroupe la grande majorité des effectifs de la FEDRA. Les Soldats ont des fonctions multiples, ils sont chargés de la sécurité et de la défense de la zone de quarantaine à l'intérieur et en dehors de ses murs, cela comprend les patrouilles, la fouille de résidents aux points de contrôle des districts ou le contrôle aléatoire d'identité. Ils ont également pour mission de sécuriser les scènes de crime et d'épauler les agents de l'ACTF lors d'arrestations ou de descentes dans les ghettos.



L'Unité de Contrôle Virologique (VCU) : le rôle des membres de cette unité est simple, patrouiller dans les districts et soumettre les résidents à des contrôles sanitaires afin de détecter la présence de l'infection cérébrale par Cordyceps. Ils sont munis d'un scanner virologique de seconde génération, permettant de détecter la présence de l'infection en le passant sur la nuque, le scanner est assez sensible pour détecter la présence du champignon dans un organisme vivant après un développement de six heures. Les résidents négatifs sont remerciés pour leur coopération tandis que ceux qui se retrouvent positifs sont immédiatement abattus sur place avant d'être incinérés. Les corps calcinés sont ensuite récupérés par camion et enterrés hors de l'enceinte de la ZQ. Surnommés les « *Nettoyeurs* », ils sont craints par les résidents des zones de quarantaine, la plupart les fuit comme la peste, de peur d'être contrôlés et d'obtenir un faux positif au scanner. Étant donné leur rôle au sein des ZQ, les membres du VCU sont surveillés de près et subissent des évaluations psychiatriques régulières, un bon nombre d'entre eux finissent sous antidépresseurs ou bien se suicident après quelques années. Ils ont une mission ingrate, mais il faut bien que quelqu'un la fasse.



L'Unité d'Intervention Tactique (TIU) : formés par d'anciens membres des forces spéciales, les membres de la TIU regroupent l'élite des forces combattantes de la FEDRA, composés de tireurs d'élite, d'experts en démolition et en infiltration. Ils ne sont déployés que pour des missions à haut risque comme les prises d'otages, la lutte anti-terroriste ou la lutte antigang.
La FEDRA utilisent également les membres de la TIU lors d'opérations spéciales en dehors des ZQ afin d'éliminer des cibles spécifiques, comme des chefs de gang ou bien des leaders de communautés autonomes qui mettraient en péril la sécurité des zones de quarantaine.
Les Membres des cartels les ont surnommés les *escadrons de la mort*, car lorsqu'ils sont en opération sur le terrain ils ne font généralement pas de quartier.



Le Corps de Recherche Scientifique (SRC) : le SRC est la branche scientifique de la FEDRA, elle est divisée en trois sections distinctes, tout d'abord la Division Technique et Innovation (TID) dont les membres sont des ingénieurs, responsables de la création de technologies susceptibles d'améliorer la sécurité des ZQ, comme les scanners virologiques ou bien les drones de surveillance, vient ensuite la Division de Recherche Médicale (MRD), composés de biologistes et de généticiens qui sont chargés d'étudier la progression du Cordyceps dans les zones non-sécurisées autour des ZQ et enfin la Division Stratégique de Construction (SCD), chargée de l'entretient, de la sécurisation et de la construction de fortifications à l'intérieur et à l'extérieur des ZQ. Avec le RCI et la section administrative, le SRC est la branche de la FEDRA regroupant le plus grand nombre de civils.



L'ENNEMI INTÉRIEUR

Lorsque la FEDRA créa les zones de quarantaine pour d'accueillir les populations non-infectées, les enceintes furent bâties afin d'empêcher les intrusions venues de l'extérieur et les protocoles furent pensés pour sécuriser les résidents, cependant, la FEDRA n'a pas pensé que le danger pourrait également venir de l'intérieur. Avec la mise en place du Confinement, la contrebande explosa et la demande surpassa très vite l'offre. Des cartels se formèrent et se firent la guerre pour s'approprier les voies de transport vers l'extérieur. Pour chaque tunnel découvert et fermé par les agents de l'ACTF, deux autres font leur apparition. C'est une lutte permanente contre un ennemi qui devient de plus en avide et de plus en plus malin.

LES CARTELS DES ZONES DE QUARANTAINE

Le monde du crime dans les ZQ est très hiérarchisé et possède ses propres codes. Un cartel est dirigé par un caïd qui nomme plusieurs capos, chacun implanté dans un ou plusieurs districts et contrôlant différents types de marché. Chaque cartel cherche à prospérer et à devenir plus influent et plus puissant que son rival, il arrive parfois que certaines organisations collaborent entre-elles afin de se partager équitablement un juteux marché, mais le plus souvent les cartels sont en guerre ouverte les uns contre les autres, au grand malheur des résidents des ZQ qui sont bien souvent les premières victimes de leurs conflits sanglants. Les agents de l'ACTF ont fort à faire pour combattre ces bandes de criminels dans les ghettos.

La drogue : les cartels qui gèrent la distribution et la fabrication de drogue sont les plus puissants et les plus influents des ZQ. Très bien organisés et armés, ils possèdent des voies de contrebande sécurisées afin d'acheminer leurs produits au nez et à la barbe des agents de l'ACTF. La drogue représente un énorme marché et les consommateurs ne manquent pas, c'est pourquoi les cartels n'hésitent pas une seconde à avoir recours à la violence pour se débarrasser de leurs concurrents. Les laboratoires de fabrication sont généralement localisés à l'extérieur des ZQ pour plus de sécurité.

DROGUES	PRIX
Marijuana	3 pour 5 grammes
LSD	4 par buvard
Antidouleurs	25 par boite de 30 cachets
Opium	8 par dose
Méthamphétamine	5 par dose

La prostitution : un autre marché en pleine expansion est la prostitution. L'exploitation sexuelle d'autres êtres humains n'est pas mort avec la venue de la pandémie, bien en contraire, les ghettos regorgent d'établissements où des jeunes filles et garçons à peine sortis de l'adolescence sont contraints à se prostituer afin de pouvoir survivre. Même lorsque l'ACTF arrive à fermer l'un de ces bordels, un autre ouvre pratiquement aussitôt. La clientèle est très variable, allant du résident lambda au haut fonctionnaire de la FEDRA. Au prix de 10 cartes de rationnement pour 30 minutes, vous pouvez pratiquement tout demander à ces pauvres gosses, sachant que 80% de ce qu'ils touchent retombe dans les poches du cartel.

La corruption : les cartels ont recours à la corruption à petite ou grande échelle. Ils échangent des objets rares venus du No man's land ou bien de l'or afin de se payer les services d'agents de la FEDRA pour qu'ils ferment les yeux sur leurs trafics ou pour obtenir des informations. Il va s'en dire que les agents de l'ACTF ont exactement recours aux mêmes méthodes avec les petits criminels afin d'avoir des renseignements sur ce qui se passe dans le monde du crime organisé. La corruption est un vrai problème et touche toute la hiérarchie de la FEDRA.



Les tunnels de contrebande : ceux qui connaissent des chemins souterrains permettant de rejoindre l'extérieur des zones de quarantaine sont devenus des rois. La plupart des cartels des ZQ possèdent leurs propres tunnels, les moins chanceux sont obligés de payer une taxe pour pouvoir faire transiter leurs marchandises par ces passages, qu'il s'agisse d'objets venus du No man's land ou bien de personnes. Les tunnels de contrebande sont généralement d'anciennes lignes de métro ou des réseaux d'égout, ils peuvent s'avérer extrêmement dangereux car ils grouillent bien souvent de spores de Cordyceps et d'infectés. Les agents de l'ACTF passent une bonne partie de leur temps à rechercher et à condamner ces tunnels.

L'extorsion : l'une des principales activités des cartels après le trafic de drogue est le racket en imposant une taxe de « protection » de 5 cartes de rationnement par mois aux résidents des ghettos. Évidemment, ceux qui refusent de payer sont libres de le faire mais généralement, ils sont frappés de malencontreux accidents peu de temps après. Les agents de l'ACTF sont au courant de cette procédure mais ne peuvent rien faire sans preuve, aucun résident ne désir témoigner par peur de représailles.

Les faussaires : la contrefaçon de cartes de rationnement ou bien de cartes de résidents sont des business très lucratifs et ça les cartels l'ont bien compris. La plupart des faux sont grossiers et faciles à détecter grâce à la lumière ultra-violet mais les faux de bonne facture donnent bien du fil à retordre aux agents de l'ACTF. Un lot de 10 fausses cartes de rationnement s'échange dans le ghetto contre 2 vraies cartes, pour une carte de résident, il faut compter entre 25 et 100 cartes de rationnement suivant la qualité.

Les gros bras : les ghettos ne manquent pas de volontaires pour faire partis des cartels. Les gros bras forment la majorité des effectifs du crime organisé, ils sont les muscles qui servent de gardes du corps ou bien soldats. Ce sont souvent des pauvres types cherchant à se faire de l'argent facile, leur loyauté se monnaye entre 5 à 20 cartes de rationnement par semaine. À ce prix-là, aucun boulot n'est trop sale pour eux.

Les tueurs à gage : les cartels font très souvent appels à des professionnels pour régler un problème plutôt que d'utiliser leurs propres hommes lorsqu'il s'agit d'éliminer le chef d'un cartel rival, un témoin gênant ou bien un enquêteur de l'ACTF un peu trop zélé. Il s'agit d'assassin sans le moindre état d'âme, souvent d'anciens soldats devenus mercenaires. Le prix dépend de la cible mais généralement ces tueurs prennent au minimum 50 cartes de rationnement en guise de paiement. Les cartels les plus puissants font généralement appels à des tueurs extérieurs à leur ZQ afin qu'on ne puisse pas remonter jusqu'à eux.

Les marchands d'armes : bien que très peu nombreux, les marchands d'armes peuvent fournir pratiquement n'importe quelles armes à feu ou matériel militaire à qui peut payer. Ils ne sont pas très regardant sur leur clientèle, du moment que celle-ci a les moyens de se payer leurs produits. Il est très fréquent qu'un même marchand d'armes fournisse deux gangs qui sont en guerre. La plupart des armes achetées sur les marchés noirs des ghettos sont issues d'armurerie ou de bases militaires qui ont été pillées durant la pandémie. Les marchands d'armes se font généralement payer en ligots or, chaque lingot représente 150 en cartes de rationnement.

Les marchés noirs : les marchés noirs des ghettos représentent la face visible de l'économie parallèle des zones de quarantaine. Ici vous pouvez tout obtenir, des pièces pour appareils électroniques et informatiques, des DVD et des CD, des livres, des magazines ou tout autre objet issu de la contrebande, mais également de la drogue ou des armes. Vous pouvez aussi assister à des combats et prendre des paris, les cartels touchant une commission sur la moindre transaction effectuée. Les marchés noirs sont de vraies mines d'or pour qui sait chercher.



Les indics : les agents de l'ACTF font appels à des informateurs afin qu'ils soient leurs yeux et leurs oreilles dans les ghettos. C'est un boulot ingrat, dangereux et mal rémunéré. Les indics sont généralement de simples résidents mais le plus souvent il s'agit de petits criminels que les agents de l'ACTF font chanter afin qu'ils travaillent pour eux, ils ferment les yeux sur leurs petites magouilles en échange de renseignements sur les gros poissons. Personne n'aime les indics, ceux qui sont démasqués ont droit un traitement très spécial, leur cadavre est soumis à une mise en scène macabre afin de servir d'avertissement aux autres. Il arrive également que les caïds contrôlant les cartels donnent parfois des renseignements à l'ACTF uniquement dans le but de faire tomber un concurrent.
Pris entre les cartels et l'ACTF, la plupart des indics font profil bas et essayent de survivre comme ils le peuvent en attendant qu'une opportunité se présente et redistribue les cartes sur la grande table du pouvoir.

L'EMPIRE DES FRÈRES GANDOLFINI

Il existe dans les ZQ un cartel si puissant qu'il contrôle l'ensemble du crime organisé dans la région du Midwest ainsi qu'une partie des trafics ayant lieu dans tout le No man's land. Cette organisation criminelle est dirigée par la famille Gandolfini. Composée de trois frères, les Gandolfini ont fondé leur cartel à Chicago avant d'étendre leur empire criminel dans plusieurs zones de quarantaine aux débuts des années 2030. Rudy, l'aîné, considéré comme le chef de la famille, est resté à Chicago, Joffrey est parti s'installer à Des Moines et Clayton a pris la tête du cartel de Cleveland. Les Gandolfini ont écrasé tous leurs concurrents grâce à une corruption massive de certains officiers et hauts-fonctionnaires de la FEDRA qui les a rendus pratiquement intouchables. Les frères Gandolfini sont impliqués dans tout ce qui est illégal et leur organisation possède des ramifications dans la plupart des ZQ mais est surtout implantée à Chicago, Cleveland, Des Moines, Kansas City, Boston et Dallas, Les Gandolfini font également affaires avec plusieurs groupes de Bandits se trouvant dans le No man's land pour acheminer ou bien protéger leurs marchandises qui transitent entre les différentes zones de quarantaine sous leur contrôle.



LES DANGERS EXTÉRIEURS

Comme si les Infectés ne représentaient pas déjà un problème suffisamment grave, la FEDRA doit également composer avec les différentes factions extérieures aux ZQ qui attaquent ses convois ou encore ses avant-postes dans le No man's land. Ces groupes armés ne sont pas aussi bien organisées que les cartels mais ils restent tout de même une nuisance sérieuse que la FEDRA doit gérer.

LES HIGHWAYMEN

De tous les dangers qui peuvent être rencontrés sur les routes du No man's land, les Highwaymen sont très certainement les plus fréquents. Il s'agit de gangs de motards sans foi ni loi, les plus influents d'entre eux formaient déjà des groupes de hors-la-loi bien avant la pandémie, ils écument les routes inter-États et ont fait des attaques de convois ou de personnes leur spécialité. Depuis plusieurs années, ils sont devenus un véritable fléau, ils attaquent les convois de ravitaillement et ne laissent que des cadavres derrière eux.
C'est en parti à cause d'eux que de nombreux avant-postes ont été installé le long des accès principaux afin de patrouiller et surveiller les itinéraires. Bien armés et extrêmement mobiles, les Highwaymen se partagent un vaste terrain de chasse composé du réseau routier de la FEDRA et des États qu'il traverse. Les Highwaymen sont répartis en une demi-douzaine de gangs divisés en plusieurs chapitres de taille variable, installés le long des six grandes routes du No man's Land. Lorsqu'une patrouille de la FEDRA croise des Highwaymen, les ordres sont simples : pas de prisonniers, pas de quartier.



Les Fallen BoyZ : originaires du Missouri, les Fallen BoyZ étaient déjà des hors-la-loi bien avant que le Cordyceps ne se répande sur le monde, vivant de trafics d'armes et de drogues. Durant la pandémie, ils se sont regroupés dans la ville de Saint-Louis, capitale de l'État, alors abandonnée et ont commencé à fortifier leur refuge. Plus tard, quand la FEDRA a commencé à nettoyer certaines autoroutes inter-États, ils ont commencé à attaquer les convois de ravitaillement et vivent de cette façon depuis. Les Fallen BoyZ ont fait de la Route 40 leur territoire. Depuis leur forteresse dans la ville de Saint-Louis, ils se sont étendus sur tous les États traversés par la Route 40 et ont créé une douzaine de Chapitres de taille variable. Afin de se diversifier, les Fallen BoyZ se sont également associés aux cartels de Kansas City afin de protéger leur convois d'armes ou de drogue et les faire transiter vers d'autres zones de quarantaine se trouvant sur la Route 40, ce deal leur a permis de devenir l'un des plus puissants groupes de Highwaymen du No man's land. Durant leur extension, les Fallen BoyZ se sont faits de nombreux ennemis, la FEDRA en particulier, ainsi que d'autres groupes de Highwaymen qui ont tenté de prendre une part de leur gâteau, ces derniers ont pour la plupart disparut ou bien été incorporé à leur gang. Ils ont su quand il le fallait forger des alliances avec d'autres gangs, comme les Sons of No One du Colorado avec qui ils partagent équitablement les raids le long des croisements de la Route 50 et de la Route 40. Le grand rival des Fallen BoyZ est le gang des Berserkers, des fous sanguinaires accros à la méthamphétamine originaires du Nevada.



Les Berserkers : de tous les groupes de Highwaymen, les Berserkers sont très certainement les plus dangereux et les plus imprévisibles. Ils sont formés de tueurs sanguinaires accros aux stéroïdes et à la méthamphétamine, ils ont revendiqué la Route 66 comme étant leur terrain de chasse privé, massacrant tous ceux qui croisent leur route. Adoptant un look très proche des films post-apocalyptiques des années 1980, coiffés de crêtes multicolores, de masques en acier et de chaînes à pointes, les Berserkers arpentent le bitume à la recherche de proies, non pas pour les dépouiller mais pour exercer sur eux leur soif insatiable de violence. Les Berserkers sont totalement fous et rêvent de mettre le monde à feu et à sang, ils ont même tenté à plusieurs reprises d'attaquer et de faire exploser la centrale nucléaire de Callaway dans le Missouri, ce qui leur a valu d'entrer directement en conflit avec les Sons of No One et les Fallen BoyZ. Malgré leur manque flagrant d'organisation, la FEDRA considère les Berserkers comme une menace à ne pas sous-estimer. Depuis leur laboratoire situé dans l'ancienne ZQ de Las Vegas, ils fabriquent la méthamphetamine la plus pure du No man's land qu'ils revendent aux différents cartels des zones de quarantaine des Rocheuses et des Terres Désolées en échange d'armes et d'équipement divers.
Récemment, ils ont passé un deal avec Rudy Gandolfini, le chef du cartel le plus puissant des zones de quarantaine, afin de protéger ses convois de marchandises illégales provenant de la ZQ de Chicago le long de la Route 66, ce qui a permis aux Berserkers de s'étendre et de faire d'eux l'un des gangs les plus importants du No man's land.

FALLEN BOYZ

Dirigeant : Orson Creed.
Effectifs : 340
Base d'opération : Saint-Louis, Missouri
Zones d'influence : la Côte Pacifique, le Midwest, les Rocheuses.
Allié(s) : Sons of No One.
Ennemi(s) : Berserkers, Los Culebras, White Legion, Black Hornes.

BERSERKERS

Dirigeant : Lord Asmodeus.
Effectifs : 475
Base d'opération : Las Vegas, Nevada
Zones d'influence : la Côte Pacifique, le Midwest, les Rocheuses, les Terres Désolées.
Allié(s) : les frères Gandolfini.
Ennemi(s) : Fallen BoyZ, Los Culebras, White Legion, Sons of No One, Black Hornes.



Los Culebras : ils n'étaient au départ qu'un cartel mexicain parmi d'autres. Originaires de la ville de Nuevo Laredo située à la frontière avec le Texas, leurs domaines d'expertise étaient le trafic d'êtres humains et de drogue, la prostitution et les kidnappings. Lorsque l'infection s'est propagée au Mexique vers la fin de l'Été 2013, Los Culebras profitèrent du chaos et monnayèrent à prix d'or leurs services afin de faire passer la frontière à des milliers de réfugiés qui tentaient de fuir la pandémie, beaucoup d'entre eux furent abattus par l'armée américaine. Durant le Confinement, plusieurs membres du gang ont réussi à traverser la frontière et se sont établis dans la petite ville de Los Arcos au Texas, alors abandonnée et se sont réorganisés. Suivant l'exemple des gangs de bikers qui sévissaient le long des routes, Los Culebras se sont étendus le long de la Route 35 traversant les États-Unis du Sud au Nord et ont repris leurs activités de passeurs en s'associant avec des Pirates qui font transiter des survivants ou de la drogue par le Rio Grande jusqu'à la zone de quarantaine d'Albuquerque dans le Nouveau-Mexique. En essayant d'étendre leur territoire jusqu'au Midwest, Los Culebras se sont confrontés à deux autres gangs de Highwaymen, les Fallen BoyZ et les Sons of No One avec qui ils sont entrés en guerre sur les croisements des Routes 40 et 50. La FEDRA les considère comme une menace sérieuse et a déjà mené plusieurs opérations dans le No man's land afin d'éliminer les têtes du réseau, pour autant, les militaires considèrent les Berserkers ou les Fallen BoyZ comme des menaces plus importantes.

LOS CULEBRAS

Dirigeant : Javier Mendes Cortez.
Effectifs : 360
Base d'opération : Los Arcos, Texas
Zones d'influence : les Terres Désolées, le Midwest.
Allié(s) : aucun.
Ennemi(s) : Sons of No One, Fallen Boyz, Berserkers, White Legion, Black Hornes.



Les Sons of No One : ce gang de Highwaymen est un cas à part, il est exclusivement composé de vétérans de l'armée et de déserteurs de la FEDRA. Historiquement, les Sons of No One sont originaires de Fort Collins dans le Colorado, à une centaine de kilomètres au Nord de Denver. Ce gang fut créé par Jason Barnnett et par plusieurs membres de son unité à leur retour d'Afghanistan en 2010. Voyant que l'armée les avaient laissé tomber, ils se sont regroupés pour former un gang de motards spécialisés dans les attaques de banques et de fourgons blindés et étaient plutôt doués. Lorsque la pandémie s'est déclarée aux États-Unis et a commencé à se répandre, le gouvernement a envoyé l'armée afin d'évacuer les habitants des villes pour les reloger dans les zones de quarantaine. Plutôt que de suivre l'armée, les Sons of No One sont restés en arrières et se sont cachés. Après les bombardements, ils sont retournés à Fort Collins et ont pris position dans un garage dans l'Est de la ville. Durant le Confinement ils sont allés piller plusieurs bases militaires et dépôts de munitions qui avaient été laissé à l'abandon, et une fois bien équipés ils ont commencé leurs activités de Highwaymen sur la Route 40 en prenant exclusivement pour cible les convois de la FEDRA. Durant leur existence, les Sons of No One ont réussi à recruter plusieurs dizaines de soldats de la FEDRA mais c'est devenu plus difficile avec le temps, les nouvelles générations de soldats sortis des académies militaires sont maintenant bien trop endoctrinés pour leur proposer de déserter, obligeant les Sons of No One à recruter parmi les groupes de Bandits.

SONS OF NO ONE

Dirigeant : Jason Barnnett.
Effectifs : 283
Base d'opération : Fort Collins, Colorado
Zones d'influence : les Rocheuses, le Midwest, la Côte Est.
Allié(s) : Fallen BoyZ
Ennemi(s) : Berserkers, Los Culebras, White Legion, Black Hornes.



La White Legion : ce gang de bikers originaires de Springfield dans le Massachussetts étaient déjà des hors-la-loi bien avant la pandémie. La White Legion regroupait des suprématistes blancs ultraviolents proches de la Fraternité Aryenne qui faisaient dans le trafic de drogue et le trafic d'armes. Lorsque l'infection a atteint la Côte Est, la ville de Springfield ne fut pas épargnée et l'armée évacua la population, les membres de la White Legion en ont profité pour piller les quartiers riches qui avaient été abandonnés avant de partir vers l'Ouest. Après que la ville ait été bombardée, ils sont revenus dans une Springfield totalement en ruine et se sont retranchés dans le Walmart Supercenter encore intacte au Nord-Est de la ville. Durant le Confinement, ils ont commencé à attaquer les convois de la FEDRA de la Route 20 qui faisaient des navettes régulières entre les zones de quarantaine de l'Ouest et celle de Boston. Ils se sont très rapidement étendus le long de la Route 20 jusqu'à la Côte Pacifique et ont recruté à tour de bras, la grande majorité de ces survivants ne l'ont pas fait par idéologie mais bel et bien pour survivre.
On trouve des Chapitres de la White Legion dans pratiquement tous les États traversant la Route 20, ce qui en fait le plus grand gang de Highwaymen du No man's land. La White Legion s'est très vite retrouvée en conflit avec Los Culebras et les Black Hornes, les accrochages aux croisements des Routes 35 et 90 sont extrêmement fréquents. Leur idéologie raciste s'est répandue dans la ZQ de Cleveland où ils ont trouvé de nombreux sympathisants parmi les cartels locaux et les résidents.



Les Black Hornes : exclusivement composés de nationalistes amérindiens originaires de la réserve indienne de Pine Ridge dans le Dakota du Sud, les Black Hornes forment un gang de Highwaymen à part. Lorsque l'infection cérébrale par Cordyceps a commencé à se répandre dans la réserve de Pine Ridge et que la FEDRA a débuté les évacuations, une communauté d'irréductibles menée par Chayton Whitebird a refusé de partir et est resté dans la petite ville rurale de Wamblee. Après les bombardements des villes, les habitants de Wamblee se sont très vite aperçus que la très large majorité des Infectés se trouvant dans l'État était surtout concentrée dans les zones urbaines, ce qui leur permis d'ériger des remparts tout autour de la ville. Les Black Hornes ont commencé leurs activités de Highwaymen durant le Confinement et attaquaient tous les voyageurs qu'ils croisaient sur la Route 90 afin de les dépouiller de leurs biens, pour eux il ne s'agissait pas de vole mais bien de réappropriations et de réparations pour tout ce que l'Homme Blanc avait fait subir au peuple Sioux. Ils se sont très vite rendu compte que les convois de la FEDRA possédaient le meilleur butin. Ils sont d'ailleurs entrés en guerre contre les suprématistes blancs de la White Legion ainsi qu'avec les gangs mexicains de Los Culebras sur les croisements des Routes 20 et 35, détruisant leurs convois de drogues à destination des zones de quarantaine. Les Black Hornes ne font aucun trafic et leurs attaques n'ont qu'un seul but, préserver autant que possible les leurs et prospérer afin de créer une nouvelle nation Sioux dans le No man's land.

WHITE LEGION

Dirigeant : Derek Pike.
Effectifs : 730
Base d'opération : Springfield, Massachussetts
Zones d'influence : la Côte Est, le Midwest, les Rocheuses, la Côte Pacifique.
Allié(s) : aucun.
Ennemi(s) : Los Culebras, Black Hornes, Fallen BoyZ, Sons of No One, Berserkers.

BLACK HORNES

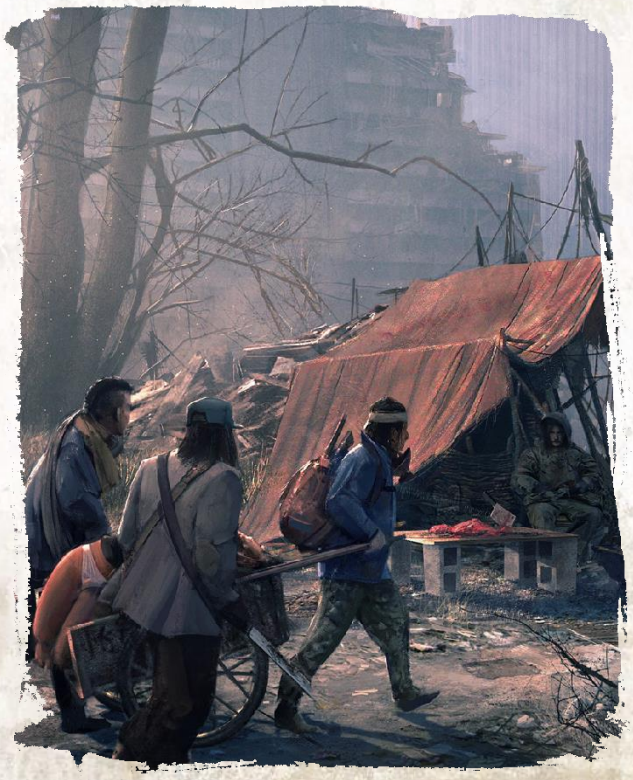
Dirigeant : Chayton Whitebird.
Effectifs : 233
Base d'opération : Pine Ridge, Dakota du Sud
Zones d'influence : le Midwest, les Rocheuses, la Côte Pacifique.
Allié(s) : aucun.
Ennemi(s) : White Legion, Los Culebras, Fallen BoyZ, Berserkers, Sons of No One.



LES DREADERS

La vie dans le No man's land est souvent difficile et cruelle. Par désespoir, certains survivants se tournent en ultime recours vers le cannibalisme pour survivre. D'autres en revanche ont totalement embrassé ce mode de vie et se sont transformés en prédateurs avides de chair humaine.

Les Dreaders faisaient autrefois partis des milliers de résidents de la ZQ de la Nouvelle Orléans qui ont été abandonnés par la FEDRA lorsque celle-ci a été inondée après avoir été frappée par un ouragan en 2021. Rendus fous par la faim, ils ont totalement abandonné ce qu'il leur restait d'humanité et se sont retournés les uns contre les autres, dévorant les plus faibles avant de finalement quitter la Louisiane et de se disperser dans les Terres Désolées et les Rocheuses. Depuis, ils attaquent tout ce qu'ils trouvent, les animaux comme les autres survivants. Divisés en plusieurs clans de taille variable, ils ont régressé et adopté un mode de société tribal et primitif, où seule prime la loi du plus fort. Ils sont plus proches de bêtes enragées que de véritables êtres humains, ils altèrent leur apparence, peignent et scarifient leur peau et se liment les dents afin qu'elles soient tranchantes comme des rasoirs.



Les Dreaders sont déments, pervers et cruels. Ils ne se contentent pas de simplement vous tuer et de vous dévorer, ils leur arrivent très souvent de violer à mort ou de torturer leurs victimes juste par pur plaisir. Ils utilisent les os de leurs proies pour se fabriquer des armes ou des trophées et découpent leur peau afin de se confectionner des vêtements. La FEDRA considère cependant les Dreaders comme un danger mineur, en effet ils ne sont pas assez bien organisés ou assez bien équipés pour attaquer avec efficacité des patrouilles ou encore des convois, bien que cela ne les arrêtent pas pour autant. Les Dreaders restent tout de même une menace terrifiante et bien réelle pour n'importe quel autre groupe de survivants.

La famille Mercer : il existe également dans le No man's land plusieurs groupes d'opportunistes qui pratiquent le cannibalisme de manière plus ou moins régulière, survivant au jour le jour et traquant sans merci tout ce qui peut se présenter à eux. Les Mercer font partis de ces cannibales itinérants. Sillonnant les routes des Terres Désolées à bord d'un camping-car délabré, cette famille de dégénérés est dirigée par le patriarche Randall Mercer et se compose de ses deux frères, Teddy et Larry, ainsi que de sa femme Clarissa et de leur quatre enfants, Sherry-Lynn, Lucas, Jordy et Becky. Les Mercer sont des tueurs sadiques et implacables qui usent de techniques bien rôdées pour capturer les proies qu'ils convoitent, généralement ils utilisent les charmes de la fille aînée de Randall, Sherry-Lynn, pour attirer d'autres survivants dans un traquenard où ils seront d'abord dépouillés avant de servir de repas.



LES PIRATES

Si les Highwaymen représentent un danger sur les routes du No man's land, les Pirates sont leurs homologues sur les mers et les fleuves. Depuis plus de vingt-cinq ans, ils sillonnent les côtes et les fleuves, et vivent d'abordage et de raids éclairs dans les villes côtières abandonnées. Ils leur arrivent d'attaquer des bateaux de transport de la FEDRA mais seulement lorsqu'ils sont à deux où à trois navires. On les retrouve surtout dans le Golfe du Mexique, sur les côtes californiennes et atlantiques ainsi que le long des fleuves Missouri, Mississipi et le Rio Grande.

Certains équipages font également du commerce avec les cartels des zones de quarantaine, en transportant de la marchandise de contrebande, alors que d'autres enlèvent des survivants afin d'alimenter une sorte de marché aux esclaves situé sur les plages de Californie.

LES CULTES DE L'APOCALYPSE

L'effondrement de la société a vu naître de nombreuses nouvelles religions qui ont essayé, vainement, de trouver un sens à la pandémie. Si la très grande majorité de ces cultes s'est laissée totalement dévorer par le No man's land, d'autres au contraire ont réussi à perdurer jusqu'à maintenant. La FEDRA considère la plupart de ces cultes comme inoffensifs et n'y prête pas vraiment attention, du moment qu'ils ne menacent pas directement leurs intérêts.



L'Âme verte : ce culte est essentiellement composé d'anciens résidents des ZQ de San Francisco et de Sacramento qui ont fondé la communauté de New Eden dans la Forêt nationale de Stanislaus en Californie.

Ses membres, appelés Greeners, sont des écologistes fanatiques revenus à un mode de vie pratiquement primitif, ils sont persuadés que la pandémie est une réponse agressive de la Terre aux agissements de l'humanité à son égard et que son avatar, une entité végétale mystique qu'ils appellent l'Homme Vert, marche dans la forêt parmi eux. Le culte a été fondé par un ancien biologiste de la FEDRA, le docteur Richard Fryer, qui selon certains de ses anciens collègues, aurai totalement perdu l'esprit après avoir cherché en vain durant des années un traitement contre l'infection cérébrale par Cordyceps. Les Greeners ont tenté plusieurs fois de détruire des usines et des bases avancées de la FEDRA en Californie, sous prétexte qu'elles nuisaient au bien-être de la Terre et à la tranquillité de l'Homme Vert. La FEDRA a pourtant essayé en vain de négocier avec le culte mais celui-ci refusa tout compromis et les Greeners continuèrent leurs opérations de sabotage. L'armée a alors tenté de localiser New Eden et envoya plusieurs patrouilles dans la forêt afin de trouver et détruire le village du culte, elle finit par mettre fin à ses opérations de recherche lorsque l'on retrouva les corps de plusieurs soldats réduit en charpie, les cadavres étaient recouverts de mousse végétales et totalement démembrés. Le haut commandement pense qu'il s'agit d'une mise en scène macabre des Greeners destiné à faire gagner en popularité le mythe de l'Homme Vert auprès de ses propres troupes, ce qui marcha durant un certain temps.

Depuis plusieurs années, la FEDRA a cessé de rechercher New Eden mais ne prend plus de gants avec les membres du culte, ses soldats ont ordre d'abattre à vue les Greeners qui s'approcheraient trop près de leurs installations.



Les Séraphites : également appelés *Scars* par les membres de la milice du WLF à causes des scarifications qu'ils s'infligent sur le visage en signes de dévotion, les Séraphites sont des survivants qui ont élu domicile au-delà de la zone inondée de la ville de Seattle.

Ils forment un culte fondé par une femme appelée la Prophétesse, qui avait rêvé qu'une catastrophe mondiale allait avoir lieu et qui s'est mis à stocker de la nourriture durant les mois qui ont précédés la pandémie. Elle a ainsi pu sauver des douzaines de personnes lorsque l'infection a touché Seattle et a commencé à se répandre dans la ville. Les grands principes du culte sont basés sur le rejet du monde moderne qui selon eux est responsable de la pandémie et sur le retour à une vie simple et humble, afin de construire un nouveau monde, meilleur que l'ancien. La Prophétesse réussit à convertir des centaines de fidèles à ses idées et ensemble, ils décidèrent de se mettre à l'écart de la zone de quarantaine et de ses règles.

Ils s'installèrent dans le Lower Queen Anne, au Nord de Seattle et bâtirent Haven, leur village principal, qui devint leur nouvel éden. Durant plusieurs années, la Prophétesse publia de nombreux pamphlets contre la FEDRA, de grandes fresques la représentant étaient peintes un peu partout sur les murs de la ville afin de partager sa philosophie et de tenter de convertir le plus grand nombre. Les Séraphites, en plus de construire leurs propres infrastructures et de faire pousser leur propre nourriture, développèrent également leur propre langage à base de signes et de sifflements, ils refusèrent catégoriquement tout compromis avec la FEDRA ou bien d'être intégrés aux résidents de la ZQ de Seattle. La FEDRA, voyant que le culte prenait de plus en plus d'ampleur et d'influence, décida de le détruire, mais ne s'attendait pas cependant à ce que les fanatiques ripostent violement, ainsi plusieurs camions de ravitaillement furent attaqués et détruits.

Après l'Insurrection, la FEDRA finit par laisser le culte tranquille afin de se concentrer sur son conflit avec le WLF, un autre groupe d'insurgés qui se forma dans la zone de quarantaine en 2024. Lorsque la FEDRA fut chassée de Seattle en 2028, les Séraphites et le WLF se livrèrent une guerre sans merci pour le contrôle de la ville, le conflit finit cependant par se solder par la victoire du WLF dix ans plus tard. Depuis, les autorités de la FEDRA n'ont aucune information sur l'état dans lequel est le culte aujourd'hui ou bien ses effectifs.





Les Davidiens : les Davidiens forment un groupe de fondamentalistes chrétiens qui ont pris le contrôle de la zone de quarantaine d'Hartford dans le Connecticut en 2033. Ce culte fut fondé par le Révérend Nathan David, un pasteur charismatique qui réussit à rassembler autour de lui énormément de résidents insatisfaits par les restrictions de liberté imposées par la FEDRA. Il devint une telle menace que la FEDRA finit par le faire emprisonner. Afin de le faire libérer, ses fidèles bloquèrent l'approvisionnement en nourriture puis finirent par prendre la prison d'assaut, après quoi ils entrèrent en guerre ouverte contre la FEDRA. Les Davidiens sont des luddites, ils rejettent la modernité comme l'électricité ou la science qu'ils considèrent comme responsables de l'effondrement du monde, pour eux la période d'avant la pandémie doit être oubliée et effacée, ils ont alors adopté un mode de vie simple comme au dix-neuvième siècle et vivent de la culture de la terre, de l'élevage et de la prière.

Ils organisent souvent des raids dans tout l'État du Connecticut, afin de brûler et de détruire les musées et les bibliothèques et sont à la recherche de tout objet qui pourrait rappeler les événements d'avant la pandémie, les livres et les magazines sont brûlés et les appareils électroniques sont détruits, les seules lectures autorisées à Hartford sont la Sainte Bible et les pamphlets du Révérend David, qu'ils considèrent comme étant le Nouvel Évangile. Les Davidiens sont loin d'être une communauté pacifiste, ils n'hésitent pas à tuer tous ceux qui s'opposent à eux ou qui refusent d'adhérer à leur mode de vie, il est déjà arrivé que des petites communautés situées dans le Connecticut aient été massacré par les Davidiens car ils possédaient des objets du passé chez eux ou qu'ils refusaient de se soumettre à la volonté de Dieu et du Révérend David. Les Davidiens sont des fanatiques, ils obéissent aveuglément à la parole de leur guide et fondateur, le Révérend Nathan David et ne reconnaissent aucune autre autorité que la sienne ou celle de Dieu-Tout-Puissant.

La FEDRA ne considère pas vraiment les Davidiens comme une menace importante. Dans la mesure où ils restent cantonnés dans le Connecticut et ne dépassent pas les frontières de l'État, les ordres sont de les laisser tranquille. De plus, le haut commandement sait qu'attaquer Hartford de front pourrait avoir des conséquences dévastatrices puisque les Davidiens ont accès à des stocks très important d'explosif et d'armes qui ont été laissé sur place lorsque les militaires ont abandonné la zone de quarantaine il y a sept ans.

Les Disciples du Néant : ce culte est certainement la menace la plus sérieuse pour la sécurité des zones de quarantaine ainsi que pour l'ensemble des communautés autonomes du No man's land. Les Disciples du Néant sont des fanatiques nihilistes qui ne semblent avoir d'autre but que l'extermination totale des derniers êtres humains du continent. La FEDRA ne possède que des informations partielles à leur sujet, le haut-commandement ignore même la véritable identité de son leader, qui se fait appelé l'*Augure*. On pense qu'il était autrefois un résident de la zone de quarantaine de Tampa en Floride et qu'il faisait partis d'un mouvement religieux extrémiste dont l'ensemble des membres auraient commis un suicide collectif par empoisonnement en 2017. Les autorités de la FEDRA ont tenté en vain de réanimer les membres du culte mais lui seul aurait survécu, et c'est durant son passage entre la vie et la mort qu'il aurait eu La Révélation qui changea à jamais son existence. Durant les dix années qui ont suivi, l'Augure partagea sa philosophie avec d'autres résidents influençables et désespérés, et réussit à convaincre des centaines de personnes de l'inutilité de l'existence, que la vie n'était faite que de souffrance et de désespoir. Selon ses préceptes, il n'y a aucun salut, ni Paradis, ni Enfer, il n'y a que le noir absolu, il n'y a que le Néant originel.

Ils sont finalement passés à l'action en 2027 et ont incendié plusieurs districts de la ZQ de Tampa, les rares survivants ont parlé de véritable massacre. Les Disciples du Néant ont ensuite ratissé toute la Floride à la recherche de survivants et les ont exterminés les uns après les autres avant de réussir à s'introduire on ne sait comment dans la ZQ de Jacksonville où n'ont laissé que des cadavres calcinés derrière eux. Après s'être assurés qu'il n'y avait plus d'êtres humains en Floride, ils ont finalement quitté l'État et se sont dispersés dans le No man's land.

La FEDRA reçoit régulièrement des rapports sur les attaques de petites communautés autonomes qui ont été entièrement détruites un peu partout dans le No man's land, le culte serait responsable de dizaines de milliers de morts ces treize dernières années. Les Disciples du Néant sont nomades et n'ont pas de base d'opération fixe, ils sont très organisés et extrêmement mobiles, ils parcourent le No man's land dans un seul but, délivrer les derniers survivants de leur lente agonie et les aider à rejoindre le Néant originel. Il arrive qu'ils capturent parfois d'autres survivants afin de les convertir à leur cause, ils sont alors torturés jusqu'au bord de la folie afin d'éradiquer leur volonté et qu'ils soient prêts à rejoindre leurs rangs.



LES BASTIONS DE LA FEDRA

Sur les trente-sept zones de quarantaine qui furent bâties à la fin de l'année 2013, seules treize subsistent encore aujourd'hui et représentent pour ses habitants les tous derniers refuges de l'humanité face à l'infection et aux dangers du No man's land. Il s'agit des derniers endroits du pays où s'exercent encore l'autorité de la FEDRA.

ALBUQUERQUE, NOUVEAU-MEXIQUE

Autrefois ville la plus peuplée de l'État du Nouveau-Mexique, Albuquerque est aujourd'hui la plus petite des zones de quarantaine administrées par la FEDRA en terme de population. La ZQ d'Albuquerque a connu plusieurs failles de sécurité qui ont failli conduire à sa perte, certains districts ayant été purement et simplement abandonnés par l'armée lorsque l'infection s'y est propagée. La ZQ est un immense carré dont les remparts ont été construit autour du quartier de Mob Hill, traversé par la Route 66. Le reste de la ville est totalement abandonné et en ruine, mais les Infectés y sont encore nombreux malgré les nettoyages quotidiens effectués par l'armée.

ATLANTA, GÉORGIE

Dernière zone de quarantaine du Dixieland, Atlanta est la ZQ la plus peuplée du No man's land où s'entassent près de 60 milles personnes dans un espace concentré essentiellement dans le centre-ville. Atlanta abrite les deux plus importantes manufactures de médicaments et de munitions de la FEDRA, mais elle est également l'une des ZQ où le taux de criminalité et de corruption est l'un des plus élevés. Les cartels y sont très nombreux et se livrent entre eux une guerre sans merci pour le contrôle du marché de la drogue et de la contrebande en général. La criminalité y a atteint un tel niveau que des lois d'exception ont dû être instaurées en urgence par la commission de la FEDRA afin que tous les crimes soit punis de mort, mais même ces lois n'ont pas ralenti la criminalité : voyant qu'ils n'avaient plus rien à perdre, les Membres des cartels ont redoublé d'effort et d'ingéniosité afin d'assoir leur domination sur leurs concurrents. Il suffirait d'une étincelle pour que toute la ville s'embrase. Vu les ressources indispensables produites dans la zone de quarantaine, la FEDRA ne peut absolument pas se permettre de perdre Atlanta et le Colonel Mackenzie fait donc tout son possible pour renverser cette situation extrêmement tendue.

ZONE DE QUARANTAINE D'ALBUQUERQUE

Dirigeant : Colonel Andrew Phillips
Système politique : autoritaire
Population : 6,252 résidents
Effectif : 2,600 soldats
Niveau de défense : 5

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
5	7	8	8

ZONE DE QUARANTAINE D'ATLANTA

Dirigeant : Colonel Carter Mackenzie
Système politique : autoritaire
Population : 47,875 résidents
Effectif : 15,000 soldats
Niveau de défense : 5

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
4	8	9	8



BOSTON, MASSACHUSETTS

Située tout à l'Est du No man's land, la ZQ de Boston est très certainement l'une des plus importantes, historiquement parlant. C'est dans cette zone de quarantaine que ce qui restait du gouvernement américain avait trouvé refuge après la chute des ZQ de Washington et de Baltimore, devenant le siège du gouvernement Biden en 2016 et faisant d'elle le centre de commandement de la FEDRA. C'est également à Boston que naquis sous l'impulsion des émeutes du 30 Septembre 2014 l'organisation terroriste connue sous le nom de Lucioles. Boston est une ZQ importante, dans le sens où elle abrite le centre de commandement de la FEDRA et ses principaux dirigeants ainsi que l'un de ces quatre pensionnats militaires, l'académie Douglas MacArthur. Les cartels y sont également très bien implantés, utilisant l'ancien réseau de métro afin de se déplacer sous la ville et en dehors de la zone de quarantaine afin d'y mener tranquillement leurs affaires. Bien que beaucoup de résidents soient contre les méthodes de la FEDRA, nombre d'entre eux en comprend la nécessité afin d'assurer la sécurité, surtout depuis que les Lucioles ont cessé toutes leurs activités dans les ZQ.

CHICAGO, ILLINOIS

Chicago possède un port de pêche important avec son ouverture sur le Lac Michigan, permettant un apport quasi-constant de nourriture pour les résidents de la ville. Les voies fluviales permettent également de rejoindre plus facilement les centrales nucléaires de Point Beach et de Palissade La ZQ de Chicago est gangrénée par la criminalité. Les guerres de gangs y faisaient rage et il n'y avait pas un seul jour qui passait sans qu'il y ait un ou plusieurs meurtres, les résidents étant les premières victimes. Rudy Gandolfini et ses frères sont à la tête du cartel le plus puissant du No man's land, si puissant qu'il a réussi à étendre son influence dans les ghettos de toutes les zones de quarantaine du Midwest. Les Gandolfini sont implantés dans toutes les strates de l'administration de la ville, si bien qu'ils sont devenus pratiquement intouchables et font transiter leurs marchandises illégales comme ils le souhaitent. Malgré tous ses efforts, l''administrateur en chef de Chicago, la Colonelle Mercedes Gutierrez, a bien du mal à trouver des hommes en qui faire confiance afin de mener à bien les opérations anti-criminalités, en effet une grande partie de ses effectifs ont été acheté par les Gandolfini d'une manière ou d'une autre.

ZONE DE QUARANTAINE DE BOSTON

Dirigeant : Général Mason Ford
Système politique : autoritaire
Population : 11,340 résidents
Effectif : 6,000 soldats
Niveau de défense : 5

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
5	7	8	8

ZONE DE QUARANTAINE DE CHICAGO

Dirigeant : Colonelle Mercedes Gutierrez
Système politique : autoritaire
Population : 18,544 résidents
Effectif : 8,500 soldats
Niveau de défense : 5

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
4	8	8	9

CLEVELAND, OHIO

La ZQ de Cleveland est située au bord du Lac Érié et fut construite autour de son port et de son centre-ville qui permet un trafic maritime important. Ses hauts murs frôlent la Route 20 qui permet de rallier les autres zones de quarantaine de la région jusqu'à Boston. La FEDRA y possède également plusieurs fermes importantes situées dans les anciennes banlieues de la ville. Après l'Insurrection de la FEDRA, Cleveland connu un rebond de criminalité, les cartels y étaient déjà nombreux et tous voulaient leur part du gâteau, notamment le cartel des frères Gandolfini qui s'est étendu dans toutes les ZQ du Midwest. La White Legion, des suprématistes blancs venus du No man's land qui faisaient des affaires avec plusieurs gangs locaux en ont profité pour implanter leur idéologie crasseuse dans la zone de quarantaine. Ils ont rassemblé des résidents mécontents et en colère, et leur ont désigné les responsables de leurs malheurs : les juifs et les non-blancs. Leur rhétorique raciste s'est très vite propagée et n'a pas séduit que des résidents, en effet, beaucoup de membres de la FEDRA ont adhéré à ces idées extrémistes, y compris plusieurs hauts responsables de l'administration et de l'armée.

DALLAS, TEXAS

Dalla fait partie des deux dernières zones de quarantaine du Texas et est également la ZQ la plus peuplée après Atlanta. Les remparts de la ZQ ont été érigé autour d'Highland Park et d'Oak Lawn, deux quartiers du centre-ville, bordant la Route 35 qui traverse le Texas du Nord au Sud. Dallas possède également la plus grande académie militaire du No man's land, le pensionnat Robert Lee, qui forme une grande partie des futurs Soldats de la FEDRA. Dallas connait un rebond de criminalité depuis plusieurs années, les cartels utilisant les systèmes d'égout et les tunnels de métro pour entrer et sortir leurs marchandises de contrebande de la ville. Certains cartels possèdent même plusieurs planques dans les ruines de la ville de Fort Worth, à 52 km de la zone de quarantaine de Dallas, obligeant la FEDRA à y effectuer des patrouilles régulières afin de trouver et détruire ces labos. Les affrontements avec les Membres des cartels y sont pour ainsi dire quotidiens. La ZQ de Dallas est proche de la centrale nucléaire de Comanche Peak qui fournit l'électricité à toutes les infrastructures du Texas encore en fonctionnement, y compris les labos de drogue des cartels se trouvant à l'extérieur des zones de quarantaine.

ZONE DE QUARANTAINE DE CLEVELAND

Dirigeant : Colonel Henry Kurtzman
Système politique : autoritaire
Population : 12,435 résidents
Effectif : 7,000 soldats
Niveau de défense : 4

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
4	8	7	9

ZONE DE QUARANTAINE DE DALLAS

Dirigeant : Colonel George DeSantos
Système politique : autoritaire
Population : 39,760 résidents
Effectif : 12,000 soldats
Niveau de défense : 5

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
4	7	9	8





DENVER, COLORADO

Située sur la Route 40, Denver est considéré comme un point stratégique important, car elle contient l'une des dernières académies militaires de la FEDRA, le pensionnat Dwight D. Eisenhower, mais également à cause de sa proximité avec de nombreuses bases militaires se trouvant dans l'État du Colorado, particulièrement la base de missiles de Cheyenne Mountain située à une quinzaine de kilomètres au Sud de la ville de Colorado Springs. Certaines d'entre-elles avaient été laissé sans surveillance durant le Confinement et ont été pillée par des groupes de Maraudeurs, depuis, la présence militaire de la FEDRA autour de ces sites sensibles a été renforcé afin d'éviter toutes nouvelles attaques. La plupart de ces bases servent maintenant de lieux de stockage pour des véhicules, des armes et des munitions Après le signalement de plusieurs disparitions dans le secteur, la FEDRA a également découvert qu'une communauté de cannibales s'était installée dans un village de vacances à une centaine de kilomètres l'Ouest de Denver, mais apparemment ce village a été abandonné par ses membres après un terrible incendie durant l'Hiver 2033. Depuis, la situation actuelle de ces cannibales est inconnue.

DES MOINES, IOWA

Construite autour du quartier de West Des Moines et traversée par la Route 35 et la Route 20, cette zone de quarantaine est une position stratégique pour la FEDRA car elle est située à proximité de fermes et de terres agricoles fertiles, peut-être les dernières sous son contrôle. Des Moines est devenue par la force des choses le premier fournisseur de ressource des ZQ, produisant près de 47% de la totalité de la nourriture distribuées dans toutes les banques alimentaires des zones de quarantaine. Pour la FEDRA, perdre Des Moines équivaudrait à perdre son grenier à blé et risquer la famine dans toutes les ZQ. Afin de sécuriser les fermes, les effectifs de la FEDRA y sont plus nombreux qu'à l'accoutumé, comptant presque autant de soldats que de résidents. C'est également l'une des zones de quarantaine où le mécontentement de la population et les manifestations se font le moins entendre. Qui dit nourriture dit également trafic et Des Moines ne fait pas exception à la règle, surtout depuis que le cartel des frères Gandolfini s'est implanté dans la ville à la fin des années 2030. Le trafic de denrées alimentaires est un marché juteux qui rapporte chaque année presque autant que le marché de la drogue.

ZONE DE QUARANTAINE DE DENVER

Dirigeant : Colonel Steven Johnston
Système politique : autoritaire
Population : 15,210 résidents
Effectif : 9,000 soldats
Niveau de défense : 5

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
4	8	8	8

ZONE DE QUARANTAINE DE DES MOINES

Dirigeant : Colonelle Lydia Holden
Système politique : autoritaire
Population : 11,985 résidents
Effectif : 9,000 soldats
Niveau de défense : 5

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
6	10	9	7

HOUSTON, TEXAS

Située sur la côte Sud-Est du Texas, à proximité du Golfe du Mexique, la zone de quarantaine de Houston est l'une des moins peuplées du No man's land. La ville revient de loin, en 2020 une violente épidémie de grippe extrêmement contagieuse s'est répandue dans la ville, provoquant des centaines de morts et a failli mener à son évacuation, mais sa proximité avec les trois dernières raffineries de pétrole du No man's land ainsi que des plateformes pétrolières situées dans le Golfe du Mexique en a fait un site stratégique précieux et irremplaçable, si bien qu'à un moment donné, l'administration centrale de la FEDRA a ordonnée que les malades à un stade trop avancé soient systématiquement éliminés comme s'il s'agissait de cas d'infection cérébrale par Cordyceps, cela a permis de stopper l'épidémie et de sauver la ville. De nombreux districts de la ville ont été condamné et mis en quarantaine durant plusieurs années jusqu'à ce que le risque d'une nouvelle vague épidémique soit nulle. Sa proximité avec les raffineries a fait de Houston la cible de nombreuses attaques de bandes de Pirates et de Highwaymen, cherchant à détourner les convois de carburant afin de les revendre sur les marchés noirs du No man's land.

KANSAS CITY, MISSOURI

La zone de quarantaine de Kansas City se situe juste à la frontière entre les États du Kansas et du Missouri. Elle est construite autour du quartier de Westside North, à proximité de la Route 35. Kansas City est également connue pour abriter l'une des quatre dernières académies militaires de la FEDRA, le pensionnat George Patton, où l'on forme des centaines de jeunes à devenir les soldats de demain. Kansas City n'a jamais vraiment été considérée par l'administration centrale de la FEDRA comme une zone de quarantaine importante, elle possède cependant une zone de transit fluviale passant par le Missouri sensé acheminer de nombreuses marchandises vers d'autres ZQ desservies par le fleuve comme Chicago, les voies fluviales étant beaucoup moins risquées que les routes. Lorsque les Gandolfini ont commencé leur expansion dans toutes les zones de quarantaine du Midwest, cette zone de transit est devenue un point stratégique pour faire entrer et sortir de nombreuses marchandises illégales, le tout protégé à un haut niveau grâce à la corruption active de nombreux officiers de la FEDRA. Ces convois sont d'ailleurs bien souvent la cible d'attaques de groupes de Pirates qui sévissent tout le long du Missouri.

ZONE DE QUARANTAINE DE HOUSTON

Dirigeant : Colonel Peter Branik
Système politique : autoritaire
Population : 9,570 résidents
Effectif : 4,000 soldats
Niveau de défense : 5

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
4	8	8	7

ZONE DE QUARANTAINE DE KANSAS CITY

Dirigeant : Colonel Raymond Kassar
Système politique : autoritaire
Population : 10,227 résidents
Effectif : 5,000 soldats
Niveau de défense : 5

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
4	7	8	8





OKLAHOMA CITY, OKLAHOMA

La zone de quarantaine d'Oklahoma City fut construite sur la rive Nord du fleuve Oklahoma qui traverse la ville. Elle était au départ l'une des ZQ les plus importantes en terme de superficie et de population. Située sur la *Tornado Alley*, la ville connait chaque année de Mars à Août des épisodes de tornades plus ou moins violents, pouvant provoquer d'innombrables dégâts, mais généralement ceux-ci sont localisés dans les parties abandonnées de la ville. Mais il arrive parfois que la tornade atteigne les remparts de la zone de quarantaine, comme ce fut le cas en 2019 où un immeuble du district 5 fut compétemment soufflé par une tornade de catégorie F3, provoquant la mort de 47 résidents. Oklahoma City se trouve au croisement des Routes 66 et 35, chaque jour, des douzaines de convois armés se croisent et font transiter de la marchandise et du ravitaillement, représentant une cible pour les Highwaymen et d'autres groupes moins importants. Les cartels sont également très présents à Oklahoma City, situés au centre d'un vaste réseau de corruption, utilisant les transports de la FEDRA afin de faire acheminer leurs marchandises de contrebande dans toutes les zones de quarantaine du Midwest, des Rocheuses et des Terres Désolées.

PHOENIX, ARIZONA

Phoenix était autrefois la cinquième plus grande agglomération urbaine des États-Unis. Située dans la vallée de la rivière Salée, la ZQ fut construite autour du quartier de South Mountain Village, au Sud de la rivière. Dernière zone de quarantaine de l'Arizona, Phoenix fait partie des rares ZQ n'étant pas totalement pourrie par les organisations criminelles. Pourtant, la ville revient de loin, il y a encore dix ans, Phoenix était sous le contrôle de deux puissants cartels qui y faisaient la loi, ces organisations étaient protégées par de nombreux officiers corrompus de la FEDRA, dont l'ancien administrateur en chef, le Colonel Larry Travis. Le Major Hartman, directeur de l'ACTF de Phoenix décida qu'il en avait assez et fit un grand ménage. À la tête d'une unité spéciale, il utilisa tous les moyens mis à sa disposition, y compris les moyens les plus violents, afin d'éliminer les officiers corrompus et les Membres des cartels. À la fin de l'opération, il fut promu Colonel et devint le nouvel administrateur en chef de la ZQ. De nombreux gangs indépendants ont alors émergés après la dissolution des cartels mais aucun n'a vraiment réussi à s'imposer. L'ACTF y fait un travail remarquable et la majorité des résidents sont satisfaits des résultats.

ZONE DE QUARANTAINE D'OKLAHOMA CITY

Dirigeant : Colonel George Lewton
Système politique : autoritaire
Population : 33,224 résidents
Effectif : 12,000 soldats
Niveau de défense : 5

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
4	8	9	8

ZONE DE QUARANTAINE DE PHOENIX

Dirigeant : Colonel Joseph Hartman
Système politique : autoritaire
Population : 21,738 résidents
Effectif : 9,600 soldats
Niveau de défense : 5

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
6	8	8	7



SALEM, OREGON

Lorsque la zone de ZQ de Portland fut abandonnée en 2017 en raison de trop nombreuses failles de sécurité, les survivants de la ville ont été relogé à Salem, qui était déjà l'une des plus petites ZQ en terme de superficie. La ville s'est alors retrouvée très vite surpeuplée et les cartels en ont profité pour proliférer. Le Colonel John Grims, alors administrateur en chef de la ZQ, tenta de combattre la criminalité qui gangrénait Salem, mais, alors que sa politique commençait à obtenir des résultats, les cartels le firent assassiner en 2025. Son second, le Major Daniel McGill fut alors promu Colonel et repris la direction de la ZQ. Mais McGill n'était clairement pas l'homme de la situation et les choses ont empiré, si bien que Salem s'est ouvertement transformée en zone de guerre. Certains résidents en ont eu assez de l'incompétence de la FEDRA et se sont regroupés en une milice armée appelée les Patriotes de l'Oregon dans le but de combattre les cartels. Jusque-là, la FEDRA a réussi à empêcher cette milice de gagner trop d'influence parmi la population mais si McGill n'arrive pas très vite à obtenir des résultats, il est certain qu'il y aura une rébellion et qu'il arrivera à Salem la même chose qu'aux ZQ de Seattle, de Pittsburgh et d'Hartford.

ZONE DE QUARANTAINE DE SALEM

Dirigeant : Colonel Daniel McGill
Système politique : autoritaire
Population : 19,637 résidents
Effectif : 8,200 soldats
Niveau de défense : 4

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
3	7	7	8

TERRITOIRES HOSTILES

Le No man's land est un territoire vaste et dangereux où les survivants ont très vite compris qu'il existait des endroits qu'il valait mieux éviter. Ces lieux comprennent très souvent des communautés belliqueuses ou renfermées sur elles-mêmes, et pouvant être un danger potentiel à la survie des autres survivants.

Vous trouverez dans les pages qui suivent la description de sept communautés dites « hostiles » avec les plans détaillés de leurs refuges ainsi que des informations sur leur mode de vie et les personnalités qui y vivent. Vous pourrez utiliser ces éléments à votre guise durant vos sessions de jeu.

HARTFORD, CONNECTICUT

Située au centre de l'État du Connecticut, la ville d'Hartford est l'une des plus anciennes des États-Unis d'Amérique, fondée par des colons britanniques en 1635. Au moment où la pandémie atteignit les États-Unis à la fin de l'Été 2013, le gouvernement Obama y construisit l'une de ses trente-sept zones de quarantaine afin d'y reloger les populations non-infectées de l'État autour de son centre-ville au bord du fleuve Connecticut. Durant le Confinement, 32 milles personnes, résidents et militaires, s'y étaient réfugiés alors que l'infection cérébrale par Cordyceps atteignait son pic et que la région avait été pratiquement totalement envahis par les Infectés malgré les nombreux bombardements qui avaient été effectué dans les zones urbaines autour de la ville. Après l'Insurrection en 2023, une partie de la population commença lentement à se ranger derrière le Révérend Nathan David, un fondamentaliste religieux qui pris la tête d'une révolte.

COHABITATION FORCÉE

Les résidents d'Hartford furent obligés, pour leur sécurité, de suivre à la lettre les ordres des militaires qui étaient devenus les nouveaux maîtres de la ville. Ce fut une période difficile, faite de rationnements alimentaires et de pénuries énergétiques. La population pouvait cependant trouver un certain réconfort auprès du Révérend Nathan David, le chef d'une congrégation catholique qui travaillait en étroite collaboration avec la FEDRA, qui tenta, du moins au début, de rassurer la population et de faire en sorte que les choses se passent bien avec l'armée au vu des circonstances. Mais la situation ne semblait pas s'améliorer pour autant, le gouvernement faisait tout pour garder la population dans l'ignorance vis-à-vis de la propagation toujours grandissante de l'infection, certains résidents entendirent parler des manifestations de Boston où plusieurs personnes trouvèrent la mort, qui mirent à mal le peu de confiance qu'ils avaient envers les militaires. Quelques temps plus tard, les Lucioles commencèrent à faire parler d'eux et leur message fut entendu par de nombreux résidents qui rejoignirent leurs rangs.

Les prêches du Révérend David ne semblaient plus pouvoir calmer les foules et ses sermons du Dimanche avaient de plus en plus de sièges vides. La FEDRA ne tarda pas à réagir et les sympathisants des Lucioles furent traqués comme des animaux, de nombreux résidents furent arrêtés et jugés pour trahison puis exécutés, pourtant, malgré ce climat de terreur, le son de la révolte grondait encore.

L'EMBRASEMENT

Lorsque la FEDRA renversa le gouvernement Biden en 2023, de nombreuses choses changèrent. Les protocoles de sécurité, déjà drastiques, furent renforcés et la moindre protestation était très vite violemment réprimée. Le propre fils du Révérend David, Jonathan, se retrouva parmi les victimes des répressions. La perte de son fils remis totalement les choix de Nathan David en perspective, il était dorénavant hors de question de laisser les militaires continuer à agir impunément.

Le Révérend se radicalisa, ses sermons du Dimanche devinrent plus revendicatifs, remettant en question toutes les décisions de la FEDRA. De nombreux résidents mécontents furent de plus en plus attirés par ses prêches et sa congrégation gagna en popularité. À cette époque, la FEDRA ne le considérait par encore comme une véritable menace mais comme une simple nuisance et il se fit arrêter plusieurs fois durant les dix années qui suivirent.

LA RÉVOLTE DES DAVIDIENS

La dernière arrestation du Révérend Nathan David eut lieu en Mars 2032, lors d'un rassemblement non-autorisé devant le bâtiment administratif d'Hartford. Cette arrestation fut le point de départ de la révolte des Davidiens, qui exigèrent sa libération immédiate. Ils commencèrent par organiser des manifestations devant la prison où il était retenu, puis des grèves dans les fermes ce qui bloqua la production de nourriture dans la ZQ, jusqu'à ce que finalement ils ne décident de prendre la prison d'assaut afin de libérer eux même leur leader durant un raid sanglant. Une fois libre, David pris la tête d'une armée de fanatiques et commença une guerre ouverte contre les militaires. Malgré leurs efforts, les soldats de la FEDRA furent très vites dépasser par les événements, les Davidiens ayant pris le contrôle des moyens de production de nourriture ils affamèrent la FEDRA qui finit par totalement quitter la ZQ à la fin de l'Été 2033.

LA GRANDE PURGE

Après le départ précipité des soldats de la FEDRA, les Davidiens firent un grand ménage auprès des résidents d'Hartford, tous ceux qui n'avaient pas déjà fuit après le départ de la FEDRA ou bien qui n'avaient pas pris les armes pour libérer la ville furent impitoyablement chassés de la zone de quarantaine, certains furent même noyés dans le fleuve. Il ne reste maintenant plus que des fanatiques totalement dévoués à la cause du Révérend David. Afin de repartir sur des bases saines, Nathan David décréta que tous les appareils électriques ou technologiques devaient être détruits, que tout ce qui faisait référence à la période d'avant la pandémie devait disparaitre dans les flammes. Le seul texte de loi que tous devaient suivre était la Sainte Bible.

En très peu de temps, la ville d'Hartford et ses habitants furent replongée au 19ème siècle et adoptèrent un mode de vie simple, à base de prières et de travail de la terre. Les premières années après la libération d'Hartford, les Davidiens organisèrent ce qu'ils appelèrent les « *Grandes Croisades* », ils se rendaient dans les villes voisines pour y détruire les musées et les bibliothèques. Les communautés autonomes qu'ils rencontraient étaient alors sommées de se repentirent et de prêter serment à David où bien devaient en subir les conséquences. Durant cette période, des centaines de personnes furent tuées dans tout le Connecticut.

HARTFORD, CONNECTICUT

Dirigeant : Révérend Nathan David

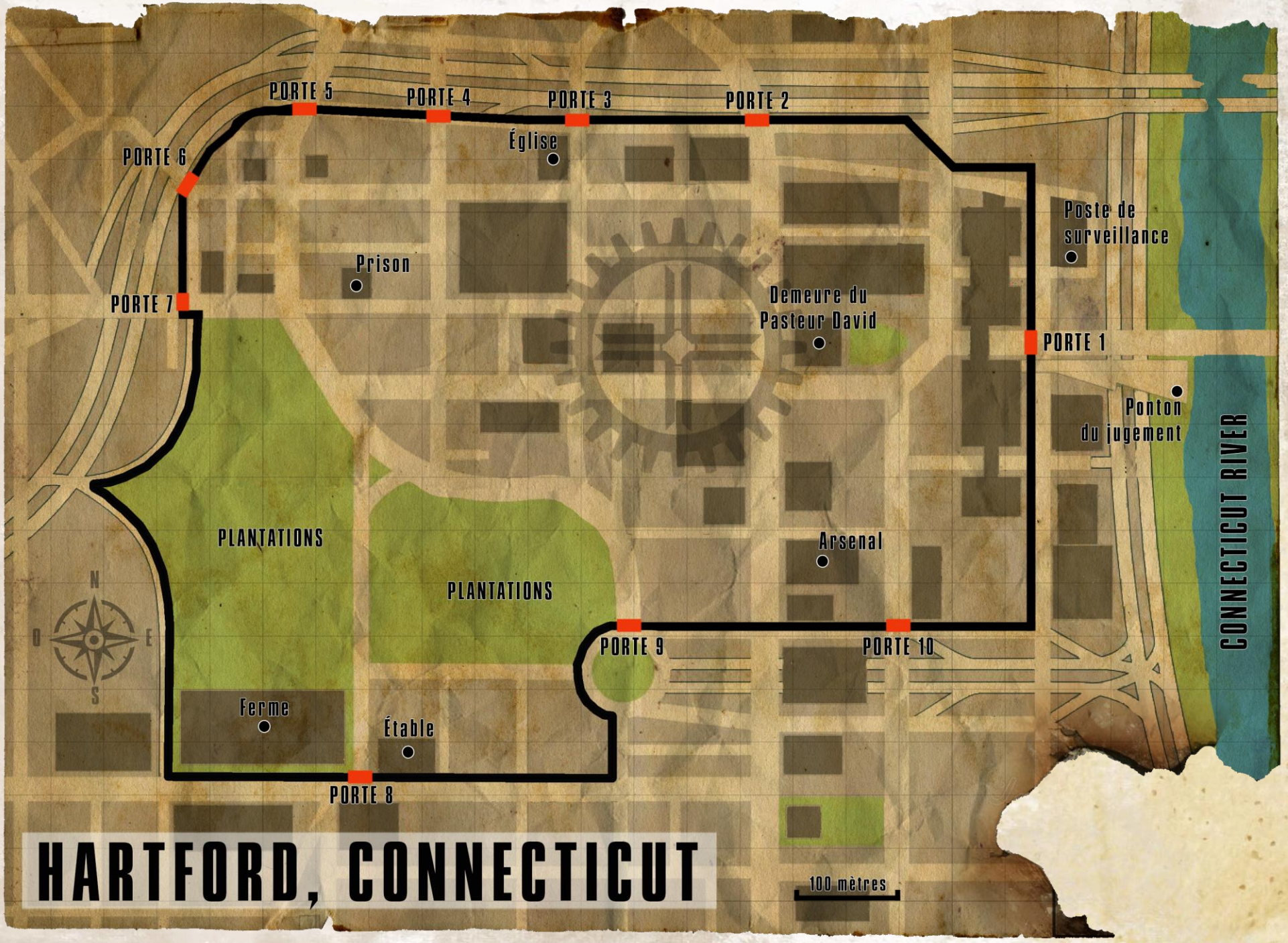
Taille : V

Système politique : totalitaire

Population : 1,296 résidents

Niveau de défense : 4

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
9	6	6	-


PORTE 5
PORTE 4
PORTE 3
PORTE 2
PORTE 6
Église
Poste de surveillance
Prison
PORTE 7
Demeure du Pasteur David
PORTE 1
Ponton du jugement
CONNECTICUT RIVER
PLANTATIONS
Arsenal
PLANTATIONS
N
O
E
S
PORTE 9
PORTE 10
Ferme
Étable
PORTE 8
HARTFORD, CONNECTICUT
100 mètres



LA CONGRÉGATION D'HARTFORD

Malgré la grande purge qui s'est produite dans la ville après la révolte des Davidiens, plusieurs lieux sont restés tels qu'ils étaient du temps de la FEDRA mais ont simplement été réaménagé, alors que d'autres, comme la bibliothèque ou encore le centre administratif de la FEDRA ont été totalement détruits afin de construire d'autres aménagements pour les résidents.

La ville d'Hartford est entourée par une haute de muraille de 10 mètres de haut, dix portes placées tout autour des remparts permettent d'accéder au reste de la ville, qui est en parti en ruine et laissé totalement à l'abandon.

L'église : située tout au Nord, juste à côté de la Porte 3, il s'agit du lieu le plus important de la ville, là où le Révérend David rassemble ses fidèles tous les Dimanches et où il organise des réunions importantes. Il s'agit d'une grande bâtisse en bois, pas assez spacieuse pour y accueillir toute la population d'Hartford, obligeant le Révérend à effectuer plusieurs offices. La présence de tous les résidents y est obligatoire. Ne pas assister à un sermon du Révérend David est considéré comme une grave offense.

La prison : ce centre de détention est l'un des rares vestige du temps de la FEDRA que le Révérend David a décidé de laisser en place. La prison sert dorénavant de lieu de détention où les hérétiques, comprenez tous les survivants qui n'avaient pas prêtés allégeance au Révérend David, ou bien tous résidents ayant commis une faute envers leur communauté comme la possession d'objets datant d'avant la pandémie ou bien de livres ou de magazines, sont enfermés et torturés jusqu'à ce qu'ils confessent tous leurs péchés. Ils seront ensuite soit réhabilités, soit envoyés au Ponton du jugement, juste à l'extérieur des remparts de la ville pour y être jeté dans le fleuve et noyés après avoir été lestés.

La demeure de Nathan David : après sa libération, les Davidiens ont tenu à ce que leur leader est une maison qui reflète son autorité. Il fut ainsi installé dans l'ancien musée de la ville qui fut totalement réaménagé pour les besoins du Révérend.

L'arsenal : la FEDRA avait transformé l'ancienne université d'Hartford en baraquement pour ses troupes, c'était également là que l'armée stockait ses armes et ses munitions. Lorsque les militaires sont partis, ils ont laissé derrière eux plusieurs centaines de fusils d'assaut 5.5mm, de lance-grenades 40mm, des lance-roquettes, plusieurs dizaines de milliers de cartouches ainsi que des gilets en kevlar et une bonne centaine de kilos d'explosifs. Les Davidiens s'en sont emparés mais plutôt que de tout jeter ils ont préféré garder cet arsenal au cas où la FEDRA tenterait de reprendre la ville. Le Révérend David pense également qu'il pourrait utiliser ces armes afin de repartir en croisade pour imposer la parole de Dieu dans les États voisins, quand il estimera le moment venu. Depuis, les portes de l'arsenal sont verrouillées à double tour et gardées par des hommes en armes.

Les plantations : le Bushnell Park à l'Ouest de la ville a été totalement transformé en terres labourables par la FEDRA afin d'y cultiver du blé et du maïs ainsi que de nombreux légumes pour nourrir les résidents de la ville.

La ferme : l'ancien Capitol d'Hartford a été entièrement rasé et transformé en ferme où les Davidiens élèvent des porcs, des poulets et des moutons destinés à la consommation.

L'étable : la salle de concert du Bushnell Park, situé au Nord des plantations, a été détruite et transformé en étable où les Davidiens élèvent des chevaux, le seul moyen de locomotion qu'ils utilisent, les voitures ayant été bannies.

Le poste de surveillance : situé dans l'ancien hôpital de la ville, à l'extérieur des remparts, avec une vue imprenable sur le pont qui traverse le Connecticut, les Davidiens surveillent depuis ces lieux l'accès principal à leur refuge. Il y a une vingtaine de fanatiques armés en permanence qui s'y relient chaque jour et qui protègent l'entrée.

Le Ponton du jugement : situé sur l'ancien parc du Mortensen Riverfront Plaza, c'est ici qu'on lieu les exécutions publiques par noyade lorsqu'un résident commet une faute impardonnable ou bien qu'un étranger est reconnu coupable d'hérésie. Il est alors lesté avec de lourdes chaînes en acier puis jeté dans le fleuve. Depuis les six dernières années, le fond du Connecticut s'est rempli de cadavres enchaînés qui sont passés par le jugement implacable du Révérend Nathan David.

SOCIÉTÉ & MODE DE VIE

Les Davidiens sont des luddites, ils ont renoncé au confort de la vie moderne pour adopter un mode de vie plus pure et plus pieu. Ils se lèvent avec le soleil et se couchent lorsque la nuit tombe. Dans leur société chacun a son rôle à tenir : les hommes d'Hartford sont des fermiers, des charpentiers et les protecteurs de la communauté tandis que les femmes tiennent le rôle d'épouses et restent à la maison pour s'occuper des enfants et des tâches domestiques. Les Davidiens sont extrêmement croyants et loyaux envers le chef de leur communauté, le Révérend Nathan David, et exécutent religieusement le moindre de ses commandements. Il n'y a pas de discrimination à Hartford, tous les hommes et toutes les femmes, quelques soit leurs origines ou leurs couleurs de peau sont égaux, du moment qu'ils aient la foi et croient en Dieu-Tout-Puissant. Les Davidiens vivent sous la loi de la Sainte Bible et appliquent ses commandements à la lettre.

Il y a beaucoup d'interdits à Hartford, comme lire autre chose que la Bible ou les pamphlets du Révérend David, posséder des objets modernes ou électriques, ne pas venir à l'église le Dimanche, blasphémer, désobéir à un commandement du Révérend … En vérité, il y a tellement d'interdits qu'en faire une liste serait contre-productif, de plus le Révérend David invente de nouveaux tabous pratiquement chaque semaine, c'est pourquoi tous les résidents marchent constamment sur des œufs par peur de briser l'un des tabous de la communauté et finir dans la prison pour expier leurs fautes ou pire, être conduit au Ponton du jugement afin d'être exécuté.

Les Davidiens sortent parfois de la ville fortifiée d'Hartford afin de se rendre dans les villes voisines pour y accomplir, selon le Révérend David, leur devoir sacré : détruire toutes traces d'objets du passé, qu'il s'agisse de livres, de peintures ou d'objets électroniques du quotidien. Ils ont également pour tâche de pourchasser et d'éliminer tout porteur des dits objets, c'est à dire tous les survivants qu'ils croisent. Lorsque les Davidiens capturent des étrangers à leur communauté, ils sont immédiatement conduits dans la prison où ils seront longuement questionnés jusqu'à ce qu'ils confessent tous leurs pêchés, le Révérend utilisant un savant mélange de tortures physiques et psychologiques tout droit sortis des manuels que la FEDRA a laissés derrière elle lorsqu'elle a quitté Hartford afin de briser la volonté des plus endurcis. Si le Révérend David est satisfait par leur confession, les étrangers pourront éventuellement rejoindre la communauté d'Hartford et vivre parmi les Davidiens, dans le cas contraire ils sont conduits au Ponton du jugement où ils seront exécutés. Les Davidiens évitent les Infectés autant que possible, pour eux, la société moderne et décadente est ce qui a très certainement causé la pandémie, c'est une punition divine qui a frappé une humanité qui a arrêté de respecter et de craindre Dieu et les Infectés sont là pour leur rappeler qu'ils doivent constamment être vigilants et garder la foi. En résumé, la communauté d'Hartford repose essentiellement sur les superstitions, la peur et les tabous religieux, le tout dominé par un seul homme, le Révérend Nathan David, à qui la parole fait force de loi.

PERSONNALITÉS LOCALES

L'égo et la personnalité du Révérend David ne laissent pas beaucoup de place aux Davidiens pour s'imposer en tant qu'individu. Les seuls habitants d'Hartford un tant soit peu connus le sont uniquement de par leur proximité avec le Révérend Nathan David.

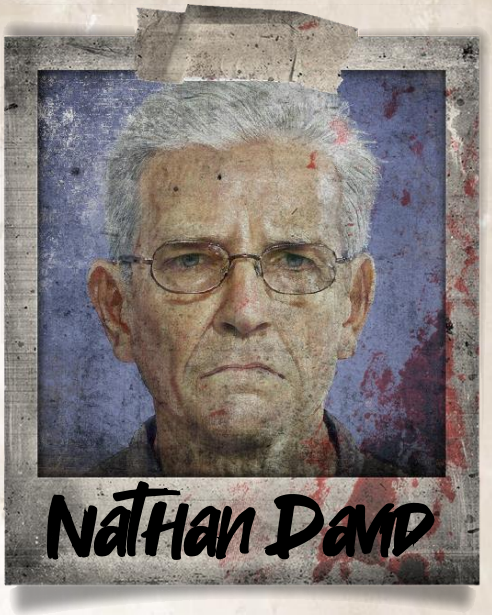
Le Grand Inquisiteur (*Charognard*/ *Élevée*) : personne à Hartford ne connait la véritable identité de cette personne, à part le Révérend David lui-même. Le Grand Inquisiteur est chargé de tous les interrogatoires qui ont lieu dans la prison et est passé maître dans l'art subtile de la torture. Durant ses rares apparitions publiques, il porte une grande cagoule noire afin de masquer son visage. Il est craint et respecté par tous les habitants, ils évitent de croiser son regard car il est dit qu'il peut « voir » les péchés des gens lorsqu'il les regarde dans les yeux.

Caleb (*Vétéran*/ *Élevée*) : cet homme d'une cinquantaine d'années au regard placide est le chef de la sécurité de la ville, Caleb est le plus fidèle soutien du Révérend. Il fut le tout premier résident d'Hartford à le suivre lors de sa radicalisation et c'est lui qui leva une armée afin de le libérer lorsque ce dernier fut arrêté par la FEDRA en 2032, depuis ce jour, Caleb a la total confiance du Révérend. Caleb est un fanatique totalement aveuglé par sa foi qui n'hésitera pas une seconde à tuer quiconque menacerait le mode de vie des Davidiens.

Enid (*Toubib*/ *Modérée*) : depuis que le Révérend David a pris le contrôle de la ville, le docteur Enid Price, une femme d'une quarantaine d'années au regard doux, s'est vue interdite d'exercer la médecine, les femmes n'ayant plus le droit d'effectuer un travail autre que domestique et doit maintenant s'occuper à temps plein de des deux enfants, Clarence et Jody. Eric, Son mari, s'est une fois ouvertement opposé au jugement du Révérend, lorsque celui-ci a commencé à brûler des œuvres d'art et des documents historiques, ce qui l'a conduit directement au Ponton du jugement pour y être exécuté.

Enid déteste le Révérend et sait que c'est un homme mauvais qui finira par causer la perte de la communauté mais a bien trop peur pour sa vie ou celles de ses enfants pour changer quoi que ce soit.

Seth (*Éclaireur*/ *Modérée*) : il n'était encore qu'un bébé lorsque ses parents sont tués en même temps que Jason David lors d'une manifestation en 2023, le Révérend David décida de l'adopter et de l'élever comme son propre enfant. Seth devient alors le témoin privilégié de la radicalisation du Révérend, devenant de plus en plus haineux envers les incroyants et tous ceux qu'il considérait comme des déviants. Aujourd'hui âgé d'une vingtaine d'années, Seth a toujours été une âme pieuse mais a de plus en plus de mal à cacher au reste de la communauté son attirance pour les hommes, le plus difficile étant de cacher cette partie de lui à l'homme qu'il considère comme son père, tout en sachant qu'il n'hésiterait pas à le tuer s'il apprenait un jour la vérité.



Archétype : Leader
Menace : Élevée
Sexe : masculin
Age : 69 ans
Taille : 1m78
Poids : 70 kg
Yeux : bleus
Cheveux : blancs
Niveau de Santé : 3
Humanité : 2 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
3	3	4	5

COMPÉTENCES

Combat à distance 1, Commandement 5, Manipulation 5, Survie 3.

TALENTS

Charismatique, Décisions difficiles, Influence, Intuition, Meneur d'hommes, Sans pitié.

RELATIONS

Seth (+2), Caleb (+1), Le Grand Inquisiteur (+1).

MOTIVATION

Répandre le message de Dieu et purger le monde de tous ses pêcheurs.

OBJET FÉTICHE

Bible de poche.

ARMES & PROTECTION

Révolver .357 Magnum, Fusil à pompe .12, Marteau.

ÉQUIPEMENT

Cartouches .357 Magnum (x6), Cartouches .12 (x10).

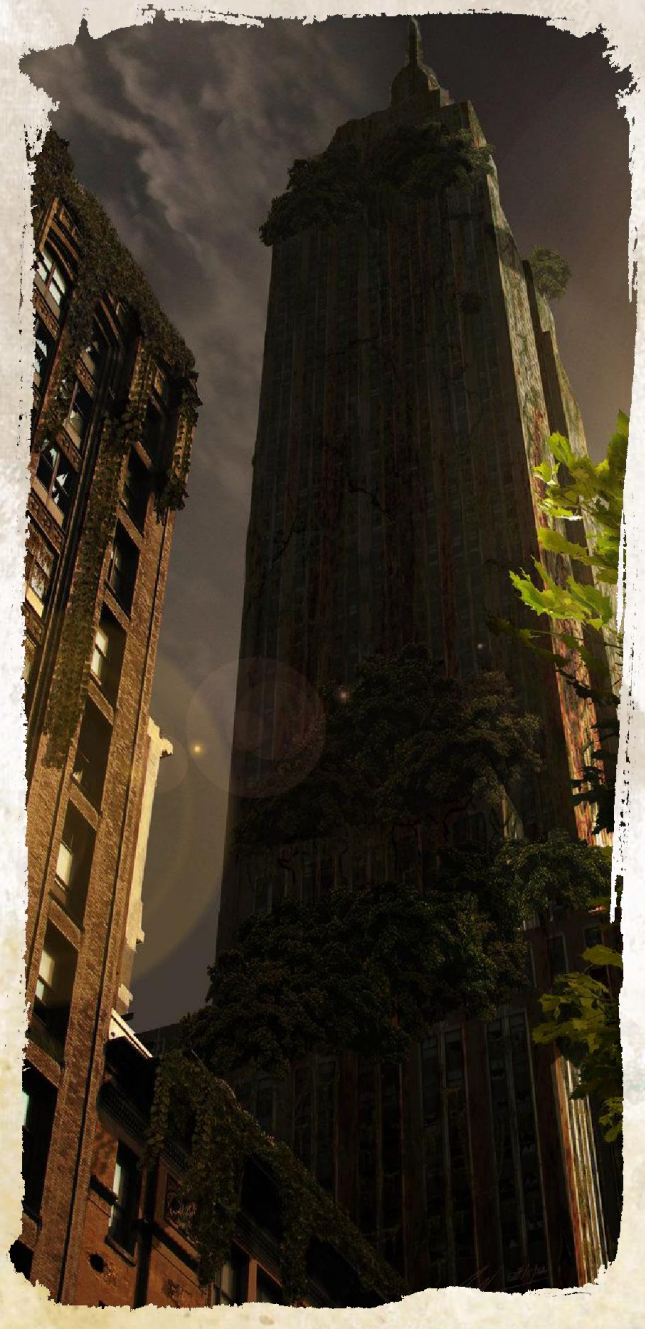
Révérend Nathan David : chef religieux charismatique de la secte des Davidiens, Nathan David est né et a grandi à Hartford au sein d'une famille très religieuse. Il choisit très tôt d'entrer dans les ordres et après son retour du séminaire il revient s'installer à Hartford où il devient pasteur et se mari, de son union naitra son fils Jonathan un an plus tard. Il perd sa femme dans un accident de voiture et élève seul son fils. Il devient peu à peu le leader d'un petit groupe de religieux conservateurs, son travail ne laisse pas beaucoup de place à son fils.
Lorsque l'infection gagne les États-Unis, la ville d'Hartford est choisie pour devenir l'une des zones de quarantaine du pays et les militaires prennent le contrôle de la ville. Durant le Confinement, Nathan David se rapproche des autorités militaires afin de servir de passerelle entre le gouvernement et les résidents d'Hartford mais plus le temps passait et plus il était difficile pour lui de trouver des excuses ou bien des explications aux comportements de l'armée. Sa vie change radicalement peu de temps après l'Insurrection, alors que la FEDRA renverse le gouvernement Biden, de nombreux résidents commencent à s'insurger contre l'armée. Bien que le Révérend David faisait tout son possible pour apaiser ses paroissiens et appeler au calme, les protestations devenaient de plus en plus violentes et finissent inévitablement à être réprimées dans le sang. Le peu de foi et de confiance que le Révérend David avait dans la FEDRA mourut lorsque son fils Jonathan, ainsi que de nombreux autres civils sont tués lors de l'une de ses manifestations, dont les parents de Seth, alors âgé de seulement trois ans, le Révérend David le recueil et l'élève comme s'il s'agissait de son propre enfant. Après la mort de son fils, Nathan David en avait fini avec les compromis et se radicalisa totalement, il devint de plus en plus critique envers la FEDRA dans ses sermons, allant jusqu'à prôner la révolte. Il commença peu à peu à rassembler autour de lui de nombreux fidèles et ses sermons du Dimanche finirent par faire salle comble.
En 2033, la FEDRA finit par le trouver trop dangereux et le fit arrêter. Ses fidèles, appelés les Davidiens, prirent alors les armes pour libérer leur gourou et se rebellèrent ouvertement contre les militaires, provoquant une véritable guerre civile qui se termina par le départ des troupes de la FEDRA et l'abandon pur et simple de la zone de quarantaine d'Hartford. Après avoir pris le contrôle de la ville, les Davidiens commencèrent une grande purge et éliminèrent les habitants qui ne prêtèrent pas serment de fidélité et d'obéissance au Révérend David. Depuis six ans, il dirige Hartford d'une main de fer.

Apparence : Nathan David est un homme charismatique de 69 ans aux cheveux blancs, grand et mince. Il a le visage fermé et porte constamment un regard inquisiteur derrière ses lunettes de vue.

Personnalité : le Révérend David est plein de cruauté et de rancœur. Il est persuadé que les décisions qu'il prend sont les seules qui doivent être prises et que Dieu lui-seul peut juger ses actes. Malheur à celui qui oserait remettre sa parole en question.

MANHATTAN, NEW YORK

Située dans la région de la Côte Est, au Nord-Est du pays, New York City était considérée comme la plus grande ville des anciens États-Unis en terme de densité de population. Lorsque la pandémie a frappé la Côte Est, la population n'était pas du tout préparée et l'infection se répandit rapidement dans tous les grands centres urbains. L'ile de Manhattan fut l'un des endroits sélectionnés par la FEDRA afin d'y construire une zone de quarantaine, une grande partie de la population fut alors relogée sur l'île avant que les ponts ne soient détruits, laissant les trainards à la merci des infectés. Le gouvernement utilisa les détenus du pénitencier de Rickers Island comme main d'œuvre afin d'ériger des remparts qui entourent tout Manhattan, créant ainsi la plus grande ZQ de tout le No man's land. Ce que la FEDRA ignorait à ce moment-là, c'est que le danger n'allait pas venir de l'extérieur mais bel-et-bien de l'intérieur.



HÉCATOMBE & DÉPEUPLEMENT

Au tout début du Confinement, la population de la zone de quarantaine de Manhattan avoisinait les deux millions d'habitants, ce qui en faisait la ZQ la plus peuplée du No man's land. Mais la population déclina très rapidement à cause de failles de sécurité répétées et de catastrophes.

En Mars 2014, des centaines d'Infectés réussirent à s'infiltrer sur l'île en passant par les égouts et les tunnels de métro, forçant l'armée à condamner les districts se trouvant au Nord de l'île, dans les quartiers d'Inwood et de Fort George, afin de ne pas être totalement submergée. Des dizaines de milliers de résidents qui n'avaient pas réussi à fuir à temps se sont retrouvés bloqués et furent massacrés par les Infectés. Ces quartiers furent lourdement bombardés, et des troupes furent ensuite envoyées faire un grand nettoyage afin de s'assurer que rien n'avait survécu. Le Nord de Manhattan n'est désormais plus qu'un vaste champ de ruine.

À la fin du mois de Février 2016, un violent blizzard est venu frapper Manhattan durant trois jours, recouvrant la zone de quarantaine d'une épaisse couche de neige, des vents violents provoquèrent des coupures d'électricité dans plusieurs districts et avec des températures polaires avoisinant les -30°, des centaines de résidents moururent de froid avant que l'électricité ne soit rétablie.

En 2020, une violente épidémie de grippe s'est abattue dans la ZQ provoquant des dizaines de milliers de décès parmi les résidents les plus fragiles, les enfants et les personnes âgés furent les premiers à succomber.

En Novembre 2023, lorsque la FEDRA renversa le gouvernement, les militaires donnèrent le choix aux résidents entre rester dans la zone de quarantaine ou bien partir et tenter leur chance avec l'ancienne administration Biden dans la base navale de Norfolk en Virginie. Des milliers de résidents acceptèrent de partir, préférant suivre l'ancien gouvernement et son président déchu.

CORRUPTION SYSTÉMIQUE

Afin de concevoir rapidement les remparts qui entouraient l'île de Manhattan, le gouvernement fit appel aux détenus du pénitencier de Rickers Island. Sur la base du volontariat, on promit aux prisonniers de meilleurs conditions de vie s'ils acceptaient de servir de main d'œuvre. Le travail était dangereux et les ouvriers étaient exposés aux Infectés et spores de Cordyceps, de plus, ils n'avaient droit qu'à des protections minimales. Malgré tout beaucoup d'entre eux acceptèrent. Les pertes furent élevées mais cela restait acceptable pour le gouvernement qui ne voyaient en eux que du personnel saccarifiable. Les remparts de la zone de quarantaine furent érigés en un temps record et comme promis la FEDRA accorda aux volontaires des rations supplémentaires.

Un système de corruption généralisé se mis alors très vite en place, des détenus ne participant pas aux travaux détournèrent les rations prévues pour les volontaires avec la complicité de certains gardiens afin d'alimenter un trafic. Cela finit par engendrer des émeutes et l'armée fut forcée d'intervenir, ce fut un véritable massacre et de très nombreux détenus furent abattus.



Il y eu plusieurs autres émeutes après celle-ci afin de dénoncer le système mais cela se termina exactement de la même façon. Malgré la corruption flagrante du système carcéral, le gouvernement continua d'utiliser les prisonniers comme main d'œuvre pour entretenir les plantations installées dans Central Park ou effectuer toutes sortes de travaux à l'intérieur et à l'extérieur de la zone de quarantaine. Les tentations d'évasion étaient nombreuses mais la proximité avec les zones contaminées par le Cordyceps faisait que très peu de détenus réussirent leur coup, ils étaient soit immédiatement abattus par les soldats, soit leurs dépouilles étaient retrouvées quelques heures plus tard par des patrouilles après avoir été tués par des infectés. Les conditions de vie des détenus devenaient de plus en plus dures mais très peu de résidents avaient l'air de s'en soucier réellement.
À Rickers, la tension était palpable, la colère et la frustration grondaient. Un homme allait alors se servir de cette situation pour servir ses propres ambitions.

L'HOMME QUI AVAIT UN PLAN

Les conditions de travail des détenus changèrent radicalement lorsque la FEDRA renversa le gouvernement Biden et pris le contrôle des zones de quarantaine en 2023. Les travaux des détenus devinrent obligatoires et afin de bien faire appuyer leur message, une dizaine de réfractaires furent abattus par les soldats devant tous les autres prisonniers. Les détenus ruminaient leur colère, les règlements de compte entre bandes de prisonniers étaient quotidien. La FEDRA n'intervenait que très rarement, pensant que s'entre-tuer relâcherait un peu de pression.
Un détenu condamné à perpétuité du nom de Leroy King compris très vite que la FEDRA avait plus besoin des détenus que le contraire et qu'il était plus facile pour les militaires de les menacer eux que la population civile. Il alla voir chaque chef de gang, chaque caïd, afin de les convaincre qu'il fallait qu'ils arrêtent de se battre entre eux et qu'ils fassent front commun, qu'il n'y avait qu'un seul ennemi : la FEDRA. Ce fut long et difficile mais King arriva à gagner le respect de tous et à unir tous les gangs de Rickers derrière une simple idée, ensemble ils n'étaient pas un gang, ensemble ils étaient une armée. Les gangs ont arrêté de se battre entre eux, ils ont fait le travail qu'on leur demandait et accepter les miettes que la FEDRA voulait bien leur laisser, jusqu'à ce jour de Janvier 2028 où durant des travaux dans un avant-poste à Roosevelt Island plusieurs dizaines d'Infectés attaquèrent des détenus. Les soldats chargés de les surveiller tirèrent dans le tas, sans se soucier de qui était dans la ligne de mire. Une quinzaine de détenus furent tués par des balles perdues ce jour-là. Le lendemain, les détenus décidèrent unanimement de faire grève afin de protester contre leurs conditions de travail. La FEDRA s'attendait à ce qu'il y ait des émeutes mais les détenus refusèrent juste de sortir de leurs cellules et d'aller travailler tant que leurs exigences ne seraient pas satisfaites. Évidemment, la FEDRA ne négocia pas et ce fut une boucherie, une centaine de détenus furent tués et il y eut également de nombreux blessés. Comme la FEDRA n'écoutait pas leurs revendications, Leroy King changea de stratégie, enragés par ce qu'il venait d'arriver, King n'eut aucun mal à convaincre ses codétenus que s'ils voulaient la liberté, il allait falloir se battre pour l'obtenir. La FEDRA ne comprenait qu'une seule chose, la violence. Et King allait bientôt leur montrer la signification de ce mot.

LE SOULÈVEMENT DES DÉTENUS DE RICKERS

En Juin 2029, après plus d'un an de préparation, les détenus lancèrent leur révolte au sein de la ZQ. Simultanément tous les groupes de travail ainsi que tous ceux qui étaient restés au pénitencier se retournèrent contre leurs geôliers. La FEDRA fut très vite débordée, les détenus s'emparaient des districts les uns après les autres et chose étonnante, une partie des résidents prirent les armes et semblaient soutenir ce mouvement. King et ses codétenus continuaient d'avancer inlassablement vers l'Hôtel de ville de New York City, qui était devenu l'un des centres administratifs de la FEDRA, les pertes étaient très élevées mais cela ne semblait pas ralentir leur progression.

Après huit mois de guerre civile aussi violente que destructrice, les forces de la FEDRA, épuisées et acculées au Sud de l'île, négocièrent leur reddition avec l'armée de Leroy King. Des centaines de soldats furent escortés à l'extérieur de la ZQ afin qu'ils puissent rejoindre Boston, tandis que l'administrateur en chef de la zone de quarantaine, ainsi qu'une quinzaine de haut-responsables de la FEDRA furent exécutés en représailles des mauvais traitements infligés aux détenus. Manhattan avait été libérée et les anciens prisonniers de Rickers Island en étaient devenus les nouveaux maîtres. Les districts furent démantelés, les détenus se partagèrent la *Grosse Pomme* et Leroy King pris le titre de Roi de New York. Les résidents de l'ancienne ZQ n'avaient pas encore réaliser qu'ils venaient échanger une dictature contre une autre.

LONGUE VIE AU ROI

Sous le règne de Leroy King, beaucoup de choses changèrent, les gangs faisaient la loi dans les rues, chacun était maître de son territoire et King s'assura que tous respectaient la zone qui leur avaient été assigné grâce à sa garde personnelle, les Kingsmen, une armée de Maraudeurs composées de résidents, d'anciens détenus et d'anciens militaires de la FEDRA. Les conflits entre gangs ne se réglaient plus par des tueries mais par des combats singuliers à mort entre deux champions qui avaient lieu au Madison Square Garden. Le Roi de New York autorisa tous les trafics au sein de son royaume, du moment que chaque gang lui payait un tribut. Leroy King installa son QG dans la Trump Tower, sur la 5ème Avenue, où il avait une vue imprenable sur la ville. Depuis sa tour, le Roi de New York gérait tous ce qui se passait sur l'île, de la production de nourriture aux activités des gangs, tous respectaient son autorité, du moins en publique. Leroy King savait qu'il n'avait pas le droit à l'erreur et que la moindre faiblesse pouvait lui coûter tout ce qu'il avait.

En 2038, l'une des concubines du Roi de New York donna naissance à sa première enfant, Hope, sa mère mourut six mois après sa naissance, infectée par des spores de Cordyceps, laissant Hope orpheline. Il y a peu de temps, des personnes se sont introduits dans la Trump Tower et ont enlevé la fille de King, âgée de quatorze mois. Personne ne sait qui sont les responsables de ce kidnapping mais King fera tout pour retrouver sa fille.

MANHATTAN, NEW YORK

Dirigeant : Leroy King, le Roi de New York
Taille : VI
Système politique : totalitaire
Population : 85,948 résidents
Niveau de défense : 5

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
4	6	9	7

LES GANGS DE NEW YORK

Manhattan est très certainement l'endroit où l'on retrouve la plus forte concentration d'organisations criminelles de tout le No man's land. Pas moins de huit gangs importants sont présents, contrôlant des quartiers entiers de l'île et s'adonnant à toutes sortes de trafics.



Les Kingsmen : il s'agit de l'armée privée du Roi de New York, composée d'anciens détenus de Rickers Island, de résidents ainsi que d'anciens militaires de la FEDRA qui ont déserté et rejoint le gang durant la révolution. Ils représentent le gang le plus important de Manhattan en terme d'effectif. Les Kingsmen patrouillent les rues de la ville dans des véhicules volés à la FEDRA, ils font le tour des quartiers afin de collecter les taxes sur les trafics, et s'assurent que tous les gangs se tiennent à carreau et respectent leurs frontières respectives. Ils sont également chargés de la distribution de nourriture et de la sécurité à l'intérieur et à l'extérieur de l'île.



Les BloodZ : il s'agit d'un gang composé d'afro-américains fondé à Los Angeles en 1972 et dont les membres sont reconnaissables à leurs bandanas de couleur rouge. Les BloodZ se sont rapidement étendus dans tous les États-Unis et s'étaient établis dans le Bronx et à Brooklyn. Aujourd'hui, ils représentent le second plus puissant gang de Manhattan, leur territoire englobe les quartiers de Harlem, de Hamilton Heights et de Washington Heights. Leur activité principale est la distribution et la vente de crack. Darius Moore, le leader des BloodZ, est un allié historique du Roi de New York et fut l'un des premiers à le suivre dans sa révolution.



La Bratva : connue également sous le nom de Mafia Rouge, la Bratva (« confrérie » en russe) était avant la pandémie une très puissante organisation criminelle internationale présente un peu partout aux États-Unis et dans les pays de l'Ex-Union Soviétique. Les membres de la Bratva sont très reconnaissables par leurs tatouages caractéristiques et leurs origines slaves. Contrôlant le quartier d'Ukrainian Village dans l'Est de Manhattan, elle gère essentiellement la prostitution dans ce secteur ainsi que la distribution de drogue provenant de l'extérieur de la ville grâce au réseau de contrebande contrôlé par les Westies. Tout le monde sait à Manhattan que Dimitri Valenko, le chef de la Bratva, n'aime pas particulièrement le Roi de New York et ses règles mais tout le monde sait également que son organisation n'est pas assez puissante pour tenir tête aux Kingsmen et aux BloodZ.



Les Latin Kings : composé d'hispaniques et fondé à Chicago dans les années 60, ce gang est devenu en quelques années l'une des organisations criminelles les plus puissantes d'Amérique. Les Latin Kings sont très reconnaissables à leur vêtements jaunes et noirs. Très présents à New York City et au New Jersey avant la pandémie, ils sont désormais cantonnés à East Harlem, un quartier au Nord-Est de l'île, ils se sont spécialisés dans la prostitution et le trafic de drogue. Ce gang est le grand rival des BloodZ avec qui ils sont en rivalité permanente sur le marché de la drogue. N'ayant pas le droit de s'affronter directement à Manhattan, les affrontements entre les Latin Kings et les BloodZ se font souvent dans les ruines de Brooklyn et du Queens durant des missions de ravitaillement, ce qui a tendance à agacer le Roi de New York et à attirer énormément d'Infectés dans ces secteurs.



La Fraternité Aryenne : ce gang était l'une des organisations criminelles les plus puissantes dans les prisons américaines. Composés de suprématistes blancs, la Fraternité Aryenne est aujourd'hui l'un des gangs les moins influents de Manhattan. Contrôlant le quartier de Tribeca et ses docks ainsi que l'ancienne prison de Rickers Island, ce gang s'est associé avec certains cartels de Cleveland ainsi qu'avec la White Legion, un groupe de Highwaymen. Leur activité principale à Manhattan est la fabrication et la distribution de méthamphetamine mais leur vraie spécialité est l'assassinat sur commande. En effet, les cartels des ZQ font souvent appel à des tueurs à gage venus de l'extérieur pour éliminer leurs rivaux ou tout autre ennemi en les faisant venir clandestinement via leur propre réseau de contrebande, ils ont prouvé avec les années qu'ils étaient des tueurs très efficaces. Terence « Oz » Ozweiller, le chef de la Fraternité Aryenne se verrait bien comme nouveau Roi, mais il doit pour cela rassembler de puissants alliés s'il veut espérer prendre un jour le trône.



La Triade : la Triade chinoise faisait autrefois parties des plus puissantes organisations mafieuses du monde, ces tous derniers représentants aux États-Unis ne contrôlent désormais plus que les quartiers de Chinatown et du Lower East Side. La Triade a comme activités principales le trafic d'opium et la prostitution, elle est d'ailleurs entrée en conflit avec la Bratva sur ce dernier point et les deux organisations règlent souvent leurs différents sur le ring du Madison Square Garden dans des combats à mort. Édith Sung, l'actuelle leader de la Triade, aimerait beaucoup étendre son territoire jusqu'à Little Italy et Soho mais sait que le Roi de New York ne le permettra jamais, du moins pas sans lui forcer la main.



Les Westies : la mafia irlandaise est très certainement la plus ancienne organisation criminelle des États-Unis, fondée au milieu du 19ème siècle avec l'arrivée en masse d'immigrants venus d'Irlande fuyant la famine. Ils se sont très vite adaptés au Nouveau Monde et se sont rapidement spécialisés dans la contrebande, le trafic de drogue et le trafic d'armes. Les Westies contrôlent le quartier de Hell's Kitchen et surtout les docks situés à l'Ouest. Grâce à leur réseau de contrebande passant par l'Hudson River et leurs contacts dans les cartels de Boston, de Chicago et de Cleveland, les Westies peuvent faire entrer et sortir pratiquement n'importe quoi d'une zone de quarantaine. Grâce à cela, tous les gangs de l'île font appels à leurs services pour faire entrer et sortir de la marchandise, ils sont ainsi devenus l'un des rouages essentiels de tous les trafics qui ont lieu à Manhattan, si bien que Sean Murphy, le chef du gang, pense qu'il serait temps pour lui de prendre les rênes et de devenir le nouveau Roi de la ville.



La Mara Salvatrucha : aussi connu sous le nom de MS-13, la Mara Salvatrucha est un gang extrêmement violent regroupant principalement des salvadoriens, ils sont spécialisés dans le trafic de drogue, les contrats d'assassinat et la traite d'êtres humains. Ils contrôlent le quartier de Morningside Heights et comme tous les autres gangs de Manhattan, ils utilisent le réseau de contrebande des Westies pour recevoir leurs marchandises ou bien faire sortir des résidents de Manhattan afin de les envoyer dans la zone de quarantaine de Boston, où ils sont en cheville avec un cartel local. Le MS-13 se dispute souvent avec la Fraternité Aryenne lors de l'obtention de contrats d'assassinat, le fait que le gang n'est pas accès aux docks, contrairement à la Fraternité Aryenne, les handicapent cruellement. Le MS-13 est le plus petit gang de Manhattan en terme d'effectif, ce qui empêche Ernesto Alvarado, le leader actuel du gang, de tenter quoi que ce soit contre les suprématistes blancs sans risquer de tout perdre.

LA GROSSE POMME POURRIE

Située entre l'Hudson river à l'Ouest et l'East river à l'Est, l'île de Manhattan est le dernier des cinq quartiers de New York City comptant encore de la population. Avec une superficie de 59.1 km^2 et une population avoisinant les 86 milles résidents, c'est très certainement la plus grande communauté autonome de tout le No man's land. Divisée en plusieurs zones contrôlées par les gangs, Manhattan comprend un bon nombre de lieux notables.

La Trump Tower : cette tour de 58 étages à l'architecture pompeuse et tape-à-l'œil située sur la Cinquième Avenue était avant la pandémie le siège de la Trump Organization, ainsi que le principal lieu de résidence du milliardaire Donald Trump. Après l'établissement de la zone de quarantaine, les 26 étages de bureau furent réquisitionnés par le gouvernement afin d'y installer des baraquements et du personnel. Après le soulèvement des détenus de Rickers et la victoire du Roi de New York, la plupart des résidents de la tour furent jetés à la rue pour y installer les hommes de Leroy King. Ce dernier s'installa d'ailleurs dans le triplex situé au dernier étage et fit de la Trump Tower son QG. Cette tour est considérée étant comme le centre du pouvoir à Manhattan.

Le Chrysler Building : d'une hauteur de 319m jusqu'à la pointe de sa flèche, le Chrysler Building était l'immeuble le plus haut de Manhattan jusqu'à la construction de l'Empire State Building dans les années 1930. Cette tour logeait autrefois les familles des militaires de la FEDRA avant que les détenus de Rickers ne prennent le contrôle de l'île, aujourd'hui l'immeuble abrite de nombreux membres de gangs et les luxueux appartement ressembles maintenant à des squattes de junkies.

La gare de Grand Central Terminus : avant la pandémie, Grand Central Terminus était la gare de trains et de métro la plus importante du monde avec ses 44 quais et ses 67 voies. Tous les accès ont été condamné par la FEDRA afin d'empêcher les incursions d'Infectés via les tunnels de métro. Aujourd'hui les halls de la gare ont été transformé en camps de réfugiés où se sont entassés les anciens habitants des luxueux buildings de Manhattan.

Le Rockefeller Center : ancien complexe commercial composé de dix-neuf bâtiments, le Rockefeller Center était devenus sous la FEDRA l'un de ses centres administratifs, il contient encore la grande majorité des dossiers des résidents du Nord de Manhattan. Ces archives ont été conservé dans les étages supérieurs par les Kingsmen qui s'en servent pour obtenir des renseignements sur les habitants. Les étages inférieurs ainsi que les galeries commerciales sont devenus des squattes.


MANHATTAN, NEW YORK
2 kilomètres
INWOOD
FORT GEORGE
WASHINGTON HEIGHTS
HAMILTON HEIGHTS
BRONX
NEW JERSEY
HARLEM
MORNINGSIDE HEIGHTS
HUDSON RIVER
UPPER WEST SIDE
EAST HARLEM
EAST RIVER
RICKERS ISLAND
CENTRAL PARK
UPPER EAST SIDE
Trump Tower
HELL'S KITCHEN
Rockefeller Center
Grand Central Terminus
ROOSVELT ISLAND
QUEENS
Madison Square Garden
Chrysler Building
MURRAY HILL
Empire State Building
CHELSEA
Flatiron Building
EAST RIVER
GRAMERCY PARK
GREENWICH VILLAGE
UKRAINIAN VILLAGE
SOHO
TRIBECA
LITTLE ITALY
LOWER EAST SIDE
One World Trade Center
CHINA TOWN
Hôtel de ville
BROOKLYN
N
O
E
S



Le Madison Square Garden : immense salle omnisport où se jouait autrefois à guichets fermés des matchs de basket, de hockey sur glace et de boxe. Aujourd'hui, le MSG est devenu l'endroit où les gangs règlent leurs différends. Lorsque les gangs ont pris le contrôle de Manhattan, tous ne respectèrent pas les territoires imposés par le Roi de New York et il eut plusieurs fusillades. Afin d'arrêter de s'entretuer dans les rues, Leroy King décida que toutes les querelles entre gang seraient dorénavant réglées dans des combats à mort entre deux champions sous le regard de plus de 20 milles spectateurs. Tous les gangs jouèrent le jeu et les combats du MSG sont devenus extrêmement populaires, si bien qu'un combat y est organisé presque tous les mois. Le reste du temps, des combats de boxe plus classiques ont lieu chaque semaine.
Le parking et les sous-sols du MSG ont été condamné lorsque la FEDRA contrôlait encore Manhattan, il s'y trouve un important nid d'Infectés dont les cliquetis peuvent être parfois entendus si l'on tend l'oreille.

L'Empire State Building : avec ses 102 étages et ses 381m de haut, c'est le second haut gratte-ciel de Manhattan après le One World Trade Center. Cet immeuble de bureaux fut également réquisitionné par la FEDRA lorsqu'elle contrôlait l'île pour y installer une tour-radio. Le building est maintenant la propriété des Kingsmen et seuls quelques étages sont encore utilisés, notamment ceux que la FEDRA avait réquisitionné.

Le Flatiron Building : bâtiment mythique au croisement de la Cinquième Avenue et de Broadway, cet immeuble de bureaux tient son nom de sa forme en fer à repasser. Les bureaux furent vidés et l'immeuble fut totalement réaménagé pour y accueillir des survivants lorsque la zone de quarantaine de New York City fut mise en place. Plusieurs gangs ont tenté de s'en emparer après le soulèvement mais le Roi de New York y a mis son véto afin qu'il reste un immeuble d'habitation. La plupart des habitants de l'époque de la FEDRA y vivent encore.

Le One World Trade Center : bâtie sur le site des attentats du 11 Septembre 2001, le One World Trade Center est la plus haut immeuble de l'île de Manhattan, culminant à 386,5m. Terminé en Mai 2013, c'est l'édifice le plus récent de la période pré-pandémie, certains étages furent réquisitionnés par la FEDRA durant la mise en chantier de la zone de quarantaine de New York City en Novembre 2013 et qui servit pour loger des membres du gouvernement ainsi que plusieurs politiciens locaux. Aujourd'hui, les derniers étages servent de QG à la Fraternité Aryenne d'où leur chef, Terence Ozweiller peut avoir à l'œil son business dans le quartier de Tribeca.

L'Hôtel de ville de New York City : datant de 1812, il s'agit de l'un des plus vieux édifices de Manhattan. L'Hôtel de ville de New York City est devenu l'un des centres administratifs de la FEDRA, ainsi que le siège de l'administrateur en chef de la ZQ. Sa façade porte encore les stigmates du soulèvement des prisonniers de Rickers Island. Comme pour le Rockefeller Center, les archives de ce centre administratif ont été conservé et sont consultés par les Kingsmen lorsqu'ils ont besoin de renseignements concernant des résidents.

CENTRAL PARK
D'une superficie de 3,4 km^2 situé en plein cœur de Manhattan, Central Park est pour ainsi dire le dernier espace vert de la ville. Lorsque la FEDRA prit en charge l'administration de la zone de quarantaine, de grands travaux eurent lieux afin de transformer le parc en un vaste champ de culture et de production de nourriture. Le parc contient de nombreuses fermes, plantations et animaux d'élevage destinés à nourrir l'ensemble de la population de l'île et à cet effet, tout le monde en prend grand soin.
Peu de temps après la victoire de Leroy King, un trafic de nourriture fut mis en place par des prisonniers, entrainant la famine dans certains quartiers de la ville, King y mis tout de suite un terme et afin de montrer qu'il se souciait de la population, condamna à mort les responsables de ce trafic.

ROOSEVELT ISLAND
Située sur l'East River entre Manhattan et le Queens, Roosevelt Island est une petite île de 3 km de long pour seulement 240m de large. Elle est constituée de bâtiments résidentiels et historiques où habitent quelques milliers de résidents mais elle est surtout le dernier accès à Manhattan par l'Est, les deux ponts surplombant l'East River sont encore intacts et leurs entrées sont farouchement gardées et défendus par les Kingsmen.

RICKERS ISLAND
C'est une île d'une superficie de 1,6 km² située au Nord-Est de Manhattan, elle abritait dix établissements pénitentiaires différents peuplés par plus de 15 milles détenus lorsque la pandémie frappa les États-Unis en 2013. Rickers fut le point zéro du soulèvement qui permis à Leroy King de devenir le Roi de New York.
Aujourd'hui pratiquement vide, l'île est gérée par la Fraternité Aryenne qui a fait de l'hôpital de la prison une véritable usine de fabrication de méthamphétamine. Certaines cellules servent encore pour y enfermer des éléments perturbateurs que le Roi préfère garder en vie plutôt que de les exécuter.

LES TERRITOIRES ABANDONNÉS
Durant l'Effondrement, tous les quartiers autour de l'île de Manhattan ont été vidé de leurs habitants qui sont venus en masse s'abriter dans la zone de quarantaine, alors en construction. L'évacuation finit par être brusquement stoppée après que l'un des convois ait été attaqué par des centaines d'infectés, les différents ponts et tunnels reliant l'île aux quartiers du Bronx, du Queens et de Brooklyn furent détruits afin d'empêcher les Infectés d'atteindre Manhattan, puis les quartiers furent lourdement bombardés, tuant tous les habitants qui n'avaient pas été évacué à temps. Seul le pont de Roosevelt Island est encore intact et permet aux différents gangs de se rendre dans les quartiers abandonnés afin d'y mener des raids de ravitaillement. Les territoires abandonnés ont beaux être des champs de ruines grouillant d'infectés, ils recèlent encore de nombreux artefacts datant d'avant la pandémie qui peuvent valoir une véritable fortune sur les marchés noirs des différentes ZQ et certains sont prêts à prendre d'énormes risques afin d'être les premiers à les obtenir.

SOCIÉTÉ & MODE DE VIE
Lorsque les gangs ont pris le contrôle de Manhattan, il y eut une courte période de chaos durant laquelle les anciens détenus de Rickers semèrent la terreur dans les rues. Meurtres, viols et pillages devint le quotidien des résidents. Une fois couronné, le Roi de New York mis un semblant d'ordre en partageant l'île entre les différentes organisations criminelles et comme au temps de la FEDRA il garda le système des cartes de rationnement qui servaient également de devises. Les résidents, qu'ils le veulent ou non, travaillent tous pour le Roi de New York qui les rétribue en distribuant des cartes de rationnement. Les gangs pouvaient également faire du business en toute impunité tant qu'ils versaient une contrepartie au Roi.

Les sorties de ravitaillement hors de Manhattan, dans les quartiers abandonnés du Bronx, de Brooklyn, du Queens et parfois même jusqu'au New Jersey sont également très courantes, mais seuls les gangs y ont droit. Durant ces sorties c'est chacun pour soi et il n'est pas rare qu'il y est des accrochages musclés entre les différents groupes, mais comme cela se passe en dehors de Manhattan, le Roi laisse généralement faire. Manhattan est également un haut lieu de la contrebande grâce au réseau développé et géré par le gang des Westies, des bateaux passent par l'Hudson River jusqu'à la ville d'Albany, plus au Nord, où la marchandise est ensuite chargée dans des camions qui vont en direction de Boston, de Cleveland et de Chicago.

PERSONNALITÉS LOCALES
Manhattan regorge de personnalités hautes en couleur, toutes cherchant à tirer profit de la moindre situation.

Darius (*Vétéran/ Élevée*) : Darius Moore est le chef du gang des BloodZ, cet afro-américain d'une quarantaine d'années est le principal allié du Roi de New York depuis que King lui a sauver la vie en prison il y a des années.

Salazar (*Charognard/ Élevée*) : Raul Salazar est le chef des Latin Kings, les principaux rivaux des BloodZ. Il rêve depuis des lustres d'évincer King de son trône.

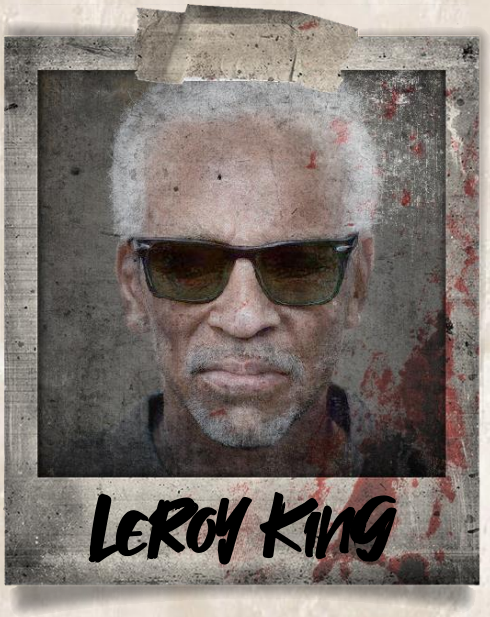
Valenko (*Leader/ Élevée*) : Dimitri Valenko est un homme sournois d'une soixantaine d'années d'origine ukrainienne, il est le chef de la Bratva à Manhattan. Il cherche à prendre le contrôle de Manhattan et a commencé à se rapprocher des Latin Kings pour atteindre ses objectifs.

Ozweiller (*Vétéran/ Élevée*) : Terrence Ozweiller est le chef de la Fraternité Aryenne de New York. C'est un colosse de plus de 2m, raciste et arrogant, qui déteste Leroy King.

Murphy (*Contrebandier/ Extrême*) : Sean Murphy est le leader des Westies et est le baron de la contrebande de New York. Cet irlandais d'une cinquantaine d'années n'a pas sa langue dans sa poche, il sait que son organisation est indispensable à l'économie de l'île et il le fait bien savoir au Roi.

Jax (*Vétéran/ Modérée*) : Jax a perdu ses parents durant la révolte des détenus de Rickers et a rejoint les Kingsmen pour survivre. Aujourd'hui, il est devenu l'un des hauts responsables du gang ainsi que le bras droit du Roi de New York. Leroy King a en lui une confiance absolue et lui a donné pour mission de retrouver sa fille kidnappée, Jax compte bien s'acquitter de cette tâche.

Sung (*Toubib/ Modérée*) : Édith Sung est l'actuelle leader de la Triade, cette ancienne chirurgienne qui a pris le contrôle de l'organisation après la mort de son mari. Elle cherche à étendre son territoire et à obtenir les faveurs du Roi de New York pour atteindre ses objectifs, même si pour cela elle doit renier certains principes.



Archétype : Leader
Menace : Extrême
Sexe : masculin
Age : 55 ans
Taille : 1m85
Poids : 96 kg
Yeux : noirs
Cheveux : gris
Niveau de Santé : 6
Humanité : 3 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	4	5	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 4, Combat rapproché 3, Commandement 4, Manipulation 4, Survie 3.

TALENTS

Attaque brutale, Charismatique, Décisions difficiles, Flingueur, Influence, Intimidation, Meneur d'hommes, Nerfs d'acier, Œil pour œil, Robustesse, Sans pitié, Tueur né.

RELATIONS

Hope (+2), Jax (+1), Darius (+1), Valenko (-2), Ozweiller (-2), Murphy (-1), Sung (-1), Salazar (-2).

MOTIVATION

Retrouver sa fille kidnappée.

OBJET FÉTICHE

Photo de sa fille disparue.

ARMES & PROTECTION

Pistolet semi-auto .50 AE (x2), Couteau de poche, Machette, Gilet en kevlar.

ÉQUIPEMENT

Chargeurs .50 AE (x4), Cigares, Cocaïne.

Leroy King, le Roi de New York : Leroy King est né et a grandi dans le Bronx. Élevé par son grand-père, ce dernier fait tout ce qui est en son pouvoir afin qu'il ait un avenir et qu'il reste loin de l'influence des gangs. Il excelle dans ses études et obtient même une bourse, tous ses professeurs pensent qu'il est promis à un brillant avenir.
En 2002, alors qu'il vient tout juste d'être diplômé, il part célébrer son admission dans une prestigieuse université avec des amis d'enfance de son quartier qui n'ont pas eu la même chance que lui et qui ont fini par entrer dans un gang pour subvenir aux besoins de leur famille. La fête tourne court lorsque plusieurs de ses amis sont la cible d'un gang rival, Les voyant tomber les uns après les autres sous les balles, il n'a d'autre choix que de ramasser l'arme de l'un d'entre eux afin de riposter et rester en vie. Lorsque la police arrive enfin, il est immédiatement arrêté et inculpé de meurtre. Le procureur, cherchant à se faire réélire, veut faire de cette affaire un exemple et fait tout pour que Leroy écope de la peine maximale, il finit par être condamné à perpétuité l'année suivante.
Durant les dix premières années de son incarcération, il partage ses journées entre la salle de musculation et la bibliothèque du pénitencier où il se cultive et développe son intelligence, lui permettant de survivre en manipulant les gardiens et les autres prisonniers.
Lorsque la pandémie frappe New York en 2013 et que le gouvernement fait appel aux prisonniers comme main d'œuvre, il y voit une opportunité à saisir, surtout lorsque le système de corruption généralisé s'installa dans la prison. Il passa les seize années suivantes à convaincre tous les gangs de s'allier afin de renverser la FEDRA et de prendre le pouvoir tout en les convainquant qu'il était le seul à pouvoir diriger la révolution et la ville une fois la bataille remportée. Après avoir chassé la FEDRA de Manhattan en Févier 2030, il prend la tête de l'ancienne ZQ et prend le titre de Roi de New York. Durant les dix années suivantes, il dirigea d'une main de fer tous les trafics et gère les rivalités entre les différentes organisations criminelles.
Très récemment, Hope, sa fille unique âgée de quatorze mois, a été kidnappé par des inconnus. Le Roi a alors lancé plusieurs de ses hommes de confiance sur leurs traces qui ont réussi à les suivre jusque dans le New Jersey où ils ont perdu leurs traces. Leroy King a tout fait pour que l'affaire ne s'ébruite pas afin que les autres gangs n'en profitent pour remettre en question son autorité absolu sur la ville. L'enlèvement de sa fille l'a plongé dans la paranoïa et il ne sait plus à qui faire confiance.

Apparence : Leroy King est un afro-américain charismatique d'une cinquantaine d'années, portant une barbe poivre-et-sel. Il porte en permanence des Ray-ban et de grosses chaines en or. Il a l'air d'avoir passé pas mal de temps à la salle de musculation.

Personnalité : King est un manipulateur habile et un homme extrêmement versatile. Il peut se montrer très amical mais peut également faire preuve d'une cruauté sans limite. Il sait que son royaume ne tient qu'à un fil et ne doit jamais montrer le moindre signe de faiblesse.

NEW EDEN, CALIFORNIE

En Juillet 2019, la zone de quarantaine de San Francisco est rapidement envahie par une horde d'Infectés suite à une faille de sécurité. Plutôt que de rejoindre la ZQ de Salem, certains résidents réussirent préférèrent suivre le Docteur Richard Fryer un biologiste de la FEDRA en charge de l'étude du développement de l'infection cérébrale par Cordyceps dans le but de trouver un vaccin, et s'enfoncèrent dans la Forêt Nationale de Stanislaus à l'Est. Beaucoup moururent en chemin, victimes du manque de nourriture ou bien d'attaques d'Infectés avant qu'ils ne s'arrêtent finalement dans une grande clairière au bord de la rivière Bell Creek où ils établirent leur campement.
Avec les années, le campement s'agrandit et devint une communauté bâtie autour d'une philosophie unique, la pandémie était une réponse agressive de la Terre afin d'éradiquer son agresseur, l'humanité.

L'AUBE VERTE & LE CULTE DE L'HOMME VERT

Après s'être arrêtés, les survivants commencèrent à établirent leur campement. Le Dr Fryer, étant la seule véritable figure d'autorité restante, devint le leader de la communauté par défaut. Ses connaissances d'ancien scout permirent à la petite communauté de prospérer et de construire des abris dont la matière première était fournie par la forêt. C'est durant cette période que certains survivants furent tués par une mystérieuse créature, des corps furent retrouvés des jours plus tard, mutilés et recouverts de mousse végétale. Les rares survivants témoins de ces attaques racontèrent tous la même chose, une créature, plus grande qu'un homme adulte, le corps recouvert de mousse et d'excroissances végétales s'en était pris à eux avant de disparaître dans la forêt. Le Dr Fryer se lança à la poursuite de la créature, accompagné de plusieurs volontaires afin de la tuer. Le lendemain, Fryer revint au campement, seul, et raconta que cette créature était en réalité un avatar de la Terre et qu'elle lui avait expliqué que la pandémie était en réalité une contre-attaque de la planète pour se débarrasser de ses agresseurs. Afin d'être épargnés, il fallait maintenant respecter la nature et honorer l'Homme Vert. Les habitants se laissèrent étrangement convaincre et c'est ainsi que naquit la communauté de New Eden où Fryer fonda l'Aube verte, une secte écologique vénérant l'Homme Vert.



L'HOMME VERT TU HONORERA

La communauté de New Eden connue des débuts difficiles. Plusieurs résidents tombèrent mystérieusement malades et moururent les uns après les autres. Afin de sauver sa communauté, le Dr Fryer estima qu'il fallait offrir un tribut à l'Homme Vert et plusieurs croyants se portèrent volontaires afin d'être sacrifiés. Moins d'une journée après le sacrifice, l'épidémie qui avait frappé le village s'arrêta subitement. Depuis, au dernier jour de chaque mois, un membre adulte des Greeners est tiré au sort pour être le tribut qui aura l'honneur d'être offert en sacrifice à l'Homme Vert afin de protéger le village du malheur et des épidémies.

LA GUERRE CONTRE LA FEDRA

Le culte de l'Aube verte commençait à faire parler de lui au sein de la ZQ de Sacramento mais le gouvernement Biden n'y prêta pas plus d'attention, en ce qu'il le concernait, il ne s'agissait que d'une bande de marginaux qui ne survivraient pas très longtemps face aux dangers du No man's land. Lorsque Sacramento fut évacuée quelques années plus tard, plusieurs résidents se risquèrent à rejoindre la communauté de New Eden au lieu de se réinstaller dans la ZQ de Salem comme la plupart des autres survivants. Après l'Insurrection, la FEDRA installa en Californie plusieurs avant-postes pour surveiller des usines et des exploitations forestières, l'Aube vert vue d'un très mauvais œil la présence des militaires sur le territoire de l'Homme Vert et les adeptes de l'Aube verte, les Greeners, commencèrent des opérations de sabotage. La FEDRA tenta tout d'abord de négocier avec les écologistes fanatiques mais elle se rendit très vite compte qu'il n'y aurait aucun compromis, alors l'armée envoya des troupes dans la forêt afin de débusquer leur village principal des Greeners. Les soldats furent tous massacrés par l'Homme Vert et sa légende commença à se répandre parmi les rangs de la FEDRA qui devenaient de plus en plus terrifier de mener des opérations dans la forêt. Après de nombreuses tentatives infructueuses et de nombreuses pertes, la FEDRA faillit passer toute la forêt au napalm avant de finalement se raviser lorsqu'elle perdit les dernières zones de quarantaine de Californie lors des terribles incendies de 2024, voyant qu'il n'y avait plus rien qui retenait ses troupes dans la région, la FEDRA finit par quitter l'État pour fortifier ses positions en Oregon.
Après le départ de la FEDRA, les Greeners se sont étendus dans toutes les forêts de Californie et ont établi une douzaine de villages de taille variable.

NEW EDEN, CALIFORNIE

Dirigeant : Docteur Richard Fryer
Taille : III
Système politique : totalitaire
Population : 382 résidents
Niveau de défense : 3

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
10	8	4	-


NEW EDEN, CALIFORNIE
BELL CREEK
20 mètres
Demeure du Dr Fryer
Ferme
PATURAGES
Temple de l'Homme Vert
Ferme
Étable
Brasserie
Salle commune
PLANTATIONS
FORÊT NATIONALE DE STANISLAUS
N
O
E
S



LE VILLAGE DANS LA FORÊT

Le village de New Eden installé profondément à l'Est dans la Forêt Nationale de Stanislaus, dans une clairière aux abord de la rivière Belle Creek. Il est composé de plus de quatre-vingt huttes faites de bois et de pailles abritant un à quatre résidents. Au Nord se trouve la rivière de Bell Creek qui fournit l'eau potable et qui est riche en poissons, au Sud, à l'Est et à l'Ouest, se trouve la forêt qui sert d'abri au village et qui fournit aux résidents de nombreux gibiers. Le village de New Eden est le plus grands de tous les villages des Greeners.

Le temple de l'Homme Vert : située au centre du village, cette grande bâtisse conçue pour abrité tous les résidents du village est le lieu de culte dévoué aux prières à l'Homme Vert, dirigé par le Docteur Fryer. C'est également dans le temple qu'ont lieux tous les mois le tirage au sort du tribut qui sera offert en sacrifice à l'Homme Vert afin de bénir et protéger les futures récoltes.

La salle commune : c'est dans cette grande bâtisse que tous les résidents de New Eden prennent leur repas après une dure journée de labeurs. La salle commune sert également de taverne où est servis une bière artisanale concoctée par le Dr Fryer.

La demeure du Docteur Fryer : à une vingtaine de mètres du temple, au cœur d'un petit bois se trouve une grande maison en bois qui sert de demeure au leader du culte, le Docteur Fryer. Tous les habitants de New Eden y sont les bienvenus pour y trouver conseils et réconforts.

Les plantations : les Greeners cultivent du blé, du maïs et des céréales dans des champs se trouvant au Sud du village. Ils sont très bien entretenus.

Les pâturages : situés à proximité des fermes, de verdoyants pâturages sont entretenus afin de faire paitre les différents animaux d'élevage du village.

Les fermes : les Greeners élèvent différents animaux, des moutons, des porcs et des poules, destinés à la consommation dans deux fermes séparées.

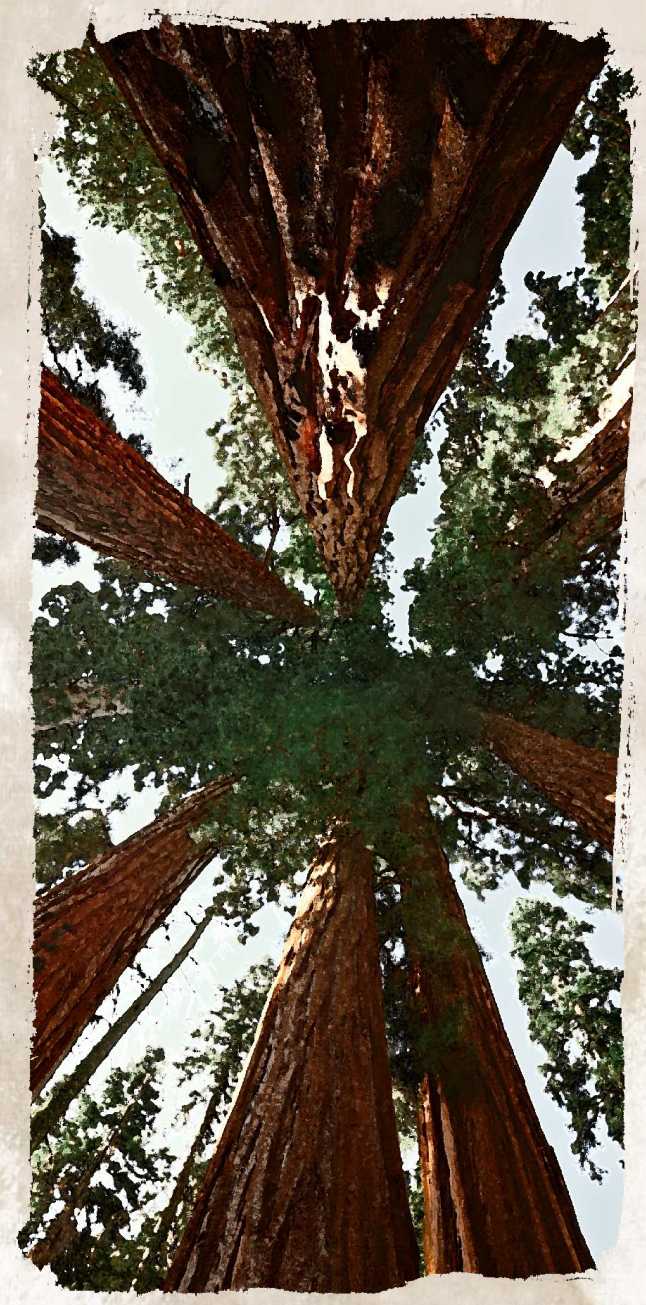
L'étable : à l'entrée du village se trouve une étable où les résidents élèvent une dizaine de chevaux. Ils sont principalement utilisés pour voyager plus vite à travers la forêt afin de rejoindre les différents villages de l'Aube verte pour faciliter les échanges entre les différentes communautés de Greeners.

La brasserie : situé à proximité des plantations, le Docteur Fryer brasse lui-même de la bière ambrée à base de céréales cultivées dans les plantations et qui fait le bonheur de tous les habitants de New Eden. En raison de sa production limitée, les résidents n'ont droit qu'à un verre par jour. La brasserie est l'une des rares bâtisses du village, avec la demeure Fryer à être fermée à clé.

SOCIÉTÉ & MODE DE VIE

N'ayant ni électricité ni eau courante, les Greeners ont adopté un mode vie primitif basé sur le respect de la nature, sur l'élevage et le travail de la terre, la forêt et la rivière leur fournissent également amplement de quoi se nourrir. Leur société est assez jeune, la majorité des habitants de leurs villages ont moins de 30 ans.

Le Dr Fryer a enseigné aux Greeneurs et les a convaincus que la pandémie ainsi que la mutation du Cordyceps se sont produits en réponse aux multiples agressions de l'humanité à l'égard de la planète par la pollution et l'exploitation forestière durant des siècles et qu'il s'agit tout simplement de la réponse que la Terre a trouvée pour régler le problème. Elle a ensuite créé l'Homme Vert pour être son avatar et son protecteur, il marche parmi les hommes afin de leur montrer le chemin à suivre pour créer un nouveau monde, basé sur le respect de l'écologie et de la nature. Les Greeners sont persuadés que leur façon de penser et l'unique façon, les autres se trompent forcément et doivent être détruits afin de préserver la nature.



Les Greeners sont très territoriaux et traitent tous les étrangers comme des envahisseurs, ils ont pour cela disposé de nombreux pièges souvent mortels dans la forêt. Généralement, toute personne étrangère à leur communauté est abattue à vue.

N'ayant pas accès à des soins médicaux modernes, il n'est pas rare qu'il y ait de terribles hécatombes lorsqu'une épidémie se déclare. Le Docteur Fryer a appris à certains habitants à confectionner des médicaments et des remèdes à base d'herbes et de plantes, remplaçants ainsi efficacement les antibiotiques.

Chaque dernier jour du mois, les Greeners se réunissent au temple de l'Homme Vert afin de tirer au sort un résident qui servira de tribut à l'Homme Vert afin de protéger et bénir les récoltes du mois suivant. Durant une cérémonie solennelle, le tribut est remercié de son sacrifice par tous les habitants du village, puis après un banquet en son honneur, Fryer l'emmène au cœur de la forêt, dans le territoire de l'Homme Vert où ce dernier va le consommer. Le tribut ne se défend même pas car il considère qu'être choisis est un immense honneur et il se laisse tuer avec joie, sachant que son sacrifice permettra de protéger les autres résidents des maladies et de la famine.

LES TERRIBLES SECRETS DU DOCTEUR FRYER

Le Docteur Richard Fryer était un éminent biologiste reconnu par toute la profession. Lorsque l'infection cérébrale par Cordyceps frappa le monde entier, il fut sélectionné par le gouvernement américain pour diriger une équipe de recherche dans la zone de quarantaine de San Francisco afin de trouver un traitement contre l'infection. Il fut épaulé dans sa tâche par le Docteur Xian Li qui travaillait pour la branche américaine de l'entreprise pharmaceutique chinoise Sinopharm. Durant cinq ans, les deux scientifiques étudièrent le Cordyceps sous toutes ses coutures afin de trouver un moyen de neutraliser son développement et sa croissance dans l'organisme humain. Trouver un vaccin devint une véritable obsession pour Richard Fryer et Xian Li, et ils étaient prêts à toutes les extrémités pour obtenir des résultats.

De nombreux traitement furent testés jusqu'à ce qu'en 2018 l'un d'entre eux, le lot H-1810 prouva son efficacité en arrêtant net le développement du Cordyceps sur le cadavre d'un hôte infecté, puis Fryer testa son vaccin sur plusieurs Coureurs vivants, alors que c'était contraire aux protocoles de sécurité de la FEDRA, le traitement finit par détruire le Cordyceps mais tuait les hôtes par la même occasion. Ce vaccin était prometteur et Fryer demanda aux responsables du gouvernement de passer à l'étape suivante, tester le traitement sur des hôtes Infectés vivants avant qu'ils n'aient atteint le stade 1. Le gouvernement refusa, mais Frayer et Li n'acceptèrent pas cette décision et continuèrent leurs expériences en secret, ils firent appel aux cartels afin de leurs trouver des volontaires pour leurs recherches. Les premiers résultats furent des échecs, le traitement arrivait belle-et-bien à stopper le développement du Cordyceps mais les hôtes finissaient toujours par mourir d'une hémorragie cérébrale. Certains patients arrivaient à survivre plus de quatre jours après avoir été infecté mais cela se terminait toujours inexorablement à la mort de l'hôte. Après plus d'un an, le gouvernement décida d'arrêter de financer tous les programmes de recherches de vaccin dans les zones de quarantaine, mais les Docteurs Fryer et Li refusèrent d'arrêter, persuadés qu'ils étaient à deux doigts de faire une découverte permettant de prouver l'efficacité de leur traitement.

En 2019, le lot H-1905 fut testé sur des volontaires qui avaient été infecté par des spores de Cordyceps lors d'une sortie hors de la ZQ de San Francisco, sur les cinq résidents qui furent traités ce jour-là, un seul survécu et tout indiquait que le Cordyceps à l'intérieur de son organisme avait arrêté de se développer. Le survivant, Zachary Webb, fut alors placé en observation et après plus de cinq jours, son organisme ne montrait toujours aucun signe extérieur d'infection. Fryer était persuadé d'avoir réussi à trouver un traitement efficace et s'apprêtait à annoncer la nouvelle au gouvernement lorsqu'il découvrit qu'il y avait eu une faille de sécurité dans le laboratoire et

les Infectés qu'il gardait pour ses expériences illégales avaient été relâchés lors de leurs zones de confinement. Fryer retrouva son laboratoire totalement dévasté et découvrit le corps du Docteur Li, la tête séparée du reste de son corps. Zachary Webb quant à lui avait disparu. Des dizaines d'Infectés semèrent le chaos dans les couloirs du laboratoire, perpétrant un vrai massacre mais furent rapidement stoppés par l'armée. Cependant, des spores de Cordyceps s'étaient répandus à travers la ventilation, infectant sans le savoir tout le personnel présent ce jour-là. Deux jours après l'incident, les victimes des spores atteignirent le stade 1 de l'infection et commencèrent à attaquer les résidents, l'armée fut rapidement déployée dans les rues, des districts furent totalement bouclés pour éviter que l'infection ne se propage mais il était trop tard et après une semaine les Infectés étaient devenus trop nombreux, forçant le gouvernement à ordonner l'évacuation de la zone de quarantaine de San Francisco.
Avec toutes les entorses à l'éthique qu'il avait commis pour continuer ses recherches, Fryer savait qu'il avait sa part de responsabilité mais il savait également que l'armée le tiendrait pour unique responsable de cette tragédie et plutôt que d'attendre que le gouvernement fasse de lui son bouc-émissaire, il préféra s'enfuir avec ses recherches. Plusieurs résidents qui en avaient assez de vivre selon les règles de la FEDRA décidèrent de l'accompagner dans sa fuite plutôt que de rejoindre la zone de quarantaine de Salem, ils quittèrent San Francisco et s'enfoncèrent dans la Forêt Nationale de Stanislaus et après plusieurs semaines de voyage, ils s'installèrent dans une clairière au bord de la rivière Bell Creek.
Quelques mois après s'être installés, plusieurs membres du groupe disparurent et leurs restes furent retrouvés des jours plus tard, recouverts d'une substance végétale que Fryer étudia, il découvrit que cette mousse avait des propriétés hallucinogènes et mena plusieurs expériences sur des membres de sa communauté, il s'aperçut très vite que ses cobayes devenaient plus malléables et manipulables. Avec des volontaires il partit à la recherche du responsable des attaques afin de récolter plus d'échantillons de cette substance. Ils trouvèrent finalement une créature humanoïde végétale qui attaqua et tua les membres du groupe à l'exception de Fryer qui reconnut Zachary Webb, son traitement l'avait fait muter en cette horrible créature. Fryer réussit à convaincre Webb de le garder en vie et en échange d'un apport régulier en nourriture, Fryer récolta assez d'échantillons sur Webb pour exercer une emprise totale sur toutes sa communauté. Il les persuada que Webb était un avatar de la Terre et que la mutation du Cordyceps était une réponse agressive aux agissements de l'humanité. Il empoisonna l'eau potable afin de créer une épidémie pour persuader les habitants que des sacrifices à l'Homme Vert étaient nécessaires pour être sauvés, mentalement affaiblis par les substances issues de Webb que Fryer leur avait déjà administré, ils acceptèrent tous sans discuter.
Grâce à ce stratagème, Webb avait de la nourriture chaque mois et Fryer devint le gourou d'une nouvelle religion basée sur le mensonge et la manipulation de masse. De nombreux survivants attirés par le bouche-à-oreille rejoignirent la communauté de New Eden, voyant que de nouvelles habitations ne suffiraient pas à accueillir tout le monde, Fryer chargea plusieurs habitants de fonder de nouveaux villages dans la forêt et de continuer à propager la parole de l'Homme Vert. Avec le temps, le culte s'est agrandit et compte maintenant une douzaine de villages éparpillés dans la forêt et plusieurs centaines de fidèles.

LE LABORATOIRE SECRET
Sous la brasserie se trouve un laboratoire aménagé par le Docteur Fryer afin d'y mener ses expériences et ses recherches sur un vaccin contre l'infection cérébrale par Cordyceps. Fryer y étudie le sang et l'ADN de l'Homme Vert et y teste des traitements expérimentaux sur des cobayes que ses adeptes captures et à qui il a inoculé l'infection. Tous les intrus trouvés dans la Forêt de Stanislaus sont ramenés discrètement aux villages des Greeners et gardés en lieu sûr jusqu'à ce que le Docteur soit mis au courant de leur présence, il ordonne ensuite à ce qu'un ou plusieurs intrus lui soient amenés. Les Greeners n'ont aucune idée du sort des individus capturés, la plupart pensent que leur gourou les offre en sacrifice à l'Homme Vert afin d'épargner l'un des leurs.
Les traitements que Fryer a mis au point ont jusqu'à présent tous été des échecs, bien qu'ils ralentissaient la progression de l'infection de plusieurs jours, voire parfois même plusieurs semaines, ils ont tous fini par entrainer la mort des cobayes, sans exception. Pour Fryer, ce n'est qu'une question de temps et de patience, il sait qu'il finira par trouver un traitement qui fonctionne et qui finira par sauver l'espèce humaine.

PERSONNALITÉS LOCALES
Comme dans la très grande majorité des cultes de l'apocalypse, les fidèles des sectes sont très effacés, leur gourou prenant toute la place et toute l'attention, le Docteur Fryer ne fait pas exception et s'est assuré de la totale loyauté de ses disciples grâce aux drogues et à la manipulation mentale. La quasi-totalité des Greeners lui sont totalement dévoués, il arrive cependant que certains jeunes se posent des questions mais ils sont généralement très vite recadrés par les adultes.

Layla (*Éclaireur/ Faible*) : Layla est une jeune fille de 18 ans perspicace et maligne qui est née et qui a grandi dans le village de New Eden. Elle a été élevé dans la foi de l'Âme verte, la secte créée par le Docteur Fryer, et dans la vénération de l'Homme Vert. Elle a toujours tout accepté sans poser de question mais depuis qu'elle a arrêté de consommer les concoctions du Docteur Fryer des suites d'une allergie, elle commence à se rendre compte que quelque chose cloche avec les habitants de New Eden, si bien qu'elle a finit par découvrir la véritable relation qu'entretenait Fryer avec l'Homme Vert après l'avoir suivi durant l'un des sacrifices mensuels. Depuis, elle cherche à convaincre d'autres jeunes que le Docteur cache quelque chose et que l'Homme Vert n'est pas celui qu'il prêtant être tout en faisant attention à ne pas se faire remarquer.

L'HOMME VERT

Autrefois résident de la ZQ de San Francisco, Zachary Webb avait été infecté par des spores de Cordyceps et s'était porté volontaire afin de tester le lot H-1905 du vaccin créé par le Dr Richard Fryer en 2019. Il a survécu à l'infection mais plutôt que d'éradiquer le champignon qui grandissait en lui, le traitement de Fryer réécrit totalement l'ADN du Cordyceps et changea peu à peu Webb en une monstrueuse entité végétale. Après sa transformation, il s'est échappé et a tué toutes les personnes présentes au laboratoire en libérant par accident les Coureurs qui y étaient enfermés et sur lesquels le Dr Fryer menait des expériences. Il profita du chaos qui s'en suivit pour quitter San Francisco et pour disparaitre dans la Forêt Nationale de Stanislaus avant d'être retrouvé des mois plus tard par Fryer, qui l'utilisa afin de monter sa secte.



L'HOMME VERT

Catégorie : Mutant **Menace :** Extrême

Niveau de Santé : 12 **Vitesse :** 1

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
12	5	3	2

COMPÉTENCES

Combat rapproché 4, Furtivité 4, Mobilité 4, Reconnaissance 4.

CAPACITÉS INNÉES

Camouflage, Mise à mort, Présence terrifiante, Régénération.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Griffes	-	2	Contact
Morsure	-	2	Contact

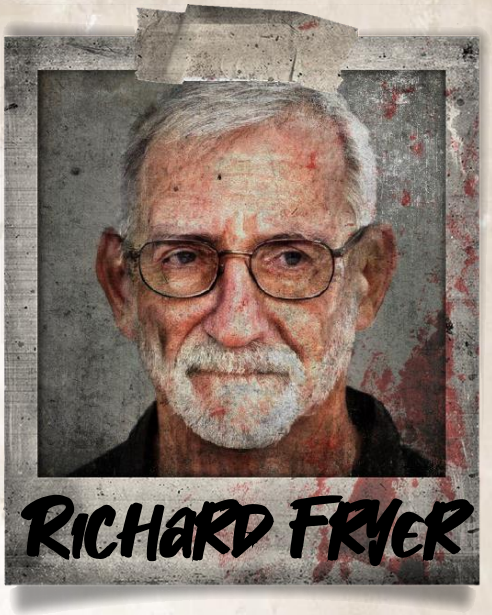
PROTECTION	NIVEAU	GÊNE
Peau épaisse	4	-

ORGANISATION

Solitaire.

Apparence : l'Homme Vert est une créature mince et longiligne mesurant plus de 2m40 de haut. Son corps déformé et tordu est entièrement recouvert de lichen, de lianes et de mousse. Sa mâchoire brisée par des excroissances végétales qui sortent de sa bouche est coincée dans un rictus sordide. Ses bras puissants se terminent par des griffes acérées. N'importe quel être humain qui se retrouve face à lui doit immédiatement faire un jet de Panique. L'Homme Vert est considéré comme une *cible imposante* (cf. page 55).

Comportement : agressif et solitaire, sa condition l'oblige à consommer énormément de protéine animale pour grader toute sa raison et son intelligence, seul le Docteur Fryer peut l'approcher sans craindre d'être blessé. Webb a perdu depuis longtemps sa capacité à parler et ne s'exprime que par des souffles roques et des grognements. S'il surprend des intrus sur son territoire, il choisira généralement de les éviter grâce à sa capacité de *Camouflage*, lui apportant un bonus de +2 à ses jets de **Furtivité** dans un milieu végétal. Lorsqu'il est affamé, il attaque sans prévenir avec fureur et met en pièces ses proies avant de les dévorer. Lorsqu'il subit des dommages, son corps se guéri de lui-même et il récupère 1 point de Santé par heure, il peut ainsi aisément se faire repousser des membres qui ont été tranché. Étant donné sa nature végétale, il est terrifié par le feu et y est extrêmement sensible, divisant par 2 son niveau de protection.



Archétype : Scientifique **Menace :** Élevée
Sexe : masculin **Age :** 73 ans
Taille : 1m71 **Poids :** 75 kg
Yeux : bleus **Cheveux :** blancs
Niveau de Santé : 3 **Humanité :** 1 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
3	3	5	4

COMPÉTENCES

Artisanat 5, Combat à distance 1, Combat rapproché 1, Manipulation 4, Survie 3.

TALENTS

Charismatique, Curieux, Improvisation technique, Sciences, Sans pitié.

RELATIONS

L'Homme vert (+2).

MOTIVATION

Trouver un remède à l'infection cérébrale par Cordyceps, peu importe les moyens et les sacrifices.

OBJET FÉTICHE

Carnet de notes.

ARMES & PROTECTION

Pistolet semi-auto ..32 ACP, Surin.

ÉQUIPEMENT

Champignons hallucinogènes, Clé de la brasserie, canne.

Docteur Richard Fryer : le Docteur Richard Fryer est né a grandi en Californie. Il se passionne très jeune pour les sciences et la médecine, plus particulièrement la biologie. Après de brillantes études à l'UC Davis, il obtient son Master et rejoint un laboratoire privé. Il collabore de façon récurrente pour de nombreuses revues scientifiques et devient en très peu de temps une sommité reconnue dans son domaine d'expertise. Lorsque la pandémie frappe les États-Unis à la fin de l'année 2013, Fryer est tout de suite sollicité par la FEDRA afin de rejoindre une équipe de chercheurs de renom pour de trouver un remède à l'infection cérébrale par Cordyceps et est envoyé dans un laboratoire dans la ZQ de San Francisco. Dans le cadre de ses recherches, le Docteur Fryer fut à l'origine du tout premier scanner virologique, appareil permettant de détecter de manière précoce des traces de Cordyceps chez un humain infecté, ce qui facilita les opérations de dépistage que la FEDRA menait dans les ZQ.
Avec le temps, Fryer devint obsédé par la quête d'un remède contre l'infection, si bien qu'il finit par ignorer les protocoles de sécurité imposés par la FEDRA en gardant enfermés dans son laboratoire plusieurs Infectés vivants de stade 1. Avec la complicité de l'un de ses collègues, le Docteur Xian Li, il mena de nombreuses expériences interdites sur des cobayes Infectés où ils testèrent des traitements expérimentaux qui menèrent tous à la mort des cobayes, jusqu'au jour où l'un d'eux, Zachary Webb, survécu au traitement. Fryer était alors persuadé qu'il avait enfin trouvé un vaccin, mais le traitement qui lui avait été administré finit par le transformer en une monstruosité végétale. Webb s'échappa du laboratoire et libéra par accident les douzaines d'Infectés que Fryer gardait pour ses expériences. Suite à cela, l'infection se propagea dans la ZQ, obligeant la FEDRA à évacuer la ville. Par peur que ses expériences soient découvertes, Fryer pris la fuite avec d'autres survivants et parti s'installer dans la Forêt Nationale de Stanislaus.
Quelques mois plus tard, il découvrit que Webb avait également survécu et était devenu une créature monstrueuse et affamée. En échange de ration de chair humaine mensuelle, Fryer récolta des échantillons sur le corps de Webb qui servirent de base à un puissant hallucinogène qu'il administra à toutes sa communauté afin d'en avoir le contrôle. Il créa une secte autour du personnage de l'Homme Vert, incarné par Webb, dans le but de continuer ses expériences et de trouver un traitement contre l'infection.

Apparence : Richard Fryer est un homme mince au regard placide âgé de 73 ans. Il porte une barbe blanche parfaitement taillée et d'épaisses lunettes de vue, il a l'air fatigué et se déplace avec une canne.

Personnalité : Fryer passe pour un vieux hippie un peu illuminé mais en réalité c'est un homme arrogant doté d'un égo surdimensionné. Il n'a que faire des gens, seuls ses expériences et ses recherches sont importantes. Il est persuadé que le vaccin contre l'infection se trouve dans les gènes de l'Homme Vert.



PITTSBURGH, PENNSYLVANIE

Située dans la région de la Côte Est, la ville de Pittsburgh fut l'un des trente-sept sites choisis par le gouvernement afin d'y bâtir une zone de quarantaine. La gestion de la ville par l'armée ne se passa pas très bien et de nombreux résidents exigèrent un changement de leadership. La réponse de l'armée fut aussi violente que prévisible et de nombreux résidents furent abattus lors de manifestations. Cette tension était l'environnement parfait pour les Lucioles qui en profitèrent pour y installer l'une de leurs cellules, ils attisèrent les flammes et entrainèrent les résidents dans une violente révolte. Les rebelles finirent par chasser les militaires qui abandonnèrent définitivement la zone de quarantaine en Octobre 2025. Après la victoire, les rebelles se retournèrent contre les Lucioles et les chassèrent à leur de la ville, bien décidés à gouverner par eux même Pittsburgh et à prendre leur destin en main. Peu de temps après, une partie des rebelles se sont regroupés derrière Ian Morrow, l'un des chefs de la rébellion, qui fonda les Chasseurs, un groupe de Maraudeurs particulièrement vicieux et violents. Morrow s'imposa comme leader et prit le contrôle de ce qui restait de la ville de Pittsburgh.

DES TENSIONS & DU PLOMBS

La zone de quarantaine de Pittsburgh était dirigée par le Capitaine James Mastros. Il était chargé de veiller à la sécurité de la ZQ et de faire respecter la loi martiale en vigueur. Mastros était un militaire de carrière qui croyait dur comme fer en l'armée et en la nécessité de faire des sacrifices en temps de crise, « *sacrifier une poignée pour en sauver beaucoup* » comme il aimait le dire. Sous son commandement, de nombreuses tensions sont apparus entre certains de ses hommes et les résidents, qui les accusaient de détourner des rations destinées à la population pour leurs propres profits. Afin d'éviter que la ville ne sombre dans le chaos, il ordonna à ses hommes d'abattre les résidents qui manifestaient contre la FEDRA.

Malgré les conséquences, les résidents continuaient de manifester leur mécontentement et cela s'intensifia lorsque la FEDRA renversa le gouvernement en 2023. Les manifestations étaient de plus en plus fréquentes et devenaient de plus en plus violentes, Mastros découvrit que les Lucioles étaient derrière la plupart des émeutes et intensifiaient les tensions, poussant la population à la révolte. La situation s'embrasa inévitablement et mena à une longue et sanglante guerre civile.

QUATORZE MOIS DE GUERRE

Durant quatorze mois, Pittsburgh se transforma en zone de guerre. Les pertes dans les rangs de la FEDRA étaient très élevées et les militaires perdaient constamment du terrain face aux rebelles qui étaient sans pitié, certains étaient devenus tellement désespérés qu'ils étaient prêts à tout pour arracher la victoire, comme commettre des attentats suicides ou pratiquer des actes de barbarie sur des soldats désarmés. Durant les dernières semaines du conflit, Mastros demanda au Colonel Mackenzie, l'administrateur de la ZQ d'Atlanta, l'envoi de renfort afin de couvrir leur retraite pour permettre à ses hommes de quitter la ville en toute sécurité mais il n'eut pas le temps d'envoyer son message, lui et ses hommes furent pris par les rebelles et brûlés vifs. Les derniers soldats de la FEDRA finirent par quitter la ville peu de temps après. Les rebelles avaient gagné, mais beaucoup y perdirent leur humanité.

LE PRIX DE LA LIBERTÉ

La prise de Pittsburgh fut une victoire importante pour les Lucioles, elle signifiait qu'il était possible de vaincre la FEDRA et de restaurer la démocratie. Ils planifiaient déjà leurs prochaines actions dans les zones de quarantaine de Boston et de Cleveland en mobilisant la population de la ville, mais certains rebelles n'entendaient pas suivre les Lucioles dans leur combat contre la FEDRA. Un large groupe se forma autour de Ian Morrow, l'un des leaders de la rébellion, et ce dernier décida que la guerre des Lucioles n'était pas le combat des habitants de Pittsburgh.



Alors que les derniers soldats de la FEDRA étaient traqués et exécutés sur place, pour les Lucioles, les célébrations de victoire furent de courtes durées. Les rebelles menés par Morrow les regroupèrent et pour bien leur faire comprendre qu'ils n'étaient plus les bienvenus à Pittsburgh, une dizaine d'entre eux furent pendus pour l'exemple. Les membres survivants des Lucioles furent ensuite chassés de la ville. Les résidents qui n'avaient pas pris part à l'assaut finale furent considérés comme des traitres et la plupart furent bannis ou purement et simplement pendus. Les casernes de la FEDRA furent pillées et après quelques semaines, les rebelles avaient un contrôle total sur la ville. La rébellion avait vaincu la tyrannie de la FEDRA, il fallait maintenant reconstruire une nouvelle société, plus juste et meilleure, mais ces idées pleines de promesses ne dépassèrent jamais ce stade.

SA MAJESTÉ DES MOUCHES

Bien qu'ils aient pris le contrôle de Pittsburgh, les résidents étaient toujours à cours de ressources et de nourritures. La plupart des gens qui s'occupaient de l'agriculture durant l'occupation de la FEDRA avaient été banni ou bien tué, il ne restait plus grand monde pour faire tourner les fermes ou les plantations. La nouvelle société que les résidents tentèrent de mettre en place pris un tournant irréversible lorsqu'un groupe d'adolescents massacra et pilla une famille qui s'était rendu en ville avec l'espoir de trouver un abri sûr. Ils furent bien évidement arrêtés et jugés pour leurs crimes. Durant leur procès, Ian Morrow les félicita de leur initiative, ils avaient eu le cran de faire ce qu'il devait être fait pour survivre et il incita la population à suivre leur exemple : former des groupes afin de traquer les « *touristes* » qui traversaient leur territoire et voler leurs biens. Le discours de Morrow fit réagir d'autres membres de la rébellion qui étaient totalement contre cette idée complètement tordue. Comme seule réponse, Morrow les exécuta sur place devant toute l'assemblée. Les jeunes furent libérés et la ville fut transformée en un vaste piège. Plusieurs groupes furent envoyés à l'extérieur et firent courir le bruit que la ville de Pittsburgh avait été libéré de la FEDRA afin d'attirer le plus de personne possible. Cela fonctionna très bien et durant les mois qui suivirent de nombreux survivants qui vivaient dans la banlieue de Pittsburgh et ses alentours se rendirent en ville dans l'espoir d'y trouver refuge. Une fois sur place, ils furent tous traqués et tués sans exception, tout ce qu'ils avaient d'utile ou de valeur était récupéré et stocké dans des planques partout en ville. Les véhicules de la FEDRA que les rebelles avaient récupérés furent utiliser pour patrouiller dans les rues à la recherche de ceux qui n'avaient pas été tués par les groupes à pieds. Très peu de survivants réussirent à sortir de Pittsburgh vivants pour raconter les horreurs qu'ils y avaient vu. Ceux qui ne prenaient pas part aux chasses furent considérés comme des résidents de seconde zone, chargés de l'entretien du quartier résidentiel ainsi que des fermes et des plantations.

Avec le temps, ceux qui avaient choisi de rejoindre Morrow ne le faisaient plus par nécessité mais bel-et-bien parce que la traque et le meurtre d'autres êtres humains de la plus brutale des façons les excitaient terriblement. Morrow avait réussi l'impensable, transformer des gens ordinaires en prédateurs cruels et sans pitié.

PITTSBURGH, PENNSYLVANIE

Dirigeant : Ian Morrow

Taille : VI

Système politique : totalitaire

Population : 842 résidents (dont 287 Chasseurs)

Niveau de défense : 3

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
4	5	6	6



LE DÉDALE

Le centre-ville est devenu le terrain de chasse des Chasseurs. Surnommé le « *Dédale* », ils se sont assurés qu'une seule route permette d'accéder en ville en voiture et ont bloqué de nombreux autres passages afin de piéger les « *touristes* ». Plusieurs groupes de Chasseurs attendent, aux aguets, qu'une proie se présente.



Les camps : il s'agit des avant-postes des Chasseurs qui leur permettent de se regrouper et de se ravitailler en armes et en munitions lorsqu'ils traquent une ou plusieurs proies. Les camps sont des lieux fortifiés et lourdement gardés, on y trouve toujours au minimum une dizaine de Chasseurs.

Les stockages : il s'agit des endroits où les Chasseurs entreposent tout ce qu'ils ont pu récupérer sur leurs proies, qu'il s'agisse de provisions, de vêtements ou bien d'objets utiles. Les Chasseurs y stockent également les cadavres de leurs victimes avant qu'ils ne soient enterrés à Point State Park, qui sert de fosse commune.

Point State Park : autrefois un grand parc très prisé par les habitants et les visiteurs, le Point State Park est aujourd'hui laissé à l'abandon. Des personnes avisées pourront observer que la terre a été retourné à certains endroits. C'est là que ce trouve les fosses communes où les Chasseurs enterrent leurs victimes. On pourra également remarquer de nombreux bûchés avec des corps calcinés, il s'agit des Infectés qui sont trouvés et abattus par les Chasseurs.

Les plantations : à l'Ouest de Point State Park se trouve un autre grand parc qui se termine par une grande fontaine aujourd'hui totalement asséchée et en piteux état. Ce parc est utilisé par les résidents de Pittsburgh pour de l'agriculture, on peut y trouver différents plants de fruits et de légumes. Les Chasseurs ne s'occupent pas des cultures, ils laissent ces tâches subalternes aux résidents.

LE QUARTIER RÉSIDENTIEL

Situé à l'intérieur de l'enceinte de l'ancienne zone de quarantaine gérée par la FEDRA, le quartier résidentiel est le refuge des derniers résidents de Pittsburgh. Bien que plus nombreux que les Chasseurs, ils sont trop faibles ou bien trop lâches pour s'opposer à Morrow et à ses hommes. Ils se contentent de vivre leur vie et de rester en dehors des affaires du groupe de Maraudeurs.

Le QG des Chasseurs : c'est dans l'ancien centre administratif dirigé par la FEDRA que Morrow et ses hommes résident aujourd'hui. Depuis son QG, Morrow décide des pièges et des différentes stratégies qui seront appliquées lors des chasses. Le bâtiment est hautement protégé et surveillé.

Le garage : non loin du QG se trouve un parking où sont entreposés les véhicules que les Chasseurs ont récupéré après le départ de la FEDRA, il s'agit d'une quinzaine de humvees qui sont utilisés pour traquer les « *touristes* » qui se perdent dans le Dédale. Un atelier mécanique est présent non-loin afin d'entretenir des véhicules.

SOCIÉTÉ & MODE DE VIE

La survie des habitants de Pittsburgh est très aléatoire et dépend essentiellement du passage des étrangers. S'il est vrai qu'au départ il s'agissait de survie, les Chasseurs continuent parce que tuer les existent et ils ne peuvent plus s'en passer. Morrow a tout fait pour que ses hommes deviennent accros afin de pouvoir les contrôler.


PITTSBURGH, PENNSYLVANIE
500 mètres
QG des Chasseurs
Garage
QUARTIER RÉSIDENTIEL
Camp
Stockage
LE DÉDALE
Stockage
Camp
Camp
ALLEGHENY RIVER
POINT STATE PARK
PLANTATIONS
MONONGAHELA RIVER

Lorsque des « *touristes* » se présentent en ville, les Chasseurs se préparent et se précipitent dans les différents camps érigés dans le Dédale afin de préparer l'embuscade. S'ils sont en voiture, les Chasseurs utilisent une voiture-bélier pour stopper le véhicule, mais le plus souvent ils envoient l'un des leurs à la rencontre des étrangers en leur faisant croire qu'il est blessé et qu'il a besoin d'aide, une fois distraits par le faux blessé, les autres Chasseurs encerclent le véhicule et attaquent ses occupants. Cela marche pratiquement toujours. Lorsque les proies sont à pied, plusieurs équipes les prennent en chasse afin de les rabattre sur leurs véhicules qui finissent par les abattre. Les corps des « *touristes* » sont ensuite ramenés dans les lieux de stockage où tous leurs effets sont précisément inventoriés. Il arrive que les Chasseurs accrochent les cadavres mutilés de leurs victimes sur le capot de leurs véhicules ou bien les suspendent dans les rues pour terroriser leurs futures proies.

Il peut parfois se passer des semaines, voire des mois sans qu'aucun « *touriste* » ne viennent se perdre en ville. Lorsque cela arrive, les Chasseurs comptent essentiellement sur les récoltes cultivées par les résidents ou sur des sorties à l'extérieur de la ville pour se ravitailler. Pittsburgh est une ville dangereuse à bien des égards, en plus du comportement des plus belliqueux de ses habitants, de nombreux Infectés sont encore présents, surtout concentrés à l'Est de la ville, et ce malgré les nombreuses tentatives de nettoyages organisées par les Chasseurs. Malgré leurs efforts, les hommes de Ian Morrow n'ont pas réussi à les tenir éloigné de leur terrain de chasse et plusieurs dizaines d'Infectés se baladent ainsi librement dans le Dédale.



LA LOTERIE

Afin de garder l'esprit de ses hommes occupé et d'entretenir leurs besoins de tuer lorsqu'aucun « *touriste* » ne s'est présenté depuis longtemps à Pittsburgh, Ian Morrow a alors imposé il y a cinq ou six ans la grande Loterie : parmi tous les résidents majeurs de Pittsburgh, six d'entre eux sont tirés au sort et envoyés dans le Dédale pour y être traqués par un groupe de six Chasseurs, également tirés au sort, ceux qui arrivent à traverser le terrain de chasse et à atteindre Point State Park en moins de douze heures gagnent leur retour dans le quartier résidentiel avec une semaine de rations ainsi que l'assurance de ne plus jamais participer à la Loterie. S'ils survivent mais ne parviennent pas à atteindre le parc dans le temps imparti, ils sont disqualifiés et sont automatiquement abattus à vue. Depuis que la Loterie a été mise en place par le chef des Chasseurs, seul un résident a réussi à sortir vivant du Dédale dans les temps.

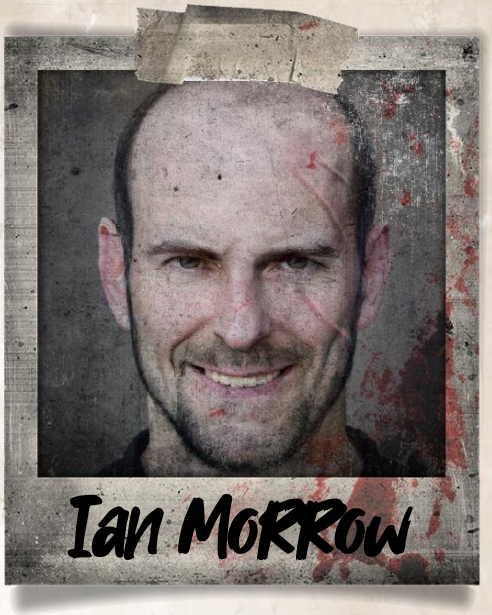
PERSONNALITÉS LOCALES

La grande majorité des résidents de Pittsburgh vivent dans la peur, ne sachant pas s'ils finiront par mourir de faim ou bien par être envoyés dans le Dédale pour y être chassés. Ils baissent la tête et font tout pour ne pas se faire remarquer. Cependant, certains d'entre eux ont décidé qu'il fallait faire quelque chose.

Dennis (*Éclaireur/ Modérée*) : Dennis faisait partit du groupe d'adolescents sauvés par Morrow et qui furent à l'origine du mode de vie des Chasseurs. Aujourd'hui adulte, Dennis est devenu son bras-droit ainsi qu'un traqueur hors-pair, possédant un tableau de chasse impressionnant. Il a une confiance quasi-aveugle en Ian Morrow. Dennis est un jeune homme d'une trentaine d'années extrêmement violent et agressif.

Dahlia (*Archiviste/ Modérée*) : Dahlia Keene faisait autrefois partie de la rébellion contre la FEDRA, aujourd'hui, elle n'est plus qu'une vielle femme fatiguée, cherchant à faire des compromis avec Morrow afin de rendre la vie des résidents de Pittsburgh plus acceptable, ce qui lui a valu le soutien de la majorité de la communauté. Dahlia est une femme afro-américaine d'une cinquantaine d'années au visage dur et sérieux.

Geoff (*Survivaliste/ Élevée*) : Geoff Clifford, comme de nombreux autres résidents de Pittsburgh, faisait partie de la rébellion et était l'un des rares encore en vie à s'exprimer ouvertement contre Morrow. Pour en faire un exemple, Morrow a truqué la Loterie afin de l'envoyer dans le Dédale mais à la grande surprise de tout le monde, Geoff fut le seul résident à revenir vivant, non sans avoir tué plusieurs traqueurs au passage. Devenu un symbole d'espoir pour tous les résidents de Pittsburgh, il sait qu'il est dangereux pour Morrow mais il sait également que ce dernier ne peut pas l'attaquer ouvertement, de peur de passer pour un faible qui ne respecte pas ses propres règles, ce qu'il compte bien tirer à son avantage. Geoff un homme grand et hargneux âgé d'une cinquantaine d'années.



Archétype : Contrebandier **Menace :** Élevée
Sexe : masculin **Age :** 48 ans
Taille : 1m80 **Poids :** 75 kg
Yeux : marrons **Cheveux :** noirs
Niveau de Santé : 5 **Humanité :** 1 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
5	4	3	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 3, Combat rapproché 3, Furtivité 2, Manipulation 2, Reconnaissance 2, Survie 2.

TALENTS

Baratin, Chanceux, Œil pour œil, Sans pitié, Second souffle, Tueur né.

RELATIONS

Denis (+1), Dahlia (-1), Geoff (-2).

MOTIVATION

Rester au pouvoir, coûte que coûte.

OBJET FÉTICHE

Plaques des Lucioles qu'il a fait exécuté.

ARMES & PROTECTION

Pistolet semi-auto 9mm, Fusil d'assaut 5.56mm, Machette, Gilet en kevlar.

ÉQUIPEMENT

Chargeurs 9mm (x4), Chargeurs 5.56mm (x2).

Ian Morrow : Morrow est né et a grandi à Pittsburgh, il a toujours été une personne violente et instable. À l'adolescence, il était déjà défavorablement connu des services de police pour de nombreux actes de délinquance, ce qui lui vaut quelques séjours en maison de correction. Une fois majeur, il s'enterre dans un boulot sans avenir dans une station-service, tentant tant bien que mal d'avoir une vie normale. Mais ses tendances violentes le rattrapent et son casier judiciaire s'enrichie de plusieurs condamnations pour violence et pour état d'ébriété.
Il est âgé de 21 ans lorsque la pandémie se déclare aux États-Unis et que Pittsburgh est envahie par l'armée et devient une zone de quarantaine. D'abord essayant de faire profile-bas, il est encore une fois rattrapé par son tempérament et rejoint un petit gang local de contrebande. Durant les dix années suivantes, son gang prend de l'ampleur si bien que ses activités finissent par inévitablement attirer l'attention de la FEDRA qui leur mène une lutte acharnée, bon nombre de ses camarades sont capturés ou bien tués. La répression sur la criminalité locale s'intensifie après le coup d'état de la FEDRA. Quand les manifestations pour protester contre les pénuries de nourriture se produisent à Pittsburgh et qu'elles sont réprimées dans le sang, Morrow décide d'y prendre part lorsque les premières émeutes éclatent. Plus tard, il finit par quitter son gang et rejoint le mouvement de rébellion orchestré par les Lucioles. Malgré son tempérament violent et imprévisible, il s'impose très vite comme un élément précieux, si bien que les leaders du mouvement lui confient sa propre unité, avec laquelle il commet de nombreux crimes de guerre envers les militaires.
Après la victoire, il rassembla autour de lui les éléments les plus violents de la rébellion et commença une grande purge, d'abord les Lucioles puis les habitants de Pittsburgh qui n'avaient pas participés au combat final. Morrow finit par prendre l'ascendant sur tous les autres leaders de la rébellion, qu'il finit par faire assassiner pour être le seul maître à bord. Il créa une société tyrannique où tous ceux qui traversaient la ville étaient impitoyablement traqués et tués afin de les dépouiller, les résidents de Pittsburgh n'eurent d'autre choix que de se soumettre à son autorité de peur d'être exécutés. Lorsque les visiteurs se faisaient rares, il mit en place une sorte de jeu pervers où des résidents tirés au sort étaient poursuivis par ses hommes. Personne n'ose s'interposer, les habitants ainsi que ses propres hommes ont bien trop peur de lui pour lui tenir tête.

Apparence : Morrow est un homme grand et mince approchant la cinquantaine, au crâne dégarni, mal rasé et au sourire sournois. Le côté gauche de son visage est marqué par plusieurs grandes balafres, blessures récoltées par un éclat de grenade durant la rébellion.

Personnalité : Morrow est un pervers narcissique ayant un besoin vital de tout contrôler. Il a créé les Chasseurs dans l'unique but de pourvoir étancher ses penchants sadiques. Il se montre extrêmement cruel envers quiconque afin que les résidents de Pittsburgh se tiennent à carreau et pour montrer à ses hommes qui est le patron.



SANTA BARBARA, CALIFORNIE

Située à 145 km au Nord-Ouest de Los Angeles, Santa Barbara était une ville côtière connue pour être le lieu de résidence de nombreuses personnalités d'Hollywood et des médias californiens. Elle était considérée comme la Riviera américaine, surnom essentiellement dû à son climat, ses plages et à ses maisons aux toits couverts de tuiles canal. Lorsque la pandémie frappa la Côte Pacifique, la ville fut entièrement évacuée et les habitants furent dispersés et relogés dans les zones de quarantaine situées en Californie. Laissée à l'abandon, la ville fut progressivement envahie par la végétation et par des excroissances fongiques dans certains quartiers.

Durant l'Été 2024, un groupe de déserteurs de la FEDRA mené par le sergent Rogan s'installa à Santa Barbara alors que de terribles incendies ravageaient les ZQ de San Diego et Los Angeles. Ils sécurisèrent un ancien complexe hôtelier de luxe qui devient leur base d'opération. Peu de temps après, les déserteurs furent rejoints par plusieurs groupes de survivants qui avaient réussi à s'échapper de Los Angeles avant que la ZQ ne soit complètement dévorée par les flammes, mais plutôt que de les accueillir dans leur refuge, Rogan ordonna à ses hommes de les faire prisonniers et les forcèrent à travailler comme des esclaves dans des fermes et des plantations afin de subvenir aux besoins des déserteurs, qui étaient devenus des Maraudeurs surnommés les Crotales.

TERRE EN FEU

Alors que des violents incendies commençaient à ravager tout le Sud de la Californie, la zone de quarantaine de Los Angeles se retrouva prise en étau entre les Infectés qui étaient très présents dans la région et les flammes qui se rapprochaient inexorablement des murs de la ville. Voyant que sa hiérarchie hésitait encore à faire évacuer la ZQ, le Sergent Gerry Rogan rassembla ses hommes et leur annonça ses intentions de déserter son poste. Il expliqua que l'incendie allait bientôt atteindre Los Angeles et que s'ils ne partaient pas maintenant, ils seraient bloqués par les flammes. Une grande partie de ses hommes décidèrent de le rejoindre et ils s'enfuirent à bord d'une dizaine de véhicules, des humvees, des buggys ainsi que des camions de transport. En tout, plus d'une centaine de soldats abandonnèrent leur poste et laissèrent derrière eux Los Angeles et ses résidents à leur sort.

SANTA BARBARA, DIS-MOI POURQUOI, J'AI LE MAL DE VIVRE ?

En prenant l'autoroute vers le Nord-Ouest, Rogan et ses hommes arrivèrent à Santa Barbara dans la nuit. La ville était plongée dans un silence de mort. Ils s'arrêtèrent dans l'ancien Hilton Beachfront Resort, un complexe hôtelier de luxe sur le bord de mer qui une fois nettoyé de la présence des Infectés qui se baladaient dans ses couloirs, leur servi de camp. Au départ, Santa Barbara ne devait être qu'une halte pour se ravitailler, Rogan comptait se rendre plus au Nord, vers l'Oregon, mais il tomba rapidement sous le charme de la ville balnéaire et décida de rester. Les hommes de Rogan sécurisèrent totalement le camp, ils établirent des barricades et ils pillèrent les maisons aux alentours, prenant tout ce qui pouvait leur être utile, notamment les bureaux du shérif où ils trouvèrent une armurerie pleine à craquer de munitions, d'équipement et d'armes. Alors qu'ils étaient installés depuis moins d'une semaine, les déserteurs repérèrent plusieurs groupes d'anciens résidents de la ZQ de Los Angeles qui s'approchaient à pieds. Lorsqu'il apprit leurs venues, Rogan eut une idée tordue, utiliser les réfugiés comme mains d'œuvre afin de solidifier son campement de manière permanente et les forcer à travailler à la place de ses soldats. Les survivants furent alors capturés et mis au travail, ceux qui refusèrent furent battus jusqu'à ce qu'ils acceptent leur sort. Durant les premiers mois, certains tentèrent de s'échapper mais furent rapidement repris, afin qu'ils servent d'exemple pour les autres, ils furent attachés à des poteaux érigés sur la plage et laissés aux éléments.



Le sous-sol du bâtiment principal de l'hôtel fut réaménagés pour y enfermer les prisonniers. Plusieurs cages furent également construites sur le parking afin d'y enfermer les nouveaux arrivants. Après un an, il était maintenant trop tard pour revenir en arrière, la capture et la mise en esclavage de tous ceux qui traversaient la ville devint une routine. Certains, plutôt que devenir esclaves, préférèrent le suicide, d'autres se joignirent volontairement aux Crotales, renonçant ainsi à une partie de leur humanité pour survivre.



UNE VIE DONT ON NE S'ÉVADE PAS

Après avoir bien sécurisés l'hôtel, qui fut renommé le Dôme, les Crotales truffèrent la ville de nombreux pièges destinés à capturer les intrus ou bien les Infectés qui étaient encore nombreux en ville et qui étaient inspectés quotidiennement.

En plus des pièges, de nombreuses patrouilles furent également mise en place afin de reprendre les esclaves en fuite, ce qui arrivait la grande majorité du temps. Les Crotales avaient pour ordre de toujours capturer leurs proies vivantes, un esclave mort ne servant à rien. Ceux qui étaient repris étaient battus sévèrement puis remis au travail et ceux qui avaient trop de fois tenté de s'échapper étaient conduits aux « *piliers* » afin d'y mourir.

ASSOCIATION DE SALOPARDS

Les conditions de vie des esclaves étaient terribles, ils étaient forcés de travailler douze heures par jour sous un soleil de plomb, avec à peine de quoi se nourrir, beaucoup finissaient par mourir d'épuisement. Pour pouvoir renouveler ses stocks d'esclaves, Rogan s'associa avec plusieurs équipages de Pirates avec qui ils échangeaient des captifs contre des vivres et de l'équipement. Avec ce partenariat, les Crotales étaient assurés de recevoir des cargaisons d'esclaves tous les mois.

LA RÉVOLTE QUI FAILLIT TOUT FOUTRE EN L'AIR

Durant l'Automne 2039, une violente révolte eu lieu. Les esclaves, aidés par une mystérieuse jeune fille, prirent les armes et incendièrent les plantations. De nombreux Crotales furent tués durant cette nuit et la majorité des esclaves parvinrent à s'enfuir.

Après avoir éteint l'incendie, les Crotales se sont mis à la poursuite des fuyards. Très peu furent repris et la remise en place des récoltes prit des mois, n'ayant pas suffisamment de vivres ils ne pouvaient pas se payer de nouveaux esclaves auprès des Pirates avec qui ils faisaient commerce. Les Crotales furent alors forcés de quitter la ville afin de trouver des provisions. Beaucoup ne revirent pas au Dôme et préférèrent déserter. Les tensions étaient telles que certains remirent en question décisions de Rogan. Les Crotales étaient à deux doigts d'imploser. Malgré tous ces déboires, Rogan réussit à tout remettre en place mais la cohésion de son groupe en prit un sacré coup, il sait que l'erreur n'est plus permise.

SANTA BARBARA, CALIFORNIE

Dirigeant : Sergent Gerry Rogan

Taille : III

Système politique : autoritaire

Population : 143 résidents (dont 26 esclaves)

Niveau de défense : 4

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
4	5	7	6


LE DÔME - SANTA BARBARA, CALIFORNIE
20 mètres
ENTRÉE EST
TOUR DE GUET
PARKING
BÂTIMENT PRINCIPAL
PLANTATIONS EST
TOUR DE GUET
ENTRÉE NORD
DÉPENDANCE 2
LA FOSSE
TOUR DE GUET
CAGE
DÉPENDANCE 5
DÉPENDANCE 3
DÉPENDANCE 1
TOUR DE GUET
CAGE
DÉPENDANCE 4
PLANTATIONS OUEST
DEMEURE DE GERRY ROGAN
TOUR DE GUET
ENTRÉE SUD
LES PILIERS
PLAGE
N
O
E
S



LE DÔME

C'est le nom que les Crotales ont donné à l'ancien hôtel Hilton Beachfront Resort, le complexe hôtelier de luxe qui est maintenant devenu leur refuge. Le Dôme est une vraie forteresse avec des grillages et des barricades qui font le tour de la propriété afin de se protéger des infectés, des tours de guet permettent de surveiller le périmètre ainsi que les trois principales entrées et des hommes en armes font des tours de garde réguliers. Les murs des bâtiments gardent encore les stigmates de l'incendie qui eut lieu quelques mois plus tôt.

Si des PJ entrent dans Santa Barbara, lancez 5D6, si vous obtenez un *Succès*, ils tombent dans l'un des nombreux pièges installés par les Crotales pour capturer des intrus. Il peut s'agir de fosses, de collets ou encore de filets, etc.

Le parking : c'est là que les Crotales entreposent leurs véhicules, ils ont récupéré aux fils des années des pick-up et des berlines appartenant à d'autres survivants qu'ils ont capturés. Il y a également une dizaine de humvees et de buggys ainsi que deux camions de transport. Ils ont étalement installés une citerne d'essence afin de pouvoir leur fournir du carburant.

Les tours de guet : les Crotales ont monté des structures surélevée autour de leurs barricades afin de surveiller le périmètre mais également pour avoir à l'œil les esclaves qui travaillent dans les plantations.

Les plantations : le Dôme abrite deux grandes plantations où les esclaves des Crotales s'échinent douze heures par jour, un champ de maïs et de tomates à l'Est et un champ de blé à l'Ouest. La plantation Ouest a souffert durant la révolte des esclaves et fut en partie brûlée. Tout le monde pense que la récolte va être très mauvaise.

Les cages : installées sur d'anciens terrains de tennis, deux énormes cages permettent de loger les nouveaux arrivants avant qu'ils ne soient conduits dans les sous-sols du bâtiment principal. Généralement, ils sont laissés toutes une journée sans eau et sans nourriture sous le soleil, puis le lendemain, Rogan vient leur expliquer ce que sera leur vie désormais et bat un esclave à mort afin de leur montrer ce qui arrive s'ils ne lui obéissent pas, il choisit généralement un captif en fin de vie, malade ou bien qui a tenté de s'échapper plus d'une fois.

La fosse : il s'agit de l'ancienne piscine de l'hôtel qui est maintenant totalement asséchée. Les Crotales l'utilisent pour se divertir en y faisant s'affronter des esclaves entre eux dans les combats violents, parfois à mort. Il arrive également qu'ils forcent les esclaves à faire face à des Infectés capturés. On peut voir que le béton du sol est marqué par les fissures et les traces de sang séché.

Les piliers : lorsqu'un esclave tente de s'échapper plus d'une fois ou bien lorsqu'il n'est plus en mesure d'effectuer son travail, il est envoyé aux piliers. L'esclave est alors conduit sur la plage, au Sud du Dôme et suspendu à un poteau avant d'être laissé aux éléments. On peut y retrouver sans distinction des hommes, des femmes et parfois même des enfants. L'esclave agonise parfois durant des jours et succombe généralement d'insolation ou bien de déshydratation avant que son corps ne soit laissé aux mouettes. Depuis qu'ils sont arrivés à Santa Barbara, les Crotales ont érigé une bonne cinquantaine de ces poteaux sur lesquels pourrissent autant de cadavres.

La plage : un petit chemin au Sud permet d'accéder aux piliers et à la plage. Les Crotales y gardent plusieurs petites barques à moteur qu'ils utilisent pour faire transiter de la marchandise jusqu'aux bateaux des Pirates avec qui ils font du commerce.

Le bâtiment principal : il s'agit du lieu de vie des Crotales, le rez-de-chaussée contient un grand salon, une cuisine équipée, des salles de conférence qui servent maintenant de salles communes pour les repas ainsi que

plusieurs salles où les Maraudeurs entreposent du matériel. À l'étage se trouvent les différentes chambres occupées par les Crotales. Les sous-sols du bâtiment principal ont été totalement réaménagé pour y loger les esclaves, enfermés dans trois cellules insalubres et inconfortables où les prisonniers dorment à même le sol. Chaque cellule est assez vaste pour accueillir une quinzaine de personnes. On peut également y retrouver une armurerie contenant différentes armes à feu ainsi qu'une réserve des munitions.

Les dépendances : le Dôme possède cinq dépendances en rez-de-jardin contenants des chambres et qui servent également à entreposer du matériel ou bien des armes. Il s'agit de zones sécurisées nécessitant une clé pour entrer.

La demeure de Gerry Rogan : le chef des Crotales a pris ses quartiers dans la dépendance la plus à l'Ouest du camp, il a abattu plusieurs cloisons et l'a totalement réaménagé afin d'en faire une sorte de grand appartement cozy. Il y traine parfois des captives qui ont tenté de s'échapper et abuse d'elles avant qu'elles ne soient envoyées aux piliers.

SOCIÉTÉ & MODE DE VIE

Les Crotales ont basé toute leur société sur l'exploitation des autres survivants. Les humiliations, les coups et les abus de toutes sortes sont devenus la norme et leur façon d'opérer. Les personnes capturées sont immédiatement mises au travail dans des plantations destinées à nourrir les hommes de Rogan. Les champs produisent juste de quoi nourrir correctement les Crotales, les esclaves, eux, doivent se contenter des restes. Lorsqu'un esclave réussi à s'enfuir, des hommes sont envoyés à sa poursuite avec pour consigne de le ramener vivant, un esclave mort ne sert à rien, les Crotales ont pour coutume de corriger un peu le fuyard ou bien de lui tirer dans les jambes afin de lui passer l'envie de recommencer. Certains esclaves en fuite préfèrent mourir plutôt que d'être repris et il n'est pas rare que les Crotales les retrouvent pendus dans une habitation, les cadavres sont alors laissés sur place. Lorsqu'ils sont trop faibles pour travailler dans les plantations, deux destins s'offrent aux esclaves, ils sont soit envoyés aux piliers, soit dans la fosse où ils doivent affronter d'autres esclaves ou bien un infecté capturé dans un combat parfois à mort pour le plaisir pervers des Crotales. Les combats sont très populaires et permettent aux hommes de Rogan de relâcher la pression.

Grâce à leur partenariat avec différents équipages de Pirates, les Crotales ont un approvisionnement régulier d'esclaves ce qui leur permettent de renouveler assez rapidement leurs effectifs, ils sont également en demande constante de crème solaire, le soleil tapant très fort en Californie et il n'est pas rare que les Crotales, mais surtout les esclaves, se retrouvent à souffrir d'insolation.

Il arrive également que les Crotales effectuent des raids à l'extérieur de la ville afin de se ravitailler et de récupérer tout ce qui pourrait leur être utile, poussant jusqu'à l'ancienne ZQ de Los Angeles ravagée par les terribles incendies de 2024 et qui grouille d'infectés. Il leur arrive aussi de tomber sur d'autres survivants, en effet, il existe une petite communauté d'anciens résidents qui se sont réfugiés à Terminal Island dans la baie de San Pedro. Il arrive souvent que les Crotales capturent un ou plusieurs d'entre eux et les ramènent ensuite au Dôme.

Chaque semaine, des patrouilles sont envoyées en ville pour vérifier les pièges dont Santa Barbara est truffée afin de voir si des imprudents ou des Infectés n'ont pas été pris dedans. Suivant l'état du malheureux, il est soit ramené au Dôme pour servir d'esclave, soit tué sur place ou bien laissé à la merci des infectés.

PERSONNALITÉS LOCALES

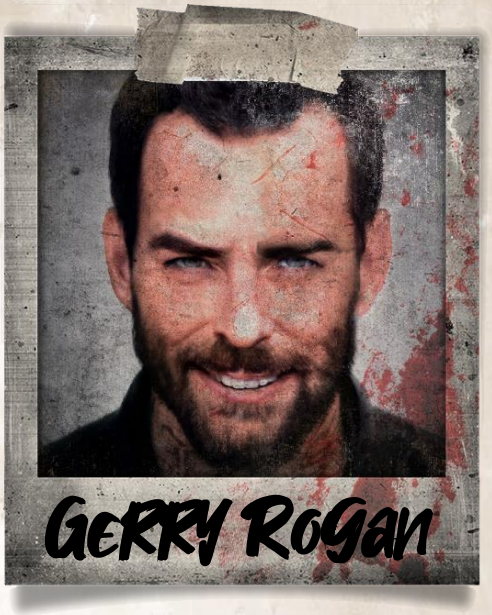
Les Crotales sont des salopards certifiés et représentent certainement ce qui se fait de pire chez l'être humain. Même s'ils craignent tous leur chef, Gerry Rogan, certains d'entre eux sortent du lot.

Faye (*Charognard/ Élevée*) : Faye est une ancienne esclave qui a gagné le respect des Crotales en se battant dans la fosse. Rogan a fini par lui proposer de rejoindre son groupe et elle a tout de suite accepté. Depuis, elle a gagné sa confiance et est devenue son bras droit. Faye est une femme asiatique cruelle au regard stoïque approchant la quarantaine, portant de vilaines cicatrices sur corps et le visage, vestiges de son ancienne condition de gladiatrice.

Reggie (*Mécano/ Modérée*) : Reggie fait partie du groupe de Maraudeurs depuis ses débuts, il est en charge de la logistique et de l'entretien des véhicules. Il est totalement fidèle à Rogan et le suit totalement dans sa vision. Reggie est un afro-américain approchant la cinquantaine, il est mince, chauve et mal rasé.

Carrie (*Toubib/ Modérée*) : présente depuis le début, Carrie a eu du mal à s'adapter à la vision de Rogan lorsque celui-ci a décidé de mettre en esclavage d'autres survivants pour le bénéfice de son groupe, elle a changé d'avis lorsque Rogan a commencé à exécuter ceux qui discutaient ses ordres. Elle a alors baissé la tête et est rentrée dans le rang. Carrie s'occupe de faire tourner l'infirmerie et soigne les Crotales ainsi que les esclaves blessés lors des combats dans la fosse. Carrie est une femme d'une quarantaine d'années au visage rond et aux yeux fatigués.

Carl (*Leader/ Modérée*) : Carl ainsi que sa famille faisaient partis d'un petit groupe de survivants qui a eu la malchance de tomber sur les Crotales. Après plusieurs années, il s'est imposé comme chef auprès des survivants capturés et mena les esclaves durant la dernière révolte. Grâce à lui plusieurs dizaines d'entre eux ont réussi à s'enfuir. Carl et sa famille furent malheureusement repris mais plutôt que d'être envoyés aux piliers ou bien combattre dans la fosse, Rogan exécuta devant lui sa femme et son fils afin de le briser, mais cette action a eu tout l'effet inverse. Depuis, il rumine sa vengeance. Carl est un homme d'une cinquantaine d'années, au visage tanné par le soleil et au corps meurtri par la malnutrition.



Archétype : Vétéran
Menace : Élevée
Sexe : masculin
Age : 44 ans
Taille : 1m82
Poids : 78 kg
Yeux : bleus clairs
Cheveux : bruns
Niveau de Santé : 4
Humanité : 1 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	5	3	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 4, Combat rapproché 3, Endurance 2, Furtivité 1, Commandement 2, Reconnaissance 1, Survie 2.

TALENTS

Artificier, Carnage, Entrainement militaire, Expert en arme (armes de poing), Sans pitié, Sixième sens.

RELATIONS

Faye (+1), Reggie (+1), Carrie (+0), Carl (-2).

MOTIVATION

Trouver le courage de se débarrasser de son addiction aux anxiolytiques.

OBJET FÉTICHE

Plaque d'identification militaire.

ARMES & PROTECTION

Pistolet semi-auto 9mm, Pistolet-mitrailleur 9mm, Poignard, Gilet en kevlar.

ÉQUIPEMENT

Chargeurs 9mm (x4), flacon d' anxiolytiques.

Sergent Gerry Rogan : Rogan est né et a grandi au sein d'une famille pauvre dans un parc de caravanes, à Bakersfield en Californie. Enfant unique, il est élevé par une mère souffrante d'emphysème et par un père alcoolique. Lorsque la pandémie frappe les États-Unis fin 2013, sa famille fait partie des chanceux qui sont évacués et amenés à la zone de quarantaine de Los Angeles. Afin d'améliorer le quotidien de sa famille, il décide de rejoindre l'armée à sa majorité et obtient ainsi un meilleur logement et de meilleurs conditions de vie.

Au sein de l'armée, il trouve une véritable raison d'être et se sent utile pour la toute première fois, mais au fur que les années passent, Rogan assiste à toutes les mauvaises décisions prisent par le gouvernement de Joe Biden, responsable notamment de mauvaises gestions de la nourriture ou de la distribution de médicaments, entrainant plusieurs pénuries temporaires, ainsi que la mort de sa mère faute de soins appropriés. Il sombre peu à peu dans la dépression et devient accro aux anxiolytiques.

Plus le temps passe et plus il se met à détester le gouvernement qu'il a juré de servir et à haïr les résidents qu'il avait fait le serment de protéger, ce même gouvernement qu'il considère responsable de la mort de sa mère, ce qui le pousse à rejoindre le Coup d'état organisé par les militaires. Après l'Insurrection, il obtient le grade de Sergent ainsi que divers privilèges en récompense de ses services et de sa loyauté. Un an plus tard, lors des grands incendies de 2024, voyant que sa hiérarchie ne réagissait pas et ne procédait pas à l'évacuation de la ville, il voit là une opportunité, profitant du chaos dans sa hiérarchie, il décide de déserter et emmène avec lui une centaine d'autres soldats avant que la ZQ ne soit la proie des flammes. Le convoi de Rogan s'arrête à Santa Barbara où il établit son camp dans un ancien complexe hôtelier. Plusieurs jours passent, et alors que les soldats fouillent la zone à la recherche de tout ce qui pourrait leur être utile, ils sont alors rejoints par des survivants de la ZQ de Los Angeles qui avaient réussis à fuir les incendies, mais ayant perdu toute foi en l'humanité, plutôt que de les aider Rogan décide d'en faire des esclaves afin de construire plus rapidement son campement. Sous le nom de Crotales, les hommes de Rogan capturent tous ceux qui traversent leur territoire et les forces à travailler jusqu'à l'épuisement dans des fermes et des champs.

Apparence : Rogan est un quadragénaire aux yeux clairs portant une barbe bien taillée ainsi qu'un tatouage faisant le tour de son cou. Il a des cicatrices sur le visage et la peau abimée par le soleil.

Personnalité : Gerry Rogan a perdu toute humanité. S'il se montre cruel et sévère c'est juste dans le but d'assoir son autorité sur ses hommes. Il ne considère pas les survivants qui lui servent d'esclaves comme de vrais êtres humains mais plutôt comme des marchandises qu'il pourra faire travailler jusqu'à épuisement puis remplacer une fois qu'ils ne lui seront plus utiles. Il désir plus que tout se débarrasser de son addiction aux anxiolytiques mais n'en a pas encore trouvé ni la force, ni la volonté.



SANTA FE, NOUVEAU-MEXIQUE

Fondée par les espagnoles en 1607, Santa Fe était la capitale d'État du Nouveau-Mexique. Cette ville au style adobe fut autrefois un centre touristique et artistique bien connu. Au tout début de la pandémie, l'agglomération urbaine de Santa Fe fut le plus gros foyer d'infection du Nouveau-Mexique, forçant l'armée à boucler les sorties de la ville pour empêcher que l'infection ne se propage. Ceux qui n'avaient pas réussi à s'enfuir furent abandonnés à leur sort alors que les Infectés devenaient de plus en plus nombreux. Finalement, l'armée bombarda la ville, éliminant les derniers survivants ainsi qu'une bonne partie des Infectés qui s'y trouvaient. Santa Fe était devenue un champ de ruines et de nombreux quartiers furent totalement rasés, elle devint comme l'une de ces villes du Moyen-Orient au nom imprononçable que les américains voyaient autrefois à la télévision. Les années passèrent et la végétation commença à envahir la ville, transperçant le sol en béton et recouvrant les murs des immeubles ainsi que les carcasses des voitures.

DU NOUVEAU DANS LE VOISINAGE

En Mars 2024, six mois après le Coup d'état de la FEDRA, un groupe de déserteurs venant de la zone de quarantaine d'Albuquerque mené par le Major Steven Cahill est entré en ville. Après avoir nettoyé tout un quartier et avec l'aide de quelques civils qui avaient fui avec eux, ils ont érigé en quelques mois des barricades et ont sécurisé un abri sûr. La rumeur d'un nouveau refuge sécurisé se répandit rapidement et très vite de nombreux survivants de la région abandonnèrent leurs bidonvilles pour venir s'installer à Santa Fe. Voyant qu'ils étaient de plus en plus nombreux, Cahill se rendit compte qu'il ne pouvait accepter tout le monde et dû se résoudre à sélectionner les résidents suivant leurs compétences et ce qu'ils pouvaient apporter au refuge, les autres furent impitoyablement chassés et livrés à eux même.

ÉCHANGES DE BONS PROCÉDÉS

Durant les premières années, Cahill mis en place un racket organisé auprès de la population afin de s'assurer que ses hommes lui resteraient loyaux et ne manqueraient de rien, les habitants qui ne voulaient rien donner aux anciens soldats étaient tout à fait libre de le faire mais dans ce cas, ils devaient quitter immédiatement le refuge. Cela fonctionna durant un temps, les hommes du Major Cahill, qui avaient pris le nom de Corneilles, étaient chargés de la sécurité des civils et ces derniers devaient simplement payer un tribut pour bénéficier de cette protection.

Lorsque Steven Cahill est tué par des Infectés au cours d'une patrouille, c'est son second, le Capitaine Santiago Villa qui repris la direction du refuge, et sous sa direction, plusieurs choses changèrent pour les résidents, ceux qui ne voulaient pas échanger de la nourriture ou bien des objets de valeur contre la protection des Corneilles pouvaient maintenant payer en « nature », certaines résidentes furent ainsi plus ou moins forcées de se prostituer afin de pouvoir rester à Santa Fe. Beaucoup ont préféré partir mais la grande majorité des résidents décida de rester et se sont soumis aux nouvelles règles imposées par leurs protecteurs.

SANTA FE, NOUVEAU-MEXIQUE

Dirigeant : Santiago Villa

Taille : IV

Système politique : autoritaire

Population : 257 résidents (dont 54 Corneilles)

Niveau de défense : 4

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
5	6	7	5



EL BARRIO

Appelé El Barrio par les résidents, il s'agit du refuge que les Corneilles ont sécurisé. Le refuge est entouré par une palissade faite de panneaux de bois et de taule d'une hauteur de 3 mètres. Il possède deux entrées, au Nord et au Sud, fermées par des grandes portes en acier. El Barrio comprend de très nombreuses habitations occupées par un total de 202 résidents. Une grande serre ainsi que des plantations ont été installé, on y fait pousser essentiellement du maïs et divers légumes. Les habitants de Santa Fe ne pratiquants pas l'élevage, la seule viande consommée est celle des animaux sauvages qui vivent dans la région et que les Corneilles arrivent à attraper, généralement des petits mammifères comme des lapins ou encore des oiseaux.

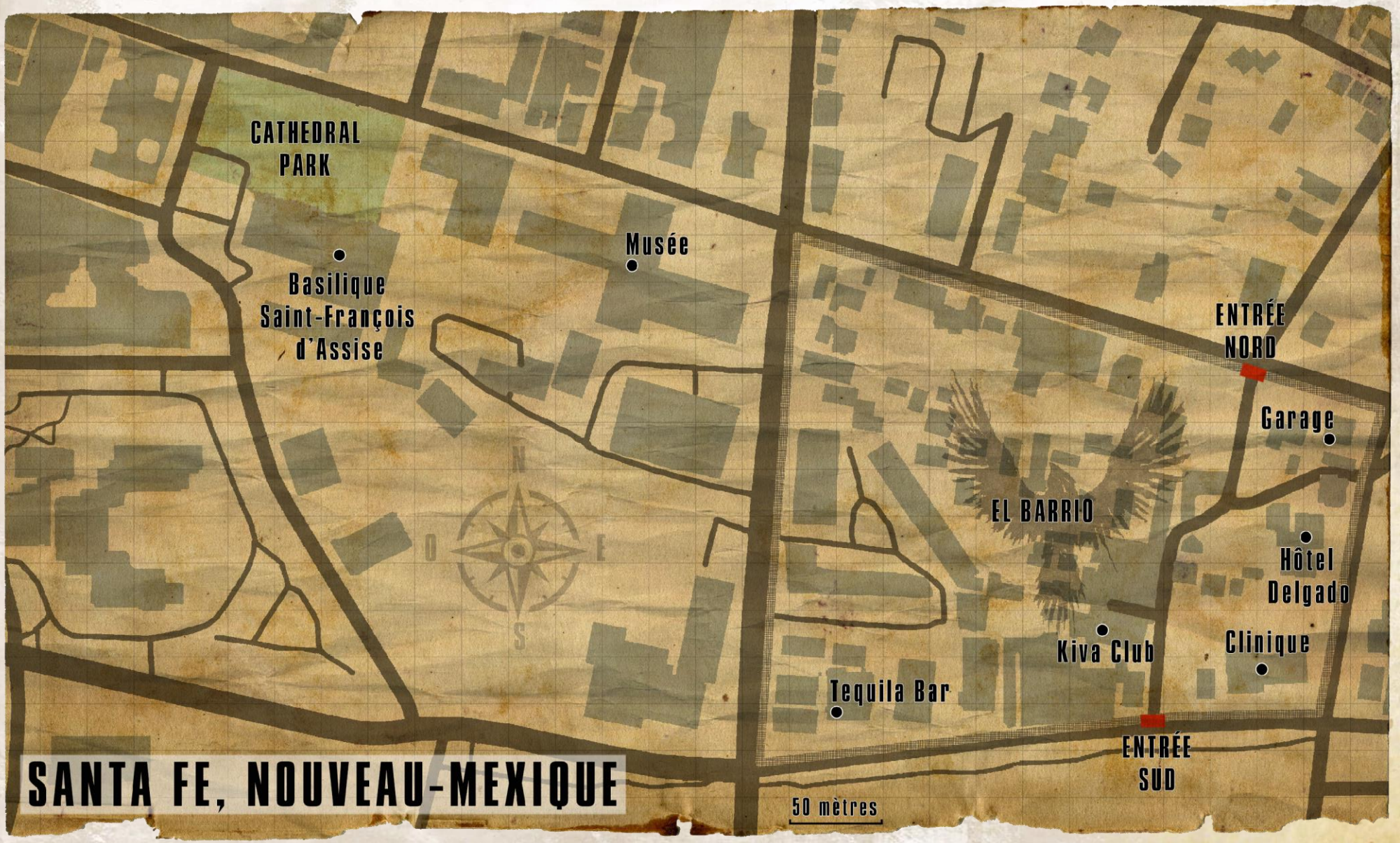
Le Tequila Bar : il s'agit d'un ancien restaurant que les Corneilles ont retapé pour en faire une taverne de style typiquement mexicain. Les Corneilles ainsi que certains résidents y viennent pour décompresser et y écouté la musique du jukebox d'origine qui a résisté au bombardement. La majorité de l'alcool qui y est servi est fait-maison et est distillé dans les sous-sols du bar.

Le Kiva Club : cet ancien club de squash a été transformé en bordel par les Corneilles quand le Capitaine Villa en a pris le commandement. Il contient une douzaine de pièces qui ont été réaménagé en chambres pour permettre aux résidentes qui ont accepté l'arrangement de Villa d'y accueillir les membres des Corneilles pour un repos du guerrier bien mérité. En échange, les résidentes ont généralement des rations supplémentaires ou bien des petits cadeaux comme des bijoux ou des vêtements trouvés lors de ravitaillement dans le No man's land. Les résidentes qui choisissent de vivre au Kiva Club sont libres de partir à tout moment et ont également le droit de refuser d'accueillir quelqu'un si elles ne se sentent pas en sécurité.

L'Hôtel Delgado : il s'agit d'un ancien complexe hôtelier composé de quatre bâtiments qui servent de lieu de vie aux Corneilles. C'est là que les hommes de Villa entreposent les différentes taxes qu'ils prélèvent aux résidents de Santa Fe, il peut s'agir d'objets précieux, de nourriture, de livres ou bien de vêtements. On y trouve également une armurerie où se trouve de nombreuses armes à feu diverses, on peut également y trouver toutes les armes qui ont été confisquées aux résidents lors de leur entrée au refuge, le Major Cahill ayant établi que seuls ses hommes pouvaient être y armés. Chaque soldat possède sa propre chambre se trouvant dans les étages et les repas sont généralement pris dans une grande salle commune au rez-de-chaussée, l'hôtel dispose également d'un salon où se trouve plusieurs tables de billards afin d'occuper les Corneilles qui ne sont pas en patrouille ou bien de corvée de surveillance du périmètre.

Le garage : dans un ancien atelier de carrosserie, se trouvant au Nord de l'hôtel Delgado les Corneilles ont installés leur garage et disposent d'un parc de six humvees ainsi que d'une demi-douzaine d'autres voitures, généralement confisquées aux résidents, dont ils se servent lors des patrouilles hors de leur refuge. Les véhicules sont entretenus et réparés sur place.

La clinique : située dans une ancienne galerie d'arts non loin de l'Hôtel Delgado, les Corneilles ont installé un hôpital de fortune qu'ils ont équipé en pillant les différents hôpitaux et cliniques de la ville. L'un des résidents, le Docteur Enrique Cruz y soigne tous les habitants sans aucune distinction, c'est ainsi qu'il paye ses « *taxes* ».


CATHEDRAL PARK
Basilique Saint-François d'Assise
Musée
ENTRÉE NORD
Garage
EL BARRIO
Hôtel Delgado
Kiva Club
Clinique
Tequila Bar
ENTRÉE SUD
N
O
E
S
SANTA FE, NOUVEAU-MEXIQUE
50 mètres

Le musée : l'ancien musée de Santa Fe sert avant tout de poste de surveillance avancé pour les Corneilles. Le bâtiment a subi d'assez gros dégâts lors des bombardements mais certaines œuvres ont pu être sauvées et récupérées par les hommes de Villa afin de décorer l'Hôtel Delgado.

La basilique Saint-François d'Assise : construite entre 1869 et 1886, la basilique est l'un des rares bâtiment historique de la ville à n'avoir que très peu souffert lors des bombardements. Pratiquement intacte, les résidents l'utilisent régulièrement dans la pratique de la foi chrétienne. Le père Emilio Montoya, l'un des résidents, y pratique l'office tous les dimanches pour les résidents et les membres des Corneilles qui ne sont pas en service. Il y célèbre également les mariages et les fêtes religieuses.

CATHEDRAL PARK
Grand parc situé derrière la basilique, cet espace vert sert maintenant de champ de culture annexe pour les résidents qui y font pousser des légumes ainsi que du tabac.

SOCIÉTÉ & MODE DE VIE
Les Corneilles passent leur temps à la surveillance et à la protection de leur refuge. Des groupes patrouillent le long des remparts ainsi que dans la ville afin de débusquer et éliminer la moindre menace, qu'il s'agisse d'Infectés ou bien de survivants hostiles. D'autres groupes sont envoyés dans le No man's land à la recherche de gibiers ou bien d'autres ressources utiles, ces groupes peuvent s'absenter durant plusieurs jours mais jamais plus d'une semaine et ils restent dans une zone relativement proche de Santa Fe afin d'éviter les patrouilles de la FEDRA venant de la zone de quarantaine d'Albuquerque, ainsi que les membres du gang des Berserkers qui rôdent le long de la Route 66.
Les Corneilles prélèvent également chaque mois un tribut à tous les résidents de Santa Fe, une « taxe », comme ils l'appellent, afin de payer les Corneilles pour leur protection. Cette taxe peut prendre des formes diverses, il peut s'agir d'objets précieux, de travaux spécialisés comme des réparations mécaniques ou bien des soins, de nourriture, de livres, d'objets électroniques ou bien de service en nature au Kiva Club. Les résidents qui refusent de payer la taxe sont tout à fait libre de le faire, les Corneilles n'imposent rien, mais ceux qui refusent doivent également comprendre que s'ils ne payent pas, ils devront quitter immédiatement le refuge et tenter leur chance dans le No man's land. Depuis que les Corneilles ont imposé cette taxe aux résidents il y a seize ans, seulement une vingtaine de résidents ont choisi de partir mais très peu d'entre eux ont réussi à survivre sans la protection des Corneilles. Les résidents ont également leur routine, ils s'occupent d'entretenir le refuge et veillent sur les cultures. La plupart des habitants de Santa Fe ne sont pas vraiment satisfaits de leurs conditions de vie ou dont les choses se passent de manière générale dans le refuge mais pensent ne pas avoir le choix, la majorité d'entre eux ne pouvant pas survivre seuls dans le No man's land, alors ils courbent la tête et acceptent leur sort.

REVOLUCION
Il y a également parmi les résidents certaines personnes qui sont convaincus que les choses iraient beaucoup mieux à Santa Fe si les Corneilles venaient à disparaître. Ces résidents, au nombre d'une quinzaine, se réunissent en secret afin de trouver un moyen sur pour détrôner Villa et prendre le contrôle de la ville. Ces révolutionnaires en herbe, menés par Joaquin Chavez, ont rassemblé quelques armes mais ne sont ni assez nombreux et ni assez bien organisés pour tenter quoi que ce soit contre les Corneilles. Pour l'instant, ils ne font que se réunir et comploter. Pour l'instant.

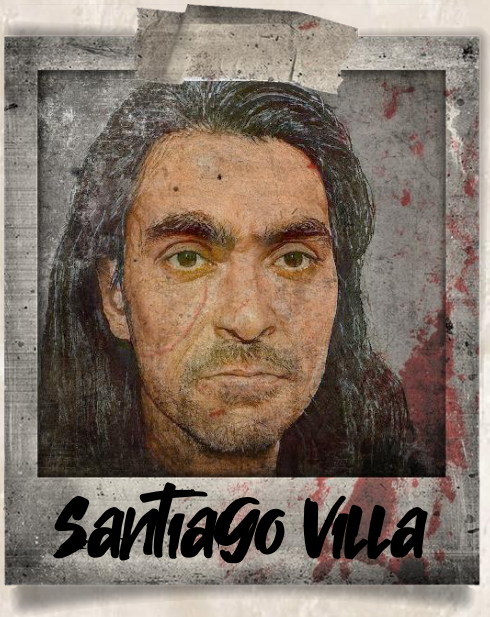
PERSONNALITÉS LOCALES
Les habitants de Santa Fe sont peu nombreux et évitent de se faire remarquer, ne voulant pas que les Corneilles trouvent une excuse pour les expulser. Pourtant, certains résidents sortent du lot, de par leurs compétences ou bien par leur proximité avec les « *protecteurs* » de la ville.

Rosario (*Mécano/ Modérée*) : Rosario Cardenas est une femme hispanique d'une trentaine d'années, plutôt jolie, qui n'a pas peur de se salir les mains. Ses compétences en mécanique héritées de son défunt père lui ont permis d'être remarquée par Santiago Villa qui lui a confié pour mission de réparer et d'entretenir les véhicules des Corneilles. Avec les années, elle a su gagner la confiance de Villa et de ses hommes qui se fient à elle pour tout ce qui touche à la mécanique.

Père Montoya (*Archiviste/ Élevée*) : le père Emilio Montoya exerçait déjà le métier de prêtre à Santa Fe avant que l'infection cérébrale par Cordyceps ne s'abatte sur le monde et fut l'un des nombreux chanceux à être relogé dans la ZQ d'Albuquerque. Il se lia d'amitié avec le Major Cahill et choisit de le suivre, lui et quelques autres, lorsque ce dernier décida de déserter et de quitter la zone de quarantaine après l'Insurrection. Depuis, cet homme d'une soixantaine d'années au visage enjoué et au pessimisme à toute épreuve tient le rôle de prêcheur auprès des résidents de Santa Fe.

Docteur Cruz (*Toubib/ Modérée*) : Enrique Cruz est arrivé à Santa Fe il y a une dizaine d'années avec sa famille et proposa immédiatement ses services afin de payer la taxe des Corneilles. Villa accepta sans discuter, le refuge devait se contenter d'un secouriste qui volait des médicaments avant son arrivée. Depuis, cet homme d'une cinquantaine d'années fait office de médecin.

Joaquin (*Charognard/ Modérée*) : Joaquin Chavez faisait partie de l'un des premiers groupes de survivants arrivés à Santa Fe alors que les Corneilles venaient de sécuriser leur refuge. Au fil des années, il a vu de nombreux amis proches être chassés de la ville parce qu'ils refusaient de payer la taxe. Joaquin a alors décidé de prendre les choses en main, il complote en secret avec d'autres résidents afin de réunir assez d'armes et de partisans dans le but de se débarrasser de Villa et de ses hommes.



Archétype : Vétéran **Menace :** Élevée
Sexe : masculin **Age :** 48 ans
Taille : 1m75 **Poids :** 72 kg
Yeux : marrons **Cheveux :** noirs
Niveau de Santé : 7 **Humanité :** 2 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
5	4	3	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 4, Combat rapproché 2, Endurance 3, Commandement 3, Mobilité 1, Reconnaissance 2.

TALENTS

Artilleur, Carnage, Entrainement militaire, Expert en arme (fusils), Robustesse, Sans pitié.

RELATIONS

Rosario (+1), Père Montoya (+1), Joaquin (-2), Docteur Cruz (+1).

MOTIVATION

Protéger le refuge de Santa Fe de toutes menaces.

OBJET FÉTICHE

Flasque en argent contenant de la téquila.

ARMES & PROTECTION

Pistolet semi-auto 9mm, Fusil d'assaut 5.56mm, Poignard, Veste en kevlar.

ÉQUIPEMENT

Chargeurs 9mm (x4), Chargeurs 5.56mm (x4).

Capitaine Santiago Villa : Santiago Villa est né et a grandi au sein d'une famille nombreuse à Los Lunas, une petite ville située à une cinquantaine de kilomètres d'Albuquerque. Il passe une enfance des plus classiques auprès d'une famille aimante. À 18 ans, il s'engage dans l'armée et est envoyé en Irak où il connait les horreurs de la guerre et se distingue pour sa bravoure au combat, il revient avec le grade de Caporal et une blessure au visage. À son retour au pays, il est affecté une unité de réserve commandée par le Major Steven Cahill, un officier de la vieille école, très apprécié par ses hommes.
Lorsque l'infection cérébrale par Cordyceps se répand aux États-Unis, l'unité de Cahill est envoyée protéger l'évacuation des civils, mais la situation devient très vite hors de contrôle et l'armée est contrainte d'abandonner des centaines d'habitants à leur sort.
Lors du Confinement, il est affecté à la ZQ d'Albuquerque, toujours sous le commandement du Major Cahill, Durant la dizaine d'années qui a suivi, il devient le bras droit du Major et est encouragé par ce dernier à monter les échelons, Villa finit par obtenir le grade de Sergent-chef. Ils assistent ensembles à la déchéance du gouvernement Biden, enchainant les mauvaises décisions ce dernier semblait incapable de pouvoir gérer une situation qui se compliqua encore plus lorsqu'un groupe terroriste appelé les Lucioles commirent plusieurs attentats au sein de la zone de quarantaine, tuant plusieurs soldats.
Lorsque la FEDRA renverse le gouvernement Biden en 2023 et prend le contrôle des zones de quarantaine, Villa et le Major Cahill y voient une chance de redresser la situation mais ils déchantent très vite, prenant conscience que l'armée s'est transformée en une force autoritaire, prête à tuer quiconque menacerait la sécurité des ZQ, y compris ses propres résidents.
Six mois après l'Insurrection, lui et une grande partie des membres de son unité ainsi que quelques civils choisissent de suivre le Major Cahill lorsque celui-ci décide de déserter. Ils quittent Albuquerque et partent s'installer à Santa Fe où ils érigent un refuge sécurisé. Très vite, de nombreux autres survivants décident de les rejoindre et le refuge commence à être surpeuplé, obligeant Cahill à chasser certains résidents. Le Major imposa ensuite un racket auprès des habitants du refuge afin de garder un certain contrôle.
Lorsque Cahill meurt quelques années plus tard, Villa prend le commandement des troupes, depuis, il s'assure que le refuge et ses habitants soient en sécurité.

Apparence : Villa est un homme hispanique au regard placide approchant la cinquantaine. Il est mince, a la peau mate, de long cheveux noirs et une cicatrice en forme de croissant sur la joue droite.

Personnalité : malgré le racket imposer par les Corneilles, Villa reste un soldat qui tient ses engagements. Il est prêt à défendre le refuge au péril de sa vie s'il le faut. C'est un homme charismatique, raisonnable et très à l'écoute du bien-être de ses hommes.



SEATTLE, WASHINGTON

Seattle, surnommée *Cité Émeraude* à cause de la couleur verte des forêts qui l'entourent, était autrefois la plus grande ville du Nord-Ouest des États-Unis et possédait l'un des plus importants ports de commerce transatlantique de la Côte Pacifique. Lorsque l'infection cérébrale par Cordyceps commence à se répandre dans tout le pays, Seattle ne fut pas épargnée, loin de là. Un premier foyer de contamination fut découvert au port et de nombreux dockers furent contaminés par des spores de Cordyceps se trouvant dans des conteneurs provenant d'Amérique du Sud, les hôpitaux furent très vite débordés alors que les premières victimes atteignirent le Stade 1 de l'infection, provoquant la panique générale et un véritable carnage.

Après la promulgation du *Quarantine & Relocation Act* le 30 Septembre 2013, Seattle fit partie des trente-sept ville sélectionnées afin d'y construire une zone de quarantaine et un important contingent de l'armée américaine fut dépêchée sur place pour y faire un grand ménage, les habitants furent alors déplacés vers le Sud et l'Est de la ville. Après quoi, l'armée effectua des bombardements massifs sur toutes les zones suspectées d'être des foyers d'infection. Après six mois, la construction des murs de la ZQ de Seattle fut enfin terminée et la nouvelle vie des résidents commença, totalement sous le contrôle d'une importante force armée dirigée par l'administrateur en chef de la FEDRA, le Lieutenant-Colonel Carmelo Torres.

Comme dans beaucoup d'autres ZQ et surtout après les émeutes de Novembre 2014 à Boston, de nombreux résidents de Seattle se sont mis à protester contre les protocoles drastiques qu'ils étaient obligés de subir. Ce à quoi Torres répondit en diminuant les rations alimentaires dans certains districts, en bannissant des résidents pour des infractions mineures et en exécutant ceux qui étaient suspectés de conspirer contre la FEDRA. Torres justifiait ces méthodes en expliquant que les Infectés bloquaient les routes de ravitaillement et empêchaient la distribution.

La politique autoritaire de la FEDRA atteignit un nouveau pique après l'Insurrection en Novembre 2023, les portes de la ZQ furent alors scellées et plus aucun refugié venu du No man's land n'était accepté. De nombreux résidents s'étaient alors élevés contre ces nouvelles restrictions et bon nombres d'entre eux furent alors bannis ou bien tout simplement exécutés. C'est durant cette période que naquit un mouvement de résistance qui allait porter un coup fatal à l'administration militaire de la ville.

LA NAISSANCE DE LA RÉSISTANCE

Emma et Jason Patterson étaient tous deux enseignants dans le secondaire et proches de certains groupes d'extrême-gauches. Lorsque la FEDRA commet son Coup d'État en 2023, les époux Patterson organisèrent des protestations dans le quartier de Capitol Hill contre les restrictions alimentaires et les bannissements à répétition. La réponse de la FEDRA fut comme à son habitude : brutale et sans-pitié. Plusieurs manifestants, dont les Patterson, furent arrêtés et passés à tabac durant des jours. Étant donné le peu d'enseignants qu'il restait en ville, le Lieutenant-Colonel Torres décida de laisser une dernière chance aux Patterson, ils furent finalement relâchés et envoyés à l'hôpital afin de se remettre de leurs interrogatoires respectifs. Ce que Torres ignorait à ce moment-là c'est que les tortures que les Patterson avaient subies durant leurs bref séjour dans les geôles de la FEDRA n'avaient fait que renforcer leur détermination.

À leur sortie de l'hôpital, Emma et Jason comprirent très vite que seuls ils n'arriveraient pas à changer les choses à Seattle et qu'il fallait qu'ils s'organisent. Ils créèrent alors le Front de Libération de Washington (WLF) et recrutèrent de nombreux autres résidents qui comme eux en avaient plus qu'assez du règne de terreur que la FEDRA imposait à tous les habitants de Seattle. Ils commencèrent modestement en placardant des tracts anti-FEDRA encourageant la sédition et la révolte un peu partout dans les districts de la ville et en volant de l'équipement militaire, puis leurs actions ont été plus violente et cela a dégénéré.

ENNEMIS PUBLIQUES NUMÉRO UN

Le WLF franchit un cap après que certains de ses membres tuèrent des soldats de la FEDRA durant une opération de sabotage. Torres compris rapidement qu'il fallait écraser ce mouvement avant qu'il ne prenne trop d'ampleur. La FEDRA renforça sa répression, tous ceux qui étaient soupçonnés de faire partis du WLF ou bien de n'être que de simples sympathisants furent arrêtés, bannis ou tout simplement exécutés pour trahison. Mais malgré les exactions de la FEDRA, les résidents continuaient à rejoindre le mouvement de résistance. Il ne s'agissait plus de manifester désormais, il s'agissait de chasser la FEDRA une bonne fois pour toute de la ville de Seattle.

En Décembre 2025, Torres ordonna des frappes aériennes sur la planque supposée des leaders du WLF située au Sud-Ouest près de la voie rapide, provoquant la rupture des digues et l'inondation du centre-ville de Seattle. Les époux Patterson et plusieurs autres membres du WLF furent tués durant l'opération, ainsi que plusieurs dizaines de résidents qui périrent noyés. La direction du WLF fut alors reprise par Isaac Dixon, un ancien membre du Corps des Marines des États-Unis. Sous son commandement, le WLF intensifia ses opérations, attaquant des points de contrôle et des convois de ravitaillement. Dixon sacrifia d'innombrable vie juste pour affaiblir les effectifs de la FEDRA. Alors que ses décisions de frapper au cœur de la ville pour tuer des soldats de la FEDRA étaient jugées controversées, son leadership impitoyable conduisit à plusieurs victoires pour le WLF et de nombreux civils, y compris des déserteurs de la FEDRA, rejoignirent le groupe. Dixon s'allia avec les Lucioles qui leur apportèrent un support logistique et stratégique dans ce violent conflit armé qui fit de nombreux morts des deux côtés.



LIBÉRATION

Sous le commandement d'Isaac Dixon, le groupe enchaina les victoires, gagnant en popularité et en recrutement. Par ses actions et plus particulièrement l'exécution publique de trois soldats de la FEDRA, Dixon finit par être reconnu comme étant le terroriste le plus recherché de Seattle.

À la fin de l'Été 2028, alors que les membres du WLF gagnent de plus en plus de terrain face aux soldats de la FEDRA, le Lieutenant-Colonel Torres comprend que Seattle est perdue et décide de retirer ses troupes de la ville. Il fait alors évacuer le personnel civil et leurs familles pendant que lui et ses derniers hommes sont retranchés dans l'ancien Palais de justice de Seattle qui servait de centre administratif pour la FEDRA. Alors qu'il écrit une ultime lettre adressée au Capitaine Paul Douglas, l'un des responsables de la ZQ de Boston, les rebelles prennent le Palais de justice d'assaut et c'est un véritable carnage, Torres et tous ses hommes sont tués sur place. Quelques jours plus tard, les hommes de Dixon se rendent maîtres de la majorité des points de contrôle de la ville. Le 17 Septembre 2028, le WLF déclare la fin de l'occupation de la FEDRA et proclame la libération de Seattle.

NOUVEAUX JOUEURS, MÊMES MÉTHODES

Avec la chute de la FEDRA, le Front de Libération de Washington devint la principale faction de Seattle, contrôlant les différents districts et les milliers de résidents qui y vivaient. Cependant, les membres du WLF ont rapidement rompu leur promesse de libération, poussant à la place tous les résidents de la ville à rejoindre leur milice et à jurer leur loyauté envers le groupe. Une fois que les membres d'un district avaient juré allégeance au WLF, ils étaient envoyés dans des zones dans lesquelles les miliciens du WLF avaient un contrôle total. Ils ont également imposé un couvre-feu strict aux résidents et ont interdit à quiconque d'aider ou de s'associer à tout ancien membre potentiel de la FEDRA. De plus, ils n'autorisaient pas les résidents à quitter leur zone spécifiée sans l'autorisation expresse de l'officier supérieur du district.

La milice rencontra également des problèmes pour le transport de ravitaillement à travers les différents districts de la ville, un problème causé par les hordes massives d'Infectés sur les routes d'approvisionnement que l'armée n'avait pas réussi à résoudre. Dixon trouva une solution radicale, il ordonna à ses hommes de déplacer de force tous les civils de Seattle et de les conduire au SoundView Stadium afin de centraliser la distribution de nourriture. De nombreux résidents qui ne souhaitaient pas quitter leurs maisons ont protesté et ont tenté de résister, mais le WLF n'a exprimé aucune pitié, les expulsant de force des districts, certains miliciens allant jusqu'à voler leurs possessions. Les actions dictatoriales du WLF ont amené plusieurs résidents à conclure qu'ils étaient de pires dirigeants que la FEDRA, les qualifiant de criminels et de fascistes. Les expulsions s'intensifièrent et menèrent à l'exécution de plusieurs résidents du quartier d'Hillcrest, dans le Nord-Est de la ville, qui refusaient d'obéir aux miliciens. Cette politique brutale conduisit à une courte guérilla lancée par Boris Legasov après que sa fille, Sofia,



fut abattue par la milice pour avoir dégradé l'une de leurs banderoles de propagande. Legasov, ivre de colère et de vengeance, entra personnellement en guerre contre le WLF et prit les armes. Durant plusieurs mois, il réussit à abattre de nombreux membres du WLF, mais la peur de nouvelles représailles conduisit la communauté d'Hillcrest à le trahir, révélant leurs intentions de quitter le quartier et de rejoindre la WLF, le laissant se battre seul. Cependant, Legasov poursuivi ses attaques, et piégea ceux qui l'avaient trahi dans un garage infesté de spores, mais fut également infecté lui aussi. Après la disparition de Legasov, les résidents restants finirent par rejoindre le WLF et abandonnèrent définitivement le quartier, marquant la fin de la guérilla.

ALLIANCE

Après la victoire contre la FEDRA, Dixon scella un partenariat avec les Lucioles, leur garantissant refuge et soutien dans leur combat dans les autres zones de quarantaine encore sous le contrôle de la FEDRA. C'est ainsi que Seattle devint le principal allié de l'organisation de Marlène Johnson et marqua le début d'une longue et sincère collaboration. De nombreux membres des Lucioles sont alors venus à Seattle pour faire du recrutement.

Après la mort de Marlène Johnson le 28 Avril 2034 et la guerre interne qui suivit et qui conduisit à l'effondrement de l'organisation, beaucoup d'anciens membres des Lucioles sont partis s'installer à Seattle et ont rejoint le WLF.

LA GUERRE CONTRE LES SÉRAPHITES

Au fil des années, les membres du WLF sont devenus paranoïaques, cruels et extrêmement hostiles envers tous les étrangers. Cette cruauté s'est manifestée par un conflit croissant avec un autre groupe de survivants qui s'étaient installer dans le Lower Queen Anne, au-delà de la zone inondée. Les Séraphites, également appelées "*Scars*" par le WLF, étaient considérés comme une secte de dangereux fanatiques qui pouvaient potentiellement menacer la sécurité des résidents de Seattle. Avec le temps, leur hostilité s'est transformée en violence à part entière lorsque la cheffe des Scars, connue uniquement sous le nom de Prophétesse, a fait exploser un peloton de ravitaillement du WLF, détruisant leurs camions et tuant plusieurs soldats. Cela a marqué le début d'un violent conflit entre les deux factions où des atrocités furent commises par les deux camps. À l'origine, le WLF se contentait de capturer les Séraphites connus vivant en ville, mais la milice commença bientôt à les exécuter à la place. Le WLF converti d'anciens avant-postes de la FEDRA dans le but de mieux contrôler et surveiller la ville. Ils ont également transformé un hôtel en une caserne militaire et un centre d'interrogatoire où ils ont torturé de nombreux prisonniers Scars pour obtenir des informations. De nombreux membres du WLF ont pris part à ces tortures, certains en ressentant même un plaisir sadique.

En Avril 2031, après deux années de conflit sanglant, un cessez-le-feu est finalement conclu entre Isaac Dixon et les Aînés des Séraphites, le WLF acceptant de laisser les Séraphites vivre seuls sur leur territoire tant qu'ils n'interfèrent pas avec les voies d'approvisionnement et les patrouilles de la milice. Une coexistence fragile était maintenant en vigueur, même si un certain ressentiment persistait des deux côtés de la zone inondée.

Cinq ans après le début de la trêve, un groupe de jeunes Séraphites attaqua une patrouille de la milice et furent abattu. Cette escarmouche conduisit les Séraphites à rompre le traité et à conduire une attaque à grande échelle contre les civils qui vivaient au SoundView Stadium. Ce fut un bain de sang et les victimes furent très nombreuses.



En représailles, le WLF déchaîna les feux de l'Enfer sur les Séraphites, entrant dans une guerre totale. Les membres du WLF réussirent finalement à capturer la Prophétesse Séraphite et à l'emprisonner. Cependant, celle-ci commença à partager sa foi avec les miliciens du WLF qui la gardaient, amenant certains d'entre eux à remettre en question leurs convictions et le conflit contre les Séraphites. Alors que les défections vers les Séraphites augmentaient, Isaac Dixon décida d'exécuter la Prophétesse. Il pensait qu'une fois morte, les Scars cesseraient le combat, mais cela ne fit qu'empirer la situation, les Séraphites étaient maintenant fous de colère et désireux de venger leur Prophétesse, morte en martyr. Leur férocité accrue par la mort de leur cheffe spirituelle leur permis de prendre l'avant-poste où elle avait été exécuté. Les Séraphites massacrèrent tout le monde, le WLF fut forcée de battre en retraite et de concéder la zone. Les Scars lui donnèrent le nom de *Porte des Martyrs* et la transformèrent en sanctuaire pour la Prophétesse.

La bataille de la *Porte des Martyrs* fut un coup dur pour de nombreux membres du WLF. C'était leur première défaite importante de tout le conflit et beaucoup ont remis en question leur loyauté envers la milice. De nombreux miliciens ont commencé à se voir comme des fanatiques à la moralité douteuse et ont décidé de faire passer leurs propres préoccupations en premier, certains en partant chez Séraphites, et d'autres en désertant tout simplement la milice et en se cachant en ville pour éviter complètement la guerre. Pour dissuader les transfuges et les désertions, Dixon ordonna de nombreuses exécutions dans ses rangs. Même les soldats fidèles au WLF en sont venus à trahir leurs propres camarades en révélant des renseignements précieux aux Séraphites lorsqu'ils étaient capturés pour éviter d'être torturés à mort.

Vers la fin de l'année 2036, le WLF traversa la zone inondée et lança une invasion à grande échelle de l'île des Séraphites dans le but de les vaincre sur leur propre territoire, mais l'assaut n'a pas causé de dégâts importants et s'est terminé par le retrait de la WLF dans leurs bateaux. Dixon a ensuite attribué cette défaite au manque de préparations de ses soldats. À l'approche de l'Hiver 2037, le WLF avait repris le dessus dans le conflit.

En Avril 2038, la guerre pris un nouveau tournant en faveur des Séraphites, alors que les défaites du côté du WLF s'enchainaient et leurs pertes de plus en plus élevées. Isaac Dixon rappela toutes les patrouilles afin de renforcer la sécurisation des approvisionnements de leurs avant-postes et de les concentrer les défenses autour de la Base d'Opérations Avancée et du SoundView Stadium. Les nouvelles pertes subies par le WLF au cours du mois convaincues Isaac Dixon qu'il était en train de perdre la guerre à qu'il fallait repenser sa stratégie sur le long terme. Il décida de retenter une nouvelle fois une invasion à grande échelle de l'île des Séraphites pour les anéantir totalement. Dixon rassembla toutes ses forces combattantes à la Base d'Opérations Avancée en vue de préparer les bateaux à la marina et dans la zone côtière. À ce stade, les équipes de reconnaissance du WLF s'étaient déjà faufilées sur l'île des Séraphites pour déterminer le meilleur endroit pour débarquer, et plusieurs soldats avaient interrogé des prisonniers Scars pour obtenir des informations similaires pendant plus de trois jours.

Des centaines de miliciens du WLF menées par Dixon se rendirent sur l'île, avec comme seul et unique but l'extermination totale des Séraphites. L'île se transforma en zone de guerre, les Séraphites et les miliciens s'entretuant sur le terrain. À la tombée de la nuit, les Séraphites lancèrent une contre-attaque depuis leurs villages à l'intérieur des terres, repoussant le WLF vers leur village principal, Haven. C'est ici que les miliciens ont mené leur dernier combat contre les Séraphites, incendiant Haven et engageant les Séraphites au corps à corps. Isaac Dixon fut tué durant la bataille et malgré les nombreux morts et les importants dommages causés aux Séraphites, les pertes du côté du WLF étaient beaucoup trop importantes pour que cela soit ressentie par comme une victoire.



UNE VICTOIRE AMÈRE

Bien qu'elle mit fin au conflit entre le WLF et les Scars, la bataille finale sur l'île des Séraphites fut ressentie comme un échec pour un grand nombre de miliciens. Leur chef était mort et des centaines d'entre eux avaient péris durant l'assaut, réduisant considérablement leurs forces.

N'ayant plus de leader, ce qu'il restait de l'état-major du WLF se réuni afin de désigner un successeur à Isaac Dixon et c'est Jolène Barrera qui fut promue nouveau commandant en chef du WLF. Barrera décida que pour le bien des résidents de Seattle il fallait laisser le passé derrière eux, elle concentra alors tous ses efforts sur la sécurisation de sa communauté et renforça les défenses du stade. Les Séraphites captifs furent tous renvoyés chez eux, les avant-postes furent nettoyés et réhabilités, et les patrouilles autour de la zone inondée furent renforcées. Barrera lança également une grande campagne de recrutement auprès des résidents de Seattle qui permit de reformer une partie des effectifs perdus durant la guerre.

Depuis la fin du conflit, plus personne n'a revu de Séraphites à Seattle, beaucoup pense que les pertes et les destructions qu'ils ont subies les ont dissuadés de se ré-aventurer trop près des zones contrôlées par le WLF.

SEATTLE, WASHINGTON

Dirigeant : Jolène Barrera

Taille : VI

Système politique : autoritaire

Population : 9,784 résidents (dont 740 miliciens)

Niveau de défense : 5

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
6	7	8	7

LE TERRITOIRE DES LOUPS

Seattle ressemble à une zone de guerre. Une grande partie du centre-ville est maintenant inondée, séparant le quartier du Lower Queen Anne, qui est maintenant le territoire des Séraphites, du reste de la ville.

La majorité des immeubles sont en ruine ou bien totalement recouverts par une végétation luxuriante et épaisse. Les derniers survivants ont été forcé de se réfugier au Sud de Seattle, dans la zone sécurisée gérée par la milice du Front de Libération de Washington où de nombreux bâtiments sont encore intactes.

Le SoundView Stadium : grand stade situé au Sud de la ville, le SoundView Stadium fut utilisé par la FEDRA comme base quand l'armée gérait Seattle. Tout comme dans d'autres zones de quarantaine, l'armée construisit de hauts murs en béton à l'Est pour empêcher les grandes hordes d'infectées d'enter et des tours de guets furent érigées le long de l'autoroute bordant l'océan à l'Ouest.

Après avoir chassé la FEDRA de la ville, la milice repris le stade afin d'en faire le lieu de vie principal des milliers de résidents de Seattle. Les membres du WLF installèrent des panneaux solaires et des éoliennes pour alimenter le stade et ses environs en électricité, ils ont transformé les gradins et les différents étages en zones d'habitations, la salle de musculation est devenue une zone d'entraînement pour les soldats, ils ont créé des salles de classe pour les enfants, utilisé les réfectoires, entretenu une bibliothèque et transformé le terrain de football en une grande zone agricole pour cultiver leur propre nourriture et élever du bétail. Ils y ont également rassemblé tout le carburant, les camions et les armes laissées par la FEDRA.

Les docks : la marina de Seattle sert dorénavant à stocker les douzaines de barques et de bateaux que la milice du WLF utilise pour patrouiller dans la zone inondée du centre-ville. Durant la dernière guerre contre les Séraphites de nombreuses embarcations ont été perdu et laissé sur les berges de leur île au Nord de Seattle.


LAKE UNION
Porte 1
ÎLE DES SÉRAPHITES
Resilience
HILLCREST
Oakens Ridge
Haven
Space Tower
Salvation
KMAB 13 News Station
CAPITOL HILL
Porte 2
ZONE INONDÉE
Porte 3
ELLIOTT BAY
Hôtel Serevena
Hôpital Lakehill
N
O
E
S
Aquarium
Docks
Porte 4
Porte des Martyrs
SoundView Stadium
SEATTLE, WASHINGTON
Porte 5
Base d'opérations avancée
500 mètres



La Base d'Opérations Avancée : il s'agit de la principale base militaire du WLF et sert de quartier général à la milice à l'extérieur du SoundView Stadium. C'était un ancien complexe d'appartements avant que le WLF ne le transforme en forteresse et en prison pour héberger les prisonniers Séraphites afin de les interroger. Le parking abrite leurs véhicules, notamment des humvees, des pick-up ainsi que des camions de transport. La cour contient des chenils pour leurs chiens, tandis que le reste de la zone contient des tentes, des établis, des salles de briefing ainsi qu'un hôpital de campagne. Certaines de ces tentes servent également de morgues provisoires pour y stocker les corps des défunts dans des sacs mortuaires en attendant d'être ramenés au Stadium pour y être enterrés. Les immeubles d'appartements eux-mêmes contiennent deux zones vitales. Les niveaux inférieurs avaient été convertis en salles de détention pour les Séraphites et étaient également utilisés pour les interrogatoires. Dixon dirigeait personnellement les séances de torture. Les niveaux supérieurs servent de quartiers d'habitation et de salles de loisirs. À la mort d'Isaac Dixon, Jolène Barrera a aménagé dans ses anciens appartements qui lui servent également de bureau et de salle de débriefings.

L'aquarium : situé au quai n°59 du port de Seattle, cet ancien aquarium publique fut remis en état en secret par plusieurs membres du WLF et servit durant un temps de planque pour des déserteurs. Lorsque Jolène Barrera a repris la tête du Front de Libération de Washington, l'aquarium est devenu un avant-poste pour la milice afin d'y stocker du matériel pour les bateaux et de l'équipement divers. Il y a toujours une petite équipe de quatre à six personnes sur place qui y font des roulements quotidiens.

L'hôtel Serevena : peu de temps après la victoire contre la FEDRA, le WLF a converti cet ancien hôtel en un avant-poste afin de surveiller les tentatives d'intrusions dans la ville par l'Est, à travers le mur désaffecté. En Avril 2038, alors que la milice était en pleine guerre contre les Séraphites, un intrus a massacré l'intégralité des miliciens qui se trouvaient à l'intérieur. L'intrus en question fut ensuite repéré à l'intérieur de la ville mais ne fut n'a jamais retrouvé. À la fin de la guerre contre les Séraphites, les miliciens ont récupéré leurs morts et l'hôtel fut réaménagé pour accueillir une petite escouade d'une vingtaine de miliciens chargé de patrouiller l'Est de Seattle.

L'hôpital Lakehill : situé à l'Est de la ville, l'hôpital Lakehill était surnommé le "*Ground Zero*" de Seattle au cours des premiers jours de l'infection. Des centaines de patients Infectés ont été hébergés dans les niveaux inférieurs de l'hôpital avant que l'on ne comprenne ce qui se passait et que les malades atteignent le Stade 1 de l'infection. En conséquence, les étages inférieurs furent scellés après que le personnel médical et le personnel militaire aient été attaqués et submergés par des individus infectés.
L'hôpital a été mis en quarantaine et les soldats de la FEDRA se sont installés dans la zone, avec l'intention de nettoyer les étages inférieurs pour sécuriser les recherches vitales sur l'infection dans le laboratoire du sous-sol. Certains membres du personnel médical et des patients non Infectés étaient encore en vie et s'étaient réfugiés dans la chapelle de l'hôpital. La FEDRA a tenté à plusieurs reprises de nettoyer le sous-sol, mais à chaque fois de moins en moins de soldats en revenait vivant. Finalement, la FEDRA s'est résolue à boucler les accès et a jeté la clé avant d'abandonner l'hôpital. Les sous-sols sont totalement envahi par les spores et par des douzaines d'infectés. Certaines rumeurs parmi les miliciens prétendent qu'une créature horrible vivrait là, tapis dans l'obscurité, un infecté d'un nouveau genre que personne n'aurait encore vu.
Après la victoire contre la FEDRA, le WLF s'est approprié les étages supérieurs de l'hôpital afin d'y envoyer les malades que l'infirmerie du SoundView Stadium ne pouvaient pas prendre en charge. L'hôpital Lakehill servit également de base d'opération à plusieurs scientifiques appartenant aux Lucioles qui y menaient des recherches pour trouver un remède à l'infection.

KMAB 13 News Station : située près du quartier de Capitol Hill, les studios KMAB 13 servait de chaîne de télévision à Seattle avant que la pandémie frappe le monde, Après sa victoire contre la FEDRA, le WLF l'avait converti en un avant-poste de commandement. En Avril 2038, les Séraphites ont attaqué la station et ont tué tous les miliciens qui y étaient stationnés. La station a depuis été réinvestie et nettoyée, et abrite en permanence une vingtaine de miliciens chargés de patrouiller les quartiers de Capitol Hill et de Hillcrest.

CAPITOL HILL

Situé sur une colline au Nord-Est du centre-ville de Seattle, Capitol Hill était autrefois un quartier vivant et dansement peuplé. Lorsque la FEDRA administrait la ville, Capitol Hill regroupait les principaux districts d'habitation des résidents de la ZQ de Seattle. Après que le Front de Libération de Washington se soit emparé de la ville, les miliciens ont fait du porte-à-porte dans tout le quartier afin de s'assurer de la loyauté des résidents. Quelques temps plus tard, tous les résidents qui vivaient à Capitol Hill ont été évacué de force de leurs maisons par les miliciens et rassemblé au SoundView Stadium afin de facilité la logistique et la distribution de nourriture. D'abord récitant à quitter leurs logements, la majorité des résidents se sont fait une raison et ont fini par suivre les membres du WLF.

À l'abandon depuis une douzaine d'années, la végétation s'est développée et recouvre les façades de la plupart des maisons et des immeubles, la milice y fait des patrouilles régulières et a même installé des mines à certains endroits pour éliminer les intrus. Les seuls habitants sont désormais les nombreux Infectés qui peuplent le secteur.

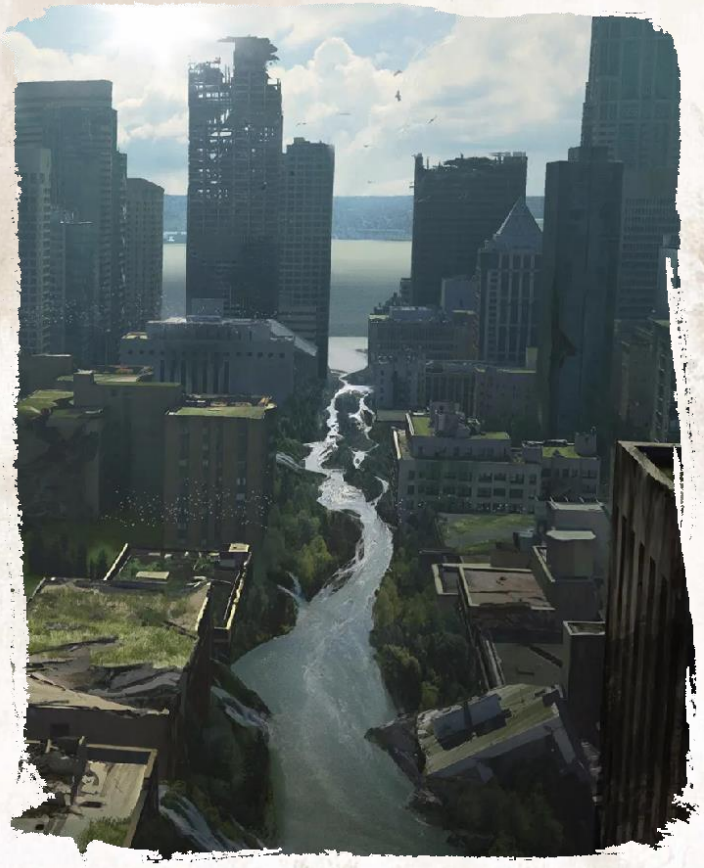
HILLCREST

Hillcrest était une banlieue typique située dans le Nord de Seattle et bordait le Lake Union. Lorsque la pandémie s'est répandue en ville, certains habitants du quartier se sont ralliés derrière Boris Legasov, qui devint par défaut le chef de cette petite communauté. Lorsque la FEDRA pris le contrôle de Seattle, l'armée travaillait en étroite collaboration avec Legasov afin de s'assurer que tous suivaient les règles imposées par la FEDRA.

Lorsque le WLF prit le contrôle de la ZQ de Seattle, tout changea pour les habitants d'Hillcrest. La milice imposa un couvre-feu dans la zone et plaça des banderoles de propagande autour du quartier pour la marquer officiellement comme faisant partie de son territoire. Les miliciens ont également forcé les résidents à suivre un ensemble de règles strictes, avec des sanctions en cas de non-respect, y compris la perte de rations alimentaires. Mais les habitants n'étaient pas du genre à se laisser faire. Cependant, la milice ne pris pas leur résistance à la légère et ont notamment exécuté la fille de Boris Legasov, Sofia, pour avoir vandalisé l'une de leurs bannières.

Cette action choqua de nombreux membres de la communauté, amenant certains à rejoindre le WLF par crainte pour leur propre sécurité ou pour avoir accès à des fournitures médicales. La mort de Sofia Legasov poussa son père à se lancer dans une guerre personnelle contre le WLF, transformant Hillcrest en zone de guerre. Durant plusieurs mois il élimina de nombreuses patrouilles mais finit par être trahi par sa propre communauté par peur des représailles de la milice contre les résidents.

Comme pour Capitol Hill, les résidents d'Hillcrest ont fini par être évacué jusqu'au SoundView Stadium, laissant le quartier à l'abandon. La milice ayant renoncé à entretenir la zone, des hordes infectées principalement composées de Coureurs et de Claqueurs ont envahi le secteur. Sans aucune présence humaine, la végétation a totalement recouvert de nombreux bâtiments du quartier, certaines zones sont même partiellement inondées. Les routes ont également été laissées à l'abandon, entraînant la formation de nombreuses dolines et les bâtiments sont très délabrés, les toits de la plupart d'entre eux se sont effondrés, les laissant à la merci des éléments.



LA ZONE INONDÉE

Lorsque la FEDRA administrait encore Seattle, le centre-ville avait déjà été évacué et bombardé par l'armée. Comme plus personne ne s'occupait de la maintenance, la majeure partie des canalisations avait sauté, provoquant plusieurs foyers d'inondations, de plus, les pluies abondantes sur la ville ont continué d'aggraver la situation. Ne permettant pas à l'eau de s'évacuer, des quartiers entiers se sont très vite retrouvés sous plus d'un mètre d'eau. En 2025, durant le début du conflit entre le WLF et la FEDRA, le Lieutenant-Colonel Torres ordonna des frappes aériennes sur les zones où les insurgés se cachaient. Les bombardements ont fragilisé des digues qui ont fini par se briser, créant ainsi un véritable raz-de-marée qui s'est déversé dans le centre-ville, coupant littéralement



Seattle en deux, séparant le Nord du reste de la ville par une large bande d'eau de mer. La profondeur de la zone inondée est très variable, pouvant aller de quelques centimètres dans certaines rues jusqu'à plusieurs mètres de profondeur à d'autres endroits. La milice utilise des barques à moteur pour traverser cette zone et patrouiller dans les rues submergées en faisant bien attention de ne pas être pris en embuscade par les groupes d'Infectés souvent cachés dans les bâtiments abandonnés.

SOCIÉTÉ & MODE DE VIE

Depuis que la milice du WLF a relocalisé tous les résidents de la ZQ de Seattle au SoundView Stadium, leur quotidien est devenu une routine qui pourrait sembler normale, les adultes s'occupent des cultures et de l'entretien du stade tandis que les enfants vont à l'école, ils ont cependant interdiction de quitter le périmètre sécurisé du Stadium sous peine de sanction. Les sanctions peuvent être diverses, comme des corvées supplémentaires ou bien une réduction des rations, mais au temps de d'Isaac Dixon certains résidents étaient bannis ou tout simplement exécutés pour avoir enfreint les règles établies par le WLF. Depuis que Jolène Barrera a pris le commandement du WLF, certaines règles ont été assoupli afin de renforcer la coopération avec les résidents. Les miliciens effectuent des patrouilles dans la ville et autour des remparts de l'ancienne zone de quarantaine afin de repérer et d'éliminer tous intrus ou bien les nids d'infectés, encore très nombreux dans certaines zones comme à Hillcrest ou Capitol Hill. La milice a également pour tâche d'effectuer des missions de ravitaillement en explorant les bâtiments abandonnés de la ville afin de récupérer tout matériel utile.
Depuis qu'ils ont repris Seattle, les miliciens du WLF élèvent et dressent des chiens à l'attaque et à la sécurité, il s'agit généralement de bergers allemands ou malinois, avec qui ils patrouillent les rues. Ces chiens sont devenus des atouts non négligeables pour le WLF, les miliciens qui en ont la charge les considèrent comme des frères d'armes à part entière et en prennent le plus grand soin.

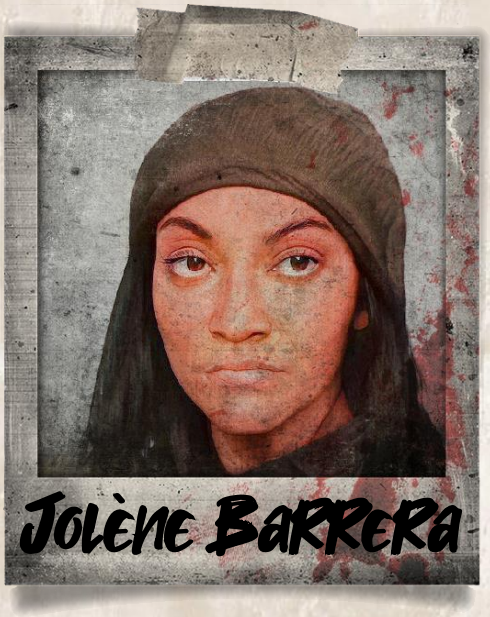
PERSONNALITÉS LOCALES

Seattle est l'une des les plus importantes communautés autonomes du No man's land et compte plusieurs personnalités importantes au sein de sa population.

Patricia (*Toubib*/ *Modérée*) : le docteur Patricia Janakovic est la médecin-chef du WLF. Il s'agit d'une ancienne Luciole qui est venue avec d'autres membres se réfugier à Seattle après l'implosion de l'organisation en 2034, elle gère désormais l'infirmerie du SoundView Stadium et s'occupe également de former de futurs médecins au sein de l'hôpital Lakehill. C'est une chirurgienne expérimentée pleine de compassion âgée d'une quarantaine d'années d'origine tchèque.

Harry (*Vétéran*/ *Modérée*) : Harry Bannister est l'homme de confiance et le commandant en second de Jolène Barrera. Cet ancien garde côte est devenu par la force des choses le responsable de la sécurité de la Base d'opérations avancées du WLF. La très grande majorité des miliciens, ainsi que les résidents du SoundView Stadium lui font confiance pour gérer les crises. Cet homme d'une quarantaine d'années est un véritable colosse doté d'un cœur en or, toujours prompte à aider son prochain.

Clark (*Charognard*/ *Élevée*) : Clark Jones est un afro-américain âgé de 43 ans originaire de Hillcrest. Il a rejoint le WLF peu de temps après la défaite de la FEDRA et a très vite monté les échelons jusqu'à se retrouvé parmi les membres de l'état-major du WLF. Surnommé *Jones le Boucher*, il était responsable des interrogatoires des Scars captifs. Après la mort de Dixon, il pensait qu'il serait logiquement son successeur, mais fut très surpris que les autres commandants désignent Jolène Barrera. Il estime que cette dernière n'a pas les épaules pour diriger la milice et encore moins pour faire ce qu'il doit être fait pour protéger Seattle. Depuis il s'oppose quasiment à toutes ses décisions et cherche de partisans afin de la destituer.



Archétype : Éclaireur
Menace : Élevée
Sexe : féminin
Age : 39 ans
Taille : 1m72
Poids : 58 kg
Yeux : marrons clairs
Cheveux : noirs
Niveau de Santé : 4
Humanité : 4 (+0)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	4	4	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 3, Combat rapproché 2, Furtivité 3, Mobilité 2, Reconnaissance 2, Survie 2.

TALENTS

Amitié des animaux, Furtive, Sans pitié, Sixième sens, Sournoise, Traqueuse.

RELATIONS

Baxter (+2), Harry (+1), Patricia (+1), Clark (-1).

MOTIVATION

Guider la communauté de Seattle au mieux afin de ne pas reproduire les erreurs du passé.

OBJET FÉTICHE

Boussole appartenant à son frère décédé.

ARMES & PROTECTION

Pistolet semi-auto 9mm, Fusil semi-auto 5.56mm, Marteau, Gilet en Kevlar, Baxter (chien d'attaque).

ÉQUIPEMENT

Chargeurs 9mm (x4), Chargeurs 5.56mm (x2).

Jolène Barrera : Barrera a grandi dans le quartier de Capitol Hill à Seattle. Durant la pandémie, elle perd la plupart des membres de sa famille durant les premières semaines et se retrouve seule avec son grand frère Javier. Lorsque l'armée transforme Seattle en zone de quarantaine, elle pense que les choses vont rapidement rentrer dans l'ordre mais elle comprend très vite qu'elle se berce d'illusions. Excédé par les agissements de plus en plus abusifs de la FEDRA, surtout après la destitution du gouvernement en Novembre 2023, Javier finit par rejoindre le Front de Libération de Washington dirigé par Emma et Jason Patterson afin de combattre la tyrannie imposée par les militaires. Alors que le WLF commence à recevoir de plus en plus de soutien auprès de la population de Seattle, son frère, ainsi que les époux Patterson et d'autres membres de la milice sont tués durant des bombardements massifs qui font sauter plusieurs digues et qui font inonder une partie de la ville en 2025. Elle finit également par rejoindre le combat afin de le venger.
Elle assiste à toutes les atrocités commises par la milice sous le commandement d'Isaac Dixon, d'abord sur les soldats de la FEDRA, puis sur les résidents de Seattle et participe à la première guerre contre les Séraphites. Durant la trêve, sa bravoure durant le conflit lui vaut de se rapprocher d'Isaac Dixon et d'intégrer l'état-major du WLF, ce qui lui permet de choisir d'être assignée aux équipes qui gèrent les chenils et dressent les chiens utilisés par la milice, elle devient très vite une experte dans l'éducation de ces animaux. Lorsque la trêve avec les Séraphites est rompue, elle retourne alors au front, accompagnée des chiens qu'elle a elle-même élevée et entrainée. Les tortures que Dixon fait subir aux prisonniers lui font cependant remettre de plus en plus en question la justification du conflit.
Lorsque Dixon meurt durant la bataille d'Haven en 2038, elle est désignée à la surprise générale pour lui succéder à la tête de la milice, ce qui la met en conflit avec Clark Jones, un proche de Dixon qui s'oppose à la plupart de ses décisions. Elle adopte alors une politique totalement différente de son prédécesseur en arrêtant le conflit avec les Séraphites et en se concentrant uniquement sur la sécurité des résidents de Seattle. Depuis la fin du bain de sang entre les deux factions, elle tente tant bien que mal de remettre la milice sur les bons rails afin de prouver qu'elle peut protéger les habitants de la ville.

Apparence : Jolène Barrera est une femme hispanique approchant la quarantaine visiblement en très bonne forme physique. Elle a les yeux clairs et de longs cheveux noirs coiffés d'un bandana ainsi qu'une cicatrice discrète sur la lèvre supérieure.

Personnalité : Barrera est tout le contraire d'Isaac Dixon. Elle a plus de compassion et de raison. Elle comprend qu'elle doit tout faire pour maintenir la confiance des résidents en la capacité de la milice à les protéger. Elle voue un amour sans bornes aux animaux et aux chiens en particulier. Son berger malinois, Baxter, l'accompagne partout où elle va et lui obéie au doigt et à l'œil.



MIRACLE DANS LE LOWER QUEEN ANNE

Au Printemps 2013, dans la banlieue du Lower Queen Anne au Nord de Seattle, une femme dont le nom a été oublié eut la vision qu'une catastrophe imminente allait ravager le monde. Convaincu par ses visions, cette femme a alors dépensé toutes ses économies dans l'achat d'un entrepôt et s'est alors mise à stocker d'énorme quantité de provisions persuadé que cet événement allait arriver. Lorsqu'en Septembre 2013 les premiers cas d'infection sont rapportés dans le Sud-Est de Seattle, c'est la panique et de nombreuses personnes tentent de quitter la ville. La femme proposa alors à plusieurs de ses voisins de venir se mettre à l'abri dans son entrepôt, le temps que les secours arrivent et durant les six mois suivants, elle partagea avec eux la vision de ce qui allait devenir les Séraphites.

Fondation : durant les six mois qui ont suivi, la femme partagea avec les autres survivants la philosophie que sa vision lui avait inspiré : vivre une vie égalitaire et s'efforcer à se détacher du plaisir physique et de la technologie. Les survivants ont tout d'abord rejeté ses idées, mais avec le temps, ses sermons charismatiques ont captivé leurs esprits et elle les a convaincus que l'infection avait été causée par le propre péché de l'humanité et qu'elle servait de seconde chance pour lui permettre de se racheter.

En Mars 2014, l'armée finit par découvrir le petit groupe sain et sauf durant une patrouille et cette nouvelle commence à faire le tour de la zone de quarantaine, certains parlaient même de miracle. Les officiers militaires proposèrent alors de les déplacer dans une zone plus sécurisée contrôlée par la FEDRA, mais le groupe refusa, voulant plutôt rester sous la protection de la femme qui était appelée la Prophétesse. Inspirés, de nombreux résidents de la ZQ de Seattle décidèrent de quitter leur domicile pour rejoindre cette nouvelle communauté, appelé les Séraphites, qui avait choisi de vivre coupé du reste du monde. Alors que la communauté grandissant, ses membres se sont mis à cultiver leur propre nourriture afin d'assurer leur indépendance. Ils ont combattu les Infectés sans armes, parce que la Prophétesse les considérait comme faisant partie de l'ancien monde et imbriqués dans le péché. Au cours des années qui ont suivi, la Prophétesse écrivit le Livre des Enseignements afin de partager son message et sa philosophie avec le reste des résidents de Seattle, des fresques et des peintures la représentant furent peints un peu partout sur les murs de la ville. Voyant que le culte ressemblait plusieurs centaines de membres, le Lieutenant-Colonel Torres fit part de ses préoccupations avec le reste de l'État-Major mais comme les Séraphites restaient cantonnés dans le Lower Queen Anne, la FEDRA n'y prêta pas plus d'attention.

Tensions : en Décembre 2025, alors que la FEDRA était en plein conflit avec le WLF, Torres ordonna des frappes aériennes sur les positions des membres de la milice près de la voie rapide le long d'Elliott Bay. Les bombardements causèrent de terribles dommages et fragilisèrent les digues d'Elliott Bay qui finirent pas se briser, provoquant un énorme raz-de-marée qui coupa le centre-ville de Seattle en deux, séparant le Lower Queen Anne du reste de la ville. De nombreux miliciens, ainsi que des Séraphites, périrent noyés. Après que le WLF ait vaincu la FEDRA, la Prophétesse conduisit sa communauté dans les banlieues d'Hillcrest et de Capitol Hill et commença à y prêcher ses idées. Certains résidents n'aimaient pas trop son intrusion. En fait, certains habitants, par peur, ont même rejoint le WLF pour lutter contre les Séraphites. Cependant, les efforts de la Prophétesse ont amené de nombreux autres résidents à rejoindre la cause de son culte.

La Prophétesse ne voyait aucune différence entre le WLF et la FEDRA, pour elle, cette milice n'était qu'un nouveau groupe oppressif qu'il fallait absolument combattre. Pour échapper à la tyrannie du WLF, les Séraphites se sont regroupés dans le Lower Queen Anne. Alors que les inondations séparaient la zone du centre-ville, cette banlieue est devenue une île à une courte distance en bateau. Ainsi, la Prophétesse s'est assurée que son peuple puisse vivre indépendamment du reste de Seattle.



Une guerre inévitable : les Séraphites vivaient principalement dans la partie Sud du Lower Queen Anne, celle qui faisait face à la marina de Seattle. En tant que tel, leur village principal, Haven, a été construit ici. La Prophétesse forma autour d'elle un groupe de conseillers, les Quatre Aînés, qui furent choisis parmi ses tous premiers disciples pour prêcher davantage ses paroles et promouvoir le style de vie qu'elle cherchait à faire vivre à son peuple. En dépit d'essayer de vivre en paix, le conflit avec le WLF devint inévitable. Pour mieux combattre la milice, la Prophétesse forma une armée parmi ses adeptes forte d'environ cinq cents hommes et femmes, tous volontaires. La Prophétesse conduisit son armée sur une route d'approvisionnement utilisée par le WLF et détruisit plusieurs camions, tuant des dizaines de miliciens. Cette action fut l'étincelle qui déclencha la guerre entre les Séraphites et le WLF. Durant deux ans, les membres des deux groupes rivalisèrent de violence et de cruauté les uns envers les autres, jusqu'à ce que les Aînés, voyant que la seule issue possible serait l'extermination totale de l'un des deux groupes, persuadent la Prophétesse de mettre un terme à la guerre. Des pourparlers de paix furent discutés avec Isaac Dixon, le commandant en chef du Front de Libération de Washington, les deux factions réussirent à trouver un accord en 2031 et des frontières furent érigées. Le conflit cessa, mais pas la rancœur qu'il avait causée.

La période de paix : la trêve fut une période prospère pour les deux camps, pourtant, certains n'étaient pas satisfaits de cette paix, parmi eux il y avait Garrett, un jeune Séraphite fanatique que la trêve avait mis hors de lui. Il s'était battu pour les siens durant toutes ses années et avait vu nombre de ses amis mourir sous ses yeux pour que finalement les Aînés décident de faire la paix avec leurs ennemis ? À quoi avaient servi tous ses sacrifices ? Pour Garrett et d'autres jeunes, il n'y aurait vraiment de paix que lorsque tous les résidents de Seattle se seraient convertis à la parole de la Prophétesse. Durant les cinq années qui suivirent, Garrett rallia à sa cause de plus en plus de jeunes, qui comme lui avaient perdu de amis ou de la famille durant le conflit et qui désiraient également repartir en guerre contre le WLF. La Prophétesse, voyant que Garrett gagnait de plus en plus d'influence, se servit des Aînés pour tenter de le persuader de changer ses idées, pour le bien de son peuple, mais le cœur de Garrett était rempli de haine envers ses ennemis que même les sages paroles de la Prophétesse ne pouvaient combler.

La reprise du conflit : le point de non-retour fut franchi en Juillet 2036 lorsqu'un groupe d'adolescents sympathisants de la cause de Garrett attaquèrent une patrouille du WLF à Capitol Hill et tuèrent plusieurs miliciens. Les jeunes furent traqués et abattus jusqu'aux derniers. En apprenant la nouvelle, les partisans de Garrett réclamèrent vengeance, d'autres plus modérés voulaient des négociations avec Dixon pour éviter une guerre et des tensions apparurent. Voyant qu'elle risquait une guerre civile qui mettrait à mal la cohésion de sa communauté, la Prophétesse n'eut d'autre choix que de céder et le conflit repris.
En représailles de la mort des jeunes, Garrett mena une grande offensive sur le SoundView Stadium qui fit de très nombreuses victimes, surtout des femmes et des enfants. Le WLF riposta violemment et rendit coup pour coup. Quelques mois plus tard, les miliciens réussirent à capturer la Prophétesse et l'ont détenue dans l'un de leurs avant-postes près de leur base. Pendant sa détention, la Prophétesse partagea sa philosophie avec les soldats qui la gardaient. Ses paroles ont rapidement persuadé certains gardes que la guerre n'avait pas de sens et que le mode de vie du WLF n'était pas aussi idyllique qu'ils croyaient. Alors que de plus en plus de membres de la milice finissaient par déserter pour adopter la philosophie des Séraphites, Isaac Dixon décida que la Prophétesse était trop dangereuse pour être laissée en vie et la fit exécuter. Mais la mort de la Prophétesse n'a pas arrêté la guerre, loin de là, elle n'a fait qu'accroître l'esprit combatif des Séraphites, devenus ivres de colère et prêts à tout pour venger la mort de leur guide, ce qui les a conduits à lancer



un assaut mortel sur l'avant-poste où elle avait été tué et en faire un sanctuaire à sa gloire. Après la mort de la Prophétesse, les Aînés prirent le contrôle du culte et il n'y avait maintenant plus personne pour modérer les actions des Séraphites. Ils firent de Garrett leur chef de guerre et se sont de plus en plus enfermés dans le fanatisme et l'intolérance, allant jusqu'à permettre à leurs soldats d'utiliser des armes à feu, jusque-là prohibées par la Prophétesse, ou à persécuter les leurs à cause de leur identité de genre ou de leur orientation sexuelle. Avant que l'année 2036 ne se termine, Dixon tenta une invasion de l'île des Séraphites en envoyant une grande partie de ses troupes mais malgré les pertes nombreuses et les dégâts provoqués dans le camp du culte, les Séraphites restaient déterminés à continuer le combat. L'année suivante les miliciens du WLF enchainèrent une série de victoires qui leur permirent de prendre l'avantage dans le conflit et de renforcer leurs positions sur leur territoire. Mais tout changea au cours de l'année 2038, les Séraphites avaient totalement changé de stratégie et ne menaient plus que des petits raids éclairs sur les patrouilles et les positions avancées du WLF, ne laissant que des cadavres derrière eux, pendus et éventrés afin qu'ils servent de message aux autres.

Le tout pour le tout : à ce rythme, Isaac Dixon savait qu'il finirait par perdre sur le long terme, il décida de frapper un grand coup et en Avril 2038, il mobilisa l'ensemble de ses forces pour une nouvelle invasion de l'île des Séraphites. Ce fut un massacre, les miliciens tirèrent sans discernement sur les combattants comme sur les villageois, les femmes et les enfants, et ils réussirent à incendier Haven, leur village principal. Les pertes des deux côtés furent très élevées, trop nombreuses pour pouvoir continuer le conflit. Patrick, l'un des quatre Aînés fut tué durant la bataille et Isaac Dixon y trouva également la mort, en même temps que des centaines de ses miliciens.

La reconstruction : quelques semaines plus tard, les Séraphites qui avaient été fait prisonnier par le WLF furent libérés et renvoyés chez eux, apportant aux leurs le message de la nouvelle dirigeante du WLF qui ne désirait plus continuer le conflit et qui estimait que beaucoup trop de sang avait déjà coulé. Les deux camps n'étaient de toute façon plus en état de se battre sans risquer de tout perdre. Les trois derniers Aînés survivants, Duncan, Constance et Yoshiro ordonnèrent alors un retrait général des territoires du WLF afin que le culte puisse se concentrer sur la reconstruction de ce qui avait été perdu. Garrett pris la place de l'Aîné Patrick et dû se plier à la décision des trois autres Aînés. Mais dans son esprit, il n'attendait qu'une seule chose, pouvoir reconstruire son armée afin d'écraser le WLF et enfin s'emparer de la totalité de Seattle.

L'ÎLE DES SÉRAPHITES

Après la rupture des digues provoquée par les frappes aériennes de la FEDRA en 2025, d'importantes inondations ont coupé Seattle en deux, transformant le quartier du Lower Queen Anne, l'endroit où la Prophétesse avait sauvé ses premiers, en une île où les Séraphites ont bâti leur communauté religieuse. Plutôt que d'occuper d'anciennes maisons ou immeubles abandonnés, les Séraphites, dont la population est estimée à plus de deux milles habitants, ont entièrement construit quatre grands villages, Haven, Salvation, Oakens Ridge et Resilience, sur le côté Sud de leur île, composés de huttes en bois de forme triangulaire inspirés de la culture scandinave.



Leurs maisons sont dépourvues de toute parure au-delà des icônes religieuses, et tous les membres portent des vêtements identiques et fait main. De plus, les Séraphites ont également créé leurs propres bateaux pour traverser la zone inondée afin de se rendre sur le territoire du WLF, ils gardent férocement les zones à fortes végétations et les abords de certains gratte-ciel où ils ont aménagé de longs ponts grâce à d'anciennes grues, leur permettant de traverser rapidement et sans problème de longue distance dans la ville à l'abri des miliciens où des infectés.

L'ÎLE DES SÉRAPHITE

Dirigeants : Duncan, Constance, Yoshiro et Garrett

Taille : V

Système politique : autoritaire

Population : 2,126 résidents (dont 450 soldats)

Niveau de défense : 4

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
8	8	6	-

Haven : il s'agit du village principal des Séraphites. C'était là que se trouvait l'entrepôt où la Prophétesse avait abrité ses premiers disciples au tout début de la pandémie, c'est également là que se trouve son temple le plus important. Haven fut le théâtre de deux grandes batailles, durant la dernière, les miliciens du WLF ont commis un vrai massacre et des incendies ont ravagé de nombreuses maisons dont la reconstruction est toujours en cours. Haven est dirigé par Duncan, le Premier Aîné.

Oakens Ridge : situé tout à l'Ouest, le village d'Oaken Ridge est reconnu parmi les Séraphites pour produire les meilleurs artisans de l'île. Les habitants d'Oakens Ridge sont également connus pour leur dévotion envers la Prophétesse et ses écrits, et pour leur propension à prêcher l'amour et la paix plutôt que la violence. Le village est dirigé par Constance, la Seconde Aînée.

Resilience : au Nord-Est d'Haven, près de la côte, se trouve Resilience, c'est avant tout un village de pêcheurs et de fermiers. C'est le plus petit village Séraphite se trouvant sur l'île, mais également le principal producteur de nourriture distribué équitablement dans tous les villages. Il est dirigé par Yoshiro, le Troisième Aîné.

Salvation : au Sud d'Haven se trouve Salvation, un village fortifié qui sert de camp d'entrainement pour l'armée de la Prophétesse. La très grande majorité des soldats Séraphites sont issus de ce village. Salvation était autrefois dirigé par Patrick, c'est maintenant Garrett qui a pris sa place en tant que Quatrième Aîné après sa mort durant la seconde bataille d'Haven. Garrett occupe également le rôle de chef de guerre et commande l'armée du culte.

La Space Tower : il s'agit d'une tour de 184 mètres de haut qui fut construite dans le cadre de l'Exposition Universelle de 1962. Son nom vient de son sommet qui ressemble à une soucoupe volante. Elle contient une plate-forme d'observation qui fut très utilisée durant la guerre contre le WLF. Les Séraphites s'en servent comme tour de guet afin de protéger leur île. La Space Tower est habitée en permanence par une petite équipe de six gardes, appelés les *Veilleurs*, qui ont pour mission de surveiller la côte et le territoire du WLF. Lorsque les *Veilleurs* repèrent une intrusion venant de l'extérieur, ils soufflent dans une corne afin de prévenir du danger tous les habitants de l'île

La Porte des Martyrs : située aux portes de l'ancien quartier de Chinatown où la FEDRA avait installé l'un des districts de la ville au temps où elle administrait Seattle, l'endroit fut ensuite transformé par la milice en avant-poste



tout juste après la défaite de la FEDRA et servit de lieu de détention pour la Prophétesse Séraphite jusqu'à son exécution. Lorsque les Séraphites ont appris sa mort, ils sont devenus ivres de colère et ont attaqué l'avant-poste, ils ont massacré tous ceux qui s'y trouvaient, forçant la milice à leur concéder la zone. Désormais connu sous le nom de Porte des Martyrs, les Séraphites ont transformé ce lieu un sanctuaire sacré dédié la Prophétesse, où ses fidèles venaient lui laisser des bouquets de fleurs ainsi que des lettres et des messages où ils écrivaient leurs prières afin qu'elle continue de les protéger et de les guider. La Porte des Martyrs est le seul sanctuaire des Séraphites connu du WLF se trouvant sur son territoire, les miliciens évitent généralement cet endroit, de toute manière, ils ne sont pas les bienvenus.
Durant la guerre, des miliciens ont également été vu déposer des messages adressés à la Prophétesse en cachette, il s'agissait surtout de prières demandant l'arrêt du conflit et de trouver une solution pour enfin faire la paix. Isaac Dixon, finit par découvrir que certains de ses hommes priaient la Prophétesse Séraphite ou bien ne souhaitaient plus se battre contre eux et les a fait exécuter pour l'exemple. Depuis la fin du conflit entre les Séraphites et la milice du WLF, aucun membre du culte n'a été aperçu à la Porte des Martyrs, qui est pourtant considéré comme leur sanctuaire le plus sacré. La plupart des habitants de Seattle pense que c'est parce que les Séraphites ont été trop affaiblit durant la guerre et qu'ils dépensent tous leurs efforts à la reconstruction de leur village principal, incendié durant la dernière grande bataille entre les deux factions.

SOCIÉTÉ & MODE DE VIE

Les Séraphites forment un culte entouré de codes et de règles. Le culte était dirigé par la Prophétesse jusqu'à sa mort en 2036, il est maintenant dirigé par les Aînés, les chefs des villages qu'elle avait choisis elle-même afin de répandre sa parole aux différents habitants de sa communauté. La religion des Séraphites, issue du Livre des Enseignements écrit par la Prophétesse, est au cœur de leur société et de leur mode de vie. La Prophétesse est traitée comme un messie, avec de nombreuses peintures et sculptures en bois réalisées à son image. Le Livre des Enseignements est le texte sacré contenant sa parole et sa philosophie, les membres du culte en citent régulièrement les écrits, parfois pour trouver du réconfort dans l'adversité. La prière et les rassemblements religieux sont obligatoires au sein de la communauté et conformément à leur vision spirituelle du monde, ceux qui enfreignent leurs lois religieuses sont appelés *Apostats*, l'infection cérébrale par Cordyceps est connue comme la *Corruption* et les personnes infectées sont appelées les *Démons*.
Après la mort de la Prophétesse, Duncan, Constance, Yoshiro et Patrick, les Quatre Aînés, sont devenus de-facto les nouveaux dirigeants du culte. Cependant durant la guerre avec le WLF, ils se sont progressivement éloignés des doctrines du Livre des Enseignements, qui prônait avant toute chose la paix et l'harmonie, et sont devenus plus vindicatifs et intolérants, encourageant les exécutions rituelles de leurs ennemis de manière particulièrement violente et cruelle, en laissant leurs corps pendus et éventrés en guise d'avertissement pour les membres du WLF ou les intrus. Ils autorisèrent également la persécution des membres de leur propre communauté si ceux-ci allaient à l'encontre de leurs lois religieuses.
Les lois des Séraphites sont strictes. Les Aînés dirigent le groupe et attribuent à ses membres leurs rôles dans la communauté, certains sont désignés comme soldats et d'autres sont choisies pour la reproduction dès l'âge de 14 ans lors de mariages arrangés, les jeunes femmes doivent tout de même recevoir la permission des Aînés avant de concevoir un enfant. Les Aînés détiennent également des privilèges spéciaux, comme la priorité absolue à la nourriture. Aller à l'encontre des lois du culte a toujours des conséquences et peut être passibles de la peine de mort. L'adultère ou l'homosexualité sont parmi les plus grands péchés qu'un Séraphite puisse commettre envers sa communauté et il arrive que les parents soient parfois tenus responsables des fautes de leurs enfants.



Les Aînés demandent généralement aux parents d'exercer eux même le châtiment prévu sur leur progéniture afin de tester leur foi. Plus l'offense est grande et plus sévère est la punition, allant à de simples flagellations à la mort par pendaison ou par le bûcher.

Les Séraphites forment une communauté égalitaire. Le Livre des Enseignements de la Prophétesse encourageaient les Séraphites à mener une vie détachée du monde moderne, croyant que les progrès étaient responsables de la disparition de l'humanité. En conséquence, les Séraphites ont adopté un mode de vie ascétique, ils rejettent les biens matériels et considèrent la collecte de reliques de l'ancien monde comme un tabou. Les Aînés ont levé cette interdiction pour leurs soldats après la mort de la Prophétesse durant la seconde guerre contre le WLF, estimant que les Séraphites manquaient d'équipements adaptés. Ils favorisaient alors les embuscades plutôt que les attaques de front et pour rendre ces tactiques plus efficaces, et afin d'empêcher leurs ennemis de les comprendre, ils développèrent également leur propre langage secret à base de sifflements pour coordonner leurs recherches et communiquer des informations sur le champ de bataille.

L'île se compose de quatre villages sur la rive Sud que les Séraphites ont construit de leurs mains et où sont disséminés des fermes, des granges, des écuries et des champs dans lesquels les fermiers font pousser des cultures. Chaque Aîné réside dans l'un des quatre villages que compte l'île et se réunissent chaque semaine dans la grande chapelle d'Haven, le village principal, où ils discutent et décident de l'avenir de leur peuple. Les Séraphites vivent essentiellement de chasse, de pêche, d'élevage et de prières. Ils ont une culture fortement communautaire et collectiviste, où ils ont une confiance et une foi absolues en la Prophétesse, leur cheffe et guide spirituel. On peut trouver de nombreuses sculptures taillées dans les arbres ou bien des fresques peintes sur les murs représentant son portrait un peu partout sur île ainsi que dans les rues de Seattle.

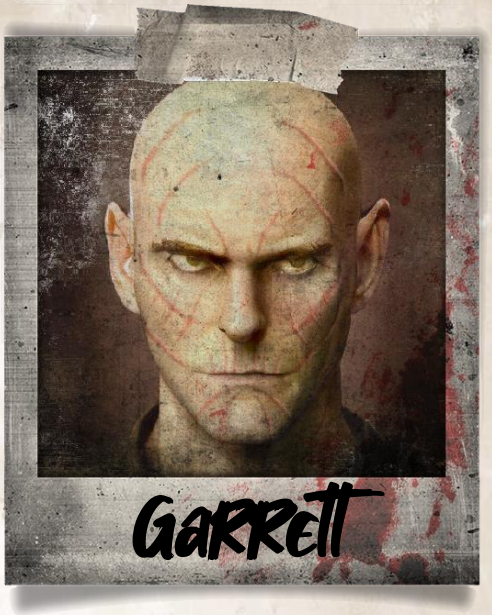
Tous les Séraphites se scarifient rituellement le visage à un très jeune âge pour représenter l'imperfection de l'humanité, tous les hommes ont la tête rasée tandis que toutes les femmes portent leurs cheveux coiffés en forme de couronne tressée. Une femme qui se raserait la tête briserait l'un des tabous du culte, bien que l'Aînée Constance ait elle-même le crâne rasé, elle constitue une exception à cause de son statut.

PERSONNALITÉS LOCALES

Très peu de personnes se sont imposés dans la communauté des Séraphites, mise à part les Quatre Aînés. La grande majorité des Séraphites sont des suiveurs qui obéissent aux lois religieuses de la Prophétesse et très peu d'entre eux se démarquent des autres ou bien osent remettre en question les dogmes de leur société.

Mira (*Éclaireur/ Modérée*) : Mira est une jeune fille de 15 ans originaire du village d'Haven. Avec sa meilleure amie Lily, elles montrèrent très jeunes leur habileté pour la chasse et la traque, mais seule Mira fut choisi pour rejoindre le camp d'entrainement de l'armée des Séraphites au village de Salvation. Lily fut quant à elle choisie pour devenir l'épouse du Premier Aîné Duncan. Mais cette dernière ne voulait absolument pas de cette vie, elle décida de se raser le crâne et changea son nom pour désormais s'appeler Lev. Découvrant ce qu'elle avait fait, sa propre mère la rejette et la dénonce aux Aînés, seules Mira et sa sœur Yara lui apportèrent leurs soutiens. Les deux sœurs furent marquées comme *Apostats* et sont alors traquées par leur propre communauté. Ayant aidé les deux sœurs à fuir, Mira est également obligée de quitter Haven. Après la mort de Yara, Mira se mise en tête de retrouver Lev et rejoignit le territoire du WLF.

Depuis plus d'un an, Mira erre dans les rues de Seattle, évitant à la fois les patrouille de la milice du WLF et les membres de son ancienne communauté, à la recherche de son amie, persuadée qu'elle est encore en vie.



Archétype : Survivaliste **Menace :** Extrême
Sexe : masculin **Age :** 36 ans
Taille : 1m90 **Poids :** 85 kg
Yeux : gris **Cheveux :** chauve
Niveau de Santé : 7 **Humanité :** 1 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
5	4	4	3

COMPÉTENCES

Artisanat 1, Combat rapproché 4, Commandement 1, Endurance 2, Furtivité 3, Mobilité 1, Reconnaissance 3, Survie 3.

TALENTS

Attaque brutale, Blasé, Brave, Forte tête, Instinct de survie, Intimidation, Reflexes accrus, Robustesse, Sans pitié, Sens aiguisés, Supporter la douleur, Toujours prêt.

RELATIONS

Les trois autres Aînés (-1).

MOTIVATION

Exterminer les incroyants et répandre la parole de la Prophétesse dans tout le No man's land.

OBJET FÉTICHE

Effigie en bois de la Prophétesse.

ARMES & PROTECTION

Révolver .357 Magnum, Machettes (x2), Hache d'incendie.

ÉQUIPEMENT

Cartouches .357 Magnum (x12), Parqua.

Garrett, la *Mort Blanche* : Garrett est un enfant albinos qui est né et qui a grandi à Seattle. Il a été élevé seule par sa mère après que son père, officier de policier, ait été tué en service alors qu'il était encore très jeune.
Garrett n'a que 9 ans lorsque l'infection commence à se répandre en ville. Lui et sa mère font partis des quelques chanceux qui ont été sauvé par la Prophétesse au tout début de la pandémie. Tout d'abord effrayé par les paroles de cette mystérieuse femme, il finit par être captivé et fasciné par ses discours. Il passe toute son enfance bercée par les paroles de la Prophétesse et devient l'un de ses plus fidèles disciples. Garrett grandit et s'entraine, il devint l'un des chasseurs les plus doués de sa communauté.
Durant le premier conflit entre les Séraphites et la milice du WLF, Garrett rejoint l'armé de la Prophétesse et se distingue par son courage et sa férocité au combat, il devient très vite l'une des hantises des miliciens qui le surnomme la *Mort Blanche*, à cause de sa furtivité, de sa violence et de son albinisme.
Lorsque les Aînés arrivent à trouver un accord avec le WLF pour arrêter le conflit, Garrett est mis hors de lui par cette trêve imposée, persuadé que sa communauté aurait fini par remporter la victoire. Il se met durant des années à exacerber la colère d'autres jeunes Séraphites, les persuadant qu'aucune cohabitation pacifique ne pourrait exister entre les deux communautés, jusqu'à ce qu'un groupe d'entre eux finissent par rompre la trêve et obligent les Séraphites à reprendre le conflit. Garrett est nommé chef de guerre par les Aînés et la *Mort Blanche* reprend du service, commettant d'innombrables massacres dans les rangs du WLF. Lorsque la Prophétesse est capturée et exécutée par les miliciens du WLF, Garrett réussit à convaincre une partie de sa communauté que la mort de leur guide spirituel est le signe que la paix entre les Séraphites et les incroyants est totalement impossible et qu'ils doivent tous être exterminés. Il redouble alors de sauvagerie et de violence envers les miliciens.
Après la Seconde Bataille d'Haven, le village est en grande partie à reconstruire. La paix est de-nouveau établie, les deux camps étant trop affaiblis pour pouvoir continuer la guerre. Garrett prend alors la place du Quatrième Aîné, tué durant le conflit, et commence à reformer son armée.
Il conspire afin de se débarrasser des Aînés restants pour qu'il puisse devenir le chef incontesté de sa communauté et répandre la parole de la Prophétesse dans tout Seattle, puis partout dans le No man's land.

Apparence : Garrett est un homme d'une trentaine d'années au regard emplis de colère. Il est grand, robuste et mince, il a la peau blanche très claire et est totalement glabre. Il porte de nombreuses scarifications sur le visage et le corps, le rendant à la fois fascinant et terrifiant.

Personnalité : Garrett est un fanatique ambitieux qui ne désir qu'une chose, repartir en guerre contre le WLF et exterminer tous les incroyants de Seattle afin d'avoir le champ libre pour pouvoir propager le message de la Prophétesse dans tout le No man's land. Il est prêt à tout pour arriver à ses fins.



COMMUNAUTÉS AUTONOMES

Alors que les Infectés prolifféraient dans les ruines des villes abandonnées et que les zones de quarantaine commençaient lentement à sombrer dans la dictature, des milliers de survivants ont rapidement compris que leur survie dépendrait de trouver et de sécuriser leur propre refuge. Des dizaines et des dizaines de communautés autonomes ont alors vu le jour un peu partout dans le No man's land, certaines eurent une existence plus qu'éphémère alors que d'autres réussirent à prospérer avec le temps en faisant le choix de baser leur nouvelle société sur l'échange et la coopération plutôt que de rester refermées sur elles-mêmes.

Il existe très certainement dans le No man's land des douzaines, peut-être même des centaines de ces communautés autonomes, vous trouverez dans les pages qui suivent la description de six d'entre-elles ainsi que des informations sur les lieux importants et sur les différentes personnalités qui y résident. Vous pourrez les utiliser à votre guise durant vos sessions de jeu.

COCHISE, ARIZONA

La ville de Cochise est située à une centaine de kilomètres à l'Est de la frontière avec le Nouveau-Mexique, elle fut construite dans les années 1880 le long de la Southern Pacific Railroad et servait essentiellement de point de ravitaillement en charbon et en eau, nécessaire pour les trains à vapeur de l'époque. À l'apogée de sa grandeur, plus de trois milles personnes vivaient à Cochise, mais avec la modernisation des trains, le commerce du charbon a très vite décliné et la ville fut progressivement abandonnée par ses habitants jusqu'à ce qu'elle se transforme en ville fantôme. En 2013, Cochise ne comptait déjà plus qu'une cinquantaine d'habitants. Lorsque la pandémie a frappé les États-Unis, l'infection s'est rapidement propagée dans les grandes zones urbaines du pays et l'armée ordonna une évacuation générale. Afin de transférer tous les survivants dans des sites sécuriser elle mit en place des points d'évacuation un peu partout dans le pays pour les survivants qui habitaient des régions isolées. Cochise faisait partie de ces coins perdus, au fin fond du désert arizonien. Pourtant, plusieurs familles décidèrent de ne pas se rendre au point d'évacuation et restèrent sur place malgré le danger, refusant catégoriquement d'abandonner leurs propriétés.

ARIZONA DREAM

Après l'ordre d'évacuation de l'armée, il ne restait plus qu'une douzaine de personnes à Cochise, le shérif Ted Carson et sa famille en faisaient partis. Carson devint par défaut le leader de cette petite communauté.

La ville étant isolée, elle fut grandement épargnée par l'infection, la présence d'Infectés était même assez rare, ce qui permit aux habitants de Cochise de vivre dans une relative sécurité. Carson savait qu'il fallait que les habitants s'organisent s'ils voulaient survivre jusqu'à ce que le gouvernement règle la situation. Il organisa des raids dans les ranchs et les villes alentour afin de récupérer tout ce qui pouvait être utile : l'eau, la nourriture, les têtes de bétail ainsi que les chevaux qui avaient été laissés derrière lors de l'évacuation furent ramenés à Cochise. Très vite, la petite ville fantôme se transforma en immense ranch où des milliers de bêtes furent parquées.

Durant les premières années du Confinement, Cochise s'était même arrangée avec des officiers de la FEDRA qui géraient la ZQ de Tucson en échangeant du bétail contre des armes et de l'équipement avant que celle-ci ne soit abandonnée peu de temps après l'Insurrection.



LES ANNÉES NOIRES

Malgré tous les efforts du gouvernement, l'infection ne fut pas endiguée, forçant les habitants de Cochise à rester isolés. Il était maintenant évident que les choses ne redeviendraient plus jamais comme elles étaient avant et qu'il allait falloir vivre avec cet état de fait.

Après l'Insurrection, la FEDRA négocia un arrangement avec le Shérif Carson pour fournir régulièrement du bétail afin d'alimenter les abattoirs de la zone de quarantaine de Phoenix en échange d'équipement, mais cet arrangement tourna très vite court durant l'Été 2024 lorsqu'une terrible canicule s'est abattue sur tout le No man's land, provoquant des incendies dévastateurs dans le Sud de la Californie ainsi que de grandes sécheresses en Arizona et au Nouveau Mexique, tuant des centaines de bêtes et entrainant de très mauvaises récoltes. À cela s'ajouta une épidémie de grippe porcine qui frappa également les élevages de Cochise, forçant le Shérif Carson à abattre toutes les bêtes. Voyant qu'elle n'avait plus rien à gagner en traitant avec les habitants de Cochise, la FEDRA mis fin à leur précédent accord et laissa la petite communauté se débrouiller seule durant l'Hiver. La faim et le froid tuèrent une dizaine de résidents, forçant plusieurs autres à tout simplement quitter la ville, espérant trouver leur salut ailleurs. Malgré la perte durant l'Hiver de sa femme Marie-Anne et de Judy, l'une de ses filles, Carson tenu bon et réussit même à convaincre une partie de la communauté de rester à Cochise et de ne pas perdre espoir.

RENDRE À COCHISE SA GRANDEUR

Durant les deux années qui suivirent, la population de Cochise diminua drastiquement, que ce soit dû aux nombreux départs volontaires ou bien aux attaques répétées de groupes de pillards qui prenaient le bétail pour cibles. La nourriture commençait peu à peu à s'épuiser, tout semblait perdu et n'ayant rien à échanger avec la FEDRA, le Shérif Carson songeait très sérieusement à abandonner purement et simplement la ville. Pourtant, durant une sortie de ravitaillement de routine, les résidents de Cochise tombèrent par hasard sur un tunnel qui s'effondra sous leurs pieds, il s'agissait d'un ancien silo de missile aménagé par des miliciens survivalistes, les occupants s'étaient entre-tués depuis des années mais il y restait encore des tonnes de provisions, des générateurs électriques et des douzaines de barils de carburant. Cette trouvaille sauva Cochise de la famine et l'équipement récupéré permis de rétablir l'électricité et l'eau courante.

Avec les années et énormément de travail, le bétail se reforma et prospéra de nouveau, permettant de subvenir aux besoins de la population. Carson arrêta de faire commerce avec la FEDRA et passa un marché avec les Highwaymen afin de garantir la sécurité de sa ville.

LE RANCH

Sous ses airs de ville abandonnée, Cochise reste bel-et-bien vivante grâce à une petite communauté constituée d'une cinquantaine d'habitants. Plusieurs habitations sont vides ou bien en ruine, certains éléments ayant été démonté afin de réparer les maisons occupées par les résidents ou bien pour renforcer les clôtures entourant la ville. Surnommée par ses résidents le *Ranch*, Cochise n'est plus désormais qu'une immense installation dédiée entièrement à l'élevage de bovins et de chevaux.

COCHISE, ARIZONA

Dirigeants : Shérif Ted Carson

Taille : III

Système politique : démocratie

Population : 54 résidents

Niveau de défense : 4

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
8	8	6	6

Les tours de guet : à l'Est, au Sud et à l'Ouest du Ranch ont été installé des tours de guet afin de surveiller l'horizon et de prévenir des intrusions de toute sorte. Chaque tour abrite une vigie en permanence qui est relevée toute les huit heures.

Les plantations : à l'Est de la ville se trouve deux grandes plantations de maïs dédiés essentiellement à l'alimentation de animaux d'élevage du Ranch, qu'il s'agisse du bétail, des chevaux, des poules ou bien des porcs.

Les enclos : le Ranch compte deux enclos, le plus grand à l'Ouest est réservé au bétail, se comptant par centaines, et le second abrite une vingtaine de chevaux.


COCHISE, ARIZONA
50 mètres
TOUR OUEST
ENCLOS
TOUR SUD
Garage
Hôtel de ville
ENCLOS
Taverne
École
Bureau du shérif
Ferme
Écurie
Étable
PLANTATIONS
TOUR EST
O
S
N
E



La ferme : cette ancienne résidence fut complétement repensée afin d'y loger divers animaux de ferme destiné à l'alimentation des résidents. Il s'agit essentiellement de poules et de porcs.

L'écurie : cet endroit est entièrement dédié aux soins et à l'entretien des chevaux, qui forment 80% des véhicules utilisés par les résidents du Ranch. L'écurie est très bien équipée et peut accueillir en même temps une douzaine de monture.

L'étable : située à proximité de l'écurie, les résidents de Cochise y stockent le matériel ainsi que le fourrage destiné à l'alimentation des animaux d'élevage.

L'école : l'ancienne école élémentaire de Cochise est plus ou moins devenu le bâtiment central du Ranch. Les quelques enfants des résidents y suivent des cours prodigués par Beth Carson, la fille du Shérif. Le bâtiment sert de lieu de stockage pour la nourriture grâce à sa chambre froide alimentée par des panneaux solaires et des générateurs électriques, elle sert aussi d'infirmerie, ainsi que de lieu de réunion pour les résidents, lorsque des décisions doivent être prises mais également de lieu de replie en cas d'attaque, une des salles ayant été renforcée et transformée en *panic room* pour y abriter les enfants et ceux qui ne sont pas en état de combattre.

L'hôtel de ville : l'ancienne mairie de Cochise est devenue la nouvelle résidence du Shérif Carson lorsque celui-ci est devenu le leader de cette petite communauté. Il y a établi son bureau ou il tient des réunions avec les résidents. Il y vit seul avec sa fille Beth.

Le bureau du Shérif : l'ancienne office du Shérif Carson sert désormais d'entrepôt d'armes et de munitions, cet arsenal comprend une cinquantaine de fusils et plusieurs douzaines d'armes de poing ainsi que des milliers de cartouches. Les résidents y ont également installé un petit atelier dédié à la fabrique de munitions. Le bureau du Shérif contient également plusieurs cellules où sont enfermés les étrangers qui sont pris à proximité de la ville et ne sont relâchés que lorsque le Shérif estime qu'ils ne représentent pas de danger pour le Ranch.

Le garage : situé non loin de l'école, le garage abrite et entretien une dizaine de véhicules, essentiellement des pick-up et des buggys. Ils sont surtout destinés à effectuer des patrouilles autour de la ville pour s'assurer que les résidents ne courent aucun danger. Il arrive également qu'un ou deux véhicules soient utilisés pour accompagner les résidents à cheval qui escortent le bétail lorsque celui-ci va paitre.

La taverne : l'ancien hôtel-musé de Cochise fut transformé en taverne afin d'y accueillir les résidents pour qu'ils puissent se réunir, boire et décompresser après une grosse journée de labeur. La taverne produit son propre alcool maison, distillé dans l'arrière-boutique. L'étage supérieur contient quatre chambres dont une utilisée par Trevor, le tenancier de l'établissement.

SOCIÉTÉ & MODE DE VIE

Les résidents de Cochise vivent essentiellement d'élevage de bétail et de chevaux, ce qui leur permet de vivre plutôt confortablement. Ils chassent et capturent également des chevaux sauvages qu'ils dressent afin d'en faire des montures. Il leur arrive parfois d'échanger des bêtes contre de l'équipement ou bien des armes avec d'autres groupes de survivants et parfois même avec un chapitre de Highwaymen appartenant aux Fallen BoyZ afin qu'ils les laissent tranquille. Du fait de leur nombre restreint, les habitants de Cochise sont très soudés entre eux, chaque résident à son rôle à jouer au Ranch et si quelqu'un s'attaque à l'un d'entre eux, il s'attaque à tous. Le Shérif Carson s'est assuré que chaque résident du Ranch, homme, femme et enfant de plus de douze ans, sache tenir et utiliser une arme.



L'isolement avait plongé les résidents de Cochise dans un faux sentiment de sécurité. Bien que les Infectés étaient présents dans l'État de l'Arizona, ils étaient plutôt rares, voir pratiquement inexistant à 100 km à la ronde, c'est pour cela qu'ils ne se méfiaient pas suffisamment des autres survivants. Au début, les étrangers étaient les bienvenus à Cochise et étaient généralement encouragés à rester et à s'installer, le Ranch ayant constamment besoin de bras, cet excès de confiance envers les gens fut à l'origine d'une terrible tragédie. En effet, en Septembre 2031, Cochise venait d'accueillir un nouveau groupe de survivants et ils furent bien évidemment invités à rester de manière permanente. Plusieurs semaines passèrent et le groupe semblait bien s'adapter à la vie au Ranch, jusqu'à ce que l'on remarque la disparition de Sonia, la fille de Trevor, le tenancier de la taverne. Une battue fut organisée pour la retrouvée et après quelques heures, son corps fut découvert enterré à la hâte à une centaine de mètres des plantations. La fillette portait des marques de strangulations et ses sous-vêtements avaient disparu. Les nouveaux arrivants furent immédiatement accusés de cet horrible crime par les résidents en colère, avide de sang et de vengeance. Des coups de feu furent tirés et l'un des étrangers fut tués, forçant les autres à répliquer pour se défendre. Quelques résidents furent blessés et tous les étrangers furent abattus. Après la fusillade, le Shérif fouilla les affaires des étrangers et retrouva les sous-vêtements de Sonia dans le sac de l'un d'eux, prouvant ainsi qu'il était le responsable du meurtre et du viol de la jeune fille.

Depuis ce jour, les résidents sont très méfiants envers tous les étrangers et les traitent comme des menaces potentielles pour le Ranch jusqu'à preuve du contraire. Ceux qui sont pris à roder à proximité sont capturés enfermés dans le bureau du Shérif et sont interrogés comme des suspects, on leur demande combien d'Infectés ils ont tué, combien de personnes ils ont tué et pourquoi, et au moindre soupçon de menace ils sont soit bannis soit tout simplement abattus. C'est le Shérif qui a toujours le dernier mot et qui est le seul à se charger des exécutions, pour qu'aucun autre résident n'ait à porter cette responsabilité. Cette politique extrême a parfois connu des abus de la part des résidents mais cela leur a permis la plupart du temps d'éviter d'autres tragédies.

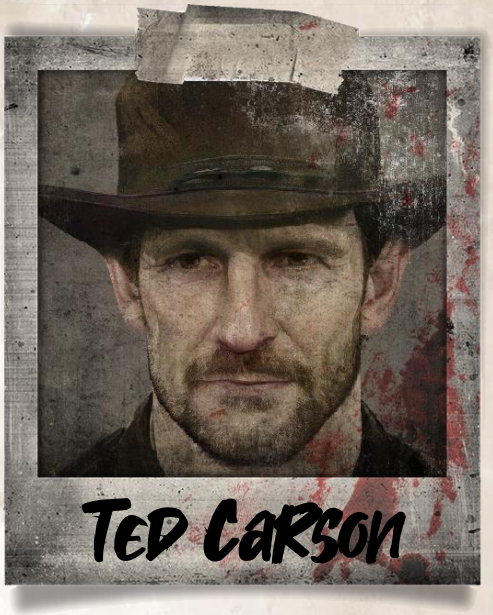
PERSONNALITÉS LOCALES

Le Ranch est une grande famille, tous les résidents se connaissent et s'apprécies, la plupart sont même prêts à tuer ou bien à donner leur vie afin de défendre la ville et protéger ce qui est à eux.

Beth (*Archiviste/ Élevée*) : Beth est la fille du Shérif Carson. Sa mère et sa sœur sont mortes au cours de la famine qui frappa Cochise durant l'Hiver 2024. Beth est une jeune femme d'une vingtaine d'années au regard doux et aux cheveux blonds bouclés. Elle tient le rôle d'enseignante pour la douzaine d'enfants qui vivent à Cochise et s'occupe également des chevaux. Elle occupe un rôle très actif au sein du Ranch en étant la voix de la raison et conseille souvent son père lorsqu'il doit prendre une décision concernant l'avenir de la ville.

Trevor (*Scientifique/ Modérée*) : Trevor Caruso est un ancien chimiste qui s'est retrouvé à Cochise quelques années après le début du Confinement. Il y trouva un abri et se maria avec la propriétaire de la taverne avec qui il eut une fille, Sonia. Sa femme mourut durant la famine qui frappa la ville en 2024 et sa fille fut assassinée quelques années plus tard. Depuis, Trevor est un homme brisé et aigri, contrôlé par la colère et le chagrin.

Brett (*Contrebandier/ Modérée*) : Brett est âgé d'une trentaine d'années, il dirige les équipes chargées de surveiller le bétail durant les transhumances. Il est l'un des derniers survivants à avoir été accepté à Cochise depuis le meurtre de Sonia Caruso. Sous ses airs de cowboy dur à cuir, Brett est un homme plein de compassion qui fera toujours de son mieux pour faire ce qui lui semble juste, même si cela va à l'encontre des décisions de Carson.



Archétype : Leader
Menace : Élevée
Sexe : masculin
Age : 57 ans
Taille : 1m80
Poids : 88 kg
Yeux : marrons
Cheveux : brun
Niveau de Santé : 5
Humanité : 4 (+0)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
3	3	4	5

COMPÉTENCES

Combat à distance 3, Combat rapproché 2, Commandement 3, Manipulation 4, Survie 3.

TALENTS

Décisions difficiles, Influence, Meneur d'hommes, Nerfs d'acier, Robustesse, Sans pitié.

RELATIONS

Beth (+2), Brett (+1), Trevor (+1).

MOTIVATION

Faire tout son possible pour assurer la sécurité du Ranch et de ses résidents.

OBJET FÉTICHE

Médaillon en argent contenant une photo de sa femme et de ses deux filles.

ARMES & PROTECTION

Révolver .357 Magnum, Carabine à levier .45-70, Poignard, Veste en cuir.

ÉQUIPEMENT

Speed loader .357 Magnum (x2), Cartouches .45-70 (x20).

Shérif Ted Carson : né en 1983, Theodore Carson a grandi dans la ville de Phoenix en Arizona au sein d'une famille de représentants de la loi. Durant son enfance, il passe l'Été chez son oncle, propriétaire d'un ranch près de Tucson. Là, il apprend l'équitation et à s'occuper du bétail, et y développe un amour pour les grands espaces.
Après le lycée, il fait honneur à la tradition familiale et rejoint l'académie de police de Franklin où il suit une formation intensive de six mois avant de ressortir dans les dix premiers de sa promotion. Peu de temps après avoir obtenu son diplôme en 2001, son père utilise ses relations pour qu'il soit affecté dans le quartier d'Alhambra, l'un des pires quartiers de Phoenix en matière de criminalité, afin qu'il fasse ses preuves. Après quelques années à effectuer des patrouilles il grimpe doucement les échelons. Il se marie avec Marianne Kolop en 2004, une amie d'enfance, avec qui il a des jumelles, Beth et Judy, deux ans plus tard. En 2010, alors qu'il n'est pas en service, il s'interpose durant le braquage d'une épicerie où il en sort gravement blessé. Durant sa convalescence, il remettre ses choix en perspective et, pensant à sa femme et à ses filles, il décide de se faire transférer dans un secteur moins dangereux. On lui propose alors un poste dans la petite ville de Cochise, un trou paumé d'une cinquantaine d'habitants à quelques kilomètres de la frontière avec le Nouveau-Mexique, afin de remplacer le shérif local qui doit partir à la retraite. Il accepte et la famille Carson aménage à Cochise le mois suivant. Bien plus calme que Phoenix, Ted Carson prend ses marques et arrive très vite à se faire apprécier de la population locale, si bien que son mandat de shérif est reconduit trois années de suite.
Lorsque le gouvernement ordonne l'évacuation de la ville alors que l'infection cérébrale par Cordyceps ravage le pays en 2013, il décide de rester et persuade une partie de la population de faire de même. Durant les dix années qui suivirent, il réussit à maintenir unie la petite ville en la transformant en immense ranch, même lorsque la canicule de l'Été 2024 tue la majeure partie du bétail ou lorsque la famine emporte sa femme et sa fille Judy durant l'Hiver. Malgré les horribles tragédies, Carson réussit à maintenir une certaine cohésion parmi ceux qui avaient décidé de rester et après plusieurs années de dur labeur, le bétail se reforma et Cochise finit par accueillir de nouveaux arrivants. Après un horrible crime en 2031, la sécurité de sa communauté passant avant tout, Carson dû prendre la décision d'évaluer les risques que pouvaient poser les étrangers croisés sur son territoire et de les éliminer s'ils représentaient une menace.

Apparence : Carson est un homme mince au regard perçant approchant la soixantaine, il ressemble à un vieux cowboy au visage creusé et recouvert d'une barbe de plusieurs jours. Il ne quitte quasiment jamais son chapeau.

Personnalité : Ted Carson est une personne raisonnée, calme et réfléchie. Il ne prend jamais de décisions à la hâte et chacun de ses choix se fait toujours en fonction de la sécurité du Ranch. Par contre, il se montre impitoyable envers quiconque menacerait sa communauté.



FORT BENTON, MONTANA

Fort Benton est une petite ville fondée en 1846 se situant au bord du fleuve Missouri qui fut construite autour du commerce de la fourrure. Lorsque celui-ci s'effondre en 1865, Fort Benton est revendu à l'armée. Déjà en ruine lorsque les militaires s'y installent en 1869, ils finissent par l'abandonner à leur tour en 1875 pour laisser place à des familles de colons. De cette époque, il ne reste plus que la tour Nord-Est du fort d'origine qui fut restaurée en 1908 et qui marque le dernier vestige du plus gros comptoir des dernières années du commerce de la fourrure. Depuis, cette petite ville de 1500 habitants vivait essentiellement du tourisme. Lorsque la pandémie commença à se rependre aux États-Unis, le gouvernement ordonna aux habitants de Fort Benton d'évacuer la ville afin de se diriger vers les centres d'hébergement d'urgence les plus proches pour qu'ils puissent être pris en charge par l'armée et conduits en lieu sûr. Ceux qui avaient réussi à s'enfuir furent alors transportés en Oregon puis répartis dans les zones de quarantaine de Portland et de Salem. Fort Benton fut totalement laissé à l'abandon durant les dix années qui suivirent, laissant la végétation et les intempéries transformer les routes et la surface des bâtiments, jusqu'à ce qu'elle reçoive la visite d'un groupe de soldats de la FEDRA mené par le Lieutenant Daniel Reyes qui décidèrent de s'y installer pour de bon.

DÉSERTION

Durant le Confinement, le Lieutenant Daniel Reyes était stationné dans la ZQ de Des Moines en Iowa et commandait un détachement d'une trentaine d'hommes chargés d'escorter les convois de ravitaillement sur la Route 90, entre Des Moines et Seattle. C'était un trajet dangereux, souvent semé d'embuscades tendues par des groupes de Highwaymen, mais les hommes de Reyes étaient bien entrainés et rompus au combat, si bien qu'il n'a jamais perdu un seul convoi sous son commandement.

Le 15 Novembre 2023, alors que le convoi du Lieutenant Reyes était en train de traverser le Montana en direction de Seattle, il apprend par la radio que des attaques ont lieu dans toutes les ZQ du pays et qu'elles sont apparemment menées par des officiers de la FEDRA. Après plusieurs heures, il apprend que le président Joe Biden vient d'être mis en détention et que c'est le Major-Général Vassendack qui est désormais aux commandes du gouvernement provisoire. On lui ordonne alors de retourner à Des Moines pour un débriefing. Connaissant Vassendack de réputation, Reyes expliqua la situation à ses hommes, pour lui il était hors de question d'échanger un tyran contre un autre, il prit alors la décision de couper les transpondeurs des camions de ravitaillement et de déserter. À la surprise générale, il fut suivi par la majorité de ses hommes, d'autres préférèrent rentrer à Des Moines pour rejoindre leurs familles. Ce qui restait du convoi du Lieutenant quitta la Route 90 pour s'enfoncer dans le Montana.

INSTALLATION

Malgré les routes encombrées par de nombreuses carcasses de voitures, le convoi du Lieutenant Reyes finit par atteindre quelques jours plus tard la petite ville de Fort Benton, dans le centre de l'État. La ville était en piteuse état, abandonnée depuis les dix dernières années la végétation s'était répandue sur les routes, transperçant l'asphalte, et s'était également propagée sur la surface des bâtiments. Reyes installa ses hommes à l'entrée de la ville, dans le Grand Union Hotel. Puis, durant les semaines qui suivirent, les anciens soldats explorèrent la ville fantôme, récupérant tout ce qui pouvait être utile et éliminant les quelques Infectés qui se trouvaient dans les bâtiments et les maisons. Après une semaine, la ville fut entièrement débarrassée de la présence des infectés, bâtiments contenant des spores de Cordyceps furent condamnés ou bien incendiés. Reyes décida d'installer sa base dans le centre-ville, au niveau de l'ancien bureau du shérif et ses hommes commencèrent à monter des barricades autour de leur nouveau refuge. Les premiers temps furent difficiles et



il fallut tout de même un temps d'adaptation aux anciens soldats pour ce faire à ce qui allait devenir leur nouvelle vie. L'électricité et l'eau furent rétablies après de long mois d'effort et les barricades furent montées, le refuge était désormais sécurisé et prêt à accueillir les nouveaux habitants. Daniel Reyes donna alors son dernier ordre en t'en qu'officier, il ordonna à tous ses hommes de se débarrasser de leurs uniformes et de dorénavant ne porter plus que des habits civils.

PROSPÉRITÉ

Redevenus civils, tous les résidents de Fort Benton mirent leurs compétences en commun et s'organisèrent afin de faire prospérer leur refuge, les quatre camions de ravitaillement contenaient suffisamment de vivres pour alimenter une zone de quarantaine pendant un mois, mais il fallait penser sur le long terme, ils commencèrent alors à retourner la terre afin d'y planter du maïs et du blé. Ils construisirent également une ferme et une étable afin d'y faire de l'élevage en capturant divers animaux revenus à l'état sauvage se trouvant dans les fermes environnantes. Les incendies des bâtiments contaminés attirèrent l'attention de plusieurs groupes de survivants, certains hostiles, qui furent impitoyablement éliminés, et d'autres ne cherchant qu'un abri sûr. Ils furent intégrés au reste de la population et installés dans les différentes maisons qui avaient été réhabilitées, plusieurs couples se formèrent et après un an, il y eut les premières naissances.

LE PASSÉ FINIT TOUJOURS PAR VOUS RATTRAPER

En Septembre 2028, Fort Benton continuait d'accueillir de nombreux survivants du No man's land, la plupart étant d'anciens résidents de zones de quarantaine qui avaient été abandonné par la FEDRA à la suite de l'Insurrection. Les remparts du refuge connurent de nombreuses expansions alors que la population continuait d'augmenter, et ces travaux attirèrent la curiosité d'un convoi de la FEDRA qui s'était perdue, les soldats informèrent la population qu'ils venaient de la ZQ de Seattle et que la ville était dorénavant aux mains d'une milice appelée Front de Libération de Washington. Reyes fut alors reconnu par l'officier en charge avec qui il avait l'habitude de traiter lorsqu'il commandait les convois de ravitaillement. Reyes tenta de le persuader de déserter, que lui et ses hommes avaient tous leur place ici, qu'ils pouvaient se construire une nouvelle vie, loin des ordres et de la violence. Mais l'officier de la FEDRA refusa et ordonna à Reyes et à tous ses hommes de se rendre afin d'affronter la cour martiale. Une violente fusillade eut lieu peu de temps après, coûtant la vie à de nombreux résidents mais les hommes de Reyes, plus nombreux, finirent par avoir le dessus. Ne voyant pas d'autre solution, les soldats de la FEDRA qui s'étaient rendus furent emmenés à l'extérieur de la vie et furent tous exécutés afin de ne pas donner l'alerte. Le secret de Fort Benton devait être préservé. Après cet incident, le conseil de la ville décida d'une politique stricte concernant la FEDRA, les soldats repérés en approche de la ville devaient être abattus à vue. Les années passèrent et la ville continua à accueillir de nouveaux arrivants, généralement d'anciens résidents de zones de quarantaine ou des voyageurs en quête d'un endroit sûr, tout en gardant à l'œil les éventuelles incursions de la FEDRA.

FORT BENTON, MONTANA

Dirigeants : le conseil de Fort Benton

Taille : IV

Système politique : démocratie

Population : 152 résidents

Niveau de défense : 4

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
8	7	7	6


FORT BENTON, MONTANA
100 mètres
O
S
N
E
Avant-poste Charlie
Avant-poste Bravo
Étable
Ferme
PLANTATIONS
ENTRÉE SUD
ENTRÉE OUEST
Bureau du Shérif
Église Saint-Paul
École
Usine de traitement des eaux
Avant-poste Alpha
ENTRÉE EST
Banque
MISSOURI RIVER



LÀ OÙ EST NÉ LE MONTANA

Pour de nombreux historiens, Fort Benton représentait le lieu de naissance de l'État du Montana, notamment grâce au développement du commerce de la fourrure.

Lorsque l'infection cérébrale par Cordyceps a ravagé le monde, Fort Benton devint une ville fantôme. Elle connue la visite de plusieurs voyageurs de passage, comme des survivants cherchant un abri temporaire ou bien des Infectés qui vagabondaient le long des routes à la recherche de victimes. Après plus de dix années laissée à l'abandon, Daniel Reyes et ses hommes ont réussi à transformer Fort Benton en un véritable refuge sécurisé où vivent aujourd'hui plus de 150 personnes, devenant l'un des rares refuges où les gens se sont remis à vivre et non plus seulement à survivre.

Les avant-postes : afin de sécuriser au maximum Fort Benton, les hommes de Reyes ont installé trois avant-postes à l'extérieur du refuge, le long des accès principaux menant à la ville. Le premier, l'avant-poste Alpha se situe au Grand Union Hotel, au bord du fleuve Missouri à l'Est, offrant une vue dégagée sur le pont permettant d'accéder en ville. L'avant-poste Bravo se trouve au Nord dans une maison à proximité des fermes et des plantations, au milieu de deux routes secondaires, et le dernier avant-poste, l'avant-poste Charlie se trouve au Sud, au Brodock Repair, un ancien garage automobile près de l'autoroute 386.

Une dizaine d'hommes armés y sont stationnés en permanence et communiquent régulièrement par radio avec le refuge en cas de problème.

L'usine de traitement des eaux : situé au Sud-Est à l'extérieur du refuge, cette usine est la source de l'eau potable distribuée partout en ville. Elle fut l'une des toutes premières infrastructures extérieures au refuge à avoir été remise en service lorsque Reyes et ses hommes se sont installés en ville. Étant donné son importance, l'usine de traitement des eaux est gardée par des hommes en armes en permanence.

L'étable : les résidents de Fort Benton ont transformé plusieurs habitations abandonnées se trouvant à l'extérieur du refuge en lieu de stockage de nourriture et d'équipement pour s'occuper des animaux d'élevage ainsi que pour récolter les divers produits qu'ils font pousser dans leurs plantations.

La ferme : située à proximité de l'étable se trouve la ferme de Fort Benton où les résidents élèvent du bétail et divers animaux parqués dans des enclos. La ferme n'est pas grande et les animaux ne sont consommés que pour certaines occasions, les résidents préférant consommer les très nombreux cerfs et les sangliers sauvages qui vivent dans les forêts environnantes.

Les plantations : situées au Nord-Est du refuge, les résidents de Fort Benton ont creusé la terre et ont transformé un ancien terrain vague en deux grandes plantations de maïs et de blé. Les plantations sont surveillées de près depuis que des sangliers sauvages ont pris l'habitude de venir dévorer et saccager les récoltes.

Le bureau du shérif : situé juste à côté de l'entrée Sud du refuge, le bureau du shérif de Fort Benton fut le tout premier bâtiment qui fut nettoyé et sécurisé lorsque Reyes et ses hommes ont voulu s'installer. Il contenait encore plusieurs armes ainsi que des munitions et de l'équipement divers. Il sert maintenant essentiellement d'armurerie et de centre opérationnel afin de communiquer avec les différents avant-postes se trouvant à l'extérieur de l'enceinte du refuge. Le centre de détention se trouvant au sous-sol a été réaménager pour y stocker du matériel.

L'école : il s'agit du plus grand bâtiment se trouvant dans le refuge et possède des usages multiples, l'école sert avant tout de salles de classe pour les nombreux enfants qui vivent à Fort Benton, de l'école primaire au lycée. C'est également là en soirée qu'ont lieu les sessions du conseil municipal, la salle des fêtes est utilisée comme salle de

réunion pour l'ensemble des résidents lorsque le conseil doit soumettre une décision qui impactera l'ensemble du refuge. Elle sert également d'hôpital et de tribunal.

La banque : se trouvant tout au Nord-Est du refuge, la banque de Fort Benton a été entièrement vidée et la chambre-forte a été transformée en *Panic room* géante, permettant aux résidents les plus vulnérables de se mettre à l'abri dans le cas où le refuge serait pris d'assaut par des Infectés ou bien des pillards bien organisés. Un système d'aération permet un flux continu d'air une fois la porte du coffre fermée et elle renferme assez de vivre et d'eau pour permettre à une centaine de personnes de tenir durant plusieurs semaines. Une fois fermée, la porte de la chambre-forte ne peut se déverrouiller que de l'intérieur.

L'église Saint-Paul : l'église est située près de l'entrée Ouest. bien que la réhabilitation de l'église de la ville de Fort Benton n'était pas vraiment une priorité pour Reyes, il remarqua rapidement qu'au-fur-et-à-mesure que la population grandissait que les résidents étaient nombreux à partager la foi catholique. De plus, il y a quelques années, un homme du nom de Christian venant de Virginie s'est présenté aux portes du refuge comme faisant parti de l'Ordre des Pèlerins, une sorte d'ordre catholique dont les prêtres parcours le No man's land à la recherche d'autres survivants afin de leur proposé leurs services et leur transmettre la parole et l'amour de Dieu. Assez perplexe, Reyes accepta son offre. L'église fut alors remise en état et le Père Christian y célèbre aujourd'hui messes et mariages, redonnant la foi aux résidents de Fort Benton.

SOCIÉTÉ & MODE DE VIE

Les résidents de Fort Benton ont choisi un mode de vie simple et autosuffisant, basé sur la chasse, l'agriculture et l'élevage. Ils accueillent volontiers les visiteurs de passage et leur arrivent d'échanger avec d'autres refuges comme la ville de Jackson située dans le Wyoming. Ils évitent autant que possible la violence et la confrontation mais lorsque cela est impossible ils n'hésitent pas une seule seconde à éradiquer tout individu qui menacerait leur communauté.
Une milice composée d'une trentaine de volontaires très bien entrainés est chargée de la sécurité du refuge et de ses points stratégiques, ils sont stationnés dans les avant-postes à l'extérieur du refuge ou bien effectuent des patrouilles dans les rues abandonnées afin d'éliminer les derniers Infectés qui rôdent encore dans certains bâtiments condamnés. Reyes fait tout pour rester discret afin que la FEDRA évite de s'intéresser de trop près à Fort Benton, il a une confiance absolue en les capacités de sa milice mais sait que si la FEDRA décide de prendre la ville, ils ne pourront rien faire pour l'en empêcher.
Après l'incident avec la FEDRA il y a douze ans, Reyes a renoncé au commandement du refuge, préférant instaurer un conseil municipal de représentants élus par les résidents. Le conseil de Fort Benton se compose de Reyes et de cinq autres résidents, ensemble, ils se réunissent une fois par semaine pour discuter de l'avenir du refuge, des travaux ou des améliorations à y apporter.

PERSONNALITÉS LOCALES

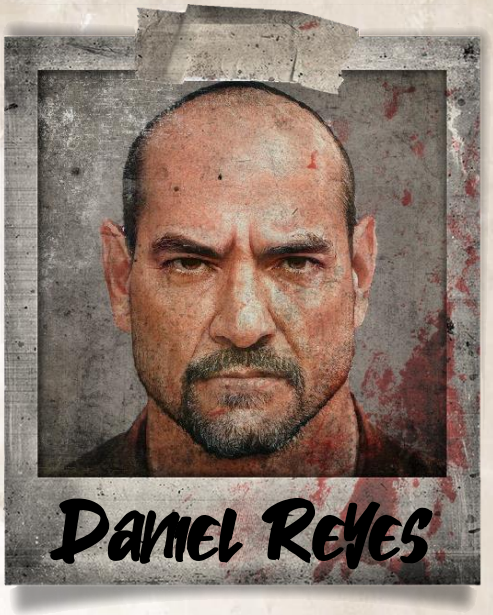
Fort Benton est très certainement l'un des derniers endroits du No man's land où la population s'est remise à presque revivre comme au temps d'avant la pandémie, notamment grâce au travail de certains de ses résidents.

Père Christian (*Leader/ Élevée*) : arrivé à Fort Benton il y quelques années, cet homme pâle d'une quarantaine d'années, membre de l'Ordre des Pèlerins, a réussi à restaurer l'amour de Dieu dans le cœur des résidents. Christian est un homme mystérieux qui ne parle jamais de son passé, mais tous les résidents savent que s'y faut prendre les armes pour les défendre, le Père Christian n'hésitera pas une seule seconde.

Grace (*Vétéran/ Élevée*) : l'ancien Sergent-chef Grace Harrington était le second du Lieutenant Reyes. Redevenue civile, Grace est maintenant à la tête de la milice de Fort Benton. Cette afro-américaine âgée d'une quarantaine d'années est pleine de ressource et entièrement dévouée à la sécurité du refuge. Elle a toute confiance en Daniel Reyes, qui lui a permis de se construire une vie et une famille, chose qu'elle n'aurait certainement pas pu faire si elle avait décidé de rester sous les ordres de la FEDRA.

Justin (*Archiviste/ Modérée*) : arrivé avec sa famille quelque mois après que les hommes de Reyes aient investi la ville, Justin Longford a su se rendre utile et est devenu l'un des piliers de Fort Benton. Cet homme d'une soixantaine d'années est un ancien professeur d'université, en plus d'enseigné à l'école, fait partie du conseil du refuge. Il est souvent en désaccord avec Daniel Reyes mais se conforme toujours aux décisions du conseil.





Archétype : Vétéran
Menace : Élevée
Sexe : masculin
Age : 55 ans
Taille : 1m78
Poids : 85 kg
Yeux : marrons
Cheveux : brun
Niveau de Santé : 4
Humanité : 3 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	4	3	4

COMPÉTENCES

Combat à distance 4, Combat rapproché 3, Commandement 4, Endurance 2, Mobilité 2.

TALENTS

Carnage, Entrainement militaire, Expert en armes (fusils), Intuition, Sans pitié, Sixième sens.

RELATIONS

Père Christian (+1), Grace (+1), Justin (-1).

MOTIVATION

Faire en sorte que la FEDRA ne viennent jamais près de Fort Benton.

OBJET FÉTICHE

Plaques d'identification des soldats de la FEDRA qu'il a exécuté.

ARMES & PROTECTION

Pistolet semi-auto 9mm, Fusil d'assaut 5.56mm, Poignard, Gilet en kevlar.

ÉQUIPEMENT

Chargeurs 9mm (x2), Chargeurs 5.56mm (x2).

Daniel Reyes : né au sein d'une famille nombreuse à Laredo au Texas, Daniel Reyes connait une enfance difficile, entre échec scolaire et petite délinquance, ses parents arrivant à peine à faire vivre leur famille. Après avoir terminé péniblement le lycée en 2003, ne voyant pas vraiment d'avenir à l'horizon, il décide de s'engager dans l'armée et est envoyé directement en Irak après ses classes. Là-bas, il apprend la camaraderie auprès des hommes de son unité. L'année suivante, après deux tours en Irak, il postule afin de rejoindre le prestigieux 75ème Régiment des Rangers et passe les épreuves haut la main puis rejoint une nouvelle unité qui est cette fois envoyée en Afghanistan pour des missions spéciales et fera régulièrement des allers-retours entre les États-Unis et différents théâtres d'opération en Moyen et Proche-Orient.
À la fin de son contrat, en 2011, il obtient le grade de Sergent et il quitte finalement l'armée avec les honneurs, il retourne dans sa ville natale où il épouse Marisol Delgado et prend un poste dans un magasin de meubles tenu par le père de cette dernière. Lorsque deux ans plus tard, l'infection cérébrale par Cordyceps frappe le pays, lui et sa famille sont évacués par l'armée et rejoignent la zone de quarantaine de Houston. Voulant se rendre utile et afin d'améliorer le quotidien de sa femme alors enceinte, il choisit de rejoindre une nouvelle fois l'armée et intègre une unité chargée de protéger les convois de carburant entre la ZQ et la raffinerie de pétrole de Bayton. Il grimpe les échelons et finit par obtenir le grade de Lieutenant.
En 2020, une violente épidémie de grippe se déclare dans la ZQ de Houston, sa femme et son fils Jon tombent malades alors qu'il est absent et finissent par mourir à l'hôpital, comme des centaines d'autres résidents. Fou de chagrin, il demande à être transféré aussi loin que possible du Texas et intègre une unité de protection de transport qui fait la navette entre les ZQ de Des Moines et Seattle.
En 2023, alors qu'il traverse le Montana avec un convoi de ravitaillement, il apprend par radio que le gouvernement Biden vient d'être renversé par plusieurs officiers de la FEDRA. Plutôt que de rejoindre l'Insurrection, il décide avec ses hommes de déserter et s'installe dans la petite ville abandonnée de Fort Benton.
Depuis, Daniel Reyes fait tout pour transformer Fort Benton en un véritable refuge pour tous les survivants qui souhaitent s'y installer, en prenant garde de ne pas attirer l'attention de la FEDRA.

Apparence : Daniel Reyes est un homme athlétique d'origine hispanique âgé d'une cinquantaine d'années. Il la mâchoire carrée, les yeux marrons foncés ainsi qu'un début de calvitie.

Personnalité : sous ses airs renfermés et suspicieux, Reyes est une personne joviale et souriante, possédant un grand sens de l'honneur et du devoir. Il est encore hanté par la mort de sa femme et de son fils et culpabilise de ne pas avoir été présent pour leur dire adieu. Il n'aspire qu'à la paix et à la tranquillité du petit paradis qu'il s'est construit loin de la FEDRA et fera tout ce qui est en son pouvoir pour le préserver.

FORT MONROE, VIRGINIE

Ancien fort militaire bâti en 1819 dans la ville d'Hampton sur le site du premier fort se trouvant à la pointe de la péninsule de la Virginie, construit afin de protéger et servir de remparts à la colonie de Jamestown en 1615. Terminé en 1834, Fort Monroe, nommé d'après le président James Monroe, fut le plus grand fort en pierre jamais construit à l'époque. Le fort joua un rôle important durant la Guerre de Sécession lorsque la Virginie passe du côté des États Confédérés et devint l'une des positions stratégiques de l'Union durant toute la Guerre Civile. En 1973, Fort Monroe devint un centre d'entrainement pour l'armée. En 2005, le gouvernement Bush décida la fermeture de plusieurs bases militaires dont Fort Monroe faisait partie et le site fut alors transformé en musée de l'histoire militaire en 2011.
Lorsque l'infection commence à se répandre aux États-Unis fin Septembre 2013, les habitants d'Hampton reçurent l'ordre d'évacuer la ville et furent escortés par l'armée vers les zones de quarantaine de Washington DC et Baltimore. La zone fut alors totalement laissée à l'abandon jusqu'en Janvier 2024, date à laquelle un convoi venant de Norfolk transportant une trentaine de personnes a passé les grilles rouillées de l'ancien fort.

LES EXILÉS

En Décembre 2023, un mois après l'Insurrection, tous les hauts responsables du gouvernement Biden ainsi que des milliers de résidents des différentes zones de quarantaine du pays, civils et militaires, furent exilés et abandonnés dans l'ancienne base militaire de Norfolk en Virginie. Cette base navale avait depuis longtemps été nettoyé par l'armée et différents groupes de survivants durant les dix dernières années mais était suffisamment grande pour accueillir tous ces nouveaux arrivants et la FEDRA leur avait également laissé six semi-remorques contenant de la nourriture et de l'équipement, assez pour tenir au moins quelques semaines en rationnant bien.

Dès les premiers jours, les résidents qui avaient décidé de suivre le gouvernement Biden commençaient très sérieusement à regretter leur choix, ils furent mis à contribution par les militaires qui les forcèrent à travailler comme des esclaves afin d'ériger des barricades autour de la base pendant que le président Joe Biden perdait un temps précieux à échafauder des plans afin de revenir au pouvoir. Mais ce que le président déchu ignorait, c'est que Norfolk n'avait pas été choisi par hasard et qu'il s'agissait en réalité d'un piège mortel mis en place par la FEDRA.

UN MASSACRE POUR NOËL

L'administration Biden était tellement obnubilée par sa soif de reconquête qu'elle négligea totalement la sécurité de Norfolk, si bien que personne ne se rendit pas compte que l'un des hangars au Sud était envahi de spores et renfermait toute une horde d'Infectés que la FEDRA avait laissé là dans le but d'éliminer les exiler sans se salir les mains. La veille de noël, soit deux semaines après leur arrivée, le Capitaine Luther Knowles, un aumônier militaire, s'occupait avec quelques volontaires des derniers préparatifs pour un spectacle de noël destiné à distraire les enfants et les autres résidents. C'est à ce moment-là que les Infectés finirent par briser les portes du hangar où ils étaient enfermés et réussirent à franchir le périmètre de sécurité du refuge, prenant les soldats du gouvernement Biden totalement par surprise. Ce fut la panique générale, comme au début de la pandémie, les soldats tiraient dans tous les sens, les résidents affolés couraient en hurlant, essayant en vain d'échapper aux Infectés qui étaient bien trop nombreux pour être contenus. Ces derniers réussirent à déborder les soldats et à entrer dans le bureau où s'étaient réfugiés Joe Biden ainsi que plusieurs de ses conseillers, ils furent tous tués jusqu'aux derniers. Durant le chaos, le Capitaine Knowles réussit à sauver une trentaine de personnes, majoritairement des enfants et s'enfuirent vers le Nord dans un camion sans se retourner, sous les cris de ceux qui avaient été laissé derrière.





ACTE DE FOI

Knowles roula sur la route nationale 64 et traversa James River sans trop savoir où aller durant plusieurs jours, laissant les rescapés de Norfolk se demander ce qui avait bien pu se passer et d'où sortait tous ces infectés. Finalement, leur camion tomba en panne d'essence dans la ville d'Hampton où ils s'abritèrent dans l'ancien fort militaire de Fort Monroe, transformé depuis en musée. Après une brève inspection des lieux, Knowles compris qu'il s'agissait très certainement de l'endroit le plus sécurisé de la ville et réussit à convaincre les autres survivants d'y rester pour la nuit.



Alors que tous les réfugiés avaient enfin réussi à trouver le sommeil, Knowles s'enferma dans la chapelle du fort afin de prier. Il comprit très vite ce qu'il devait faire. Puisqu'il était devenu responsable de toutes ces personnes, sa mission dorénavant serai de les maintenir en vie, coûte que coûte. Le lendemain, Knowles réuni tous les survivants afin de leur annoncer que Fort Monroe allait devenir leur nouveau refuge et qu'ils ne tenaient qu'à eux de transformer cet ancien musée militaire en véritable lieu de vie. Les rescapés de Norfolk avaient fait confiance à Knowles jusqu'ici et tous acceptèrent de le suivre et commencèrent alors à réaménager les lieux.

Knowles partis avec quelques volontaires explorer Hampton et fouillèrent chaque maison vide afin d'y prendre tout ce qui pouvait être utile à leur nouveau refuge. Avec l'aide d'Edward Pilgrim, un ingénieur, ils réussirent à mettre la main sur plusieurs générateurs électriques et à les faire fonctionner, permettant au refuge d'être alimenté en électricité. Ils explorèrent et siphonnèrent tout le carburant qu'ils pouvaient trouver que ce soit dans des voitures abandonnées ou bien des stations essence. Avec beaucoup de travail et de volonté, le fort était redevenu opérationnel. Un an avait passé et les réfugiés de Norfolk s'étaient bien acclimatés à leur nouveau chez eux, La douzaine d'adultes qui avait réussi à fuir avec Knowles mirent leurs compétences en commun, réussissant à faire poussez des cultures au milieu du fort afin de pouvoir nourrir leur petite communauté qui prospérait de jour en jour et les enfants étaient instruits et recevaient une éducation aussi bien classique que religieuse.

L'ORDRE DES PÈLERINS

En 2025, durant un ravitaillement de routine à l'extérieur d'Hampton, Knowles accompagné d'Edward Pilgrim et d'une autre personne furent attaqués par un groupe de pillards. Knowles tenta de négocier, expliquant qu'ils n'avaient pas à se battre entre eux et que ce n'était pas ce que Dieu aurait voulu, qu'ils pouvaient tous mettre leurs efforts en commun afin de bâtir un avenir meilleur. Les arguments de Knowles étaient plein de bons sens mais le chef des pillards, afin de montrer qu'il ne plaisantait pas, lui répondit que Dieu avait quitté le No man's land depuis bien longtemps puis tua Edward Pilgrim d'une balle en pleine tête. Après cela, il ordonna à Knowles de le mener jusqu'à son refuge et de lui donner tout ce qu'il possédait. L'instinct et l'entrainement de Knowles prirent immédiatement le dessus, l'aumônier réussi à désarmer le chef des bandits et le tua avec son propre pistolet. Voyant leur leader mort, les autres pillards tentèrent de riposter mais Knowles fut le plus rapide et les bandits furent tous tués, à l'exception de l'un d'entre eux, un jeune garçon âgé d'une quinzaine d'années appelé Christian. Après la fusillade, Knowles demanda à Christian de le conduire à son camp, ce que fit le garçon terrorisé. Arrivés au camp des pillard, peuplé par une dizaine de personnes, majoritairement des femmes et des enfants, Knowles expliqua qu'il venait de tuer leur chef

et ceux qui étaient avec lui, et qu'ils pouvaient décider de les venger ou bien qu'ils pouvaient choisir d'abandonner leur vie de voleurs et de l'accompagner à Fort Monroe. Les paroles de Knowles résonnèrent en eux, comme si l'on venait de leur donner le choix d'une vie décente pour la première fois. Les pillards acceptèrent tous son offre. Une fois rentré à Fort Monroe avec les nouveaux résidents, Knowles leur appris ce qui était arrivé à Edward Pilgrim mais qu'ils ne devaient pas chercher la vengeance mais plutôt à pardonner, tel que le feraient de bons chrétiens. Après l'enterrement d'Edward, l'aumônier repensa à ce que le chef des Pillards avait dit, que Dieu avait quitter le No man's land et qu'il n'y avait aucun espoir de retrouver une vie normale. Knowles refusait de croire à cette idée et décida que les survivants avaient besoin d'espoir, qu'ils avaient besoin de quelqu'un pour les guider vers le Salut. Il rassembla alors tous les résidents de Fort Monroe et leur expliqua qu'il avait besoin d'une douzaine de volontaires afin de les former à devenir des prêtres-guerriers au service de Dieu qui seraient envoyer dans le No man's land à la recherche d'autres survivants pour leur apporter la lumière Divine et la rédemption, si s'était ce qu'ils voulaient. Peu de temps après son discours, douze volontaires se présentèrent à la chapelle de Fort Monroe.
Durant les cinq années suivantes, les douze volontaires passèrent leurs journées à s'entrainer, entre catéchisme, étude de la Bible et formation au maniement des armes. Knowles utilisa pleinement son expertise militaire, il leur apprit à survivre en territoire hostile, à ne jamais renoncer, à toujours écoutez leur cœur et à pardonner. Il leur apprit également que certains ne pourraient pas être sauvés et qu'il fallait qu'ils soient toujours prêts à prendre la vie d'un pêcheur s'ils n'avaient pas d'autres choix.



Après cinq ans de formation, les premiers Pèlerins étaient prêts. Ils quittèrent alors Fort Monroe et se dispersèrent aux quatre coins du No man's land à la recherche d'autres survivants à qui montrer la voie. Depuis ce jour, Luther Knowles forme tous les cinq ans un groupe de douze individus afin qu'ils rejoignent l'Ordre des Pèlerins, les aspirants de la troisième promotion ne devrait d'ailleurs plus tarder à terminer leur formation.

FORT MONROE, VIRGINIE

Dirigeant : Luther Knowles
Taille : III
Système politique : démocratie
Population : 67 résidents
Niveau de défense : 4

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
10	7	7	5

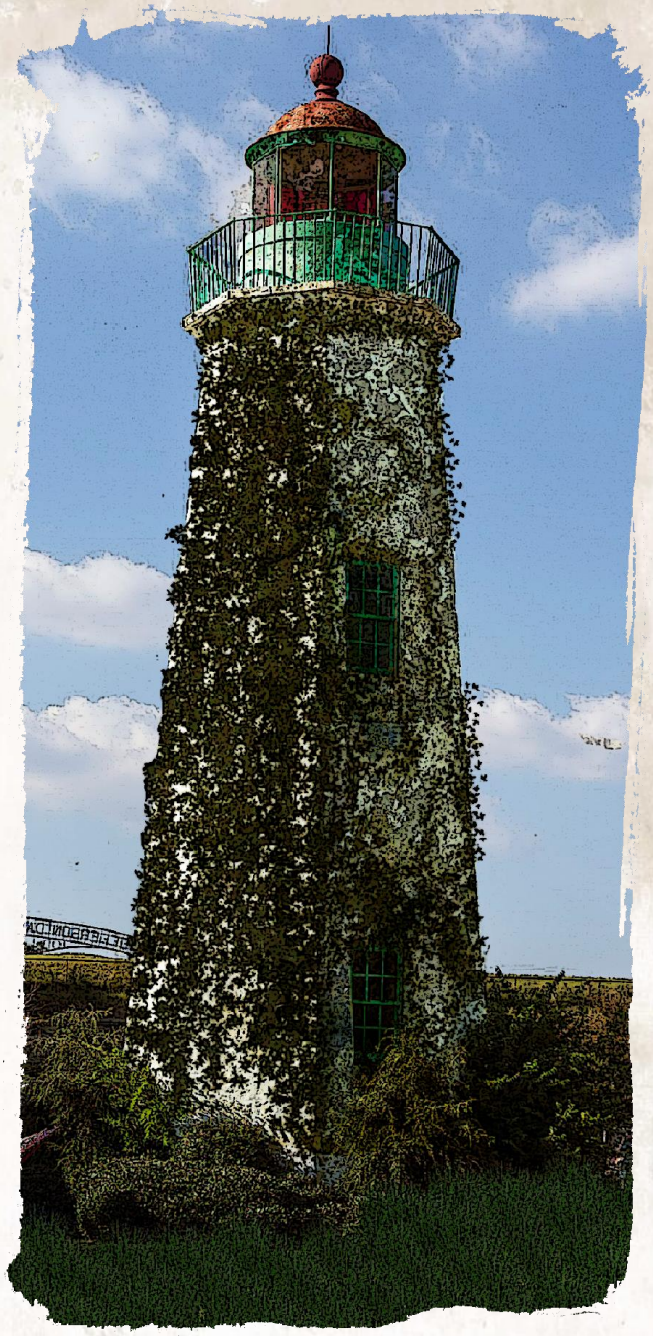
LA FORTERESSE DU SEIGNEUR
Fort Monroe n'est peut-être pas le plus sophistiqué des refuges mais ces résidents ont appris à tirer avantage du peu qu'ils avaient. Ils y vivent simplement et ont une confiance absolue en leur guide et protecteur, l'aumônier Luther Knowles.

Les baraquements : l'ancien musée fut transformé et aménagé pour devenir le lieu de vie principal des résidents. Chacun dispose d'une chambre individuelle et les repas sont pris dans une grande salle commune au rez-de-chaussée.

L'armurerie : située tout au Nord du fort se trouve l'armurerie. Les résidents de Fort Monroe ne possèdent pas énormément d'armes ou e munitions, essentiellement des armes de poing et quelques fusils récupérés sur des pillards. Ils utilisent surtout des armes de contact ainsi que des arcs et des flèches, beaucoup plus simples à entretenir.

Les écuries : au Nord-Est, un bâtiment a été aménagé en écurie quand le fort a ouvert ses portes à plusieurs voyageurs qui possédaient des chevaux il y a quelques années. Aujourd'hui, les résidents du fort possèdent huit chevaux qu'ils utilisent essentiellement comme animal de trait. Ils les utilisent parfois comme monture pour des sorties de ravitaillement.

La ferme : les résidents ont un régime principalement végétarien mais cela ne les empêche pas d'entretenir une petite ferme où ils élèvent des poulets et des cochons qui sont destinés à la consommation lors d'occasions spéciales comme les fêtes religieuses.



Les plantations : au milieu du fort, les résidents ont réussi à faire pousser du blé et du maïs qui sont la base de leur alimentation. Les plantations ne sont pas grandes mais suffisante pour nourrir tout le monde.

La chapelle du Centurion : vieille structure en bois de style gothique datant de 1858, cette chapelle servait pour les services religieux lorsque le fort était encore en service. Aujourd'hui, la chapelle est devenue le centre de formation de l'Ordre des Pèlerins ainsi que le lieu de résidence de ses aspirants. C'est dans ses lieux que Luther Knowles forme les volontaires qui souhaitent devenir Pèlerins.

L'église Sainte-Marie de la Mer : située à l'extérieur du fort, cette église fut réhabilitée et réaménagée par les membres de l'Ordre des Pèlerins afin de servir de lieu de culte à tous les résidents de Fort Monroe. Luther Knowles y préside un office tous les dimanches.

Le phare : situé au Sud du fort, juste avant la plage, le phare d'Hampton est recouvert d'un épais manteau de végétation grimpante et n'est plus en fonction depuis longtemps mais étant le point le plus haut le plus proche du fort, il permet aux résidents de surveiller l'horizon et de prévenir de tout danger. Les résidents s'y relayent toutes les semaines.

Le YMCA : cette auberge de jeunesse située à l'Ouest à l'extérieur de Fort Monroe sert de terrain d'entrainement pour les aspirants de l'Ordre des Pèlerins où ils apprennent le maniement des armes à feu et le combat rapproché.

SOCIÉTÉ & MODE DE VIE

Les résidents de Fort Monroe forment très certainement la communauté la plus accueillante de tout le No man's land, en effet, beaucoup d'entre eux étaient autrefois d'anciens Pillards à qui Luther Knowles a tendu la main. Leur mode de vie et leurs valeurs sont fondés sur les principes du catholicisme : la dignité de la personne humaine, le bien commun et la solidarité. Ils seront toujours prêts à offrir un abri ou bien à partager leurs ressources avec des voyageurs égarés. Attention tout de même à ne pas prendre leur bienveillance pour de la naïveté, ils savent très bien quel genre de personnes peut arpenter le No man's land et ont vite appris à faire la différence entre des Pillards sans foi ni loi et des survivants en difficulté, Luther Knowles leur a enseigné comment se défendre, et en dernier recours, à tuer si nécessaire. Dans les situations où les résidents doivent prendre une vie pour préserver la leur ou celle des autres, les corps de leurs ennemis ont droit à une sépulture décente, les corps des Infectés sont toujours brûlés sur place afin d'éviter la propagation du Cordyceps.
Le fort leur offre une protection contre les intrusions extérieures et des groupes de volontaires se relais tous les jours afin de faire des rondes autour des remparts, assurant la sécurité de tous.
Tous les cinq ans, Luther Knowles forme douze volontaires afin qu'ils rejoignent l'Ordre des Pèlerins qui seront ensuite envoyer dans le No man's land afin de trouver d'autres survivants et leur apporter l'amour de Dieu. Une fois qu'ils ont quitté Fort Monroe, les Pèlerins ne reviennent jamais, revenir serait pour eux comme un aveu d'échec et leur mission est bien trop importante. La plupart d'entre eux périssent durant la première année de leur voyage, ceux qui survivent et qui trouve d'autres survivants restent avec eux et à leur service jusqu'à leur mort.

PERSONNALITÉS LOCALES

Les résidents de Fort Monroe sont tous humbles et bienveillants. Certains d'entre eux sont cependant plus remarquables que les autres.

Gary (*Éclaireur/ Modérée*) : Gary faisait partie des nombreux enfants que Luther Knowles a sauvé lors de la chute de Norfolk. Aujourd'hui adulte, il gère le groupe de volontaires chargés de la sécurité du refuge. Gary est un homme optimiste et volontaire d'une trentaine d'années, toujours prêt à rendre service.


FORT MONROE, VIRGINIE
100 mètres
Église Sainte-Marie de la Mer
YMCA
PORTE OUEST
PORTE NORD
Chapelle du Centurion
Baraquements
PLANTATIONS
Ferme
Phare
Armurerie
Écuries
PORTE EST
O
S
N
E



Archétype : Vétéran
Menace : Élevée
Sexe : masculin
Age : 56 ans
Taille : 1m85
Poids : 93 kg
Yeux : marrons
Cheveux : brun
Niveau de Santé : 6
Humanité : 8 (+2)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	3	3	5

COMPÉTENCES

Combat à distance 3, Combat rapproché 3, Commandement 3, Endurance 2, Manipulation 2, Mobilité 1, Survie 1 .

TALENTS

Artilleur, Arts martiaux, Entrainement militaire, Garde du corps, Robustesse, Sans pitié.

RELATIONS

Gary (+2), Tous les résidents de Fort Monroe (+1).

MOTIVATION

Redonner la foi en Dieu à tous les survivants du No man's land.

OBJET FÉTICHE

Chapelet appartenant à son père.

ARMES & PROTECTION

Pistolet semi-auto 9mm, Fusil tactique .12 Poignard, Gilet en kevlar.

ÉQUIPEMENT

Chargeurs 9mm (x2), Cartouches .12 (x20).

Luther Knowles : originaire du Sud d'Atlanta, Luther est l'ainé d'une famille de quatre enfants. Son père est pasteur et sa mère est enseignante. Il passe une enfance paisible, loin de la violence grâce à l'éducation que lui prodigue son père. Après le 11 Septembre 2001, contre l'avis de ses parents, il décide d'arrêter ses études et de s'engager dans l'armée afin de retrouver les auteurs des attentats et de les traduire en justice. Il est alors envoyé en Afghanistan après ses classes et connait les horreurs de la guerre. Extrêmement croyant, il se rapproche du Capitaine Eric Stafford, l'aumônier de son unité à qui il confie ses doutes et ses peurs, et qui le rassure durant les temps troublés.
À la fin de son service en 2009, il est libéré avec les honneurs et retourne à Atlanta auprès des siens. Afin de suivre l'exemple de son père, il s'inscrit au séminaire pour devenir pasteur afin d'aider les plus démunis. Alors qu'il entame sa quatrième année de séminaire, l'infection cérébrale par Cordyceps commence à se répandre rapidement aux États-Unis, Atlanta est choisie pour devenir l'une des zones de quarantaine sensée accueillir les personnes saines.
Durant les premières années du Confinement, il perd deux de ses frères au cours de règlements de compte entre gangs, il décide alors de réintégrer l'armée afin d'apporter son aide à la FEDRA. C'est durant cette période qu'il termine son séminaire et est promu aumônier.
Lors de l'Insurrection de la FEDRA, le 15 Novembre 2023, il fait le choix de rester fidèle au gouvernement Biden et comme des milliers d'autres résidents des dernières ZQ des États-Unis, il se retrouve exilé dans l'ancienne base navale de Norfolk avec ses parents un mois plus tard. À peine deux semaines plus tard, une horde d'Infectés déferlent sur la base mal défendue et massacrent les milliers de personnes qui s'y trouvaient. Il réussit à s'enfuir à bord d'un camion avec une trentaine de personne à son bord. Après avoir erré des jours, les survivants de Norfolk finissent par arriver dans la petite ville d'Hampton et s'installent dans l'ancien musée militaire de Fort Monroe.
Quelques années plus tard, après une violente altercation avec une bande de Pillards, il prend conscience que le monde a besoin d'être guidé par la parole de Dieu et fonde l'Ordre des Pèlerins, un ordre de prêtre-guerriers destinés à traverser le No man's land et trouver les dernières communautés de survivants afin de leur venir en aide et leur apporter l'amour de Dieu.

Apparence : Luther Knowles est un homme afro-américain à la voix grave, grand et massif, âgé d'une cinquantaine d'année. Il porte de longues dreadlocks ainsi qu'une légère barbe grisonnante. Il affiche toujours un visage souriant et paisible.

Personnalité : optimiste, bienveillant et profondément croyant, Luther est toujours prêt à aider son prochain. Il n'est pas naïf et sait que certains ne voudront pas être sauvé mais il essayera quand même, n'utilisant la violence qu'en ultime recours. Il fera toujours ce qui lui semble juste et fera toujours passer les autres avant sa propre personne.



JACKSON, WYOMING

Située dans une vallée tout à l'Ouest de l'État du Wyoming, la ville de Jackson vivait autrefois d'élevage de bétail puis a concentré son économie uniquement autour des activités de loisir et de sports d'Hiver en devenant une station de ski très prisée par les touristes. Située à une altitude de 1901m, la station de ski de Jackson possédait trois domaines skiables. Située à l'extrême Sud du parc national du Grand Teton. Jackson proposait également de nombreuses activités durant l'Été comme la randonnée, la pêche, le rafting ou encore l'équitation. Lorsque la pandémie atteignit le Wyoming, la plupart des habitants avaient déjà fui ou bien avaient été évacué par l'armée, laissant la ville à l'abandon et à la merci des Infectés.

L'HOMME QUI AVAIT UN RÊVE

Durant l'Hiver 2020, soit sept ans après le début de l'infection, un groupe d'une dizaine de survivants mené par Kent Robertson et sa fille Maria, découvrirent la ville de Jackson totalement à l'abandon et pratiquement vierge d'infectés. Kent décida alors qu'il était temps d'arrêter de fuir et il réussit à convaincre son groupe de s'y installer.
Les premières années furent assez difficiles, les nouveaux résidents fortifiaient leur nouveau refuge maisons par maisons, puis quartiers par quartiers, le groupe de Kent fut rejoint par d'autres survivants qui aspiraient comme eux à trouver un abri sûr et créer une nouvelle société à partir de rien. Tous se mirent au travail afin de nettoyer les maisons, ériger des barricades ou bien des tours de guet, contribuant ainsi à la sécurité de tous. Les années passèrent et Jackson accueilli de plus en plus de monde, il s'agissait surtout d'anciens résidents de zones de quarantaine qui avaient été banni mais également de familles qui n'avait nul par où aller. Bien évidemment, la prospérité de Jackson attira la convoitise et des bandes armées tentèrent plusieurs fois de s'emparer de la ville, sans succès, mais souvent au prix de plusieurs vies.

DEUX ANCIENS TERRORISTES

À la fin de l'Été 2026, la ville de Jackson avait bien prospéré et comptait une soixantaine d'habitants. Kent reçut la visite de deux anciens membres des Lucioles, Eugene Linden et Tommy Miller. Les deux hommes expliquèrent qu'ils faisaient tous les deux partis de la cellule de Denver, ils avaient quitté les Lucioles car ils en avaient assez de la violence et qu'ils désiraient se construire une nouvelle vie. Kent accepta les deux étrangers les bras ouverts, l'expertise d'Eugene en mécanique et en électronique permirent aux résidents d'entretenir et de remettre en état le générateur électrique et les connaissances en charpenterie et en architecture de Tommy furent d'une grande aide pour consolider les fortifications de la ville. Durant son temps à Jackson, Tommy devint rapidement le bras droit de Kent, lui conseillant d'établir des avant-postes proches de la ville et se rapprocha de sa fille Maria, ils tombèrent amoureux et Tommy finit par l'épouser quelques années plus tard.
Le temps passa et la communauté continuait de s'agrandir. Durant une patrouille, Eugene découvrit un ancien barrage hydroélectrique abandonné par la FEDRA à une soixantaine de kilomètres de Jackson, après quelques semaines et beaucoup de travail, le barrage fut remis en état et permis d'alimenter toute la ville. Le barrage changea pratiquement tout pour le quotidien des résidents de Jackson, permettant un apport continu en lumière et en chauffage, mais nécessitant un entretien constant et une équipe toujours sur place. Cela ne passa pas inaperçu et plusieurs groupes de Bandits tentèrent de s'emparer du barrage. Kent mourut en Mars 2031 en tentant de négocier avec l'une de ces bandes, laissant sa fille Maria et son époux Tommy aux commandes de Jackson. Sous la direction de Tommy, les choses changèrent, son temps chez les Lucioles et son expérience en guérilla permis aux résidents de Jackson d'assurer la sécurité de la ville en entrainant une milice de volontaires et en organisant des patrouilles quotidiennes autour de Jackson et sa région.



LA FAMILLE, C'EST TOUJOURS COMPLIQUÉE

Durant le milieu de l'Automne 2033, alors que le barrage était en panne et que l'équipe sur place était en train d'effectuer des réparations, un homme d'âge mûr et une jeune fille de 14 ans se présentèrent devant les grilles. Il s'agissait de Joël Miller, le frère aîné de Tommy, et d'Ellie Williams, une jeune orpheline. Les retrouvailles sont de courte durée, Joël apprend à Tommy qu'Ellie lui avait été confié par Marlène Johnson en personne car elle est immunisée contre l'infection cérébrale par Cordyceps et qu'il avait fait tout ce chemin depuis la ZQ de Boston afin de la remettre aux Lucioles, et qu'elle serait peut-être la clé pour la fabrication d'un vaccin. Tommy lui révèle alors la position d'une base avancée des Lucioles à l'Université Est du Colorado et l'invite à s'installer à Jackson une fois qu'il aura terminé. Joël promet d'y réfléchir et il repart le lendemain avec la jeune fille. Après plus de sept mois sans nouvelles, Joël revient à Jackson début Mai 2034 accompagné d'Ellie pour s'y installer. Il explique à Tommy qu'il a retrouvé les Lucioles dans un hôpital à Salt Lake City en Utah et qu'ils avaient trouvé suffisamment de personnes immunisées pour ne plus avoir finalement besoin d'Ellie. Trop heureux de renouer des liens avec son frère, Tommy promis de garder l'immunité d'Ellie secrète.

SOMBRE SECRET

Durant l'année qui a suivi leur retour, Joël et Ellie deviennent pratiquement inséparables et passent régulièrement du temps avec Tommy et Maria. Joël devient un véritable père de substitution pour la jeune fille en veillant à ce qu'elle ne manque de rien, il lui apprend à nager et à jouer de la guitare. Voir son frère passer du temps avec Ellie rappel à Tommy l'époque où sa nièce Sarah était encore vie. La mort de sa fille avait totalement détruit Joël et le voir ainsi heureux s'était comme s'il avait retrouvé l'envie de vivre à nouveau.

Quelques temps plus tard, alors que Joël et Tommy sont en patrouille aux alentours de Jackson, les deux frères font une halte dans une maison abandonnée. Là, Joël se confit finalement à son frère sur ce qui s'est réellement passé en Utah. Il avoue à Tommy que les Lucioles comptaient opérer Ellie afin d'étudier son immunité mais que la seule manière de procéder lui aurait été fatale. Pour Joël il était hors de question de sacrifier Ellie, avec qui il avait tissé des liens et qui lui avait pratiquement redonner le goût à la vie. Joël a donc enlevé Ellie et a tué tous les Lucioles qui lui barraient la route, y compris le médecin chargé de l'opération ainsi que Marlène Johnson avant de voler une voiture et de partir directement pour le Wyoming. Il confesse également à Tommy qu'il a menti à Ellie sur ce qui s'était passé et qu'elle ne doit jamais connaitre la vérité. Horrifié par cet aveu mais comprenant ce qui avait poussé son frère à agir de la sorte, Tommy lui fait la promesse d'emporter ce secret dans sa tombe.

LA DOULOUREUSE VÉRITÉ

Le jour du seizième anniversaire d'Ellie, Joël l'emmène faire une ballade au muséum d'histoire naturelle où ils passent une journée inoubliable. Au moment de rentrer, Ellie remarque le symbole de Lucioles peint sur un mur, ce qui la fait repenser à ce qui s'est passé en Utah.

Quelques temps plus tard, la jeune fille confronte Joël sur ce sujet à plusieurs occasions mais ce dernier continue à maintenir sa version de l'histoire, ce qui ne convainc pas du tout Ellie. Elle décide alors d'en avoir le cœur net, elle laisse une lettre à Joël et part seule à Salt Lake City en quête de réponses. Une fois à l'hôpital, Ellie retrouve un dictaphone où un membre des Lucioles détaille les tragiques événements qui s'y sont déroulés ainsi que les meurtres du médecin, du personnel et de Marlène Johnson. Joël finit par rejoindre Ellie qui le confronte à nouveau en le menaçant cette fois de s'enfuir s'il ne lui dit pas enfin la vérité. Acculé, Joël lui avoue tout. Bouleversée et en larmes, Ellie accepte de retourner à Jackson avec Joël mais lui fait bien comprendre qu'il ne doit plus jamais l'approcher. Ellie et Joël ne se reparleront plus pendant pratiquement trois ans avant que cette dernière fasse finalement un pas vers lui pour essayer de lui pardonner.



LE TEMPS SUIT SA COURSE

La ville s'était considérablement agrandie durant les trois années qui ont suivi, la population avoisinait maintenant les quatre-cent habitants, de nombreux groupes étaient venus de part et d'autre du No man's land pour s'installer durablement à Jackson, devenue une sorte de ville-relais qui faisait du commerce avec de nombreux autres refuges.

Malgré sa déception et sa colère envers Joël, Ellie a continué sa vie, elle se porta volontaire pour effectuer des patrouilles autour de la ville, tomba amoureuse de Cat, une jeune artiste qui lui fit un tatouage sur l'avant-bras afin de masquer sa marque de morsure et se fit comme amis Dina Shapiro et Jesse Kim, un jeune couple de son âge. Elle finit par rompre avec Cat mais restèrent en bon terme.

En Mars 2038, durant une soirée dansante organisée à Jackson, alors que Jesse et Dina viennent tout juste de se séparer, cette dernière l'invite à danser et finit par l'embrasser devant tout le monde, ce qui lui vaut des remarques désobligeantes de la part de l'un des résidents de Jackson. Joël s'interposa et faillit en venir aux mains mais Ellie, toujours en colère contre lui, refusa son aide.

Plus tard dans la soirée, Ellie se rendit chez Joël afin de lui demander d'arrêter d'essayer de la protéger, ce qu'il accepta mais au moment où il mentionna ce qui s'était passé entre elle et Dina, Ellie se mit en colère, l'insultant en remettant sur le tapis les événements qui se sont produits en Utah et de son sacrifice qui aurait eu du sens. Joël lui répondit simplement que s'il avait la possibilité de retourner dans le passé, il prendrait exactement la même décision. Comprenant ce que Joël essayait de dire, elle lui répond qu'elle veut essayer de lui pardonner mais que cela prendra certainement du temps.

TRAGÉDIE

Le lendemain de la soirée dansante, Maria envoi Joël et Tommy en patrouille en Nord de Jackson afin d'observer l'avancée d'une horde d'Infectés repérée dans le secteur, les deux frères trouvent et sauvent une jeune femme nommée Abby Anderson qui les conduit vers un chalet où s'est réfugié son groupe. Là, Joël et Tommy tombent dans une embuscade organisée par le groupe d'inconnus, Tommy est assommé alors que son frère est gravement blessé à la jambe. Alors qu'Ellie et Dina sont parties en patrouille et se sont abritées dans l'avant-poste où vivait Eugene Linden, les deux jeunes femmes passent un moment d'intimité ensemble avant d'être rejoints par Jesse qui leur apprend la disparition de Joël et Tommy. Ellie se lance à leur recherche et finit par les retrouver dans le chalet, elle assiste impuissante à la mort de Joël, battu à mort par Abby avant de perdre connaissance après avoir été assommée. Elle et Tommy seront retrouvés des heures plus tard par Jesse et Dina et seront ramenés en ville.

Après l'enterrement de Joël, Tommy vient réconforter Ellie, rongée par le chagrin. Tommy l'informe que le groupe responsable de la mort de Joël font vraisemblablement parti du Front de Libération de Washington, une milice contrôlant l'ancienne ZQ de Seattle et qui était allié avec les Lucioles. Ellie explique alors à Tommy son intention de partir retrouver les meurtriers de Joël mais ce dernier refuse de se précipiter et lui explique qu'il faut que Maria lui accorde d'abord plus d'hommes. Voyant l'insistance de la jeune femme, Tommy lui demande d'attendre une journée afin qu'il puisse convaincre sa femme. Ellie accepte à contrecœur. Le lendemain, Ellie reçoit une visite de Maria qui l'informe que de Tommy est parti dans la nuit. Il a laissé une lettre où il explique qu'il est allé seul à Seattle et qu'il ne veut pas qu'Ellie le suive, pour sa protection. Ellie arrive cependant à convaincre Maria de la laisser partir afin de ramener Tommy, et accompagnée de Dina, elles partent toutes les deux pour Seattle.

TROIS JOURS À SEATTLE

Après plusieurs semaines de voyage, Ellie et Dina finissent par arriver à l'ancienne zone de quarantaine de Seattle. Elles se réfugient dans un théâtre abandonné et durant leur court séjour dans la ZQ, Ellie se rapproche de plus en plus de Dina, lui révélant qu'elle est immunisée contre l'infection et cette dernière lui avoue qu'elle est enceinte de Jesse. Ne voulant pas aggraver la situation, Ellie continue seule sa traque et finit par être rejoint par Jesse qui les avait suivis depuis Jackson.

Après avoir échappé de peu à des miliciens, Elle retrouve Dina au théâtre accompagné de Jesse, blessé. Ellie repart donc seule et suit la piste de Nora, l'un des assassins de Joël dans un hôpital. Après l'avoir pris au piège, Ellie torture Nora pour obtenir des réponses puis la tue. Elle apprend la localisation probable d'Abby et que son groupe étaient en fait d'anciens membres des Lucioles de Salt Lake City. Encore sous le choc de ses actes, elle retrouve Jesse et Dina, et décident ensemble de retrouver Tommy.

Le troisième jour, Ellie et Jesse se séparent, Jesse part vers la marina afin de retrouver Tommy et Ellie se dirige vers l'endroit où est supposé être Abby afin de l'affronter,

mais tombe à la place sur Owen et Mel, deux autres membres du groupe d'Abby, présents lorsque que Joël a été tué. Alors qu'Ellie essaie de les forcer à lui révéler la position d'Abby sous la menace de son arme, Owen tente de la désarmer mais est abattu par réflexe. Mel l'attaque à son tour forçant Ellie à la poignarder à la gorge, la tuant sur le coup. Après le combat, Ellie s'aperçoit avec horreur que Mel était enceinte de cinq mois. Bouleversée par ce qu'elle vient de commettre, elle est retrouvée par Jesse et Tommy qui la ramène au théâtre. Sur place, Tommy se rend compte de toutes les horreurs qu'ils ont commises jusqu'ici, il estime qu'il est temps de rentrer à Jackson et demande d'oublier Abby, ce qu'Ellie finit par accepter.

Alors que Jesse et Ellie sont en pleine discussion, ils entendent du bruit provenant de l'entrée, là où se trouve Tommy. Ils se précipitent pour le rejoindre et Jesse est immédiatement abattu d'une balle en plein visage par Abby qui tient Tommy en joue et qui menace de le tuer si Ellie ne se montre pas. Ellie s'exécute et jette son arme. Elle tente de négocier avec Abby, expliquant qu'elle sait pourquoi elle a tué Joël et que c'est sa faute s'il n'y a pas de remède, elle implore Abby d'échanger sa vie contre celle de Tommy mais cela met Abby dans une rage folle, elle blesse Tommy au visage et les deux femmes s'affrontent dans les coulisses du théâtre. Abby finit par avoir le dessus et passe Ellie à tabac, elle est sauvée in-extremis par Dina qui tente de la poignarder, mais Abby est la plus forte et réussi à la maîtriser. Alors qu'Abby s'apprête à trancher la gorge de Dina, Ellie la supplie de s'arrêter, lui avouant qu'elle est enceinte. Abby hésite puis finit par lâcher Dina. Elle avertit alors Ellie de la tuer si jamais elle la recroise un jour, puis disparait, laissant les deux jeunes femmes au sol à peine conscientes. Tommy, Ellie et Dina rentrent à Jackson avec le corps de Jesse, sans avoir pu venger la mort de Joël.



BLESSURE TOUJOURS OUVERTE

Un an a passé depuis les événements de Seattle. Ellie et Dina vivent dans une ferme non loin de Jackson où elles élèvent ensemble le fils de Dina, Jesse Junior, appelé JJ. Ellie est encore très affectée par la mort de Joël et par ce qui s'est passé dans l'ancienne zone de quarantaine, faisant encore de terribles cauchemars. Un jour, alors qu'elle rentre de la chasse, le couple reçoit la visite de Tommy, toujours diminué par les blessures qu'il a subi à Seattle. Ce dernier lui annonce qu'il a des informations sur la localisation d'Abby, elle se trouverait à Santa Barbara en Californie. Ellie refuse dans un premier temps de l'écouter, lui expliquant qu'elle en a fini avec cette histoire, ce qui met Tommy dans une colère noire, hurlant qu'il n'est pas en état d'y aller et que c'est à elle qu'il revient de venger Joël. Dina intervient et le chasse de leur maison, laissant Ellie repenser aux paroles de Tommy.

Le soir même, Ellie fait son sac et est surprise par Dina. Ellie lui explique qu'elle doit partir affronter Abby pour enfin réussir à faire son deuil et tourner la page, Dina tente de la persuader de rester pour leur fils, mais Ellie, bien décidée à mener sa vengeance jusqu'au bout cette fois, part sans se retourner, laissant Dina en pleure.

ACCEPTATION

Après un long voyage, Ellie arrive enfin à Santa Barbara et retrouve la trace d'Abby, cela fait des mois qu'elle a été faite prisonnière par un groupe de Maraudeurs, les Crotales. Après avoir éliminé tous ceux qui lui barrait la route, elle apprend par d'autres prisonniers où se trouve Abby. Elle se rend sur la plage et la retrouve attachée à un poteau, affaiblie par des mois de captivité. Elle la libère et les deux femmes épuisées s'affrontent dans un duel à mort. Le combat est violent, Ellie se fait arracher deux doigts à la main gauche mais malgré sa blessure elle parvient a tout de même avoir le dessus, et alors qu'elle maintient la tête de sa rivale sous l'eau, elle repense à sa toute dernière conversation avec Joël, où elle lui a dit qu'elle veut essayer de lui pardonner. Elle accepte enfin la mort de Joël et comprend que sa colère finira par la détruire, elle relâche alors son étreinte, épargnant la vie de son ennemie, puis, en pleure, hurle à Abby de s'en aller. D'abord surprise par son changement d'attitude, Abby reprend son souffle avant de voler un bateau et part vers le Sud sans se retourner, laissant Ellie prostrée et en sanglots sur la plage, étreignant sa main blessée.

UN NOUVEAU DÉPART

Plusieurs semaines plus tard, Ellie est de retour à la ferme, elle s'aperçoit que Dina et JJ ont quitté les lieux depuis longtemps, surement pour retourner vivre à Jackson. Elle retrouve la guitare que Joël lui a offert mais avec ses doigts manquants elle est incapable d'en jouer correctement. Elle se remémore alors une nouvelle fois sa dernière conversation avec Joël et trouve enfin la force de lui pardonner ses actions passées. Elle laisse alors la guitare sur place et quitte la ferme afin de retourner à Jackson, bien décidée à trouver également la paix et le pardon auprès de ceux qu'elle aime.



Après être rentrée à Jackson, Ellie chercha à se remettre avec Dina, qu'elle avait quitté en très mauvais termes pour partir venger son père de substitution, les choses ne se sont pas vraiment passé comme elle l'espérait et les deux jeunes femmes sont encore en froid. Mais depuis quelques temps, les choses semblent doucement commencer à s'améliorer, surtout depuis que JJ commence à marcher. Ellie s'est alors installée dans l'ancienne maison de Joël et y vie avec Tommy, qui y a également emménagé après sa séparation d'avec sa femme depuis son retour de Seattle. Elle a repris son rôle de patrouilleuse et aide Tommy à élaborer des itinéraires de patrouille autour de Jackson.
Depuis son retour de Californie, Ellie va fleurir la tombe de Joël chaque semaine, il semble enfin qu'elle ait réellement réussi à lui pardonner et à tourner la page.

JACKSON, LA CITÉ DE TOUS LES POSSIBLES

De toutes les communautés autonomes que l'on peut trouver dans le No man's land, Jackson fait office d'exemple. Le rêve de Kent Robertson est devenu une réalité, il a même réussi à prospérer et perdurer grâce au travail de sa fille Maria et de son gendre. Jackson était restée isolée du reste du monde durant des années, de peur d'attirer les mauvaises personnes si son existence venait à être découverte, c'est aujourd'hui de l'histoire ancienne, la ville fait maintenant du commerce et des échanges avec d'autres communautés autonome, notamment avec Fort Benton dans le Montana.
Même s'il existe encore de nombreux dangers dans le No man's land et que la peur de l'infection cérébrale par Cordyceps n'a pas disparu et hante toujours l'esprit des survivants, les résidents de Jackson ne se contentent plus de vivre au jour le jour et peuvent se permettre de se projeter vers l'avenir.

JACKSON, WYOMING

Dirigeant : Conseil communautaire de Jackson
Taille : V
Système politique : démocratie
Population : 383 résidents
Niveau de défense : 4

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
7	8	8	8

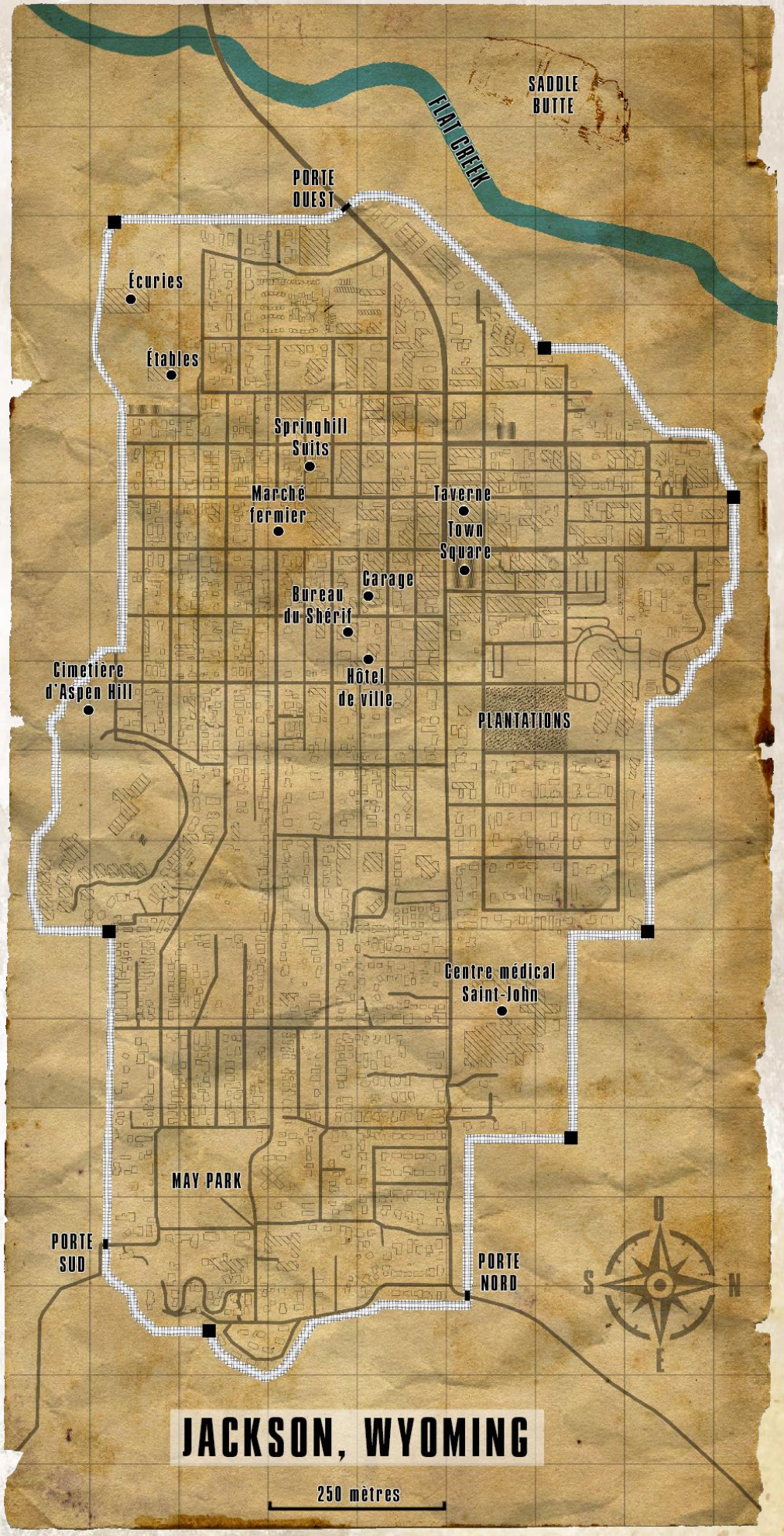
Le centre médical Saint-John : grand complexe situé à proximité de la porte Nord, le centre médical Saint-John regroupe plusieurs bâtiments, chacun d'entre eux étaient spécialement dédiés à une spécialité médicale comme la chirurgie ou la pédiatrie. Lorsque Kent Robertson et son groupe se sont installés à Jackson en 2020, il restait énormément d'équipement encore intact ainsi qu'une pharmacie pleine médicaments. Trouver un médecin fut l'une des nombreuses priorités. Depuis une dizaine d'années maintenant, le centre médical est dirigé par le Docteur Josie Backer, un ancien médecin de la FEDRA.

L'hôtel de ville : après leur séparation suite au départ de Tommy pour Seattle afin de venger son frère, l'ancienne mairie de Jackson est devenue la demeure de Maria Miller et est le siège du conseil communautaire de Jackson, composé d'une dizaine de représentants élus par les résidents. Le conseil s'y réuni toutes les semaines afin de décider quels projets entreprendre afin de faire prospérer la ville et ses résidents.

Le bureau du shérif : lorsque le groupe de Kent Robertson est venu s'installer à Jackson, le poste de police de la ville n'avait pas été touché et était remplis d'armes et de munitions, surtout des fusils semi-automatiques, des fusils à pompe et des armes de poing. Ce bâtiment fait maintenant office d'armurerie et parfois de prison pour y enfermer les individus dangereux ou le plus souvent des résidents ivres qui se sont bagarrés entre eux.

Le garage : bien que les résidents de Jackson utilisent principalement des chevaux pour patrouiller ou bien se déplacer, la ville possède une dizaine de véhicules, des pick-up et des berlines pour la plupart, mais les habitants les utilisent assez rarement à cause de la rareté de l'essence. Ils restent alors parqués dans ce garage qui sert également de lieu d'entretien et de réparation.

Town Square : il s'agit de la place centrale de la ville, c'est ici que Maria ou Tommy Miller s'adressent à l'ensemble des résidents afin de les informer de décisions importantes ou bien de projets à venir. Town Square sert également de point central pour toute les festivités organisées en ville comme les fêtes de noël ou bien du nouvel an.


SADDLE BUTTE
FLAT CREEK
PORTE OUEST
Écuries
Étables
Springhill Suits
Marché fermier
Taverne
Town Square
Garage
Bureau du Shérif
Hôtel de ville
Cimetière d'Aspen Hill
PLANTATIONS
Centre médical Saint-John
MAY PARK
PORTE SUD
PORTE NORD
O
S
N
E
JACKSON, WYOMING
250 mètres



La taverne : lieu de festivité et de convivialité, les résidents s'y retrouvent afin de décompresser autour d'un verre. Certains résidents se sont réunis afin de former un groupe de musique qui anime certaines soirées, pour le plus grand bonheur des habitants de Jackson.

Le marché fermier : cette place est utilisée par les résidents afin d'échanger divers produits issus des cultures locales, on peut retrouver sur les étals divers fruits et légumes ainsi que de la viande fraiche de gibiers.

Le Springhill Suits : il s'agit d'un hôtel qui a été restauré afin d'accueillir les voyageurs que les résidents laissent entrer en ville ou bien afin de loger de futurs résidents en attendant que leur logement soit terminé. En effet, il reste encore un très grand nombre de résidences vides ou délabrées à Jackson et Maria Miller s'est donnée comme mission d'en réhabilité un maximum afin de pouvoir offrir à chaque habitant un logement décent.

Les écuries : les chevaux étant le moyen de transport principal des résidents de Jackson, les écuries représentent l'un des lieux les mieux entretenus. Les écuries contiennent une cinquantaine de bêtes, toutes domestiquées et habituées à être montées. Les résidents de Jackson capturent parfois des chevaux sauvages dans le but de grossir leur cheptel.

Les étables : les résidents y stockent l'équipement et la nourriture destinés à l'entretien des chevaux et de certains animaux de ferme qui sont également élevés à Jackson, notamment des moutons, des porcs et quelques poulets.

Le cimetière d'Aspen Hill : situé sur une petite colline qui surplombe la ville, le cimetière est le lieu de recueillement principal des habitants de Jackson. De nombreux résidents décédés de morts violentes ou de vieillesse y ont été enterré au fil des années, notamment Kent Robertson, Eugene Linden, Jesse Kim ou encore Joël Miller.

Les plantations : établies sur un ancien terrain de football, les résidents de Jackson ont partagé cette surface entre un grand champ de blé et plusieurs douzaines de petites plantations de fruits et de légumes protégés des éléments par des bâches en plastique. Le blé est pour sa majorité destiné à l'alimentation des chevaux et autres animaux d'élevage. Les récoltes sont ensuite partagées entre les différentes étales du marché fermier.

MAY PARK

Ce terrain de quatre hectares était autrefois la propriété de la famille May, des agriculteurs locaux, qu'ils ont vendu à la ville dans les années 1990 afin d'en faire un parc. Lorsque Kent Robertson et son groupe sont venus s'installer à Jackson, il eut dans l'idée d'utiliser le terrain afin d'y planter des cultures mais changea d'avis et préféra utiliser l'ancien terrain de foot. Le parc fut alors laissé à l'abandon durant un temps avant d'être remis en état lorsque le refuge commença à s'agrandir et à héberger de plus en plus de résidents. Depuis le parc à repris sa fonction première, servir de lieu de détente et de ballade pour les résidents de Jackson. Chaque année le 7 Mars, Maria Miller y commémore avec les résidents la mémoire du fondateur du refuge, son père Kent Robertson.

LES AVANT-POSTES

Kent Robertson ne voyait pas l'utilité d'installer des avant-postes à proximité de son refuge, préférant se concentrer à sécuriser les remparts autour de Jackson, il n'avait d'ailleurs pas le nombre d'hommes suffisant pour se permettre ce genre de chose à cette époque.
Les choses changèrent lorsque Tommy Miller et Eugene Linden s'installèrent à Jackson en 2026 et c'est sur les suggestions de Tommy que Kent établi le premier avant-poste de Jackson au sommet de Saddle Butte, la colline qui surplombe la ville. De nombreux autres avant-postes suivront, permettant aux résidents de Jackson d'être avertis d'un danger et de se sentir en relative sécurité.



Le barrage de Jackson Lake : située au bord du Jackson Lake à 57 km au Nord-Ouest de Jackson, cette centrale hydroélectrique construite au début du 20ème siècle et totalement rénovée et modernisée en 1986 fut occupée durant un temps par une petite garnison de la FEDRA durant le Confinement et finit par être totalement abandonnée peu de temps après l'Insurrection.
Cinq ans plus tard, le barrage fut découvert par hasard par Eugene Linden lors d'une patrouille et après une rapide inspection, il comprit que le barrage pourrait être remis en état de marche avec un peu de travail et de la main d'œuvre, cela permettrait à la toute la ville d'être alimenter en électricité et en chauffage et de ne plus dépendre du vieux générateur électrique qui commençait très sérieusement à pendre de l'âge. Après être rentré à Jackson et avoir convaincu Kent, Eugene reparti au barrage avec une dizaine d'hommes et ils se mirent au travail. Plusieurs pièces devaient d'être changées et un grand nettoyage était nécessaire mais Eugene trouva sur place les plans détaillés des pompes et des turbines et savait exactement ce qu'il devait faire. Après plusieurs semaines d'effort, le barrage fut mis en route et Jackson s'illumina dans toute la vallée.
L'électricité en continue changea la vie des habitants de Jackson, l'énergie n'était plus réservée qu'à assurer la sécurité du refuge, tous les résidents pouvaient désormais en profiter. La remise en état du barrage ne passa pas inaperçu et attira la convoitise de groupes de Bandits venus du Nord qui désiraient s'en emparer afin d'avoir un moyen de pression sur les résidents de Jackson et les forcer à leur remettre de la nourriture contre l'électricité. Les premières attaques furent repoussées mais elles furent suivies par de nombreuses autres, il fut alors décidé qu'un groupe de résidents devait rester à la centrale afin de l'entretenir et de la défendre contre ces attaques.
Le 7 Mars 2031, Kent Robertson fut mortellement touché alors qu'il tentait de négocier avec un groupe de Pillards, il succomba à ses blessures sur le chemin de Jackson, laissant sa fille Maria et son gendre Tommy au commande de la communauté. La dernière attaque eut lieu à la fin de l'Automne 2033, alors que cela faisait une semaine que le barrage était à l'arrêt et que les ingénieurs et ouvriers s'échinaient à réparer les turbines. L'attaque fut comme à chaque fois repoussée mais quatre résidents y perdirent la vie. Une équipe de dix personnes est constamment sur place afin d'entretenir la machinerie et défendre les lieux, ils sont en contact radio avec Jackson en cas de problème. L'équipe est relevée toutes les deux semaines.

La station de radio KZJH-FM : en coupant à travers la forêt à moins d'un kilomètre au Sud de Jackson on tombe sur l'ancienne station de la radio locale. Son antenne fut modifiée par Eugene Linden afin de booster le signal et la portée des talkie-walkie des patrouilleurs. Un certain nombre d'appareils de communication ont été récupéré et ramené à Jackson puis installé dans un bureau à l'hôtel de ville afin de pouvoir communiquer avec l'extérieur et avec les volontaires qui chevauchent le long des chemins de patrouilles. La station possède des milliers de disques encore intactes et est alimentée en électricité par le barrage. Généralement, aucun résident de Jackson ne vie sur place mais la station est assez vaste pour pouvoir loger deux à quatre personnes.

La station de ski de Corbet : cet avant-poste se trouve sur la Housetop Mountain à 33 km au Nord-Ouest de Jackson, Une fois arrivé au Teton Village, des remontées mécaniques alimentées par le barrage de Jackson Lake permettent d'accéder facilement à l'avant-poste qui est en fait un ancien restaurant de gaufres se trouvant juste l'entrée des pistes de ski qui se trouvent au sommet. L'avant-poste de Corbet est un point stratégique pour les résidents de Jackson car il offre une vue dégagée sur toute la vallée où est située Jackson, plusieurs hordes d'Infectés ont déjà été repéré grâce à lui, ce qui a permis aux résidents de Jackson d'agir rapidement en conséquence.



La bibliothèque de Teton County : située dans la banlieue de Jackson, aujourd'hui totalement abandonnée, à 2 km au Sud-Ouest de la ville, cette bibliothèque sert d'avant-poste et d'abri pour les volontaires qui patrouillent le long de la rivière Flat Creek. C'est un endroit qui peut être dangereux si on s'y ballade seul car beaucoup d'Infectés trainent encore dans le secteur durant l'Été et le Printemps. Vers la fin de sa vie, Eugene Linden s'était pratiquement installé sur place et ne sortait que pour patrouiller, notamment avec Dina Shapiro à qui il a appris l'entretien et la réparation des appareils électroniques.
La bibliothèque contient son propre générateur électrique ainsi que tout le nécessaire pour accueillir jusqu'à cinq personnes. Depuis le décès d'Eugene en Janvier 2038 des suites d'un accident vasculaire cérébrale à l'âge de 73 ans, peu de gens sont retournés sur place, Dina et Ellie y ont découvert qu'Eugene faisait pousser de la marijuana dans les sous-sols du bâtiment, bien assez pour créer un petit empire de la drogue. Quand la nouvelle s'est répandue en ville, beaucoup de jeunes se sont alors portés volontaires pour patrouiller le long de la rivière, et surtout pour goûter ce qu'il reste de l'excellente weed de ce bon vieil Eugene.

Le Spring Creek Ranch : à 7.5 km au Nord-Ouest, au sommet de la butte qui domine la vallée où est située la ville de Jackson se trouve le Spring Creek Ranch, un ancien hôtel quatre étoiles. Il s'agit du tout premier avant-poste que Les résidents de Jackson ont établi sur les conseils de Tommy Miller peu de temps après que lui et Eugene Linden se soient installés en ville. Tout le secteur a été soigneusement nettoyé avant qu'ils y installent un petit groupe de quatre personnes afin de surveiller l'Est de la vallée et les éventuelles approches hostiles, qu'il s'agisse d'Infectés ou d'autres groupes de survivants.
L'équipe se trouvant à l'hôtel est relevée toutes les deux semaines et est en contact radio permanent avec Jackson afin de faire des rapports quotidiens et pour les avertir en cas de danger.

LA BÊTE QUI VOULAIT DÉVORER LE WYOMING
Avant que le groupe de Kent Robertson ne s'installe pour de bon à Jackson en 2020, d'autres communautés avaient vu le jour dans le Wyoming au début du Confinement, les plus importantes se trouvaient au centre, dans la réserve indienne de Wind River ou bien au Nord dans le Parc National de Yellowstone. Si on en parle aujourd'hui au passé c'est que ces communautés n'existent plus, elles ont toutes été décimé les unes après les autres, non pas par les Infectés mais bel-et-bien par d'autres survivants, plus précisément un groupe de Bandits sans foi ni loi dirigés par le sanguinaire Murdo McVeigh, un vieil éleveur de bétail qui a décidé de faire du Wyoming son exploitation privée.
Avant la pandémie, la famille McVeigh faisait dans l'élevage de bétails et possédait une grande exploitation située à proximité de la ville de Casper à l'Est de l'État. Lorsque le président Obama a déclaré la loi martiale et ordonné l'évacuation générale le 30 Septembre 2013, les McVeigh ont refusé d'abandonner leurs terres ancestrales et se sont barricadé dans leur ranch. Avec leur millier de têtes de bétails ils pensaient pouvoir tenir le temps que l'armée règle le problème mais après sept ans rien ne semblait avoir changé et les Infectés ne cessaient d'augmenter. Entre-temps, les McVeigh avaient accueilli plusieurs dizaines de survivants sur leur propriété qui se sont mis à leur service en échange de protection.
Lorsque John McVeigh, le patriarche de la famille, meurt en Décembre 2020, suite à une énième attaque d'Infectés, c'est son fils aîné Murdo qui reprend les commandes du ranch familial. Voyant que la nourriture pour les bêtes allait inexorablement finir par manquer, il n'eut d'autre choix que de quitter les terres de sa famille et installer son exploitation ailleurs. Commença alors une longue transhumance vers l'Ouest, qui semblait plus clément. Les bêtes dévoraient le moindre carré d'herbe, sans se préoccuper de savoir s'il y avait encore des gens qui vivaient là et les hommes de McVeigh avaient pour consigne d'éliminer toutes les menaces contre le troupeau.



Alors que la plupart des étrangers qu'ils rencontraient sur leur route étaient tout simplement exécutés et leurs possessions volées, d'autres plus chanceux, virent grossir leurs rangs et furent marqués au fer rouge sur la poitrine, comme du bétail, du symbole des McVeigh.

Le convoi atteignit la réserve de Wind River quelques mois plus tard et Murdo McVeigh commença à installer son cheptel dans la région, au grand dam des quelques survivants locaux qui furent tous massacrés jusqu'aux derniers. Le bétail de McVeigh resta sur place pendant cinq ans, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus un seul brin d'herbe dans la région, puis le troupeau reprit sa route et poussa encore plus loin vers l'Ouest, jusqu'à atteindre le Parc National de Yellowstone, près des frontières du Montana et de l'Idaho. Là encore, le convoi de Murdo McVeigh traversa des territoires occupés par de petites communautés de survivants qui tentèrent d'arrêter la bête qui dévorait tout sur son passage, mais elles furent toutes éliminées et Murdo prit possession de leurs biens, seuls ceux qui lui jurèrent fidélité furent épargnés. Il trouva un large terrain près de Duck Lake pour y installer ses bêtes, la forêt environnante fut abattue afin de construire des habitations pour tous ses hommes et leur famille ainsi que des remparts solides installés autour de son nouveau ranch. Murdo McVeigh ne se sentait pas seulement comme un pionnier, mais comme un nouveau conquérant.

En 2028, des éclaireurs de la famille McVeigh découvrir à 40 km de leur refuge de Yellowstone un nouveau groupe de survivants qui avait remis en état le barrage hydroélectrique de Jackson Lake, ils eurent alors dans l'idée de s'en emparer afin de l'exploiter pour eux seuls. À leur grande surprise, les hommes de McVeigh rencontrèrent une résistance farouche de la part de ce groupe de survivants et durent battre en retraite.

De retour au Parc de Yellowstone, ceux qui avaient réussi à s'enfuir mirent le vieux Murdo au courant de l'existence du barrage. L'idée de posséder un lieu pouvant produire de l'énergie électrique devint une véritable obsession pour McVeigh et durant les cinq années qui ont suivi, il envoya ses hommes attaquer le barrage de manière régulière, sans jamais pour autant réussir à s'en emparer.

Le 7 Mars 2031, Kent Robertson essaya en vain de négocier directement avec les hommes de McVeigh mais fut abattu par ces derniers, Murdo ne comptait pas négocier quelque chose qu'il pouvait obtenir par la force.

Il pensait qu'à force de les harceler quotidiennement, ils finiraient par abandonner le barrage, mais c'était très mal connaitre la détermination de Tommy Miller et des résidents de Jackson.

Les attaques des hommes de McVeigh ont pourtant brusquement cessé après une dernière tentative en Automne 2033, qui fut encore une fois un échec. Le ranch de Yellowstone avait subi une attaque massive d'une horde d'Infectés, de nombreux hommes et de nombreuses bêtes furent perdus. Murdo mis un temps considérable à reformer ses effectifs et dû recruter de nombreux groupes de Bandits qui erraient dans les États voisins. Récemment, les hommes de McVeigh ont découvert et pillé un ancien dépôt militaire abandonné par l'armée contenant des milliers d'armes et de munitions ainsi que des véhicules blindés encore en état de marche.

Aujourd'hui âgé de plus de 70 ans, le vieux Murdo McVeigh possède enfin les effectifs et l'armement nécessaire pour prendre le contrôle du barrage afin de s'emparer de Jackson et lorsque ce sera fait, il pourra ainsi installer son bétail aux pieds de cette vallée fertile.



SOCIÉTÉ & MODE DE VIE

Longtemps restée à l'écart de ce qu'il restait de la civilisation, loin de la politique autoritaire des zones de quarantaine gérées par la FEDRA et loin des idéologies manichéennes des Lucioles, Jackson est devenue en vingt ans une ville prospère où ces résidents vivent presque comme avant la pandémie. Depuis quelques années, la ville s'est totalement ouverte à l'extérieur et est devenue un relais pour les autres communautés autonomes du No man's land, n'hésitant pas à accueillir chaleureusement tout voyageur se trouvant dans la région s'y se conforme et respecte les lois de la ville, s'est à dire ne pas porter d'armes à l'intérieur des enceintes de Jackson et se comporter de manière civilisée avec tous ses habitants.

Jackson forme une communauté où chaque résident à son importance et un rôle à jouer, certains s'occupent d'entretenir les plantations et de chasser du gibier, d'autres sont en charge de la construction, de l'entretien où des réparations des maisons ou des véhicules, et la milice de volontaires s'occupe de la sécurité de la ville en surveillant l'horizon depuis les remparts ou en effectuant des patrouilles aux alentours de la ville. Les enfants y reçoivent une éducation jusqu'à leur majorité avant de décider par eux même comment ils souhaitent contribuer au développement de la communauté.

La ville est dirigée officiellement par un conseil élu et renouvelle tous les ans par les résidents de Jackson qui se réunissent chaque semaine à l'hôtel de ville pour y discuter de l'avenir de la communauté, mais officieusement c'est plus ou moins Maria Miller qui est aux commandes et qui a pratiquement le dernier mot sur toutes les décisions prises par le conseil. Son mari Tommy, dont elle s'est séparée depuis un an, est devenu par la force des choses le leader de la milice de volontaires et gère les plannings de sorties et organise les chemins de patrouille avec l'aide d'Ellie. Ayant été fortement diminué par ses blessures après Seattle, Tommy ne s'occupe essentiellement plus que de la formation des nouvelles recrues.

PERSONNALITÉS LOCALES

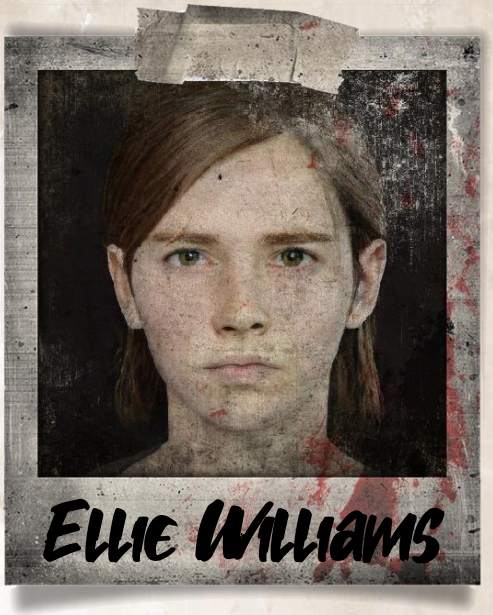
Comme toutes les communautés autonomes, la ville de Jackson abrite certaines personnalités qui se démarquent des autres.

Maria (*Leader/ Extrême*) : Maria Miller est la fille de Kent Robertson, le fondateur du refuge de Jackson. C'est plus ou moins elle qui dirige la ville. Maria est une femme blonde âgée de 52 ans, calme et vindicative. Elle est déterminée à perpétrer le rêve de son père et à faire de Jackson un véritable havre de paix.

Tommy (*Survivaliste/ Élevée*) : Tommy Miller est le mari de Maria, le couple est séparé depuis l'escapade de Tommy à Seattle pour venger la mort de son frère. Il est en charge de la formation des nouvelles recrues de la milice de volontaires chargés de la sécurité de la ville. C'est un homme d'une cinquantaine d'années aux chevaux blonds grisonnant, gravement blessé après son affrontement avec Abby Anderson, il a perdu l'usage de son œil droit et se déplace avec une canne depuis son retour de Seattle.

Dina (*Éclaireur/ Élevée*) : Dina Shapiro fait partie de la milice des volontaires de Jackson, cette jeune maman d'une vingtaine d'années au cheveux noirs et à la peau mate élève seule son fils Jesse junior âgé de deux ans. Le père de JJ, Jesse Kim, est mort à Seattle en 2038, tué par Abby Anderson. Elle a vécu une histoire avec Ellie Williams mais cela s'est mal terminé, elle voit bien que cette dernière essaye de recoller les morceaux et veut se faire pardonner mais Dina n'est pas encore prête pour ça.

Josie (*Toubib/ Modérée*) : ancien médecin travaillant pour la FEDRA dans la ZQ de Denver dans le Colorado, le Docteur Josie Backer fut banni de la zone de quarantaine après que les militaires aient découvert qu'elle détournait certains médicaments afin de les administrer à des patients en fin de vie pour soulager leurs douleurs. C'est une femme d'une soixantaine d'années, souriante et serviable.



Archétype : Éclaireur **Menace :** Extrême
Sexe : féminin **Age :** 21 ans
Taille : 1m65 **Poids :** 50 kg
Yeux : verts clairs **Cheveux :** auburn
Niveau de Santé : 6 **Humanité :** 2 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	5	4	3

COMPÉTENCES

Artisanat 1, Combat à distance 3, Combat rapproché 3, Furtivité 4, Mobilité 3, Reconnaissance 2, Survie 2.

TALENTS

Artificière, Furtive, Immunité génétique, Nerfs d'acier, Réflexes accrus, Robustesse, Sans pitié, Sens aiguisés, Sixième sens, Sournoise, Supporter la douleur, Traqueuse.

RELATIONS

Dina et JJ (+2), Tommy (+1), Maria (+1), Abby (-2).

MOTIVATION

Ne pas finir toute seule.

OBJET FÉTICHE

Carnet à dessin/ Journal intime.

ARMES & PROTECTION

Pistolet semi-auto 9mm, Fusil semi-auto 5.56mm, Couteau de poche, Arc, Machette, Veste en cuir.

ÉQUIPEMENT

Chargeurs 9mm (x4), Chargeurs 5.56mm (x2), Flèches (x10), Trousse de soin (x1).

Ellie Williams : Ellie est née et a grandi dans la ZQ de Boston, et n'a jamais connu ses parents biologiques. Alors qu'elle avait 14 ans, elle a miraculeusement survécu à une morsure d'infecté. Marlène Johnson appris ce qui lui était arrivé et, trois semaines plus tard, elle décida de la faire sortir de Boston pour rejoindre un avant-poste des Lucioles afin d'étudier son 'immunité avec l'espoir de développer un vaccin. Marlène fait alors appel à Joël Miller, un contrebandier local, afin de lui faire quitter la ZQ.
S'en suit un long périple de dix mois où Ellie et Joël se rapprochent au point de développer une relation père/ fille. Ils finissent par rejoindre Salt Lake City où ils retrouvent Marlène qui lui explique qu'Ellie doit mourir s'ils veulent développer un vaccin. Joël ne pouvant se résoudre à abandonner Ellie, il tue Marlène ainsi que plusieurs Lucioles avant de s'enfuir pour rejoindre tous les deux la communauté de Jackson dirigée par Maria et Tommy, le frère de Joël. Deux ans plus tard, Ellie continue de s'interroger sur ce qui s'est passé à Salt Lake City et finit par découvrir la vérité. Folle de rage, Ellie retourne à Jackson et ordonne à Joël de ne plus jamais l'approcher.
En 2038, Joël est victime d'une embuscade et est tué par Abby, une ancienne Luciole devenue milicienne du WLF de Seattle. Ivre de vengeance, Ellie décide de poursuivre le groupe responsable de sa mort. Après trois jours de traque et après avoir massacré une grande partie des personnes présentes ce soir-là, Ellie se confronte enfin à la responsable de la mort de Joël mais elle ne fait pas le poids face à Abby, qui la laisse à demi-consciente et jure de la tuer si jamais elle la revoit un jour.
Un an plus tard, Ellie s'est installée dans une ferme près de Jackson avec Dina et son fils JJ. Encore hantée par ce qu'il s'est passé à Seattle, Ellie n'arrive pas à tourner la page et décide de retrouver Abby afin d'en finir pour de bon. Elle suit sa piste jusqu'à Santa Barbara en Californie où elle a été faite prisonnière par les Crotales. Après avoir mis le feu au camp des Maraudeurs, elle retrouve Abby à moitié morte et les deux femmes s'affrontent sur la plage. Ellie finit par avoir le dessus, et alors qu'elle est sur le point de noyer son ennemie, elle repense à la dernière conversation qu'elle a eue avec Joël la veille de sa mort et comprend que sa haine finira par la détruire, Ellie choisie alors d'épargner Abby et de la laisser partir.
De retour à la ferme, Ellie découvre que Dina et JJ sont partis depuis longtemps. Elle trouve enfin la volonté de pardonner à Joël et retourne à Jackson afin de se faire pardonner par les siens.

Apparence : Ellie est une jeune femme d'une vingtaine d'années aux cheveux courts et à la stature frêle. Elle a une cicatrice qui lui barre le sourcille droit, un tatouage sur l'avant-bras droit qui masque sa cicatrice de morsure et il lui manque deux doigts à la main gauche.

Personnalité : Ellie est une jeune fille intelligente, spirituelle et grande gueule qui est hantée par les horreurs qu'elle a vécues et qu'elle a commises durant sa quête de vengeance à Seattle. C'est une femme déterminée et forte qui fera tout pour mener à bien sa quête de rédemption.

JÉRICHO, ARKANSAS

Jéricho était une petite bourgade de 184 habitants située dans le comté de Crittenden le long de la route nationale AR-77, à 16 km de la frontière avec le Tennessee. Ce village sans prétention composé d'une soixantaine d'habitation était principalement peuplée d'afro-américains pauvres. Jéricho est la toute première communauté autonome du No man's land, créée durant l'Effondrement.

ÉVACUATION

Charlie Hendricks était un jeune adjoint du bureau du shérif de Jéricho, le shérif Tanner étant parti en vacances avec sa famille en Floride, c'était lui qui était responsable des affaires courantes. Lorsque la loi martiale fut déclarée, Charlie se chargea d'organiser l'évacuation et s'assura que les 184 habitants quittent leurs domiciles dans le calme et rejoignent le point d'évacuation situé dans la ville voisine de Marion. Sur place, les habitants de Marion et de Jéricho furent répartis dans plusieurs bus direction Oklahoma City, la zone de quarantaine la plus proche. Une fois les bus remplis, le convoi se mit en route, escorté par plusieurs véhicules militaires. Juste avant d'atteindre Clarksville, les soldats furent avertis durant le trajet que la ZQ allait bientôt atteindre sa capacité d'habitation maximale et qu'elle ne pourrait accepter que 78 personnes de plus. Le Sergent Derek Paulson, en charge du convoi, demanda alors l'autorisation de dérouter les quatre derniers bus vers Dallas, sachant qu'il n'aurait pas assez de carburant pour atteindre une autre ZQ, sa hiérarchie refusa et lui ordonna d'éliminer 106 d'entre eux afin qu'ils ne puissent pas être contaminés par le Cordyceps.



UN CHOIX IMPOSSIBLE

Pour Paulson, il était hors de question d'abattre des civils non-infectés, même s'il s'agissait d'un ordre direct. Il fit arrêter les quatre derniers bus sur le bas-côté et fit sortir les passagers, il expliqua ensuite la situation : la zone de quarantaine ne pourrait accueillir que 78 d'entre eux et que sa hiérarchie lui avait ordonné d'exécuter les autres. Le Sergent Paulson rassura les habitants en leur disant qu'il n'obéirait pas à cet ordre mais que pour 106 d'entre eux, le voyage s'arrêtait là et qu'il ne pouvait malheureusement rien y faire. Il allait maintenant falloir choisir qui allait partir en Oklahoma et qui resterait au bord de la route. Les enfants furent choisit d'office, pour le reste des adultes, une loterie fut organisée, tous marquèrent leurs noms sur un bout de papier et les futurs résidents de la ZQ d'Oklahoma City furent tirés au sort.

Charlie Hendricks fut parmi les chanceux, mais voyant que certaines familles allaient être séparées, il choisit de donner sa place à l'un de ses voisins afin qu'il puisse être avec sa femme et ses enfants, d'autres suivirent son exemple et donnèrent leurs places. Les 78 gagnants de la loterie furent répartis dans deux des quatre bus, Paulson laissa les deux bus restants ainsi que quelques armes et des munitions aux 106 laissés pour compte, en leur expliquant bien qu'ils étaient dorénavant tout seuls et qu'ils allaient devoir trouver un abri le plus rapidement possible et d'y rester le temps que le gouvernement reprenne le contrôle de la situation. Le Sergent Paulson leur souhaita bonne chance et le convoi repris sa route.

ROUTE PÉRILLEUSE

N'ayant réellement nulle part où aller et leur carburant étant limité, les passagers se tournèrent naturellement vers Charlie Hendricks, qui était leur figure d'autorité. Il suggéra alors de retourner à Jéricho, ce que tout le monde accepta sans trop faire d'histoire. Les deux bus firent demi-tour et reprirent la route vers l'Est. Durant leur traversé de Little Rock, alors abandonnée par sa population, Charlie fit arrêter les bus afin de se ravitailler, certains passagers furent chargés d'aller chercher tous ce qui pourrait leur être nécessaires pour survivre : vivres, vêtements, équipement divers, essences, armes et munitions. Leur halte ne passa malheureusement pas inaperçue.

En fouillant un supermarché, des habitants tombèrent sur une horde d'Infectés qui mirent la plupart d'entre eux en pièces et se lancèrent à la poursuite des survivants. Les coups de feu et les cris attirèrent d'autres Infectés qui déferlèrent sur les bus des survivants. Sur les deux bus qui s'étaient arrêtés à Little Rock, seulement un seul réussit à repartir, avec à son bord une soixantaine de passagers.

Le bus se retrouva en panne sèche à l'entrée de Marion, à 9 km de Jéricho. Les rescapés n'eurent d'autre choix que de sortir du bus et trouver de l'essence s'ils voulaient repartir au plus vite. Ils trouvèrent assez rapidement du carburant en siphonnant les véhicules garés aux alentours mais attirèrent également l'attention d'Infectés qui se ruèrent sur eux, plusieurs d'entre eux furent tués avant que le bus ne puisse repartir. Ils atteignirent finalement Jéricho à la tombée de la nuit.



RETOUR À LA CASE DÉPART

Durant les premières semaines qui suivirent le retour des résidents de Jéricho, la population compris très vite que le gouvernement n'organiserait pas de nouvelle évacuation et que les habitants étaient désormais totalement livrés à eux même. Un conseil fut élu par les résidents et Charlie Hendricks en devint le bras armé, ils s'organisèrent afin de faire l'inventaire de tout ce qu'ils avaient besoin, plusieurs groupes furent envoyés dans les villes et les fermes voisines afin de récupérer tout ce qui pourrait être utile à la communauté alors que d'autres furent envoyés au Home Depot de Memphis afin de récupérer le matériel nécessaire pour construire un grillage solide autour du village et ainsi se protéger des Infectés ou bien des Pillards. Ces missions étaient très risquées et plusieurs résidents n'en revinrent jamais. Ce fut difficile mais le grillage fut terminé après un mois d'effort, juste avant les tous premiers bombardements. Les résidents récupérèrent également des animaux de fermes, des vaches, des poulets, des cochons ainsi que quelques chevaux. Le terrain situé à côté du bureau du shérif fut transformé en une grande plantation de riz, la denrée la plus produite dans l'État, ainsi que des champs de blé et de maïs, suffisamment pour nourrir tout le village et être autosuffisant.

PAS SEULS AU MONDE

Durant les premiers mois de l'Effondrement, les résidents de Jéricho pensaient être la seule communauté de survivants dans tout l'État de l'Arkansas et il était assez rare de croiser d'autres survivants, généralement des habitants de Memphis qui avaient raté l'évacuation de la ville et qui avaient réussi à s'enfuir par leur propre moyen. La grande majorité des survivants rencontrés par les résidents de Jéricho furent invités à rejoindre le refuge, mais tous n'avaient pas que des bonnes intentions, il y eut également quelques groupes de Pillards qui tentèrent leur chance à la faveur de la nuit, et s'introduisirent dans le refuge afin de voler des provisions. Les résidents se sont toujours bien défendus et ont repoussé tous les assauts.

Durant cette période, Jéricho accueilli Pete Cornell, le DJ d'une station-radio situé entre Memphis et le refuge, ce dernier aida les résidents à booster la puissance de l'antenne qui était dans le village afin d'offrir aux équipes de ravitaillement une couverture radio beaucoup plus étendue, leur permettant d'étendre leurs communications radio à plus de 100 km autour du refuge. Pete finit par quitter Jéricho quelques années plus tard et retourna s'installer à la station afin de s'en occuper à plein temps.

DISCORDE

Plus les années passaient et plus la population commençait à s'enfermer dans une certaine lassitude. Bien qu'isolée, la ville de Jéricho n'était pas vraiment à l'abri des Infectés et il arrivait parfois que certains d'entre eux se réussissaient à traverser les grilles, ils étaient généralement éliminés assez rapidement par la milice. C'était surtout ceux qui se trouvaient dans les deux villes les plus proches du refuge, Marion et à Memphis, qui posaient problème, et bien souvent, les résidents envoyés en mission de ravitaillement revenaient blessés voir ne revenaient pas du tout. Après la perte de toute une équipe lors de l'une de ces missions, les résidents commencèrent à mettre en doute la capacité du conseil à gérer la ville et des voix dissonantes se faisaient de plus en plus entendre, si bien que Charlie Hendricks avait de plus en plus de mal à maintenir l'ordre à Jéricho. Un cap fut franchi en 2031, lorsque Derek Lowry perdit Patrick, son fils unique, durant l'une de ces sorties. Lowry, fou de douleur, jugea les membres du conseil de Jéricho responsable de la mort de son fils et tua l'un d'entre eux de sang-froid. Il fut arrêté par Hendricks avant qu'il ne puisse abattre d'autres personnes. Un long et pénible procès suivit cette tragédie, une partie des résidents voulait que Lowry soit pendu pour son crime mais le jury trouva des circonstances atténuantes et décida de le bannir du refuge sans espoir de retour. Plus personne n'entendit plus jamais parler de Lowry, on pense qu'il est mort depuis longtemps mais certains sont persuadés de l'avoir aperçu, les observant de loin.

LA NUIT DES LAMES & DES LARMES

Il y a cinq ans, Jéricho a bien failli être détruite. Durant la nuit du 15 Mars 2035, un groupe d'une douzaine d'individus se sont introduits dans le refuge, ils se sont dispersés dans les rues, ils sont entrés dans des maisons au hasard et ont massacré à la machette tous ceux qui s'y trouvaient, hommes, femmes et enfants, avant d'y mettre le feu. Les résidents réussir cependant à contre-attaquer et tous les assaillants furent tués à l'exception d'un seul. Le dernier membre du groupe ne donna aucune réponse, il se contenta de sourire avant de se trancher la gorge. Il ne s'agissait pas de Pillards, ils n'avaient ni cherché à voler des vivres ou bien de l'équipement, ils étaient juste venus pour commettre un massacre. Cette nuit-là, vingt-six résidents perdirent la vie et personne ne sait pourquoi.



JÉRICHO, LE PREMIER REFUGE

Les résidents de Jéricho ont connu des hauts et des bas depuis le début de la pandémie et leur retour forcé au village. Bien que tous les habitants gardent une certaine rancœur vis-à-vis du gouvernement qui les a lâchement abandonnés, ils restent convaincus que le seul moyen de s'en sortir et de prospérer et de compter les uns sur les autres. Ils n'hésitent jamais à aider d'autres survivants dans le besoin, leur proposant de se joindre à leur refuge ou bien en les hébergeant le temps qu'ils se remettent de leurs blessures et qu'ils reprennent leur route. Ils ne sont pas naïfs pour autant et savent comment marche le monde désormais, ils sont également préparés à se défendre contre n'importe quel danger s'y ils sont obligés, les résidents ayant tous reçu une formation aux maniements des armes à feu dispensée par Charlie Hendricks.

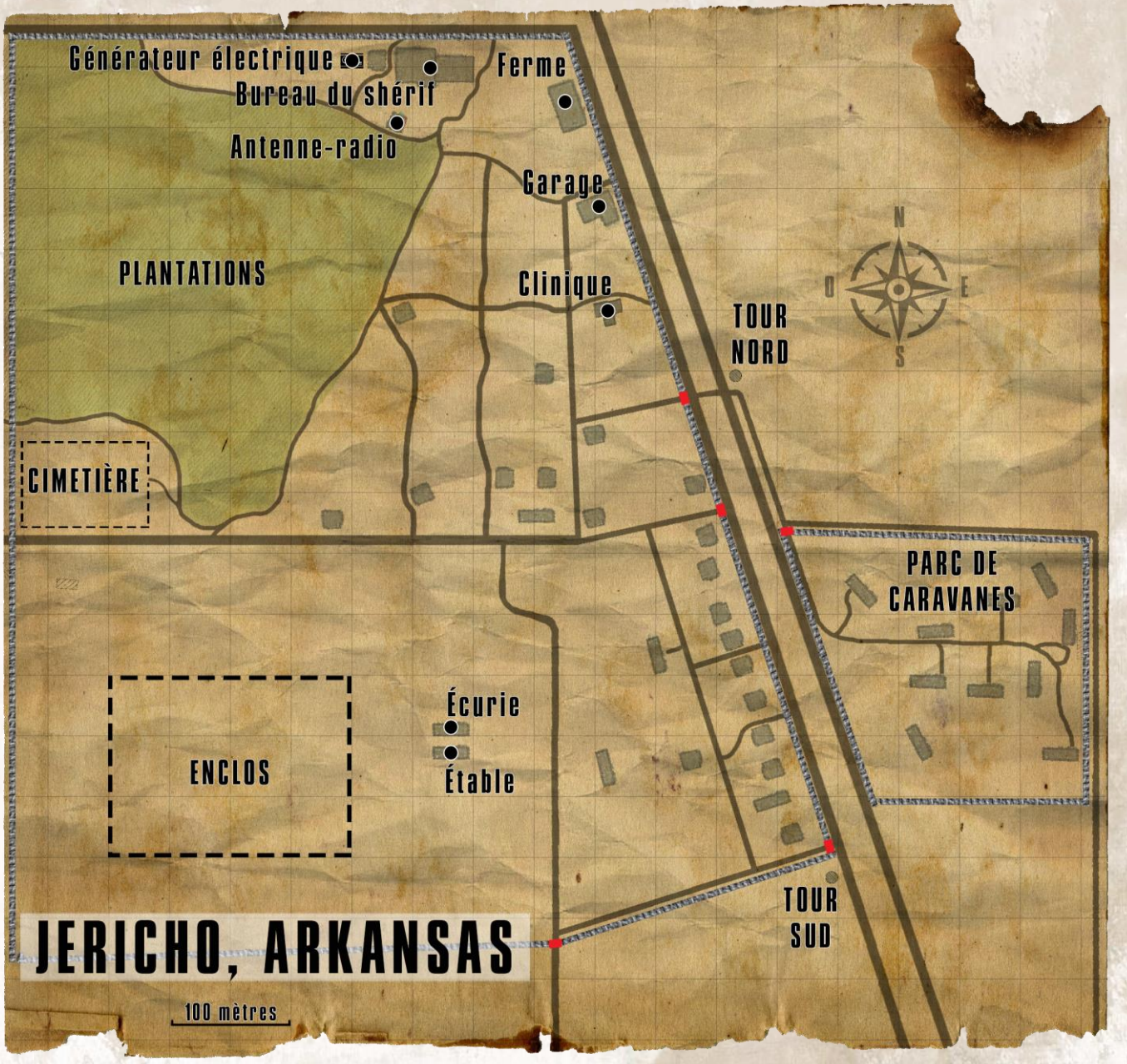
JÉRICHO, ARKANSAS

Dirigeant : Conseil de Jéricho
Taille : IV
Système politique : démocratie
Population : 77 résidents
Niveau de défense : 3

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
7	7	7	7

Le bureau du shérif : le village de Jéricho est protégé par une petite milice armée composée d'une quinzaine de résidents et dirigée par Charlie Hendricks, le bureau du shérif leur sert de quartier général. Hendricks gère également les plannings de sortie pour les équipes envoyées en ravitaillement dans le No man's land. Ce lieu sert de dépôt d'armes et de munitions et abrite également un poste de communication permettant de joindre tous les groupes qui sont à l'extérieur du refuge.
Le bâtiment où se trouve le bureau du shérif est accolé à l'hôtel de ville où les six membres du conseil du refuge se réunissent et prennent toutes les décisions importantes concernant l'avenir de Jéricho. Chaque mois, les résidents sont invités à se réunir dans la salle du conseil afin de faire entendre leur voix.

L'antenne-radio : située face au bureau du shérif, l'antenne-radio permet de communiquer avec l'extérieur et sert de relais à la station-radio se trouvant juste avant le pont menant à Memphis. La station-radio a permis d'amplifier le signal de l'antenne de Jéricho, permettant une couverture-radio beaucoup plus étendue, ce qui a permis aux équipes chargées du ravitaillement de s'aventurer beaucoup plus loin que d'habitude tout en restant à portée de communication et permettant d'explorer de nouveaux secteurs.



La ferme : à côté au bureau du shérif se trouve une petite ferme où les résidents de Jéricho élèvent des poules, des cochons ainsi que quelques chèvres destinés à la consommation.

Le garage : le village possède son propre atelier réservé à l'entretien et à la réparation de la demi-douzaine de véhicules que le refuge possède. Le garage est vide la plupart du temps, les véhicules étant utilisées par les groupes chargé des missions de ravitaillement dans le No man's land. La personne en charge du garage est Carlos Garcia, un *Mécano* qui a fut banni de la ZQ d'Oklahoma City il y a quelques années.

La clinique : l'une des maisons inoccupées fut transformée en clinique durant les premières années du refuge, on y trouve le matériel nécessaire pour y soigner les blessures légères ainsi que quelques médicaments. La clinique est gérée par Ross Taylor, un ancien vétérinaire originaire de Memphis.

L'écurie : situé au Sud-Ouest du refuge, l'écurie contient une dizaine de chevaux. Les résidents les utilisent essentiellement pour des petits trajets ou bien pour patrouiller autour du périmètre de sécurité du refuge.

L'étable : à gauche de l'écurie se trouve une étable où les résidents entreposent la nourriture pour les chevaux et les bovins se trouvant dans l'enclos en face.

L'enclos : le refuge de Jéricho possède également un enclos où élèvent des bovins destinés à la consommation. À l'origine, les résidents avaient récupéré plusieurs vaches dans les fermes alentours au tout début de l'Effondrement, aujourd'hui, une soixantaine de bovins y sont parqués.

Le cimetière : Jéricho ne possédait pas de cimetière à l'origine, mais le monde étant aujourd'hui ce qu'il est, c'est un lieu qui s'est considérablement agrandit au fil du temps. Les résidents y viennent pour se recueillir sur les tombes de leurs chers disparus.

Le générateur électrique : accolé au bureau du shérif se trouve à grand générateur électrique qui fut récupéré dans l'une des usines voisines. Ce générateur fournit l'électricité nécessaire au bon fonctionnement de tous les appareils électriques du refuge, de l'éclairage des maisons ainsi que l'éclairage extérieur. Toutes les stations-services se trouvant à proximité du refuge furent entièrement vidées afin d'avoir les réserves de carburant nécessaires pour faire tourner le générateur. La collecte d'essence est devenue une mission essentielle pour les groupes de ravitaillement.

Le parc de caravanes : situé à l'Est du refuge, de l'autre côté de la AR77, se trouve un parc où sont stationnés une dizaine de caravanes et de mobil-homes. La plupart sont vides et sont utilisées pour loger les survivants de passage que les résidents accueillent. Le parc est entouré par une clôture faite de taule et de grillage, comme celle qui entoure Jéricho.

Les plantations : durant la première année du Confinement, les résidents ont commencé à cultiver la terre et ont transformé un grand terrain situé en face du bureau du shérif afin d'y faire pousser du riz, du blé et du maïs. Ce fut long mais à force de ténacité et combiné avec l'élevage de plusieurs animaux de ferme, les résidents ont réussi à devenir autosuffisant.

Les tours de guet : afin d'augmenter la sécurité du refuge, les résidents de Jéricho ont construit deux tours de guet à partir de taules et de vieux conteneurs qu'ils ont installées au Nord et au Sud le long de la route nationale AR77 afin de surveiller l'horizon. Un résident armé y est posté en permanence muni d'un talkie-walkie afin de prévenir le refuge en cas de danger ou bien lorsque des visiteurs s'approchent.



LA STATION-RADIO DU VIEUX PETE

Situé à une vingtaine de minutes en voiture du refuge de Jéricho, juste à la frontière entre les États de l'Arkansas et du Tennessee, se trouve la station-radio KWAM. Découverte par les résidents de Jéricho lorsque l'ancien DJ, Pete Cornell, est venu se réfugier dans le village durant les tous premiers mois de l'Effondrement. La station KWAM devint un avant-poste d'importance puisque l'antenne-radio située dans la station permet d'amplifier la couverture radio du refuge.

Le vieux Pete y vit en permanence et s'occupe d'entretenir l'antenne depuis le début. Il passe également des playlists de chansons tous les jours, de 8h du matin jusqu'à 22h, il lui arrive également de manière régulière le week-end de prendre le micro et de lire durant deux heures quelques succès de librairie, dernièrement, il vient de commencer la saga Harry Potter. Les jeunes résidents de Jéricho font souvent des pieds et des mains afin de partir en mission de ravitaillement à la station-radio car, en plus de ses goûts très sûr en musique, Pete distille son propre alcool maison et fait pousser de la marijuana dans son jardin. À 65 ans et après plus de quarante années au service de la station, Pete se fait vieux et cherche quelqu'un parmi les résidents qui pourrait prendre sa suite.

LE FANTÔME DE SUNSET

Situé à 8 km au Sud-Ouest de Jéricho se trouve un petit lotissement nommé Sunset qui fut totalement abandonné par ses habitants aux premiers jours de l'évacuation. Lorsque les résidents de Jéricho sont revenus dans le village afin d'en faire leur refuge, ils ont fait des raids réguliers dans le lotissement afin de récupérer tout ce qui pouvait leur être utile et ce malgré la présence de plusieurs dizaines d'Infectés dans le secteur. Jéricho cessa d'envoyer des missions de ravitaillement à Sunset après la tragédie qui coûta la vie à toute un groupe, dont le fils de Derek Lowry faisait partie. Après son bannissement de Jéricho pour le meurtre de sang-froid d'un membre du conseil du refuge, Lowry s'est directement rendu à Sunset, dans l'espoir d'y retrouver le corps de son fils et d'y mourir de la même façon que lui, mais les circonstances ont fait qu'il trouva à la place la maison d'un *Survivaliste* dont la cave n'avait jamais été fouillé et qui était remplie de vivres et d'armes. Depuis, cette cave devenu son refuge.

Lowry, le cœur rempli d'aigreur, planifia alors sa vengeance contre Jéricho. Il installa de nombreux pièges le long de la route AR77 en direction du Sud afin d'immobiliser les véhicules qui passaient par-là et pouvait ainsi tirer leurs occupants comme des lapins avec son fusil à lunette. Durant les neuf dernières années, Lowry fut personnellement responsable de la mort de huit résidents de Jéricho ainsi que de plusieurs autres survivants qui ont eu le malheur de passer devant son viseur. Personne au refuge ne soupçonne Lowry d'avoir tué plusieurs résidents, pour eux ces embuscades ne peuvent être que l'œuvre d'une bande de Pillards. Les réserves de vivres de Lowry sont de plus en plus réduites, bientôt, il sera obligé de sortir de sa cachette pour de bon et revenir à Jéricho pour en finir avec le refuge, de façon définitive.



SOCIÉTÉ & MODE DE VIE

Les résidents de Jéricho ont basé toute leur société sur l'entre-aide et la coopération. Ils partent du principe que, même s'ils ne s'apprécient pas tous, il est dans l'intérêt du refuge de pouvoir compter les uns sur les autres. Ils vivent selon des règles basées sur les anciens principes moraux qui régissaient autrefois la société. De ce fait, Jéricho a souvent accueilli les bras ouverts des survivants en perdition venus de l'extérieurs afin de les soigner, de partager différentes rumeurs avec eux et d'échanger des ressources, le temps qu'ils reprennent la route. Bien évidemment, s'ils possèdent des compétences et des connaissances qui pourraient servir au refuge, ces survivants sont vivement encouragés à rester, comme ce fut le cas pour le Docteur Ross ou bien pour Carlos le mécanicien. Il va sans dire que cette façon de vivre dans le monde d'aujourd'hui peut s'avérer dangereux et attirer toutes sortes de mauvaises personnes. Il est déjà arrivé que des survivants du No man's land ramenés à Jéricho abusent de l'hospitalité du refuge et soient pris la main dans le sac en train de voler des ressources ou de la nourriture et lorsque cela arrive, la sentence pour avoir abusé de leur confiance est un bannissement immédiat et sans appel, le voleur est amené à une dizaine de kilomètres de Jéricho et abandonné sur place, sans arme ni équipement. Dans le cas où un survivant arrive à s'enfuir avec des ressources volées au refuge, il est impitoyablement poursuivi et traqué par les hommes de Charlie Hendricks. Les voleurs ne survivent généralement pas très longtemps.

À force d'accueillir d'autres survivants, les résidents de Jéricho ont appris l'existence de nombreuses autres communautés autonomes éparpillées un peu partout dans le No man's land et depuis quelques années, le conseil de Jéricho cherche à établir des contours commerciaux avec ces communautés afin d'échanger ressources et savoir-faire pour que la civilisation puisse perdurer et que tous puissent prospérer.

PERSONNALITÉS IMPORTANTES

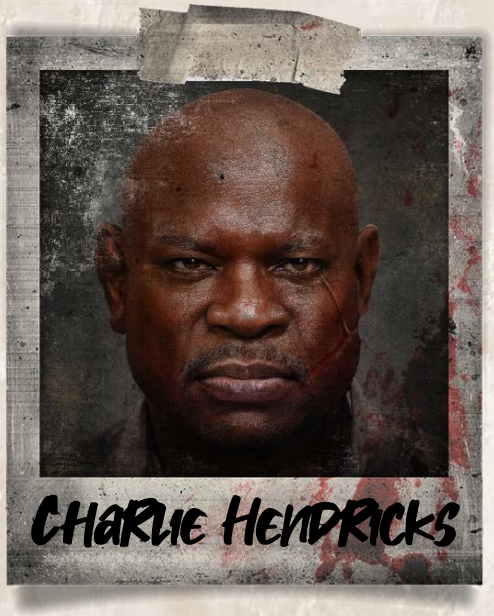
Jéricho est certes une petite communauté mais tous se connaissent et sont prêts à prendre des risques afin de protéger leurs voisins.

Fiona (*Charognard/ Modérée*) : Fiona Briggs était en piteuse état lorsqu'elle fut ramenée à Jéricho il y a cinq ans. Elle ne parle pas souvent de son passé, tout ce que l'on sait d'elle c'est qu'elle a perdu ses parents et ses deux jeunes sœurs durant le Confinement et qu'elle a dû faire de nombreuses choses horribles pour survivre. Elle a mis plusieurs mois à se réadapter à faire confiance à d'autres personnes mais depuis, cette femmes d'une quarantaine d'années est devenue une résidente à part entière et la baby-sitter préférée de tous les enfants du refuge.

Carlos (*Mécano/ Élevée*) : né et élevé à Oklahoma City, Carlos Garcia a fait partie des chanceux qui se sont retrouvés dans une zone de quarantaine. Il trouva un boulot dans les garages de la FEDRA et s'occupait des réparations de leurs véhicules. Un jour, des soldats l'ont accusé de voler des pièces détachées pour les revendre sur le marché noir et il fut banni de la ZQ d'Oklahoma City. Il fut récupéré plusieurs mois plus tard et invité à rester pour s'occuper des véhicules du refuge.

Le vieux Pete (*Archiviste/ Élevée*) : Pete Cornell est le gardien de la station-radio se trouvant avant le pont pour Memphis. C'est un vieux hippie d'une soixantaine d'années un peu excentrique, il a un très bon goût en matière de musique et fait pousser une excellente weed.

Ross (*Toubib/ Modérée*) : Ross Taylor était un jeune diplômé en médecine vétérinaire lorsque la pandémie s'est abattue sur le monde. Il a fait partie de nombreux groupes et à longtemps survécu dans le No man's land jusqu'à ce qu'il soit accueilli il y a une dizaine d'années à Jéricho pour devenir, faute de mieux, le médecin attitré du refuge.



Archétype : Vétéran
Menace : Élevée
Sexe : masculin
Age : 52 ans
Taille : 1m85
Poids : 90 kg
Yeux : marrons
Cheveux : chauve
Niveau de Santé : 5
Humanité : 5 (+0)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
5	3	3	4

COMPÉTENCES

Combat à distance 2, Combat rapproché 2, Commandement 3, Endurance 2, Mobilité 1, Reconnaissance 2, Survie 2.

TALENTS

Carnage, Entrainement militaire, Garde du corps, Sans pitié, Sens accrus, Sixième sens.

RELATIONS

Fiona (+1), Ross (+1), Pete (+1), Carlos (+1).

MOTIVATION

Trouver chaque jour la force de ne pas se tirer une balle dans la tête.

OBJET FÉTICHE

Photo abimée de la famille Sabine Gentry.

ARMES & PROTECTION

Révolver .357 magnum, Fusil à pompe .12.

ÉQUIPEMENT

Cartouches .357 magnum (x12), Cartouche .12 (x10), Flasque de whisky.

Charlie Hendricks : né en Alabama, Charlie perd ses parents très jeunes dans l'incendie de leur maison dont il est le seul à avoir survécu. Il est alors recueilli par son oncle qui vie dans le petit village de Jéricho en Arkansas. Il connait une scolarité normale mais rêve de grandes études afin de pouvoir enfin partir de ce petit patelin dans lequel il vie. À sa majorité, il s'engage dans la garde nationale afin de payer ses études de droit. Après ses classes, son peloton est envoyé en Irak où il est témoin des pires atrocités dont l'homme est capable. Il est l'un des rares de sa promotion à retourner aux États-Unis.

Après avoir obtenu son diplôme de droit avec tout juste la moyenne, il tente à plusieurs reprises de passer l'examen du Barreau, de l'Arkansas, de l'Alabama et du Tennessee, sans succès hélas. Il trouve un poste d'adjoint au bureau du shérif de Jéricho, sous les ordres du Shérif Cliff Tanner, un officier de police médiocre mais très apprécié de la population, ce qui fait qu'il est réélu chaque année. Les années passent et Charlie commence à s'habituer à sa petite vie tranquille et devient également très apprécié par les habitants de Jéricho.

Lorsque la loi martiale est déclarée le 30 Septembre 2013, Charlie est en charge du bureau du shérif durant l'absence de Tanner, alors en vacance en Floride avec sa famille. Il supervise l'évacuation de Jéricho. Durant le trajet qui les mène vers la ZQ d'Oklahoma City, il est informé que tous ne pourront pas y aller et décide de laisser sa place afin de ne pas séparer des familles. Il retourne alors à Jéricho avec les autres laissé pour compte et commencent à construire un refuge durable dont il devient le protecteur après l'élection d'un conseil municipal.

Durant les années qui suivent, Jéricho accueille de nombreux survivants du No man's land, notamment Sabine Gentry, une jeune veuve accompagnée de ses deux fils, dont Charlie se rapproche peu à peu et finit par l'épouser quelques années plus tard. Malgré tout, Charlie a des plus en plus de mal à maintenir l'ordre à Jéricho, la population s'étant enfermée dans une certaine lassitude.

Le 15 Mars 2035, un groupe d'inconnus pénètre l'enceinte du refuge et massacre vingt-six, résidents, dont Sabine et ses deux enfants, laissant Charlie gravement blessé au visage. Depuis la mort de Sabine, Charlie n'est plus vraiment le même homme, il s'est enfoncé dans l'alcool et est persuadé qu'il aurait dû mourir ce jour-là. Il fait tout pour cacher sa dépression aux résidents du refuge et personne ne sait à quel point il va mal. S'il ne trouve pas d'aide ou bien une bonne raison de vivre, il risque fort d'en finir lui-même, de manière définitive.

Apparence : Charlie est un homme afro-américain massif, chauve âgé d'une cinquantaine d'années. Il porte une vilaine cicatrice sur le côté gauche du visage. Il a également le lobe de l'oreille gauche manquant.

Personnalité : Charlie Hendricks est un homme alcoolique, dépressif et brisé. Depuis la mort de sa femme, il mène chaque jour un combat intérieur pour trouver la force de ne pas en finir. La plupart du temps, c'est sa dévotion envers le refuge qui lui permet de tenir le coup.



SANTA CATALINA, CALIFORNIE

Située à 35 km des côtes californiennes, l'île de Santa Catalina est une île rocheuse d'une superficie de 194 km^2 faisant partie des Channel Islands et était la seule île de cette région à être urbanisée et à posséder une population permanente. La majorité de ses 3,800 habitants vivait dans la ville d'Avalon, sur le versant Nord-Est de l'île. Baptisée Santa Catalina par l'explorateur espagnole Sébastian Viscaino en 1602, l'île servie de base d'opération à de nombreux occupants au cours des trois cents années suivantes, chasseurs russes, pirates, contrebandiers, des moines franciscains essayèrent même d'y bâtir une mission mais échouèrent à cause du manque d'eau douce. Au début du 20ème siècle, c'est l'accroissement rapide de la population de Los Angeles qui contribua au développement de l'île et à en faire une destination de vacances.

BLOCUS MARITIME

Lorsque la pandémie commença à proliférer aux États-Unis, Santa Catalina ne fut pas épargnée. Durant les premiers mois de l'Effondrement, plutôt que de faire évacuer la population, la marine effectua un blocus de l'île, empêchant quiconque d'entrer ou d'en sortir et abattant sans sommation tous ceux qui essayèrent. Plus de 90% de la population de l'île fut infectée ou bien tuée durant les mois suivants, les rescapées se barricadèrent dans l'ancien casino d'Avalon en attendant des secours qui ne vinrent jamais. Voyant que le gouvernement les avait totalement abandonnés et qu'ils ne pouvaient désormais compter que sur eux même, les habitants d'Avalon s'organisèrent et menèrent une guerre sans merci contre les Infectés qui avaient envahi leur ville. Étonnamment, ils réussirent à en éliminer suffisamment pour reprendre le contrôle d'Avalon. N'ayant plus aucun ravitaillement venant du continent, les résidents d'Avalon durent s'adapter à cette nouvelle réalité, ils ne pouvaient plus regagner le continent, tous les bateaux qui avaient réussi à quitter l'île avaient été interceptés et coulés par la marine. Le blocus finit par être levé dix ans plus tard, peu de temps après l'Insurrection, signe que la situation s'était peut-être stabilisée, mais comme aucun secours ne vint, les derniers survivants d'Avalon en conclurent que le gouvernement avait dû s'effondrer et qu'ils étaient vraiment tout seuls.

DES NOUVELLES DU CONTINENT

En Décembre 2023, un bateau en provenance du continent accosta sur l'île, il s'agissant d'un groupe de Lucioles basé à Santa Barbara et commandé par Richard Falco. Ils informèrent la population d'Avalon de la situation actuelle : que l'infection cérébrale par Cordyceps s'était répandue partout à travers le monde, que la plupart des gouvernements étaient tombés et que les États-Unis étaient devenue une dictature militaire contrôlant plusieurs villes où ils avaient rassemblé ce qu'il restait de la population. Falco ajouta qu'il faisait partie des Lucioles, un mouvement de résistance fondé par Marlène Johnson dont les buts étaient de restaurer la démocratie et de trouver un vaccin contre l'infection cérébrale par Cordyceps. Falco expliqua également qu'il n'était pas venu à Santa Catalina par hasard, ses intentions étaient de trouver un site afin d'installer une base arrière pour permettre aux Lucioles de se regrouper en cas de problèmes, il ne s'attendait simplement pas à ce qu'il y ait encore des survivants sur l'île. Les habitants proposèrent alors de faire de l'ancien casino leur base d'opération, ce dernier ne servait plus à la population depuis qu'ils avaient repris la ville.
Beaucoup parmi les jeunes résidents d'Avalon furent convaincus par les idéaux des Lucioles et furent recrutés par l'organisation, ils furent entrainés puis envoyés sur le continent afin de rejoindre des cellules se trouvant dans les ZQ pour continuer la lutte contre la FEDRA.

LA GUERRE NE CHANGE JAMAIS

Après la destitution de Joe Biden et de son gouvernement en 2023, la FEDRA mena une contre-attaque sans merci contre tous ceux qui osèrent s'opposer à elle et intensifia la



répression des résidents des zones de quarantaine, en multipliant les exécutions et les bannissements. De plus, il était devenu de plus en plus difficile pour les Lucioles de trouver du soutien auprès de la population, surtout après plusieurs attentats qui firent de nombreuses victimes collatérales comme à Denver ou bien à Atlanta.
Durant cette période, les Lucioles changèrent de tactique, plutôt que de combattre frontalement la FEDRA, ses membres infiltrés dans les ZQ poussèrent les résidents à la révolte en organisant des émeutes et cela porta ses fruits avec le soulèvement des résidents de la zone de quarantaine de Pittsburgh et plus tard celle de Seattle. Les Lucioles pensaient ainsi pouvoir montrer à la population que la FEDRA pouvait être vaincu et utiliser les ZQ libérées comme bases pour recruter de nouveaux membres. Mais certains ne voulaient pas combattre dans leur guerre, comme à Pittsburgh où ils furent chassés juste après la libération de la ville. Ils eurent plus de chance à Seattle où ils établirent une alliance solide avec Isaac Dixon, le chef de la milice du WLF.
En 2030, le bâtiment des sciences de l'Université Est du Colorado, qui était le principal centre de recherches des Lucioles, fut totalement abandonné à la suite de failles dans la sécurité. Tout le personnel fut alors évacué et relogé dans une nouvelle base dirigée par le Docteur Jerry Anderson, à l'hôpital Sainte-Marie dans l'ancienne ZQ de Salt Lake City, là-bas, les Lucioles continuèrent d'étudier le Cordyceps dans l'espoir de développer un vaccin.

LA FILLE QUI ÉTAIT LA CLÉ DE TOUT

L'espoir de trouver un vaccin devint une réalité lorsqu'en Avril 2034 une patrouille retrouva Ellie Williams dans un tunnel près de l'hôpital Sainte-Marie, cette jeune fille de quatorze ans possédait une immunité à l'infection et avait été confiée aux soins de Joël Miller par Marlène Johnson, et s'était enfuit de la ZQ de Boston neuf mois plus tôt.

Après avoir soigneusement observé les radios de la jeune fille, le Docteur Anderson conclut que la seule façon d'étudier l'immunité d'Ellie était d'extraire le Cordyceps qui était dans son cerveau lors d'une opération chirurgicale qui lui serait obligatoirement fatale. Après avoir pesé le pour et le contre, Marlène Johnson donna son accord, persuadée que le sacrifice d'Ellie serait un petit prix à payer pour le développement d'un vaccin. Alors qu'Ellie était préparée pour la chirurgie, l'opération fut interrompue par l'arrivée de Joël Miller qui tua le Docteur Anderson et qui enleva la jeune fille. Miller réussit à se frayer un chemin jusqu'au parking et rencontra Marlène qui tenta de le stopper, elle fut également abattue par le contrebandier avant qu'il ne vole une voiture et ne prenne la fuite avec Ellie.
Avec la disparition d'Ellie, les espoirs de créer un vaccin s'étaient définitivement envolés.

IMPLOSION

Après les meurtres de Marlène Johnson et du Docteur Anderson le 28 Avril 2034, et la disparition de la seule immunisée à l'infection cérébrale par Cordyceps connue, ce qu'il restait de l'état-major des Lucioles s'est réuni à Sainte-Marie afin de décider de la suite à donner à l'organisation. Très vite, Richard Falco entra en conflit avec d'autres membres des Lucioles pour prendre la succession de Marlène et plusieurs groupes se sont alors formés autour d'eux. Commença alors une lutte de pouvoir violente entre les différentes factions. Durant les six mois qui ont suivi, toutes les cellules actives présentes dans le No man's land ont progressivement quitter les ZQ afin de se joindre à la guerre de succession. Finalement, c'est la faction dirigée par Falco qui l'emporta et les Lucioles survivants n'eurent d'autre choix que de le rejoindre.
Las de ce conflit fratricide, d'autres décidèrent purement et simplement d'abandonner les Lucioles, certains partirent se réfugier à Seattle où ils rejoignirent le WLF.



NOUVEAU MANAGEMENT

Après la victoire de la faction de Falco en Octobre 2034, les derniers membres des Lucioles encore en vie reçurent l'ordre d'abandonner définitivement tous les avant-postes de l'organisation et de venir se regrouper à Avalon sur l'île de Santa Catalina afin de se réorganiser. Seule une poignée répondit présent, la plupart préférant tout simplement abandonner et quitter l'organisation. Parmi ceux qui avaient encore foi dans le message des Lucioles se trouvaient de nombreux médecins et scientifiques comme le Docteur Constance Bergman qui devint la cheffe du programme de recherches des Lucioles. Elle et son équipe aménagèrent un laboratoire au centre des sciences marines à 10 km au Nord-Ouest d'Avalon, sur une colline surplombant le village abandonné de Two-Harbor.

La cohabitation avec les résidents d'Avalon finit par s'éroder avec le temps, les Lucioles mirent en place des points de contrôle tout autour de la ville, pour « des questions de sécurité » disaient-ils, mais c'étaient surtout afin de surveiller les déplacements de la population, ils établirent également des zones dont l'accès étaient dorénavant interdit ou bien limité comme le casino, la station-radio ou bien le port. Dire que ces restrictions ne passèrent pas vraiment auprès de la population était un euphémisme et celle-ci commença très clairement à faire entendre son mécontentement auprès de Falco. Les résidents d'Avalon, menés par Robert Alvares, prirent les armes et tentèrent de chasser les Lucioles de l'île en 2038 mais échouèrent tout de même malgré leur supériorité numérique. Après cet échec, Falco fit exécuter Alvares et prohiba la possession d'armes à feu aux résidents. Falco assura les résidents d'Avalon que les Lucioles se battaient pour la bonne cause et que tous ce qu'ils faisaient n'avaient qu'un seul et unique but : assurer leur sécurité.

Avec ces nouvelles restrictions et la répression que les Lucioles exerçaient sur la population, Falco réalisa trop tard qu'il se comportait exactement comme la FEDRA et que regagner la confiance des résidents d'Avalon ne serait pas une mince affaire.

UN NOUVEL ESPOIR

En Mai 2039, la tour-radio d'Avalon capta un message envoyé depuis l'avant-poste abandonné de Santa Barbara, il s'agissait d'Abby Anderson, la fille du Docteur Anderson. Après avoir répondu à plusieurs questions afin de confirmer son identité, Abby apprit que tous les avant-postes des Lucioles du continent avaient été abandonnée et que ses derniers membres se trouvaient sur l'île de Santa Catalina, dont on lui donne les coordonnées.

Des mois plus tard, un bateau à moteur contenant deux personnes en piteux état fut retrouvé sur la plage au Nord-Ouest du casino. Il s'agissait d'Abby Anderson et d'un jeune garçon transgenre nommé Lev, ils souffraient tous les deux de blessures diverses, de coups de soleil et de déshydratation sévère. Après avoir reçu des soins appropriés, Abby repris connaissance et révéla à Falco qu'elle avait retrouvé la trace de Joël Miller, le responsable de la mort de son père et de Marlène Johnson, et qu'elle l'avait tué. Elle lui apprit également qu'Ellie Williams, la fille immunisée contre l'infection cérébrale par Cordyceps, était encore en vie et qu'elle se trouvait probablement dans la ville de Jackson, située au Wyoming.

Cette nouvelle raviva une flamme s'était depuis longtemps éteinte dans le cœur de la plupart des Lucioles, l'espoir de pouvoir développer un vaccin à l'infection cérébrale par Cordyceps. Falco fit immédiatement envoyer une équipe sur le continent avec pour mission ramener Ellie à Avalon à n'importe quel prix afin que le Docteur Bergman puisse développer un vaccin basé sur son immunité génétique.



Bien qu'Ellie Williams était directement responsable de la mort de tous ses amis, Abby n'était plus vraiment d'accord avec l'idée de la sacrifier pour développer un hypothétique vaccin. Après avoir regagné des forces et contre toutes attentes, elle décida de retourner sur le continent, accompagnée de Lev, afin de retrouver Ellie et la mettre en garde sur les intentions des Lucioles, mais également pour lui dire qu'elle comprenait pourquoi elle l'avait suivi jusqu'à Seattle après la mort de Joël Miller malgré tout ce qu'il avait fait et qu'elles étaient maintenant quittes.

INVASION

En Décembre 2039, alors que les recherches du Docteur Bergman commençaient à connaitre quelques résultats prometteurs, le QG des Lucioles perdit soudainement le contact avec son laboratoire. Voyant qu'il ne recevait aucune réponse malgré les nombreuses tentatives de prises de contact, Falco envoya une équipe au centre des sciences marines afin de voir ce qui était arrivé à l'équipe de recherche. Une fois sur place, les Lucioles ont découvert que le site avait été pris d'assaut par un groupe de soldats inconnus, lourdement armés et équipés de combinaison de protection. Les Lucioles ont tout de suite pensé à une équipe de la FEDRA qui était venu en reconnaissance afin d'établir une base avant de lancer une attaque à grande échelle sur Avalon.

Pour Falco il était hors de question de perdre le centre de recherches sur le Cordyceps le plus important des Lucioles. Il décida donc d'envoyer une équipe sur place afin de reprendre le centre des mains des assaillants mais les Lucioles perdirent contact avec eux à peine arrivé sur place et aucun ne revint de cette mission. Suite à cela, Falco décida de renforcer les défenses autour d'Avalon et de leur QG, s'attendant à une attaque imminente. Mais rien ne se produisit, l'ennemi s'était retranché au centre et n'en bougeait pas. Cela fait maintenant trois mois que cette incident s'est produit et les Lucioles ne connaissent toujours pas l'identité de ce groupe de soldats ni qu'elles sont leurs intentions.

AVALON, CALIFORNIE

Dirigeant : Richard Falco/ Matilda Alvares

Taille : V

Système politique : autoritaire

Population : 311 résidents (dont 117 Lucioles)

Niveau de défense : 4

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
3	7	8	8

AVALON, LE TOMBEAU DES LUCIOLES

Avec ses 3728 habitants avant la pandémie, Avalon était la plus grande ville de toutes les Channel Islands. L'infection cérébrale par Cordyceps y a fait de monstrueux ravage, tuant ou infectant 90% de sa population. Les survivants ont pourtant réussi à reprendre le contrôle d'Avalon et ont construit des barricades autour du centre-ville, le reste de la ville ayant été totalement abandonné. Lorsque le groupe de Lucioles mené par Richard Falco est arrivé après la fin du blocus maritime en 2020, la population d'Avalon pensait qu'elle allait être évacuée en lieu sûr mais au lieu de cela elle apprit que le gouvernement ne comptait absolument pas envoyer des secours, les résidents ont alors accepté l'aide des Lucioles et Avalon est devenue l'une de leur base arrière dans leur guerre pour retrouver la démocratie. Mais plus le temps passait et plus les Lucioles commençaient à se comporter comme une force d'occupation, forçant les résidents à leur obéir, ce qui a mené à une révolte orchestrée par Robert Alvares, qui réussit à convaincre la population de se soulever afin de chasser les Lucioles en 2038, mais la révolte fut un échec et Alvares, ainsi que les autres meneurs, furent exécutés.



Après la mort de Robert Alvares, les résidents d'Avalon se sont naturellement tournés vers sa fille Matilda, qui devint alors la nouvelle figure d'autorité. Depuis deux ans, Matilda fait tout pour trouver des compromis avec Falco.
Dernièrement, un groupe de Lucioles a quitté l'île direction le continent, ce qui n'était jamais arrivé en six ans. Matilda sent bien que Falco lui cache quelque chose, ses hommes sont plus tendus que d'habitude. Quelque chose d'important est sur le point de se produire. Mais quoi ?

Le bureau du shérif : le poste de police d'Avalon servait d'armurerie et de prison aux résidents d'Avalon. Après la révolte ratée d'Alvares, les Lucioles ont réquisitionné le bureau du shérif et en ont fait leur avant-poste dans la ville. C'est ici qu'ils ont mis sous clé toutes les armes confisquées aux résidents, il y a une vingtaine de membres de la milice des Lucioles sur place en permanence, ils sont en contact radio avec leur QG dans l'hôtel-casino et peuvent demander du renfort au moindre problème.

La jetée : la jetée de la baie d'Avalon est l'un des derniers endroits de la ville où les résidents ont encore un sentiment de liberté. La population y vient en nombre afin de pêcher ou bien pour se balader et admirer l'océan durant l'Été.

Le port : avant la pandémie, de nombreux bateaux étaient amarrés dans la baie d'Avalon, la très large majorité d'entre eux ont quitté l'île durant les premières semaines de l'Effondrement mais ont tous été coulé par la marine qui avait effectué un blocus autour de Santa Catalina. Aujourd'hui, le port est interdit d'accès aux résidents d'Avalon et est surveillé nuits et jours pour plusieurs membres des Lucioles qui gardent farouchement les quatre derniers bateaux qui y sont amarrés.

La station-radio : l'ancienne station KILS 88.7 FM fut durant un temps utilisée par les résidents d'Avalon pour tenter de communiquer avec l'extérieur puis fut laissée à l'abandon jusqu'en 2023, date à laquelle le groupe de Richard Falco est arrivé sur l'île. La station fut ensuite réhabilitée et fortifiée afin de servir de relais avec les autres cellules des Lucioles se trouvant sur le continent. La station n'émet plus depuis six ans mais Falco a quand même laissé un de ses hommes sur place, au cas où.



Les points de contrôle : les Lucioles ont érigé de nombreux points de contrôle sur toutes les routes à l'extérieur de la zone sécurisée afin de surveiller efficacement les déplacements des résidents d'Avalon. Ces positions sont généralement gardées par deux et quatre Lucioles très bien équipés et armés.

L'hôtel-casino : situé à 150m centre-ville, le casino d'Avalon était avant la pandémie un haut lieu touristique de l'île de Santa Catalina. Il servit de bastion aux derniers survivants d'Avalon lorsque l'infection s'est répandue sur l'île et fut laissé à l'abandon lorsque les résidents ont repris le contrôle du centre-ville. Depuis 2020, l'hôtel-casino d'Avalon est devenu la base d'opération des Lucioles ainsi que leur lieu de résidence. Il fut transformé en une véritable forteresse, surveillée et gardée par des hommes en armes en permanence. L'accès à la base des Lucioles est totalement interdit aux résidents d'Avalon, sauf autorisation expresse de Richard Falco.

Les plantations : les résidents d'Avalon ont transformé l'espace vert du centre-ville en une grande plantation où ils font pousser du blé, du maïs ainsi que divers autres légumes dans le but de nourrir la population du refuge. Les lucioles possèdent leur propre plantation située autour de l'hôtel-casino.

LES AVANT-POSTES

Lorsque les Lucioles ont débarqué à Santa Catalina en Décembre 2023, ses membres ont installé plusieurs avant-postes un peu partout sur l'île afin de couvrir un maximum de terrain et avoir des yeux partout.

L'aéroport de Santa Catalina : à environ 5 km d'Avalon se trouve l'aéroport de Santa Catalina, les Lucioles l'ont nettoyé et en ont fait un de leurs avant-postes. L'aéroport sert avant tout de dépôt de véhicules et de carburant aux Lucioles, il abrite également un hélicoptère ainsi que deux avions civils en état de voler.

Little Harbor : situé dans une petite crique à 9 km à l'Ouest d'Avalon, Little Harbor abritait les principaux sites de camping de l'île. Depuis plusieurs années, une petite équipe de Lucioles composée de six membres y a installé un poste d'observation afin de surveiller la côte Ouest de l'île. Le coin est assez bien défendu et l'équipe sur place est relevée tous les mois.

Le centre des sciences marines : cet ancien campus universitaire est devenu le principal centre de recherches des Lucioles pour trouver un vaccin contre l'infection cérébrale par Cordyceps. Dirigé par le Docteur Constance Bergman, les chercheurs du centre étudiaient de près le Cordyceps et avaient fait de nombreux progrès pour trouver des réponses mais malheureusement un groupe inconnu s'en est emparé il y a quelques mois et le centre est maintenant impossible d'accès. Falco a envoyé des hommes pour tenter de reprendre le centre de recherches mais aucun d'entre eux n'est revenu vivant. Depuis lors, ce groupe s'est retranché sur le site et ne laisse personne s'en approcher.

Two-Harbor : situé à une douzaine de kilomètres au Nord-Ouest d'Avalon, le petit village de Two-Harbor était avant la pandémie le second centre de population de l'île après Avalon. Le village fut entièrement décimé durant l'Effondrement et ses 150 habitants sont morts ou bien ont été infecté durant cette période. Les Lucioles ont durant un temps installé une base à Two-Harbor afin de contrôler le port de Catalina, se trouvant à moins d'un kilomètre au Sud du village mais ils ont finalement décidé d'abandonner cette base après de trop nombreuses incursions d'Infectés dans le secteur, préférant concentrer leurs efforts pour sécuriser le centre des sciences marines, beaucoup plus facile à défendre.

Le port de Catalina : ce petit port de plaisance se trouvant au Sud de Two-Harbor, il fut abandonné par les Lucioles en même temps que leur base située dans le village.



SOCIÉTÉ & MODE DE VIE

Vivants sur une île, loin de tout, les résidents d'Avalon ont une vie plutôt simple, faite de pêche et de chasse. La tranquillité apparente d'Avalon peut être trompeuse car en dehors de la zone sécurisée du centre-ville, il y a plusieurs centaines d'Infectés qui se baladent encore sur l'île, certains tentent parfois d'escalader les remparts du refuge afin de passer de l'autre côté mais sont la plupart du temps interceptés bien avant qu'ils réussissent, surtout depuis que les Lucioles se sont installés de manière permanente sur l'île. Après la révolte avortée menée par Robert Alvares, Falco a interdit aux résidents d'Avalon de posséder des armes à feu et depuis, ils sont obligés de chasser à l'arc ou bien à l'arbalète mais généralement, les sorties de ravitaillement sont gérées par les membres des Lucioles qui fournissent à la population la moitié du gibier qu'ils ramènent au refuge, cela n'empêche pas quelques résidents téméraires de sortir en évitant les patrouilles et de partir chasser de leur côté, à leurs risques et périls.

La communication entre les résidents d'Avalon et les Lucioles était déjà mauvaise bien avant la révolte mais depuis quelques mois, Matilda Alvares a remarqué que les hommes de Falco avaient renforcé leurs défenses tout autour du refuge et que les patrouilles étaient de plus en plus tendus et sur le qui-vive, comme s'ils s'attendant à une attaque imminente, mais venant de qui ?

PERSONNALITÉS LOCALES

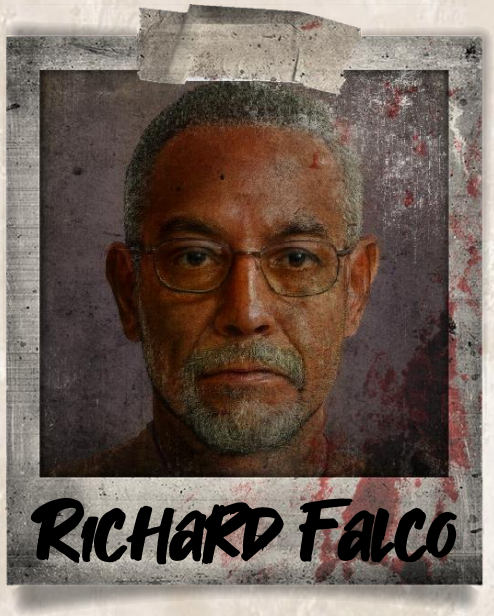
Les résidents d'Avalon et les membres des Lucioles ne manquent pas personnalités qui se distinguent des autres habitants de l'île.

Matilda (*Toubib*/ *Élevée*) : fille de Robert Alvares, l'ancien leader du refuge d'Avalon exécuté par les Lucioles après avoir mené une révolte ratée contre eux, Matilda est devenue celle vers qui les résidents se sont tournés après la mort de son père. Matilda dirige une petite clinique installée dans l'un des hôtels du centre-ville. Elle sait que la population est en colère et fait tout ce qui est en son pouvoir pour les modérer et les empêcher de faire quelque chose de stupide.

Drew (*Contrebandier*/ *Modérée*) : Drew Terraso a rejoint les Lucioles en 2031 et était devenu très proche de Marlène Johnson. Après sa mort, Drew a rejoint la faction de Richard Falco et combat à ses côtés durant la guerre interne des Lucioles pour succéder à Marlène. Une fois la victoire acquise, il part s'installer à Avalon avec ce qu'il reste de l'organisation. Depuis, il est devenu l'un des bras droits de Falco ainsi que le des responsables des transmissions et des communications. Drew fait partie des rares membres des Lucioles à exprimer de la sympathie pour la population d'Avalon.

Abby (*Vétéran*/ *Extrême*) : Abby est une jeune femme blonde aux cheveux courts, grande, musclée et impulsive âgée de 24 ans. C'est une ancienne Luciole qui avait rejoint le WLF de Seattle après l'assassinat de son père, le Docteur Jerry Anderson, et la débâcle qui a suivi le décès de Marlène Johnson. Après avoir retrouvé et tué Joël Miller, l'homme responsable de la mort de son père en 2038, elle décide de retrouver les Lucioles et part à leur recherche. Une fois à Avalon des mois plus tard, elle dévoile à Falco qu'Ellie Williams est encore vivante et réalise rapidement son erreur. Elle décide de partir à la recherche d'Ellie afin de la mettre en garde sur les intentions des Lucioles.

Lev (*Éclaireur*/ *Élevée*) : né femme sous le nom de Lily, Lev est un garçon transgenre âgé de 16 ans d'origine asiatique qui est né et qui a grandi à Seattle, au sein de la secte des Séraphites. Il s'est lié d'amitié avec Abby Anderson, avec qui il a quitté Seattle pour tenter de rejoindre les Lucioles. Une fois à Avalon, il a commencé un traitement à base de testostérone afin de continuer sa transition. Lorsqu'Abby décide de quitter Avalon pour rejoindre le continent afin d'avertir Ellie Williams, il n'hésite pas une seconde pour l'accompagner car il la considère comme étant la seule famille qui lui reste.



Archétype : Archiviste
Menace : Extrême
Sexe : masculin
Age : 65 ans
Taille : 1m79
Poids : 68 kg
Yeux : marrons
Cheveux : gris
Niveau de Santé : 3
Humanité : 2 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
3	3	5	5

COMPÉTENCES

Combat à distance 1, Combat rapproché 1, Commandement 5, Manipulation 5, Reconnaissance 3, Survie 3.

TALENTS

Bon samaritain, Charismatique, Forte tête, Intuition, Récupération d'artefact, Sans pitié, Sixième sens, Stoïque, Observateur, Œil pour œil.

RELATIONS

Matilda (-2), Constance (+1), Drew (+1), Abby (+0).

MOTIVATION

Trouver un vaccin contre l'infection cérébrale par Cordyceps et restaurer la démocratie.

OBJET FÉTICHE

Photo de son fils décédé.

ARMES & PROTECTION

Pistolet semi-auto 9mm, Couteau de poche.

ÉQUIPEMENT

Chargeurs 9mm (x4).

Richard Falco : Richard Falco est né et a grandi dans les quartiers Est de Los Angeles. Il connait de brillantes études qui lui ouvrent les portes de l'UCLA où il étudiât l'histoire, la philosophie et l'éthique. Après avoir obtenu son doctorat en philosophie, il se mari et a un fils, Jacob en 2002. Il passe le concours et obtient un poste de professeur dans un lycée privé de Beverly Hills. Il passe son temps entre ses élèves et l'écriture d'un livre sur les grandes figures historiques américaines et leur rapport avec la philosophie et l'éthique. Une fois terminé, son livre est publié et est à la fois un succès critique et littéraire.
En 2010, peu de temps après la publication de son livre, l'UCLA lui propose un poste d'enseignant titulaire, il quitte alors son poste à Beverly Hills et enseigne la philosophie à l'université durant trois ans. Lorsque la pandémie éclate, lui est sa famille sont relogé dans la ZQ de Los Angeles et obtient un poste d'enseignant dans l'une des écoles de la zone de quarantaine. Très vite, il voit le gouvernement se transformer en une force ultra-autoritaire, n'hésitant pas réprimer par la violence la moindre contestation.
En 2020, son fils Jacob, alors âgé de 18 ans, participe à une manifestation organisée par les Lucioles afin de demander la fin de la loi martiale et la mise en place d'élections. La manifestation dégénère assez rapidement et Jacob est tué durant un échange de coups de feu entre la FEDRA et les Lucioles. Anéanti et en colère, Falco décide de rejoindre les Lucioles afin de faire tomber ce gouvernement fasciste et monte très vite les échelons au sein de l'organisation, si bien qu'on lui confie le commandement d'une cellule basée à Santa Barbara. Il perd sa femme et sa mère durant les grands incendies qui ont ravagé la Californie en 2023 et est obligé de quitter sa base d'opération pour se rendre sur l'île de Santa Monica afin de créer une base arrière pour les Lucioles. Il rencontre toute une population sur place qu'il s'empresse d'endoctriner afin de renforcer les rangs de l'organisation.
En 2034, après la mort de Marlène Johnson, il prend la tête d'une faction qui finit par imposer ses visions à toute l'organisation après six mois d'un conflit meurtrier. Tous les membres des Lucioles s'exilent sur l'île de Santa Monica qui devient alors leur nouvelle base d'opération. Quatre ans plus tard, les habitants d'Avalon, la ville principale de l'île tente une révolution afin de renverser les Lucioles mais échouent. Falco exécute lui-même les meneurs de la révolte. Dernièrement, il a appris qu'Ellie Williams était encore en vie et a envoyé une équipe afin de l'enlever.

Apparence : Falco est un homme hispanique grand et mince âgé d'une soixantaine d'années aux cheveux court et à la barbe grisonnante. Il a un visage fermé et un regard déterminé masqué par d'épaisses lunettes de vue.

Personnalité : Falco est doté d'une redoutable intelligence. Il était autrefois pacifique mais la mort de son fils a fait écroulé tout son univers. Il sait aujourd'hui de quoi les hommes sont capables et est déterminé à aller jusqu'au bout pour accomplir ses objectifs. Il a une confiance absolue dans la philosophie des Lucioles et est persuadé du bienfondé de leur mission.



BONS BAISERS DE RUSSIE

Alors qu'une grande partie monde commençait à sombrer dans le chaos à la fin de l'année 2013, la Russie commença à fermer ses frontières et grâce à un contrôle drastique de l'information, le gouvernement russe persuada sa population que la situation était sous contrôle, malgré une propagation rapide de l'infection dans le centre du pays, laissant le temps au Kremlin de réhabiliter dix-sept installations et militaires désaffectées datant de la Guerre Froide en Sibérie afin d'y installer ses hauts dignitaires ainsi qu'une partie de la population, soigneusement sélectionnée.

La recherche d'un traitement ou bien d'un vaccin n'était pas dans l'ordre des priorités, il fallait avant toute chose préserver la chaine de commandement. Une fois les dix-sept abris prêts, le président Vladimir Poutine ordonna l'évacuation générale plusieurs mois après le début de la pandémie et des millions de citoyens russes rejoignirent les centres d'évacuation de l'armée dans la panique, sans savoir que 98% d'entre eux serait laissé sur le carreau. Lorsque les installations russes furent remplies, les portes furent fermées et plus personne ne fut autorisée à entrer, laissant des millions de personnes mourir de froid devant les portes des abris.

Après l'évacuation, le pays sombra dans l'anarchie, les meurtres et le pillage étaient devenus le nouveau quotidien des russes. Certaines organisations criminelles profitèrent de la situation et prirent le contrôle des villes de Saint-Pétersbourg et de Moscou, exerçant un pouvoir absolue sur ceux qui s'y étaient réfugiés. Mais malgré tout, les Infectés étaient de plus en plus nombreux chaque jour qui passait, si bien que la majorité des grandes villes furent totalement envahies, forçant le président Poutine à prendre une décision radicale en Mars 2016, il ordonna des frappes nucléaires tactiques sur toutes les villes qui étaient tombées entre les mains des Infectés, tuant tous ceux qui s'y trouvaient et transformant l'Ouest et le centre de la Russie un vaste désert radioactif et stérile.

SIC SEMPER TYRANNIS

Les dix années qui suivirent furent compliquées, plusieurs des abris sibériens connurent fréquemment des pénuries alimentaires et des pannes de courant, causant des morts par dizaines de milliers tous les ans. Il y eut également de violentes émeutes qui furent matées dans le sang mais malgré tout, le régime de Poutine tenu bon, surtout grâce au soutien indéfectible de l'armée.

Lorsque sa santé physique commença à fortement décliner en 2024, le président Vladimir Poutine s'isola de plus en plus et sombra dans la paranoïa. Par peur d'être destitué il commença à purger son armée des généraux les plus influents et les remplaça par des officiers inexpérimentés qui lui étaient totalement fidèles. Ce comportement paranoïaque inquiéta une partie du gouvernement russe, notamment son premier ministre et ami de longue date, Dimitri Medvedev, qui tenta à plusieurs reprises de modérer les réactions du président russe avant qu'il n'aille trop loin, sans succès.

Lorsque la population de l'Abri n°4 pris les armes et réussit à prendre le contrôle du complexe en Mai 2025, la seule réponse de Poutine fut d'envoyer un missile nucléaire tactique sur le site, tuant ses deux-cent-seize milles occupants. En faisant cela, Poutine voulait s'assurer que personne ne remettrait son autorité absolue en question. Après la destruction de l'Abri n°4, Medvedev pris la tête d'une coalition composée de ministres et de généraux qu'il réussit à convaincre de la nécessité de renverser Poutine, pour la sécurité des autres abris. Le coup d'état qui eut lieu quelques mois plus tard se solda par la victoire de la coalition de Medvedev, Vladimir Poutine préféra se suicider plutôt que d'affronter l'humiliation d'une défaite.

CHANGEMENT DE RÉGIME

Après la victoire de la coalition et le décès de Poutine en Septembre 2025, beaucoup de choses changèrent. Medvedev, élu nouveau président, débloqua des moyens considérables dans le but de développer des recherches sur un vaccin contre l'infection cérébrale par Cordycepts.



La coalition se mit en relation avec plusieurs scientifiques norvégiens qui depuis des années travaillaient activement pour trouver un vaccin et durant cinq ans, ils partagèrent leurs découvertes concernant l'étude du Cordyceps.

L'ODYSSÉE DU TK-208 DIMITRI DONSKOÏ

À partir de l'année 2030, la GRU, la Direction Générale des Renseignements des Forces Armées Russe, envoya plusieurs agents à travers le monde afin de collecter des renseignements sur les différents gouvernements qui avaient survécu à l'Effondrement et de découvrir leurs avancées concernant les recherches d'un vaccin. On confia au Commandant Sergei Andreïev la direction du sous-marin nucléaire de classe Typhon TK-208 Dimitri Donskoï afin qu'il puisse escorter ces agents sur leur lieu de mission. Le sous-marin servant de base et de relais entre les agents sur le terrain et les communications avec le Haut-Commandement se trouvant dans l'Abri n°1. Toutes les recherches scientifiques étaient supervisées par le Docteur Arkadi Konovalov, un brillant épidémiologiste qui avait la lourde tâche de développer un vaccin contre l'infection cérébrale par Cordyceps.

LA TAUPE

En 2031, l'un des espions de la GRU, Sacha Vassiliev, sous l'identité de Drew Terraso, réussit à s'infiltrer chez les Lucioles dans la ZQ de Boston et à entrer dans le cercle de confiance de Marlène Johnson, la leader et fondatrice de l'organisation. Il fournit à la GRU de précieux renseignements sur l'état actuel du gouvernement américain, les services de renseignements russes comprirent rapidement que la FEDRA ne s'intéressait pas à trouver un remède et que seuls les Lucioles travaillaient activement au développement d'un vaccin.

En Avril 2034, Vassiliev, toujours infiltré chez les Lucioles prévient le Dimitri Donskoï de la présence d'une jeune fille immunisée à l'infection cérébrale par Cordyceps dans l'une des bases des Lucioles à l'hôpital Sainte-Marie dans l'ancienne ZQ de Salt Lake City et qu'ils s'appétaient à l'opérer afin d'étudier son immunité.

Le sous-marin fit alors cap vers la Côte Pacifique afin d'envoyer une équipe de Spetsnaz chargée de s'emparer des recherches des Lucioles mais moins de 24 heures après le dernier message de Vassiliev, l'espion contact le Dimitri Donskoï pour annoncer que la jeune fille, baptisée *Sujet Oméga*, avait été enlevé avant son opération et s'était volatilisée. Après cette nouvelle, Vassiliev reçut l'ordre de maintenir sa couverture et de faire des rapports mensuels sur la situation des Lucioles et de leurs avancées sur le développement d'un vaccin. Et durant les cinq années qui ont suivi, Vassiliev s'acquitta de sa tâche et mit toutes les communications des Lucioles sur écoute.

LE SUJET OMÉGA

Grâce aux écoutes de leur taupe au sein des Lucioles, la découverte qu'Ellie Williams était encore en vie fit l'effet d'une bombe et la GRU renvoya le Dimitri Donskoï en mission, cette fois-ci accompagné de tout un détachement de Spetsnaz, l'unité 114, commandée par le Major Viktor Kernirov. Une dizaine d'hommes furent lâchés sur les plages de Californie avec pour mission de retrouver et de sécuriser le *Sujet Oméga* avant les Lucioles. Les autres membres de l'unité 114 s'infiltrèrent sur l'île de Santa Catalina et prirent le contrôle du laboratoire de recherche des Lucioles. Tous les membres des Lucioles trouvés sur place furent tués, à l'exception du Docteur Constance Bergman qui fut faite prisonnière et forcée de travailler en étroite collaboration avec l'équipe de scientifiques russes dirigée par Dacha Konovalova, la fille d'Arkadi.



LE SUJET ZÉRO

En parallèle aux missions d'espionnage de la GRU, l'équipe du Docteur Konovalov se rendit sur de nombreux sites à travers le monde, le Dimitri Donskoï devenant sa base d'opération mobile. fit une découverte majeure 2035 lors d'une expédition au Brésil, sensé entre le point zéro de la pandémie. Dans l'ancienne ZQ de Sao Paulo, Konovalov trouva dans les sous-sols d'un bâtiment administratif un Infecté d'un nouveau genre, une abomination dont les corps de plusieurs hôtes étaient soudés les uns aux autres formant un être grotesque et hyper-agressif. Le spécimen, appelé *Sujet Zéro*, fut capturé afin d'être étudié de près. Un grand nombre de Spetsnaz de la GRU perdirent la vie pour réaliser cet exploit. Konovalov découvrit en étudiant la créature que sa mutation avait durée plus de vingt ans et qu'il soit fort probable que l'hôte soit l'un des tous premiers Infectés répertoriés. C'est grâce à l'étude de ses cellules souches que Konovalov mis au point la combinaison *Primanka* (*leurre* en russe), une protection hermétique répliquant les phéromones du *Sujet Zéro*, ce qui permettait de faire passer celui qui la portait pour un hôte infecté aux sens des autres Infectés et de ne pas être systématiquement attaqués à vue. Cette combinaison permis aux équipes de recherches et à l'armée russe d'effectuer de nombreuses missions dans des lieux totalement contaminés par des spores dans une relative sécurité et de capturer de nombreux hôtes vivants afin d'étudier les Infectés au plus de près. Mais le *Sujet Zéro* était bien trop dangereux et agressif pour être contenu, et les Spetsnatz reçurent l'ordre de l'éliminer.

En 2037, des agents de la GRU trouvent des preuves selon lesquelles la mutation du Cordyceps à l'origine de la pandémie serait le fruit d'expérimentations commencées en 2010 par la compagnie Sinopharm, une compagnie pharmaceutique chinoise travaillant en collaboration avec le gouvernement et qui avait créer un parasite spécifique pour des insectes qui endommageaient les cultures de céréales au Brésil. L'équipe du Docteur Konovalov fut envoyée en Chine afin d'enquêter dans le laboratoire de Sinopharm. Malheureusement, ils sont pris en embuscade par les services secrets chinois, bien décidés à garder les secrets de l'implication de leur gouvernement dans la pandémie et Konovalov fut tué durant l'assaut. Ses travaux furent alors transmis à sa fille, Dacha, qui se fit un devoir de terminer ce que son père avait commencé.

En 2039, après la capture du centre des sciences marines sur l'île de Santa Catalina, le Dimitri Donskoï parti installer sa base de ravitaillement sur l'île de San Clemente, un île inhabité située à 55 km au Sud de Santa Catalina. L'ancien centre de recherches des Lucioles devint le laboratoire avancé du Docteur Dacha Konovalova qui obligea le Docteur Bergman à travailler avec elle en utilisant les cellules souches du *Sujet Zéro* sur des Infectés de Stade 1 afin de recréer la mutation qui avait fait du *Sujet Zéro* une abomination. Les recherches avancent rapidement, tout ce qui leur manque est un sujet humain immunisé.

Bergman (*Toubib*/ *Élevée*) : le Docteur Constance Bergman était la responsable scientifique des Lucioles. Après sa capture par la GRU et la prise du centre des science marines de Santa Catalina, cette femme d'une cinquantaine d'années au caractère bien trempé fut forcée de travailler avec le Docteur Konovalova afin de trouver un vaccin pour l'infection cérébrale par Cordyceps. bien qu'elle respect Konovalova en t'en que scientifique, elle sait qu'elles touchent bientôt au but et que son utilité risque d'être remise en question si on ne la libérer pas sous peu.

Kernirov (*Vétéran*/ *Extrême*) : le Major Viktor Kernirov est né dans une famille de militaires, c'est un soldat d'élite qui a grimpé tous les échelons sans aucune aide ni passe-droit de sa famille. Il est très respecté par ses hommes qui seront prêts à le suivre jusqu'en enfer s'il leur demandait. Kernirov ne supporte pas le côté *je-sais-tout* du Docteur Konovalova et ne comprend pas pourquoi le haut-commandement n'a pas encore donné l'ordre de raser Avalon et d'éliminer la menace que représente les Lucioles pour leur base avancée. Kernirov est un homme doté d'une carrure imposante âgé de 51 ans qui croit dur comme fer dans sa mission, il est froid, calme et peut se montrer d'une extrême violence lorsque cela s'avère nécessaire.

Andreïev (*Leader*/ *Élevée*) : le Commandant Sergei Andreïev est un militaire de la vieille école. C'est un sous-marinier très qualifié qui a le respect de son équipage. Bien qu'il n'approuve pas vraiment la stratégie de son gouvernement concernant le développement d'un vaccin contre l'infection cérébrale par Cordyceps, ce militaire âgé d'une soixantaine d'années au visage fatigué suivra les ordres qu'on lui a donné, tant que les hommes de Kernirov ne vont pas trop loin pour les appliquer.

SPETSNAZ DE L'UNITÉ 114 DE LA GRU

L'unité 114 est composée de Spetsnaz, l'élite des forces spéciales russes, et fait partie des effectifs du service action de la GRU. Ce groupe est spécialisés dans les missions d'exfiltrations, d'infiltrations, de sabotages ou encore d'assassinats, est commandé par le Major Kernirov. En 2039, l'unité 114 de la GRU fut mise sous l'autorité du Commandant Sergei Andreïev et du Docteur Dacha Konovalova, ils avaient pour ordre de prendre le contrôle du centre des sciences marines situé sur l'île de Santa Catalina et contrôlé par les Lucioles, dans le but de s'emparer de leurs recherches sur l'infection. Leur mission est de protéger le site de recherches, d'autres membres de l'unité 114 ont été chargé de retrouver Ellie Williams avant les Lucioles ou encore d'intercepter les bateaux venant du continent afin de récupérer des éventuels survivants immunisés à l'infection pour que le Docteur Konovalova puisse continuer ses recherches sur un vaccin.

Plus d'informations sur leurs armes et leurs équipements vous seront données dans la campagne *The Long Way Home*, à paraitre dans le courant de l'année 2023.



SPETSNAZ DE L'UNITÉ 114 DE LA GRU

Faction : GRU **Menace :** Élevée

Niveau de Santé : 5 **Humanité :** 2 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
5	4	3	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 3, Combat rapproché 3 Endurance 3, Reconnaissance 3, Survie 2.

TALENTS

Arts martiaux, Attaque brutale, Garde du corps, Nerfs d'acier, Sans pitié, Sixième sens.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Pistolet-mitrailleur 9mm SP-9	+2	1	Moyenne
Pistolet-mitrailleur .32 ACP	-	1	Moyenne
Fusil d'assaut 5.45mm	+1	3	Longue
Fusil de précision 7.54mm	+2	3	Longue
Lance-grenade 30mm	-	5	Longue
Couteau balistique	+1	1	Courte

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Combinaison Primanka	4	4	-1

ÉQUIPEMENT

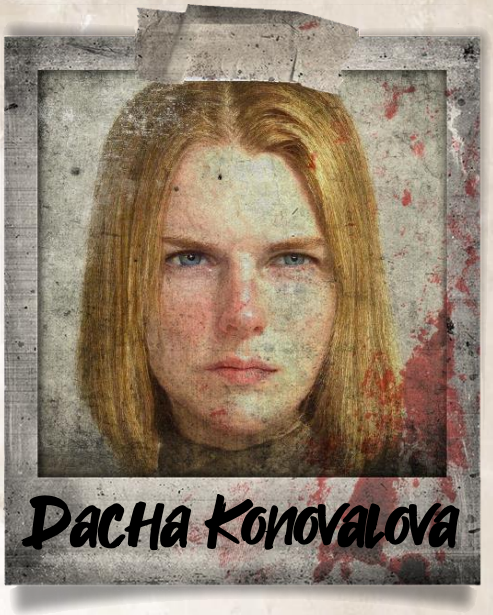
Filtres à air (x4), Lampe-torche, Chargeurs 9mm SP-9 (x4), Chargeurs .32 ACP (x4), Chargeurs 5.45mm (x2), Chargeurs 7.54mm (x1), Grenades 30mm (x2), Masque à gaz niveau II, Talkie-walkie.

ORGANISATION

(1) Solitaire, (2) Paire, (3-5) Petit groupe de 3 à 5, (6) Large groupe de 6 à 10.

Apparence : Il s'agit d'hommes d'origine russe très athlétiques et en excellente forme physique âgés de 30 à 45 ans. Ils ont les cheveux coupés très courts et sont rasés de près. Ils portent tous un masque à gaz niveau II ainsi qu'une combinaison intégrale *Primanka* qui dissimule leur présence aux sens des Infectés et sont toujours lourdement armés.

Personnalité : les Spetsnaz de l'unité 114 de la GRU sont des soldats disciplinés, parfaitement bilingues et entrainés à faire face à n'importe quelle situation. Ils sont totalement loyaux envers leur patrie et leur supérieur, le Major Kernirov, ils n'ont aucun état d'âme et sont prêts à donner leur propre vie pour accomplir leur mission.



Archétype : Scientifique **Menace :** Élevée
Sexe : féminin **Age :** 35 ans
Taille : 1m73 **Poids :** 58 kg
Yeux : bleus clairs **Cheveux :** blonds
Niveau de Santé : 3 **Humanité :** 4 (+0)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
3	3	5	4

COMPÉTENCES

Artisanat 3, Manipulation 4, Reconnaissance 2, Soins médicaux 3, Survie 2.

TALENTS

Curieuse, Forte tête, Improvisation technique, Intuition, Poids plume, Sciences.

RELATIONS

Kernirov (-1), Andreïev (+1), Bergman (+0).

MOTIVATION

Honorer la mémoire de son père en terminant ce qu'il a commencé.

OBJET FÉTICHE

Dictaphone contenant les notes de son père.

ARMES & PROTECTION

Pistolet semi-auto .32 ACP, Combinaison Primanka.

ÉQUIPEMENT

Chargeurs .32 ACP (x2), Trousse de soin (x1), Masque à gaz niveau II, Filtres à air (x4).

Docteur Dacha Konovalova : Dacha Konovalova est née et a passé le début de son enfance à Moscou. Fille unique, elle perd sa mère très jeune suite à un accident de voiture et son père, le Docteur Arkadi Konovalov un brillant épidémiologiste qui travaillait à l'institut de recherche scientifique Gamaleïa, le plus grand centre épidémiologique de Russie, était souvent absent à cause de son travail. C'est le statut de chercheur de son père qui lui permet d'être sélectionnée, elle et sa famille, de faire partie des heureux élus à trouver une place dans l'un des dix-sept abris construits en Sibérie afin de recevoir les populations saines lorsque la pandémie commence à se répandre sur le monde. Alors âgée de huit ans, elle et son père prennent alors leurs quartiers dans l'abri n°7.

Les dix premières années furent assez difficiles, les autorités russes ne communiquaient absolument pas sur ce qui se passait en dehors des abris et répondaient pas la violence à la moindre protestation de la population. Elle ne comprend pas pourquoi le gouvernement ne faisait rien pour trouver développer un vaccin contre l'infection, malgré les nombreuses demandes de son père au gouverneur local. Dotée d'une intelligence exceptionnelle, Dacha suit une scolarité normale au sein de l'abri n°7 et dévore tous les livres et les revues scientifiques de son père.

Après la destitution de Poutine en 2025, le nouveau gouvernement débloque d'énormes moyens afin de permettre à l'élite scientifique de la nation, dont le père de Dacha fait partie, de commencer des recherches sur l'infection et trouver un vaccin. Dacha devient son assistante et l'accompagne dans tous ses déplacements à travers le monde, permettant des avancées extraordinaires et une meilleure compréhension sur les origines de la mutation du Cordyceps.

Lorsque son père meurt en Chine à la suite d'une escarmouche avec les services secrets chinois en 2037, le gouvernement russe lui confie la direction des recherches sur un vaccin. Elle prend conscience de la tâche qui lui incombe et fait tout pour honorer la mémoire de son père.

En 2039, elle s'installe sur l'île de Santa Catalina dans le centre de recherche des Lucioles après que les membres de l'unité 114 de la GRU aient massacrés tous ceux qui s'y trouvaient. Depuis, elle travaille nuits et jours avec le Docteur Constance Bergman, l'unique survivante de l'équipe scientifique des Lucioles, à trouver un vaccin qui sauvera la Russie de l'extinction.

Apparence : Dacha est une jolie femme au charme slave âgée d'une trentaine d'années, elle a les cheveux blonds coupés au carré et les yeux bleus clairs. Bien qu'elle parle couramment plusieurs langues, elle s'exprime avec un accent russe à couper au couteau.

Personnalité : le Docteur Konovalova est dotée d'un esprit d'analyse et d'une intelligence rare, qui font d'elle une personne à ne pas sous-estimer. Elle est déterminée à aller jusqu'au bout pour terminer ce que son père a entrepris, trouver un vaccin à l'infection cérébrale par Cordyceps, même si cela implique d'enfreindre plusieurs règles éthiques.



10

PNJ & CRÉATURES



SURVIVANTS

Le No man's land est un endroit fascinant, vaste et mortel. Les PJ doivent constamment être vigilants, un danger peut surgir n'importe où, n'importe quand et peut prendre bien des formes et bien des visages… souvent très humains. On appel survivants les derniers groupes d'humains qui ont réchappés à la pandémie et qui vivent dans ce monde désolé. Ils sont divisés en plusieurs factions qui s'opposent les unes aux autres.

Durant leurs aventures, les PJ seront amenés à rencontrer d'autres survivants, il pourra s'agir parfois de PNJ amicaux, mais bien (trop) souvent il s'agira d'individus hostiles. Ils sont tous décrits de la manière suivante :

- **Faction (Catégorie) :** il s'agit des groupes dans lesquels on retrouve les PNJ Les survivants sont répartis en cinq factions, concernant les animaux ou les Infectés on parlera plutôt de catégorie.

- **Menace :** indique le niveau de Menace que représente le PNJ ou bien la créature (cf. page 126).

- **Niveau de Santé :** ici est indiqué le nombre de dégâts que le PNJ peut encaisser avant de se retrouver *à l'Agonie*. Vous pouvez également décider qu'un PNJ meurt directement lorsque son niveau de Santé atteint zéro.

- **Humanité (Vitesse) :** indique la valeur d'**Humanité** ainsi que le modificateur aux jets d'**Empathie** que possèdent le PNJ.
  Lorsqu'il s'agit d'un animal ou bien d'un infecté, cet Attribut est remplacé par la caractéristique **Vitesse**, qui indique le nombre d'attaques que peut effectuer la créature durant un Round et donc le nombre de jet d'Initiative qu'elle peut faire durant le Round de combat. Pour informations, un PNJ humain a toujours une **Vitesse** de 1.

- **Attributs :** indique la valeur des Attributs du PNJ.

- **Compétences :** indique le nombre et la valeur des Compétences que possède le PNJ ou la créature.

- **Talents (Capacités innées) :** indique les différents Talents que possède le PNJ.
  Les animaux et les Infectés ne possèdent pas de Talents mais plutôt des Capacités innées. Elles seront décrites le cas échéant.

- **Armes (Attaques) :** indique les différentes armes que le PNJ peut utiliser. Généralement, un survivant transporte pratiquement toujours sur lui une arme à distance et/ ou une arme de contact.

- **Protection :** indique le type de protection dont est pourvu le PNJ ou la créature. Il peut s'agir également d'une protection naturelle.

- **Équipement (Ressources) :** indique les objets que possède le PNJ et qui pourront éventuellement être récupérés sur son cadavre. Les Infectés ne possèdent pas d'équipement, sauf indications contraires. Vous pouvez, si vous le désirez, faire un jet de 1D66 sur la table des ressources aléatoires page 47. Concernant les animaux, ils possèdent à la place une caractéristique appelée *Ressources* désignant ce qui peut être récupéré et prélevé sur leurs cadavres une fois abattus et dépecés grâce à un jet réussi sous la Compétence **Survie**.

- **Organisation :** indique les différents types de groupes ou d'organisations sociales que le PNJ ou la créature peut former. Lors de rencontres aléatoires (cf. page 124), lancez 1D6 et lisez le résultat.

BANDITS

La pandémie a radicalement transformé des gens ordinaires en groupes de voleurs et de tueurs sans foi ni loi qui arpentent aujourd'hui le No man's land à la recherche de ressources à récupérer. Ce sont des individus violents et méprisables, si jamais ils croisent votre route, n'ayez pas de pitié, car eux n'en montreront aucune.

DREADERS

Les Dreaders sont des survivants de la ZQ de La Nouvelle Orléans qui ont été abandonnés par la FEDRA. Rendus fous par la faim, ils ont perdu toute humanité et forment aujourd'hui des clans primitifs de cannibales qui hantent le No man's land. Organisés en petit groupe ou bien en clan de plusieurs dizaines d'individus, les Dreaders chassent les autres survivants afin de se nourrir de leur chair. Ils sont surtout implantés dans les régions des Terres Désolées et des Rocheuses, tendant des embuscades aux survivants imprudents afin de les violer, de les tuer, de les dévorer et de se fabriquer des vêtements avec leur peau. Et si leurs victimes ont de la chance, ça se passera dans cet ordre-là. Avec les infectés, les Dreaders font partis de ce que l'on peut rencontrer de pire dans le No man's land.



DREADERS

Faction : Bandits **Menace :** Faible
Niveau de Santé : 5 **Humanité :** 0 (-2)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
5	4	2	1

COMPÉTENCES

Combat à distance 1, Combat rapproché 2, Endurance 2, Furtivité 1, Mobilité 1, Survie 1.

TALENTS

Aucun.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Planche en bois	-	1	Contact
Lance	+1	2	Courte
Machette	+1	2	Contact
Hache d'incendie	-	3	Contact
Arc	+1	1	Moyenne

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Aucune	-	-	-

ÉQUIPEMENT

Rations de voyage (*Rations* 2, *Eau* 2), Flèches (x10), Colifichets fabriqués avec les os de leurs victimes.

ORGANISATION

(1) Solitaire, (2) Paire, (3-5) Groupe de 3 à 8, (6) Clan de 10 à 50.

Apparence : les Dreaders sont des survivants au regard fou âgés de 16 à 45 ans, habillés de vêtements sales et déchirés. Ils sont amaigris et ont la bouche maculée de sang séché, leur peau est très abimée, recouverte de scarifications et de peintures tribales. Ils ressemblent plus à des bêtes sauvages qu'à de véritables êtres humains et se liment généralement les dents afin qu'elles soient aussi tranchantes que des rasoirs. Se retrouver face à un Dreader fait augmenter le niveau de Stress de 1 point.

Personnalité : les Dreaders se comportent comme des bêtes sauvages enragées. Ils n'éprouvent ni pitié ni remords et ne montrent aucune compassion envers quiconque, ils considèrent toute personne extérieur à leur communauté comme une proie qu'ils pourront attaquer, violer, tuer et dévorer. Lorsque la faim les tenaille, ils sont extrêmement dangereux et prendront tous les risques pour se nourrir. Ils ne font pas de sentiments et iront jusqu'à se retourner les uns contre les autres, éliminant les plus faibles d'entre eux afin que les forts survivent.

HIGHWAYMEN

Avant que le monde ne s'écroule, ces Bandits formaient déjà des groupes de hors-la-loi et des gangs de bikers spécialisés dans le trafic de drogue ou le trafic d'armes. Aujourd'hui, ils errent sur six grands axes routiers du No man's land et sont devenus des spécialistes de l'embuscade et l'attaque de convois de la FEDRA ou tout autres voyageurs imprudents qu'ils croisent. Organisés et très bien armés, les Highwaymen sont considérés par la FEDRA comme un fléau à éradiquer. Répartis en plusieurs douzaines de gangs lourdement armés, les Highwaymen sont des nomades, constamment sur la route.

Certains groupes plus structurés que d'autres possèdent des avant-postes répartis le long des axes routiers leur permettant de repérer des voyageurs isolés à détrousser. Ils ont pour politique de ne jamais laissé de survivants derrière eux, les rares qui ont pu échapper à leurs attaques peuvent témoigner de leur férocité et de leur efficacité. Il est également fréquent que les différents gangs de Highwaymen se fassent la guerre entre eux afin de grignoter plus de territoire à leurs rivaux.



HIGHWAYMEN

Faction : Bandits **Menace :** Modérée

Niveau de Santé : 6 **Humanité :** 3 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	4	3	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 3, Combat rapproché 2, Force 1, Mobilité 2, Reconnaissance 1, Survie 1.

TALENTS

Robustesse, Second souffle.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Poignard	+2	1	Contact
Pied de biche	-	2	Contact
Pistolet semi-auto 9mm	+1	1	Moyenne
Fusil à pompe .12	+1	3	Courte
Pistolet-mitrailleur 9mm	-	1	Moyenne
Fusil d'assaut 5.56mm	+1	2	Longue

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Veste en cuir	2	1	-
Casque de moto	3	3	-1

ÉQUIPEMENT

Moto, Pick-up, Cigarettes, Lampe-torche, Rations de voyage, Cartouches .12 (x10), Chargeurs 9mm (x4), Chargeurs 5.56mm (x2), Talkie-walkie.

ORGANISATION

(1-3) Petit groupe de 4 à 10, (4-5) Large groupe de 8 à 15, (6) Gang de 20 à 50.

Apparence : les Highwaymen sont, pour la grande majorité, des hommes caucasiens ou hispaniques âgés de 20 à 50 ans, les femmes ayant un rôle subalterne dans leur organisation. Ce sont des bikers vêtus de gilets en cuir qui portent fièrement leur patch affichant leur appartenance et sont généralement couverts de tatouages.

Personnalité : les Highwaymen sont méthodiques et rapides. Une fois une proie repérée, ils foncent dessus et attaquent avec tous ce qu'ils ont. S'ils voient que leurs adversaires sont plus forts qu'eux, ils abandonneront leur objectif pour se concentrer sur une cible moins puissante.

Ils considèrent chaque membre de leur gang comme faisant partie de leur famille, par conséquent, ils n'hésiteront pas à prendre tous les risques pour venir en aide ou bien pour venger l'un des leurs.

MEMBRES DES CARTELS

Les Membres des cartels regroupent les personnes faisant parties des différentes organisations criminelles qui pullulent dans les zones de quarantaine. Il s'agit de contrebandiers, de trafiquants de drogues, de proxénètes, de voleurs et d'assassins. Structurés et organisés, ils trempent dans tout ce qui est illégal et lucratif, et se moquent bien de la FEDRA et de ses règles. Se sont de vrai durs, prêts à tuer pour garder ce qu'ils ont ou pour prendre ce qu'ils pensent leur revenir de droit. Ils sont devenus un problème tellement important dans les ZQ que la FEDRA créa l'ACTF, un service entièrement dédié à enquêter sur leurs crimes et à les combattre. Les Membres des cartels règnent sur un véritable empire souterrain, possédant ses codes et ses règles, utilisant les égouts et les anciens tunnels de métro pour se déplacer librement dans la zone de quarantaine afin d'y mener leurs affaires illégales et pour y faire entrer et sortir du matériel de contrebande. Les guerres de territoires entre cartels sont très courantes dans les zones de quarantaine, les règlements de compte sont nombreux, sanglants et les dommages collatéraux sont extrêmement fréquents.



MEMBRES DES CARTELS

Faction : Bandits **Menace :** Modérée

Niveau de Santé : 4 **Humanité :** 3 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	4	3	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 2, Combat rapproché 2, Endurance 2, Reconnaissance 2, Survie 2.

TALENTS

Attaque brutale, Sans pitié.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Tuyau de plomb	-	1	Contact
Poing américain	+2	1	Contact
Couteau de poche	+1	1	Contact
Pistolet semi-auto 9mm	+1	1	Moyenne
Pistolet-mitrailleur 9mm	-	1	Moyenne
Fusil à pompe .12	+1	3	Courte

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Aucune	-	-	-

ÉQUIPEMENT

Plan des tunnels de contrebande de la ZQ, Cartes de rationnement (x4D6), Lampe-torche, Chargeurs 9mm (x4), Cartouches .12 (x10), Masque à gaz niveau I, Talkie-walkie.

ORGANISATION

(1) Solitaire, (2) Paire, (3-4) Petit groupe de 3 à 5, (5) Large groupe de 6 à 10, (6) Gang de 15 à 50.

Apparence : Il s'agit d'hommes et de femmes de toute ethnie, âgés de 18 à 60 ans. Ils ont le visage patibulaire et suspicieux. Ils sont le plus souvent armés et prêts à en découdre si on les provoque.

Personnalité : les Membres des cartels n'ont ni idéaux ni loyauté, pour eux seul le profit compte. S'il est vrai que la plupart respect un certain code de conduite, tous ne le suivent pas à la lettre, certains seront prêts à vendre leur propre mère si cela pouvait leur rapporter quelque chose. Ce sont des êtres froids et cupides qui n'ont peur de rien ni de personne, ils n'hésiteront pas une seconde à éliminer quiconque menace leur business, qu'il s'agisse de simples résidents, de Soldats de la FEDRA ou bien d'agents de l'ACTF. Ils sont généralement sous les ordres d'un caïd (menace *Élevée*) qui gère leur cartel d'une main de fer.

PILLARDS

Avant la pandémie, les Pillards étaient pour la plupart des personnes normales, qui avaient un travail et une place dans la société, en tout cas pour les plus vieux d'entre eux. Lorsque le monde s'est écroulé, ils n'étaient pas du tout préparés et ceux qui n'ont pas rejoint les zones de quarantaine dès le début de la pandémie ont survécu comme ils le pouvaient. Puis la faim est devenue plus forte que leur humanité et ils ont dû finalement faire un choix entre mourir ou bien s'adapter et devenir des meurtriers. Ils ont alors commencé à tuer d'autres survivants afin de s'emparer du peu qu'ils possédaient. Ce qui ne devait être qu'au départ une façon temporaire de survivre s'est alors progressivement transformée en une sinistre routine.

Les Pillards représentent la très large majorité des groupes de Bandits qui errent dans le No man's land en recherche perpétuelle de ressources ou de survivants à dépouiller. Beaucoup se sont regroupés en communauté et certains pratiquent même le cannibalisme de façon occasionnel. Agissant en bande, il est très rare de croiser un Pillard solitaire. Ils sont généralement très mal équipés et ne se servent essentiellement que d'armes de contact, il peut arriver cependant que certaines bandes possèdent des armes à feu, mais cela reste des cas exceptionnels.



PILLARDS

Faction : Bandits **Menace :** Faible

Niveau de Santé : 3 **Humanité :** 2 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
3	4	3	2

COMPÉTENCES

Combat à distance 1, Combat rapproché 1, Endurance 1, Force 1, Furtivité 1, Mobilité 1, Reconnaissance 1, Survie 1.

TALENTS

Aucun.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Surin	-	1	Contact
Couteau de poche	+1	1	Contact
Tuyau de plomb	-	1	Contact
Planche en bois	-	1	Contact
Pistolet semi-auto .32 ACP	-	1	Courte
Fusil à canons sciés	-1	3	Courte

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Aucune	-	-	-

ÉQUIPEMENT

Ration de voyage (x1), Cartouches .12 (x10), Chargeur .32 ACP (x1), Objets divers volés à d'autres survivants.

ORGANISATION

(1) Paire, (2-3) Petit groupe de 3 à 5, (4-5) Large groupe de 6 à 15, (6) Communauté de 10 à 100.

Apparence : il s'agit d'hommes et de femmes âgés entre 16 et 40 ans, ils sont amaigris et ont les yeux exorbités et plein de rage. Ils sont sales et portent des vêtements usés très souvent tâchés du sang de leurs anciennes victimes.

Personnalité : pour les plus vieux d'entre eux cela fait tellement longtemps qu'ils ont adopté ce style de vie qu'il leur est maintenant impossible de revenir en arrière, et les plus jeunes n'ont jamais rien connu d'autre. Agressifs et constamment tenaillés par la faim, ils sont prêts à tuer pour obtenir ce qu'ils veulent. Ils ne s'attaquent jamais à plus forts qu'eux et préfèrent largement prendre en embuscade une cible isolée, en nombre. Bien qu'impitoyables, les Pillards sont loin d'être stupides, ils préféreront s'enfuir si un combat tourne à leur désavantage. Ils sont très souvent menés par un chef (Menace *Modérée*), aussi cruel que féroce, à qui ils obéissent aveuglément.

PIRATES

Les Pirates sont souvent d'anciens marins qui se sont transformés en pillards des mers après la pandémie et qui vivent désormais de raids éclairs. Comme la plupart des groupes de Bandits, les Pirates sont organisés en équipage autour d'un capitaine et prolifèrent dans les fleuves et le long des côtes du No man's land. Ils sont très présents sur le Mississipi, le Missouri et le Rio Grande, le long des côtes atlantiques et californiennes ainsi que dans le Golfe du Mexique. Il arrive que plusieurs équipages puissent travailler ensemble mais dans l'absolu chaque équipage est indépendant et est dirigé par un seul capitaine. Leur mode de fonctionnement est assez simple, ils s'arrêtent dans une ville côtière ou fluvial, ou bien abordent une embarcation et prennent tout ce qu'ils trouvent d'utile avant de repartir sur leur bateau. Si l'endroit qu'ils visitent est peuplé, ils n'hésiteront pas à tuer pour s'emparer du plus maigre des butins. Certains Pirates commercent régulièrement avec les cartels des zones de quarantaine afin de faire passer de la contrebande ou encore font du trafic d'êtres humains afin d'alimenter un marché aux esclaves sur la côte californienne.



PIRATES

Faction : Bandits **Menace :** Faible

Niveau de Santé : 4 **Humanité :** 2 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	3	2	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 2, Combat rapproché 2, Mobilité 2, Reconnaissance 2.

TALENTS

Aucun.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Surin	-	1	Contact
Hachette	-	1	Contact
Tuyau de plomb	-	1	Contact
Pistolet semi-auto 9mm	+1	1	Moyenne
Fusil à pompe .12	+1	3	Courte
Fusil semi-auto 5.56mm	+1	2	Longue

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Vêtements renforcés	1	1	-

ÉQUIPEMENT

Lampe-torche, Chargeurs 9mm (x2), Chargeurs 5.56mm (x2), Cartouches .12 (x10), Masque à gaz niveau I.

ORGANISATION

(1-3) Petit équipage de 4 à 6, (4-5) Large équipage de 8 à 15, (6) Très grand équipage de 10 à 30.

Apparence : les Pirates sont des hommes et des femmes de toute ethnie, âgés de 18 à 60 ans. Leur peau est souvent sèche à cause du soleil et de l'humidité. Ils portent des cirés imperméables rapiécés et transportent sur eux surtout des armes de contact mais peuvent également être équipés d'armes à feu.

Personnalité : les Pirates sont sans foi ni loi. Ils n'ont qu'une seule et unique motivation : assurer l'avenir de leur équipage. S'ils repèrent quelque chose qu'ils convoitent, ils feront tout pour l'obtenir. Contrairement à d'autres groupes de Bandits, on peut arriver à négocier avec eux et même à faire du troc si quelque chose les intéresse vraiment et que le marché semble raisonnable. Ils sont fidèles à leur capitaine et feront absolument tout pour lui, tant que ses décisions assureront une certaine prospérité à l'équipage, sinon la mutinerie sera garantie.

TIREURS ISOLÉS

Quand le monde s'est effondré, certains survivants se sont totalement isolés du reste de la population afin d'éviter au maximum les risques de contamination. Avec le temps, cette isolation volontaire s'est lentement mue en paranoïa jusqu'à atteindre la folie et après plusieurs années ses survivants se sont finalement transformés en tireurs fous. Les Tireurs isolés sont le plus souvent des *Survivalistes* qui ont perdu la raison et que la solitude et l'isolement ont rendu totalement paranos. Ils n'ont quasiment plus la moindre empathie pour l'espèce humaine, ils sont généralement lourdement armés, le plus souvent avec un fusil à longue portée ou un arc, et ils prennent pour cible tous ceux qui ont le malheur de se rapprocher de trop près de leur terrain de chasse. Ce sont des chasseurs hors-pairs, des spécialistes de la nature et des pièges, ils peuvent attendre des heures à l'affût d'une proie. Il arrive parfois qu'ils blessent volontairement leur victime juste pour avoir le plaisir de la débusquer avec des chiens dressés à l'attaque, puis de l'achever au corps à corps après plusieurs heures de traque. Les Tireurs isolés sont fort heureusement assez rares, on les retrouve surtout dans les régions forestières et montagneuses des Rocheuses et du Midwest.



TIREURS ISOLÉS

Faction : Bandits **Menace :** Élevée

Niveau de Santé : 6 **Humanité :** 1 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	5	4	2

COMPÉTENCES

Combat à distance 5, Combat rapproché 1, Endurance 1, Furtivité 2, Mobilité 1, Reconnaissance 2, Survie 2.

TALENTS

Flingueur, Rechargement rapide, Robustesse, Sans pitié, Tireur d'élite, Tueur né.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Fusil de précision 7.62mm	+2	3	Extrême
Pistolet semi-auto 9mm	+1	1	Moyenne
Pistolet de chasse .45-70	+2	2	Moyenne
Arc à poulie	+1	1	Longue
Poignard	+2	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Tenue de camouflage	-	-	-

ÉQUIPEMENT

Couteau Leatherman, Lampe-torche, Rations de voyage (x2), Flèches pour arc (x10), Chargeurs 9mm (x2), Cartouches .45-70 (x20), Chargeurs 7,62mm (x4), Matériel de camping, Masque à gaz niveau I, Chiens.

ORGANISATION

Solitaire.

Apparence : il s'agit pour la grande majorité d'hommes caucasiens d'âge mûr entre 35 et 45 ans en bonne condition physique. Ils sont généralement habillés de tenue de chasse ou bien de tenue de camouflage.

Personnalité : les Tireurs isolés sont paranoïaques et territoriaux. Ils ne font confiance à personne et gare à vous si vous pénétrer sur leur territoire sans y être invité. Généralement, le périmètre où se trouve leur repère est truffé de pièges divers afin de capturer des proies ou bien éliminer les intrus. L'isolement les fait tellement souffrir que parfois ils en viennent à garder un intrus vivant durant plusieurs jours, voire des semaines entières si le captif est une femme, avant de finalement s'en débarrasser et de passer à autre chose.

CULTISTES

L'apocalypse a radicalement changé la face du monde. Les survivants ont dû s'adapter à de nouveaux modes de vie, avec plus ou moins de succès. Certains ont interprété l'infection cérébrale par Cordyceps comme un signe de la présence de Dieu, un châtiment divin envoyé sur Terre afin de mettre l'humanité à l'épreuve. Ils se sont alors regroupés et ont formé de nouveaux cultes extrémistes.

DAVIDIENS

Les membres de cette secte sont des néo-luddites, des extrémistes ayant rejeté la technologie et le modernisme, persuadés qu'ils sont la cause de la pandémie. Sous la direction du charismatique Révérend Nathan David, sa congrégation a pris les armes et a réussi l'exploit de chasser la FEDRA de la zone de quarantaine d'Hartford dans le Connecticut en s'emparant des fermes et des lignes d'approvisionnement autour de la ZQ. Depuis, ils vivent reclus sous la loi de leur nouvelle église, ils brûlent systématiquement toute les reliques du passé qu'ils trouvent, et la plupart du temps ils pourchassent et tuent également les hérétiques qui en possèdent.



DAVIDIENS

Faction : Cultistes **Menace :** Faible

Niveau de Santé : 3 **Humanité :** 4 (+0)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
3	4	2	3

COMPÉTENCES

Artisanat 2, Combat à distance 2, Combat rapproché 2, Reconnaissance 2.

TALENTS

Aucun.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Hachette	+1	1	Contact
Marteau	-	1	Contact
Pioche	-	2	Contact
Fusil semi-auto 5.56mm	+1	2	Longue
Fusil double-canons .12	-	3	Moyenne

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Aucune	-	-	-

ÉQUIPEMENT

Pamphlets du Révérend Nathan David, Chargeurs 5.56mm (x2), Cartouches .12 (x10), Flasque d'alcool, Lampe torche, Masque à gaz niveau I.

ORGANISATION

(1) Solitaire, (2) Paire, (3-5) Petit groupe de 3 à 5, (6) Large groupe de 6 à 12, (6).

Apparence : les Davidiens sont des hommes et des femmes entre 16 à 45 ans, généralement d'origine caucasienne mais on peut compter quelques afro-américains et asiatiques parmi eux. Ils sont habillés de vêtements clairs et simples, Ils sont plutôt bien nourris et ont le visage fermé et hostile lorsqu'ils croisent des étrangers à leur communauté.

Personnalité : les Davidiens sont des gens simples et de fervents pratiquants. Ils vivent du travail de la terre et forment une communauté très soudée Ils ont une confiance et une dévotion sans borne en leur leader, le Révérend Nathan David, qui est à la foi leur chef et guide spirituel, ils lui obéissent en toute chose. Ils se méfient des étrangers et les considèrent généralement comme des hérétiques. Ce sont des extrémistes religieux qui ne regarderont pas à deux fois avant d'éliminer quiconque menacerait leur façon de vivre ou bien leurs croyances.

DISCIPLES DU NÉANT

On sait très peu de chose à propos de cette secte mais ce qui est certain, c'est qu'elle représente l'une des plus grandes menaces qui puisse exister dans le No man's land. Son fondateur, appelé l'*Augure*, faisait partis d'un groupe de religieux extrémistes qui auraient commis un suicide collectif dans la zone de quarantaine de Tampa en Floride et serait le seul à avoir survécu. C'est à ce moment-là qu'il aurait rencontré le Néant originel et qu'il a commencé à partager ses visions. Il fut entendu par les plus désespérés des résidents. Ce culte regroupe des fanatiques qui errent dans le No man's land avec comme seul et unique but de trouver, d'attaquer et d'exterminer les dernières communautés de survivants. Ils sont notamment responsables du massacre de milliers de résidents de communautés autonomes et ont attaqué et détruit au moins deux zones de quarantaine en Floride. Pour eux, la vie n'est plus qu'une longue et cruelle agonie, il n'y a aucun espoir, il n'y a aucune aide, il n'y a que le Néant. Et lorsque le No man's land sera enfin purgé de toute vie humaine, ces fanatiques organiseront un grand suicide collectif, afin de rejoindre à leur tour le Néant originel.



DISCIPLES DU NÉANT

Faction : Cultistes **Menace :** Modérée

Niveau de Santé : 5 **Humanité :** 0 (-2)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
5	4	3	2

COMPÉTENCES

Combat à distance 2, Combat rapproché 2, Endurance 2, Mobilité 2, Reconnaissance 2.

TALENTS

Intimidation, Sans pitié, Tueur né.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Machette	+1	2	Contact
Pistolet semi-auto 9mm	+1	1	Moyenne
Fusil à pompe .12	+1	3	Courte
Fusil d'assaut 5.56mm	+1	2	Longue
Cocktail Molotov	+1	1	Courte

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Aucune	-	-	-

ÉQUIPEMENT

Moto, Pick-up, Camion, Instruments de torture, Lampe-torche, Chargeurs 9mm (x4), Cartouches .12 (x10), Chargeurs 5.56mm (x2), Cocktail Molotov (x2), Masque effrayant, Masque à gaz niveau I.

ORGANISATION

(1-3) Petit groupe de 5 à 8, (4-5) Large groupe de 10 à 25, (6) Congrégation de 25 à 70.

Apparence : les Disciples du Néant sont des hommes et des femmes en bonne condition physique âgés de 20 à 45 ans appartenant à diverses ethnies. Ils portent généralement des vêtements tâchés du sang séché et ils se griment le visage avec du maquillage ou portent des masques afin de terrifier leurs victimes.

Personnalité : les Disciples du Néant n'ont plus ni nom ni identité. Ils n'ont aucune compassion et ne parlent jamais à leurs victimes. Ils sont totalement indifférents aux suppliques ou à la négociation. Ils ne tuent ni par plaisir, ni par cruauté, pour eux la vie n'a aucune importance. Ils ne craignent ni la mort ni la souffrance car ils savent qu'il n'y a ni Paradis ni Enfer, juste le Néant originel. C'est pourquoi ils se doivent d'exterminer les derniers survivants de l'ancien monde, afin qu'ils puissent rejoindre le Néant.

GREENERS

Les Greeners appartiennent à une secte basée en Californie appelée l'Aube verte qui fut fondée par le professeur Richard Fryer, un ancien chercheur de la FEDRA. Lorsqu'en 2019, la ZQ de San Francisco tomba à cause d'une invasion d'Infectés, la grande majorité de la population fut contaminée à son tour. Fryer et les rares survivants de ce carnage s'installèrent dans la Forêt nationale de Stanislaus où ils établirent leur refuge, New Eden. Fryer a alors commencé à partager de nouvelles théories sur les origines de l'infection et réussit au fil des années à persuader des centaines de survivants que la brusque mutation du Cordyceps était une réponse agressive de la Terre contre les agissements de l'humanité à son égard. Ils ont alors adopté un mode de vie primitif et vivent au cœur des forêts californiennes où ils ont établi des douzaines de refuges de taille variable. Les Greeners croient également en l'existence d'une créature végétale mystique qu'ils appellent l'Homme Vert, qui serait l'avatar et le gardien de la Terre. Les Greeners sont de farouches opposants à l'industrialisation et à la technologie, ils sont responsables de plusieurs sabotages et d'attaques sur les bases avancées et les usines de la FEDRA en Californie.



GREENERS

Faction : Cultistes **Menace :** Faible

Niveau de Santé : 3 **Humanité :** 4 (+0)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
3	3	3	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 1, Combat rapproché 1, Manipulation 2, Mobilité 2, Reconnaissance 2.

TALENTS

Aucun.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Lance	+1	2	Courte
Hachette	-	1	Contact
Serpe	-	1	Contact
Planche en bois	-	1	Contact
Arc	+1	1	Moyenne

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Aucune	-	-	-

ÉQUIPEMENT

Torche, Flèches pour arc (x10), Fétiche de l'Homme Vert.

ORGANISATION

(1-2) Solitaire, (3-4) Paire, (5) Petit groupe de 5 à 10, (6) Large groupe de 8 à 15.

Apparence : les Greeners sont des hommes et des femmes de toute ethnie à la peau tannée, âgés de 16 à 55 ans, aux hagards et fatigués, comme s'y étaient sous l'emprise de stupéfiants, habillés de vêtements artisanaux, rafistolés ou recyclés. Ils ressemblent à des sortes de hippies, les côtés pacifiques et amicaux en moins.

Personnalité : les membres de l'Aube verte sont des écologistes fanatiques persuadés d'œuvrer pour le bien de la planète. Ils ont rejeté la science et le modernisme, Pour eux, la nature est sacrée et ceux qui osent la menacer doivent disparaitre, ils sont convaincus que leur façon de penser est la bonne et la seule devant être prise en compte. Territoriaux et agressifs, ils n'hésiteront pas à attaquer tout individu qui tenterait de pénétrer sur leur territoire. Ils vénèrent l'Homme Vert et croient dur comme fer qu'il s'agit bel-et-bien d'une créature surnaturelle créée par la Terre dans le but de punir l'humanité pour les milliers d'années de souffrance qu'elle a infligé à la planète.

PÈLERINS

Lors de l'Insurrection, les milliers de personnes qui ne voulaient pas suivre la FEDRA furent chassées des zones de quarantaine et abandonnées à la base navale de Norfolk en Virginie. Il n'aura pas fallu plus de deux semaines avant que Norfolk ne soit totalement submergé par les Infectés à cause de l'inaction de l'administration Biden, trop occupée à chercher un moyen de revenir au pourvoir plutôt que de consolider les défenses du refuge. Une trentaine de survivants réussirent cependant à s'échapper grâce au Capitaine Luther Knowles, un aumônier militaire qui réussit à les mener jusqu'à Fort Monroe où ils établirent leur refuge après un voyage de plusieurs semaines. Knowles devient alors leur leader et guide spirituel. L'année suivante, il fonda les Pèlerins, un ordre religieux où des volontaires furent formés aux arts religieux et militaires. Les Pèlerins se sont donnés pour mission de parcourir le No man's land en quête d'autres communautés de survivants afin de leur apporter la Parole et l'Amour de Dieu. Rares et peu nombreux, ces hommes de foi sont formés à la survie et au combat, car tel qu'est le monde d'aujourd'hui, les voies du Seigneur sont impénétrables et exigent parfois qu'on se salisse les mains en son nom.



PÈLERINS

Faction : Cultistes **Menace :** Élevée

Niveau de Santé : 5 **Humanité :** 8 (+2)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
3	3	4	5

COMPÉTENCES

Combat à distance 3, Combat rapproché 2, Commandement 2, Manipulation 3, Mobilité 2, Reconnaissance 2.

TALENTS

Arts martiaux, Bon samaritain, Charismatique, Nerfs d'acier, Robustesse, Sans pitié.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Fusil double-canons .12	-	3	Moyenne
Pistolet semi-auto .45 ACP	-	2	Moyenne
Poing américain	+2	1	Contact
Couteau de poche	+1	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Gilet en kevlar	5	5	-1

ÉQUIPEMENT

Sainte bible, Crucifix, Lampe-torche, Carte du No man's land, Matériel de camping, Rations de voyage (x4), Cartouches .12 (x20), Chargeurs .45 ACP (x4), Masque à gaz niveau I.

ORGANISATION

Solitaire.

Apparence : les Pèlerins sont des hommes de toute ethnie âgés de 25 à 55 ans, au visage serein et charismatique en très bonne condition physique. Ils portent un gilet en kevlar recouvrant leur tenue noire traditionnelle.

Personnalité : les Pèlerins sont humbles, chastes, altruistes, honnêtes et incorruptibles. Ils viendront toujours en aide aux plus démunis et aux plus faibles mais feront s'abattre les foudres du ciel sur ceux qui font le mal, ils laisseront cependant toujours à leur adversaire une chance de se repentir de ses péchés et de gagner sa place au paradis. Ce sont des fanatiques qui croient dur comme fer en leur mission, apporter la Parole du Seigneur sur ces terres dévastées envahies par les impies et sauver le plus d'âme possible. Ils représentent un dieu d'amour, mais faut pas trop les pousser non plus.

SÉRAPHITES

Les Séraphites forment une communauté religieuse basée à Seattle. Cette secte trouve son origine au tout début de la pandémie, lorsque sa fondatrice, appelée la Prophétesse, a rêvé qu'une catastrophe imminente allait se produire et a donc stocké une très grande quantité de vivres afin de sauver le plus de monde possible. Lorsque l'infection s'est abattue sur Seattle, elle a pu ainsi sauver des douzaines de personnes. Six mois après le début de la pandémie, lorsque l'armée est venue créer une zone de quarantaine à Seattle, son enclave fut découverte et son message commença à se propager dans toute la ville, gagnant de plus en plus de fidèles. Le principal dogme de la secte est que la pandémie est une punition divine envers les sociétés modernes, il faut donc retourner à l'origine de celles-ci afin d'en créer une nouvelle, un monde meilleur différent de l'ancien. Séduisant de plus en plus de personnes, les Séraphites sont entrés en conflit avec la FEDRA et avec le WLF pour le contrôle de Seattle, et lorsque la FEDRA s'est retirée de la ville, la guerre entre la secte et les membres du WLF fit des centaines de victimes des deux côtés. Il y bientôt deux ans, ils ont bien failli être exterminés par le WLF lors de l'assaut sur Haven. Les survivants ont rebâti sur les cendres de leur village et ont pensé leur plais, ils préparent maintenant leur revanche.



SÉRAPHITES

Faction : Cultistes **Menace :** Modérée

Niveau de Santé : 5 **Humanité :** 4 (+0)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
5	3	3	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 2, Combat rapproché 3, Mobilité 2, Reconnaissance 2, Survie 1.

TALENTS

Attaque brutale, Sans pitié, Supporter la douleur.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Masse de chantier	-	3	Contact
Pioche	-	2	Contact
Fusil semi-auto 5.56mm	+1	2	Longue
Révolver .357 Magnum	+1	2	Moyenne
Marteau	-	1	Contact
Serpe	-	1	Contact
Arc	+1	1	Moyenne

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Vêtements renforcés	1	1	-

ÉQUIPEMENT

Masque à gaz niveau I, Torche (x1), Chargeurs 5.56mm (x1), Cartouches .357 Magnum (x6), Flèches (x10), Fétiche de la Prophétesse.

ORGANISATION

(1) Solitaire, (2) Paire, (3-5) Petit groupe de 3 à 6, (6) Large groupe de 8 à 15.

Apparence : les Séraphites sont des hommes et des femmes de toute ethnie à la mine austère dont l'âge se situe entre 14 et 60 ans. Ils sont habillés de vêtements sombres et souvent imperméables et portent tous des scarifications sur chaque côté du visage.

Personnalité : les Séraphites sont tous dévoués aux enseignements de la Prophétesse et tentent de reconstruire un monde nouveau, loin des perversions de l'ancienne civilisation. Ils sont fanatiques et territoriaux, ils n'hésitent pas à pendre et à éviscérer les intrus qu'ils capturent afin qu'ils servent d'avertissement aux autres apostats. La plupart des Séraphites n'utilisent pas de technologie moderne ou bien d'armes à feu, interdites par leurs dogmes, mais quelques exceptions sont faites pour les groupes chargés de défendre leur territoire.

FEDRA

Il y a dix-sept ans, la FEDRA a renversé le gouvernement des États-Unis d'Amérique et a instauré un régime autoritaire dans toutes les zones de quarantaine du pays. Elle est aujourd'hui tout ce qu'il reste de l'ancien gouvernement américain. La FEDRA est en charge des toutes dernières zones de quarantaine de l'ancien monde, regroupant le plus fort taux de survivants des États-Unis.

AGENTS DE l'ACTF

Le Confinement avait commencé depuis seulement quelques mois lorsque la criminalité a explosé dans certaines zones de quarantaine. Les militaires n'étant pas formés au maintien de l'ordre ou bien à résoudre des enquêtes, la FEDRA créa l'ACTF, la Division Anti-Criminalité, en recrutant d'anciens agents fédéraux, des policiers et des policiers militaires. Leur travail consiste à faire appliquer et respecter les lois de la FEDRA, enquêter sur les crimes et les délits au sein des zones de quarantaine et traduire les coupables en justice.



AGENTS DE L'ACTF

Faction : FEDRA **Menace :** Modérée

Niveau de Santé : 4 **Humanité :** 5 (+0)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	3	3	4

COMPÉTENCES

Combat à distance 3, Combat rapproché 3, Reconnaissance 3, Survie 1.

TALENTS

Intuition, Vigilance.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Pistolet semi-auto 9mm	+1	1	Moyenne
Matraque télescopique	+1	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Gillet en kevlar	5	5	-1

ÉQUIPEMENT

Badge d'agent de l'ACTF, Lampe-torche, Cartes de rationnement (x2D6), Chargeurs 9mm (x2), Masque à gaz niveau I, Menottes (x1), Talkie-walkie.

ORGANISATION

(1-3) Solitaire, (4-6) Paire.

Apparence : il s'agit d'hommes et des femmes en bonne forme physique, âgés de 25 à 50 ans, appartenant à toute ethnie. Ils sont habillés en civil et portent un badge informant les résidents des zones de quarantaine de leur identité. Ils ont souvent l'air blasé et désabusé.

Personnalité : la plupart des agents de l'ACTF de la FEDRA était des idéalistes lorsque leur service a été créé, mais ils sont très vite devenus blasés et parfois même corrompus, cela s'est accéléré lorsque la FEDRA a renversé le gouvernement Biden. Pourtant, encore beaucoup d'entre eux continuent à faire leur job de manière professionnelle et croient vraiment pouvoir faire la différence au sein des ZQ. Ils sont malins, éloquents et savent comment tirer les vers du nez d'un suspect en utilisant les bonnes vieilles méthodes d'interrogatoires.

MEMBRES DE LA TIU

L'Unité d'Intervention Tactique, ou TIU, également connue sous le nom charmant d'*escadron de la mort*, est une brigade d'élite regroupant les meilleurs éléments que compte la FEDRA. Les plus anciens et leurs formateurs faisaient autrefois partis des Forces Spéciales de l'armée des États-Unis, telles que la Delta Force, les Rangers ou bien les Navy SEALS. On fait appel à eux pour les missions les plus délicates au sein des zones de quarantaine et ils servent d'unité d'assaut afin d'accompagner les membres de l'ACTF lorsqu'ils doivent effectuer des opérations spéciales comme des prises d'otages ou dans la lutte antigang dans les ghettos. Ils étaient également déployés pour des missions en-dehors des zones de quarantaine pour des opérations anti-terroristes dans le cadre de la lutte contre les Lucioles. Terriblement efficaces, les membres de la TIU ont la réputation de ne jamais faire de prisonniers et d'exécuter sommairement tous ceux qu'ils considèrent comme leurs ennemis, c'est-à-dire toutes personnes qui mettrai en péril tout ce que la FEDRA a bâti.



MEMBRES DE LA TIU

Faction : FEDRA **Menace :** Élevée

Niveau de Santé : 5 **Humanité :** 3 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
5	4	3	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 4, Combat rapproché 2, Endurance 2, Furtivité 2, Mobilité 2, Reconnaissance 2.

TALENTS

Artilleur, Entrainement militaire, Expert en armes (pistolet-mitrailleur), Nerfs d'acier, Sans pitié.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Pistolet semi-auto 9mm	+1	1	Moyenne
Pistolet-mitrailleur .45 ACP	-	2	Moyenne
Pistolet-mitrailleur 5.7mm	+1	2	Moyenne
Lance-grenade 40mm	+1	6	Longue
Fusil de précision .338 LM	+3	4	Extrême
Poignard	+2	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Combinaison tactique	6	5	-2

ÉQUIPEMENT

Lampe-torche, Lunettes de vision nocturne, Cartes de rationnement (x2D6), Chargeurs .45 ACP (x2), Chargeurs 9mm (x4), Grenades 40mm (x6), Chargeur .338 LM. (x1), Chargeurs 5.7mm (x2), Grenades (x2), Grenade flash (x2), Menottes (x2), Serflex (x5), Masque à gaz niveau I, Talkie-walkie.

ORGANISATION

(1-3) Paire, (4-5) Petit groupe de 3 à 5, (6) Commando de 6 à 12.

Apparence : les membres de l'Unité d'Intervention Tactique sont généralement des hommes âgés de 25 à 45 ans, de toute ethnie en excellente forme physique. Ils portent une combinaison noire en kevlar caractéristique et sont toujours lourdement armés.

Personnalité : extrêmement bien entrainés et disciplinés, les soldats de la TIU sont formés à faire face à n'importe quelle situation. Ils ne remettent pratiquement jamais les ordres de leurs Officiers supérieurs en question et sont connus pour tirer d'abord et poser des questions ensuite, quelques soient leurs cibles.

NETTOYEURS DE LA VCU

L'Unité de Contrôle Virologique fut créée par la FEDRA au cours de l'année 2014, avec la création des scanners virologiques permettant une détection précoce de l'infection chez un être humain. Au début, les membres de ces unités étaient accompagnés par un scientifique chargé d'effectuer les inspections, leur mission était de le protéger et d'escorter les résidents positifs à l'infection jusqu'au centre d'isolement où ils étaient euthanasiés dans le respect et avec humanité. Lorsque la FEDRA a renversé le gouvernement Biden, les protocoles des membres de la VCU ont changé, surnommés les « *Nettoyeurs* » par les résidents des ZQ, ils sont maintenant chargés seuls d'effectuer les inspections et avaient désormais pour ordre d'abattre et d'incinérer sur place tout résident positif. Ils patrouillent plusieurs fois par semaine les districts des ZQ et effectuent des contrôles aléatoires sur les résidents. Lorsque des traces de l'infection sont repérées dans un quartier, ils sont accompagnés de Soldats et c'est tous les résidents de ce quartier qui sont passés au scanner. La majorité des habitants des ghettos se cache ou s'enfuit à leur vue, craignant un faux positif du scanner virologique pour finir abattus comme une bête au milieu de la rue.



NETTOYEURS DE LA VCU

Faction : FEDRA **Menace :** Faible

Niveau de Santé : 3 **Humanité :** 2 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
3	3	3	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 2, Combat rapproché 1, Commandement 2, Reconnaissance 3.

TALENTS

Aucun.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Fusil d'assaut 5.56mm	+1	2	Longue
Lance-flamme	-1	2	Courte
Pistolet semi-auto 9mm	+1	1	Moyenne
Matraque télescopique	+1	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Combinaison Hazmat	1	1	-1

ÉQUIPEMENT

Humvee, Lampe-torche, Scanner virologique, Chargeurs 9mm (x2), Chargeurs 5.56mm (x2), Cartes de rationnement (x2D6), Masque à gaz niveau II, Talkie-walkie.

ORGANISATION

(1-5) Paire, (6) Petit groupe de 3 à 5.

Apparence : les membres de la VCU sont des hommes et des femmes de toute ethnie, âgés de 18 à 45 ans. Ils portent une combinaison intégrale grise très reconnaissable lorsqu'ils sont en service. Au vue de la nature compliquée de leur tâche, ils portent toujours un masque à gaz sur le visage afin de protéger leur identité pour éviter toutes représailles de la part des proches des résidents qui se retrouveraient positifs au test virologique.

Personnalité : les plus anciens membres de la VCU sont devenus blasés et indifférents aux fils du temps, c'est un sale boulot mais il faut bien que quelqu'un le fasse, ce qui fait qu'une grande partie d'entre eux souffre de dépression ou d'anxiété et sont souvent accros aux médicaments. Les plus jeunes membres de cette unité s'en moquent et ne font que suivre les ordres de leur hiérarchie, ils n'expriment aucune émotion lorsqu'ils doivent froidement abattre les résidents positifs au contrôle virologique, pour eux, c'est juste un protocole qu'ils doivent suivre afin de préserver la sécurité de tous.

OFFICIERS SUPÉRIEURS DE LA FEDRA

Les Officiers supérieurs regroupent tous les membres de la chaine de commandement de la FEDRA, il s'agit de généraux, de colonels, de commandants, de capitaines et de majors. Leur rôle est de maintenir la discipline et de s'assurer que les ordres venus d'en-haut, quels qu'ils soient, soient suivis et exécutés par leurs subordonnés. Seuls les plus hauts gradés font partis du comité exécutif au sein de leur zone de quarantaine respective sous la direction de l'officier-administrateur et participent aux votes des commissions extraordinaires lorsque de nouveaux protocoles doivent être mis en place au sein des ZQ. Ce sont des militaires de carrière expérimentés ayant une très bonne connaissance du combat et de la stratégie, bien que la majorité d'entre eux n'ont qu'un rôle purement administratif au sein de l'organigramme de la FEDRA et s'occupent uniquement de la partie logistique, seuls quelques rares exceptions se retrouvent sur le terrain et commandent directement des troupes.



OFFICIERS SUPÉRIEURS DE LA FEDRA

Faction : FEDRA
Menace : Élevée
Niveau de Santé : 4
Humanité : 5 (+0)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	4	4	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 3, Combat rapproché 3, Commandement 3, Mobilité 2, Reconnaissance 2, Survie 2.

TALENTS

Artilleur, Décisions difficiles, Influence, Meneur d'hommes, Nerfs d'acier, Vigilance.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Pistolet semi-auto 9mm	+1	1	Moyenne
Fusil d'assaut 5.56mm	+1	2	Longue
Matraque télescopique	+1	1	Contact
Poignard	+2	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Casque militaire	5	5	-
Gillet en kevlar	5	5	-1

ÉQUIPEMENT

Humvee, Lampe-torche, Cartes de rationnement (x5D6), Chargeurs 9mm (x2), Chargeurs 5.56mm (x4), Grenades (x2), Grenade flash (x2), Masque à gaz niveau I, Talkie-walkie.

ORGANISATION

Solitaire.

Apparence : les Officiers supérieurs de la FEDRA regroupent des hommes et des femmes d'âge mûr, entre 35 et 60 ans. Ils ont le regard fatigué et le visage dur. Ils portent un uniforme bleu marine et sont généralement accompagnés par plusieurs soldats lorsqu'ils se déplacent.

Personnalité : ce sont des soldats expérimentés, bien que la majorité d'entre eux ait été en faveur du coup d'état contre le gouvernement, d'autres n'étaient pas de cet avis mais sont quand même restés en poste afin de continuer leur travail, c'est-à-dire protéger les zones de quarantaine et empêcher de l'infection ne se propage à l'intérieur de ses murs. On peut également trouver plusieurs Officiers supérieurs aigris et corrompus, acceptant des pot-de-vin de la part des différentes organisations criminelles qui sévissent dans les zones de quarantaine.

SOLDATS DE LA FEDRA

Les Soldats forment la très grande majorité des effectifs de la FEDRA. Ils sont chargés de patrouiller à l'intérieur des zones de quarantaine afin de s'assurer de la sécurité des résidents et prévenir les crimes et délits, et apportent également un soutien logistique aux membres de l'ACTF. Ils ont également pour mission de garder les entrées des points de contrôle et de vérifier les allers-et-venus des résidents ainsi que de patrouiller à l'extérieur le long des murs de la zone de quarantaine. Toutes ces unités de Soldats sont commandées et supervisées par des sous-officiers comme des sergents ou des lieutenants qui répondent aux Officiers supérieurs.

La plupart des Soldats, du moins les plus jeunes, sont issus des pensionnats militaires créés par la FEDRA après avoir renversé le gouvernement en 2023 et sont totalement loyaux envers elle et ses idéaux.



SOLDATS DE LA FEDRA

Faction : FEDRA **Menace :** Modérée

Niveau de Santé : 5 **Humanité :** 4 (+0)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
5	3	3	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 3, Combat rapproché 3, Endurance 2, Reconnaissance 2.

TALENTS

Artilleur, Sans pitié.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Pistolet semi-auto 9mm	+1	1	Moyenne
Matraque télescopique	+1	1	Contact
Fusil d'assaut 5.56mm	+1	2	Longue
Mitrailleuse légère 5.56mm	-	2	Longue
Fusil tactique .12	-	3	Courte
Poignard	+2	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Casque anti-émeute	4	4	-1
Casque militaire	5	5	-
Gillet en kevlar	5	5	-1

ÉQUIPEMENT

Humvee, Lampe-torche, Cartes de rationnement (x2D6), Cartouches .12 (x20), Chargeurs 9mm (x2), Chargeurs 5.56mm (x4), Grenades fumigènes (x2), Grenade flash (x2), Serflex (x5), Masque à gaz niveau I, Talkie-walkie.

ORGANISATION

(1) Solitaire, (2) Paire, (3-4) Petit groupe de 3 à 5, (5) Large groupe de 6 à 20, (6) Escouade de 12 à 30

Apparence : les soldats de la FEDRA sont des femmes et des hommes âgés de 18 à 45 ans de types caucasien, asiatique, hispanique ou afro-américaine, en très bonne condition physique. Ils portent tous un uniforme bleu marine et sont lourdement protégés et armés.

Personnalité : les soldats de la FEDRA, pour les plus jeunes, sont endoctrinés depuis l'âge de douze ans et entrainés à suivre scrupuleusement les ordres qu'on leur donne. Ils sont persuadés du bienfondé de leur mission : protéger de la zone de quarantaine coûte que coûte. Ils sont impitoyables avec les Infectés et n'auront aucun scrupule à abattre une personne dans la rue si celle-ci met en péril la sécurité de la ZQ et de ses habitants.

LUCIOLES

Après la mort de Marlène Johnson, leur fondatrice et leader, les Lucioles ont disparu des zones de quarantaine, beaucoup ont quitté l'organisation pour rejoindre d'autres groupes, notamment le Front de Libération de Washington dans l'ancienne ZQ de Seattle, mais d'autres se sont regroupés sur l'île de Santa Catalina, dans la ville d'Avalon aux larges des côtes de Californie. Cela fait maintenant six ans qu'ils n'ont plus fait parler d'eux mais ils préparent leur retour, et ça va faire grand bruit.

CHERCHEURS

Il s'agit des médecins, des scientifiques, des ingénieurs, des biologistes et des généticiens qui ont rejoint les Lucioles afin de poursuivre les recherches sur un vaccin contre l'infection cérébrale par Cordyceps. Pour la plupart, il s'agit d'anciens scientifiques qui ont déserté la FEDRA. Certains d'entre eux ont eu pour tâche de former une nouvelle génération de Chercheurs afin que continuent les recherches et que leurs connaissances perdurent.



CHERCHEURS

Faction : Lucioles **Menace :** Modérée

Niveau de Santé : 3 **Humanité :** 5 (+0)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
3	3	5	3

COMPÉTENCES

Artisanat 3, Manipulation 3, Reconnaissance 2, Soins médicaux 2.

TALENTS

Expertise technique, Sciences.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Pistolet semi-auto .32 ACP	-	1	Courte

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Aucune	-	-	-

ÉQUIPEMENT

Bloc-notes, Masque à gaz niveau I, Talkie-walkie.

ORGANISATION

(1-3) Solitaire, (4-5) Paire, (6) Petit groupe de 3 à 5.

Apparence : il s'agit d'hommes et de femmes de toute origine ethnique âgés de 25 à 60 ans. Ils portent généralement une blouse de laboratoire et ont l'air constamment concentrés et occupés.

Personnalité : les Chercheurs croient en la cause des Lucioles et travaillent sans relâche à la recherche d'un vaccin contre l'infection cérébrale par Cordyceps. La grande majorité d'entre eux sont prêts à tous les sacrifices pour arriver à trouver un remède et à stopper la propagation du champignon, quitte à perdre quelques vies pour en sauver des millions.

MILICIENS

La milice forme le bras armé des Lucioles, elle est composée par des volontaires, d'anciens Bandits et par des déserteurs de la FEDRA. Les Miliciens ont été entrainé aux techniques de guérilla et au maniement des explosifs. Ils sont chargés de veiller à la sécurité du personnel scientifique et civil de l'organisation, ou encore d'opérations de sabotage et d'assassinats. Certains sont également formés à l'espionnage et envoyés dans le No man's land afin de recueillir des informations à l'intérieur des zones de quarantaine ou bien dans les autres communautés existantes. D'autres ont pour mission de rechercher des individus qui seraient immunisés à l'infection cérébrale par Cordyceps dans le but de les kidnapper et de les ramener à leur base, espérant trouver un vaccin en étudiant leur immunité génétique.

La grande majorité des membres de la milice est stationnée dans la ville d'Avalon sur l'île de Santa Catalina, à 52 kilomètres des côtes californiennes.



MILICIENS

Faction : Lucioles **Menace :** Modérée

Niveau de Santé : 4 **Humanité :** 4 (+0)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	4	3	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 3, Combat rapproché 2, Mobilité 2, Reconnaissance 3.

TALENTS

Artificier, Sans pitié.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Pistolet semi-auto 9mm	+1	1	Moyenne
Fusil d'assaut 5.56mm	+1	2	Longue
Pistolet-mitrailleur 9mm	-	1	Moyenne
Fusil à pompe .12	+1	3	Courte
Fusil de précision 7.62mm	+2	3	Extrême
Poignard	+2	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Gilet en kevlar	5	5	-1

ÉQUIPEMENT

Paire de jumelles, Cartouches .12 (x10), Chargeurs 9mm (x4), Chargeurs 5.56mm (x4), Chargeurs 7.62mm (x2), Bombes tuyaux (x2), Lampe-torche, Masque à gaz niveau I, Talkie-walkie.

ORGANISATION

(1) Solitaire, (2-3) Paire, (4-5) Petit groupe de 3 à 5, (6) Large groupe de 6 à 20.

Apparence : les Miliciens sont des hommes et des femmes de toute ethnie âgés de 18 à 45 ans, habillés d'équipement militaire et portant fièrement un brassard vert sur lequel est dessiné le logo de leur organisation.

Personnalité : les Miliciens forment le fer de lance de l'armée des Lucioles, à ce titre ils sont entrainés et dévoués à la cause. Chacun d'entre eux est prêt à donner sa vie pour défendre les idéaux de Marlène Johnson, leur fondatrice. Ils ne reculeront devant aucun sacrifice afin d'enfin trouver un remède à l'infection cérébrale par Cordyceps ou de destituer la FEDRA pour restaurer la démocratie dans le No man's Land.

SYMPATHISANTS

Il s'agit de tous les survivants qui ont été sensibles au message des Lucioles et qui sont en contact d'une manière ou d'une autre avec une cellule active de l'organisation. Leur rôle est multiple dans l'organisation, ils peuvent leur offrir abri et provisions ou encore fournir véhicules et renseignements. Ils ne sont que très rarement directement impliqués dans leurs opérations mais peuvent être sollicités si le besoin s'en fait sentir. Les Lucioles ayant stoppé leurs opérations dans les zones de quarantaine, leurs Sympathisants sont surtout regroupés dans la ville d'Avalon sur l'île de Santa Catalina au large des côtes californiennes, bien qu'il existe plusieurs centaines anciens Sympathisants qui pourraient être activés lorsque les Lucioles décideront de reprendre leur combat dans les zones de quarantaine et faire tomber le régime tyrannique de la FEDRA une bonne fois pour toute.

Notes : ces caractéristiques peuvent être utilisées pour n'importe quel résident de zones de quarantaine ou de communautés autonomes.



SYMPATHISANTS

Faction : Lucioles **Menace :** Faible

Niveau de Santé : 3 **Humanité :** 5 (+0)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
3	3	3	3

COMPÉTENCES

Artisanat 1, Combat à distance 1, Combat rapproché 1, Manipulation 1, Mobilité 1, Reconnaissance 1, Soins médicaux 1, Survie 1.

TALENTS

Aucun.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Planche en bois	-	1	Contact
Tuyau de plomb	-	1	Contact
Couteau de poche	+1	1	Contact
Fusil semi-auto 5.56mm	+1	2	Longue
Fusil à canons sciés .12	-1	3	Courte

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Aucune	-	-	-

ÉQUIPEMENT

Tout ce que le meneur de jeu jugera nécessaire.

ORGANISATION

(1-2) Solitaire, (3-4) Paire, (5) Petit groupe de 3 à 5, (6) Large groupe de 6 à 12.

Apparence : les Sympathisants des Lucioles sont des hommes et des femmes de tout âge et de toute ethnie. Ils ressemblent à n'importe quel survivant qui peut être rencontré dans une zone de quarantaine ou bien une communauté autonome.

Personnalité : les Sympathisants croient très fermement au message d'espoir des Lucioles qu'un jour un vaccin contre l'infection cérébrale par Cordyceps sera trouvé grâce à leur combat. Certains, plus que d'autres, sont réellement prêts à mourir pour leurs convictions.

MARAUDEURS

Les Maraudeurs regroupent des bandes armées contrôlant d'anciennes zones de quarantaine volées à la FEDRA. Ils sont mieux équipés et mieux organisés que les Bandits, ce qui les rends d'autant plus dangereux.

CHASSEURS

Les Chasseurs forment un groupe armé contrôlant la ville de Pittsburgh en Pennsylvanie. Il s'agit de survivants qui ont réussi l'exploit de chasser la FEDRA de l'ancienne ZQ, notamment grâce au soutien logistique des Lucioles. Après avoir chassé l'armée, ils ont trahi les Lucioles et se sont retournés contre eux. Après le départ de la FEDRA, la plupart des habitants de Pittsburgh qui n'ont pas pu être évacués n'ont eu d'autre choix que de rejoint ce groupe de Maraudeurs, sous peine d'être exécutés. Ils se sont nommés ainsi en raison de leur tendance à tuer brutalement toute personne entrant sur leur territoire afin de leur voler leurs possessions et leur nourriture.



CHASSEURS

Faction : Maraudeurs **Menace :** Modérée

Niveau de Santé : 4 **Humanité :** 2 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	4	3	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 3, Combat rapproché 2, Mobilité 1, Reconnaissance 2, Survie 2.

TALENTS

Artificier, Sans pitié.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Planche en bois	-	1	Contact
Cocktail Molotov	+1	1	Courte
Pistolet semi-auto 9mm	+1	1	Moyenne
Fusil à pompe .12	+1	3	Courte
Fusil semi-auto 5.56mm	+1	2	Longue

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Aucune	-	-	-

ÉQUIPEMENT

Humvee, Lampe-torche, Plan de Pittsburgh, Cartouches .12 (x10), Chargeurs 9mm (x2), Chargeurs 5.56mm (x2), Cocktail Molotov (x2), Grenade fumigène (x1), Masque à gaz niveau I.

ORGANISATION

(1) Solitaire, (2) Paire, (3-4) petit groupe de 5 à 10, (5) Large groupe de 8 à 15, (6) Gang de 20 à 50.

Apparence : les Chasseurs sont essentiellement des hommes de toute ethnie âgés de 18 à 55 ans, habillés de vêtements sales et rafistolés. Ils ont généralement le visage masqué et sont la plupart du temps assez mal équipés mais peuvent parfois porter des casques militaires ou bien des gilets en kevlar, reliques volées à la FEDRA après la guerre pour le contrôle de la ville.

Personnalité : les Chasseurs sont extrêmement hostiles et territoriaux. Ceux qui ne sont pas immédiatement tués dès leur arrivée à Pittsburgh sont traqués sans merci comme des bêtes à travers la ville pour le sport. Ils connaissent la ville de comme leur poche et patrouillent les rues avec des véhicules volés à la FEDRA. Ils adorent tendre des pièges et des embuscades aux intrus qui ont le malheur de se balader dans les rues de Pittsburgh sans y être invités.

CORNEILLES

Six mois après le coup d'état de la FEDRA, un groupe de déserteurs de la zone de quarantaine d'Albuquerque au Nouveau-Mexique se sont introduits dans la ville voisine de Santa Fe alors abandonnée et envahie par les infectés. Les anciens soldats, qui avaient pris le nom de Corneilles, firent un grand ménage et réussirent à sécuriser plusieurs quartiers de la ville afin de s'y installer. Avec l'aide des civils qui les avaient suivis, ils construisirent en quelques mois un refuge sécurisé, cela attira très vite l'attention de plusieurs communautés autonomes installées dans l'État qui abandonnèrent leurs bidonvilles pour venir s'installer à Santa Fe, sous la protection des Corneilles. Mais le rêve tourna court lorsque la population civile se rendit compte du prix à payer pour leur protection : les Corneilles mirent en place un système de racket organisé auprès des résidents, exigeant même parfois des paiements en nature. Ceux qui ne voulaient pas s'acquitter de cette taxe furent chassés purement et simplement de la ville. Les autres se sont soumis, par désespoir et par crainte.



CORNEILLES

Faction : Maraudeurs **Menace :** Modérée

Niveau de Santé : 4 **Humanité :** 4 (+0)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	5	3	2

COMPÉTENCES

Combat à distance 3, Combat rapproché 3, Furtivité 1, Mobilité 2, Reconnaissance 1.

TALENTS

Artilleur, Sans pitié, Second souffle.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Batte de baseball	-	2	Contact
Poignard	+2	1	Contact
Pistolet semi-auto 9mm	+1	1	Moyenne
Fusil tactique .12	-	3	Courte
Fusil d'assaut 5.56mm	+1	2	Longue

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Gilet en kevlar	5	5	-1

ÉQUIPEMENT

Moto, Buggy, Humvee, Lampe-torche, Lunettes de soleil, Chargeurs 9mm (x4), Chargeurs 5.56mm (x4), Cartouches .12 (x10), Grenades (x2), Masque à gaz niveau I, Talkie-walkie.

ORGANISATION

(1-3) Petit groupe de 3 à 6, (4-5) Large groupe de 5 à 10, (6) Gang de 8 à 15.

Apparence : les membres des Corneilles sont en grande majorité des hommes caucasiens ou hispaniques de 35 à 55 ans, tatoués et en très bonne forme physique. Ils portent des vêtements kakis type militaire et sont généralement lourdement armée.

Personnalité : les membres des Corneilles sont pour la plupart d'anciens militaires très entrainés. Bien qu'ils ne soient pas violents avec la population, ils sont parfaitement conscients de l'abus d'autorité dont ils font preuve auprès des résidents de Santa Fe et pensent qu'il s'agit d'un dû. Cependant, ils remplissent leur rôle de protecteurs avec sérieux et professionnalisme, et sont prêts à mourir pour protéger leur territoire ainsi que ses habitants. Et d'un côté, les résidents sont tout à fait libres de refuser l'arrangement, mais dans ce cas, ils n'ont plus rien à faire à Santa Fe.

CROTALES

Les Crotales sont essentiellement formés de déserteurs de la FEDRA originaires de la ZQ de Los Angeles qui ont fui les grands incendies de Californie de 2024. Ils se sont alors installés dans la ville de Santa Barbara où ils ont sécurisé et établi leur refuge dans un ancien complexe hôtelier au bord de l'océan qu'ils ont appelé le Dôme. Afin de prospérer rapidement, ils ont forcé d'autres survivants à travailler comme esclaves dans des fermes et des plantations jusqu'à épuisement. Cette façon de survivre les a rendus cruels et indifférents, ils n'hésitent pas à humilier leurs captifs ou bien à les infecter intentionnellement pour leur amusement. Ceux qui résistent ou bien qui tentent de s'échapper sont envoilés « aux piliers », des poutres en bois disposées sur la plage où ils sont suspendus et laissés aux éléments. Depuis plusieurs années, ils travaillent étroitement avec plusieurs groupes de Pirates qui leur fournissent des esclaves contres des provisions.

À la fin de l'année 2039, une révolte d'esclaves a bien failli mettre un terme à leur façon de survivre et ils durent passer plusieurs mois à remettre leur système en place.



CROTALES

Faction : Maraudeurs **Menace :** Modérée

Niveau de Santé : 5 **Humanité :** 1 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
5	4	3	2

COMPÉTENCES

Combat à distance 3, Combat rapproché 3, Mobilité 1, Reconnaissance 2, Survie 1.

TALENTS

Artilleur, Sans pitié.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Matraque télescopique	-	1	Contact
Batte de baseball	+1	2	Contact
Poignard	+2	1	Contact
Pistolet semi-auto 9mm	+1	1	Moyenne
Fusil d'assaut 5.56mm	+1	2	Longue
Fusil tactique .12	-	3	Courte

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Casque anti-émeute	4	4	-1
Gilet en kevlar	5	5	-1

ÉQUIPEMENT

Buggy, Moto, Lampe-torche, Lunettes de soleil, Casquette, Chargeurs 9mm (x2), Chargeurs 5.56mm (x2), Cartouches .12 (x10), Menottes (x2), Corde (x2), Masque à gaz niveau I, Talkie-walkie.

ORGANISATION

(1) Solitaire, (2) Paire, (3-4) Petit groupe de 3 à 5, (5) Large groupe de 6 à 10, (6) Escouade de 8 à 12.

Apparence : ce sont des hommes et de femmes de toute ethnie, âgés de 20 à 50 ans. Ils ont la peau tannée et brûlée par le soleil californien. Ils portent généralement de l'équipement volé aux différents postes de police de Santa Barbara et utilisent des menottes, des cordes et des chaines afin de soumettre leurs prisonniers.

Personnalité : les Crotales sont des ordures et représentent vraiment les pires travers de l'humanité. Ils sont totalement indifférents à la souffrance des autres et ne voient en eux qu'une marchandise. Bien que les Infectés soient encore nombreux à Santa Barbara, les Crotales patrouillent les rues et ont posé d'innombrables pièges afin de capturer les intrus ou bien pour reprendre des fugitifs. Ils s'en prennent impitoyablement à quiconque traverse leur territoire, hommes, femmes ou enfants.

KINGSMEN

Fondé par Leroy King après avoir chassé la FEDRA de la zone de quarantaine de Manhattan, les Kingsmen regroupe l'armée personnel du Roi de New York et représentent le plus puissant gang de New York City. Composés d'anciens détenus du pénitencier de Rickers Island et de résidents, les Kingsmen ont la charge de faire respecter la loi du Roi de New York, ils patrouillent les rues de la ZQ à bord de leurs véhicules et font bien comprendre aux différents gangs qui pullulent à Manhattan qui est le patron, en prélevant des taxes et en s'assurant que tous respectent les limites de leurs territoires. Il est plutôt rare de croiser des Kingsmen en dehors de Manhattan, bien qu'ils patrouillent souvent sur le fleuve autour de l'île ainsi que dans les territoires perdus et les abords du New Jersey lors d'opération de ravitaillement.

D'après les rumeurs qui courent en ville, le Roi de New York aurait envoyé une vingtaine de ses hommes en mission en dehors de la zone de quarantaine, personne ne sait exactement pourquoi, ce qui intriguent beaucoup les différents chefs de gang de la ville.



KINGSMEN

Faction : Maraudeurs **Menace :** Modérée

Niveau de Santé : 4 **Humanité :** 3 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	4	3	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 3, Combat rapproché 2, Mobilité 1, Reconnaissance 2, Survie 2.

TALENTS

Intimidation, Sans pitié, Second souffle.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Machette	+1	2	Contact
Pistolet semi-auto 9mm	+1	1	Moyenne
Batte de baseball	+1	2	Contact
Pistolet-mitrailleur 9mm	-	1	Moyenne
Fusil à pompe .12	+1	3	Courte
Fusil d'assaut 5.56mm	+1	2	Longue

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Gillet en kevlar	5	5	-1

ÉQUIPEMENT

Humvee, Pick-up, Camion, Cigarettes, Cartes de rationnement (x4D6), Drogue, Lampe-torche, Chargeurs 9mm (x4), Chargeurs 5.56mm (x2), Cartouches .12 (x15), Grenades fumigènes (x2), Masque à gaz niveau I, Talkie-walkie.

ORGANISATION

(1-3) Petit groupe de 5 à 10, (4-5) Large groupe de 8 à 15, (6) Gang de 20 à 50.

Apparence : les Kingsmen sont en grande majorité des hommes de 18 à 40 ans, de type afro-américain, caucasien, asiatique et hispanique. Ils sont équipés de matériel militaire dérobé à la FEDRA et se baladent avec un gilet en kevlar sur lequel est dessiné un crâne coiffé d'une couronne de laurier, l'emblème du Roi de New York.

Personnalité : les Kingsmen sont pour la plupart d'anciens détenus violents et indisciplinés mais on compte également parmi eux de nombreux habitants de Manhattan ainsi que quelques soldats de la FEDRA qui ont rejoint le gang après la victoire de King. Ils sont arrogants et adorent les démonstrations de force. Ils sont fidèles au Roi et obéissent à ses moindres commandements.

MEMBRES DU FRONT DE LIBÉRATION DE WASHINGTON (WLF)

Le WLF, ou Front de Libération de Washington, est un groupe armé fondé par Emma et Jason Patterson qui mena des opérations de sabotages et de guérilla contre les intérêts de la FEDRA dans la zone de quarantaine de Seattle en 2024 en réponse à ses trop nombreux abus de pouvoir alors que celle-ci venait de commettre son coup d'état. Après une lutte sans merci, et grâce au soutien des Lucioles, le WLF finit par chasser la FEDRA de Seattle en 2029. Afin de protéger la ville de toutes nouvelles intrusions, la milice, alors sous la direction d'Isaac Dixon, se transforma peu à peu en une force ultra-autoritaire forçant les résidents à leur obéir et tuant quiconque leur tenant tête ou bien essayant de pénétrer dans la ville.

De nombreux membres des Lucioles ont fini par rejoindre les rangs du WLF après la mort de Marlène Johnson en 2034. Le Front de Libération de Washington est actuellement dirigé par Jolène Barrera depuis la mort de Dixon, abattu durant le dernier conflit qui a opposé la milice à la secte des Séraphites en 2038.



MEMBRES DU WLF

Faction : Maraudeurs **Menace :** Modérée

Niveau de Santé : 4 **Humanité :** 4 (+0)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	4	3	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 3, Combat rapproché 3, Mobilité 2, Reconnaissance 2.

TALENTS

Œil pour œil, Sans pitié.

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Hachette	-	1	Contact
Pied de biche	-	2	Contact
Pistolet semi-auto 9mm	+1	1	Moyenne
Fusil à pompe .12	+1	3	Courte
Fusil d'assaut 5.56mm	+1	2	Longue
Fusil semi-auto 5.56mm	+2	2	Longue

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Aucune	-	-	-

ÉQUIPEMENT

Camion, Pick-up, Humvee, Lampe-torche, Cartouches .12 (x10), Chargeurs 9mm (x2), Chargeurs 5.56mm (x2), Masque à gaz niveau I.

ORGANISATION

(1-2) Solitaire, (3) Paire, (4-5) Petit groupe de 3 à 10, (6) Large groupe de 8 à 15.

Apparence : les membres de la milice du WLF sont des hommes et des femmes de toutes ethnies, âgée de 18 à 45 ans. Ils sont généralement vêtus de tenues kakis et de parkas imperméables. Lorsqu'ils patrouillent en ville ils sont généralement lourdement armés.

Personnalité : les membres du WLF sont plus qu'une simple milice ou une armée, ils se considèrent comme une véritable famille, ils se connaissent tous et prennent soin les uns des autres. Ils n'hésiteront pas à remuer ciel et terre pour retrouver quelqu'un qui a fait du mal à l'un des leurs. Ils n'ont aucune considération pour les Séraphites ou bien les autres survivants venus de l'extérieur de Seattle, et n'hésiteront pas à tirer à vue sur les intrus ou quiconque susceptible de mettre en danger la sécurité de leur communauté et de ses habitants.



FAUNE SAUVAGE

Les animaux, contrairement aux êtres humains, n'agissent ni par malice ni par cruauté, mais uniquement par instinct de survie. Parallèlement au déclin de l'humanité, le nombre d'animaux sauvages n'a fait qu'augmenter ces vingt-sept dernières années et ils peuplent maintenant certaines zones urbaines laissées totalement à l'abandon par l'homme. Bien évidemment, la faune du No man's land est nombreuse et variée, trop nombreuse pour que chaque espèce soit représentée ici, c'est pourquoi vous ne trouverez ci-après que quelques espèces représentatives.

L'ART DE LA CHASSE & DU DÉPEÇAGE

Les êtres humains traquent et chassent des animaux sauvages depuis la nuit des temps afin d'assurer leur survie. Aujourd'hui, la chasse est devenue indispensable aux survivants, et beaucoup possèdent un minimum de connaissance dans ce domaine, reflété par leur niveau dans la Compétence **Survie** (cf. page 36). Grace à cette Compétence, vos personnages pourront repérer des traces et traquer une proie, poser des pièges ainsi que vider et dépecer un animal afin d'en récupérer les ressources, il s'agira de *Peau*, de *Viande* ou encore de *Bois*. Une fois prélevées, ses ressources peuvent être préservées, consommées ou bien échangées contre des cartes de rationnement ou contre des objets de valeur équivalente.

Bois : les *Bois* peuvent être récupérés sur les cadavres des cervidés et autres animaux à cornes et peuvent servir à la confection d'ustensiles ou bien d'armes de contact.

Peau : cette ressource a de multiple usage mais est essentiellement utilisée dans la confection des vêtements ou de revêtements pour du mobilier.

Viande : il s'agit de la principale ressource qui peut être récupérée sur l'animal. La *Viande* est mesurée en morceaux allant de 1 à 30, le nombre de morceaux produits dépend du poids et de la taille de l'animal, mais 1 morceau de *Viande* est toujours égal à 1 *Rations*. Chaque morceau de *Viande* peut être consommé directement ou peut être échangé contre des cartes de rationnement.

ANIMAL	BOIS	PEAU	VIANDE
Alligator	-	10	1
Bison	2	12	4
Castor	-	2	1
Cerf	4	7	2
Cheval	-	4	2
Chien	-	1	1
Cougar	-	8	2
Coyote	-	5	1
Grizzli	-	15	2
Loup	-	10	1
Lynx roux	-	8	1
Mouflon	2	8	2
Mouton	-	6	2
Ours noir	-	8	1
Pronghorn	3	6	3
Raton laveur	-	5	1
Renard	-	8	1
Sanglier	-	3	3
Serpent à sonnette	-	4	1
Tigre	-	20	3
Vache	1	4	2



Préservation de la viande : après la mort de l'animal son corps commence lentement mais surement à se dégrader, si on ne lui applique pas de traitement de conservation le niveau de *Décomposition* de la *Viande* augmente de 1 point par heure, modifié par certains éléments extérieurs comme le taux d'humidité ambiant, la présence d'agents pathogène et la température. Lorsque son niveau de *Décomposition* atteint 10 points, la *Viande* devient avariée et impropre à la consommation. Consommer de la *Viande* avariée fait subir au PJ une maladie de Virulence 6 (cf. page 69). Pour conserver toute sa saveur, la *Viande* doit être idéalement conservée à une température comprise entre 0°C et 4°C, et peut être gardée durant un maximum de 4 jours avant d'être avarié. Le processus de décomposition de la *Viande* peut être arrêté si elle est congelée à une température inférieure à -20° ou bien réchauffée à une température supérieure à 100° puis refroidi et séchée rapidement.

ÉLÉMENTS EXTÉRIEURS	DÉCOMPOSITION
Température entre 10°C et 25°C	+2 points par heure
Humidité élevée	+1 point par heure
Présence de parasites	+1 point par heure

DRESSAGE & DOMESTICATION

Certains animaux peuvent être domestiqués afin d'en faire l'élevage, de servir de montures ou bien d'animaux de compagnie. Pour domestiquer un animal, le personnage doit opposer un jet d'**Empathie** contre l'**Esprit** de la créature (Attribut seulement). Une fois la créature domestiquée, elle gagne +1 point en **Empathie** et obéie aux commandements du personnage.

CAPACITÉS INNÉES

Les animaux ne possèdent pas de Talents, à la place ils possèdent certaines capacités spéciales propres à leur espèce, qui leur donnent des avantages afin de chasser leurs proies ou bien pour se protéger de leurs prédateurs.

Acharnement : lorsque la créature réussie une attaque de morsure, elle ne lâche pas sa proie et celle-ci subit 1 point de *Dégâts* par Round tant qu'elle n'a pas réussi à se dégager avec un jet d'opposition d'**Endurance** contre un jet de **Combat rapproché** de l'animal

Aquatique : la créature est plus à l'aise dans un milieu aquatique. Toutes ses actions lorsqu'elle est sous l'eau ont un bonus de +1.

Charge : la créature peut foncer sur son ennemi et provoquer des *Dégâts de collision* égaux à son score de **Vigueur**/ 2 (arrondi à l'entier inférieur).

Domestication : la créature peut être dressée afin d'en faire une monture ou un animal de compagnie. L'animal doit posséder un score minimum de 1 en **Empathie**.

Fou furieux : lorsque la créature est provoquée, elle devient folle furieuse. Elle a un malus de -2 à tous ses jets de défenses mais ses jets d'attaques ont un bonus de +2 ainsi que +1 à ses *Dégâts*. Cet état de fureur cesse dès que l'objet de sa colère est éliminé ou hors de vue.

Instinct de chasse : la créature peut prendre une proie en embuscade (cf. page 52).

Meute : la créature peut attaquer une proie en meute. Pour chaque groupe de 3 créatures, les dommages sont augmentés de +1

Odorat accru : la créature est capable de pister sa proie sur plusieurs kilomètres ou de repérer un danger proche, ce qui lui donne un bonus de +1 à ses jets de **Survie** et de **Reconnaissance**.

Venin : la morsure de cette créature sécrète automatiquement un poison de Virulence 6 (cf. page 69).

Vision nocturne : la créature ne subit aucun modificateur lorsqu'elle se retrouve dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans l'obscurité.

Vol : la créature peut voler et utiliser les mêmes règles que les véhicules aériens ainsi que les *manœuvres de pilotage* aériennes en effectuant un jet de **Mobilité**.

CARNIVORES

Les carnivores représentent tous les animaux prédateurs ou bien consommateurs de viandes. Ils sont nombreux dans le No man's land et chassent à peu près tout ce qui se déplace sur deux ou quatre pattes.

ALLIGATORS

Les alligators sont des reptiles caractérisés par un museau plus large que celui des crocodiles. Le poids moyen d'un alligator adulte est de 360 kg pour 4 mètres de long. Les alligators vivent essentiellement dans le Dixieland : la totalité de la Floride et de la Louisiane, les parties méridionales de la Géorgie, de l'Alabama et du Mississippi, les régions côtières de la Caroline du Sud et de la Caroline du Nord. On peut également en retrouver dans le Sud-Est du Texas et l'extrême Sud-Est de l'Oklahoma et de l'Arkansas. La majorité des alligators se situent en Floride et en Louisiane, avec plus d'un million d'individus dans chaque État mais la pandémie a fait que leur nombre a encore augmenté. Les alligators vivent dans des environnements d'eau douce, comme les étangs, les marais, les marécages, les rivières et les lacs, ainsi que dans les milieux saumâtres. Jeunes, ils mangent des poissons, des escargots, des grenouilles et des crustacés, à mesure qu'ils grandissent, ils prennent des proies de plus en plus importantes, y compris des poissons plus gros comme des brochets, des tortues, divers mammifères, des oiseaux, des pronghorns et parfois des survivants imprudents. Cet animal est considéré comme une *cible imposante* (cf. page 55).

ALLIGATORS

Catégorie : Carnivores **Menace :** Modérée
Niveau de Santé : 6 **Vitesse :** 1

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
6	4	1	-

COMPÉTENCES

Combat rapproché 3, Endurance 2, Furtivité 2, Mobilité 3, Reconnaissance 2.

CAPACITÉS INNÉES

Acharnement, Aquatique.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Morsure	-	2	Contact
Queue	-	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	MALUS
Peau épaisse	2	-

RESSOURCES

Peau, Viande (15 morceaux).

ORGANISATION

(1-2) Solitaire, (3-4) Paire, (5) Petit groupe de 3 à 5, (6) Large groupe de 6 à 10.

CHIENS SAUVAGES

Lorsque la pandémie a frappé le monde, beaucoup d'animaux de compagnie, majoritairement des chiens, ont été laissé sur le carreau et ont été abandonné par leurs propriétaires. La plupart d'entre eux sont morts de faim dans les trois premières semaines qui ont suivi l'Effondrement, les plus débrouillards et les plus forts ont survécu et se sont reproduits en masse.

On peut trouver des chiens sauvages un peu près partout dans le No man's land, errant seuls ou bien en meute sous la direction d'un mâle dominant, ils ne sont mus que par la recherche de nourriture et leur propre survie. Ils sont généralement dans un état squelettique et couverts de cicatrices, signes de leur existence difficile. Ils sont souvent agressifs et considèrent pratiquement tout ce qui bouge soit comme une proie, soit comme un prédateur. Très peu de chose leur font peur, alors, lorsqu'ils sont confrontés à une proie, ils attaquent, mordent jusqu'au sang et ne s'arrêtent que lorsqu'elle est réduite en morceaux. Certaines communautés dressent et élèvent des chiens et les utilisent pour la chasse, la sécurité, ou parfois même pour la nourriture, mais le plus souvent c'est juste pour servir tout simplement d'animaux de compagnie. Dans les ZQ, certains résidents font l'élevage de chiens et les échangent contre 15 cartes de rationnement.

CHIENS SAUVAGES

Catégorie : Carnivores **Menace :** Faible
Niveau de Santé : 3 **Vitesse :** 2

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
3	4	2	1

COMPÉTENCES

Combat rapproché 2, Endurance 1, Mobilité 2, Reconnaissance 2, Survie 3.

CAPACITÉS INNÉES

Acharnement, Domestication, Meute, Odorat accru.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Morsure	-	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	MALUS
Aucune	-	-

RESSOURCES

Peau, Viande (4 morceaux).

ORGANISATION

(1) Solitaire, (2) Paire, (3-5) Petit groupe de 3 à 4, (6) Meute de 6 à 12.

COUGARS

Aussi appelés pumas ou lions des montagnes, les cougars sont des félins de grande taille mesurant entre 1m et 2m30 de long pour un poids compris entre 53 et 75 kg, leur pelage est uniforme et de couleur brun-roux. Cet animal avait été classé en voie de disparition en 2011 mais la pandémie a permis de réduire considérablement la présence de son principal prédateur, l'homme, ce qui a eu pour conséquence sur le long terme de renouveler considérablement sa population et de s'étendre dans les régions montagneuses du No man's land. Les cougars sont des chasseurs solitaires dont le territoire peut occuper jusqu'à 250 km², ils peuvent courir jusqu'à 72 km/h et se nourrissent essentiellement de cerfs, de mouflons ou encore de poissons, bien qu'ils n'hésitent pas à attaquer un être humain isolé s'ils en ont l'opportunité. On trouve des cougars dans l'Ouest du pays, principalement dans la région des Rocheuses ainsi qu'en Californie, mais on peut également en retrouver un peu partout dans le Midwest, surtout dans les États du Missouri et dans le Michigan à cause des migrations massives de cerfs, leurs proies naturelles principales. Se retrouver face à un cougar fait augmenter le niveau de Stress de 1 point.

COUGARS

Catégorie : Carnivores **Menace :** Modérée

Niveau de Santé : 5 **Vitesse :** 2

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
5	5	1	-

COMPÉTENCES

Combat rapproché 3, Endurance 2, Mobilité 4, Reconnaissance 3, Survie 2.

CAPACITÉS INNÉES

Acharnement, Instinct de chasse, Vision nocturne.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Morsure	-	1	Contact
Griffes	-	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	MALUS
Aucune	-	-

RESSOURCES

Peau, Viande (5 morceaux).

ORGANISATION

Solitaire.

COYOTES

Les coyotes sont des canidés appartenant à la même famille que le loup, qui est d'ailleurs son principal concurrent. Les coyotes sont polyvalents et sont capables de s'adapter et de se développer dans des environnements modifiés par les humains. Pendant la pandémie, la quasi-extinction de l'humanité a permis à l'espèce de proliférer et de s'étendre, c'est pourquoi on trouve des coyotes absolument partout dans le No man's land, à l'exception du Dixieland à cause d'un climat beaucoup trop chaud et humide à leur goût. La longueur de leur corps varie entre 1m et 1m30 pour un poids compris entre 8 et 20 kg. La fourrure du coyote se compose d'un duvet court et doux et de jarres longues et grossières, la couleur et la texture varient quelque peu en fonction de l'endroit mais généralement la couleur prédominante du poil est gris clair et rouge ou fauve. L'alimentation principale des coyotes est constituée de divers rongeurs mais lorsqu'ils sont en meute ils peuvent chasser des proies beaucoup plus grandes qu'eux comme des cerfs, des animaux d'élevage comme les moutons ou les chèvres ou même parfois des jeunes cougars. Ils évitent au maximum les humains et préféreront les fuir, mais peuvent les affronter lorsqu'ils y sont obligés ou bien s'ils sont en nombre.

COYOTES

Catégorie : Carnivores **Menace :** Faible

Niveau de Santé : 3 **Vitesse :** 2

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
3	3	1	-

COMPÉTENCES

Combat rapproché 2, Endurance 1, Mobilité 2, Reconnaissance 2, Survie 2.

CAPACITÉS INNÉES

Acharnement, Meute, Vision nocturne.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Morsure	-	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	MALUS
Aucune	-	-

RESSOURCES

Peau, Viande (3 morceaux).

ORGANISATION

(1-2) Solitaire, (3-4) Paire, (5-6) Meute de 3 à 12.

GRIZZLIS

Le grizzli est une sous-espèce d'ours apparenté à l'ours brun. Sa masse varie entre 190 et 350 kg et peut atteindre une taille de 3m10 lorsqu'il se met debout. Son pelage présente un dégradé de blond, brun et noir ou un mélange des trois. L'extrémité des poils de son pelage a souvent une teinte grise ce qui lui vaut son nom. Le grizzli est omnivore, il se nourrit de baies, de racines, de poissons et de petits mammifères, mais il peut également attaquer des proies beaucoup plus grosses comme des bisons ou même d'autres ours, afin d'accumuler jusqu'à 200 kg de graisse qui lui permettront d'hiberner pendant l'hiver. C'est un nageur et un chasseur hors-pairs et malgré sa masse, ses pattes et ses épaules puissantes lui permettent d'être extrêmement rapide aussi bien sur un terrain plat que sur un terrain accidenté. On trouve des grizzlis principalement dans les États du Montana, de Washington, de l'Idaho et du Wyoming. Bien qu'il ne soit pas farouchement territorial, le grizzli défend un espace personnel qui peut aller de 50m à beaucoup moins selon les régions à forte concentration. Si un congénère ou encore un homme entre dans l'espace personnel du grizzli, cela déclenchera soit une fuite, soit une attaque. Se retrouver face à un grizzli fait augmenter le niveau de Stress de 1 point. Cet animal est considéré comme une *cible imposante* (cf. page 55).

LOUPS

Le loup est un canidé, cousin du coyote. Plus grand et plus massif que ce dernier, il peut mesurer jusqu'à 1m60 et peser jusqu'à 54 kg pour un adulte. Sa fourrure est duveteuse et de couleur grise et blanche. On le trouve principalement dans le Minnesota, dans le Nord du Wisconsin, en Oregon, au Montana et dans la péninsule supérieure du Michigan. On en trouve également dans de petites parties de l'Idaho, du Wyoming et de l'État de Washington, ainsi qu'à la frontière entre le Nouveau-Mexique et l'Arizona. Amené presque au bord de l'extinction par l'homme, la population de loups a recommencé à se reconstituer dans les années 1970 et à pleinement profité de la pandémie avec la disparition de son principal prédateur pour faire son retour. Les loups sont des prédateurs rusés qui chassent en meute et peuvent ainsi venir à bout de grandes proies comme des cerfs ou des bisons. Ils n'ont pas peur de l'homme, mais l'évitent si possible. Ils sont connus pour attaquer les troupeaux de moutons ou de vaches et sont devenus la hantise de nombreux éleveurs dans le No man's land. Certains survivants cependant arrivent à les domestiquer afin d'en faire des animaux d'attaques. Se retrouver face à un loup fait augmenter le niveau de Stress de 1 point.

GRIZZLIS

Catégorie : Carnivores **Menace :** Extrême
Niveau de Santé : 10 **Vitesse :** 2

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
10	4	1	-

COMPÉTENCES

Combat rapproché 5, Endurance 3, Mobilité 4, Reconnaissance 3, Survie 4.

CAPACITÉS INNÉES

Acharnement, Fou furieux, Odorat accru.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Morsure	-	1	Contact
Griffes	-	2	Contact

PROTECTION	NIVEAU	MALUS
Peau épaisse	2	-

RESSOURCES

Peau, Viande (15 morceaux).

ORGANISATION

Solitaire.

LOUPS

Catégorie : Carnivores **Menace :** Modérée
Niveau de Santé : 4 **Vitesse :** 2

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	4	2	1

COMPÉTENCES

Combat rapproché 3, Endurance 2, Mobilité 3, Reconnaissance 3, Survie 3.

CAPACITÉS INNÉES

Acharnement, Domestication, Instinct de chasse, Meute, Odorat accru.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Morsure	-	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	MALUS
Aucune	-	-

RESSOURCES

Peau, Viande (6 morceaux).

ORGANISATION

(1) Solitaire, (2-3) Paire, (4-5) Petit groupe de 3 à 6, (6) Meute de 8 à 20.

LYNX ROUX

Le lynx roux est un grand félin qui vit dans le No man's land. Avec douze sous-espèces reconnues, ses populations s'étalent entre le Sud du Canada et le Nord du Mexique, en englobant la majeure partie du No man's land. Ce occupe une vaste gamme d'habitats, depuis les zones boisées jusqu'aux régions semi-désertiques, incluant les zones urbaines et les environnements marécageux. Le lynx roux a des oreilles couronnées d'un plumet de poils noirs, une queue courte et une démarche chaloupée en raison de ses pattes postérieures très longues. Il a toutefois des barres noires distinctives sur ses pattes antérieures et une courte queue au bout noir. Il mesure en moyenne 90 cm de la tête à la queue, pour 50 cm à l'épaule. Son poids varie de 6 à 13 kg. Chassé à la fois pour le sport et sa fourrure, sa population a explosé durant la pandémie et il s'est maintenant réparti un peu partout dans le No man's land. Cet « insaisissable » prédateur caractéristique des États-Unis apparaît dans la mythologie Nord-Amérindiennes et dans le folklore des colons européens.

OURS NOIRS

L'ours noir est l'ours le plus commun du No man's land. Il se rencontre dans une aire géographique qui s'étend du Nord du Canada et de l'Alaska, au Nord du Mexique, et des côtes Atlantiques aux côtes Pacifiques. Il est présent dans un bon nombre de régions du No man's land ainsi que dans toutes les provinces canadiennes. Il préfère les forêts et les montagnes où il trouve sa nourriture et peut se cacher. Longtemps chassé pour leur fourrure, ils ont subi une réduction de leur milieu naturel par l'humain mais avec la pandémie, les ours noirs se sont largement réappropriés l'ancien monde et certains ont même aménagé dans plusieurs villes abandonnées. Plus petit que le grizzli, l'ours noir fait une taille moyenne de 2m pour un poids de 120 kg, son pelage présente une couleur de fourrure plus ou moins foncée selon les régions allant du noir au blanc, en passant par le rougeâtre et le gris argenté. L'ours noir n'hiberne pas au sens strict, mais passe l'hiver dans un état de somnolence en vivant sur ses réserves de graisses accumulées pendant l'Automne. Il est omnivore, il se nourrit de poissons, d'insectes, de plantes et de petits rongeurs. Craintif, il aura tendance à fuir l'homme mais l'affrontera s'il n'a pas d'autre issue.

LYNX ROUX

Catégorie : Carnivores **Menace :** Modérée
Niveau de Santé : 4 **Vitesse :** 2

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	6	1	-

COMPÉTENCES

Combat rapproché 3, Endurance 2, Mobilité 4, Reconnaissance 3, Survie 3.

CAPACITÉS INNÉES

Acharnement, Instinct de chasse, Vision nocturne.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Morsure	-	1	Contact
Griffes	-	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	MALUS
Aucune	-	-

RESSOURCES

Peau, Viande (6 morceaux).

ORGANISATION

(1-2) Solitaire, (3-4) Paire, (5-6) Famille de 3 à 5.

OURS NOIRS

Catégorie : Carnivores **Menace :** Élevée
Niveau de Santé : 7 **Vitesse :** 1

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
7	5	1	-

COMPÉTENCES

Combat rapproché 4, Endurance 3, Mobilité 2, Reconnaissance 3, Survie 3.

CAPACITÉS INNÉES

Acharnement, Odorat accru.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Morsure	-	1	Contact
Griffes	-	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	MALUS
Peau épaisse	2	-

RESSOURCES

Peau, Viande (10 morceaux).

ORGANISATION

Solitaire.

PYGARGUES À TÊTE BLANCHE

Le pygargue à tête blanche est une espèce de rapaces qui vit dans le No man's land. Malgré sa dénomination populaire d'« aigle à tête blanche », il s'en distingue par son régime alimentaire, essentiellement composé de poissons, mais aussi par son bec massif et par le fait que ses pattes ne sont pas recouvertes de plumes jusqu'aux serres, l'une des caractères propres aux vrais aigles. Alors que l'aigle vit dans les massifs forestiers et les montagnes, le pygargue préfère les lacs, les rivières et les zones côtières, où il peut trouver sa nourriture. À ce titre, il est parfois nommé « aigle de mer » ou « aigle pêcheur » américain. Subdivisé en deux sous-espèces, il se rencontre sur presque toute la superficie du No man's land, de l'Alaska au Nord jusqu'au Mexique au Sud tant sur la côte Atlantique que Pacifique. Le pygargue possède une envergure de pouvant aller jusqu'à 1m80 pour un poids de 4 kg, les femelles étant 25% plus grandes que les mâles de l'espèce. Ils vivent de préférence à proximité d'étendues d'eau d'une circonférence supérieure à 10 km et sont très présents en Floride, dans le Michigan et l'Illinois, au Montana et au Nord de la Californie, mais on peut les retrouver partout dans le No man's land durant l'Été.

PYGARGUES À TÊTE BLANCHE

Catégorie : Carnivores **Menace :** Faible
Niveau de Santé : 2 **Vitesse :** 2

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
2	5	1	-

COMPÉTENCES

Combat rapproché 2, Endurance 1, Mobilité 5, Reconnaissance 4, Survie 4.

CAPACITÉS INNÉES

Vol.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Bec	-	1	Contact
Serres	-	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	MALUS
Aucune	-	-

RESSOURCES

Viande (3 morceaux).

ORGANISATION

Solitaire.

SERPENTS À SONNETTE

Le serpent à sonnette, aussi appelé crotale, est une race de serpent vivant dans le No man's land. Il est appelé ainsi à cause du bruiteur qu'il possède au bout de la queue formé d'anneaux et de cartilage qu'il agite pour effrayer les intrus et émettant un son caractéristique. Il est considéré comme l'un des serpents les plus dangereux du monde. C'est en « copiant » les couleurs des fleurs, des feuilles ou des fruits que les petits crotales se dissimulent à leurs proies comme à leurs ennemis. Ceci est le résultat d'une longue évolution qui s'est faite en faveur des serpents les mieux à même de se camoufler afin de chasser et d'échapper à leurs prédateurs. Sa morsure libère un venin hémotoxique qui détruit les tissus organiques, produit des hémorragies internes et des enflures ; l'injection s'accompagne de douleurs plus fortes que celles de la plupart des neurotoxines, mais ce venin tue plus lentement. Les serpents à sonnette sont présents partout dans le No man's land, bien qu'ils préfèrent largement les zones au climat chaud et aride. Le serpent à sonnette est chassé par les survivants pour sa peau mais aussi pour ses glandes à venin, utilisées en médecine afin de fabriquer des doses d'anti-venin, nécessitant quelques connaissances en médecine ainsi qu'un jet réussi dans la Compétence **Soins médicaux**. Cet animal est considéré comme une *cible de petite taille* (cf. page 55).

SERPENTS À SONNETTE

Catégorie : Carnivores **Menace :** Faible
Niveau de Santé : 1 **Vitesse :** 2

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
1	5	1	-

COMPÉTENCES

Combat rapproché 2, Endurance 1, Furtivité 5, Mobilité 3, Reconnaissance 2.

CAPACITÉS INNÉES

Venin.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Morsure	-	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	MALUS
Aucune	-	-

RESSOURCES

Peau, Viande (2 morceaux).

ORGANISATION

Solitaire.

TIGRES

Doté d'une fourrure jaune clair à orange foncé rayée de noir, avec une taille de 3m30 pour un poids pouvant atteindre les 300 kg, les tigres sont les plus grands félins sauvages et font partis des plus grands prédateurs terrestres qui se trouvent dans le No man's land. D'ordinaire, on ne pouvait trouver ces animaux uniquement que dans certains pays d'Asie, au Moyen-Orient ou en Russie, mais avant la pandémie on estimait qu'il y avait entre 5000 et 10000 tigres sur le sol américain, dans des sanctuaires, des cirques itinérants, des zoos ou encore chez des particuliers. Lorsque la pandémie frappa le monde, la plupart des animaux en captivité d'Amérique sont morts de faim durant les premiers mois de l'Effondrement, certains ont été relâché dans la nature, d'autres se sont enfuis par eux même, et se sont très rapidement multipliés. Les tigres sont surtout concentrés au Texas, dans l'Oklahoma, le Nevada, l'Arizona, le Colorado et la Californie. Ce sont les plus dangereux prédateurs du No man's land. Les tigres sont des chasseurs solitaires et d'excellents nageurs, ils chassent à l'affût sur un large territoire pouvant atteindre plus de 500 km². Se retrouver face à un tigre fait augmenter le niveau de Stress de 1 point. Cet animal est considéré comme une *cible imposante* (cf. page 55).

TIGRES

Catégorie : Carnivores **Menace :** Extrême
Niveau de Santé : 10 **Vitesse :** 2

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
10	6	2	1

COMPÉTENCES

Combat rapproché 5, Endurance 4, Furtivité 3, Mobilité 4, Reconnaissance 3, Survie 3.

CAPACITÉS INNÉES

Acharnement, Instinct de chasse, Vision nocturne.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Morsure	-	2	Contact
Griffes	-	2	Contact

PROTECTION	NIVEAU	MALUS
Peau épaisse	2	-

RESSOURCES

Peau, Viande (15 morceaux).

ORGANISATION

Solitaire.

VAUTOURS

Rapaces vivants dans les régions chaudes et désertiques du No man's land, on les retrouve surtout dans les régions des Terres Désolées comme l'Arizona, le Nouveau-Mexique et le Texas, mais également sur la Côte Pacifique, en Oregon et au Sud de la Californie, près de la frontière avec le Mexique. Les vautours sont de grands oiseaux, le corps couvert de plumes noires et à la tête nue, ils peuvent atteindre une envergure de 2m20 pour un poids de 14 kg. Ils se nourrissent exclusivement de carcasses, des animaux principalement mais également des hommes lorsqu'ils en trouvent. Ils chassent en volant haut dans le ciel pour repérer les animaux morts ou proches de la mort. Une grosse proie telle qu'une vache ou un bison est souvent partagée par plusieurs oiseaux. Ces habitudes alimentaires amènent les vautours à participer activement à l'élimination naturelle et rapide des cadavres de gros animaux, aussi bien des animaux sauvages dans les régions peu habitées par l'homme que des animaux d'élevage, tels que des moutons ou des vaches. Les vautours sont souvent intimement associés à la mort, lorsqu'on les voit tourner dans le ciel, cela veut dire qu'un cadavre n'est jamais très loin.

VAUTOURS

Catégorie : Carnivores **Menace :** Faible
Niveau de Santé : 3 **Vitesse :** 2

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
3	4	1	-

COMPÉTENCES

Combat rapproché 2, Endurance 1, Mobilité 3, Reconnaissance 5, Survie 4.

CAPACITÉS INNÉES

Meute, Vol.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Bec	-	1	Contact
Serres	-	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	MALUS
Aucune	-	-

RESSOURCES

Viande (4 morceaux).

ORGANISATION

(1) Solitaire, (2) Paire, (3-5) Petit groupe de 3 à 4, (6) Large groupe de 6 à 12.

HERBIVORES

Dans le grand cercle de la vie il existe deux catégories, les prédateurs et les proies, les herbivores regroupent tous les animaux brouteurs d'herbes, omnivores ou tout simplement considérés comme des proies.

BISONS

Le bison d'Amérique du Nord, aussi connu sous le nom de bison des plaines, est le plus gros mammifère terrestre du No man's land. Il a un pelage noir ou brun foncé et une taille pouvant atteindre les 3m60 de long pour un poids de 900 kg. Bien qu'ils soient présents un peu partout, les bisons sont surtout concentrés dans les Grandes Plaines qui traversent le No man's land du Nord au Sud. Les bisons étaient intimement liés à la culture amérindienne alors que leur économie était basée sur la chasse. Certaines communautés autonomes de survivants on fait de la chasse aux bisons une véritable industrie, en abattant un maximum de deux-milles bêtes par an afin que les troupeaux puissent se reformer rapidement sa viande savoureuse et tendre permet de nourrir plusieurs personnes pendant des semaines. Cet animal est considéré comme une *cible imposante* (cf. page 55).

BISONS

Catégorie : Herbivores **Menace :** Élevée
Niveau de Santé : 12 **Vitesse :** 2

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
12	4	1	-

COMPÉTENCES

Combat rapproché 2, Endurance 3, Force 4, Reconnaissance 4, Survie 2.

CAPACITÉS INNÉES

Charge, Fou furieux.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Cornes	-	2	Contact
Piétinement	-	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	MALUS
Peau épaisse	2	-

RESSOURCES

Peau, Viande (30 morceaux).

ORGANISATION

(1-4) Petit groupe de 3 à 20, (5-6) Troupeau de 25 à 200.

CERFS

Le cerf est très certainement le mammifère herbivore sauvage le plus commun et la proie principale de la plupart des carnivores qui errent dans le No man's land. Il se nourrit essentiellement d'herbe, de baies ou de champignons et mesure jusqu'à 2 mètres de long pour un poids moyen de 75 kg. Avec la pandémie, il a proliféré sur tout le continent et a même envahis certaines villes abandonnées. Du fait de sa présence massive dans tout le No man's land il est la cible de nombreux prédateurs, dont les survivants, et représente la principale source d'alimentation de nombreuses communautés autonomes qui n'ont pas recours à l'élevage, contrairement aux zones de quarantaine. Le cerf possède une excellente audition ainsi qu'un odorat très développé qui lui permettent de repérer la présence de prédateurs à plusieurs kilomètres à la ronde, ce qui en fait une proie difficile à chasser pour les novices.

CERFS

Catégorie : Herbivores **Menace :** Faible
Niveau de Santé : 5 **Vitesse :** 2

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
5	4	1	-

COMPÉTENCES

Combat rapproché 1, Endurance 2, Mobilité 3, Reconnaissance 4, Survie 2.

CAPACITÉS INNÉES

Charge, Odorat accru.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Bois (mâle uniquement)	-	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	MALUS
Aucune	-	-

RESSOURCES

Bois (mâle uniquement), Peau, Viande (10 morceaux).

ORGANISATION

(1-3) Solitaire, (4-5) Petit groupe de 3 à 5, (6) Large groupe de 8 à 12.

CHEVAUX SAUVAGES

Aussi connus sous le nom de mustang, les chevaux sont des animaux intelligents qui se dressent facilement. Atteignant 1m50 au garrot pour un poids de 500 kg, ils sont de petite taille, trapus et vigoureux, la couleur de leur robe varie énormément d'un individu à l'autre mais les plus fréquentes sont le bai, le bai-brun, l'alezan et l'isabelle. Ils avaient disparu du continent il y a plus de 10000 ans avant d'être réintroduits au 16ème siècle durant la colonisation espagnole et ont ainsi progressivement proliférés dans tout le pays grâce à l'élevage. Durant ces périodes de conquêtes, de nombreux chevaux se sont retrouvés sans cavaliers et sont retournés à l'état sauvage, les mustangs sont les lointains descendants de ces chevaux espagnols. Les survivants des communautés autonomes capturent les chevaux sauvages dans le but d'en faire l'élevage et les utilisent principalement comme moyen de transport, c'est pourquoi ils sont généralement présents dans tout le No man's land. Il arrive parfois que les chevaux servent également de sources de nourriture pour les survivants mais c'est assez rare à cause de leur valeur importante. Les troupeaux de chevaux sauvages sont essentiellement présents dans les régions des Terres Désolées et du Midwest, et parcourent le No man's land en troupeaux familiaux de taille variable Cet animal est considéré comme une *cible imposante* (cf. page 55).

CHEVAUX SAUVAGES

Catégorie : Herbivores **Menace :** Faible
Niveau de Santé : 6 **Vitesse :** 2

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
6	6	2	1

COMPÉTENCES

Endurance 3, Mobilité 4, Reconnaissance 2, Survie 2.

CAPACITÉS INNÉES

Domestication.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Piétinement	-	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	MALUS
Peau épaisse	2	-

RESSOURCES

Peau, Viande (20 morceaux).

ORGANISATION

(1-2) Solitaire, Paire, (3-5) Petit groupe de 3 à 8, (6) Troupeau de 10 à 50.

MOUFLONS

Les mouflons sont des ruminants dont les mâles portent de lourdes cornes incurvées, ils sont des cousins proches du mouton domestique. Principalement situés dans les régions des Rocheuses, des Terres Désolées ainsi qu'au Sud de la Californie, les mouflons peuvent atteindre un poids de 90 kg pour les femelles et 135 kg pour les mâles, ils se déplacent généralement en large troupeaux. Ils sont principalement chassés par les survivants pour leur viande ainsi que pour leur peau, ils sont également très convoités pour la laine chaude et duveteuse qu'ils produisent et dont les survivants se servent afin de confectionner des vêtements ou des couvertures pour l'Hiver. Vifs et mobiles, les mouflons peuvent parcourir plusieurs kilomètres en une journée et se mouvoir facilement sur des terrains pentus. Leurs prédateurs principaux, mis à part l'homme, sont les coyotes, les pygargues ou encore les cougars.

MOUFLONS

Catégorie : Herbivores **Menace :** Faible
Niveau de Santé : 3 **Vitesse :** 2

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
3	4	1	-

COMPÉTENCES

Endurance 1, Mobilité 3, Reconnaissance 4, Survie 2.

CAPACITÉS INNÉES

Odorat accru.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Aucune	-	-	-

PROTECTION	NIVEAU	MALUS
Aucune	-	-

RESSOURCES

Bois (mâle uniquement), Peau, Viande (10 morceaux).

ORGANISATION

(1) Solitaire, (2) Paire, (3-5) Groupe de 3 à 15, (6) Troupeau de 50 à 100.

PRONGHORNS

Aussi appelé antilope d'Amérique, le pronghorn est le mammifère le plus rapide du continent américain, pouvant atteindre une vitesse de 89 km/ h sur terrain plat. Le pronghorn possède un pelage à dominance fauve qui lui permet de se camoufler dans les hautes herbes des prairies du No man's land et possède des petites cornes noires, qui tombent et repoussent chaque année. On le retrouve dans le Grand Bassin de l'Ouest, dans la région des Rocheuses, dans le Bassin du Wyoming et du Missouri, ainsi que sur le Plateau du Colorado et dans les Grandes Plaines. Atteignant 1 mètre au garrot pour une longueur de 1m40 en moyenne, les mâles de l'espèce sont légèrement plus gros que les femelles, pouvant atteindre un poids de 60 kg alors que celles-ci possèdent un poids compris entre 34 et 48 kg. C'est un animal craintif qui évite l'homme et compte sur sa vitesse extraordinaire pour échapper aux nombreux prédateurs qui vivent dans les régions où il a élu domicile.

Avec une population extrêmement nombreuse, les pronghorns représentent l'une des principales sources d'alimentation des communautés de survivants qui vivent dans ces régions du No man's land.

SANGLIERS

Introduit d'Europe et d'Asie sur le continent américain au début du 20ème siècle pour la chasse sportive, le sanglier est un cochon sauvage qui vit essentiellement dans les régions forestières du Dixieland ainsi qu'en Californie. Avec la pandémie, on le retrouve également dans d'anciennes zone urbaines qui ont été abandonnées. Il se distingue du porc d'élevage par son pelage noir et par ses grandes défenses dépassant de sa bouche. Mesurant jusqu'à 1m80 de long pour un poids pouvant aller jusqu'à 160 kg pour les plus gros spécimens, le sanglier est, comme le cochon, omnivore, c'est un animal essentiellement nocturne qui se nourrit de fruits, de baies, de champignons ainsi que de petits animaux comme des batraciens ou des oiseaux, qu'ils soient morts ou vivants.

Téméraire et extrêmement adaptable, le sanglier peut se montrer discret lorsqu'il est poursuivi et ne craint pas l'homme, il n'hésitera pas à l'attaquer et à le charger s'il se sent menacé, il ne cessera son attaque qu'une fois la menace définitivement neutralisée. Le sanglier est chassé par les survivants pour sa viande peu grasse et savoureuse et comme pour son cousin domestique, tout chez lui peut être consommé.

PRONGHORNS

Catégorie : Herbivores **Menace :** Faible
Niveau de Santé : 2 **Vitesse :** 2

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
2	5	1	-

COMPÉTENCES

Endurance 1, Mobilité 5, Reconnaissance 5, Survie 2.

CAPACITÉS INNÉES

Odorat accru, Vision nocturne.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Aucune	-	-	-

PROTECTION	NIVEAU	MALUS
Aucune	-	-

RESSOURCES

Peau, Viande (6 morceaux).

ORGANISATION

(1-3) Solitaire, (4) Paire, (5) Petit groupe de 6 à 30, (6) Troupeau de 50 à 120.

SANGLIERS

Catégorie : Herbivores **Menace :** Modérée
Niveau de Santé : 6 **Vitesse :** 2

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
6	4	1	-

COMPÉTENCES

Combat rapproché 2, Endurance 2, Mobilité 2, Reconnaissance 3, Survie 4.

CAPACITÉS INNÉES

Charge, Fou furieux, Vision nocturne.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Défenses	-	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	MALUS
Aucune	-	-

RESSOURCES

Peau, Viande (12 morceaux).

ORGANISATION

(1-3) Solitaire, (4) Paire, (5) Petit groupe de 3 à 5, (6) Harde de 6 à 10.



INFECTÉS

On appel Infectés l'ensemble de la population humaine qui a été contaminé par la souche mutante du champignon entomopathogène connu sous le nom de Cordyceps. Dès lors qu'une victime atteint le premier stade de l'infection, elle devient irrationnelle, extrêmement agressive et attaque toute personne non infectée à vue. Les Infectés représentent l'une des principales menaces du No man's land pour les derniers humains qui y vivent.

La gestion de la propagation de l'infection par les gouvernements du monde fut catastrophique. Alors que le champignon infectait la majorité de la population, sa propagation causa ravages et paniques dans de plus en plus de pays, la pandémie provoqua l'effondrement total et la destruction de la société par une violence généralisée et la quasi-extinction de l'humanité. Aux États-Unis, l'échec de la loi martiale pour contenir l'infection et la FEDRA redoublant d'effort et de violence pour censurer l'information ont donné naissance aux Lucioles, une milice paramilitaire composée de scientifiques et de combattants civils qui se sont ouvertement rebellés contre l'oppression militaire et qui menèrent une guerre essentiellement futile contre ce nouveau gouvernement dysfonctionnel. Cette faction fut la seule qui pensait pouvoir créer un vaccin à travers l'étude du champignon et de ses hôtes.

SIGNES PHYSIQUES DE L'INFECTION

Le Cordyceps affecte le cerveau d'un hôte humain vivant, les victimes mortes ou bien les animaux qui entrent en contact avec le champignon ne subissent aucune transformation. Une victime de l'infection cérébrale par Cordyceps passe par quatre étapes d'infections, qui sont à chaque stade plus dangereux que le précédent. Lors de l'infection initiale, par morsure ou par inhalation de spores, le champignon provoque un accroissement du mycélium dans les tissus du cerveau de l'hôte, détruisant ses cellules cérébrales à mesure qu'il se développe et grandit. La victime est tout d'abord prise de maux de tête de plus en plus douloureux et de tremblements nerveux, puis commence progressivement à perdre la mémoire, il est également assez fréquent qu'elle soit prise d'hémorragies nasale et oculaire. La transformation est extrêmement douloureuse. Environ quarante-huit heures après avoir été infecté, l'hôte atteint le premier stade d'infection, il devient hyper-agressif et ne suit plus aucun but, si ce n'est celui de contaminer d'autres personnes. Entre six mois et un an après l'infection initiale, l'hôte atteint le second stade de l'infection, des excroissances fongiques transpercent les orifices de sa peau, en commençant par ses yeux et son visage, le rendant partiellement aveugle et lui donnant une apparence monstrueuse. Sa peau se décolore et ses dents sont horriblement pourries et déchiquetées. Plus d'un an après l'infection initiale, l'hôte atteint le troisième stade de l'infection, les excroissances fongiques finissent par totalement transpercer son crâne, son corps commence à se déformer et on peut voir de plus en plus de champignons sur sa peau. Lors des rares cas où l'infection se développe plus de dix ans, l'hôte atteint le stade 4, son corps gonfle, double de volume et se recouvre de plaques fongiques, devenant une véritable abomination.

Les Infectés possèdent un seuil de tolérance à la douleur beaucoup plus élevée que celui des humains ordinaires mais ils restent cependant sensibles aux blessures classiques, le champignon leur offre également une certaine protection contre les dommages physiques. En raison de la croissance du Cordyceps sur leur corps, les Infectés sont particulièrement vulnérables au feu et les températures extrêmement basses semblent ralentir leur métabolisme, les faisant entrer dans une sorte d'état léthargique dont ils ne sortent que lorsqu'ils détectent une présence à proximité ou lorsque la température remonte.

Le Cordyceps peut se nourrir des organes internes de son hôte tout en continuant à le maintenir en vie durant des dizaines d'années mais finira par le tuer s'il devient trop faible ou trop abimé en le forçant tout simplement à se laisser mourir, de préférence dans un endroit clos, de sorte à ce que ses spores puissent se répandre dans l'environnement et continuer à se propager. En effet, après la mort de l'hôte, le Cordyceps continuera de croître et de se développer sur les murs et le sol autour de sa dépouille, relâchant ses spores afin de contaminer l'air ambiant. C'est pour cela qu'il est vivement recommandé de brûler les cadavres des Infectés après leur décès.

COMPORTEMENT DES VICTIMES DE L'INFECTION

Lorsqu'un être humain est infecté par le Cordyceps, il subit un changement radical de personnalité. Il perd progressivement ses capacités à penser librement et à se comporter de façon rationnelle alors que le champignon se propage et parasite son cerveau ainsi que son système nerveux. Il retombe dans une sorte d'instinct primaire et



attaque n'importe quoi qui le dérangerait. Le Cordyceps produit également chez son hôte des phéromones indétectables aux perceptions humaine qui leur servent de marqueurs identitaires, ce qui lui permet de distinguer une personne saine d'un autre Infecté S'appuyant sur ces nouveaux instincts déformés ainsi que sur ses phéromones, l'Infecté tentera de contaminer et/ ou de dévorer toute personne saine qu'il trouvera à proximité.
Le développement du champignon dans leur cerveau finissant par les rendre totalement aveugle, les victimes du Cordyceps ont également développé une audition qui est entre cinq et dix fois plus sensible que celle d'un être humain normal, leur permettant d'utiliser une forme d'écholocation, une sorte de vision sonar similaire à celle des chauve-souris, caractérisée par des cliquetis de bouche et des caquètements de langue pour détecter des proies ou pour se repérer dans leur environnement.

CAPACITÉS INNÉES
Tout comme les animaux sauvages, les Infectés ne possèdent pas de Talents, à la place ils possèdent des capacités physiques innées transmises par l'infection cérébrale par Cordyceps.

Écholocation : les Infectés de stade 2 et supérieur sont partiellement ou totalement aveugles, mais ont une ouïe ultra-aiguisée. Ils ont développé une sorte de sonar en émettant des cliquetis et claquements avec leur bouche, ils ne subissent pas de malus dû à la luminosité d'une zone et ont un bonus de +2 pour repérer leur proie, même si elle se trouve dans une pièce fermée ou dans l'obscurité la plus totale, si la créature réussie son jet de **Reconnaissance** opposé au jet de **Furtivité** de la proie.

Frénésie : lorsque l'Infecté est provoqué, il entre en frénésie. Il a un malus de -2 à tous ses jets de défenses mais ses jets d'attaques ont un bonus de +2, ainsi que +1 à ses *Dégâts*. Cet état cesse lorsque l'Infecté perd la trace de son ennemi durant plus de 4 Rounds.

Infection : les Infectés ont la capacité de transmettre l'infection cérébrale par Cordyceps à d'autres survivants en effectuant une attaque par morsure. La victime peut éviter cela en réussissant un *Blocage* ou une *Esquive* avec un jet d'opposition de **Combat rapproché** ou de **Mobilité**. Si l'attaque est réussie, en plus des *Dégâts* infligés, la victime subit immédiatement l'État physique *Infecté* (cf. page 67).

Jet de toxines : les Infectés de stade 4 ont la capacité de développer des sacs de mycotoxine qu'ils peuvent détacher de leur corps une fois par Round de combat et envoyer jusqu'à *Moyenne portée* sur une cible en effectuant un jet de **Combat à distance**. Le sac explose à l'impact et libère un nuage toxique de Virulence 7 durant un Round entier avant de se disperser de lui-même. Un Colosse peut développer jusqu'à 1D6 sacs de mycotoxine et chaque sac peut être reconstitué en 1 Jour.

Lent : l'Infecté possède un malus permanent de -4 à tous ses jets d'Initiative et ne peut pas courir.

Mise à mort : une fois tous les 2 Rounds de combat, l'Infecté est capable d'infliger directement une blessure mortelle s'il réussit un jet d'opposition de **Force** contre le PJ. Ce dernier est alors saisi par l'Infecté et est tué sur le coup d'une façon particulièrement horrible et brutale que le MJ prendra la peine de décrire. Les PJ qui assistent à cette scène devront effectuer un jet de Panique.

Plaques fongiques : à partir du stade 2, les Infectés développent des plaques fongiques qui recouvrent tout ou partie de leur corps et qui les protègent des dommages physiques et du froid. Le niveau de cette armure naturelle varie entre 2 et 6 points suivant le stade d'infection mais se détériore très rapidement lorsqu'elle est confrontée à des *Dégâts* Feu, divisant le niveau de protection par deux.

Présence terrifiante : rencontrer la créature provoque immédiatement un jet de Panique, sauf si le survivant possède le Talent *Blasé* (cf. page 38).

COUREURS

Les Coureurs regroupent la très large majorité des humains victimes de l'infection cérébrale par Cordyceps. Quarante-huit heures après avoir été infecté, soit par morsure soit par inhalation de spores, le Cordyceps prend le contrôle du système nerveux de leurs hôtes, les Infectés deviennent alors enragés et hystériques, et se montrent extrêmement agressifs envers toutes les personnes saines. Ils chercheront à propager l'infection par tous les moyens en chargeant et en mordant les autres survivants.
Avec le temps, leur nombre aurait dû décliner afin de les faire évoluer au stade d'infection supérieur, mais une très grande majorité d'Infectés de stade 1 n'atteignent jamais les stades de développement suivants. Personne ne sait réellement à quoi cela est dû. Peut-être que tout simplement le champignon sélectionne les hôtes les plus à même d'évoluer et stoppe volontairement le développement des maillons les plus faibles, qui sait ?



COUREURS

Catégorie : Infectés (stade 1) **Menace :** Faible
Niveau de Santé : 3 **Vitesse :** 1

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
3	2	-	-

COMPÉTENCES

Combat rapproché 2, Force 1, Mobilité 2, Reconnaissance 2, Survie 1.

CAPACITÉS INNÉES

Infection.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Mains nues	-	1	Contact
Morsure	-	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Aucune	-	-	-

ORGANISATION

(1) Solitaire, (2) Paire, (3) Petit groupe de 3 à 8, (4) Grand groupe de 10 à 15, (5) Large groupe de 20 à 50, (6) Horde de 30 à 300.

Apparence : leurs yeux ont une teinte orange et sont gorgés de sang, ils bavent et de grosses veines palpitent sous la peau de leur visage, il s'agit en fait des racines du champignon qui se développent dans leur corps et qui finiront par transpercer leur peau et leur crane avec le temps. Leur corps est recouvert çà-et-là des stigmates de leur infection comme des traces de morsures et de blessures diverses. L'état de leurs vêtements dépend du moment de leur infection, mais généralement ils sont sales, déchirés et couverts de sang. Il arrive parfois que les Coureurs transportent encore sur eux les objets qu'ils possédaient au moment de leur transformation et qui peuvent être récupérés sur leur cadavre, dans ce cas, faites un jet sur la table des ressources aléatoires page 47.

Comportement : lorsqu'ils ne chassent pas, les Coureurs restent immobiles, tremblent et gémissent de douleur à cause du champignon qui se développe dans leur organisme et qui les dévore de l'intérieur. Dès qu'ils repèrent un autre survivant, ils foncent dessus en hurlant, cherchant à le frapper et à le mordre. Ils ne sont pas très malins et n'ont aucun instinct de conservation, leur unique but étant de propager l'infection. Lorsqu'ils sont blessés ou trop abimés, le Cordyceps les force à chercher un coin sombre et humide où se laisser mourir. Moins de douze heures après leur décès, le champignon commencera à transpercer leur carcasse sans vie afin relâcher ses spores dans l'air et contaminer la zone.

RÔDEURS

Entre six mois et un an de développement l'hôte atteint le second stade d'évolution de l'infection cérébrale par Cordyceps et se transforme en Rôdeur. Les traits physiques les plus notables qui définissent les Rôdeurs sont le début de la croissance des champignons sur leur tête et leur visage, le développement d'une pseudo-écholocalisation, les coassements distincts qu'ils produisent et leur discrétion en repérant une proie à distance. Ils resteront à couvert, finissant par se rapprocher de la victime avant de la prendre en embuscade, d'où leur surnom de *Rôdeur*. De plus près, les Rôdeurs sont très agressifs et chargent directement vers une proie dès qu'ils la repèrent. Afin de continuer leur métamorphose au stade suivant, il est assez fréquent qu'ils hibernent pendant plusieurs mois et restent dans un état léthargique à l'intérieur de cocons fongiques dans des espace clos, sombres et humides. En revanches, ils ne restent pas totalement inactifs, s'ils sont dérangés, ils surgissent de leur cocon et attaquent avec férocité.



RÔDEURS

Catégorie : Infectés (stade 2) **Menace :** Modérée

Niveau de Santé : 4 **Vitesse :** 1

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	4	1	-

COMPÉTENCES

Combat rapproché 2, Force 1, Furtivité 3, Mobilité 2, Reconnaissance 3, Survie 1.

CAPACITÉS INNÉES

Écholocation, Infection.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Mains nues	-	1	Contact
Morsure	-	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Plaques fongiques	2	1	-

ORGANISATION

(1-2) Solitaire, (3) Paire, (4) Petit groupe de 3 à 5, (5) Large groupe de 8 à 12, (6) Horde de 15 à 200.

Apparence : la tête des Rôdeurs est partiellement déformée par le champignon qui a commencé à percer leur crâne, les rendant partiellement aveugles. Leur corps est recouvert de cicatrices et de fines plaques fongiques ont commencées à se former, leur apportant une protection contre les dommages physiques et le froid, leurs vêtements sont déchirés par endroits et recouverts de saletés et de sang séché. Ils poussent des coassements singuliers afin de se repérer. Entendre le cri d'un Rôdeur fait augmenter le niveau de Stress de 1 point.

Comportement : contrairement aux Coureurs, les Rôdeurs ont beaucoup moins de mal à remarquer la présence de survivants. Les confrontations sont ainsi difficilement évitables, car ils alertent aussi les autres types d'Infectés présents dans la zone avec leurs cris stridents dès qu'ils ont repéré une proie. Les Rôdeurs se cachent pour surprendre leurs victimes. Ils sont rapides, forts et souvent nombreux. Il est possible de les vaincre au corps à corps même si c'est difficile, cependant ils n'hésiteront pas s'ils sont acculés à repousser leur adversaire et battre en retraite. Les Rôdeurs en état de léthargie au sein de cocons fongiques peuvent s'en décrocher pour attaquer par surprise s'ils sont dérangés. Il est néanmoins possible dans ce cas précis de les éviter en restant discret et éloigné au maximum des champignons "mères". En étant attentif, il est aussi possible de les distinguer au sein de cette masse fongique et de les éliminer au préalable.

CLAQUEURS

Les Claqueurs n'ont plus du tout d'apparence humaine, avec leur visage complètement incliné et marqué par un champignon développé à partir de leur cerveau infecté. Ils sont nommés ainsi à cause des cliquetis sinistres qu'ils produisent pour se repérer. Les plaques fongiques ont apparemment été adaptées pour garder l'hôte vivant et capable de le protéger, car un tir direct sur le visage avec une arme à feu va le plus souvent rompre un morceau du moule, laissant le cerveau du Claqueur intact mais exposant son visage déformé et ses orbites vides jusqu'à ce que le champignon repousse et se reforme.

Si les Claqueurs sont beaucoup plus dangereux que les Coureurs ou les Rôdeurs c'est parce qu'ils sont également plus rapides et surtout plus intelligents que les autres types d'infectés, ils ne quittent jamais une zone s'ils-y-ont entendu du bruit et vérifient constamment tous les coins et recoins d'un endroit pour en localiser l'origine jusqu'à ce qu'ils l'aient trouvé. Ils sont forts, rapides et sans merci.



CLAQUEURS

Catégorie : Infectés (stade 3) **Menace :** Élevée

Niveau de Santé : 5 **Vitesse :** 2

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
5	5	2	-

COMPÉTENCES

Combat rapproché 3, Force 2, Mobilité 3, Reconnaissance 4, Survie 3.

CAPACITÉS INNÉES

Écholocation, Frénésie, Infection, Mise à mort.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Mains nues	-	1	Contact
Morsure	-	1	Contact

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Plaques fongiques	3	2	-

ORGANISATION

(1) Solitaire, (2) Paire, (3-4) Petit groupe de 3 à 4, (5) Large groupe de 6 à 20, (6) Horde de 10 à 150.

Apparence : après plus d'un an d'exposition à l'infection, les hôtes atteignent le stade 3 du développement du Cordyceps, le champignon a totalement transpercé leur crâne et recouvre complètement leurs yeux et le haut de leur visage, leur peau est couverte de moisissures, d'excroissances et de plaques fongiques solides. Leurs vêtements, lorsqu'ils en portent encore, sont généralement en lambeaux et souillés du sang séché de leurs victimes. Entendre les cliquetis caractéristiques d'un Claqueur fait augmenter le niveau de Stress de 1 point.

Comportement : il est plutôt rare de trouver des Claqueurs déambuler à l'extérieur et en plein jour. Ils préfèrent largement se terrer dans des lieux clos et sombres, et évoluent dans des bâtiments abandonnés, des sous-sols humides ou plus généralement dans des environnements envahis de spores.

Les Claqueurs poussent des cliquetis et des claquements afin de se diriger, ils sont vifs et possèdent une ouïe très fine. Lorsque l'on repère un Claqueur, il y a de très grandes chances qu'il y en ait d'autres dans le secteur car ils chassent le plus souvent par petit groupe de trois ou quatre. Lorsqu'ils repèrent un intrus ou bien lorsqu'ils sont provoqués, les Claqueurs entrent en frénésie, ils agitent violement leurs bras, rugissent et foncent sur leur proie afin de s'en repaitre. À ce stade, si un survivant a été repéré par un Claqueur, ce dernier attaquera de front et ne fléchira pas tant qu'il ne sera pas éliminé.

COLOSSES

Les Colosses représentent la quatrième et dernière étape connue de l'infection cérébrale par Cordyceps, et c'est de loin l'une des plus terrifiantes. Les Colosses sont très grands et ont un corps bouffi recouvert de plaques fongiques épaisses qui agissent comme une armure, ce qui les rend extrêmement difficiles à éliminer. Ils sont puissants et très agressifs, mais ils sont également lents et balourds, ce qui les rend par conséquent assez prévisibles. Comme tous les Infectés de stade 2 et supérieur, les Colosses utilisent l'écholocation pour se déplacer et déduire la position de leurs proies.



COLOSSES

Catégorie : Infectés (stade 4) **Menace :** Extrême

Niveau de Santé : 10 **Vitesse :** 1

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
10	3	1	-

COMPÉTENCES

Combat à distance 3, Combat rapproché 4, Force 5, Mobilité 2, Reconnaissance 2, Survie 2.

CAPACITÉS INNÉES

Écholocation, Frénésie, Infection, Jet de toxines, Lent, Mise à mort, Présence terrifiante.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Mains nues	-	2	Contact
Morsure	-	2	Contact
Jet de toxines	-	1	Moyenne

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Plaques fongiques	6	2	-

ORGANISATION

(1-5) Solitaire, (6) Petit groupe de 2 à 3.

Apparence : le Colosse est une créature hideuse et bouffie, plus large et plus grande qu'un homme adulte. Son corps gonflé est totalement recouvert de plaques fongiques et plusieurs sacs de mycotoxine pendouillent de son ventre gonflé ou de ses cuisses dodues. Le Colosse est considéré comme une *cible imposante* (cf. page 55).

Comportement : les Colosses sont des créatures solitaires et il est très rare d'en croiser plus d'un au même endroit, les autres types d'Infectés les évitent autant que possible car ces derniers les tuent et les mangent lorsqu'ils ne trouvent pas d'autre source de nourriture. Les Colosses sont lents, stupides et peu agiles mais sont cependant terriblement puissants, capables de déchiqueter un être vivant avec leurs mâchoires ou bien d'arracher des membres à mains nues s'ils arrivent à se saisir d'une proie. Lorsqu'ils détectent un survivant, ils entrent immédiatement en frénésie et chercheront à l'affaiblir grâce à des jets de mycotoxine avant de s'engager au corps à corps afin de le mettre en pièces. Un bon conseil, lorsque vous croisez un Colosse, si vous avez le choix, cachez-vous ou fuyez ! Si l'affrontement est inévitable, le mieux est de l'enflammer et de lui tirer dessus de loin avec du gros calibre alors que ses plaques fongiques se détériorent peu à peu sous l'effet des flammes, mais même ainsi, il faudra utiliser un grand nombre de munitions pour réussir à en venir à bout.

PUANTS

Les Puants représentent une variante du stade 4 de l'infection que l'on retrouve généralement dans des régions à fort taux de précipitation ou dans des milieux extrêmement humides comme les marécages, les mangroves ou encore les égouts. Le Puant se distingue du Colosse par sa taille normale et par son apparence singulière, laissant apparaitre un crâne énorme et déformé aux orbites vides, une bouche béante dépourvue de dents et recouverte de vrilles fongiques ainsi que des centaines de poches de mycotoxines éparpillées sur ses épaules et son crâne, dégageant une odeur putride, d'où son surnom de Puant. N'ayant plus de dents, les Puants ne peuvent pas transmettre l'infection par morsure mais ils n'en restent pas moins extrêmement dangereux.



PUANTS

Catégorie : Infectés (stade 4) **Menace :** Élevée

Niveau de Santé : 8 **Vitesse :** 1

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
8	3	1	-

COMPÉTENCES

Combat rapproché 4, Force 3, Mobilité 2, Reconnaissance 3, Survie 3.

CAPACITÉS INNÉES

Écholocation, Frénésie, Lent, Mise à mort, Présence terrifiante.

ATTAQUES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
Mains nues	-	1	Contact
Toxine corrosive	-	2	Contact
Explosion post-mortem	-	4	Contact

PROTECTION	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS
Plaques fongiques	4	2	-

ORGANISATION

(1-3) Solitaire, (4-5) Paire, (6) Petit groupe de 3 à 6.

Apparence : les Puants possèdent une apparence grotesque, leur peau couverte d'excroissances fongiques est fripée et flasque, comme s'ils avaient passés toute leur vie à barboter dans de l'eau insalubre. Leurs épaules et leur cou sont recouverts de petites poches de mycotoxines corrosives qui dégagent une odeur immonde. Leur tête difforme est dépourvue d'yeux et leur mâchoire édentée n'est plus qu'un trou béant rempli de vrilles fongiques.

Comportement : on retrouve les Puants le plus souvent dans des environnements très humides ou inondés. Lorsqu'ils repèrent une proie, ils hurlent en poussant des cris gutturaux et foncent sur elle pour tenter de la saisir avant de l'asperger de mycotoxines corrosives, occasionnant 2 points de *Dégâts* par Round et provoquant d'horribles brûlures. Les attaquer à distance ou les enflammer reste donc les meilleures options. De plus, Lorsqu'un Puant meurt, il fait exploser simultanément toutes ses poches de mycotoxines, vaporisant un nuage jaunâtre extrêmement corrosif provoquant 4 points de *Dégâts* dans un rayon d'effet *Contact*, il ne vaut mieux pas se trouver là lorsque cela arrive.
Bien que physiquement beaucoup moins puissant qu'un Colosse et possédant une carapace fongique moins épaisse, les Puants restent tout de même des adversaires redoutables à ne surtout pas sous-estimer.



11

UNE LUEUR DANS LA NUIT

LA SITUATION

NOTES DE L'AUTEUR

Cette aventure est une traduction et une adaptation d'un scénario écrit par Brian Reeves pour le supplément « Savage The Last Of Us ».

Les joueurs ne doivent ABSOLUMENT PAS consulter cette aventure au risque de se gâcher les nombreuses surprises qu'elle contient.

Cette aventure conçue pour trois à six personnages est destinée à initier les joueurs au monde de *THE LAST OF US, le jeu de rôle* en les mettant directement en conflit avec un groupe de Pirates et des Infectés dans un environnement hostile. Ce scénario sert de point de départ à la campagne *The Long Way Home*, à paraitre prochainement. Il est de mise que la furtivité reste souvent l'approche la plus optimale, car les ennemis de cette aventure sont plus nombreux et, dans certains cas, peuvent surpasser les héros. Encouragez les PJ à se montrer discret, à utiliser des tactiques et à maximiser leur environnement. Le MJ est également libre d'ajuster la difficulté suivant le nombre de PJ qui participeront à cette aventure. Pour des raisons pratiques, les personnages font tous partis de la communauté de Jéricho, un refuge situé à la frontière entre l'Arkansas et le Tennessee (cf. page 279). Vous êtes évidemment libre de changer les lieux où se déroule l'action de cette aventure avec un peu de travail.

L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS

Mardi 7 Février 2040. Les PJ font partis d'un groupe de survivants appartenant au refuge de Jéricho dans l'Arkansas. Durant une sortie de routine, ils assistent au crash d'un avion civil dans une tour se trouvant non loin, dans la ville de Memphis, et décident d'aller porter secours aux éventuels survivants (et récupérer ce qui peut être récupérable !). Ce qu'ils ignorent, c'est qu'une bande de Pirates, l'équipage du bateau fluviale Belladona, déjà en ville, a également assisté au crash et compte également s'emparer du butin se trouvant dans l'avion. Mais le butin en question pourrait s'avérer être beaucoup plus précieux et dangereux que tout ce qu'ils auraient pu imaginer.

IMPLICATION DES PERSONNAGES-JOUEURS

Pour faciliter l'implication des personnages à aller jusqu'au bout de cette aventure, il serait bon qu'au moins l'un d'entre eux ait par le passé fait partie des Lucioles ou bien qu'il ait un fort instinct maternel. Une fois que les joueurs auront créé leurs personnages, vous pourrez leur lire à haute voix l'encadré « *Un nouveau jour, un nouveau problème* » page 354 avant de démarrer la partie.

LES ÉCHAPPÉES DE NEW YORK

Afin de donner un peu de contexte à cette aventure vous trouverez ci-après des informations concernant Maria De La Cruz, celle qui a déclenché toute une série d'événements qui ont mené à cette histoire.

LA TRAGIQUE HISTOIRE DE LA FAMILLE DE LA CRUZ

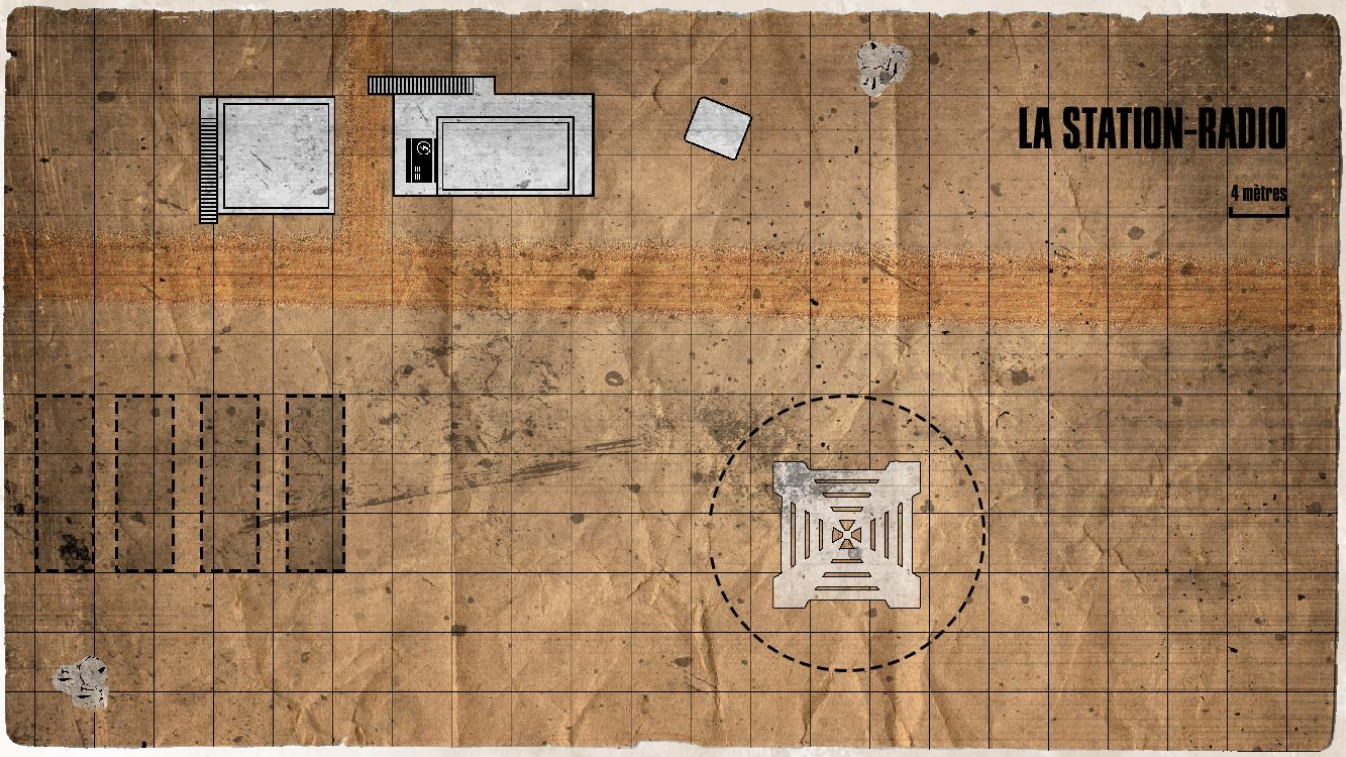
Notre histoire débute à Manhattan en 2020. Le docteur Sofia De La Cruz était biologiste et travaillait dans la zone de quarantaine pour le compte de la FEDRA. Il s'avérait que Sofia avait également rejoint une cellule locale des Lucioles, son travail consistait à procurer à son groupe du matériel médical afin qu'ils puissent continuer leurs recherches sur un vaccin contre l'infection cérébrale par Cordyceps, et communiquait des renseignements par radio à un avant-poste des Lucioles se trouvant à Fort Worth, au Texas. Sa fille Maria et son mari Jorge étaient au courant de ses activités annexes mais la soutenaient malgré le danger. Sofia fut finalement démasquée deux ans plus tard et l'armée vint l'arrêter chez elle, son mari Jorge tenta de s'interposer et fut abattu par les soldats devant les yeux de leur fille, alors âgée de 11 ans. Sofia De La Cruz fut ensuite emprisonnée et la FEDRA tenta de la forcer à dénoncer ses complices, ce qu'elle ne fit jamais, préférant mourir plutôt que de trahir ses convictions ou ses camarades. Sofia De La Cruz fut jugée pour trahison et sédition, puis exécutée dans la foulée. Son corps fut incinéré et tout ce qu'il resta d'elle fut son pendentif des Lucioles où était inscrit son nom et son matricule, 000172. Maria fut alors confiée à un orphelinat géré par l'armée.

L'année suivante, l'Insurrection de la FEDRA a lieu et les militaires prennent le pouvoir. Les représentants du gouvernement Biden sont arrêtés et ceux qui résistent sont abattus. Maria De La Cruz est alors envoyée au pensionnat militaire Douglas MacArthur dans la ZQ de Boston pendant six ans où elle se lie d'amitié avec trois autres orphelins, Jordan, Nancy et Roy. Après la fin de leurs classes en 2029, Maria et ses camarades rejoignent une unité de patrouille dans la zone de quarantaine de Manhattan où elle observe chaque jour la colère de la population qui grandissait, jusqu'à ce qu'une révolte inévitable éclate, instiguée par des groupes de détenus de Rickers Island utilisés par la FEDRA comme mains d'œuvre depuis le début du Confinement. Leroy King, l'un de ces prisonniers, réussi à unifier tous les gangs de la prison et se retrouva à la tête d'une véritable armée. Impressionnés par le charisme de Leroy King, Maria et ses amis décident de rejoindre son armée qui finit par mettre en déroute les soldats de la FEDRA en 2030. La ZQ tombe alors aux mains des détenus. Bien qu'ayant été libéré de la FEDRA, la population de Manhattan, qui dans sa majorité avait soutenu la révolte de King, échangea une dictature contre une autre. Leroy King installa son QG dans la Trump Tower et pris le titre de Roi de New York.

Les années passèrent et Maria due survivre dans ce nouvel environnement où les gangs faisaient la loi, elle due même se résoudre à rejoindre les Latin Kings d'East Harlem durant plusieurs années.
En 2038, Maria finit par quitter les Latin Kings et réussit à trouver un poste de femme de ménage au sein de la Trump Tower. C'est là qu'elle fut remarquée par Emily, la nouvelle favorite du Roi avec qui elle se lia d'amitié. Elle devint alors sa confidente et l'une de ses dames de compagnie. Avec ce statut, la vie de Maria devint beaucoup plus simple grâce à la protection de l'une des favorites du Roi. Après quelques mois, Emily finit par tomber enceinte et donna naissance à une fille, Hope, devenant la première enfant du Roi de New York.
Le fait qu'Emily fut la seule des concubines du Roi à donner naissance à un enfant instaura un climat de tension et de jalousie parmi les autres maîtresses, si bien que plusieurs d'entre-elles finirent par souhaiter leurs morts, à elle et à son bébé. Elles n'eurent cependant pas à se salir les mains. Quelque temps plus tard, lors d'une sortie à Central Park alors que Hope était âgée de six mois, Emily et son enfant furent isolées durant une attaque de Coureurs et elles se retrouvèrent dans une zone envahie de spores. Elles parvinrent à s'enfuir mais le mal était fait, elles étaient toutes les deux contaminées. Emily supplia Maria de ne rien dire au Roi. Totalement dévastée, elle garda l'information secrète et resta au chevet de son amie et de son enfant alors que l'infection progressait en elle. Quarante-huit heures après l'incident, Emily fut découverte par Leroy King, qui, fou de chagrin, la tua avant qu'elle ne se change totalement, et alors qu'il allait faire de même avec Hope, Maria remarqua qu'elle n'avait aucun symptôme de l'infection. Elle se rendit alors compte que la fille de son amie était immunisée. Maria parla au Roi de sa mère, de son travail avec les Lucioles et de leurs recherches pour trouver un vaccin dont Hope pourrait bien être la clé. Mais le Roi n'écouta pas, trop heureux de savoir que sa fille était saine et sauve, il interdit à Maria de l'approcher et la bannie à jamais de la Trump Tower.
Voulant honorer la mémoire de sa mère et afin de mettre un terme à l'infection cérébrale par Cordyceps, Maria entrepris un plan totalement fou, enlever la fille du Roi et la remettre aux Lucioles. Mais la seule information qu'elle connaissait était l'adresse de leur ancienne base d'opération à Fort Worth au Texas, avec qui sa mère était en contact. Elle réussit à convaincre ses trois anciens camarades de la FEDRA qui étaient maintenant au service du Roi de l'aider. Après huit mois de préparation, Maria s'introduisit dans la Trump Tower grâce à l'aide de Jordan et Nancy et réussit à récupérer Hope. Les trois kidnappeurs rejoignirent ensuite Roy qui les firent quitter Manhattan par bateau avant de récupérer une voiture à Hoboken. Le Roi ne tarda pas à apprendre la disparition de sa fille et lança ses Kingsmen à leur poursuite.
Durant plusieurs jours, le groupe de Maria parvint à échapper aux hommes du Roi de New York et à rejoindre le New Jersey avant qu'une panne de moteur ne les force à s'arrêter. C'est durant cet arrêt afin de trouver des pièces de rechange que la malchance les frappa.



Alors qu'ils s'étaient séparés afin d'inspecter une station-service près de Newark, Nancy fut attaquée et mordue par un Rôdeur. Terrifiée, elle garda cette information pour elle et cacha sa blessure au reste du groupe. Ne trouvant aucune pièce pour réparer leur véhicule, ils finirent par l'abandonner et continuèrent à pieds. Le lendemain, ils réussirent à rejoindre l'aéroport de Newark. Là, Roy trouva un avion civil en état de marche et les membres du groupe passèrent la journée à siphonner les réservoirs de plusieurs épaves sur le tarmac, ils rassemblèrent assez de carburant pour faire le plein de l'appareil et, vers 10h du matin, l'avion décolla direction le Texas.
À peine deux heures après avoir décollé, alors qu'ils survolaient Memphis dans le Tennessee et que tous les passagers dormaient, Nancy finit par se transformer en Coureur et bondit sur Jordan. Elle le tua avant qu'il n'ait le temps de réagir, puis elle se tourna vers Maria et le bébé. Dans la lutte qui suivit, Maria réussit à abattre Nancy, mais plusieurs balles perdues atteignirent le pilote qui perdit le contrôle de l'appareil qui descendit en piquet droit sur la ville. Roy, dans un ultime effort, réussit à redresser et à ralentir suffisamment l'avion pour qu'il heurte la tour du One Commerce Square, le 4ème des plus hauts édifices de la ville, et pénétra avec fracas dans l'une des baies vitrées de l'immeuble où il se retrouva suspendu dans les treillis de métal pliés, 26 étages au-dessus du sol. Roy fut tué sur le coup lors du crash, seules Hope et Maria en réchappèrent miraculeusement. Malgré ses deux jambes brisées, Maria réussit à se trainer péniblement hors de l'appareil et à se cacher avec Hope dans un bureau voisin. Naturellement, le crash attira l'attention de tous les Infectés de la ville, sans oublier un groupe de Pirates qui venait tout juste de récupérer le carburant d'un camion-citerne non loin de la zone du crash, et qui cherchaient maintenant la meilleure façon d'atteindre l'épave.



LIEUX & PLANS

Tout au long de cette aventure, les PJ seront amenés à explorer différents endroits. Les plans de ces lieux vont vous être présentés et décrits dans les pages ci-après. Chaque salle ou couloir représente une zone pour ce qui est de la gestion des déplacements.

LA STATION-RADIO

L'ancienne station-radio KWAN se situe à une vingtaine de minutes en voiture de Jéricho. Elle est habitée en permanence par Pete, une sorte de vieux hippie qui entretient les lieux. La station-radio se compose de cinq structures principales, la maison, la distillerie, la station de radio, l'antenne-radio et le jardin-potager, où Pete ne fait pas pousser que des légumes. Le terrain est jonché de débris et de branches d'arbres arrachés par l'orage.

LA MAISON DU VIEUX PETE

Il s'agit d'une habitation sur pilotis contenant une chambre un salon/ cuisine et une salle de bain, un escalier en métal permet d'y accéder. La toiture a subi quelques dégâts, des tuiles se sont décrochées et des branches d'arbres sont coincées sur le toit. Enlever les débris demande un jet d'**Artisanat**.

LA DISTILLERIE

Pete a installé une distillerie située à côté de la station-radio où il fabrique un alcool maison. Les PJ pourront trouvez plusieurs fûts de ce tord-boyaux installés sur plusieurs étagères (*Alcool* +20) ainsi qu'un rouleau de ruban adhésif (*Lien* +5).

LA STATION-RADIO

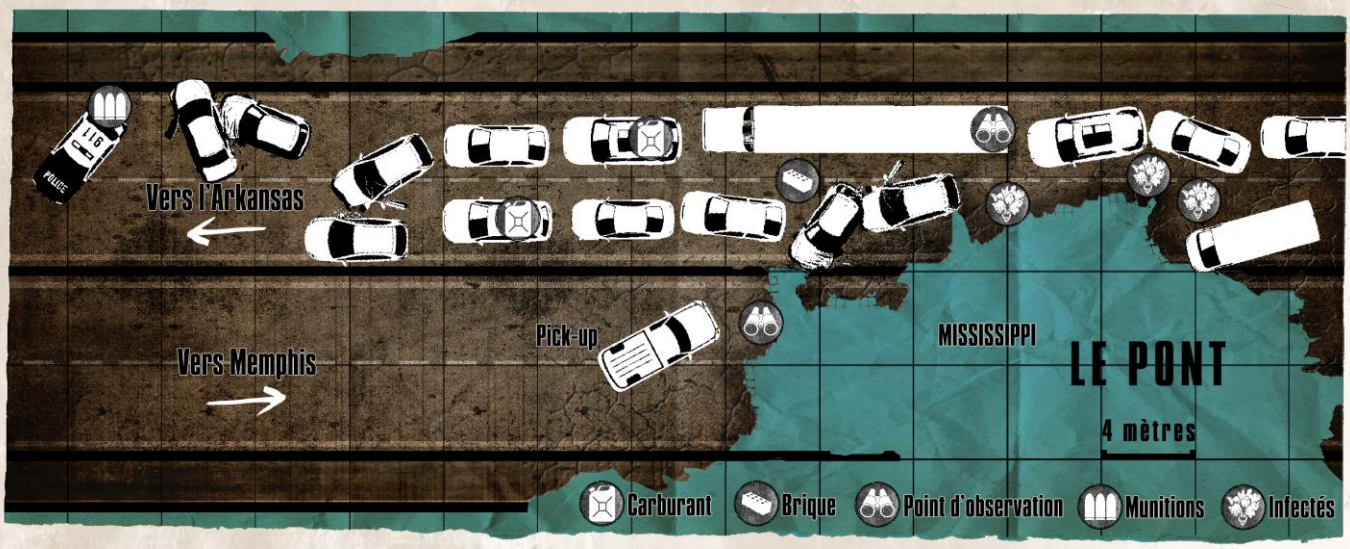
La station-radio se trouve à quelques mètres de la maison du vieux Pete. Un escalier métallique permet d'y accéder. La station, contrairement au reste de la maison est très bien entretenu. Il y a un bon millier de disques vinyles en parfaits états et le matériel radiophonique fonctionne. Si les PJ essayent de le faire fonctionner afin d'appeler l'émetteur de Jéricho, ils n'entendront que de la friture, quelque chose doit clocher au niveau de l'antenne. La station-radio est alimentée par un générateur électrique indépendant se trouvant sur le côté gauche de la terrasse. Il a subi quelques dommages durant l'orage et demandera un jet d'**Artisanat** pour être remis en état.

L'ANTENNE-RADIO

Entourée par une clôture, l'antenne est faite de métal et mesure 30m de haut. On peut accéder aux différents niveaux grâce à des échelles. Plusieurs antennes sont désaxées et des branches sont encastrée au sommet de la tour. Il faudra que quelqu'un monte pour retirer les branches et réaligner les antennes, cela demandera un jet d'**Artisanat**. Une fois au sommet et lorsque le PJ aura fini ses réparations, il pourra assister au crash d'un avion dans un bâtiment du centre-ville de Memphis.

LE JARDIN-POTAGER

Pete fait pousser divers légumes dans ce petit potager qui fait sa fierté. À côté des plants de tomates se trouvent également plusieurs plants de marijuana.



Les intempéries ont bien endommagé le potager, un jet d'**Artisanat** sera nécessaire pour le remettre en état. Quelques tomates peuvent être récupérées pour augmenter la réserve de *Rations* des PJ de +1.

LES TAS DE DÉBRIS

Il y a deux gros tas d'ordures sur la propriété. Si les PJ réussissent un jet **Survie**, ils pourront trouver les éléments suivants : *Lame* +1, Briques +4 ainsi qu'une Bouteille en verre vide.

LE PONT

L'Arkansas-Memphis Bridge est un pont de presque 1600m de long qui traverse le Mississippi et qui relie les États de l'Arkansas et du Tennessee.

LA VOIE VERS MEMPHIS

Après 1 kilomètre, les PJ sont forcés de s'arrêter, la voie vers Memphis est détruite, surement à cause d'un bombardement de l'armée. Ils doivent abandonner leur pick-up et continuer à pied sur l'autre voie pour traverser les 600 derniers mètres. Ils doivent pour se faire réussir un jet en **Mobilité** où bien risquer de finir dans le Mississippi. S'ils réussissent un jet de **Reconnaissance** sur le bord du gouffre, ils remarqueront qu'un bateau est amarré à ce qui semble être un port.

LA VOIE VERS L'ARKANSAS

La voie pour sortir de la ville est totalement encombrée par de nombreux véhicules vides. Certains sont accidentés, d'autres ont juste été abandonné durant l'évacuation. On peut encore trouver des squelettes dans certains d'entre eux. En réussissant un jet de **Survie**, les PJ pourront trouver et siphonner de l'essence dans certains véhicules (*Carburant* +2) ainsi qu'une Brique non loin. Ils pourront également trouver une boite de 30 cartouches calibre 9mm dans le coffre d'une voiture de police (jet en **Force** pour l'ouvrir). En grimpant sur un camion et en réussissant un jet de **Reconnaissance**, ils auront un bon point d'observation sur le site du crash et pourront en déterminer la localisation ainsi que le meilleur itinéraire pour s'y rendre. Derrière le camion se trouve 3 Coureurs, les PJ devront effectuer un jet de **Reconnaissance** pour les repérer.

LE PARKING SOUTERRAIN

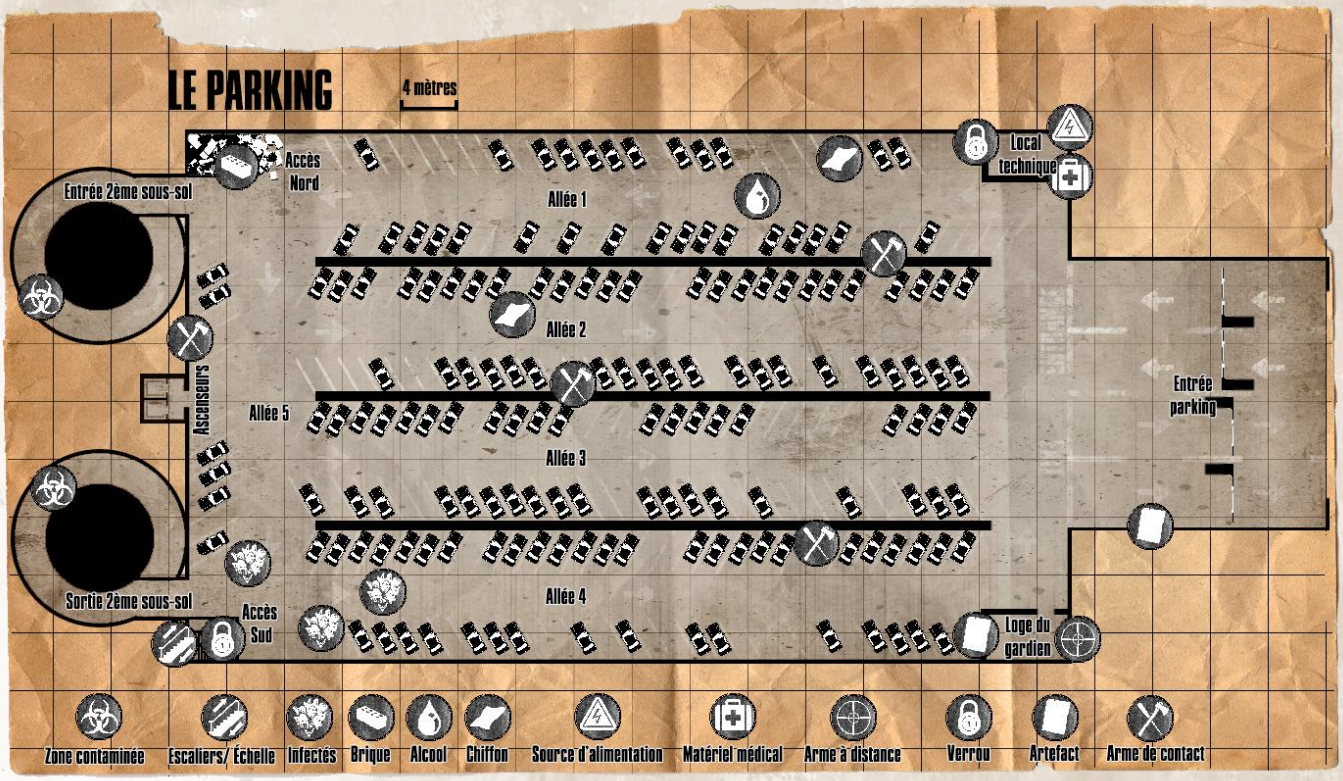
Le parking du One Commerce Square est un parking souterrain de six niveaux. Il y a quelques carcasses de voitures accidentée à l'entrée et le premier niveau est plongé dans l'obscurité, plusieurs canalisations ont sauté, de l'eau stagnante et croupie a envahi le sol de béton.
Lorsque les PJ entrent dans le parking, demandez-leur de faire un jet de **Reconnaissance**, s'ils réussissent, ils entendent les cris caractéristiques des Claqueurs et des Rôdeurs et leur niveau de Stress augmente de 1 point.

L'ENTRÉE DU PARKING

L'entrée n'a pas trop souffert des bombardements et est encore accessible. Les barrières de sécurité sont encore en position fermée. L'eau et la végétation ont envahi l'endroit qui refoule une forte odeur de moisissure et d'humidité. Un jet de **Survie** réussi permettra de trouver un plan d'évacuation sur l'un des murs, indiquant les zones mentionnées ci-après.

LES ALLÉES

Une fois dépassé l'entrée, le premier niveau du parking est plongé dans l'obscurité, les PJ devront trouver une source de lumière ou bien subir un malus de -2 à tous leurs jets.
Le niveau est divisé en cinq allées, remplis de place de parking. Il y a encore de nombreux véhicules garés dans le parking mais sont totalement hors d'usage et n'ont pas roulés depuis presque trente ans, de plus leurs réservoirs ont déjà été siphonnés depuis un bon moment. Les PJ pourront également découvrir des squelettes çà et là.



Les PJ pourront y trouver une bouteille d'alcool à bruler (*Alcool* +1), des valises contenant des vêtements (*Chiffon* +2) ainsi que des Tuyaux de plomb ça-et-là pouvant être arrachés des murs avec un jet de **Force** réussi.

LE LOCAL TECHNIQUE

À droite de l'entrée se trouve une porte fermée. Une clé ou bien un jet de **Force** sera nécessaire pour l'ouvrir. Le local technique abrite les compteurs d'eau et d'électricité du bâtiment, les PJ pourront remettre le courant dans le parking en relançant le générateur, s'ils le font, la lumière revient et les PJ ne subissent plus les malus de visibilité. Ils trouveront également une trousse de soin dans cette pièce grâce à un jet de **Survie** réussi.

LA LOGE DU GARDIEN

À gauche de l'entrée se trouve une petite pièce dont la porte est entre-ouverte, il s'agit de la loge du gardien du parking. La porte a vraisemblablement été défoncée de l'extérieur et présente des marques de coups de poing et de griffures. La pièce est sale, sans-dessus-dessous et il y a des boîtes de conserves et des bouteilles en plastique vides éparpillées sur le sol. Dans un coin de la pièce, adossé à un mur, les PJ trouveront un squelette aux vêtements déchiquetés. En réussissant un jet de **Survie** dans la pièce, ils trouveront sous une table un pistolet .32 ACP avec encore 7 balles dans le chargeur ainsi qu'une note tâchée de sang. Si les PJ font un jet de **Survie** sur le cadavre, ils trouveront un briquet Zippo encore en état de marche ainsi qu'un trousseau de clés permettant d'ouvrir toutes les portes verrouillées du bâtiment.

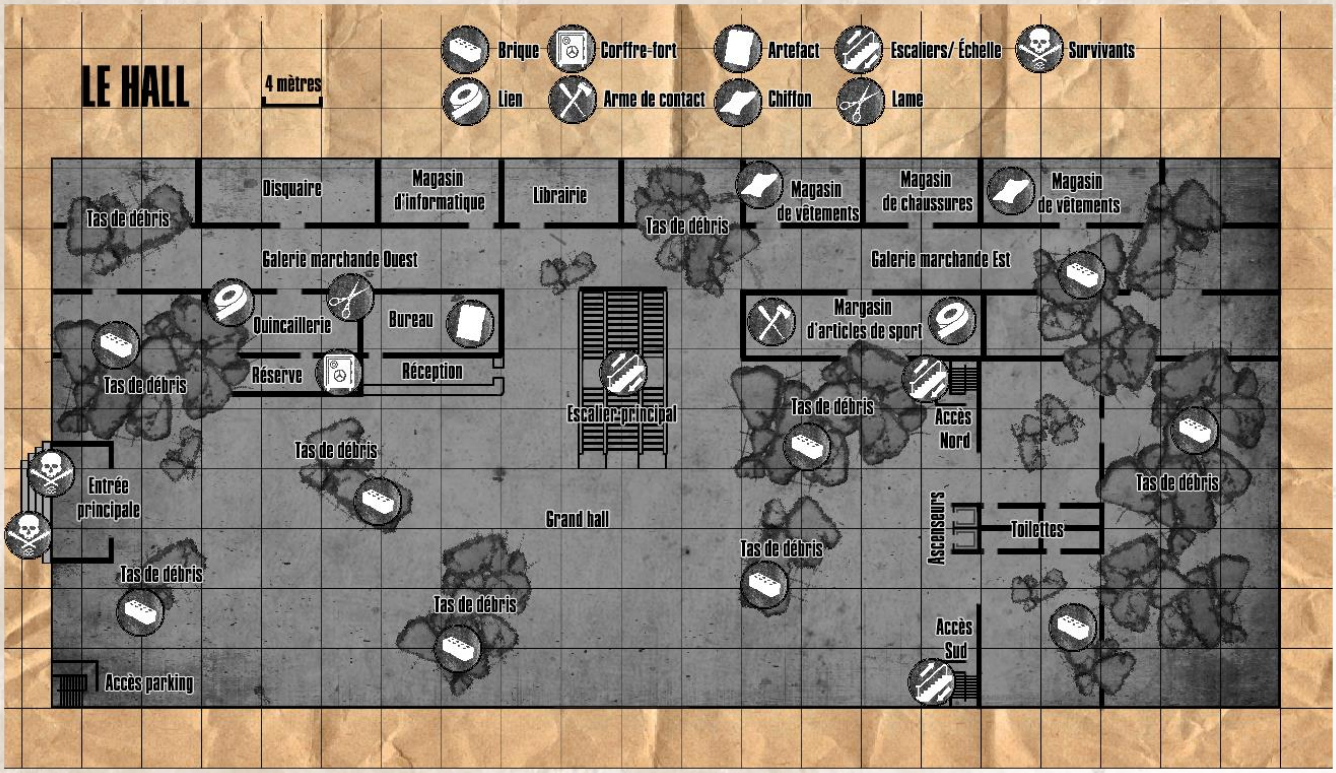
NOTE DE SAM GARLAND

L'expédition est un échec, je suis le seul à m'en être sorti. J'ai juste eu le temps de verrouiller tous les accès du parking afin que ses foutus monstres n'atteignent pas le hall. J'entends ses salopards cogner et gratter à la porte. Ils vont finir par rentrer, c'est qu'une question de temps.
Si personne ne vient me sauver, je préfère encore en finir rapidement.
Barbara, si tu trouves cette note, sache que j'ai vraiment essayé et que je suis désolé.

Sam

LES ACCÈS AUX 2ÈME SOUS-SOL

Les deux accès au 2ème sous-sol se trouvent au fond du parking est sont plongés dans l'obscurité la plus totale. Les PJ remarqueront des particules en suspension à chaque entrée en réussissant un jet de **Reconnaissance**, l'endroit est envahi de spores et est donc inaccessible sans masque à gaz.
Le second sous-sol grouille d'infectés, il y en a une bonne cinquantaine, des Rôdeurs et des Claqueurs, il s'agit d'habitants de Memphis qui pensaient se mettre à l'abris lorsque la pandémie est devenue incontrôlable et qui n'ont pas réussi à évacuer la ville à temps. Il n'y a rien d'intéressant dans cette zone si ce n'est que des Infectés sortiront en trombe au moindre bruit. Il y a 3 Claqueurs devant l'accès pour sortir du 2ème sous-sol, juste à côté de la cage d'escalier Sud.



LES ASCENSEURS

Au fond se trouvent les ascenseurs qui permettaient d'accéder à l'ensemble de la tour. Ils sont totalement hors-service. Plusieurs canalisations ont sauté et les cages d'ascenseurs sont maintenant inondées.

LES CAGES D'ESCALIERS

Sur chaque côté du parking, non loin des accès au second sous-sol se trouvent des cages d'escalier permettant un accès au hall de la tour. L'accès Nord est totalement bouché par des débris provoqués par les éboulements. En réussissant un jet de **Survie** sur les débris, les PJ pourront récupérer 2D6+6 Briques de chantier. L'accès Sud est encore intact et permettra aux PJ de rejoindre le hall de l'immeuble mais il est verrouillé, les clés trouvées dans la loge du gardien ou bien un jet de **Force** seront nécessaires pour ouvrir cette porte. Il y a 3 Claqueurs non loin de cette zone qui alerteront tous les Infectés du parking s'ils repèrent les PJ.

L'ENTRÉE PRINCIPALE

L'entrée principale se trouve sur le côté Ouest du bâtiment, il y a bien longtemps que les grandes portes et les baies vitrées ont été brisée. En entrant dans le hall par l'accès au parking, demandez aux PJ d'effectuer un jet de **Reconnaissance**, s'ils réussissent, ils repéreront 2 Pirates qui montent la garde dans les escaliers de l'entrée principale.

LE GRAND HALL

Le hall du One Commerce Square est jonché de débris et d'énormes morceaux de béton sont tombés un peu partout des étages supérieurs lors des bombardements de l'armée, le sol est sale et le carrelage est éclaté par endroit. Ces tas de débris pourront procurer 2D6 x 10 Briques de chantier ainsi qu'une couverture ou bien un abri pour les PJ en cas de fusillade avec les Pirates (cf. page 56).

- **Escalier principal :** au milieu du grand hall se trouve l'escalier principal qui permet d'accéder au premier étage, il est encore praticable, malgré les nombreux morceaux de béton qui lui sont tombés dessus. Les personnages pourront éventuellement utiliser cet escalier pour accéder aux escaliers de secours Sud et Nord du premier étage plutôt que ceux du rez-de-chaussée s'ils le désirent.
- **Escaliers de secours :** il y a deux cages d'escaliers dans le grand hall qui permet de rejoindre les étages supérieurs. Ils sont encore praticables mais il est fort possible que les PJ croisent des Infectés ou bien de Pirates durant leur périple pour monter les étages (voir *Événements*).
- **Ascenseurs :** les câbles des ascenseurs ont lâché il y a des années, ils sont tous les deux hors d'usage.

LE HALL

Le hall du One Commerce Square était avant tout composé de commerces et de diverses galeries marchande. L'endroit n'est plus qu'une ruine totalement vide parsemé de débris de béton provenant des étages supérieurs. Cela fait bien longtemps qu'il a été piller mais il reste tout de même quelques objets qui pourront servir aux PJ s'ils prennent le temps de fouiller. Les PJ pourront trouver les cadavres de plusieurs Coureurs un peu partout, signes que les Pirates ont fait le ménage avant de monter.

- **Réception :** ici se trouvait l'accueil du building, il est poussiéreux et très abimé. Les PJ pourront voir des traces de sang séchées sur les murs. En réussissant un jet de **Survie**, les PJ trouveront un registre du personnel qui a servi à noter les stocks de provisions de quelques survivants qui se sont réfugier là.
- **Bureau :** derrière la réception se trouve le back-office, les meubles sont renversés et la pièce montre très clairement des traces de lutte. Les PJ trouveront également les restes de Barbara Keaton adossés à un mur, il s'agit de la collègue de travail de Sam Garland, le corps retrouvé dans le parking, le squelette de Barbara porte des traces de blessures par balles. En réussissant un jet de **Survie**, les PJ trouveront près de son cadavre une note (voir ci-dessous). La date de naissance de Sam, le 04/11/79, sert de combinaison à un coffre-fort et celle-ci peut être trouvée dans le registre du personnel.
- **Toilettes :** au fond du grand hall, juste avant des grandes salles de conférence qui sont inaccessibles à cause de plusieurs tonnes de débris, se trouvent des toilettes qui sont hors d'usage depuis très longtemps, il n'y a rien de notable à cet endroit.

NOTE DE BARBARA KEATON

Sam, je sais que tu pensais bien faire en me laissant le révolver mais je ne me sens pas très à l'aise avec, j'ai préféré le mettre en sécurité dans le coffre de la réserve de la quincaillerie située dans la galerie Ouest. La combinaison est ta date de naissance. On a commencé à fortifier le 7ème étage, tu nous trouveras là-bas. J'espères que tu vas revenir très vite avec des vivres, on commence vraiment à être à court ici et les nouveaux arrivants commencent à être nerveux, j'ai peur qu'ils fassent quelque chose de stupide. Reviens vite s'il-te-plais.

Barbara

LES GALERIES MARCHANDES

Derrière l'escalier principal, sur la droite et sur la gauche, se trouvent deux galeries marchandes abritant divers magasins. La zone est très encombrée par des débris qui pourront procurer aux PJ 2D6 x 10 Briques ou bien un abri en cas de combat contre d'éventuels ennemis (niveau de protection 8).

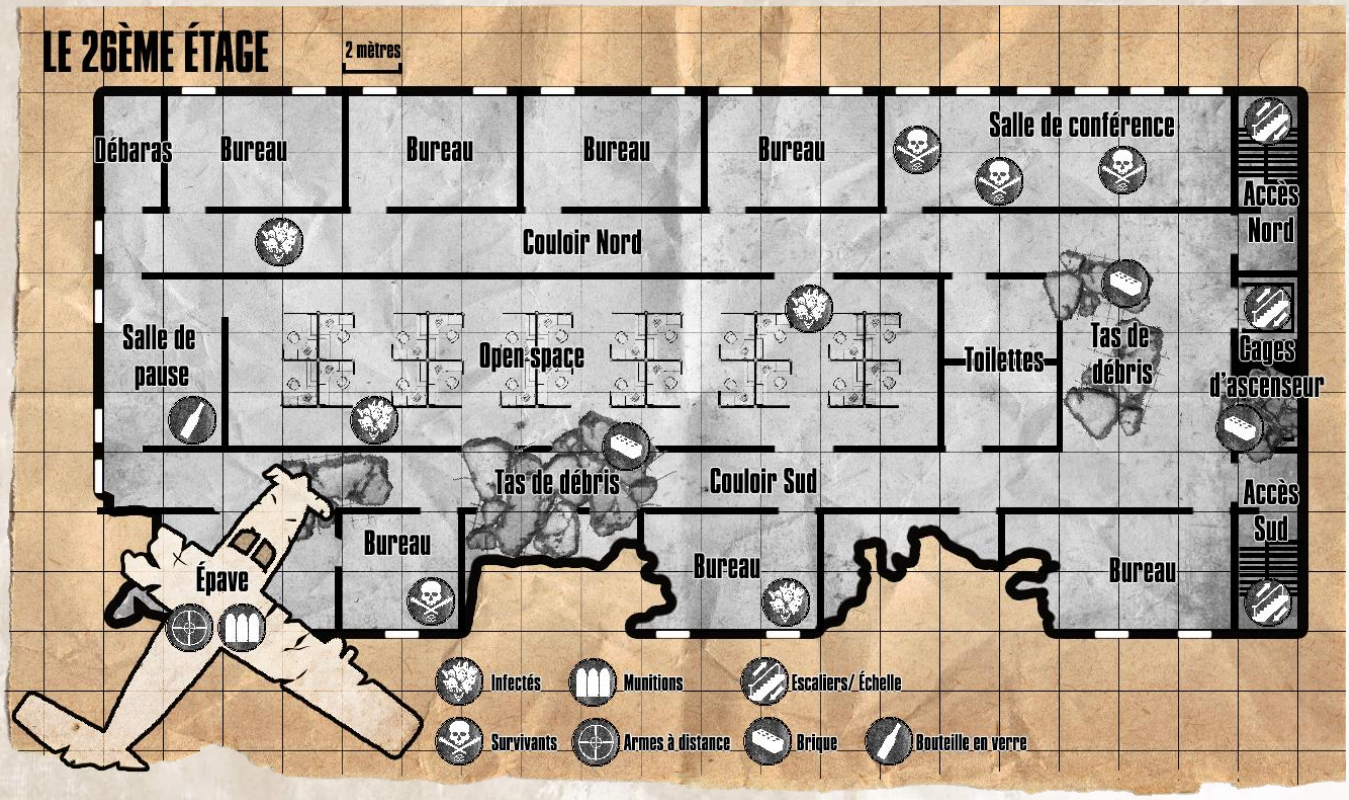
- **Magasin de vêtements :** dans la galerie Est, il y a deux magasins de vêtements. Les vitres et les portes ont été brisée et les lieux ont été pillés. Cependant, si les PJ réussissent un jet de **Survie**, ils pourront trouver dans chaque boutique quelques vêtements usés sur le sol ou bien encore sur des mannequins (*Chiffon* +3).
- **Magasin de chassures :** le lieu a totalement été pillé il y a des années, les PJ pourront bien trouver quelques chaussures éparpillées un peu partout sur le sol mais rien de vraiment utile.
- **Magasin d'articles de sport :** situé face au magasin de vêtements, ce lieu vendait autrefois divers articles sportifs, allant des accessoires aux vêtements. Bien évidemment, le magasin a été pillé il y a plusieurs années mais en fouillant les lieux, les PJ pourront tout de même trouver plusieurs Battes de baseball sur une réussite d'un jet de **Survie** ainsi qu'une boîte de bandage sportif (*Lien* +3).
- **Librairie :** cette ancienne librairie a été à un moment donné la proie des flammes comme le peuvent en témoigner les murs noircis et les restes de livres calcinés. Les PJ trouveront deux squelettes calcinés à l'intérieur.
- **Magasin d'informatique :** le sol de ce magasin totalement ravagé est jonché de morceaux de verre et de détritus, il n'y a plus rien d'intéressant ici.
- **Disquaire :** ce lieu vendait autrefois des CD, des vinyles ainsi que des articles en rapport avec la musiques comme des t-shirts, des posters ou encore des livres. Comme pour les autres boutiques, les lieux sont sans-dessus-dessous, néanmoins les PJ pourront trouver quelques CD ou vinyles encore intactes.
- **Quincaillerie :** il s'agit d'une boutique spécialisée dans les fournitures de bricolage. Une grande partie des meubles sont renversés et de nombreuses vitres sont brisées. Si les PJ réussissent un jet de **Survie** ils pourront trouver un rouleau de ruban adhésif (*Lien* +5) ainsi que plusieurs bocaux de clous et de vises (*Lame* +5). Au fond du magasin se trouve une réserve dont la porte a été défoncée, les PJ y trouveront un coffre-fort. Un jet d'**Artisanat** réussi avec un malus de -3 est nécessaire pour l'ouvrir ou utiliser la combinaison (04-11-79). À l'intérieur se trouve un révolver .357 Magnum chargé ainsi que 6 cartouches supplémentaires.

LE 26ÈME ÉTAGE

Le 26ème étage du One Commerce Square abritait les bureaux d'une compagnie d'assurance. Des morceaux du plafond se sont effondrés et obstruent certains passages, notamment le couloir Sud, qui est le chemin le plus direct jusqu'à l'avion. Ces tas de débris peuvent servir d'abris (cf. page 56) et les PJ pourront y récupérer 1D6 x 10 Briques.

LES ESCALIERS DE SECOURS

Les cages d'escalier Nord et Sud sont les seuls accès encore en état afin de rejoindre l'étage. Ces accès seront très vite bloqués par des Infectés provenant des étages inférieurs, les PJ devront alors trouver un autre accès pour revenir dans le hall (cf. Acte III).



LES CAGES D'ASCENSEUR

La cage d'ascenseur Sud est totalement obstruée tandis que la cage d'ascenseur Nord est ouverte et vide, les câbles sont encore assez solides pour permettre une descente rapide et pourront faire offices d'issue pour regagner le hall (cf. Acte III).

LES TOILETTES

Comme pour la plupart des bâtiments de la ville, les toilettes de l'étage sont sales et hors d'usage depuis presque trente ans. Il n'y a rien d'intéressant ici.

LES BUREAUX

L'étage contient sept bureaux de taille variable. Les pièces sont sales et le mobilier est en pièces. Il n'y a rien de notable dans ces pièces mais pourront servir d'abri pour échapper aux Infectés qui leur feront la chasse. Il y a un Coureur qui traine dans l'un des bureaux du couloir Sud.

LA SALLE DE CONFÉRENCE

Dans le couloir Nord se trouve une grande salle de conférence. Les meubles sont renversés et servent de barricades de fortunes (cf. page 56). Trois Pirates, dont le capitaine Trevor se sont abrités dans cette pièce.

L'OPEN-SPACE

Au centre de l'étage se trouve un grand open-space contenant vingt-quatre bureaux, il y a de nombreux papiers par terre ainsi que des morceaux de verre. Il y a 3 Coureurs qui errent dans la zone. Les PJ devront faire des jets de **Mobilité** opposés aux jet de **Reconnaissance** des Infectés pour ne pas être repérés.

LA SALLE DE PAUSE

Au bout de l'open-space se trouve une petite salle de pause qui servait de cuisine aux employés. Les PJ pourront y trouver 1D3 Bouteilles en verre vide.

LE DÉBARRAS

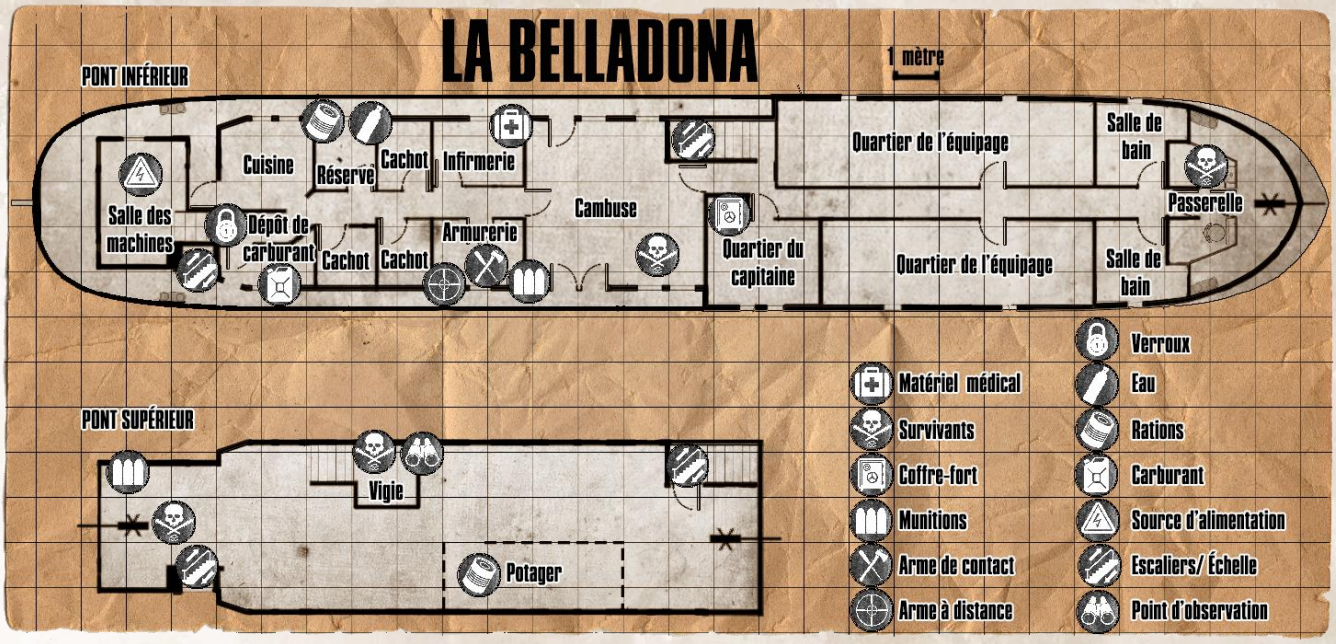
Comme son nom l'indique, il s'agit d'une pièce où l'équipe d'entretient entreposait tout le matériel servant pour le ménage. La pièce a été pillé il y a longtemps et il n'y plus rien d'intéressant ici.

L'ÉPAVE

En passant par l'accès au couloir Sud de la salle de pause, les PJ peuvent arriver jusqu'à l'épave de l'avion. L'avion est encastré dans le mur et tient en équilibre sur plusieurs treillis en acier. Un jet de **Mobilité** est nécessaire pour se balader à l'intérieur. Les PJ pourront constater que le pilote est mort, empalé sur des morceaux de métal, ils trouveront également les cadavres d'un homme et d'une femme à l'intérieur. L'homme a eu la gorge déchiquetée alors que la femme semble avoir été abattu à bout portant de plusieurs balles. En réussissant un jet de **Survie**, les PJ trouveront non loin des cadavres 2 pistolets semi-automatiques 9mm chargés ainsi qu'un chargeur 9mm supplémentaire. Ils pourront également trouver un sac à dos contenant divers produits et vêtements pour bébé.

LA PLANQUE DE MARIA

Pour l'atteindre, les PJ doivent traverser l'épave et réussir un jet de **Mobilité**, ils verront Maria tenant entre ses mains un bébé. Elle fera feu sur quiconque tentant de s'approcher. Les PJ pourront la convaincre en réussissant un jet opposé de **Manipulation**.



LA BELLADONA

La Belladona est un bateau fluvial de 30m de long pour 5m de large qui servait autrefois à faire des ballades touristiques le long du Mississippi, sa coque est abimée par le temps et est légèrement rouillée par endroit mais il reste opérationnel et ne fait halte que pour se ravitailler. Il abrite un équipage de 14 personnes (4 femmes et 10 hommes), commandé par l'excentrique capitaine Ty Trevor. Le bateau possède deux ponts, accessible par des escaliers ou des échelles. Lorsque l'aventure commence, la Belladona est déjà arrivée à Memphis et s'est ancrée à Wolf River Harbor. L'équipage est entré en ville en quête de carburant pour leur bateau et assiste au crash de l'avion en même temps que les PJ. Ils cherchent alors à atteindre l'appareil mais s'aperçoivent très rapidement que les voies d'accès sont envahies par des infectés. Le capitaine Trevor réfléchi alors à un plan et c'est à ce moment-là qu'il est prévenu que les PJ s'approchent du site du crash. Il décide donc de les capturer et de les utiliser pour récupérer le cargo sans risquer la vie de ses hommes. Les plans de la Belladona sont optionnels, utilisez-les uniquement si les PJ décident de poursuivre Trevor à la fin de l'Acte III.

LE PONT INFÉRIEUR

Il s'agit du pont principal et du lieu de vie de l'équipage, c'est l'une des parties les mieux entretenues du bateau.

- **Passerelle :** c'est le poste de pilotage. Elle abrite deux sièges, un pour le pilote et un autre pour le co-pilote, facilitant les manœuvres. Un jet de **Mobilité** avec un malus de -2 permet de mettre en marche et de piloter le bateau. Une porte donne accès à l'avant du bateau et à une mitrailleuse lourde.50 BMG sur trépied. Une autre porte derrière le poste de pilotage donne accès au reste du pont inférieur. Il y a toujours un membre d'équipage assis aux commandes de la Belladona, prêt à mettre les gaz en cas de départ précipité.
- **Salles de bain :** sur chaque côté du couloir se trouve une salle de bain contenant une douche et un WC. Il n'y a rien de très intéressant dans ces pièces.
- **Quartiers de l'équipage :** en suivant un long couloir, sur chaque côté se trouve deux grands espaces qui ont été aménagé pour accueillir les 14 membres de l'équipage. Chaque pièce possède quatre lits superposés ainsi que divers armoires et rangements pour les affaires des membres d'équipage. Mise à part des vêtements et divers bibelots, il n'y a rien de pertinent. Au fond du couloir à gauche se trouve la cabine du capitaine, à droite se trouve un escalier permettant d'accéder au pont supérieur et au bout du couloir se trouve la cambuse du bateau.
- **Quartier du capitaine :** au bout du couloir se trouve la cabine du capitaine Trevor. Elle contient un grand lit ainsi qu'un bureau où sont posées plusieurs cartes du fleuves Mississippi avec des repères dans diverses zones, représentants les coins que la Belladona a déjà visités ainsi que les emplacements de campements de Bandits avec qui les Pirates font du troc. Au fond de la pièce, sur la gauche, se trouve un coffre dont la combinaison est 19-02-55, la date de naissance du père du capitaine. Un jet d'**Artisanat** réussi avec un malus de -3 est nécessaire pour pouvoir l'ouvrir sans la combinaison. Il contient 4 lingots d'or, une trentaine de cartes de rationnement ainsi qu'une boîte contenant diverses photos représentant le capitaine Trevor avec son père.
- **Cambuse :** la cambuse est une grande pièce, c'est à la fois la salle à manger et la pièce de vie principale de l'équipage. Il y a une grande table autour de laquelle les membres d'équipage se restaurent ainsi que plusieurs fauteuils et canapé où ils peuvent se reposer quand ils ne sont pas de quart. Deux portes sur chaque côté permettent d'accéder à l'extérieur du bateau et une troisième porte au fond de la salle permet d'accéder à un autre couloir.

Il y a un membre d'équipage allongé sur un des canapés en train de faire une sieste.

- **Infirmerie :** en ouvrant la porte de droite après avoir passé la cambuse, on tombe sur une infirmerie de fortune, composé d'un lit et de plusieurs armoires. Un jet de **Survie** réussi permet de trouver dans l'une des armoires une trousse de soin ainsi que quelques médicaments.
- **Armurerie :** en face de l'infirmerie se trouve la pièce où sont entreposer les diverses armes du bateau. Il y a deux boites de 30 cartouches calibre 9mm, une boite de 30 cartouches calibre 5.56mm et une boite de 30 cartouches calibre .12, deux machettes ainsi qu'un fusil à pompe calibre .12.
- **Cachots :** en continuant dans le couloir, on peut trouver trois petites pièces vides et insallubres. De solides chaines ont été soudées aux murs. Les Pirates les utilisent pour enfermer des captifs qu'ils échangent contre des provisions ou de l'équipement à d'autres groupe de Pirates. Dans le premier cachot à droite se trouve une inscription sur l'un des murs gravés à la force des ongles « *ne croyez pas leurs mensonges* ».
- **Réserve :** après les cachots, sur la droite, se trouve une pièce abritant le stock de provision de l'équipage, se résumant à plusieurs dizaines de boîtes de conserve et de bombonnes d'eau potable. On peut y trouver 20 *Rations* ainsi que 20 *Eau*.
- **Cuisine :** en continuant dans le couloir, on peut accéder à une cuisine équipée plus ou moins propre. Une porte au fond de la pièce permet d'accéder à l'extérieur et à l'arrière du bateau.
- **Dépôt de carburant :** c'est dans cette pièce que l'équipage entrepose le carburant du bateau. Il y a quatre barils représentant 15 *Carburant*. Une ouverture permet d'accéder à l'extérieur du bateau ainsi qu'à une échelle menant au pont supérieur.
- **Salle des machine :** au fond du couloir se trouve la salle des machines, la porte est verrouillée. Cette pièce contient le moteur ainsi que tous les systèmes électriques du bateau. Saboter le moteur empêchera toute fuite et y mettre le feu fera exploser le bateau.

LE PONT SUPÉRIEUR

Mesurant près de la moitié du bateau, le pont supérieur était autrefois un pont de plaisance qui a été réaménagé. Une échelle et un escalier permettent d'accéder au pont inférieur et sur chaque extrémité se trouve une mitrailleuse lourde .50 BMG sur trépied chargée et prête à tirer, une boîte de 200 cartouches .50 BMG se trouve au fond sur le côté droit. Il y a un Pirate installé à l'une de ces mitrailleuses. Au milieu du pont supérieur se trouve au sol un mât escamotable de 15m de haut qui peut être redressé, libérant une grande voile permettant au bateau de naviguer grâce aux vents pour économiser le carburant.

- **Vigie :** une courte échelle permet d'accéder à une petite guérite construite en taule, il s'agit du poste d'observation principal de la Belladona. Un jet de **Reconnaissance** réussi depuis cette position permet de constater que les Pirates avaient une vue dégagée sur le pont et avaient repéré l'arrivée des PJ en ville. Il y a un Pirate à l'intérieur équipé de jumelles.
- **Potager :** au milieu du pont se trouve un petit potager où sont cultivés divers légumes. Un rapide coup d'œil permet de constater qu'il est très bien entretenu et qu'on y prend grand soin. Ce potager peut produire 3 *Rations* par semaine.

LES PROTAGONISTES

Pour des raisons pratiques, les PJ se connaissent tous et appartiennent à la communauté autonome de Jéricho dans l'Arkansas. Guidez les joueurs durant le processus de création de leurs personnages afin qu'ils puissent se créer des affinités et des rivalités entre eux ou bien avec des PNJ appartenant à leur refuge. Comme expliqué au début de ce Chapitre, il serait bien que l'un des PJ ait, à un moment ou à un autre de son passé, fait partie des Lucioles ou du moins qu'il partage leur idéologie ou bien qu'un des PJ soit doté d'un fort instinct maternel, ce qui leur permettront de s'impliquer personnellement durant cette aventure et éventuellement de pousser les autres personnages à s'impliquer également.

Les PJ commencent l'aventure sans autre équipement que leur équipement de base. Ils pourront trouvez divers équipements supplémentaires dans le pick-up qu'ils utilisent pour se déplacer et qui leur servira de véhicule pour l'aventure. Les caractéristiques du pick-up sont disponibles à la page 103 de ce livre.

ÉQUIPEMENT DANS LE PICK-UP

Le matériel suivant est disponible dans le pick-up des PJ au début de l'aventure. Ce sera à eux de décider s'ils veulent prendre du matériel supplémentaire durant leur périple.
Une description de ces divers objets est donnée à la page 94 de ce livre.

- *Bâtons lumineux (x5)*
- *Ceinture à outils (x1)*
- *Cordes (x2)*
- *Eau (x nombre de PJ x 2)*
- *Masques à gaz niveau I (x nombre de PJ)*
- *Matériel de camping (x nombre de PJ)*
- *Paire de jumelles (x1)*
- *Rations (x nombre de PJ x 2)*
- *Trousse de soins (x1)*
- *Vêtements de rechange (x nombre de PJ)*

ÉVÉNEMENTS

Vous trouverez dans les pages qui suivent différents événements se déroulant durant cette aventure à présenter aux joueurs. Vous n'êtes en aucun cas obligé de tous les utiliser ou bien de les présenter dans l'ordre indiqué, il s'agit de scènes à utiliser comme bon vous semble. Certaines scènes sont cependant obligatoires et sont clairement désignées comme tels car elles décrivent un événement sensé faire avancer l'intrigue de l'aventure.

UN NOUVEAU JOUR, UN NOUVEAU PROBLÈME

Vous êtes un groupe de survivants appartenant à la communauté de Jéricho, un refuge situé à la frontière entre l'Arkansas et le Tennessee.

La veille, un violent orage a éclaté et les intempéries ont provoqué quelques dégâts. Après quelques heures, les générateurs électriques qui alimentent le refuge ont pu être réparé mais l'émetteur-radio est toujours H.S. On pense que l'antenne de la station-radio se trouvant à quelques kilomètres du refuge a dû être endommagée par l'orage.

Votre groupe a donc été envoyé sur place afin d'effectuer les réparations nécessaires et apporter des vivres au vieux Pete, le gardien des lieux.

ACTE I : LE CRASH

Il est 9h du matin en cette journée glaciale de Février. Le temps est clair et dégagé mais la température extérieure ne dépasse pas les 5°C. Les PJ prennent la route avec leur pick-up et se dirigent vers l'ancienne station-radio KWAM, à la frontière entre l'Arkansas et le Tennessee. Il s'agit de l'un des avant-postes les plus importants du refuge puisqu'il permet d'amplifier les signaux radios permettant de communiquer avec les différentes équipes de ravitaillement et de patrouilles autour de Jéricho.
Après un court voyage d'une vingtaine de minutes, les PJ arrivent à destination. Sur place, ils ne peuvent que constater les dégâts, l'orage a arraché des arbres qui ont ravagés le jardin-potager du vieux Pete et plusieurs branches sont venues se planter tout en haut de l'antenne radio, bloquant le signal. Ils sont accueillis par le vieux Pete, qui vit sur place. Il a l'air ravie de voir que le refuge ne l'a pas oublié et lui a envoyé de l'aide. Pete est un vieux hippie âgé d'une soixantaine d'années, c'était un animateur-radio qui s'occupait de la station avant la pandémie. Lors du Confinement, plutôt que de rejoindre la ZQ d'Oklahoma City, Pete a préféré rester dans la station-radio. Il a fini par rejoindre Jéricho en 2016 mais est vite retourné à sa station, qu'il considère réellement comme chez lui, après avoir passé quelques années au refuge.
La station-radio se compose de quatre structures, la station en elle-même, l'habitation de Pete, la tour-radio au centre, dont l'accès est fermé par une grille et le jardin-potager de Pete qui a été pratiquement détruit par l'orage. Pete averti les PJ que d'après lui les dommages à la tour sont minimes, c'est surtout pour son potager qu'il s'inquiète (et ses plants de beuh). Voici quelques événements possibles.

VOUS PRENDREZ BIEN UN VERRE ?
Le vieux Pete est bien content de voir un petit peu de monde, malgré l'heure matinale, il proposera un verre aux PJ. Ceux qui accepteront dégusteront un tord-boyaux maison que Pete distille lui-même dans sa maison.
Les PJ qui en boivent un verre devront effectuer un jet d'**Endurance** contre une Virulence de 5, en cas de réussite, rien ne se passe, si ce n'est peut-être une forte sensation de chaleur dans la gorge et dans l'estomac. Les PJ qui par-contre ont raté leurs jets ne se sentent pas bien, ils ont la tête qui tourne et mal à l'estomac, ils subiront un malus de -2 à tous leurs jets durant 1 heure.

QUELQU'UN À DES FEUILLES À ROULER ?
En déblayant le jardin-potager du vieux Pete, les PJ peuvent remarquer certaines plantes un peu bizarres près des plants de tomates. Ce n'est pas vraiment un secret, il s'agit de marijuana que Pete fait pousser pour sa consommation personnelle, et celles de certains résidents de Jéricho. Si les PJ lui font la remarque, il leur dira qu'il a des paquets à leur faire passer et qu'ils devront remettre à des résidents de Jéricho. Il s'agit de deux petits cartons contenant chacun 200 grammes d'herbe.

RÉPARATIONS (OBLIGATOIRE)
Après un bref aperçue, les PJ se rendent compte que les dégâts sur place sont minimes, ça aurai pu être pire. Tout déblayer demandera un jet d'**Artisanat** réussi ainsi que deux petites heures de temps.
En réussissant un jet de **Survie**, ils pourront récupérer 2 *Lien*, 1 *Lame*, 4 briques et 2 bouteilles en verre vide. Pour ce qui est des réparations à effectuer sur la tour-radio, il faut que quelqu'un monte et enlève les branches qui se sont incrustées dans l'antenne et qui bloquent le signale.
La tour-radio fait 30 mètres de haute, elle est érigée sur une structure en métal solide, une série d'échelles permet d'accéder à chacun de ses six niveaux. Tous les deux niveaux, le PJ qui va effectuer les réparations devra réussir un jet de **Mobilité**, chaque échec fait augmenter son niveau de Stress de 1 point.
Une fois au sommet de la tour, le PJ devra faire un jet d'**Artisanat** afin d'enlever toute les branches coincées dans l'antenne. Retirer toutes les branches prend bien 20

bonnes minutes, le PJ peut le faire en deux fois moins de temps s'il réussit son jet d'**Artisanat** avec un malus de -3, mais en cas d'échec, il perd l'équilibre et tombe. Il pourra éventuellement effectuer un jet d'**Mobilité** pour se rattraper à une poutre en métal, s'il échoue, le PJ s'écrase sur le sol dans un horrible fracas d'os brisés et de chair déchiquetée, le tuant sur le coup. Les autres PJ témoins de sa chute mortelle devront alors faire un jet de Panique.

VISITE SURPRISE

Alors que les PJ effectuent différentes réparations, plusieurs individus font irruption dans la station-radio. Il s'agit d'une bande de quatre vagabonds demandant à ce que les PJ partagent leurs provisions. S'ils refusent, les vagabonds affamés et n'ayant plus rien à perdre sortiront des armes de contact (tuyau de plomb et planche en bois) et menaceront les PJ. Les PJ peuvent répliquer et les abattre sur place sans difficulté (utilisez les caractéristiques des Pillards page 304), dès que l'un d'eux est tué ou se retrouve *à l'Agonie* les autres s'enfuiront immédiatement sans demander leurs restes, les PJ peut également effectuer un jet de **Manipulation** et les persuader de partir, sachant qu'ils sont plus nombreux. Ils peuvent aussi leur donner quelques provisions et ils s'en iront d'eux même.

MAY DAY (OBLIGATOIRE)

Le sommet de la tour offre un panorama sur toute la région. Sur les coups de midi, alors que PJ termine de retirer les dernières branches coincées dans la tour-radio, quelque chose au-loin attire son attention : un avion volant à basse altitude vient de s'écraser dans l'une des tours de la ville de Memphis, à quelques kilomètres de là. Un jet de **Reconnaissance** réussi permet de repérer le site du crash. Après être descendu de la tour-radio, le PJ peut avertir les autres membres du groupe de ce qu'il a vu.

Bien que l'auto-préservation puisse les encourager à éviter la zone, rappelez aux joueurs que leurs PJ ne sont pas des salauds, s'il y a des survivants de l'accident, il faut aller les aider. De plus, l'antenne est maintenant réparée et les PJ peuvent également avertir Jéricho de leur découverte. Ils seront alors fortement encouragés par les dirigeants de la ville à aller explorer les lieux et sauver les éventuels survivants du crash, et s'il n'y a pas de survivants, s'est toujours bien de savoir s'il y a des ressources intéressantes à récupérer dans l'épave de l'appareil.

SUR LA ROUTE DE MEMPHIS

Après avoir effectué toutes les réparations nécessaires et déchargé les provisions de Pete, ce dernier les remercie et les regarde s'éloigner tout en se servant un verre de son alcool maison. Avant de partir, Pete leur a remis une carte de Memphis qui pourra leur être utile afin de se repérer en ville et localiser plus facilement l'avion. Les PJ prennent alors la route direction Memphis en empruntant la route 55. La route est pas mal obstruée, plusieurs branches sont tombées sur le bitume, forçant le PJ qui pilote le pick-up à effectuer des jets de **Mobilité**. En cas d'échec, le véhicule finit par rouler sur une branche qui transperce l'un des pneus. Le changer demandera un jet d'**Artisanat** réussi ainsi qu'une bonne dizaine de minutes.

LE BANNI

Alors que les PJ font route vers Memphis, ils sont pris en chasse sans le savoir par Derek Lowry, un ancien résident de Jéricho qui a été banni neuf ans plus tôt après avoir tué de sang-froid un autre résident. Utilisez les caractéristiques du Tireur isolé page 306, il pourra les prendre en embuscade à n'importe quel moment. Cet événement peut également se produire à la fin de l'Acte III.

DE L'AUTRE CÔTÉ DU PONT (OBLIGATOIRE)

Afin d'atteindre Memphis, les PJ empruntent le pont le plus proche qui relie l'Arkansas au Tennessee, long de presque 2 km. La voie pour sortir de Memphis est totalement obstruée par des épaves de voitures, prouvant que l'évacuation de la ville il y a vingt-sept ans s'est faite dans la panique. Après 1 km, les PJ constatent que le côté du pont sur lequel ils rouent a été totalement détruit durant les bombardements de l'armée et qu'il leur est impossible de continuer en voiture par ce chemin, ils doivent abandonner leur pick-up et passer sur l'autre voie. Un jet de **Mobilité** est nécessaire pour passer de l'autre côté du pont sans encombre. S'ils ratent leur jet de **Mobilité**, ils glissent et ils tombent directement dans le Mississippi, une vingtaine de mètres plus bas, le fleuve amortie leur chute mais ils perdront quand même 1 point de Santé. Ils peuvent effectuer un jet de **Mobilité**, chaque *Succès* obtenu réduit les dégâts de 1 point. L'eau est glacée, les PJ peuvent nager pour rejoindre la rive en effectuant un jet d'**Endurance** avec un malus de -1, à cause de la température et du courant. Ceux qui sont tombés dans le fleuve se retrouveront en *Hypothermie* s'ils ne se réchauffent pas très vite et ne changent pas de vêtements. Une fois sur la voie vers l'Arkansas, les PJ pourront en profiter pour explorer la zone (cf. plan page 347). S'ils font attention, et qu'ils réussissent leurs jets de **Reconnaissance**, ils remarqueront 3 Coureurs cachés derrière un camion, les Infectés n'ont pas remarqué les PJ. En montant sur le camion et en réussissant un jet de **Reconnaissance**, ils pourront localiser l'épave de l'appareil et établir un itinéraire grâce à la carte de Memphis que Pete leur a donnée. L'avion semble s'être planté dans l'immeuble du One Commerce Square, à presque 5 km de là. Il leur faudra environs 2 heures pour l'atteindre à pied, les rues étant très encombrées. Si le jet de **Reconnaissance** est un échec, ils se perdent et mettront une heure de plus à arriver sur place.

LE CHEMIN LE PLUS COURT EST SOUVENT LA LIGNE DROITE

Sur l'autre côté de la rive, en regardant la carte, les PJ s'aperçoivent qu'ils peuvent gagner du temps en traversant un ancien hôtel de luxe en ruine dont l'entrée a été complétement éventrée par les bombardements survenus presque trois décennies plus tôt. Le hall de l'hôtel est envahi par les gravats et les débris (zone encombrée). Un escalator hors-service mène à un étage supérieur. Avant que les PJ ne l'atteignent, 2 Coureurs entrent par les fenêtres du rez-de-chaussée et se ruent vers eux. Une fois en haut, les PJ peuvent voir une série d'ascenseurs en très piteux état et des couloirs de chambres d'hôtel.



L'un des ascenseurs est coincé entre deux étages; il est possible de monter dessus, puis de continuer par l'échelle de service. S'il y a plus de deux personnes à la fois debout sur l'ascenseur, les câbles finissent par lâcher, laissant tomber l'ascenseur, et toute personne qui a raté son jet de **Mobilité** pour s'accrocher à quelque chose, et se retrouvent trois étages plus bas (4 points de *Dégâts*).
Trois autres Coureurs entrent dans le hall au moment où les PJ arrivent. Une fois montés au sommet de l'échelle, les PJ se retrouvent devant un tunnel suspendu qui permettait d'atteindre une autre aile de l'hôtel, ce tunnel s'est effondré sur l'un des immeubles en face, formant une sorte de pont, incliné à 40°, permettant d'atteindre le bâtiment voisin. Se déplacer dans le tunnel en ruine nécessite un jet de **Mobilité**, en cas d'échec, le PJ trébuche et glisse tout en bas et encaisse 1 point de *Dégâts*. Utiliser une corde pour s'aider à descendre ajoute un bonus de +2 au jet de **Mobilité** des PJ.
Une fois que les PJ ont traversé le tunnel, ils se retrouvent sur un toi offrant une vue dégagée sur leur objectif, ils peuvent voir une épaisse fumée sortir du sommet de l'un des bâtiments les plus haut de la ville se trouvant au Nord de leur position, à plusieurs kilomètres de là. Les PJ trouvent ensuite sans difficulté des escaliers de secours qu'ils peuvent emprunter pour atteindre la rue en toute sécurité et continuer vers leur destination. En passant par l'hôtel, les PJ peuvent gagner presque 1 heure sur leur trajet par rapport à leur première estimation.

ILS SONT PARTOUT !
Durant leur périple jusqu'à l'avion, demandez aux PJ de faire régulièrement des jets de **Reconnaissance**, en cas de réussite ils repéreront des Coureurs sur leur chemin. Il peut s'agir de vague de 3 à 6 Infectés à chaque fois.
S'ils ratent leurs jets de **Reconnaissance**, ils sont surpris et sont immédiatement attaqués, dans le cas contraire, les PJ peuvent soit affronter les infectés, soit d'essayer de les éviter en réussissant un jet de **Mobilité**. Cette péripétie peut également se produire durant l'Acte II et l'Acte III.

ACTE II : MEMPHIS

Comme la plupart des grandes villes d'Amérique, Memphis fut évacuée dans la hâte et la panique générale, les Infectés étaient beaucoup trop nombreux pour être contenus par l'armée et pour assurer une évacuation de la population en toute sécurité. Beaucoup n'ont pas réussi à sortir de la ville à temps, comme peuvent en témoigner les nombreux squelettes qui jonchent les rues ou piégés dans leurs voitures. Un léger vent froid fouet le visage des PJ alors que ces derniers avancent prudemment vers le site du crash. Autour d'eux, il n'y a plus que des ruines et une nature qui a repris ses droits dans un silence de mort.
Les PJ ne sont pas les seuls intéressés par ce qu'il y a dans l'appareil, : un groupe de Pirates menés par le capitaine Trevor, était déjà en ville lorsque l'avion a heurté la tour du One Commerce Square et se sont précipités pour piller l'épave. Ils ont dû cependant rebrousser chemin en voyant que la zone était pleine d'Infectés et ils ont préféré se replier dans un restaurant en ruine à proximité. Trevor a ensuite été prévenu de l'arrivée des PJ par radio et s'est dit qu'ils pouvaient les utiliser pour occuper les infectés. Il a donc monté une embuscade à une centaine de mètres de l'immeuble, ses douze hommes s'étant positionnés de façon à prendre les PJ en étau afin de ne leur laisser aucune chance de replie. Trevor attend maintenant patiemment que les PJ se précipitent dans son piège. Voici quelques événements possibles.

GOLLUM
Les PJ continuent leur progression tout en restant vigilants au moindre signe d'hostilité. S'ils réussissent un jet de **Reconnaissance**, ils remarquent une silhouette qui semble les observer depuis un immeuble voisin. Il s'agit de Nelson, un habitant de Memphis qui a survécu aux bombardements et aux infectés. Il a peu à peu perdu la raison et hère depuis dans la ville en quête de ressources et des rares survivants qu'il peut croiser afin de les duper

et voler leurs possessions. Si les PJ le repèrent, il partira et essayera de se cacher, un jet de **Survie** permettra de retrouver sa trace. Nelson proposera aux PJ de les guider jusqu'au site du crash contre quelques provisions. Évidemment, Nelson cherchera à envoyer les PJ dans un piège (voir plus bas) afin de les dépouiller.
Les PJ pourront se rendre compte que quelque chose cloche avec Nelson en réussissant un jet de **Manipulation**. Si Nelson est démasqué, il disparaitra dans les ruines en quelques instants et les PJ ne le reverront plus jamais.

LES MEILLEURS AMIS DE L'HOMME
Durant leur périple qui les mènent vers le site du crash, les PJ se retrouvent dans une rue face à 1D6+1 chiens sauvages visiblement affamés qui leur grognent dessus. Ils attaqueront au moindre signe d'agressivité mais s'enfuiront immédiatement au premier coup de feu, cependant le bruit attirera 2D6+2 Coureurs. Les PJ peuvent également leur donner de la nourriture et retirer 1 point chacun de leur réserve de *Rations,* les chiens les laisseront alors passer mais 1D3 d'entre eux les suivront et chercheront à rester avec eux, ils pourront être ramenés au refuge et servir d'animaux domestiques. Si les chiens restent avec eux, ils pourront également les avertir de la présence d'infectés.

C'EST UN PIÈGE !
Alors que les PJ empruntent une ruelle étroite afin de se rapprochent du site du crash, demandez-leur d'effectuer un jet de **Reconnaissance**, s'ils le rate, ils tombent dans l'un des nombreux pièges installés par Nelson. Cet événement peut se produire plusieurs fois durant l'Acte II et l'Acte III.
Le trou : les PJ tombent dans un trou de 3m de profondeur et encaissent 1 point de *Dégâts*. Un jet de **Force** est nécessaire pour sortir du piège.
Le collet : le pied de l'un des PJ est pris dans une corde et il se retrouve suspendu à 2m du sol. Les PJ peuvent le libérer en réussissant un jet de **Survie** afin de trouver le contrepoids et couper la corde qui le maintien. Le bruit attire l'attention de 1D6+2 Coureurs qui se précipitent dans la direction des PJ.
Les chausse-trappes : les PJ marchent sur des pointes en métal et prennent 1 point de *Dégâts*. Les PJ qui auront marché sur les chausse-trappes auront un malus de -1 à tous leurs jets de **Mobilité** et ne pourront plus courir.
Infestation : les PJ se retrouvent dans un endroit grouillant de 4D6+6 Infectés qui se lancent aussi tôt sur eux.

EMBUSCADE (OBLIGATOIRE)
Alors que les PJ sortent d'une ruelle à proximité du site du crash, ils se retrouvent au milieu d'un carrefour, bloqués de chaque côté par des épaves de véhicules. Le capitaine Trevor, un homme noir d'une quarantaine d'années à la coiffure ébouriffée est assis devant eux, tenant dans ses mains un harmonica, il les salue et leur demande poliment de bien vouloir déposer leurs armes et de mettre les mains en l'air. Si les PJ refusent de s'exécuter, l'homme sifflera et une dizaine d'autres personnes surgiront de chaque côté, encerclant totalement les PJ. Si les joueurs insistent pour se battre, rappelez-leur que le faire sera sûrement fatal, car ils sont dépassés en nombre par des hommes armés.
Le but de Trevor dans cette rencontre est de sembler raisonnable et ouvert au dialogue afin d'amener les PJ à baisser leur garde et à faire ce qu'il leur demande par la suite. Il leur assurera qu'aucun mal ne leur sera fait s'ils coopèrent. Si les PJ se rendent aux Pirates, ils seront dépouillés de leurs armes et possessions, ils seront entravés puis seront conduits à une centaine de mètres dans un restaurant en ruine où les hommes de Trevor ont établi une sorte de campement temporaire.
Une fois les PJ escortés au campement de fortune des Pirates, Trevor leur demande alors qui ils sont, ce ils font, où ils vont, s'ils ont un campement, etc. La conversation est courtoise mais les PJ peuvent sentir une tension palpable. Après avoir un peu discuté avec les PJ, Trevor se présente et annonce ses termes : ils peuvent s'en sortir indemnes tant qu'ils effectuent une petite « corvée » pour lui. Tout ce qu'ils doivent faire est d'attirer les Infectés loin de la zone afin que son équipage puisse entrer en toute sécurité dans le bâtiment et atteindre l'avion, puis revenir au restaurant où l'un de ses hommes les attendra avec leur équipement mis à l'abri dans un grand sac de sport, ainsi qu'un ligot d'or qu'il leur montre, afin de les récompenser de leurs efforts. Trevor ne se soucie pas de la façon dont ils le feront, par contre il leur expliquera qu'ils devront le faire sans armes et les avertit qu'il a un tireur embusqué perché sur un toit à proximité qui aura pour consigne de les abattre s'ils font autres chose que ce qu'ils sont censés faire. S'ils y consentent, Trevor leur donnera à manger et à boire (réduisant leur niveau de Stress de 1 point) avant de les emmener dans la rue devant l'entrée de l'immeuble. Il parlera ensuite dans une radio pour donner des ordres à son sniper, puis après avoir détaché les PJ, Trevor et ses hommes retournent dans leur cachette.
Les PJ sont libres de faire comme ils veulent, mais la présence du sniper n'est pas du bluff, il commencera à tirer sur les PJ s'ils tentent de s'enfuir. Attirer l'attention des Infectés peut être fait de n'importes quelles façons mais, en cas de succès, les PJ se retrouveront à courir pour leur vie devant une véritable armée d'Infectés qui sortent en hurlant du hall de la tour du One Commerce Square et qui commencent à les poursuivre dans les rues de Memphis. Le nombre exact n'est pas important, mais suffisamment pour qu'ils ne puissent pas gérer la situation, même avec des armes, ce qui fera augmenter leur niveau de Stress de 1 point. Une fois qu'ils auront attiré les Infectés hors de l'immeuble, ils devront compter sur leur rapidité pour leur échapper en effectuant des jets d'**Endurance**. Si leur jet est un échec, ils trébuchent ou doivent s'arrêter, faisant de-nouveau augmenter leur niveau de Stress de 1 point et donnant l'opportunité d'être attaqués par un ou plusieurs infectés. Pour pouvoir échapper à la horde, ils doivent réussir au moins deux jets d'**Endurance**. Si leurs jets sont réussis, les PJ arrivent à attirer l'ensemble des Infectés dans un immeuble abandonné et réussissent à les perdre à l'intérieur avant de trouver et d'emprunter une cage d'escalier leur permettant de quitter les lieux et de repartir sur leurs pas. On considère alors que les PJ réussiront à s'échapper et à retourner au restaurant. Utilisez les règles concernant les jets groupés pour faciliter la situation.



REPRENDRE SON SOUFFLE

Une fois qu'ils auront semé les Infectés, les PJ peuvent retourner au restaurant où les Pirates avaient établi leur campement mais ils constatent très rapidement que ces derniers ainsi que tout leur équipement ont disparu. Ils sont entrés dans l'immeuble pour essayer d'atteindre l'avion, pensant que les PJ avaient été tué par les infectés. Le restaurant est maintenant totalement vide, en réussissant un jet de **Survie** à l'intérieur, ils trouveront 1D6 *Bouteille en verre vide* ainsi que 1D3 Planches en bois.

Les PJ peuvent également utiliser le restaurant comme abri afin de se reposer quelques instants, histoire de récupérer. Chaque heure passée à reprendre leur souffle dans cet abri leur permettra de faire baisser leur niveau de Stress de 1 point (+1 point s'ils utilisent leur Objet fétiche). Maintenant, deux choix difficiles s'offrent à eux, ils peuvent repartir vers leur pick-up et quitter la ville (ce qui met immédiatement fin à l'aventure) ou bien trouver un moyen d'entrer dans l'immeuble sans se faire repérer et atteindre l'épave avant les Pirates.

CHEMIN DÉTOURNÉ (OBLIGATOIRE)

Essayer de rentrer dans au One Commerce Square par la porte principale sans armes serait une mission suicide, deux Pirates sont postés dans le hall, armés et prêts à en découdre. Ils vont avoir besoin de faire preuve de créativité s'ils veulent récupérer leur équipement et pénétrer dans l'immeuble. En effectuant un jet de **Reconnaissance**, les PJ repèrent l'entrée du parking souterrain de l'immeuble, ils pourront ainsi accéder à l'étage où se trouve l'avion sans attirer l'attention des Pirates en position dans le hall. Le parking est plongé dans l'obscurité (cf. page 44) ce qui rendra l'exploration difficile si les PJ n'ont pas de lampe-torches, ils pourront cependant trouver quelques objets utiles qui pourront faire office d'armes ou bien de leurres. Ils pourront également entendre des cliquetis caractéristiques de Claqueurs et de Rôdeurs une fois qu'ils seront à l'intérieur, cette information fait augmenter leur niveau de Stress de 1 point.

LE NID

Durant l'exploration du parking, les PJ se rendent compte que certains murs sont recouverts d'excroissances fongiques et de cocons, abritant des Rôdeurs en hibernation, le niveau de Stress des PJ augmente de 1 point. Des jets de **Furtivité** seront nécessaires pour ne pas réveiller les Infectés et des jets de **Reconnaissance** permettront de repérer les cocons où les Rôdeurs se trouvent. Si le jet de **Furtivité** est un échec, le bruit réveille un ou plusieurs Rôdeurs, hurlant et alertant tous les Infectés de la zone. À ce moment-là, des dizaines de Coureurs et de Claqueurs surgiront des niveaux inférieurs afin de trouver les PJ, provoquant un jet de Panique.

DE LA PART DE SAM

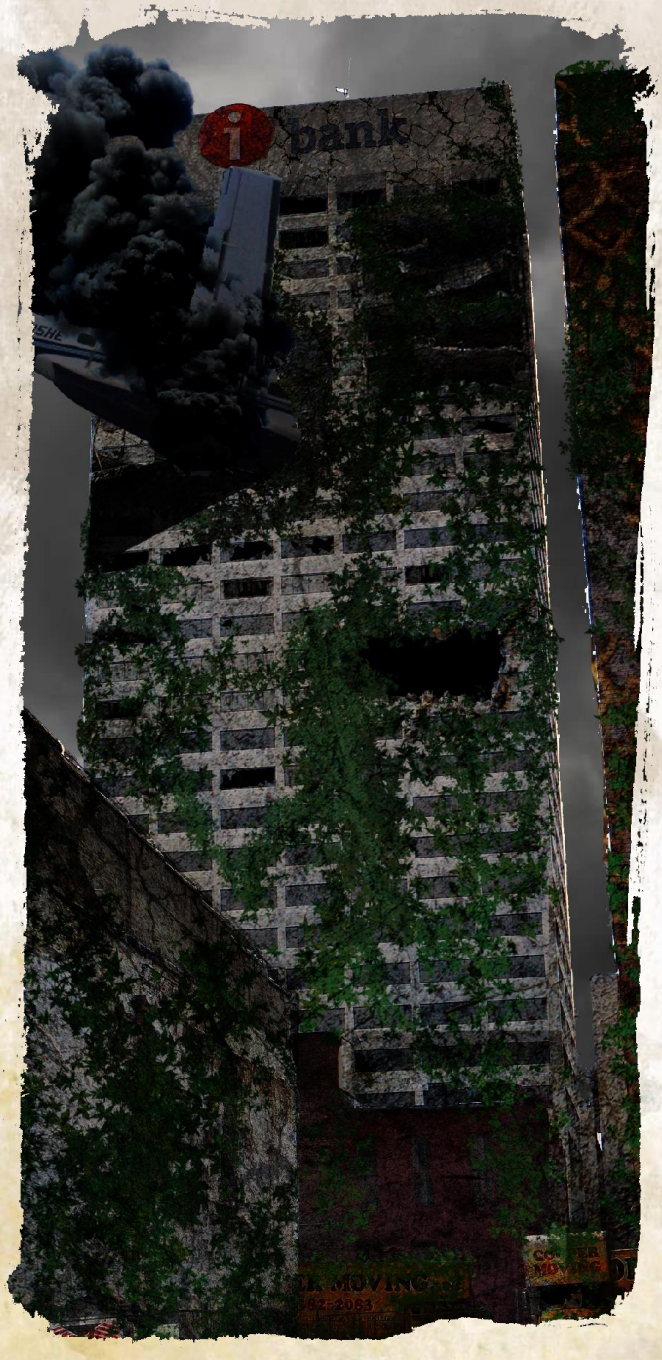
En explorant un peu plus le parking grâce à des jets réussis en **Survie**, les PJ se retrouveront devant une pièce qui semble avoir été défoncée à coup de poings. Ils se retrouveront alors dans la loge du gardien du parking. Ils trouveront le squelette d'un certain Sam adossé à un mur, en partie dévoré, la tête perforée par un tir à bout touchant, un pistolet .32 ACP contenant encore 7 balles peut être trouvé sous une table ainsi qu'une note relatant ses derniers instants. Le pistolet ayant pris la poussière pendant plus de vingt ans, un jet d'**Artisanat** réussi est nécessaire pour le nettoyer afin de le rendre utilisable. Les PJ pourront également découvrir un briquet en fouillant le cadavre ainsi qu'un trousseau de clés permettant d'ouvrir toutes les portes verrouillées du One Commerce Square.

QUE LA LUMIÈRE SOIT

Les PJ se retrouvent devant un local technique fermé à clé (jet de **Force** pour forcer la porte ou utiliser le trousseau de clés trouvé sur le cadavre dans la loge du gardien), à l'intérieur se trouve le générateur électrique qui peut être remis en marche et permettre de rallumer toutes les lumières au premier niveau du parking. Rétablir le courant dans le parking permet d'annuler tous les malus de visibilité de la zone.

ACTE III : LA TOUR INFERNALE

La tour One Commerce Square est un immeuble de 30 étages et était le quatrième édifice les plus haut de Memphis, il abritait autrefois plusieurs agences bancaires et d'assurance. La tour a été relativement épargné par les bombardements après l'évacuation de la ville et tient encore debout. La plupart des vitres sont brisées et sa façade est envahie par une végétation grimpante. Pendant un temps, certains étages ont servi de refuge à plusieurs survivants avant que les Infectés ne prennent le dessus et les tuent tous. N'importe quel observateur peut voir l'épave d'un avion civil planté dans l'une des baies vitrées du 26ème étage reposant en parti sur plusieurs treillis de métal, une épaisse fumée noire sort des ouvertures provoquées par le crash. Plusieurs coups de feu et des cris peuvent être entendus à l'intérieur. Il est temps de conclure cette aventure, voici quelques événements possibles.



EXPLORATION
Les PJ pénètrent enfin dans le hall, ils remarqueront tout de suite plusieurs cadavres d'Infectés sur le sol ainsi que les 2 Pirates qui gardent l'entrée principale. Ils devront opposer un jet de **Furtivité** contre un jet de **Reconnaissance** des Pirates pour passer en utilisant l'environnement comme couverture. Ils pourront soit se rendre directement à une cage d'escalier montant vers les étages, soit éliminer les Pirates. Une fois les ennemis éliminés, ils pourront explorer les lieux en toute tranquillité.

TROP DE MARCHES (OBLIGATOIRE)
Pour atteindre l'épave, les PJ n'ont qu'une seule solution, prendre une autre cage d'escalier qui mène aux étages. Durant leur ascension vers le 26ème étage demandez aux PJ d'effectuer un jet d'**Endurance** afin de garder un rythme soutenu, lors d'un échec, le PJ est obligé de s'arrêter un instant pour reprendre son souffle et de consommer 1 *Eau* ou bien se retrouve *Épuisé*. Durant la montée, les PJ peuvent tomber sur des Coureurs provenant des étages inférieurs. Les PJ pourront également entendre des coups de feu résonner dans la cage d'escalier ainsi que des hurlements provenant très certainement du 26ème étage.

GROS BOB
Les PJ croisent un groupe de 4 Pirates en trains de se battre avec des infectés, parmi eux ils reconnaissent Gros Bob, le bras droit du capitaine Trevor, qui transporte avec lui le sac de sport contenant tout leur équipement. Les Pirates n'abandonneront pas leur butin aussi facilement et se battront jusqu'à la mort.

CACHE-CACHE
Arrivés au 26ème étage, les PJ se retrouvent dans des lieux dévastés. Ils n'ont pas vraiment le temps de souffler car un Colosse débarque de l'autre cage d'escalier, les PJ doivent immédiatement faire un jet de Panique. Le Colosse commence à chercher les PJ et guette le moindre son. Demandez aux PJ d'effectuer des jets de **Furtivité** opposés au jet de **Reconnaissance** du Colosse. Encouragez les PJ à utiliser au mieux l'environnement afin d'échapper à la créature et à élaborer toutes sortes de tactiques pour se débarrasser d'elle.

L'ÉPAVE (OBLIGATOIRE)
Les PJ se retrouvent enfin devant l'épave de l'appareil, qui tient péniblement en équilibre. S'ils fouillent l'avion, ils pourront constater que le pilote est mort et voir qu'il y a également deux autres cadavres à l'intérieur, un homme dont la gorge a été déchiquetée et une femme vraisemblablement infectée qui a été abattue. L'avion est encombré, un jet de **Mobilité** est nécessaire pour se déplacer à l'intérieur. Un jet de **Survie** dans l'appareil permettra de récupérer un sac contenant les affaires de Maria, notamment des produits pour nourrisson (lait en poudre 1er âge, tétine, langes propres, talque, etc.), ainsi que 2 pistolets 9mm et 1 chargeur. Ils pourront également remarquer une trainée de sang s'éloignant de l'appareil jusqu'à un une ouverture dans le mur et entendront des cris de bébé provenant de la pièce voisine.



LA PLUS PRÉCIEUSE DES CARGAISONS DE TOUT LE NO MAN'S LAND (OBLIGATOIRE)

En se faufilant, les PJ réussissent à enfin atteindre la pièce d'où proviennent les cris. S'ils y débarquent sans prévenir, ils se feront tirer dessus par Maria sans sommation. Étant donné son état de santé, aucun tir ne touchera sa cible. Elle n'arrêtera que si les PJ arrivent à la persuader qu'ils sont là pour l'aider avec un jet de **Manipulation** opposé au jet de **Manipulation** de Maria. Une fois qu'elle se rend compte que les PJ ne sont ni des Pirates ni des infectés, Maria les laissera s'approcher. Les PJ verront alors une femme blessée et épuisée, tenant dans ses bras un bébé de quatorze mois. Elle a visiblement les deux jambes brisées, un jet de **Soins médicaux** pourra la soulager mais la faire sortir de la tour s'avérera impossible.

Maria racontera sa triste histoire aux PJ, elle expliquera que Hope est immunisée et qu'elle pourrait représenter le salut de l'humanité. Maria confira aux PJ l'adresse de la cellule des Lucioles au Texas, au 1100 Lexington Street, appartement 202, à Fort Worth et leur fera promettre d'amener Hope saine et sauve jusqu'au Texas afin qu'elle soit confiée aux Lucioles. Pour terminer, Maria remettra également aux PJ le médaillon des Lucioles de sa mère et leur avouera qu'elle a été mordu par Nancy juste avant le crash de l'appareil. Elle leur demandera en dernière faveur de mettre un terme à ses souffrances et de ne pas la laisser se transformer. L'abattre de sang-froid demandera un échec d'un jet d'**Empathie** de la part de l'un des PJ.

Maria gardera cependant pour elle le fait que Hope est la fille de Leroy King et qu'elle est activement recherchée par les hommes du Roi de New York.

FACE À FACE

Trevor et ses derniers hommes arrivent enfin au niveau de l'avion et surprennent les PJ. Il exige qu'on lui remette le butin trouvé dans l'appareil. Trevor ne croit pas un mot des PJ s'ils insistent pour lui dire qu'il n'y avait rien de valeur dans l'avion. Le combat est inévitable. Dès que les 2 Pirates accompagnant Trevor seront tués par les PJ, ce dernier battra en retraite et essayera de quitter la tour. Il utilisera des cocktails Molotov pour se couvrir. Les coups de feu ont bien évidemment alerté de nombreux Infectés qui commencent à envahir l'étage.

SANS ISSUE ? (OBLIGATOIRE)

Les Infectés viennent par vague et il sera impossible aux PJ de sortir par où ils sont venus, à moins qu'ils ne fassent un grand ménage. En plus, un incendie s'est déclaré à cause des cocktails Molotov des Pirates.

En réussissant un jet de **Reconnaissance**, ils pourront voir que la cage d'ascenseur de l'étage est ouverte et ils pourront également constater que Trevor s'est enfuit en glissant le long des câbles de l'ascenseur. C'est apparemment la seule issue possible. Demandez aux PJ de faire un jet de **Force** afin de s'agripper et de contrôler leur vitesse de descente, un échec signifie que le PJ va trop vite ou lâche prise, faisant une chute mortelle une cinquantaine de mètres plus bas. Les PJ finissent par arriver dans le hall de la tour, complètement vide. Ils pourront voir le capitaine Trevor s'enfuir à toutes jambes par l'entrée principale. Les PJ peuvent décider de le poursuivre ou bien de retourner au pick-up maintenant qu'ils ont Hope avec eux. Le tout est de savoir ce que les PJ vont faire du bébé et des informations concernant sa soi-disant immunité contre l'infection cérébrale par Cordyceps une fois de retour à Jéricho.

Si les PJ décident de ne pas poursuivre Trevor, ce dernier lèvera l'encre et s'enfuira sans demander son reste. Trevor n'oubliera pas de sitôt les PJ et jurera de se venger. Il se pourrait même qu'ils le recroisent dans un avenir proche.

À LA POURSUITE DU CAPITAINE TREVOR

Les PJ se lancent à la poursuite de Trevor. N'oubliez pas qu'ils ont maintenant Hope avec eux.

Trevor se précipite vers Wolf River Harbor, où son bateau, la Belladona, est amarré avec les quatre derniers membres d'équipage à son bord. En réussissant un jet de **Mobilité**, les PJ peuvent rattraper Trevor alors qu'il monte sur le bateau. Si les PJ restent pour observer, ils verront le capitaine larguer les amarres et lancer les machines. S'ils veulent l'arrêter, c'est maintenant ou jamais. Si les PJ réussissent à éliminer les derniers Pirates, ils peuvent également capturer la Belladona pour leur refuge ou bien la détruire, cela restera leur choix.

UN RETOUR TRÈS PÉRILLEUX

Si les PJ ont choisi de poursuivre Trevor, retourner au pick-up sera plus difficile, des Infectés grouillent maintenant à chaque recoin, attirés par les bruits des combats. La nuit est tombée et la discrétion est hors de question avec Hope avec eux. Les PJ peuvent faire des jets d'**Endurance** ou bien ils peuvent décrire comment ils agissent pour gérer la situation. Dans tous les cas, ils finissent par enfin arriver tant bien que mal au pont, mais ils se rendent compte qu'ils sont poursuivis par plusieurs douzaines d'Infectés qui leur courent après. Faites-en sorte que cet événement final soit épique et mémorable, et que les PJ redoublent d'effort pour rejoindre le pick-up. Une fois dans la voiture, ils finissent par semer les infectés. Les PJ prennent alors la route pour rentrer au refuge.



ÉPILOGUE

Les PJ sont enfin de retour à Jéricho. Les blessés sont amenés à la clinique du Docteur Ross où ils seront soignés. Hope est également examinée par un médecin. Les PJ ont maintenant plusieurs décisions à prendre, vont-ils garder pour eux les informations concernant Hope, ou bien vont-ils en parler aux dirigeants du refuge ? Cela restera leur choix, qui pourrait entrainer diverses conséquences. Une fois l'aventure terminée, prenez le temps de faire un tour de table afin d'évaluer les diverses actions des PJ qui ont survécu durant l'aventure afin de leur octroyer des points d'Expérience qu'ils pourront ensuite dépenser comme ils le souhaitent (cf. page 18).

LE DESTIN DE HOPE

Hope est une magnifique petite métisse aux yeux marrons clairs âgée de quatorze mois en parfaite santé. Les PJ ont pris des risques énormes pour la secourir, ils vont maintenant décider de son futur, et cette décision aura des conséquences pour elle, le refuge et pour eux même. Les destins de Hope et ceux des PJ sont maintenant irrémédiablement liés, qu'ils le veuillent ou non.

L'avenir de Hope sera décrit dans la campagne *The Long Way Home*, disponible courant 2023, qui fera voyager les PJ jusqu'au Texas et plus loin encore, et où ils apprendront l'existence de la base avancée des Lucioles sur l'île de Santa Catalina, au large de la Californie.

DIRE LA VÉRITÉ SUR HOPE & ESSAYER DE SAUVER CE QU'IL RESTE DE L'HUMANITÉ

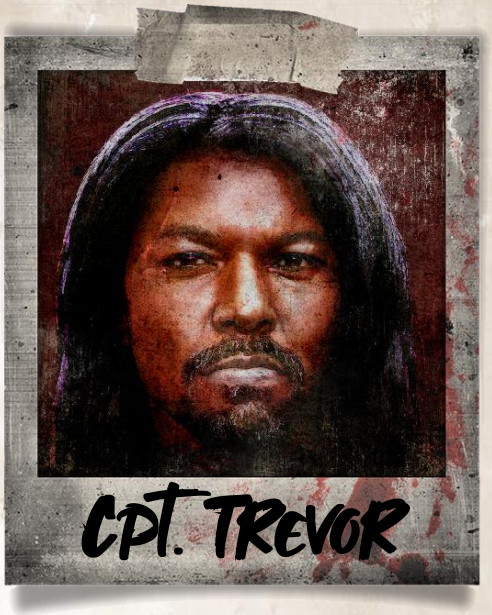
Les PJ partagent les informations qu'ils ont sur l'enfant avec le conseil de Jéricho. Septique, Charlie Hendricks (cf. page 285) fera quand même examiner Hope pour être sûr, et on découvrira effectivement des traces de Cordyceps dans son sang mais que celui-ci ne semble pas se développer. Cela prouvera bien qu'elle est immunisée. Le conseil conclura que l'immunité de Hope peut concrètement être une avancée dans le développement d'un remède et décidera d'envoyer un groupe à Fort Worth au Texas dans l'espoir de trouver les Lucioles et de leur remettre l'enfant. Les PJ sont évidemment sollicités pour accomplir cette périlleuse mission, et Hendricks leur fait bien comprendre que l'avenir de l'humanité repose peut-être sur leurs épaules. Aucune pression.

GARDER LE SECRET & EN SUBIR LES CONSÉQUENCES

Les PJ peuvent évidemment garder les informations au sujet de Hope pour eux. Hope sera alors confiée à une famille d'accueil (ou bien à l'un des PJ) et deviendra une résidente du refuge à part entière. Cependant, quelques mois plus tard, le refuge aura la visite d'un groupe d'hommes lourdement armés, les hommes de Leroy King, qui sont à la recherche d'un bébé correspondant à la description de Hope. Les PJ devront alors choisir entre leur remettre Hope et se battre afin de la protéger. Ils pourront éventuellement révéler son immunité au conseil de Jéricho qui décidera que cette enfant est trop importante pour être livrée à ces hommes. S'en suivra un périple jusqu'au Texas, avec les Kingsmen sur les talons.

ANTAGONISTES

Vous trouverez ci-après la description des PNJ principaux et mineurs que vos joueurs pourront rencontrer et affronter au cours de cette aventure. Concernant les Infectés ou les Pirates, utilisez les caractéristiques génériques présentes au Chapitre 10.



CAPITAINE TREVOR

Archétype : Contrebandier **Menace :** Modérée
Sexe : masculin **Age :** 45 ans
Taille : 1m85 **Poids :** 90 kg
Yeux : marrons **Cheveux :** noirs
Niveau de Santé : 4 **Humanité :** 3 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
4	3	4	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 3, Combat rapproché 2, Manipulation 3, Mobilité 1, Reconnaissance 1.

TALENTS

Baratineur, Sans pitié.

RELATIONS

Gros Bob (+1), Membres d'équipage de la Belladona (+0).

MOTIVATION

Préserver la Belladona, coûte que coûte. L'équipage est saccarifiable.

OBJET FÉTICHE

Harmonica appartenant à George Trevor.

ARMES & PROTECTION

Révolver .44 Magnum, Poignard.

ÉQUIPEMENT

Lampe torche, Cocktails Molotov (x2), Cartouches .44 Magnum (x6), Masque à gaz niveau I.

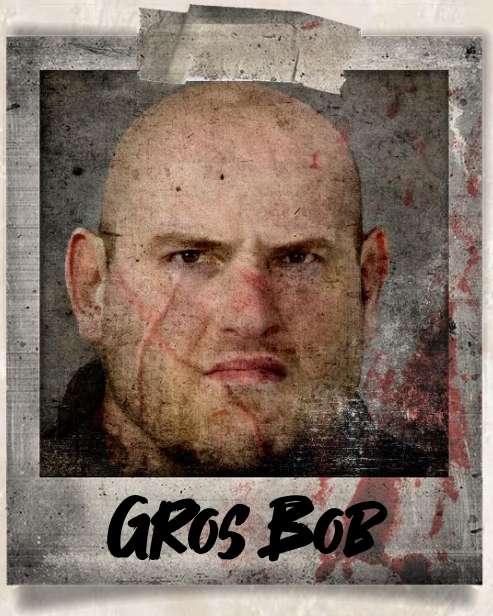
Ty Trevor est né et a grandi à La Nouvelle Orléans. Son père, George, était le capitaine et propriétaire d'un bateau fluvial, la Belladona, qu'il utilisait pour des croisières touristiques le long du fleuve Mississippi. Dès son plus jeune âge, Ty accompagna son père durant ses longs voyages, l'écoutant souffler dans son harmonica et appris tout ce qu'il y avait à savoir sur la navigation et sur le Mississippi, finissant par en connaitre les moindres recoins. Ty a 18 ans lorsque la pandémie se répand aux États-Unis, alors que la Belladona suit sa course sur le fleuve. Son père apprend par radio la situation et se met immédiatement en tête de sauver le plus de gens possible le long de son parcours qui les ramèneront à La Nouvelle Orléans, transformée en zone de quarantaine. Durant le trajet, son père réussit à sauver plusieurs dizaines de rescapés qui n'avaient pas pu être évacués à temps par l'armée. C'est durant l'un de ces sauvetages que la Belladona croisa un groupe de survivants qui n'avaient pas l'intention de se rendre dans une zone de quarantaine mais qui comptaient bien s'emparer du bateau et de toutes les possessions des passagers. Les Bandits tuèrent la moitié d'entre eux, dont le père de Ty avant que les passagers et l'équipage ne puissent contre-attaquer et les éliminer. Ce jour-là, Ty compris que le monde avait réellement changé et que la faiblesse n'était plus permise, il prit alors les commandes de la Belladona et décida de ne plus se rendre à la Nouvelle Orléans mais de rester sur le fleuve, ceux qui voulaient débarqués furent jetés par-dessus bord, les autres devinrent alors ses membres d'équipage et la Belladona se transforma en bateau pirate. Depuis ce jour et durant les années qui suivirent, la Belladona sillonna le Mississippi, ne faisant halte que pour trouver du carburant, des vivres ou pour piller les autres survivants qui croisaient son chemin, tout en évitant la FEDRA et les infectés. Ty Trevor rencontra également d'autres survivants qui comme lui avaient adopter la vie de flibustier qui lui firent découvrir des refuges sûrs pour lui et son équipage le long des différents fleuves du pays.

APPARENCE

Ty Trevor est un afro-américain qu'une quarantaine d'années, les cheveux coiffés en dreadlocks. Il est grand, décontracté et affiche un regard passif et serein, comme si rien n'avait d'importance. Il est vêtu d'un grand manteau long et porte parfois un tricorne sur la tête. Il ne quitte pour ainsi-dire jamais l'harmonica de son père.

PERSONNALITÉ

Ty Trevor est excentrique et de prime abord joviale. Il fait tout pour mettre ses interlocuteurs à l'aise afin d'obtenir ce qu'il veut d'eux. Il peut se montrer particulièrement cruel et utilise toujours son bras droit, Gros Bob, afin d'accomplir ses basses besognes. Il est égoïste et ne se soucie pas vraiment du bienêtre de son équipage, mise à part Gros Bob, pour lui, seul le bateau de son père est important et il sera prêt à sacrifier quiconque pour le préserver.



GROS BOB

Archétype : Charognard **Menace :** Modérée
Sexe : masculin **Age :** 39 ans
Taille : 1m92 **Poids :** 120 kg
Yeux : marrons **Cheveux :** chauve
Niveau de Santé : 5 **Humanité :** 2 (-1)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
5	4	2	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 2, Combat rapproché 3, Endurance 3, Survie 2.

TALENTS

Coriace, Sans pitié.

RELATIONS

Capitaine Trevor (+2), Membres d'équipage de la Belladona (+1).

MOTIVATION

Obéir aux ordres du capitaine Ty Trevor et le suivre jusqu'en enfer s'il le faut.

OBJET FÉTICHE

Médaille de Saint Elmo offerte par George Trevor.

ARMES & PROTECTION

Pistolet semi-auto 9mm, Machette.

ÉQUIPEMENT

Chargeurs 9mm (x2), Masque à gaz niveau I, Sac de sport contenant l'équipement des PJ.

De son vrai nom Robert Pratt Junior, Gros Bob est né et a grandi dans la petite ville de New Madrid au bord du fleuve Mississippi, au sein d'une famille moyenne où il connait une enfance des plus classiques, entouré de ses parents et de ses deux frères ainés.

L'année de ses 12 ans, l'infection cérébrale par Cordyceps commence à se propager très rapidement aux États-Unis, les habitants de la ville sont alors progressivement évacués par l'armée vers la zone de quarantaine de Kansas City, mais le convoi qui était censé passer par son quartier n'arrive jamais. La famille de Bob décide alors de fuir par ses propres moyens et commence à longer le fleuve. Au bout de quelques jours la famille Pratt croise la route de la Belladona, un bateau fluvial qui fait route vers la ZQ de La Nouvelle Orléans qui les prend à son bord. Là, Bob se lie d'amitié avec le capitaine du bateau et son fils, George et Ty Trevor. Le capitaine va jusqu'à lui offrir sa médaille de Saint Elmo, le Saint-Patron des marins, afin de le rassurer.

Durant plusieurs semaines, l'équipage de la Belladona porte secours à de nombreux survivants laissés en arrière durant l'évacuation, c'est durant l'un de ces sauvetages que la Belladona est attaquée par un groupe de plusieurs Bandits, bien décidé à s'emparer du navire. Durant l'affrontement, une grande partie des passagers sont tués, parmi lesquels tous les membres de sa famille. George Trevor sacrifie sa vie pour le sauver avant que Ty, son fils, aidé par les quelques membres d'équipage et passagers survivants ne puissent repousser et éliminer tous les assaillants. Ce jour-là, Bob perdit plus que sa famille, il perdit également son innocence. Lorsque Ty Trevor prend le contrôle de la Belladona, Bob rejoint son équipage sans hésité. Les années passent et Bob s'adapte très rapidement au nouveau monde laissé par la pandémie et se transforme en une véritable brute impitoyable. Devenu le bras droit du capitaine Trevor, il exécute le moindre de ses ordres, pillant, torturant et tuant pour lui, il va même jusqu'à mettre plusieurs fois sa vie en danger pour sauver celle de son capitaine. Il est la seule chose, mise à part la Belladona, à laquelle le capitaine Trevor tient vraiment.

APPARENCE

Gros Bob est un homme caucasien d'une quarantaine d'années à l'air féroce, grand, massif et chauve. Le côté droit de son visage ainsi que son corps sont bardés de plusieurs cicatrices. Il est vêtu d'un large ciré rapiécé de couleur marron. Il ne quitte jamais la médaille que le père du capitaine lui a offerte étant enfant.

PERSONNALITÉ

Bob n'est plus l'enfant craintif qu'il était jadis. C'est une brute mais qui est loin d'être stupide. Il est intimidant et n'hésite à aucun moment à employer la force pour arriver à ses fins. Il est très fidèle aux membres d'équipage de la Belladona et à son capitaine, à qui il obéie en tout, quelques soient les ordres. Il donnerait sa vie pour son capitaine, qu'il considère comme son propre frère.



MARIA DE LA CRUZ

Archétype : Archiviste
Menace : Faible
Sexe : féminin
Age : 30 ans
Taille : 1m68
Poids : 55 kg
Yeux : marrons clairs
Cheveux : noirs
Niveau de Santé : 3
Humanité : 5 (+0)

VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE
3	3	3	3

COMPÉTENCES

Combat à distance 2, Manipulation 2, Reconnaissance 2, Survie 2.

TALENTS

Aucun.

RELATIONS

Hope (+2), Roy (+1), Nancy (+1), Jordan (+1).

MOTIVATION

Protéger Hope de tout danger et s'assurer qu'elle soit amenée saine et sauve jusqu'aux Lucioles, ou mourir en essayant.

OBJET FÉTICHE

Médaille des Lucioles appartenant à sa mère.

ARMES & PROTECTION

Pistolet semi-auto 9mm, Surin.

ÉQUIPEMENT

Adresse de la cellule des Lucioles à Fort Worth au Texas.

Maria est née et a grandi à New York City, elle n'a que 3 ans lorsque l'infection cérébrale par Cordyceps se répand sur le monde. Sa famille quitte le Queens et est évacuée à Manhattan où elle a la chance de grandir dans l'une des zones de quarantaine les plus sécurisées de la Côte Est. Grâce au statut de sa mère, une biologiste de la FEDRA, sa famille est relogée dans un luxueux complexe d'appartements dans l'Upper Eastside. Elle découvre très jeune que ses deux parents, Sofia et Jorge, sont des sympathisants des Lucioles, sa mère fournissant du matériel médical ainsi que des renseignements à l'une de leurs cellules se trouvant à Fort Worth au Texas. Sa mère finit par être arrêtée et son père est abattu en tentant de la défendre, Maria est alors confiée à un orphelinat alors que sa mère est pendue.

Après l'Insurrection de 2023, Maria est envoyée au pensionnat militaire Douglas MacArthur dans la ZQ de Boston où durant six ans elle suit une formation et se lie d'amitié avec trois autres orphelins, Jordan, Nancy et Roy. Après avoir terminé ses classes en 2029, elle et ses amis sont renvoyés à Manhattan où ils intègrent une unité de patrouille chargée de contrôler les résidents de la ZQ. Une violente révolte instiguée par les détenus de la prison de Rickers Island sous la direction de Leroy King, un prisonnier qui réussit à unir la majorité des gangs de la prison, éclate, soutenue par une grande partie des résidents de la ZQ. Maria, ainsi que Jordan, Nancy et Roy décident de déserter et de rejoindre le camp des insurgés. Après un an de lutte, Leroy King finit par chasser la FEDRA hors de la ZQ, avant d'instaurer une sorte de dictature où les gangs faisaient la loi. Des années plus tard, Maria rencontre Emily, la seule des concubines de Leroy King ayant réussi à tomber enceinte, avec qui elle se lie d'amitié. Six mois après la naissance de sa fille, Hope, elles se retrouvent toutes les deux infectées par des spores de Cordyceps. Emily est tuée par Leroy King avant qu'elle ne puisse changer totalement alors que Hope ne développe aucun symptôme visible. Maria se rend compte que l'enfant est immunisée et est peut-être la clé d'un vaccin. Elle décide alors avec ses trois anciens camarades de la FEDRA d'enlever Hope à son père afin de l'amener à l'ancienne cellule des Lucioles de Fort Worth au Texas. Le groupe quitte Manhattan avec le bébé et prend la direction du Texas en avion, mais celui-ci s'écrase dans une tour à Memphis après deux heures de vol. Maria et Hope sont les seules à en sortir vivantes.

APPARENCE

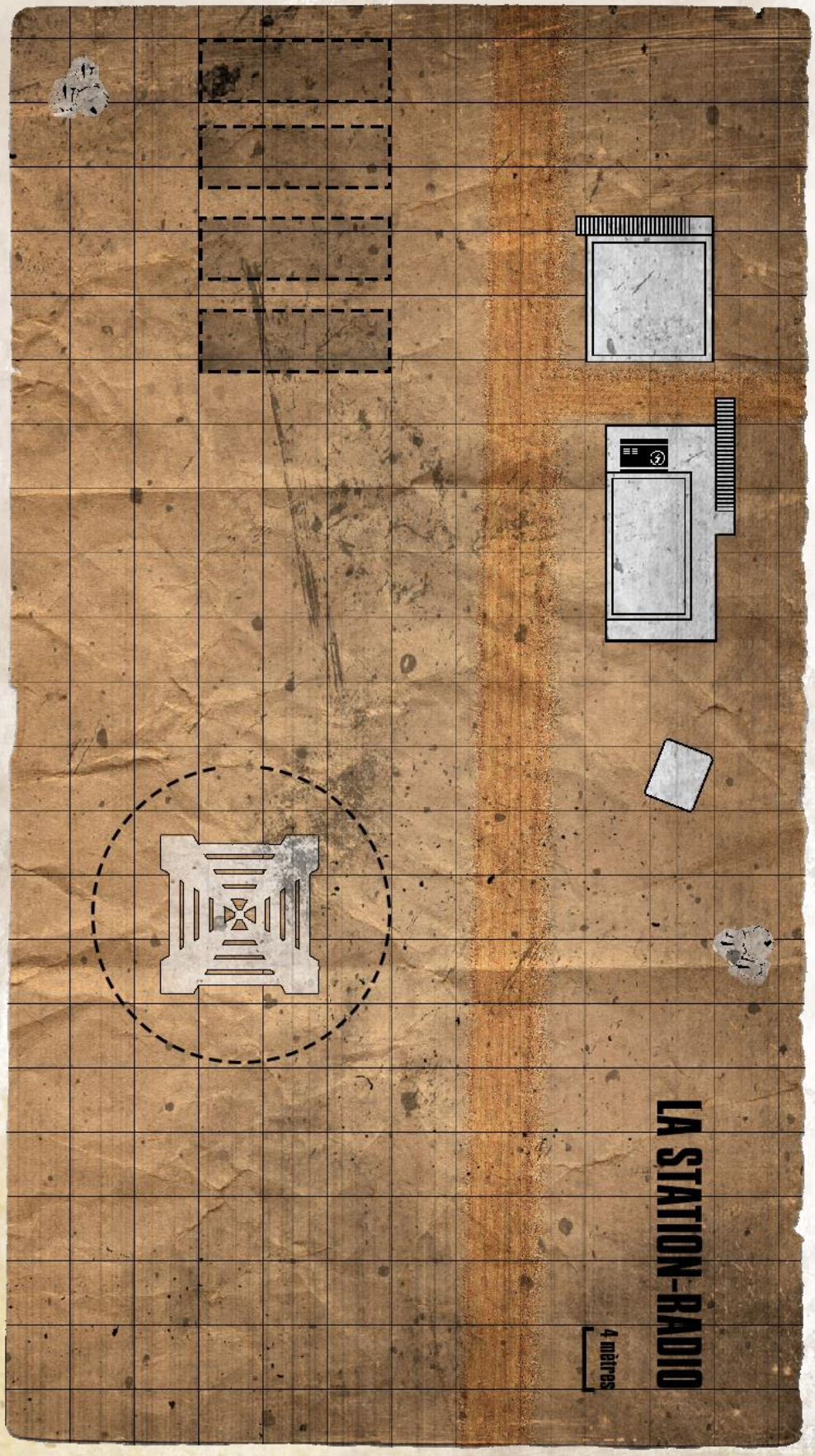
Maria est une jeune femme d'une trentaine d'années de petite stature d'origine portoricaine, aux yeux clairs, à la peau mate et aux cheveux noirs.

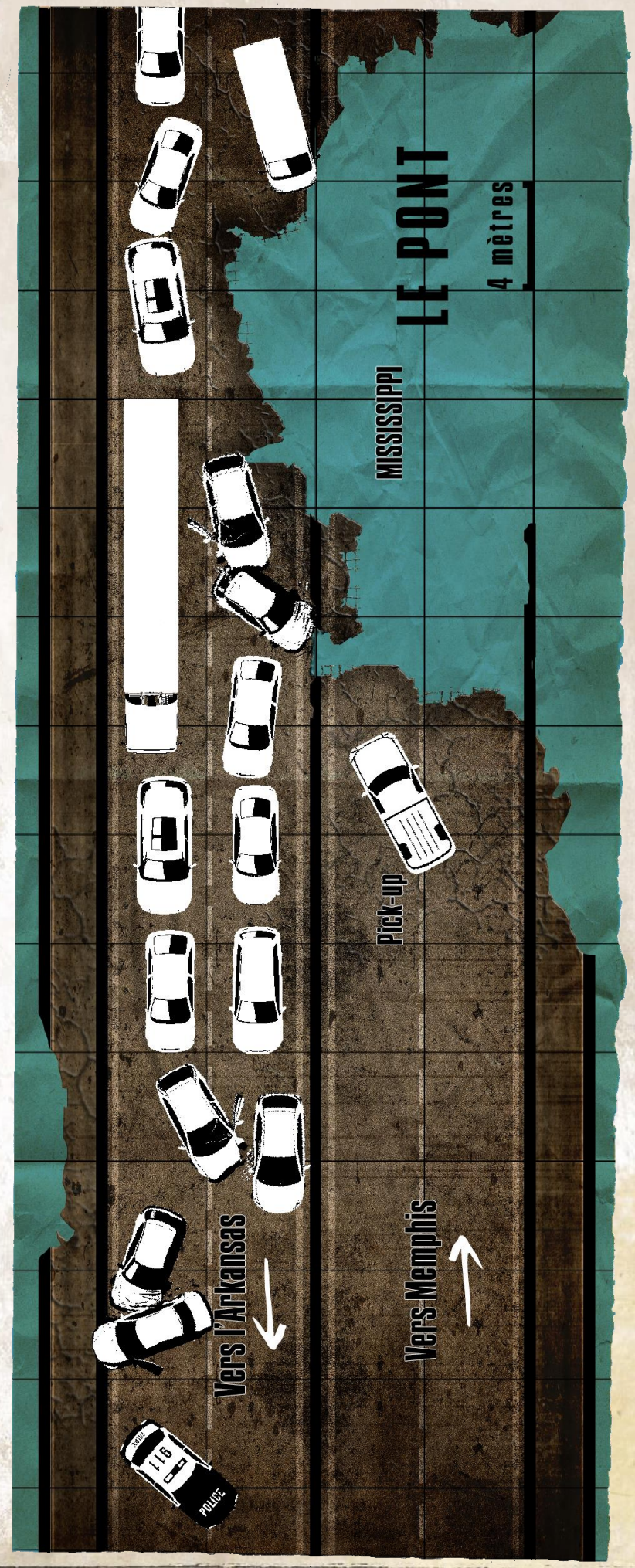
PERSONNALITÉ

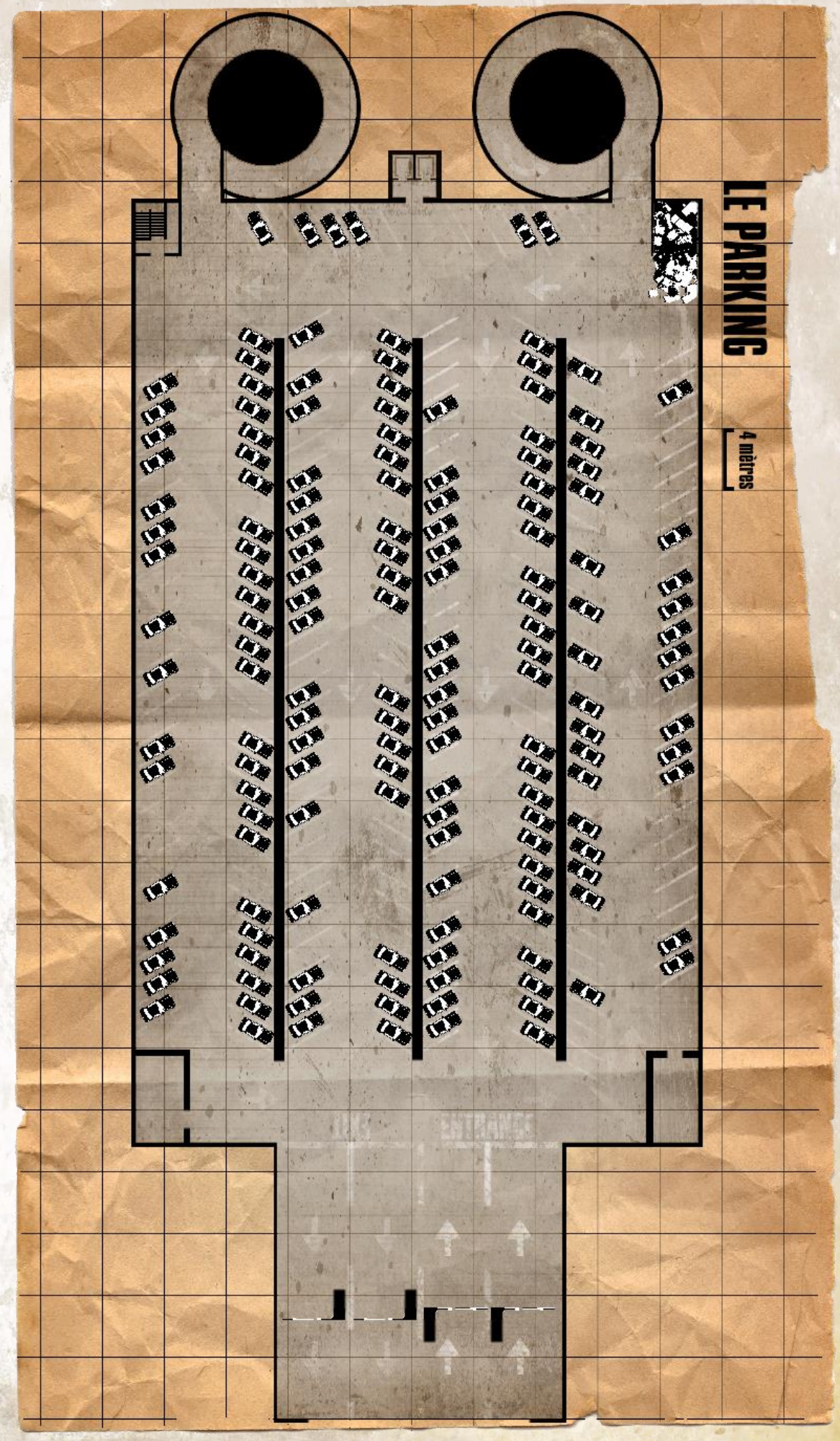
Maria est une femme déterminée et volontaire. Elle est prête à tous les sacrifices afin de mener Hope jusqu'aux Lucioles, bien consciente que le salut de l'humanité se cache peut-être en elle.

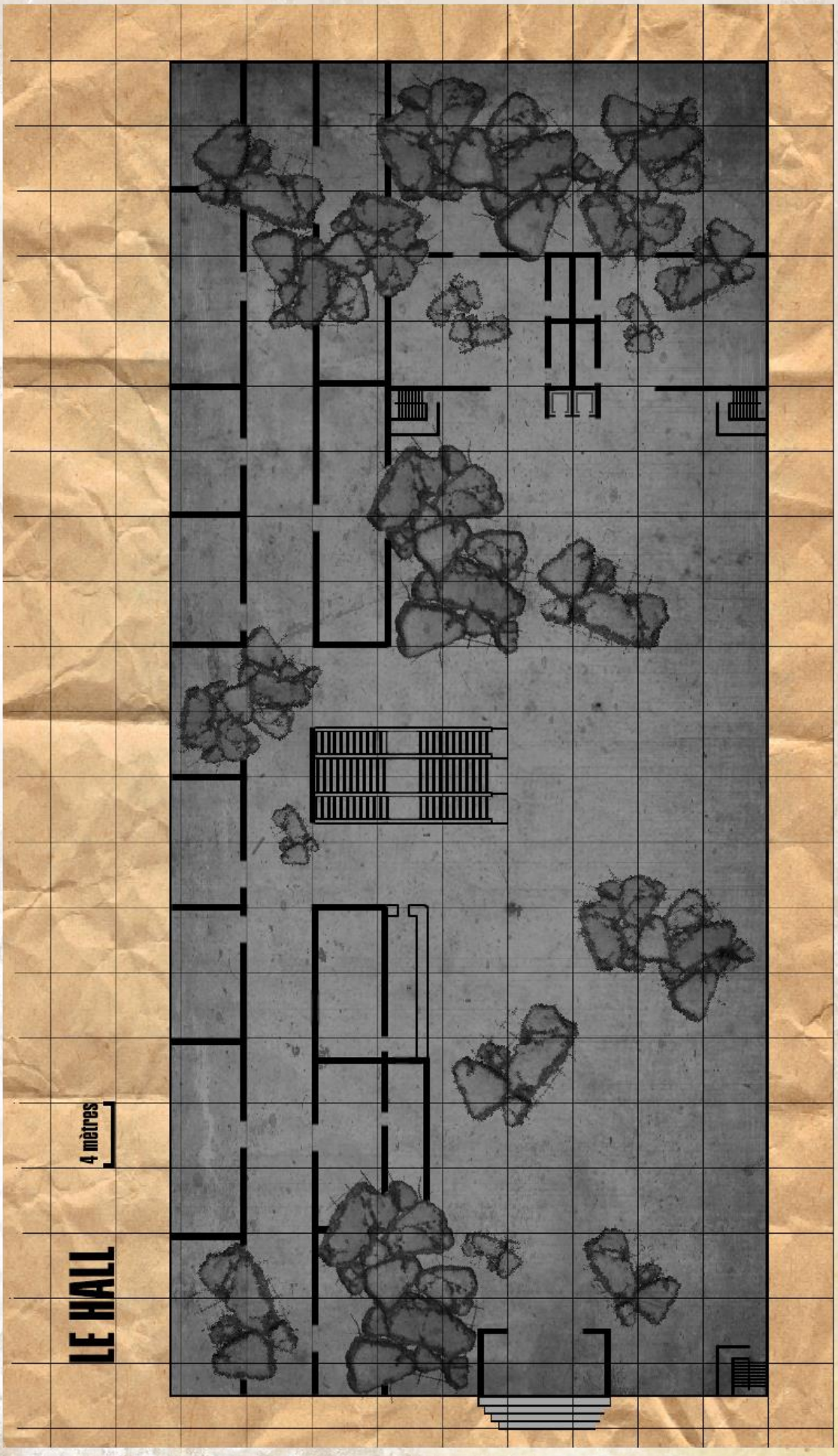
PLANS & AIDES DE JEU

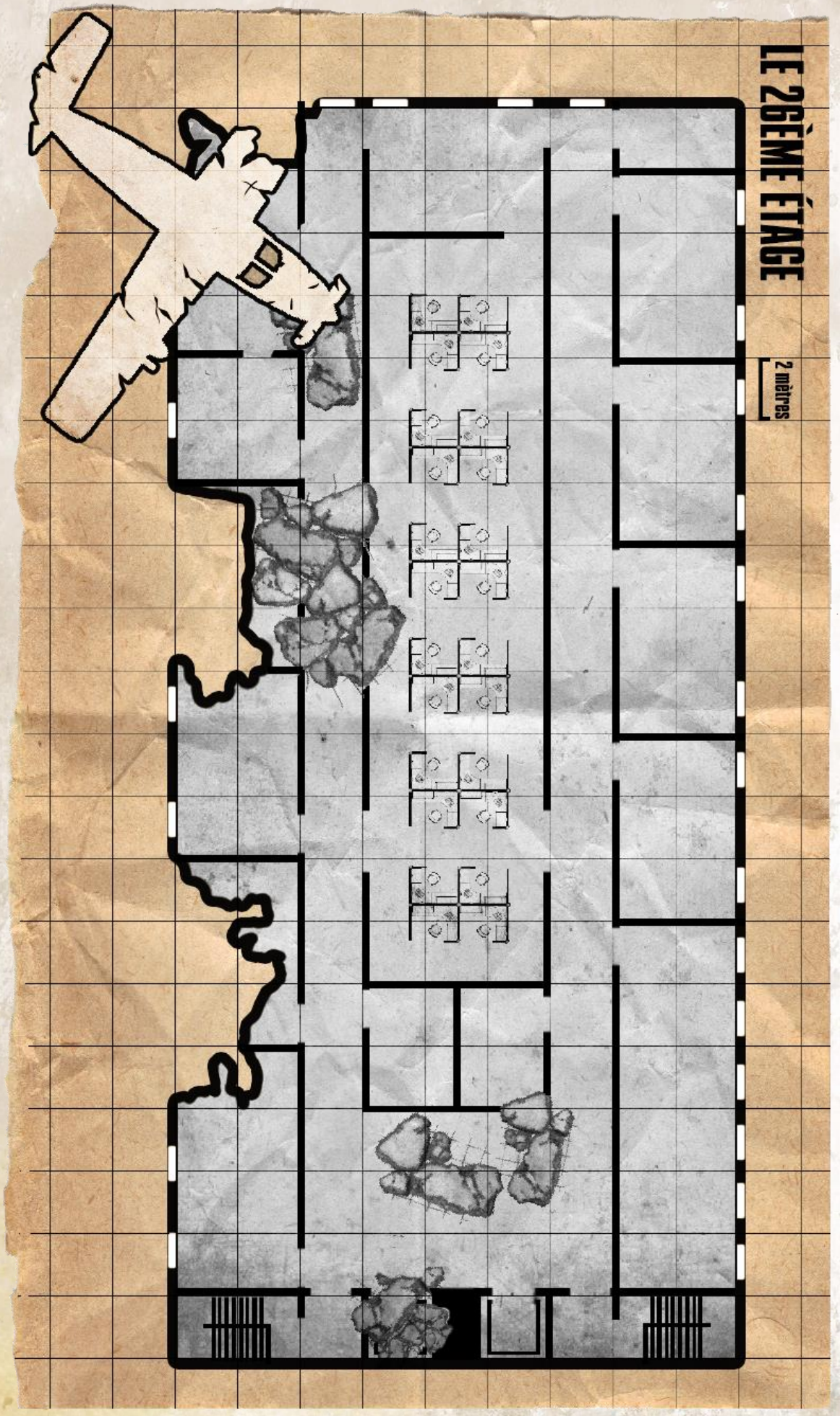
Vous trouverez ci-après les plans des différents lieux que les PJ pourront explorer durant cette aventure ainsi que quelques aides de jeu. Les plans présentés ici sont délibérément dénués d'icônes et d'annotations, vous pourrez ainsi les remettre aux PJ afin de gérer au mieux leurs déplacements durant le *mode exploration*.

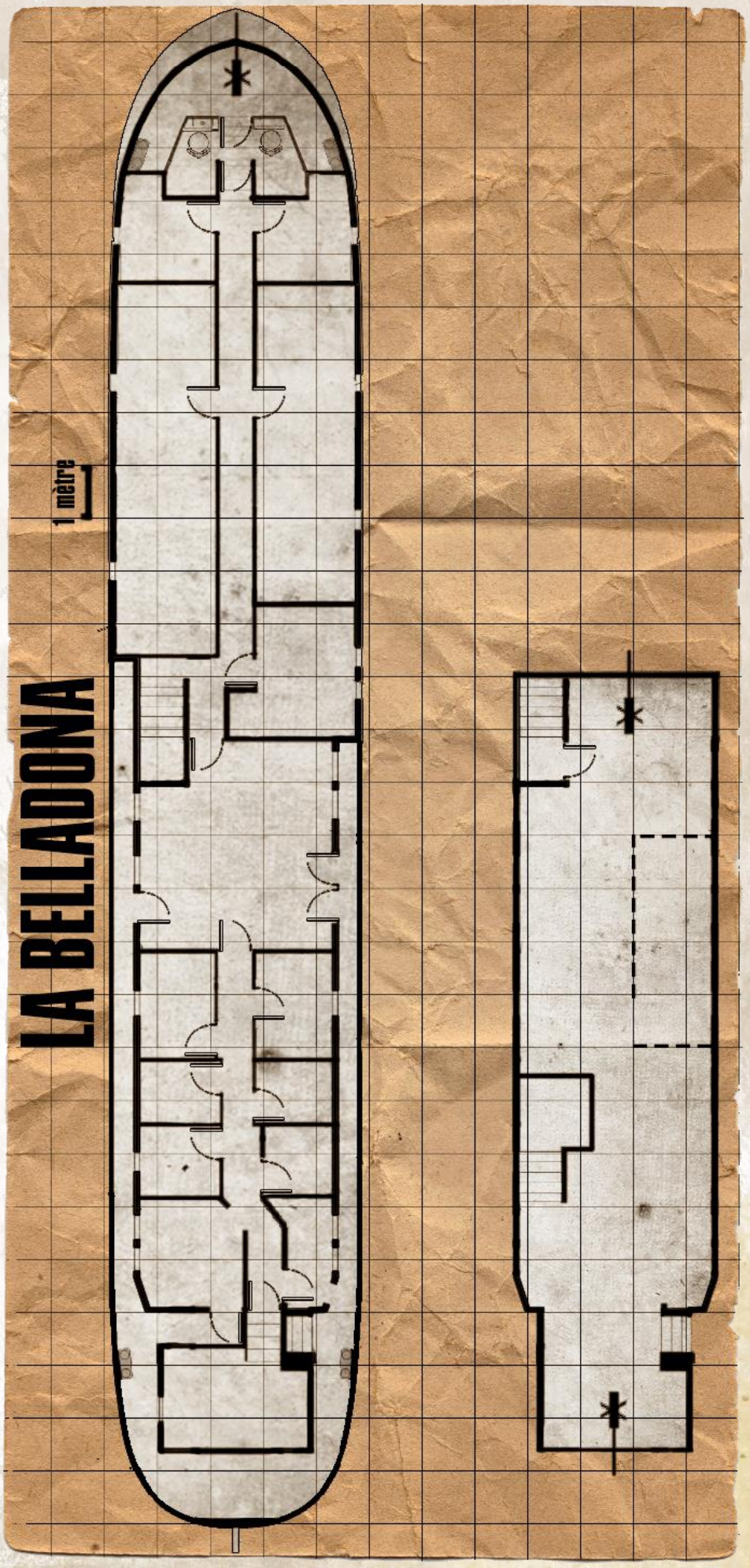



LE PONT
MISSISSIPPI
4 mètres
Pick-up
Vers Memphis
Vers l'Arkansas
911
POLICE

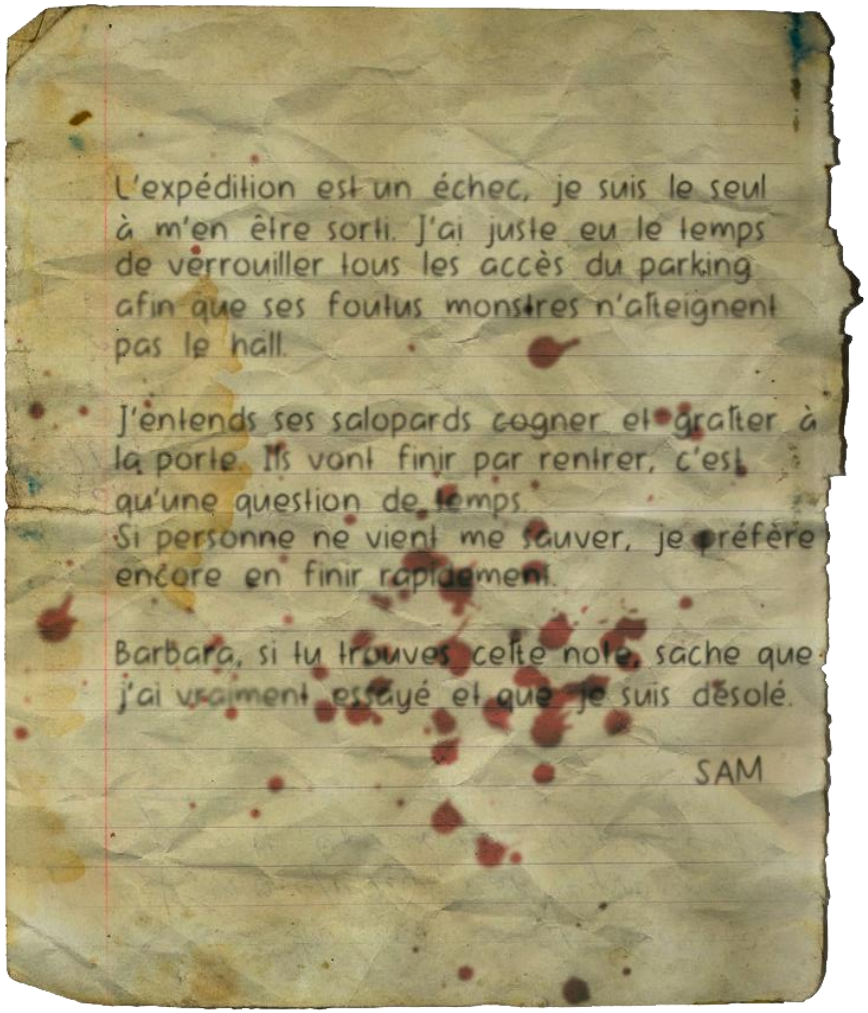

LE PARKING
4 mètres


LE HALL
4 mètres


LE 26ÈME ÉTAGE
2 mètres


LA BELLADONA
1 mètre

Note de Sam Garland



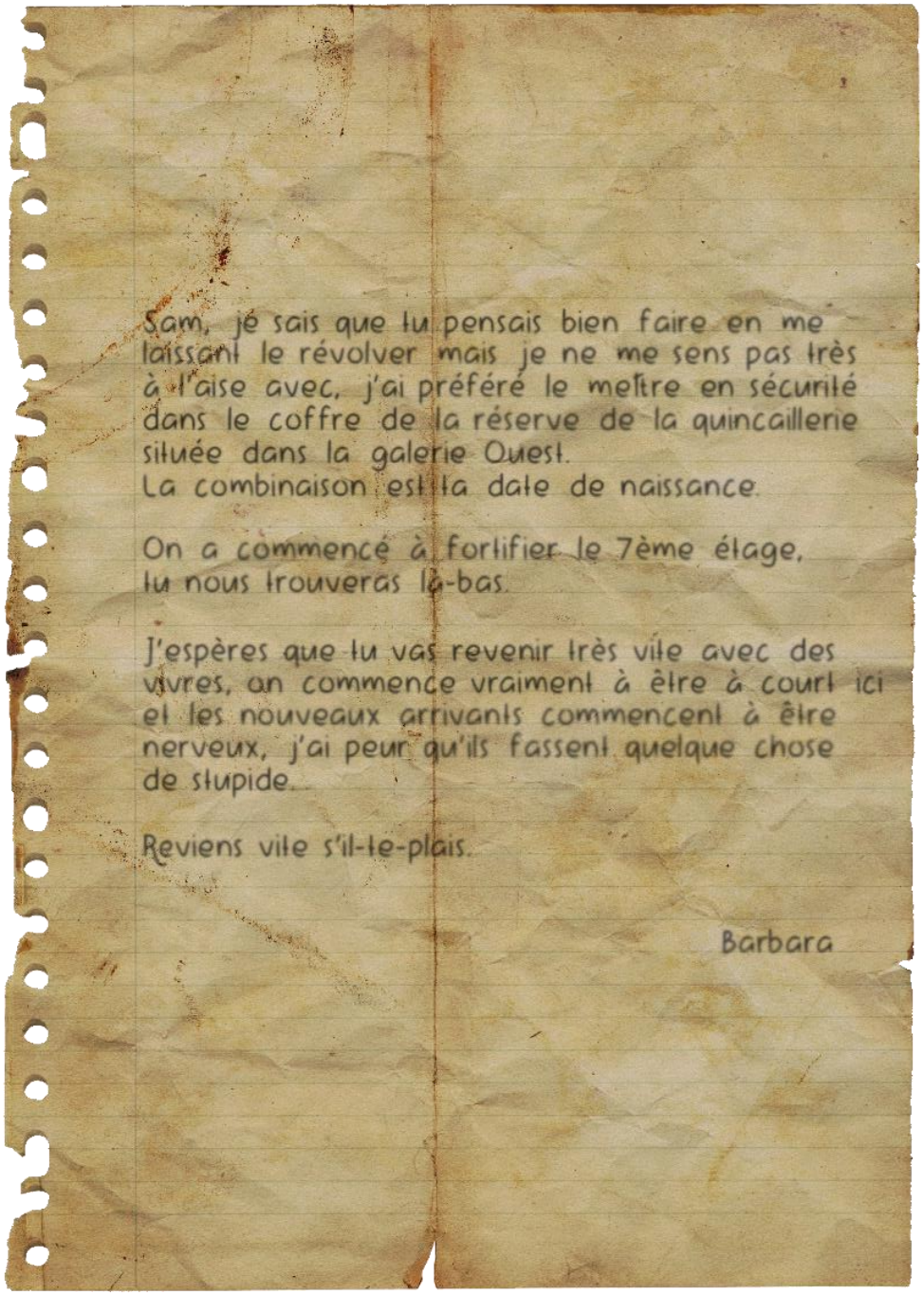
L'expédition est un échec, je suis le seul à m'en être sorti. J'ai juste eu le temps de verrouiller tous les accès du parking afin que ses foutus monstres n'atteignent pas le hall.

J'entends ses salopards cogner et gratter à la porte. Ils vont finir par rentrer, c'est qu'une question de temps.
Si personne ne vient me sauver, je préfère encore en finir rapidement.

Barbara, si tu trouves cette note, sache que j'ai vraiment essayé et que je suis désolé.

SAM

Note de Barbara Keaton



Sam, je sais que tu pensais bien faire en me laissant le révolver mais je ne me sens pas très à l'aise avec, j'ai préféré le mettre en sécurité dans le coffre de la réserve de la quincaillerie située dans la galerie Ouest.
La combinaison est ta date de naissance.

On a commencé à fortifier le 7ème étage, tu nous trouveras là-bas.

J'espères que tu vas revenir très vite avec des vivres, on commence vraiment à être à court ici et les nouveaux arrivants commencent à être nerveux, j'ai peur qu'ils fassent quelque chose de stupide.

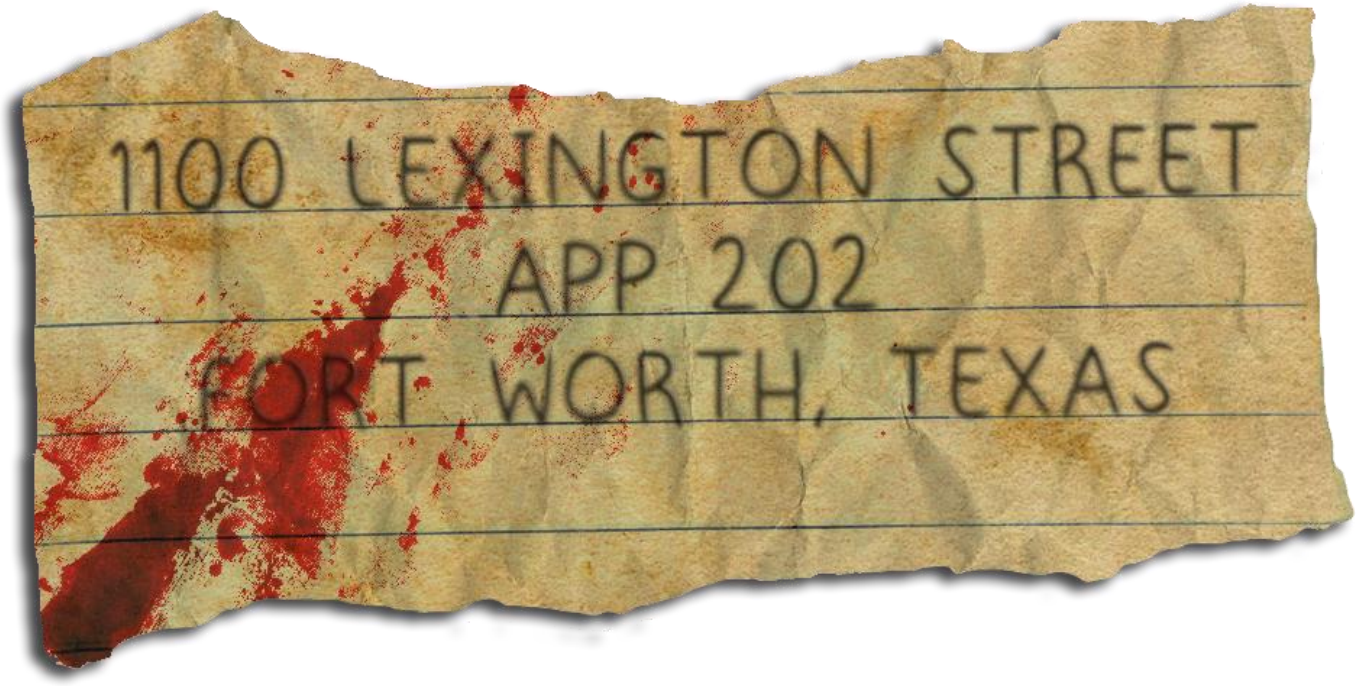
Reviens vite s'il-te-plais.

Barbara

Plan de Memphis



Adresse de la cellule des Lucioles



THE LAST OF US
LE JEU DE RÔLE

NOM :

JOUEUR :

GÉNÉRATION :

ARCHÉTYPE :

APPARENCE :

PERSONNALITÉ :

SEXE : **AGE :**

TAILLE : **POIDS :**

YEUX : **CHEVEUX :**

VIGUEUR

COMBAT RAPPROCHÉ .....
ENDURANCE .....
FORCE .....

AGILITÉ

COMBAT À DISTANCE .....
FURTIVITÉ .....
MOBILITÉ .....

ESPRIT

ARTISANAT .....
RECONNAISSANCE .....
SURVIE .....

EMPATHIE

COMMANDEMENT .....
MANIPULATION .....
SOINS MÉDICAUX .....

MOTIVATION

.....

TALENTS

.....
.....
.....
.....
.....
.....

RELATIONS

	-2	-1	+0	+1	+2
.....	○	○	○	○	○
.....	○	○	○	○	○
.....	○	○	○	○	○
.....	○	○	○	○	○
.....	○	○	○	○	○
.....	○	○	○	○	○

HUMANITÉ

MOD. AUX JETS D'EMPATHIE

POINTS DE DÉSESPOIR ○○○○○ ○○○○○

OBJET FÉTICHE

.....

PROTECTIONS

MALUS

.....
.....

TRAUMAS

NIVEAU DE SANTÉ ○ ○○○○○ ○○○○○

BLESSURES CRITIQUES : .....

.....

NIVEAU DE STRESS ○○○○○ ○○○○○

TROUBLES MENTAUX : .....

.....

ÉTATS PHYSIQUES

AFFAMÉ ○
DÉSHYDRATÉ ○
ÉPUISÉ ○
HYPOTHERMIE ○
INFECTÉ ○

EXPÉRIENCE

○

2D6	LOCALISATIONS	NIVEAUX	DURABILITÉ
12	*Tête*	..... [ ]	□□□□□
11	*Bras gauche*	..... [ ]	□□□□□
10	*Bras droit*	..... [ ]	□□□□□
8-9	*Poitrine*	..... [ ]	□□□□□
6-7	*Abdomen*	..... [ ]	□□□□□
4-5	*Jambe droite*	..... [ ]	□□□□□
2-3	*Jambe gauche*	..... [ ]	□□□□□

ÉQUIPEMENT

ENCOMBREMENT

.....
.....
.....
.....
.....

CONSOMMABLES & ÉLÉMENTS DE BASE

Eau [ ] *Carburant* [ ]
Rations [ ] *Filtres à air* [ ]
Alcool [ ] *Lame* [ ]
Chiffon [ ] *Lien* [ ]
Explosif [ ] *Sucre* [ ]

ARMES

	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	MUNITIONS	DURABILITÉ	PARTICULARITÉS
.....	.....	.....	.....	.....	[ ] □□□□□ □□□□□	.....
.....	.....	.....	.....	.....	[ ] □□□□□ □□□□□	.....
.....	.....	.....	.....	.....	[ ] □□□□□ □□□□□	.....
.....	.....	.....	.....	.....	[ ] □□□□□ □□□□□	.....

THE LAST OF US © 2013-2020 Naughty Dog, Sony Computer Entertainment. All rights reserved. Year Zero Engine OGL © Free League. Character sheet used for free. © 2022 Romain Grolleau.

THE LAST OF US
LE JEU DE RÔLE

FEUILLE DE PNJ

Nom :	Archétype :	Niveau de Menace :
Sexe :	Age :	Niveau de Santé :
Taille :	Poids :	Niveau de Stress :
Yeux :	Cheveux :	Humanité :

VIGUEUR ○ **AGILITÉ** ○ **ESPRIT** ○ **EMPATHIE** ○

COMBAT RAPPROCHÉ :	COMBAT À DISTANCE :	ARTISANAT :	COMMANDEMENT :
ENDURANCE :	FURTIVITÉ :	RECONNAISSANCE :	MANIPULATION :
FORCE :	MOBILITÉ :	SURVIE :	SOINS MÉDICAUX :

TALENTS

ARMES

	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	MUNITIONS	DURABILITÉ

PROTECTION

	NIVEAU	DURABILITÉ	MALUS

BIOGRAPHIE

APPARENCE

PERSONNALITÉ

MOTIVATION

OBJET FÉTICHE

ÉQUIPEMENT

THE LAST OF US
LE JEU DE RÔLE

FEUILLE DE VÉHICULE

Type :
Taille :
Maniabilité :
Durabilité :

Équipage :
Cargo max :
Vitesse :
Blindage :

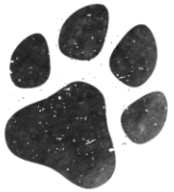
Autonomie :
Plafond :
Niveau de *Carburant* :
Dégâts lors d'une collision :

CUSTOMISATIONS

CARGO

ARMEMENT EMBARQUÉ

BONUS DÉGÂTS PORTÉE MUNITIONS



THE LAST OF US
LE JEU DE RÔLE

FEUILLE DE MONTURE/ COMPAGNON ANIMAL

Nom :
Espèce :
Vitesse :
Niveau de Santé :

VIGUEUR ○ AGILITÉ ○ ESPRIT ○ EMPATHIE ○

COMPÉTENCES

CAPACITÉS INNÉES

ATTAQUES

BONUS DÉGÂTS

PROTECTION

NIVEAU

RESSOURCES

THE LAST OF US
LE JEU DE RÔLE

FEUILLE DE REFUGE

Nom du refuge : **Localisation :**

Dirigeant(s) : **Système politique :**

Taille : **Population :**

Nombre d'aménagements max : **Niveau de Défense :**

COHÉSION RESSOURCES SÉCURITÉ TECHNOLOGIE

RÉSIDENTS IMPORTANTS

Nom	Fonction	Relation avec les PJ

DÉVELOPPEMENT DU REFUGE

Aménagements	Bonus et améliorations

CARTES D'INITIATIVE











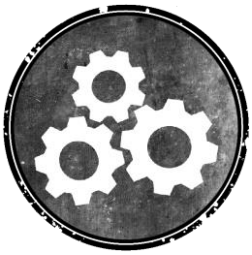


ICONES POUR PLAN

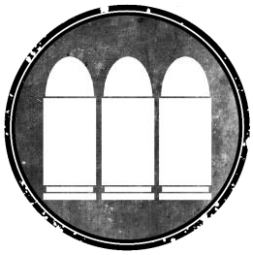

Coffre-fort


Matériel médical


Arme de contact


Interaction


Arme à distance


Munitions


Zone contaminée


Cartes de rationnement

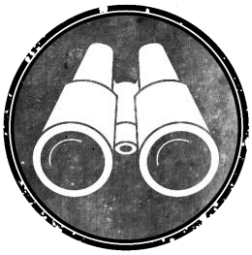

Carburant


Eau



Filtres à air


Rations


Point d'observation

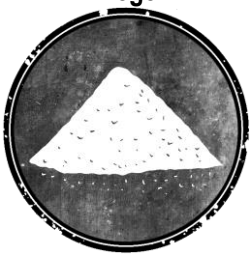

Piège


Artefact


Explosif


Alcool


Lame


Sucre


Lien


Chiffon


Source d'alimentation


Bouteille en verre vide


Brique de chantier


Infectés


Survivants

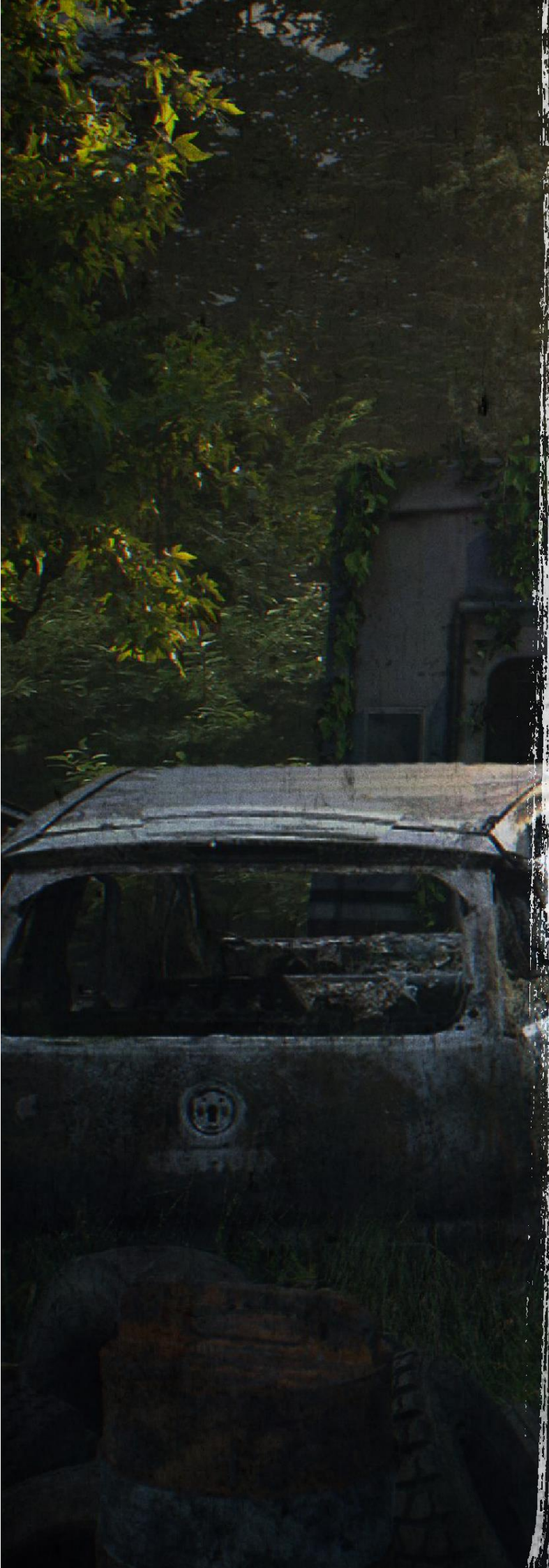

Escaliers/ Échelle


Verrou


Jetons pour Personnages-Joueurs

NOTES


CANADA
Tacoma
Seattle
Portland
Salem
Columbia
Fort Benton
Jackson
Sacramento
Salt Lake City
San Fransisco
New Eden
San Jose
Las Vegas
Santa Barbara
Los Angeles
Avalon
San Diego
Phoenix
Palo Verde
Tucson
Cochise
El Paso
Albuquerque
Santa Fe
Denver
Wolf Creek
Cooper
Des Moines
Prairie Island
Point Beach
Palisade
Donald C. Cook
Fermi
Chicago
Byron
Lasalle
Kansas City
Callaway
Oklahoma City
Arkansas Nuclear One
Jericho
Dallas
Comanche Peak
Houston
Port Arthur
Baytown
Garyville
La Nouvelle Orléans
Cleveland
Pittsburgh
Nine Mile Point
Seabrook
Boston
Providence
Indian Point
Hartford
Manhattan
Baltimore
Washington D.C.
Fort Monroe
Atlanta
Vogtle
Jacksonville
Orlando
Tampa
Miami
OCÉAN PACIFIQUE
OCÉAN ATLANTIQUE
MEXIQUE
GOLFE DU MEXIQUE
N
O
E
S
300 km
Zones de quarantaine opérationnelles
Zones de quarantaine abandonnées
Centrales nucléaires
Raffineries de pétrole
Communautés autonomes
Routes inter-États
CARTE DU NO MAN'S LAND



LE MONDE TEL QUE NOUS LE CONNAISSIONS A DISPARU.

Nous sommes en l'an 2040.
Vingt-sept ans se sont écoulés depuis qu'une pandémie provoquée par la mutation d'une variété du Cordyceps, un champignon parasite, s'est rapidement répandue et a infecté des milliards de personnes à travers le monde. Aujourd'hui, les derniers humains arpentent une terre désolée et sauvage où la nature a repris ses droits et survivent comme il le peuvent, entre humanité et désespoir, santé et maladie, passé et futur. Ils sont les DERNIERS D'ENTRE NOUS.

THE LAST OF US, le jeu de rôle est une adaptation des jeux vidéo créés par les studios Naughty Dog, édités et distribués par Sony Computer Entertainment.

Dans ce livre vous trouverez tout le matériel nécessaire pour de créer des personnages uniques afin de leur faire vivre des aventures palpitantes dans un univers désespéré, cruel et violent.

Ce jeu de rôle utilise le système Year Zero Engine, créé et développé par les éditions Free League. Les règles ont été spécialement adaptées afin de vous faire vivre une expérience intense, fidèle aux thèmes abordés dans les jeux vidéo The Last Of Us.

THE LAST OF US, le jeu de rôle est une création de fan. Ce livre aborde des thèmes matures pouvant heurter la sensibilité de certaines personnes, sa lecture est de préférance réservée à un publique adulte.

Ce document peut être reproduit, photocopié ou modifié à titre personnel uniquement et ne peut faire l'objet d'une quelconque commercialisation sauf accord écrit des différents ayants droit.

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT ®

NAUGHTY DOG

YEAR ZERO ENGINE