

Gwalchmei

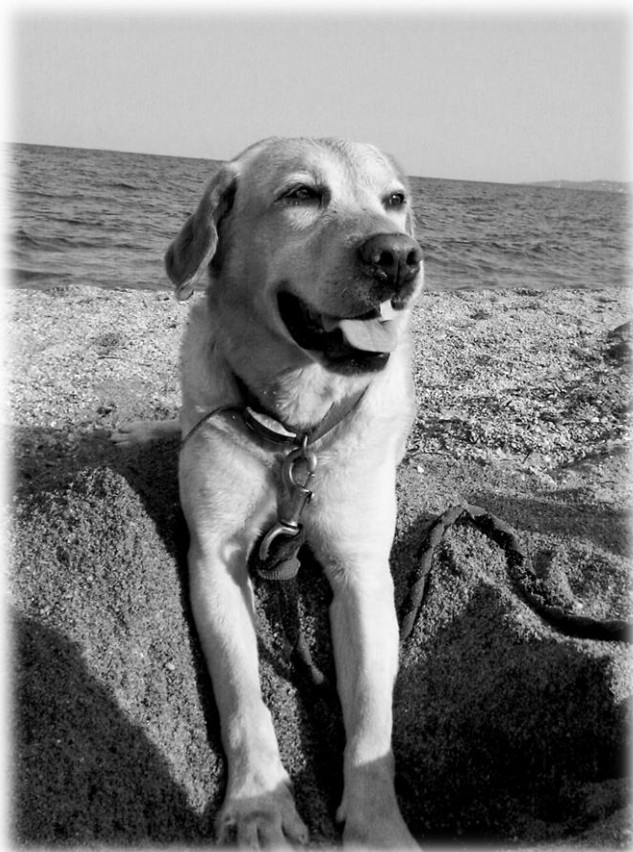
AD NAUSEAM

La série dont vous êtes le Héros

Saison 1 : « Ce qui ne vous tue pas »

Cette première saison est dédiée au plus fidèle compagnon que j'ai eu, mon confident, mon sincère ami, qui m'a supporté toutes ces années. Avec lui, j'ai dû marcher des milliers de kilomètres, occupé autant à laisser vagabonder mon esprit qu'à le regarder embrasser la vie, simplement, sans artifice ou acrimonie. Une joie profonde, débordante, contagieuse qu'il communiquait sans relâche, vous incitant à apprécier l'instant qui s'enfuit et à vous dépêtrer des méandres accablant de la mémoire.

Un appel, une exhortation à vibrer intensément.



Pirate 2002 - 2018

*"Ce n'est pas la plus forte ni la plus intelligente des espèces qui survivra,
mais celle qui sera la plus apte à s'adapter"*

Préambule

Cette série d'AVH est inspirée du jeu de rôle de **Julien Blondel, Vermine**. Elle pioche aussi ses idées vagabondes dans d'autres univers post-apocalyptique.

D'ailleurs, *Mad Max*, *Walking Dead*, *Fallout* sont autant de références qui colorent le monde décrit dans ces pages et influencent les aventures de Gabriel.

Ici pourtant, pas de cataclysme nucléaire, d'invasion extra-terrestre ou de morts-vivants décharnés.

Les choses se sont passées plus insidieusement avant de prendre une ampleur terrifiante. Elles ont alors révélé un dessein cohérent, implacable. Le fruit d'une réaction élémentaire qui dépassa l'entendement.



Ad Nauseam

Afin de profiter pleinement de l'histoire et d'en comprendre les enjeux, il est fortement conseillé de débiter par la lecture de l'épisode zéro, ***Ad Nauseam***, même si ce dernier ne précède pas celui que vous vous apprêtez à vivre.

En fait, il n'est même pas lié chronologiquement aux événements qui vont être narrés ici. Il s'agit plus d'une parabole, d'un futur possible. Une éventuelle destinée à laquelle la conséquence des choix que vous allez effectuer (le héros de cette aventure), pourrait conduire.

Son intérêt est avant tout de planter le décor, décrire le quotidien de l'humanité dans un monde livré à la réalité crue d'une nature révoltée. Votre monde ! Où les vivants, débarrassés d'une antique morale obsolète établissent sur les cendres des cités en ruines de nouvelles règles dont l'unique but est de survivre un jour de plus.

Par tous les moyens...

Règles

Pour jouer, vous n'aurez besoin que d'un simple dé à 6 faces, la feuille de personnage *Ad Nauseam* (que vous trouverez en téléchargement), un crayon et une gomme.

La principale caractéristique qui définit votre personnage est son *niveau de santé* directement liée à ses *points de vie* (PdV).

Vous débutez cette histoire en pleine possession de vos moyens, soit avec un capital de 20 PdV.

Sain et sauf	Légèrement blessé	Blessé	Gravement blessé	Mort
20-20 PdV	16-19 PdV	9-15 PdV	1-8 PdV	0 PdV
	Pas de malus	-1 au jet de combat	-2 au jet de combat	

Au cours de vos voyages, votre *niveau de santé* et les *points de vie* associés vont certainement fluctuer au fil des rencontres et des événements qui vont jaloner un parcours assurément tumultueux.

Si vos PdV tombent à zéro, cela signifie la mort de votre personnage et la fin de cette aventure.

Vous remarquerez qu'à chaque niveau de santé correspond des seuils de PdV ainsi que d'éventuels modificateurs de *jet de combat*.

Ainsi, si votre personnage ne dispose plus que de 14 PdV, il sera considéré comme blessé et souffrira d'un malus de 1 point pour tous ses jets de combat.

Il vous sera possible de récupérer des PdV en ayant recours à la médecine, après une nuit de repos ou en ingurgitant un repas revigorant.

Sauf mention contraire, votre score de PdV ne peut jamais dépasser son niveau initial.

Compétences

Afin de personnaliser quelque peu votre avatar, choisissez **quatre compétences** dans la liste dessous et reportez-les sur votre feuille de personnage.

Pro du stock : prévoyant, curieux et débrouillard, vous n'avez pas d'égal pour dénicher de l'équipement supplémentaire. Au début de cet épisode, vous disposez des objets suivants : *trousse de premier secours (permet de récupérer 6 PdV en dehors des combats en une ou plusieurs prises)*, une grenade à fragmentation, 6 balles 9 mm Parabellum.

Le Pro du Stock voit sa capacité d'encombrement majorée de 2.

Expert du combat à distance : votre instruction militaire vous confère une faculté certaine dans le maniement des armes à distance (pistolet, fusil, arc, arbalète...). *Ajoutez systématiquement 1 à votre jet de combat lorsque vous utilisez ce type d'armes.*

Champion de Pencak-Silat : lutteur hors pair, vous êtes particulièrement entraîné aux techniques de *close-combat*. *Ajoutez systématiquement 1 à votre jet de combat lorsque vous vous battez au corps à corps (mains nues, armes blanches ou contondantes).*

Dur à cuire : votre condition physique est exceptionnelle et les cicatrices qui vous zèbrent le corps témoignent de votre tempérament de Trompe-la-mort. *A chaque combat, vous pouvez ignorer les 2 premiers PdV perdus lors de l'affrontement. De plus,*

votre score initial de PdV est de 22 (votre niveau de santé "Sain et sauf" s'étale donc de 22 à 20 PdV).

Botaniste : identifier les différentes formes de végétaux, être capable de trouver des plantes aux vertus curatives ne sont pas les seuls avantages de cette discipline. Un botaniste saura ce qu'il peut prélever dans la nature afin de s'en nourrir et évitera les espèces toxiques dont la recrudescence devient une menace permanente pour tous les survivants.

Entomologiste : l'étude des insectes s'est transformée désormais en connaissance de l'ennemi et cela vous confère un avantage certain ! Reconnaître du premier coup d'œil l'araignée qui vient de vous piquer et anticiper les effets du poison, trouver aisément le point faible d'une espèce ou savoir quelle arme employer pour repousser un essaim agressif, connaître leur mode de vie, de reproduction, leur organisation. Voilà quelques-uns des intérêts liés au métier d'entomologiste.

Immunisé : vous bénéficiez d'un métabolisme hors du commun. Vous êtes beaucoup moins sensible aux infections, maladies et substances nocives. Votre capacité de régénération vous permet ainsi de survivre aux contaminations les plus graves comme aux piqûres réputées mortelles des espèces les plus venimeuses. *Diminuez systématiquement de 1 point le résultat du jet de risque suite à la consommation d'eau (voir paragraphe « Boire ») ainsi qu'à celui du jet d'infection.*

Réflexes éclair : rapide vous concernant serait un euphémisme. Vous réagissez simplement plus vite que tout le monde et cela vous donne presque toujours l'avantage de l'initiative, même lorsqu'on vous attaque par surprise. Dans ce monde impitoyable, le vainqueur est souvent celui qui tire le premier.

Baroudeur : spécialiste de la survie en milieu hostile, voyageur infatigable, astucieux et attentif, vous avez l'habitude de vous

débrouiller seul quel que soit votre environnement. En un mot vous êtes ce que les survivants appellent, "*un adapté*".

Né sous la bonne étoile : que veut dire « être chanceux » dans ce désastre qu'est devenue notre existence ? Peut-être, avoir l'opportunité de se le demander chaque jour ! Car malgré les mille dangers qui guettent l'humanité, on dirait bien que le destin vous donne souvent un coup de pouce pour vous tirer miraculeusement d'affaire. *Vous aurez aussi l'avantage de pouvoir relancer deux fois un dé au cours de chaque épisode.*

Équipement et encombrement (EC)

Rechercher un meilleur matériel est une des préoccupations quotidiennes, désormais vitale, pour tous les rescapés du chaos. On ferait n'importe quoi pour une arme efficace, des protections corporelles, de la nourriture, de l'eau potable, des médicaments, de l'essence...

Tout ce qui peut permettre de survivre un jour de plus est convoité, jaloué, source de conflits et de haine.

Vous bénéficiez d'une *capacité d'encombrement* de 13 points (15 si vous possédez la compétence "*Pro du Stock*").

Chaque objet que vous trouverez prendra de la place dans votre sac à dos ou dans vos poches ! Sauf indication contraire, chaque objet à un **score d'encombrement (EC)** de 1.

Les différentes catégories d'objets dont vous pouvez vous équiper sont : **Habillement**, **Arme à distance**, **Arme au corps à corps**, **Protection** et **confort**. Vous trouverez sur la feuille de personnage un emplacement pour chacune de ces catégories qui ne peuvent contenir qu'un seul objet. Si vous possédez plusieurs objets d'une même catégorie, vous devrez choisir lequel vous porterez, les autres rejoignant votre stock.

Vous pourrez toujours avoir recours à une arme que vous avez placée dans votre stock au cours d'un affrontement, mais vous en équiper occasionnera un malus temporaire à votre jet de combat (voir paragraphe ci-dessous).

Une fois l'encombrement maximal atteint, vous devrez opérer des choix et parfois abandonner les moins utiles de vos possessions.

Les armes

Voyager sans arme est maintenant devenu suicidaire. Vous aurez sûrement l'occasion de défendre votre vie face aux agressions d'une nature désinhibée de sa crainte de l'homme ou à des maraudeurs donnant libre cours à leurs pulsions de mort.

Les armes que vous trouverez sont de deux types : **Arme à distance** et **Arme au corps à corps**. Vous pouvez vous équiper d'une arme des deux catégories dans les emplacements correspondants de la feuille de personnage. Elles seront considérées comme "*à portée de main*" et en cas d'affrontement, directement utilisables sans malus.

Lors d'un combat, vous équiper d'une arme depuis votre stock engendrera un malus de -2 à votre jet de dé pour le round durant lequel vous effectuez cette manoeuvre.

Pour les armes à distance, leur utilisation ne sera possible que si vous disposez de munitions correspondantes et adaptées (projectiles dans le cas des armes de jet comme les arcs ou arbalètes).

Les armes se présentent sous la forme suivante :

SMITH & WESSON M10

Dégâts : 1D6 + 2 **Munitions** : .38

Type : Arme à distance (revolver)

Encombrement : 1



Capacités :

- *Tir normal : utilisation classique, 1 balle par tir (pas de modificateur)*

Description :

Arme fiable et commune au XX^e siècle, répandue à travers le monde, appréciée des policiers et militaires.

À chaque round d'un combat (et en fonction du nombre de munitions/projectiles dont vous disposez), vous allez utiliser une des capacités de l'arme. Avec le modèle ci-dessus, vous pouvez n'effectuer qu'un tir normal (1 balle utilisée, pas de bonus), mais des pistolets automatiques permettent de tirer en rafales, ce qui confère un bonus de combat au détriment d'un plus grand nombre de munitions consommées.


Protection

Donner des coups est une chose. Avoir la capacité d'encaisser en est une autre...

Certains objets peuvent vous apporter un supplément de protection afin de limiter les dégâts reçus.

Du blouson cuir à l'armure d'assaut "exosquelette", en passant par le gilet pare-balles, vous aurez peut-être la chance de mettre la

main sur ce type d'équipement qui vous conférera une meilleure résistance, amortissant ou déviant les blessures potentielles.

Chacun de ces objets sera présenté sous la forme suivante : **Gilet pare-balles Anti-Emeute**  **3**. Le chiffre associé à l'icône bouclier. Le chiffre associé reflète la capacité de protection de l'objet (dans cet exemple, 3 points).

Note : si, dans un paragraphe, il est mentionné que vous perdez un certain nombre de PdV en dehors d'un combat, ce dernier est à retrancher directement de votre total actuel, sans prendre en considération votre protection (sauf mention contraire).

Combat

Simuler un affrontement face à un pillard lorgnant vos rations d'eau potable ou un scorpion géant qui vous a choisi comme dîner potentiel est une chose aisée dans *Ad Nauseam*.

Pour chaque confrontation, vous trouverez les niveaux de santé de vos adversaires, les dégâts qu'ils infligent, leur protection éventuelle ainsi qu'une table de rencontre numérotée.

Pour déterminer l'issue d'un combat, vous allez jeter un dé à six faces dont le résultat sera affecté par des modificateurs. Ces derniers peuvent provenir du type d'arme que vous utilisez (et des capacités associées), de compétences spécifiques, d'un équipement particulier, de la présence d'un allié à vos côtés et de différents facteurs environnementaux (protection due à un abri, position favorable ou défavorable, vulnérabilité temporaire, adversaires en sous/surnombre...).

Les niveaux de santé occasionnent aussi des modifications du jet de combat. Que ce soit le vôtre (malus en cas de blessure) ou celui de l'ennemi (bonus en cas de blessure), il vous faudra donc suivre avec attention l'évolution des PdV de chaque protagoniste.

Tous les modificateurs potentiels seront résumés en début d'affrontement (hormis vos bonus de compétences et de capacités d'armes utilisées qui dépendent de vos choix, ainsi que les modificateurs liés à la santé).

Chaque lancer de dé, pondéré par les modificateurs, appelé *jet de combat*, correspond à un round. Tenez-en le décompte. En effet, la plupart du temps le combat se terminera avec la mort de l'un des opposants, mais, parfois, un évènement imprévu mettra un terme à l'engagement après un certain nombre de rounds.

Reportez-vous à la *table d'affrontement* liée à la rencontre pour déterminer le résultat du round en fonction du jet de combat. Plusieurs cas sont possibles, de la mort directe, jusqu'au "*statu quo*" quand personne n'arrive à toucher sa cible.

Le plus souvent, le round se soldera par une blessure. Soit c'est vous qui l'occasionnerez, soit c'est votre ennemi qui vous l'infligera. Celui qui provoque la blessure est considéré comme "attaquant", celui qui la reçoit est le "défenseur".

Il y a deux types de blessures :

- *Blessure normale* (dénommée simplement blessure dans le texte) = *dégâts de l'attaquant* – *protection du défenseur*.
- *Blessure critique* (lorsque le coup touche gravement sa cible) = *dégâts de l'attaquant* x 2 – *protection du défenseur*.

Il ne reste plus qu'à soustraire le score de blessure aux PdV du défenseur et, si celui-ci est toujours en vie, entamer un nouveau round (*en tenant compte de l'éventuelle évolution des modificateurs liés au niveau de santé*).

Boire

Sans eau potable, pas de vie. Cet adage factuel résume pourtant bien la situation. Si le problème de la quantité ne se pose pas, celui de la qualité devient pour les survivants un épineux dilemme.

Le déversement incontrôlé de produits chimiques pour lutter contre la vermine ou la pollution engendrée par l'abandon des infrastructures a sérieusement impacté la composition des eaux superficielles et souterraines. Avec les mutations observées dans la nature, la prolifération des bactéries, des virus et autres germes toujours plus résistants, provoque davantage de morts que les attaques de la vermine ou les guerres intestines entre communautés rivales.

En termes de jeu, il faudra en permanence jongler entre cette nécessité vitale de boire suffisamment et la qualité de l'eau trouvée.

Pour stocker l'eau, vous aurez recours à différents *contenants* comme une gourde, une bouteille d'eau, un jerrican, etc... Chacun sera accompagné d'un chiffre qui détermine sa capacité de stockage. Par exemple : **Gourde (3)** signifie que cet objet peut contenir 3 rations d'eau.

À intervalles réguliers, dans le texte, et en fonction de vos actions, il vous sera demandé de vous désaltérer en consommant une ou plusieurs rations d'eau. Si vous ne le faites pas (*parce que vous désirez économiser vos réserves que vous ne le pouvez ou ne voulez pas*), vous devrez cocher une ou plusieurs *cases de manque* dans le tableau correspondant (État et manque), figuré sur votre feuille de personnage.

Cochez la case "OK" au début de cette aventure.

Plus la privation sera forte, plus votre santé va se dégrader, altérant vos capacités mentales et physiques. Ainsi, l'état "déshydraté" vous confère un malus de 1 point à vos jets de combat.

Pour rattraper d'un état de manque et parvenir à améliorer votre condition physique, il faudra consommer plus de rations qu'exigées dans le texte au prix d'une ration supplémentaire par case de manque à décocher. À noter que cette récupération peut s'effectuer quand vous le désirez (*auquel cas chaque ration consommée permet de décocher une case de manque*).

Exemple :

Etat et manque				
OK	Gorge sèche	Assoiffé	Déshydraté	Mort
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-1 jet de combat				

Vous êtes "Assoiffé" (dernier état de manque avant le malus au jet de combat) et le texte vous impose de vous désaltérer d'une ration d'eau au risque de cocher une case de manque additionnelle. Si vous consommez cette ration, vous restez toujours assoiffé (pas de modification de votre état), car vous venez simplement de combler une carence et d'empêcher que la situation ne s'aggrave.

En revanche, vous pouvez décider de consommer des rations supplémentaires. L'utilisation de trois rations au total vous permet de décocher deux cases et vous retrouver dans la configuration schématisée ci-dessous.

Etat et manque				
OK	Gorge sèche	Assoiffé	Déshydraté	Mort
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-1 jet de combat				

Il existe trois types d'eau : *potable*, *douteuse*, *contaminée*.

L'idéal est de consommer de l'eau potable naturelle, purifiée par filtration, ou chimiquement.

Mais ce genre de breuvage désinfecté devient rare. Le plus souvent vous devrez vous contenter d'une eau douteuse et en cas d'extrême nécessité d'une eau contaminée pour ne pas mourir de soif.

Note : désormais, avec la résistance accrue de la plupart des bactéries et autres parasites une simple ébullition ne suffit plus. Elle permet uniquement de transformer une eau *contaminée* en *douteuse*. De plus, si vous mélangez dans un même contenant des eaux de qualité différentes, **c'est toujours la plus basse qui s'impose à l'ensemble**.

Lancez un dé appelé *jet de risque* et reportez-vous au tableau ci-dessous (figuré sur la feuille de personnage) à chaque fois que vous buvez (quel que soit le nombre de rations consommées) afin de déterminer si vous êtes victime d'une infection.

Type d'eau	1	2	3	4	5	6
Potable	■	■	■	■	■	■
Douteuse	■	■	■	■	■	■
Contaminée	■	■	■	■	■	■

Tableau des risques liés à la qualité de l'eau



: **sain et sauf**. Pas d'effet secondaire.



: **Malade**. Vous êtes pris de crampes d'estomac, de nausées et diarrhées. Vous perdez 1D6 PdV / 2 (arrondi au chiffre inférieur avec un minimum de 1).



: **infecté**. Vous êtes contaminé. Lancez 1D6 (**jet d'infection**). **1** : même effet que l'état malade. **2** : vous avez contracté une **fièvre typhoïde**. La tête vous tourne et vous êtes sujet à de fréquentes nausées. Vous perdez 2 PdV

*immédiatement et 1 PdV par jour supplémentaire (au matin). Votre état apathique occasionnera un malus de 1 point pour tous vos jets de combat. Il faudra passer 1D6 nuit(s) sans autre infection du même genre pour venir à bout de cette maladie (auquel cas, les nuits nécessaires à la rémission se cumulent). **3 ou 4** : vous souffrez de **dysenterie**. Les maux de tête et d'estomac, ainsi que les diarrhées et vomissements vous font perdre 1D6 PdV immédiatement et 2 PdV par jour supplémentaire (au matin), car la fièvre associée est la cause d'un terrible affaiblissement. À chaque fois que vous devez consommer de l'eau, la déshydratation causée par la dysenterie vous oblige à boire une ration supplémentaire. Il faudra passer 1D6 nuit(s) sans autre infection du même genre pour venir à bout de cette maladie (auquel cas, les nuits nécessaires à la rémission se cumulent). **5** : vous êtes atteint de **choléra**. Diarrhées, douleurs abdominales, crampes et vomissements vous épuisent. Vous perdez immédiatement 1D6+2 PdV et 1D6 PdV par jour supplémentaire (au matin). Vous souffrez d'un malus de 2 points pour tous vos jets de combat. Il faudra passer 3 nuits sans autre infection du même genre pour venir à bout de cette maladie (auquel cas, les nuits nécessaires à la rémission se cumulent). **6** : vous avez ingurgité des œufs d'Ascaris (un nématode parasite) qui éclosent dans vos intestins, ce qui provoque des douleurs insupportables. Vous perdez immédiatement 2D6 PdV et souffrez d'un malus de 2 points pour vos jets de combat. La maladie ne peut être guérie que par un traitement approprié. Jusque-là, vous perdez 1D6 PdV par jour, chaque matin. Si vous veniez de nouveau à être infecté par une **ascaridiose**, l'état d'extrême épuisement vous conduirait à la mort.*

Manger

Deuxième besoin essentiel, dénicher de la nourriture dépendra de votre chance, vos compétences et habileté. L'homme est retourné aux sources de son alimentation. Chasse et cueillette sont des moyens efficaces de trouver de quoi se nourrir, car le gibier abonde et la flore sauvage se multiplie sans cesse, gagnant de l'espace sur les zones urbanisées, désormais à l'abandon.

Parfois, vous aurez l'occasion de mettre la main sur de rares stocks de conserves oubliées et aux dates de péremption à peine dépassées. D'autres survivants, organisés en communauté, cultivent à nouveau la terre avec plus ou moins de succès et des denrées fraîches voyagent localement à bord de caravanes marchandes farouchement défendues.

La principale règle à retenir est que vous devez consommer au moins un repas par jour pour restaurer votre capital d'énergie.

Un tableau sur la feuille de personnage permet de tenir le compte quotidiennement des rations consommées.

Note : à chaque jour nouveau (annoncé en en-tête de certains paragraphes), comptabilisez le nombre de repas pris la veille : si vous n'avez rien avalé, vous subissez une perte de 2 PdV. À l'inverse, avoir consommé deux repas permet de récupérer 2 PdV, tandis qu'un repas est le minimum à prendre pour maintenir vos forces (pas de gain ni de pertes).

Dormir

Hormis les plus chanceux entourés de murs solides, de remparts infranchissables et de camarades fidèles sur qui compter pour monter la garde, peu de survivants peuvent se targuer de dormir sur leurs deux oreilles.

Le sommeil est devenu un état de vulnérabilité absolue et il est, pour la plupart, agité et peu réparateur. Une nécessité que réclame notre métabolisme, mais qu'on rechigne à satisfaire de crainte de ne jamais se réveiller.

En fonction du lieu où vous passerez la nuit, vous recouvrirez plus ou moins vos forces, selon les commodités, le lieu, le contexte.

Sauf mention contraire, le nombre de PdV récupéré sera égal à votre score de "**Bivouac**" (figuré sur la feuille de personnage) et qui dépend essentiellement des objets de **confort** dont vous disposerez (sac de couchage, tente, couverture de survie...).

Des bonus temporaires seront parfois associés à votre score de Bivouac si vous trouvez refuge dans un endroit bien aménagé, protégé du froid et des indésirables visiteurs nocturnes.

À l'inverse des malus pourra pondérer le gain en cas de conditions ambiantes désagréables (forte pluie, sol rocailleux, température glaciale...).

Journal

Gabriel a une âme de solitaire, mais cela ne veut pas forcément dire qu'il est seul au monde. Les survivants sont rares et plus encore ceux animés de bonnes intentions. Certains tisseront toutefois des liens plus ou moins forts avec notre héros.

Notez au fil de vos aventures, sur votre feuille de personnage, le nom des personnages que vous allez croiser, accompagner, perdre et retrouver en fonction des événements (en précisant leur statut : vivant, à vos côtés, absent, décédé, inconnu...).

Votre matériel...

Voici la liste de votre équipement actuel, à recopier sur votre feuille de personnage :

GLOCK 18

Dégâts : 1D6+3

Munitions : 9 mm

Type : Arme à distance (pistolet automatique)

Encombrement : 1



Capacités :

- *Tir normal : utilisation classique, 1 balle par tir (pas de modificateur)*
- *Tir en rafale : 3 balles par tir (+2 au jet de combat)*

Description :

Pistolet semi-automatique adopté par les polices du monde entier au siècle dernier. Un sélecteur lui permet de fonctionner comme une arme automatique et donc de tirer en rafales.

COUTEAU DE CHASSE

Dégâts : 1D6-1 (minimum de 1)

Type : Arme au corps à corps (arme blanche)

Encombrement : 1





Capacités :

- *Attaque d'estoc ou de taille : utilisation classique de l'arme*

Description :

Une lame solide, utile dans bien des circonstances.

- **12 balles** (9 mm parabellum) - EC : 0
- **Vêtements usuels** : jean, pull, tee-shirt, sous-vêtements - EC : 0
- **Blouson cuir**  **1** : confère une protection minimum, mais vous donne un look de *bad boy* ! - EC : 1
- **Affaires de rechange et imperméable** : pouvoir rester au sec limite les risques de maladie et d'infections en tous genres - EC : 1
- **3 comprimés désinfectants** : permettent d'obtenir de l'eau potable à partir d'eau douteuse (3 rations pour un comprimé) ou à partir d'eau contaminée (1 ration pour un comprimé). À base de chlore et d'argent, ils agissent en moins d'une heure et vous débarrassent des virus, bactéries et amibes avec efficacité - EC : 0
- **1 gourde (3) pleine** : contient 3 rations d'eau potable - EC : 1
- **1 gourde (3) vide** : permet de récupérer 3 rations d'eau - EC : 1
- **2 Rations alimentaires** : viande séchée, biscuits, une boîte de fruits au sirop, une "rasquette" (ration militaire) - EC : 1
- **Couverture**  **1** : simple pièce en laine, à peine rapiécée - EC : 1 (0,5 par ration)
- **Un briquet** - EC : 0
- **Une photo de votre épouse** : le cliché a souffert des intempéries et vous le gardez précieusement, dans une poche, de peur de l'abîmer davantage - EC : 0

Si vous avez bien compté, votre encombrement devrait être pour le moment de : **8**

Touche finale...

Votre héros se prénomme Gabriel, mais libre à vous de compléter la feuille de personnage en lui inventant un nom, une corpulence jusqu'à la couleur de ses yeux.

Ce choix ne sera pas uniquement cosmétique. Il vous sera parfois demandé dans le texte si Gabriel mesure plus d'une taille donnée ou pèse moins qu'un certain nombre de kilos afin de proposer certains choix, d'en limiter d'autres où d'en provoquer involontairement.

Musique !

Si vous le désirez (et si vous possédez un compte Spotify*), il est possible d'accompagner cette lecture par une sélection de titres choisis pour lui conférer un supplément d'âme.

Afin de simuler une bande originale de film, il vous sera suggéré à certains paragraphes de cliquer sur une icône spécifique qui assurera le lien jusqu'au morceau sélectionné.



À chaque fois que vous verrez ce symbole, cliquer dessus si vous souhaitez écouter une musique d'ambiance en relation avec le texte

Les références de la playlist "Ad Nauseam" sont disponibles à la fin de l'ouvrage.

Une préférence pour l'œuvre de **Sabled Sun** et notamment, l'**album 2147** dont le titre *Emulation* exprime parfaitement l'ambiance de cette série peut tout à fait servir de générique pour cette série...

* Possibilité de compte gratuit, mais il vous faudra endurer de la publicité après quelques morceaux écoutés.

- Episode 1 -

Jungle quotidienne

Je crains de fermer les yeux quand viennent les ombres.

Vous courez à perdre haleine, la meute grouillante et noire sur les talons. Un soleil écarlate plombe le macadam en fusion d'une route anonyme et vos semelles s'y enfoncent comme dans du beurre ramolli. Chaque foulée est un supplice. L'énergie qu'il faut déployer pour vous extraire de ce goudron fondu, s'entortillant autour de vos chevilles en de longs fils caoutchouteux, vous épuise, inexorablement. La vague écœurante, amas de chitine chaotique, gagne du terrain. Parfois, vous dépassez des pauvres ères, englués eux aussi dans la poix et qui, malgré des efforts désespérés, se retrouvent empêtrés, condamnés à une immobilité synonyme de mort. Leurs vaines gesticulations n'y changent rien et le sort effroyable qui les attend vous contraint à forcer l'allure.

Ce sont pourtant des visages familiers, des gens que vous connaissez. Ils implorent votre aide, les yeux rougis et le teint livide. Leurs bouches se tordent de terreur et susurrent "*Pitié Gabriel, Pitié !*". Mais vous ne répondez rien et ne vous arrêtez pas. Quelque chose vous pousse à vous accrocher à la vie au détriment d'une once d'empathie élémentaire. Encore et encore, coute que coute. Un instinct qui sommeillait en vous durant toutes ces années de torpeur et qui refuse, aujourd'hui, obstinément, la reddition. Les suppliques se muent en hurlements lorsque des milliers de gueules affamées, de chélicères et de mandibules déchiquètent la peau, perforent les chairs pour se repaître goulument dans une orgie obscène, frénétique. En un éclair, un bouillon de sang laisse place à des squelettes exhibant des os blanchis, prostrés dans l'horreur alors que le magma d'insectes se déverse en bruissant à travers les orbites saillantes et les cotes évidées.

Vous redoublez d'efforts, de détermination. Les crampes tétanisent vos cuisses. Un peu plus loin, une femme aux cheveux auburn

ramassés en chignon, est enfoncée jusqu'à la taille dans le ruban d'asphalte et se débat mollement.

Claire ! Votre épouse. Vous détournez les yeux sans parvenir toutefois à contenir les larmes qui roulent sur vos joues cramoisies. Vous pourriez en finir de cette fuite aussi inutile que dérisoire. Laisser tomber serait peut-être mieux. Prendre votre femme dans vos bras, sentir son parfum au creux de sa nuque pâle, vous enivrer de sa beauté et plonger une dernière fois votre regard dans le sien avant de gagner ses lèvres. Attendre ainsi la délivrance, embrassant l'être aimé pendant que les soldats d'un monde vengeur vous dévorent.

Pourtant, là encore, on vous exhorte à poursuivre le chemin. Ce n'est pas votre faute. C'est lui, cet instinct malade, barbare, qui vous ordonne de continuer, flagellant votre conscience. Lui qui stimule frénétiquement vos muscles d'une volonté nouvelle, lui qui vous transforme en spectateur impuissant du carnage de tous ceux que vous chérissez. Le prix de la survie s'alourdit de celui de la culpabilité que n'apaisent pas les remords. Vous voulez crier, mais aucun son ne daigne sortir de votre bouche. Comme aux mains d'un marionnettiste sadique, vous vous voyez la contourner, allongeant la foulée, sans que vous n'arriviez à agir autrement.

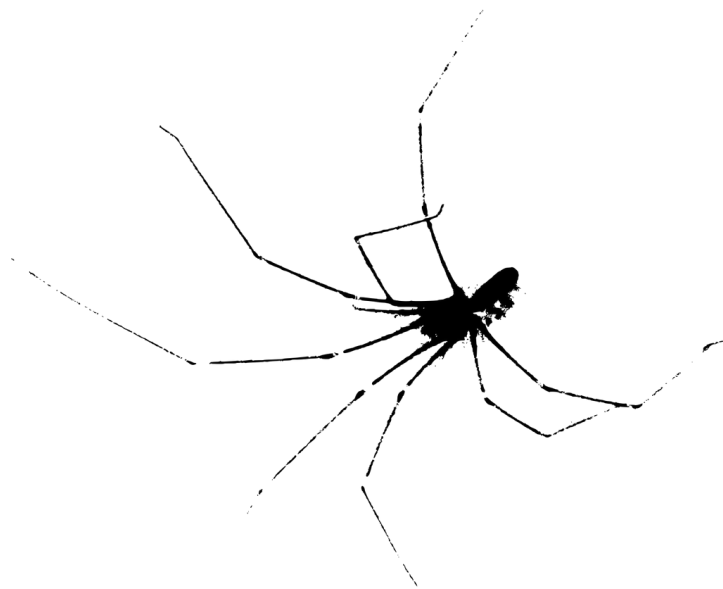
"*Gabriel ! Gabriel !*" hurle-t-elle, réalisant que vous ne vous retournerez pas. Vous puisez alors dans vos ultimes ressources pour contraindre cette pulsion primale à obéir à votre condition d'homme moral et, serrant les dents, deviez de la trajectoire en direction de Claire. Mais lorsque vous la frôlez, une main aux ongles acérés agrippe le bas de votre *jean*, bien décidée à ne plus rien lâcher. Vous trébuchez et vous vous étalez de tout votre long tandis que la meute approche dans un grondement sourd.

Vous relevez la tête et comprenez l'erreur grossière que vous venez de commettre. Ce n'est plus le visage angélique de votre femme qui vous considère en souriant. La peau de son front, de ses joues

coule en traînées pâteuses sur un crane osseux dévoilant deux grands globes à facettes, blafards, protubérants.

Face à cette horreur, vous tentez tant bien que mal de vous soustraire à la mortelle emprise alors que l'horrible mante religieuse tire sur votre jambe en de violents à-coups jusqu'à faire craquer les coutures du denim.

Rendez-vous au 1.



1^{er} Jour

Vous vous réveillez en sursaut, suffoquant, le visage mouillé de sueur. Le temps que votre conscience délaisse les limbes de ce cauchemar, vous comprenez pourquoi vous avez émergé aussi brutalement du sommeil. Buck ! Ce satané chien enserme dans sa gueule l'ourlet de votre pantalon et secoue la tête en tous sens, à vous en arracher la jambe (*notez une première entrée sur votre journal : Buck, statut "à mes côtés"*). « Hé du calme ! grommelez-vous en vous massant les tempes. »

Votre compagnon, visiblement ravi, relâche son étreinte mais entreprend aussitôt de tourner sur lui-même à la poursuite de sa queue de rat, tout en émettant des jappements plaintifs.

Consommez une ration d'eau ou cochez une case de manque.

« Qu'est-ce que tu as, bon sang ! » L'esprit encore embrumé et sentant monter un début de vertige, vous décidez de vous recoucher, en proie à une nausée irrépessible. Mais Buck ne semble pas disposé à en rester là. Dès que vos cheveux ont effleuré le blouson (roulé en boule) qui vous sert d'oreiller que ce cabot, aussi têtu qu'une mule, se rue à nouveau pour malmener votre cheville. Vous préférez abdiquer malgré la fatigue. « Bon, ça va, je me lève, espèce de tyran ! »

Pourquoi diable s'être encombré de ce bâtard efflanqué ! Sans doute parce-que vous avez eu pitié de lui en l'extirpant des décombres sous lesquels il agonisait. Peut-être aussi qu'il vous ressemble plus que vous ne voudriez l'admettre. Son nom, Buck, c'est vous qui lui avez donné. Ce n'est pas très original, mais *l'Appel de la forêt* est un roman qui vous a marqué quand vous étiez adolescent et *Jack London* reste l'un de vos auteurs favoris. Et puis, pour s'en sortir dans ce monde dévasté et impitoyable, il valait mieux suivre la trajectoire du chien Buck que du loup Croc-

Blanc. Le second se laisse docilement domestiquer, par amitié, tandis que le premier, éprouvé par la violence des hommes, libère sa nature profonde. Le voilà luttant avec ses armes dans la réalité cruelle de son environnement, par un mimétisme sauvage. Il avait fallu faire de même pour tous les survivants. S'émanciper de sa condition aseptisée d'individu moderne, citoyen dépendant de son confort moelleux. S'endurcir rapidement, du jour au lendemain, sans tergiverser, sans apprentissage. S'adapter, toujours.

Votre Buck n'est pourtant pas vraiment charpenté pour tirer des traîneaux sur les étendues glacées d'Alaska ou livrer bataille à des congénères belliqueux. Il a le corps étroit, les côtes saillantes. Son fin museau effilé termine une petite tête pyramidale qu'illuminent des yeux vairons et que surplombent deux oreilles pointues. A vrai dire, c'est lui qui vous a adopté. Lorsque vous l'avez tiré des ruines, il était encore plus maigre qu'alors. Une pauvre bête étique qui claudiquait sans se plaindre. Vous n'aviez rien fait pour que ce chien vous suive et rien tenté non plus pour l'en empêcher.

Le destin semble avoir convenu que vos routes étaient amenées à converger et se mêler, pour un temps en tout cas. A moins que cette rencontre ne soit juste le fruit du hasard, agglomérée par l'altruisme et l'instinct de survie. On en revenait toujours là, l'instinct de survie. Vous allez envoyer votre vieux *perfecto* élimé sur le museau de cet animal borné, lorsque retentit le ronflement d'un moteur qui enfile à chaque seconde. Vous bondissez sur vos pieds avant de vous précipiter à l'unique fenêtre de la cabane de chasse, abri providentiel de la nuit passée. Buck demeure toujours aussi nerveux mais comme il croise votre regard, il s'assoit à vos côtés, la truffe dressée, satisfait. « Je t'en dois une camarade », lui soufflez-vous alors qu'un 4x4 cabossé apparaît sur le sentier forestier qui mène au refuge.

Rendez-vous au **23**.

Vous craignez que la situation ne vous échappe. Sans hésiter davantage vous dégoupillez votre grenade et la lancez par la fenêtre. Elle décrit une parabole menaçante avant de rebondir à terre. L'instant d'après, le souffle de l'explosion vous catapulte au sol et crible la zone d'éclats mortels. Vous commencez à vous relever quand une seconde déflagration ébranle les solives de la cabane de chasse.

Un peu plus tard vous renoncez à éteindre les flammes qui dévorent le véhicule. Il est inutile d'entretenir l'espoir de sauver un peu de matériel de ce brasier. Personne n'a survécu à la morsure du shrapnel. Les trois corps transpercés de fer sont méconnaissables, en bouillie.

Vous n'avez pourtant guère le temps de vous apitoyer. Le vacarme pourrait alerter d'autres survivants aux intentions inconnues tandis que le panache de fumée grise qui se reprend en volutes épaisses doit être visible à des kilomètres à la ronde. Seul l'AK47 n'a pas trop souffert du combat.

AK 47 (Kalachnikov)

Dégâts : 1D6+5 / 2D6+3 **Munitions** : 7,62 mm M43

Type : Arme à distance (fusil d'assaut)

Encombrement : 2



Capacités :

- *Tir coup par coup : tir semi-automatique, 1 balle par tir (pas de modificateur au jet de combat et 1D6+5 de dégâts).*
- *Tir automatique : 10 balles par tir (+2 au jet de combat et 2D6+3 de dégâts)*

Description :

Peut-être le fusil semi-automatique le plus populaire au monde, réputé pour sa fiabilité et sa robustesse.

Une rapide vérification du chargeur vous permet de comptabiliser 12 balles (*modifiez en conséquence votre inventaire*). Vous passez le fusil d'assaut en bandoulière, rassemblez vos affaires et disparaissiez dans la forêt, précédé par Buck qui a flairé le danger.

Rendez-vous au **38**.

3

Vous supposiez ne pas être seul au cœur de ces bois si proches de Paris. C'est pour cela que vous avez choisi délibérément d'abandonner le sentier, plus tôt dans la matinée, où vous auriez constitué une proie facile.

A la dégaine de cet individu au torse labouré de scarifications tribales, vous envisagez le pire. Il ne porte pas d'autre équipement qu'un casse-tête amérindien glissé dans un foulard épais noué à sa taille en guise de ceinture improvisée. Tout semble indiquer qu'il doit être installé à proximité. Reste à déterminer s'il voyage en solitaire. Les ombres s'allongent et les ténèbres gagnent la forêt. Avec le jour qui décline, la perspective d'une marche nocturne dans ce labyrinthe de roches semé d'embuches ne vous enchante guère.

Vous avez eu la chance d'apercevoir ce survivant avant qu'il ne vous surprenne. Mieux vaut profiter de cette occasion pour savoir à qui vous avez à faire. Il serait dommage de mourir éborgné dans votre sommeil par pure négligence.

Vous entamez une filature discrète, aidée par l'obscurité qui se renforce et le couvert opportun d'une végétation luxuriante. Rendez-vous au **32**.

4

Délaissant momentanément la direction de l'est, vous vous mettez en quête d'eau potable. Le terrain dévale en pente abrupte vers le sud et vous espérez trouver un cours d'eau forestier, peut-être préservé de la contamination. Vous suivez un chemin sablonneux qui contourne de grosses boules de grès. Jadis l'endroit représentait la Mecque de l'escalade pour les grimpeurs préférant ces blocs protéiformes aux falaises vertigineuses.

Lancez un dé. Si vous possédez la compétence "*Né sous la bonne étoile*", ajoutez 2 au résultat.

De 1 à 3, allez au **19**. Sur 4 et plus, rendez-vous au **25**.

5

Buck ne se fait pas prier pour bondir dans le courant et patauge de bonheur en lapant l'écume.

Vous en concluez que son instinct lui a sûrement indiqué que ce ruisseau n'est pas contaminé et que vous pouvez sans trop de risque y étancher votre soif. Voilà une compétence innée chez ce chien qui pourrait bien vous servir dans le futur.

Vous avez l'occasion de remplir vos gourdes avec de l'eau considérée comme *potable* (quantité illimitée) et d'étancher votre soif à loisir (en revenant à l'état « OK » si besoin).

Il ne vous reste plus désormais qu'à rejoindre l'étroit sentier (aperçu un peu plus tôt) traçant vers le sud-est en allant au **27**. À moins que vous ne possédiez une machette et souhaitiez couper à travers bois en direction de l'est (rendez-vous alors au **21**).

Les doigts crispés sur le projectile finement empêné d'ailes de diptères, vous sentez le poison se répandre dans votre corps, empruntant veines et artères. Votre rythme cardiaque s'accélère et la sudation s'amplifie, si cela était encore possible. Le moindre geste vous demande un effort surhumain et votre vue se brouille alors qu'une terrible migraine rugit à vos tempes.

Vous sautez dans les taillis, écorché par les ronces qui déchirent vos habits et vous lacèrent les jambes.

Vous perdez 4 PdV (2 si vous possédez la compétence "Dur à cuire").

Des cris s'élèvent autour de vous. Hystériques, exaltés. Vous titubez à plusieurs reprises, mais vous vous relevez à chaque fois et courez aussi vite que vous le permettent vos muscles tétanisés.

Traqué, vous ignorez le nombre de vos poursuivants, ni même la direction où vous entraîne cette fuite éperdue. Soudain, une silhouette apparaît devant vous, émergeant des ombres. Un visage de dément aux yeux exorbités, injectés de sang, danse devant votre regard voilé. L'homme, torse nu, horriblement scarifié, brandit un casse-tête rudimentaire inspiré de la culture amérindienne et s'apprête à vous pulvériser le crâne.

Trop épuisé pour réagir, vous vous contentez de lever les mains dans un réflexe aussi inutile que désespéré.

Si Buck est à vos côtés, allez au **18**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **29**.

Vous identifiez sans peine des genévriers (dont les baies sont à maturité) et des amélanchiers, arbustes typiques de la forêt de Fontainebleau aux fruits comestibles qu'ils soient cru ou cuit.

Vous pouvez ainsi collecter :

- **Baies de genévrier** : après les avoir écrasées, vous pourrez préparer une infusion, capable de soulager des troubles de la digestion. Vous en récoltez assez pour **deux décoctions** (*une décoction soigne les effets de la dysenterie ou réduit les effets du choléra en dysenterie*) - EC : 1 (0,5 par ration)
- **Fruits d'amélanchiers** : vous en récoltez assez pour constituer **deux rations alimentaires** - EC : 1 (0,5 par ration)

Satisfait de votre récolte, vous reprenez votre route au **15**.

Sans attendre, vous rassemblez vos maigres possessions dans le vieux sac à dos qui vous accompagne depuis le début de votre périple. À chaque éclat de voix au-dehors vous vous assurez d'un coup d'œil furtif que personne ne s'approche de votre refuge. La dernière image que vous percevez à travers la fenêtre crasseuse est celle d'une corde terminée par un nœud coulant qu'on lance autour d'une branche d'un frêne. Apparemment les bourreaux préfèrent économiser leurs balles.

Sur la pointe des pieds, vous quittez la cabane dont la partie arrière donne directement dans l'épaisseur des bois et son mur de fougères.

Rendez-vous au **38**.

Vos adversaires comptent sur le fait que vous ne serez pas assez rapide pour les abattre tous les deux. Ils tentent alors résolument leur chance et bondissent derrière le véhicule.


À cette distance, vous ne pouvez manquer votre cible. Vous ouvrez le feu sur l'homme à la casquette, plus lourdement armé que son complice. Une première balle l'atteint à l'épaule, stoppant son élan, la suivante lui transperce le crâne (*retirez deux balles de votre réserve*).

L'autre hurle de rage tandis que vous vous mettez à couvert de l'arbre pressenti pour la pendaison avant d'essayer un tir de riposte. Des esquilles jaillissent le l'écorce balafmée à quelques centimètres de votre tête.

Le Gros Louis

Points de Vie : 12

Dégâts : 1D+2

 2 (à couvert)

Sain et sauf	Légèrement blessé	Blessé	Gravement blessé	Mort
12 PdV	9-11 PdV	5-8 PdV	1-4 PdV	0 PdV
		+1 au jet de combat	+2 au jet de combat	

Les bonus suivants peuvent être appliqués :

- Né sous la bonne étoile : + 1 pour les deux premiers rounds.

0 ou -	Vous êtes sévèrement touché. Le Gros Louis ne vous a pas loupé. Subissez une blessure critique.
1	Vous serrez les dents quand vous sentez une balle vous transpercer les chairs sans atteindre néanmoins un organe vital. Subissez une blessure et souffrez d'un malus de 1 pour le prochain jet de combat.
2	Vous êtes touché au cours de l'affrontement : Subissez une blessure.
3 ou 4	La situation est confuse, relancez le dé.
5	Vous touchez le Gros Louis qui hurle de douleur. Infligez une blessure à votre adversaire et bénéficiez d'un bonus de 1 point pour le prochain jet de combat.
6	Vous avez salement atteint votre adversaire. Infligez-lui une blessure critique.
7	Vous avez salement atteint votre adversaire qui tombe à la renverse. Infligez-lui une blessure critique et bénéficiez d'un bonus de 1 point pour le prochain jet de combat.
8	Vous visez calmement la tête d'œuf de Louis qui dépasse à peine du capot du Land Cruiser et tirez. La balle lui explose le crâne. Votre adversaire est mort.

Notez que si vous vous retrouvez à court de munitions, Louis vous abattra à bout portant sans aucun scrupule.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **41**.

Vers la fin de la matinée, vous gravissez une pente raide au sommet de laquelle les fûts épars de pins sylvestres soulignent un mamelon rocheux émoussé.

Parvenu à la moitié de cette pénible ascension vous vous arrêtez quelques minutes afin de reprendre votre souffle, tant la moiteur est insupportable. Adossé à un tronc un arbre, vous respirez bouche grande ouverte lorsqu'une violente piqûre vous paralyse la nuque. Vous poussez un cri et portez la main à l'arrière de votre crâne d'où irradie une vive douleur. Mais en retirant de la chair

boursouflée une fléchette empoissée d'un liquide verdâtre, une vague de panique vous gagne.

Si vous possédez la compétence "*Immunisé*", rendez-vous au **6**. Dans le cas contraire, allez au **39**.

11

Drapé d'un manteau de ténèbres, vous suivez le petit groupe jusqu'à un bosquet de chênes séculaires jouxtant l'édifice. Vous écarquillez les yeux en découvrant les branches des arbres lestées de captifs, pendus par les chevilles et mains liées dans le dos.

Comme les tortionnaires allument d'autres flambeaux, vous contemplez l'horreur. Ce ne sont plus des êtres humains qui se balancent au bout des cordes de chanvre, mais des amas grotesques de chairs sanguinolentes, écorchés, épluchés de leur peau des pieds à la tête. Aux râles qui s'élèvent faiblement, vous comprenez que certains sont encore en vie. Trois fanatiques s'approchent alors d'une victime qui se débat avec vigueur.

L'homme qui doit avoir une quarantaine d'années environ n'a pas encore été mutilé. Il profère à ses bourreaux, tous occupés à chauffer à blanc leurs couteaux dans les flammes, des imprécations teintées de connotations religieuses. Ce type ne manque pas d'aplomb. Il reçoit en retour ricanements et injures, promesses des pires tourments.

Vous devez désormais prendre une décision. Aucun des membres de cette bande d'aliénés n'est équipé d'armes à feu. Ils arborent tous la même dégaine, torsos nus, scarifications, massues et longues lames aiguisées.

Si vous avez une grenade en poche et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **50**. Si vous possédez une arme à feu et que vous désirez intervenir, allez au **24**. Si vous estimez la tentative de sauvetage trop risquée ou que vous ne possédez qu'une arme

blanche (*auquel cas, le combat paraît bien inégal*), rendez-vous au **45**.

12

« Je devrais sûrement te remercier, mais ce n'est pas comme ça qu'on survit dans cette fichue merde ! La voix est claire, détachée, presque dure, contrastant singulièrement avec le corps à qui elle appartient.

– Ça pourrait pourtant être un début pour en sortir non ?

Un bref silence, puis la jeune survivante siffle entre ses dents et explose d'un rire franc, gouailleur.

– Mais t'es complètement barge ! T'es qui bordel ? Le chevalier blanc, Superman ?

Vous vous demandez comment elle peut connaître ces références datant de l'Ancien Monde, vu son âge, mais vous devez bien avouer intérieurement qu'elle a raison.

Les cadavres à vos pieds sont d'ailleurs une preuve tangible de ce qu'il en coûte de manquer de lucidité.

– Maintenant, tu poses doucement tes armes et tu recules vers la cabane. À la moindre connerie, je te descends. Compris ?

Vous hochez la tête et obéissez à ses ordres.

Alors que vous vous éloignez les mains sur la nuque, vous continuez à observer chacun de ses gestes. L'arsenal en bandoulière, ou fourré au fond des poches de son pantalon militaire, elle se déplace aussi sagement qu'un chat et agit avec méthode. Une aura sauvage irradie de cette femme enfant qui joue parfaitement le jeu d'une Terre dévastée, n'usant pas sa salive en atermoiements improductifs.

– Gabriel... déclarez-vous en articulant chaque syllabe.

Elle paraît ne pas entendre puis stoppe son minutieux inventaire pour vous considérer avec circonspection.

– Quoi ?

– Je m'appelle Gabriel, répétez-vous.

Elle hausse les épaules et se renfrogne.

– Et alors qu'est-ce que tu veux que ça me fasse ? » Ses traits se crispent, trahissant un léger malaise comme si un grain de sable grippait une froide mécanique. Il était toujours plus difficile d'abattre quelqu'un dont on connaissait le nom. Cette marque d'intimité semblait la contrarier davantage que vous ne l'auriez imaginé.

Interdite, elle vous dévisage encore quelques secondes, comme si elle cherchait à comprendre vos intentions, puis fait volte-face et s'engouffre dans le 4X4 et prend place au volant.

Vous vous contentez de caresser la tête de Buck qui est venu se coller à votre cuisse. Les six cylindres rugissent au prix d'un raclement métallique et vous en déduisez, au tressautement régulier du moteur, qu'un des injecteurs a rendu l'âme.

La vitre descend lentement et la conductrice se penche au-dehors en se tournant vers vous. Malgré la distance, vous devinez les yeux humides et le doute qui assaille la conscience.

« Je m'appelle Zoé ! Va te faire foutre Gabriel ! »

Elle abandonne par la fenêtre une machette dans son étui et tandis que des larmes dévalent sur ses joues, Zoé démarre en trombe avant de disparaître dans un nuage de poussière.

MACHETTE

Dégâts : 1D6+1

Type : Arme au corps à corps (arme blanche)

Encombrement : 1

Capacités :

- *Attaque d'estoc ou de taille : utilisation classique de l'arme*

Description :

Sert à se frayer un chemin dans une végétation dense, mais pas que...



- Bonne route Zoé murmurez-vous. *Notez sur votre feuille de personnage, une nouvelle entrée dans votre journal : Zoé, statut : "En vie".*

Il ne vous reste plus qu'à rassembler vos affaires et rejoindre la forêt afin de poursuivre votre route (*n'oubliez pas de retirer de votre inventaire votre arme de poing ainsi que les munitions*).

N'oubliez pas de modifier votre inventaire en circonstance (*perte de votre arme à feu et des munitions notamment*) puis rendez-vous au **38**.

Peut-être espéraient-ils avoir le temps de réagir, arguant sur le fait que vous ne pourriez pas les abattre tous les deux, que vous paniqueriez. Qui sait ? Quelle folie !

Dès que vos opposants font mine de saisir leurs armes, vous ouvrez le feu sans hésiter. Les détonations déchirent l'air rendu électrique et les hommes s'effondrent, mortellement touchés (*retirez deux balles de votre réserve*). Étendus face contre terre,

gisant dans une flaque de sang, plus de sarcasmes, plus de vaines agitations. Juste des corps inertes, grotesques et sans vie.

Allez au [41](#).

14

Au milieu de la trouée a été dressé un campement de fortune. Deux tentes en mauvais état se font face, séparées par un cercle de pierre qui exhale les deniers soupirs d'un feu éteint récemment.

L'arme à la main, vous attendez plusieurs minutes en lisière, les sens aux aguets.

La toile, au niveau des ouvertures, pend mollement, comme si les occupants avaient quitté les lieux dans la précipitation, sans prendre la peine d'utiliser les fermetures éclair derrière eux.

Le temps passe, mais nul ne vient rompre le silence et l'immobilité de la forêt.

Si vous désirez sortir du bois pour fouiller ce camp abandonné, allez au [28](#). Si vous préférez rester à couvert et contourner la clairière pour continuer votre route, rendez-vous au [37](#).

15

Vous parvenez bientôt à découvert, émergeant de l'épaisseur de la forêt. Devant vous, des rochers de toutes tailles s'amoncellent en un indescriptible chaos. Ils se répandent en trainées grises dans ces gorges asséchées qui lézardent le plateau de profondes balafres irrégulières.

C'est une symbiose complice entre le minéral et le végétal. Chênes et bouleaux ancrent leurs racines dans les entrailles des cavités béantes, où sédimente une terre noire et grasse. Dans les

anfractuosités et sur les platières sculptées par l'érosion, bruyères et origan colorent les étendues désolées.

Les anciens chemins *d'Aprémont* ou du *Franchard* ont disparu, engloutis par les fougères et les massifs de séneçons aux fleurs jaunes, mais quelques sentiers permettent encore de traverser la région.

Dans ce dédale de blocs fendus aux formes improbables, d'arches sombres et de pentes sableuses, il vous faut rester vigilant, escalader parfois de courtes rampes couvertes de mousses.

Au sommet d'une de ces éminences ravinées de canules, vous trouvez un véritable abreuvoir naturel, sorte de vasque arrondie, patiemment façonnée par le temps. Vous pouvez y remplir vos gourdes même si l'aspect de l'eau (de couleur verdâtre) n'est guère engageant.

Des dépôts organiques noircissent le cratère tandis qu'en surface, patinent sans effort des dizaines de *Gerris*.

Considérez cette eau comme *contaminée*.

Si Buck est à vos côtés, allez au **22**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **36**.

16

Vous savez pertinemment que vous mêler des affaires des autres n'attire que des ennuis. C'était déjà vrai avant, ça l'est encore davantage aujourd'hui.

Cette ère de cauchemar ne laisse guère de place à l'altruisme. Et vivre un jour de plus dépend souvent de sa faculté à déterminer froidement les priorités, même si les choix que cela impose vont à l'encontre de notre bonne vieille morale. A-t-elle encore une

quelconque légitimité dans un monde dénué de règles et de principes ?

Mais vous ne pouvez vous contraindre à museler sans cesse ce qui vous reste d'humanité. Tant pis. Au moins, tenter de sauver cette fille, empêcher un assassinat ou mourir en essayant.

Si vous optez pour la méthode directe en ouvrant le feu à travers la vitre sur les deux hommes qui viennent de passer une corde à la branche basse d'un chêne, allez au **48**.

Si vous profitez de leur inattention pour sortir discrètement par la porte arrière afin de les prendre à revers, rendez-vous au **35**.

17

Vous ne savez que trop bien ce que traverse cet homme. Le désespoir vertigineux, cette douleur lancinante, le vide quand on a tout perdu. Chaque respiration, chaque seconde d'existence deviennent insupportables. À la peine infinie se mêle la culpabilité de n'avoir pas assez fait, pas assez essayé. Et l'on en vient à maudire le sort qui nous a épargnés.

Vous ne le ferez pas revenir à la raison.

Alors qu'il s'avance, avalé par les ombres, les mains serrées sur le manche de ses armes, vous comprenez qu'il scelle son destin à ce lieu, à la nuit.

Les ténèbres vomissent des fauves hirsutes, ivres de sang et de rage, exhibant des torses pâles, labourés de cicatrices. Ils fondent sur ce grand type, resté calme, affrontant la mort avec la bravoure des sacrifiés.

Ce n'est pas votre combat, vous n'avez plus rien à faire ici. Mieux vaut écouter Buck qui glapit d'impatience pour vous encourager à fuir cet endroit souillé par la folie.

Rendez-vous à l'épilogue.

18

La massue décrit un arc de cercle vrombissant quand l'homme hurle soudain tel un possédé avant de lâcher son arme. Les crocs de Buck enserrant son poignet dans un étau implacable alors que des filets de sang éclaboussent votre visage.

Vous profitez de l'occasion pour rassembler le peu d'énergie qu'il vous reste. Poussant sur vos jambes afin de reprendre pied, vous envoyez un terrible coup de genou dans le visage du fanatique aux prises avec votre chien. Au bruit d'os brisé et au grognement de douleur qui s'en suit, vous supposez que vous lui avez fracassé l'arête du nez. Hors de question pourtant de s'attarder davantage. D'autres ombres menaçantes se faufilent entre les troncs et approchent à grands pas. Vous entendez leurs exhortations haineuses et le timbre perçant d'un cor de chasse qui retentit de loin en loin.

La traque a débuté...

Votre condition physique hors du commun vous permet de surmonter les effets de la toxine et vous courez aussi vite que possible à travers les murs de fougères, redoublant d'efforts.

Dans la fuite, vous perdez Buck de vue (*modifiez son statut, désormais "Absent"*).

Petit à petit votre singulier métabolisme annihile le poison parcourant vos veines et vous recouvrez assez de lucidité pour progresser à meilleure allure. Votre foulée devient plus sûre même s'il faut vous dépêtrer de l'enchevêtrement de branches et de plantes grimpantes saturant le sous-bois.

Vers la fin de la matinée, vous êtes exténué. Les mains sur les cuisses, le souffle rauque, les poumons et la gorge en feu, vous

reprenez difficilement votre respiration. *Vous devez consommer 3 rations d'eau ou cocher autant de cases de manque que les doses non ingérées.*

La forêt a retrouvé son calme apparent. Par prudence, vous changez plusieurs fois de direction afin de brouiller les pistes.

Alors que vous apercevez une clairière crevant l'océan végétal tel un cratère de météorite, vous finissez par croire que vous avez réellement semé vos poursuivants.

Notez le code "*Traqué*" et rendez-vous au **14**.

19

Un chuintement suraigu vous alerte alors que vous longez un rocher dont la partie sommitale forme un surplomb proéminent. Jaillissant de la corniche une gigantesque mante religieuse de plus de 1,50 mètre de haut déploie ses ailes et bondit sur vous.

Vous roulez au sol dans l'espoir de l'éviter, mais l'énorme insecte détend déjà ses pattes antérieures garnies de piques acérées afin de vous couper en deux.

À moins que vous ne possédiez la compétence "*Réflexes éclair*", vous perdez 3 PdV, l'épaule atrocement balafmée.

Jamais vous n'avez vu un spécimen aussi impressionnant. Ses yeux protubérants, coiffant une tête triangulaire, suivent chacun de vos mouvements avec une acuité rare.

Préparez-vous à défendre votre vie.

Mantis Religiosa Gigantis

Points de Vie : 20

Dégâts : 1D+2



Sain et sauf	Légèrement blessé	Blessé	Gravement blessé	Mort
19-20 PdV	13-18 PdV	6-12 PdV	1-5 PdV	0 PdV
		+1 au jet de combat	+2 au jet de combat	

Les bonus suivants peuvent être appliqués :

- *Début difficile* : à moins que vous ne possédiez la compétence "Réflexes éclair", vous débutez le combat avec un malus de 1 point pour le premier round uniquement.
- *Machette* : +1 (vulnérabilité aux armes tranchantes)
- *Entomologiste* + 1
- *Buck est à vos côtés* + 1 (participe au combat)

Assurez le décompte de vos munitions (si vous utilisez une arme à feu) et n'oubliez pas d'appliquer les modificateurs en fonction de votre état de santé et de celui de votre adversaire.

0 ou -	La mante religieuse vous laboure le torse de ses puissantes griffes. Subissez une blessure critique.
1 ou 2	La situation tourne à l'avantage de l'insecte géant qui prend l'ascendant lors de cet assaut. Subissez une blessure et souffrez d'un malus de 1 pour le prochain jet de combat.
3 ou 4	Vous êtes touché au cours de l'affrontement : Subissez une blessure.
5	Vous visez juste ! Infligez une blessure à votre adversaire.
6	Vous avez atteint l'insecte géant et l'impact du choc la déséquilibre. Infligez une blessure à la

	mante religieuse et bénéficiez d'un bonus de 1 point pour le prochain jet de combat.
7 ou 8	Vous touchez sérieusement votre cible. Infligez-lui une blessure critique.
9 et +	La tête de cette immonde créature explose sous la violence de votre attaque ce qui met fin instantanément au combat !

Si vous sortez vainqueur de ce terrible affrontement, poursuivez votre route au **33**.

20

Les dépouilles de vos ennemis gisent face contre sol tandis que de la tour s'élèvent des cris d'alarme. Vous avez dénombré quatre sentinelles, mais peut-être que d'autres membres du clan rôdent encore dans les parages.

Sans attendre, vous libérez le prisonnier qui s'effondre dans vos bras à peine les liens retirés. Malgré son corps ankylosé et ses muscles perclus de crampes, il se redresse aussitôt en grimaçant.

Le type est grand, sec, le visage émacié. Ses joues sont mangées par une barbe de trois jours, grise comme ses tempes, alors que ses cheveux courts sont noir de jais.

« Merci, murmure-t-il dans un souffle.

Nerveux, vous scrutez les ténèbres, redoutant de voir surgir une meute de fanatiques en armes à chaque instant.

– Ça va aller ? Vous pouvez marcher ? Courir ?

L'homme chancelle et s'avance vers les arbres où ballotent les dépouilles mutilées, sans répondre.

– Il ne faut pas rester là ! insistez-vous. Nous devons partir, vous m'entendez ?

Cette fois, il tourne la tête dans votre direction et vous considère sereinement, le regard dénué d'expression.

– Qui que vous soyez, merci. Vous avez été envoyé par le Tout-Puissant pour me permettre d'accomplir ma vengeance. IL aurait pu me laisser à mon sort, mais en a décidé autrement. IL vous a envoyé sur mon chemin...

– Écouter, je sais que vous êtes complètement chamboulé, je le comprends parfaitement, tout le monde le comprendrait. Mais si vous restez ici, vous allez vous faire tuer.

Il esquisse un léger sourire, presque un rictus et tend le bras vers les cadavres pendus.

– Me faire tuer ? Comme ma sœur, son mari et leurs deux enfants. Si c'est la volonté du Tout-Puissant, alors je l'accepte, mais pas avant d'avoir emporté dans ma tombe une poignée de ces fils de Satan. »

Il ramasse alors une massue rudimentaire d'un des cannibales et saisit dans l'autre main un hachoir. Vous percevez des bruits de pas précipités qui se rapprochent. À la faveur d'une lune montante, vous distinguez des silhouettes qui dévalent la pente en beuglant des injures.

Si vous cherchez encore à convaincre cet homme en état de choc, allez au [34](#). Si vous pensez que c'est peine perdue, allez au [17](#).

Vous n'aimez pas emprunter les routes principales et encore moins les voies trop balisées, comme cet étrange sentier providentiel. Autant tirer un avantage de votre rencontre avec Zoé et préserver l'espoir qu'il y ait une signification mystique à tout cela...

La lame est parfaitement aiguisée et vous vous frayez un chemin dans l'épais sous-bois, fauchant ronces et fougères sans difficulté. Vous consentez néanmoins à une pause et ressentez le besoin de vous désaltérer. *Vous devez consommer une ration d'eau ou cocher une case de manque sur votre feuille de personnage.*

Quelque chose de lugubre flotte entre les ramures défoliées et appesantit l'atmosphère. Vous percevez une tension presque palpable qui se transforme bientôt en un trouble tenace, vous rendant nerveux.

Pourtant, la matinée s'achève sans encombre. Au terme de l'ascension d'une butte constellée de blocs de grès arrondis, vous débouchez dans une clairière baignée de soleil.

Allez au **14**.

22

Plus haut, les chênes laissent la place à des pins aux troncs droits, fichés comme des lances dans l'ocre et le carmin d'un sol poudreux.

Vous contournez un rocher aux allures de tortue assoupie lorsque Buck se met à grogner. Vous lui passez la main sur l'encolure pour le calmer, les yeux rivés dans la même direction que lui.

Se faufilant entre les fûts glabres, un homme au torse nu, une vilaine crête dressée sur la tête, se déplace sans bruit, mais ne paraît pas vous avoir remarqué.

Si vous avez inscrit le code "Traqué", allez directement au **26**. Si vous n'avez pas le code "Traqué", mais que vous avez le code "Vigilant", rendez-vous au **3**. Enfin, si vous n'avez pas mentionné ces codes sur votre feuille d'aventure, allez au **47**.

23

Un brusque coup de volant et le TOYOTA Land Cruiser fit une franche embardée sur la gauche avant de s'engouffrer sur le chemin crevé d'ornières. Liam pianotait sans cesse de ses doigts filiformes le skaï écaillé. Impossible de masquer sa nervosité, il n'aimait pas ce type de mission. Tuer des intrus, c'était une chose. Mais de là à les trimballer jusqu'aux fonds des bois et de les exécuter revêtait une forme de sadisme dans le cérémonial déplacé qu'il n'assumait pas vraiment. La priorité restait la santé mentale de la communauté. Et la plupart pensaient qu'on escortait les "errants" loin du refuge. Peu se doutaient qu'on les enterrait avec une balle dans la tête afin de préserver le fragile équilibre qu'ils avaient instauré au prix de douloureux sacrifices.

Pour ne rien arranger, le Gros Louis ricanait sans se départir de ce gloussement porcine qui avait le don de taper sur le système de tout le monde. Liam le voyait dans le rétroviseur intérieur profiter de la situation. La fille ne devait pas avoir 20 ans. Maigre comme un clou, mais plutôt jolie. Un ruban de scotch industriel sur la bouche, les mains attachées dans le dos, Louis ne risquait pas grand-chose. Au fil des kilomètres, il devenait entreprenant, glissait ses mains boudinées sous le débardeur de cette gamine afin de lui pétrir ses seins de bakélite. Elle avait trop de fierté pour se débattre ou pleurer, ce qui agaçait son tortionnaire. Poussant son avantage, il colla sa face rougeaude contre le visage de la captive et lui lécha le cou en grognant comme un ours.

Liam le foudroya du regard.

« C'est bon, putain, arrête tes conneries !

L'autre tourna la tête pour accrocher les yeux gris du conducteur qui se reflétaient dans l'étroit miroir.

– Occupe-toi de la route et fous-moi la paix. » Le ton était lourd de menaces et la brute rabattit ostensiblement un pan de sa chemise pour que Liam puisse apercevoir sa ceinture où dépassait entre les bourrelets de graisse la crosse d'un Manhurin MR73.

Voilà pourquoi Liam détestait ce genre de corvée. Il ne jugea pourtant pas utile de rétorquer quoi que ce soit et reporta son attention sur le chemin. Bien sûr, il ne fit aucun effort pour éviter les nids de poule qui secouaient la voiture comme un tas de linge dans une lessiveuse. Après avoir traversé une futaie de chênes, ils arrivèrent en vue de la cabane de chasse, à toute allure.

Rendez-vous au **46**.

24

Alors que les fanatiques se préparent à dépecer leur victime qui prie désormais à voix haute, vous rejoignez, sans alerter l'attention, une boule de grès derrière laquelle vous vous adossez, à moins de 10 mètres du groupe. Le temps d'une dernière respiration et vous surgissez l'arme au poing dans la ferme intention de descendre un maximum de ces anthropophages aliénés.

Vous allez pouvoir tirer à cinq reprises (moins si vous tombez à court de munitions) et jusqu'à sept si vous possédez la compétence "*Réflexes éclair*", avant qu'ils ne parviennent au contact (aucun d'eux ne cherchera à fuir). Les maraudeurs sont au nombre de quatre.

Appliquez les bonus liés à vos compétences ou capacités d'armes (en fonction de celle utilisée à chaque round) et effectuez un jet de combat par tir :

3 ou -	Vous manquez votre coup !
4 ou 5	Vous blessez un adversaire. Si vous décidez d'infliger une blesseure supplémentaire à un ennemi déjà touché, ce dernier est considéré comme mort .
6 et +	Vous abattez un des fanatiques !

Si vous réussissez à abattre tous vos ennemis, allez au **20**. Dans le cas contraire, poursuivez le combat ci-dessous.

Maraudeurs, les "iroquois"

Points de Vie : 13 (maraudeur indemne), 7 (maraudeur blessé)

Dégâts : 1D+1



Sain et sauf	Légèrement blessé	Blessé	Gravement blessé	Mort
13 PdV	9-12 PdV	5-8 PdV	1-4 PdV	0 PdV
13 si indemne		7 si blessé		
	Pas de modificateur	+1 au jet de combat	+2 au jet de combat	

Tenez le décompte des PdV pour chacun de vos adversaires. Dès que vous infligerez une blessure, choisissez quel maraudeur sera touché. Les modificateurs suivants peuvent désormais être appliqués :

- Buck est à vos côtés + 1 (participe au combat)
- 4 adversaires : - 5
- 3 adversaires : - 4
- 2 adversaires : - 2

0 ou -	Vous êtes submergé par vos assaillants et succomez sous le nombre. Votre aventure s'achève ici.
1	Vous courbez l'échine sous une pluie de coups et sentez craquer vos os. Subissez une blessure critique et souffrez d'un malus de 1 pour le prochain jet de combat.
2 ou 3	Vous êtes touché au cours de l'affrontement : Subissez une blessure.

4	Vous faites mieux que vous défendre et touchez un maraudeur tout en esquivant les attaques avec agilité. Infligez une blessure.
5	Vous prenez l'avantage et semez le doute dans la tête de votre adversaire. Infligez une blessure à et bénéficiez d'un bonus de 1 point pour le prochain jet de combat.
6	Vous avez salement atteint votre adversaire. Infligez-lui une blessure critique.
7	Vos coups font mouche et les cris de douleur du maraudeur ne font que renforcer votre détermination. Infligez une blessure critique et bénéficiez d'un bonus de 1 point pour le prochain jet de combat.
8 et +	Vous touchez mortellement le maraudeur qui s'effondre raide mort à vos pieds.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **20**.

25

Par chance, la futaie s'éclaircit, laissant une chaude lumière filtrer en rayons mordorés à travers les frondaisons jusqu'au sol tapissé de feuilles. L'atmosphère est toujours aussi lourde et vous transpirez à grosses gouttes. Pourtant, malgré un vague pressentiment, vous franchissez le chaos de rochers sans encombre.

Rendez-vous au **33**.

26

Vous reconnaissez à son allure, un de ces sauvages qui vous a traqué dans les bois plus tôt dans la journée et vos mâchoires se crispent de colère. La présence de ces cinglés dans les parages est une donnée qu'il serait suicidaire d'occulter. D'autant que le soleil décline déjà, rosissant les houppiers à l'ouest, ce qui signifie que vous ne pourrez pas aller bien loin avant la tombée de la nuit.

Mieux vaut savoir à qui vous avez à faire, histoire d'au moins équilibrer le rapport de force, sinon de prendre l'avantage.

Silencieusement vous filez à distance l'iroquois.

Rendez-vous au **32**.

27

La forêt est étrangement calme. Hormis le bourdonnement continu de milliers de mouches obscurcissant les frondaisons, vous ne devinez aucune présence animale. D'habitude, les sous-bois abondent en gibiers qui ont reconquis depuis longtemps leurs territoires ancestraux.

Par endroit, le chemin bifurque sans raison apparente avant de reprendre son cours vers le sud-est.

Si Buck est à vos côtés, rendez-vous au **43**. Sinon, allez au **10**.

28


Vous courez jusqu'au campement, jetant des regards inquiets de tous côtés. Nerveux, vous longez les tentes, hasardez un coup d'œil à l'intérieur. Personne !

Si vous possédez la compétence "*Baroudeur*", allez au **42** avant de poursuivre la lecture de ce paragraphe.

Ainsi exposé, à découvert, vous préférez ne pas vous attarder davantage, mais la possibilité de trouver du matériel utile l'emporte sur votre méfiance naturelle.

Un rapide inventaire des lieux vous permet de trouver :

- **2 rations de nourriture** : essentiellement des conserves dont la date de péremption n'est dépassée que d'un an - **EC : 1 (0,5 par ration)**

- **Un duvet épais**  **2** : volumineux, difficile à ranger dans votre sac à dos, mais plutôt confortable - **EC : 3**

- **Une trousse de secours** : permet de récupérer 5 PdV (plusieurs utilisations possibles). À utiliser en dehors de tout combat - **EC : 1**

- **Un chapelet catholique en perles noires** : est-ce que les croyances de l'ancien temps ont quand même perduré ? Vous savez que certains dévots ont interprété cette apocalypse comme le courroux de leur Dieu vengeur. Peut-être que le propriétaire de cet objet le croyait aussi - **EC : 0**

Vous ignorez si ceux qui résidaient là sont encore en vie, mais la notion de vol est désormais largement contrebalancée par la nécessité et l'urgence.

En fonction du crédit que vous accordez à la moralité, décidez si vous emportez une partie ou l'ensemble de ces objets avant de quitter les lieux en vous rendant au **37**.

Le coup d'une rare violence vous assomme aussitôt. Dans un semi-coma vous percevez plus tard, sans conscience réelle du temps, des bribes de conversations animées, des cris hystériques et des rires de déments.

On vous transporte sans égard, les membres ligotés à un piquet de bois comme du gibier ramené de la chasse. Du sang coule d'une

plaie béante zébrant votre front. La douleur lancinante vous fait perdre plusieurs fois connaissance.

Des flammes ondulent sur un lit de braise. Votre tête paraît sur le point d'exploser. Vous ouvrez les yeux sur un monde de cauchemar. Suspendu par les pieds, vous discernez autour de vous des silhouettes écorchées, amas de chair grotesques, lestant les branches des arbres en guirlandes macabres. On approche. Une poigne de fer vous saisit par les cheveux et vous hurlez quand le couteau s'enfonce jusqu'à labourer votre crâne pour découper la peau que d'autres mains arrachent en lambeaux.

Votre aventure s'achève ici.

30

Quel était le plan ? Depuis le début de cet enfer, la question revenait chaque jour. On tentait de s'organiser en communautés. Personne ne donnait bien cher de la peau des âmes solitaires. Ensemble, on pensait pouvoir résister efficacement, tirer profit des compétences de chacun et être capable de repousser la vermine et les bandes de maraudeurs. Car c'était souvent de nos semblables dont il fallait se méfier. La nature avait redistribué les cartes et balayé nos principes, nos mœurs et nos lois. La seule qui prévalait désormais était celle du plus fort.

Alors quel était le plan ? Vous aviez l'impression d'avoir joué tous vos atouts au cours de ces derniers mois. Paris devenait la proie à une guerre de clans. Adorateurs de nouvelles divinités *insectoïdes*, groupes paramilitaires à la solde de chefs autoproclamés, sectateurs fanatisés par des gourous cannibales... Tous ambitionnaient le contrôle de la ville, ou des quartiers, poursuivant dans le sang et la violence leurs aspirations hégémoniques. Sans compter les rats géants qui régnaient en maîtres dans les égouts jusqu'aux catacombes. Des rescapés

affirmaient en avoir vu se dresser sur leurs pattes arrière, affublés d'oripeaux et maniant des outils rudimentaires.

Pour un déclin, on avait droit à un festival. La race humaine s'était fait supplanter en moins de deux décennies par tout ce qu'elle abhorrait jusqu'alors. Longtemps, trop peut-être, la seule considération que nous avions accordée à ces rongeurs fut une place privilégiée dans nos laboratoires. Ils étaient les acteurs héroïques, désignés volontaires, de la science, aux premières loges, sous le scalpel et les pinces de dissection. On appelait ça le progrès...

Désormais, il fallait passer à la caisse. *Régler l'addition.*

Vous serrez entre vos doigts un petit carnet griffonné de noms et de lieux. La plupart sont barrés.

Les différentes bases du département *Procyon* (cette organisation militaro-scientifiques créée dans le plus grand secret par le gouvernement, aux prémices de la catastrophe annoncée) avaient été submergées. Pris de cours, impuissants face à la prolifération du fléau et l'ampleur du désastre, les savants échouèrent dans leurs plans de ripostes, entraînant chaque jour davantage la chute inexorable de l'humanité.

Les procédures d'urgences montrèrent leur inefficacité patente, et les dissensions internes finirent par démanteler toute la structure de défense d'état.

Coupés des bases de repli, les agents se retrouvèrent disséminés dans la nature, certains essayant de survivre, d'autres, de mettre leur famille à l'abri.

Un seul nom entouré de rouge subsiste sur une page détrempeée. "*Labo Alpha - CNPE Cattenom*". On avait construit le centre névralgique du département *Procyon*, sous le bâtiment réacteur n°3 de l'installation nucléaire de Lorraine. C'était le cœur de

l'organisation, là où devaient converger les forces restantes en cas d'accident majeur et de rupture des moyens de communication. On pouvait considérer cette apocalypse comme un accident majeur ! Pour l'homme tout du moins. Si un endroit avait pu résister, c'était forcément celui-là. Il fallait tenter le coup.

Rendez-vous au **44**.

31

Une inspection plus méticuleuse des abords du sentier vous confirme qu'il a été ouvert par la main de l'homme. La coupe des banches et des taillis est nette, comme le ferait une lame aiguisée. Imprimant la terre meuble, des traces de semelles finissent de vous convaincre. Encore à genou, occupé à tenter de déterminer le nombre d'individus qui ont récemment emprunté ce layon gagné sur la végétation, un léger tremblement attire votre regard, à quelques mètres devant vous.

Vous plissez les yeux pour apercevoir un mince câble tendu au travers du sentier à 20 centimètres du sol et qui vibre au moindre souffle d'air.

Déclenche-t-il un piège ou permet-il d'alerter celui qui l'a installé ? Dans le doute, vous enjambez le fil précautionneusement

Notez le code "*Vigilant*".

Plus que jamais sur vos gardes, vous pouvez continuer sur le sentier en vous rendant au **27** ou vous en écarter pour traverser la forêt à travers les taillis. Dans ce cas, rendez-vous au **21** si vous possédez une machette et au **40** dans le cas contraire.

L'homme progresse avec une étonnante facilité, esquivant instinctivement tous les pièges du terrain difficile. Il vous faut presser le pas et même courir afin d'éviter de le perdre de vue.

Parfois, vous vous cachez à la hâte lorsque sans vous en rendre compte, votre sprint n'a que trop réduit la distance.

Régulièrement, il se fige, s'assied sur ses talons et écoute les bruits de la forêt. Vous priez pour qu'il n'entende pas votre cœur qui cogne à tout rompre dans votre poitrine. Buck a saisi ce qui se tramait ici et se tapit au sol tel un fauve, dès que l'iroquois joue les sentinelles.

La nuit est presque là quand, éreinté, vous parvenez au terme de cette épuisante ascension au sommet du relief appartenant à la chaîne du Cassepot.

Vous devez vous désaltérer d'une ration d'eau ou cocher une case de manque sur votre feuille de personnage.

Là, juchée au faite d'un tertre flanqué d'un large escalier de pierre, une simple tour carrée aux allures d'observatoire veille sur la forêt qui s'étale à 360 degrés en contrebas.

Des flambeaux disposés en un large cercle autour de l'édifice embrasent les cieux et projettent des lueurs dansantes sur les murs délabrés.

Vous discernez huit hommes. Deux observent les environs depuis le sommet de l'édifice. Deux autres scrutent les abords du camp. Les quatre derniers (dont celui que vous avez suivi) palabrent bruyamment au pied des marches.

Après un bref conciliabule agité, le groupe en pleine discussion s'éloigne de la tour tandis que les guetteurs maintiennent leurs positions.

Rendez-vous au 11.

33

Un peu plus loin, vous percevez le bouillonnement cristallin de l'eau vive. La pente s'accroît et vous vous retenez aux maigres baliveaux enracinés dans la déclivité pour rejoindre un petit ruisseau dont le cours serpente en fond de vallon.

Si Buck est à vos côtés, allez au 5. Dans le cas contraire, rendez-vous au 49.

34

« Ça ne les fera pas revenir, dites-vous, il y a d'autres moyens de leur rendre hommage. »

Le survivant vous tourne alors le dos, déploie toute sa carcasse filiforme, ses bras aux muscles noueux le long des cuisses et les mains serrées sur le manche de ses armes, outils de son châtiment.

« Comment vous appelez-vous ? lance-t-il d'une voix neutre et sans se retourner.

– Gabriel...

Sur le ton de l'homélie, il se met à réciter.

– Or, tandis que je priais ainsi, l'ange Gabriel, que j'avais vu dans ma vision précédente, s'approcha de moi d'un vol rapide, à l'heure où l'on offre le sacrifice de l'après-midi...

Vous gardez le silence tandis que Buck se met à grogner, les poils hérissés et les babines retroussés, tous crocs dehors.

– Je me nomme Caleb, poursuit-il. Ceci est ma croisade...

Et alors que les ténèbres vomissent cinq maraudeurs ivres de rage qui en précèdent d'autres, Caleb vous jette un dernier regard enflammé par-dessus son épaule.

– Vous êtes un envoyé du Tout-Puissant, Gabriel, *Il* a un glorieux projet pour vous. Fuyez maintenant ! »

Et sans attendre votre réaction, il se précipite dans la mêlée, animé d'une détermination inflexible.

Tous vos sens vous hurlent de partir. C'est un combat d'aliénés qui se joue ici. Vous n'y avez plus votre place. Vous vous mordez les lèvres avant de faire volte-face et courir à perdre haleine.

Notez une nouvelle entrée sur votre journal : Caleb, statut : "Inconnu".

Rendez-vous à l'épilogue.

35

D'un ordre bref, vous intimez à Buck de ne pas bouger et d'attendre. Vous vous glissez ensuite hors de la cabane pour rejoindre le couvert des arbres qui bordent le chemin. Opérant un large détour, vous approchez à pas lents, courbé en deux. Sans bruit, vous vous faufilez entre les fûts serrés tandis que résonnent des éclats de voix.

« Bordel Louis, lâche là cette fois !

– Qu'est-ce que tu peux être chiant mon vieux, tu sais vraiment pas t'amuser...

– Faire ça ne "m'amuse" pas.

Derrière le tronc d'un frêne imposant, vous observez la scène. Le type à la casquette vient de passer la corde au cou de la fille qui paraît plus fluette que jamais. Un fêtu de paille ployant dans la tourmente. L'autre se colle contre elle en ricanant tout en lui caressant les fesses, une main fourrée dans sa culotte.

Son numéro terminé, il pose un tabouret aux pieds de la condamnée.

– Monte là-dessus petite pute, tu feras bientôt plus chier personne. T'inquiètes, on passera te décrocher quand tu seras mûre !

– Ta gueule Louis ! s'emporte son comparse dont la jugulaire se gonfle d'exaspération.

Une décharge d'adrénaline vous traverse le corps alors que vous surgissez de votre abri, calibre au poing.

Les deux gaillards se figent, échangeant des regards stupéfaits, les phalanges attirées par la crosse de leurs flingues.

– On se calme et on ne fait pas les idiots, déclarez-vous d'un ton aussi neutre que possible.

– T'es qui toi espèce de connard ? rugit le type obèse.

– Ecoute mec, ça te concerne pas, OK ? Tempère l'autre. Tu ne sais rien de cette histoire, donc reste en dehors de ça et y aura pas de vagues !

La nervosité contracte leurs traits, l'agitation les rend pressés. La violence régent ce monde, pas la compassion. Ils le savent pertinemment. Des armes chargées et un véhicule ! Ça représente le *graal* pour nombre de survivants alors qu'on tuerait pour des bottes non trouées. Vous comprenez à la fièvre qui brûle dans leurs yeux, que ces gars-là ne se rendront jamais et ne se laisseront pas

dépouiller. Leur manque de vigilance était une faute. Ils ont en bien conscience et sont prêts à payer le prix fort pour tenter de la réparer.

– J'ai dit on se calme et on lève doucement les bras, insistez-vous avec l'espoir encore de les convaincre. »

Peine perdue. Le temps s'étire, le sang cogne plus fort dans les poitrines et, haletant, le souffle court, chacun espère sauver sa peau en tirant le premier.

Si vous possédez la compétence "*Réflexes éclair*", rendez-vous au **13** sinon allez au **9**.

36

Un bruissement dans les taillis en contrebas vous alerte. Vous crispez la main sur votre arme avant de relâcher la pression. Buck ! Surgissant d'une ravine, le chien dresse la truffe pour humer l'air et, vous découvrant juché sur votre rocher, se met à aboyer en agitant frénétiquement la queue.

« Tais-toi donc vilain cabot ! » Mais vous ne pouvez vous empêcher de sourire devant la joie sincère de ce compagnon débrouillard dont la présence vous procure un peu de réconfort.

Changez le statut de Buck en, "à mes côtés".

Rendez-vous ensuite au **22**.

37

De l'autre côté de la clairière, la forêt s'éclaircit. Les ronces ont déserté le sous-bois au profit de buissons épineux lestés de baies noires et d'arbustes odorants qui déploient de belles fleurs blanches étoilées.

Si vous possédez la compétence "*Botaniste*", allez au 7. Dans le cas contraire, rendez-vous au 15.



C'est quoi la phrase déjà ? La solitude est une rencontre privilégiée avec soi-même ! Un truc du style. L'isolement ne vous a jamais pesé. Même aux temps révolus de la civilisation connectée, vous étiez du genre taciturne. De toute façon on consommait les relations sociales comme des paquets de chips ou des écrans plats. Ça avait le goût du factice, du superficiel et surtout de l'éphémère. Par opportunisme, souvent par intérêt, pour rassurer son égo, on multipliait les contacts virtuels, mais on avait toujours moins d'amis sur qui compter en cas de coup dur que de doigts à la main. Même celle de Django Reinhardt tient !

L'humidité qu'exhale la végétation colle vos vêtements à la peau et malgré l'heure matinale, une chaleur étouffante vous emprisonne dans sa mâchoire. Bon sang ! On se croirait quelque part en Amazonie alors qu'un vieux panneau piqueté de rouille et mangé de lierre, annonce doctement "*Forêt domaniale de Fontainebleau*".

Vous devez vous désaltérer d'une ration d'eau ou cocher une case de manque.

Si vous le désirez, vous pouvez profiter de cette pause pour déjeuner (au prix d'une ration de nourriture). *Notez dans ce cas que vous avez avalé un repas aujourd'hui* à moins que vous ne partagiez vos vivres avec Buck, auquel cas vous devrez utiliser deux rations (vous pouvez aussi choisir de n'alimenter que Buck, au prix d'une ration). Toutefois, si vous possédez la compétence "*Baroudeur*" ou "*Botaniste*", vous trouvez aisément dans la forêt des baies sucrées pour compléter votre repas et avez ainsi la possibilité de vous sustenter tous les deux en puisant une seule ration dans vos réserves.

Si vous ne donnez rien au chien, vous le verrez décamper dans les taillis, bien décidé à dénicher quelque chose à se mettre sous les crocs (*modifiez dans ce cas le statut de Buck sur votre journal, désormais "Absent"*).

Rendez-vous au **30**.

39

Avec horreur, vous constatez que la paralysie se propage à l'ensemble de votre corps qui refuse obstinément de vous obéir. Le neurotoxique se répand dans vos membres comme une trainée de poudre et votre rythme cardiaque s'accélère à la limite de la crise de tachycardie.

Submergé par la douleur, vous posez un genou à terre quand se dresse au-dessus de vous une silhouette menaçante. Un homme au torse nu, scarifié de motifs tribaux, vous toise en ricanant. Son visage émacié reflète la folie qui brule ses prunelles dilatées. Satisfait, il ouvre la bouche sur ses dents taillées en pointes avant de brandir un casse-tête rudimentaire et l'abat sur votre crâne de toutes ses forces.

Rendez-vous au **29**.

40

La progression dans ces fourrés inextricables est laborieuse, mais vous préférez la discrétion que vous apporte cette couverture végétale à la facilité d'un chemin trop providentiel pour ne pas être un minimum suspect.

Les ronces vous lacèrent les jambes et les branches basses, masquées par des draperies de mousses ou de lierre vous fouettent le visage.

Vous perdez 1 PdV (sauf si vous possédez la compétence "Dur à cuire", auquel cas vous pouvez ignorer cette blessure).

Vers la fin de la matinée, malgré la sensation tenace de malaise qui vous étreint, vous arrivez en vue d'une clairière au terme de l'ascension d'un coteau jalonné de boules de grès.

Vous vous accordez une pause, terriblement assoiffé. *Consommez 2 rations d'eau ou cochez une case de manque pour chaque dose non ingérée.*

Rendez-vous ensuite au **14**.

41

Malgré les récriminations de la jeune fille qui se tortille sur le sol, les yeux écarquillés, vous vous assurez d'abord (en retournant les dépouilles de la pointe de la botte) que les deux hommes soient bels et bien refroidis. Qui pouvaient-ils être ?

Un gémissement plus prononcé finit par vous décider à aider la captive. Vous tranchez ses liens à l'aide de votre couteau avant de lui arracher d'un coup sec le bâillon de scotch. Son visage blême se tord dans une grimace de douleur, tandis qu'elle fait jouer ses maxillaires pour soulager des mâchoires ankylosées.

- Désolé, grommelez-vous.

Sans répondre, elle entreprend, assise en tailleur de dépoussiérer ses jambes osseuses et son buste d'adolescente. Vous haussez les épaules avant de ramasser le fusil automatique du type à la casquette. Le véhicule ne paraît pas en trop mauvais état et un coup d'œil à l'arrière aménagé en pick-up vous apprend que ces deux énergumènes transportaient un peu de matériel aussi utile qu'inespéré. Jerrican d'essence, outils et pièces de rechange pour le 4X4.

Mais le sourire qui se dessine sur vos lèvres s'efface aussitôt lorsque vous entendez distinctement le cliquetis caractéristique d'un percuteur que l'on enclenche.

Vous soupirez en baissant la tête. *Rester vigilant Gabriel, rester vigilant, toujours...*

Rendez-vous au **12**.

42

Vous examinez les lieux, tentant de retracer les événements. Les tasses de café renversées à proximité du feu, l'herbe couchée par endroits, les traces de sang sur un piquet de tente, les couvertures défaites et les vêtements éparpillés. Un peu plus loin, des traces de lutte, une entaille dans la toile tendue d'un auvent...

Les occupants ont été attaqués, surpris au petit matin, à l'heure du déjeuner. Ils ont essayé de résister, mais leurs assaillants ont pris le dessus. Ces derniers n'étaient pas intéressés par la nourriture en boîte ou les couvertures. Ils ont pris les armes si leurs victimes en possédaient et ont emmené les captifs.

Retournez au **28** poursuivre votre lecture.

43

Quelque chose cloche ! L'impression désagréable d'être épié ne vous quitte pas depuis plusieurs minutes. Vous scrutez l'épaisseur de la forêt, mais tout paraît tranquille. D'où vient cette sensation inexplicquée ? Est-ce la faute à Buck ? Il est vrai que son comportement ne vous rassure guère. Ventre à terre, le poil hérissé et les oreilles couchées, il grogne sans cesse malgré vos injonctions pour le faire taire.

Si vous chassez votre appréhension et continuez sur le sentier, allez au **10**. Si vous écoutez votre instinct et pénétrez dans les

taillis épais en direction de l'est, rendez-vous au **21** si vous possédez une machette et au **40** dans le cas contraire.

44

La forêt a repris des allures de berceau primordial. La végétation du sous-bois lance ses ramures, tiges et corolles à l'assaut d'un carré de lumière qu'accaparent jalousement des arbres séculaires.

Les fourrés sont si denses que par endroit, ils demeurent impénétrables comme pour protéger un sanctuaire inviolé. Amas de ronces et racines, entrelacs de branches mortes ou de racines, taillis de lierre et murs de fougères se disputent le moindre espace disponible et perturbent votre progression.

Si vous désirez vous mettre en quête d'un point d'eau pour reconstituer votre stock, allez au **4**.

Si vous préférez ne pas vous attarder, vous pouvez reprendre votre périple. Voyager droit vers l'est paraît compliqué. Toutefois, un vague sentier tracé par quelques survivants (ou autre chose) s'étire dans la bonne direction même s'il marque une légère inflexion vers le sud. Si vous possédez la compétence "*baroudeur*", allez au **31**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **27** pour arpenter ce chemin, à moins que vous ne déteniez une machette et que vous souhaitiez couper à travers bois (rendez-vous alors au **21**).

45

Il faut vous rendre à l'évidence. Le jeu n'en vaut pas la chandelle. Trop risqué, seul contre toute une bande d'assassins pervers. Vous reculez sans bruit, abandonnant le dernier prisonnier à son terrible destin.

Ses hurlements déchirent le silence de la nuit, effrayant une nuée de corneilles, qui s'envolent des huppriers. Le supplice de cet homme accapare l'attention de ses tortionnaires, ce qui vous laisse

une porte de sortie, loin de cet enfer. Son calvaire en échange de votre salut.

Rendez-vous à l'épilogue.

46

Le nez collé au carreau, vous observez la scène, immobile, calibre en main, cherchant à savoir à qui vous avez à faire. *Prendre l'ascendant, ne pas se laisser déborder. Toujours avoir l'initiative.* A priori, un seul véhicule qui vient de s'arrêter dans un crissement de pneus à moins de 20 mètres de la cabane. Le nuage de poussière qui retombe en panache dans le sillage du Land Cruiser limite la visibilité, tandis qu'une aurore fuligineuse peine à gagner les sous-bois.

Deux types finissent par sortir du 4X4. Le conducteur, entre deux âges, légèrement vouté, arbore une casquette vissée sur la tête, à la gloire de MOTUL, alors que le passager, s'extirpe de son siège en contorsionnant son corps replet, le souffle court. L'un comme l'autre est armé. Le gros possède un revolver qui dépasse de son caleçon et l'autre un AK47 qu'il met en bandoulière.

Vous écarquillez les yeux lorsqu'ils extraient de la banquette arrière une jeune femme avant de la jeter au sol, sans ménagement. Maigre et pâle, la captive se relève aussitôt malgré les liens qui lui entravent les poignets et dresse le menton en signe de défi. Ses longs cheveux noirs sont rassemblés en une simple queue de cheval, même si des mèches rebelles lui barrent le front empoissé de sang. La moitié de son visage est masquée par du scotch épais.

Pas besoin d'en savoir plus pour deviner la suite des événements. Règlement de compte, exécution sommaire, en tous cas, vous ne donnez pas cher de la peau de cette fille en débardeur et pantalon militaire bouffant.

« T'en penses quoi toi, hein ? murmurez-vous. »

Accompagnant le geste à la parole, vous jetez un œil à Buck qui n'a pas bougé. Il se contente de pencher sa tête de loup sur le côté comme s'il s'en remettait à votre unique décision.

Si vous décidez d'intervenir avant le lynchage de cette gamine, allez au **16**. Si vous admettez que cette histoire ne vous concerne pas, il ne vous reste plus qu'à vous éclipser par la porte arrière. Rendez-vous dans ce cas au **8**.

47

Ainsi vous n'êtes pas le seul à courir ces bois. Un compagnon de route serait appréciable. Pourtant, à la dégaine de l'individu, vous doutez que celui-ci soit des plus recommandables.

Le corps constellé de scarifications tribales, le visage fermé, hostile, il ne porte d'autre équipement qu'un casse-tête amérindien glissé dans un foulard noué à la taille en guise de ceinture.

Tout indique donc qu'il doit camper à proximité. Reste à déterminer s'il voyage seul. Les ombres s'allongent et l'obscurité d'un crépuscule conquérant gagne la forêt. La nuit ne va pas tarder à tomber et empêcher une progression aisée dans ce labyrinthe minéral semé d'embuches.

Vous avez eu la chance de l'apercevoir avant qu'il ne vous surprenne. Mieux vaut profiter de cet avantage et comprendre à qui vous avez à faire. Il serait stupide de finir égorgé dans son sommeil par simple négligence.

Sans hésiter, vous entamez une filature discrète, aidé dans votre tâche par l'obscurité naissante et la végétation luxuriante. Rendez-vous au **32**.

Pas le temps de tergiverser. Les types ne vous ont pas encore remarqué. Ils n'ont même pas pris d'ailleurs la précaution élémentaire de s'assurer qu'ils étaient seuls pour accomplir leur sombre besogne. Erreur de débutant. La ligne de tir est dégagée, vos cibles de dos et la captive se tient à genoux devant eux. Il n'y a que la distance qui vous handicape un peu.

Vous empoignez votre arme des deux mains, pointez calmement le plus proche des bourreaux et videz vos poumons avant de bloquer votre respiration.

Liam et le Gros Louis

Points de Vie : 22

Dégâts : 1D+4



Sain et sauf	Légèrement blessé	Blessé	Gravement blessé	Mort
22 PdV	17-21 PdV	9-16 PdV	1-8 PdV	0 PdV
22				
	Pas de modificateur	+1 au jet de combat	+2 au jet de combat	

Considérez ces hommes comme un seul et même adversaire. Les bonus suivants peuvent être appliqués :

- Né sous la bonne étoile : + 1 pour le premier round.
- Lors du premier round, vous bénéficiez d'un bonus de +3 du fait de l'effet de surprise.
- La protection de Louis et Liam est de 0 pour le premier round et passe à 1 ensuite, dès qu'ils se mettront à couvert afin de riposter.

- *Votre position, dans la cabane de chasse, vous confère un bonus de protection de 3 points pour tout le combat.*

Assurez le décompte de vos munitions et n'oubliez pas d'appliquer les modificateurs en fonction de votre état de santé et de celui de vos opposants.

Si vous possédez une grenade à fragmentation et que vous désirez vous en servir à n'importe quel moment, rendez-vous au 2.

0 ou -	Vous êtes sévèrement touché. Les balles ont traversé la cloison de bois comme du beurre. Subissez une blessure critique.
1	Vous serrez les dents quand vous sentez une balle vous transpercer les chairs sans atteindre néanmoins un organe vital. Subissez une blessure et souffrez d'un malus de 1 pour le prochain jet de combat.
2 ou 3	Vous êtes touché au cours de l'affrontement : Subissez une blessure.
4	La situation est confuse, relancez le dé.
5 ou 6	Vous touchez un de vos adversaires qui commence à paniquer. Infligez une blessure et bénéficiez d'un bonus de 1 point pour le prochain jet de combat.
7 ou 8	Vous avez salement atteint votre adversaire. Infligez-lui une blessure critique.
9 ou +	Vous avez salement atteint votre adversaire qui tombe à la renverse. Infligez-lui une blessure critique et bénéficiez d'un bonus de 1 point pour le prochain jet de combat.

Si vous vous retrouvez à court de munitions ou que vous souhaitez vous enfuir, il ne vous restera pas d'autre alternative que de rassembler vos affaires à la volée et de vous échapper par la porte de derrière. Le temps que vos adversaires trouvent le courage de quitter leur abri, vous aurez rejoint le couvert des arbres avant de vous enfoncer dans la forêt. Allez dans ce cas au 38.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **41**.

49

L'eau limpide paraît buvable, mais rien de ne permet de vous en assurer. Vous humez le courant, cherchez des indices d'éventuelles contamination, telle que la présence d'animaux morts à proximité, ou des traces d'irisation en surface, mais rien de suspect ne vous alerte.

Vous pouvez remplir vos gourdes avec de l'eau douteuse et l'assainir à l'aide d'un comprimé si vous le désirez. *N'oubliez pas que si vous complétez une gourde contenant de l'eau potable avec de l'eau douteuse, l'ensemble est considéré comme douteux.*

Il ne vous reste plus désormais qu'à rejoindre l'étroit sentier (aperçu un peu plus tôt) traçant vers le sud-est en allant au **27** à moins que vous ne possédiez une machette et souhaitiez couper à travers bois en direction de l'est (rendez-vous alors au **21**).

50

Vous dégoupillez votre grenade et interpellez vulgairement les fanatiques en quittant le couvert de votre abri.

Ils se retournent en sursaut et délaissent aussitôt le supplicé pour fondre sur vous. Vous jaugez la distance, relâchez le levier et lancez votre projectile au dernier moment avant de vous jeter au sol.

L'explosion assourdissante vous vrille les tympans alors qu'une fumée âcre sature l'air. Vous relevez la tête pour apercevoir les silhouettes titubantes des assaillants, criblés de shrapnels, auréolées de fumeroles grises. Ils hésitent quelques pas, hagards, avant de s'effondrer.

Rendez-vous au **20**.

Épilogue

Vous doutez de pouvoir progresser aisément dans ce manteau d'ombres. Le peu de visibilité vous rend vulnérable aux pièges de la forêt. Vous savez le terrain accidenté, parsemé de pierriers glissants, de profondes ornières et d'entrelacs de racines.

Et puis vous comprenez, comme une évidence, qu'il suffit de vous en remettre à Buck. Décidément, ce chien n'a pas fini de vous étonner. Il fonce dans la nuit, sur les étroits sentiers, zigzaguant entre les masses noires des rochers aux allures de créatures endormies. Souvent, il tourne la tête pour s'assurer que vous gardez le rythme.

« Vers l'est Buck, vers l'est, c'est bien ! Continue ! l'encouragez-vous, essoufflé. »

La nuit est déjà bien avancée lorsque vous consentez à une pause. Vous avez puisé dans vos dernières forces pour allonger la distance au maximum avec la tour maudite et ses hôtes déments.

Épuisé, vous vous préparez à finir la nuit au pied d'un ravin pentu, emmitouflé dans votre couverture.


Vous devez vous désaltérer d'une ration d'eau (ou cocher une case de manque) et pouvez, si vous le désirez, prendre un repas avant de dormir un peu.

2^{ème} Jour

Au petit matin, le tintinnabullement de milliers de gouttes d'eau ressuyant des feuilles environnantes accompagne l'ascension d'un pâle soleil dont les premiers rayons nimrent les sous-bois d'or et de cuivre.

Regagnez autant de PdV que votre score de bivouac et tenez compte des éventuels repas ingurgités la veille (+2 PdV pour deux repas et -2 PdV si vous n'avez rien avalé).

Vous vous étirez, le dos fourbu, les membres engourdis. Buck attend déjà patiemment, assis face à vous. Une nouvelle journée sur Terre. Vous hésitez. Pas de trêve pour les survivants. Chaque réveil est une entrée dans l'arène, chaque jour un combat.

Bienvenue dans la jungle ! 

Rendez-vous dans l'épisode 2 de la 1^{ère} saison d'*Ad Nauseam*.



- Episode 2 -

Un monde en ruines

Procyon

Dès les prémices de cette catastrophe planétaire, le gouvernement français, dans la plus totale discrétion, avait financé à grands renforts de subsides publics le développement d'un groupe de recherche. Appuyé par une organisation et une logistique militaire, son but était d'enrayer le processus de dévastation annoncée. Un seul objectif, combattre la prolifération de la vermine par tous les moyens.

Biologistes, toxicologues, chimistes, entomologistes, ingénieurs et officiers d'expériences composèrent le département *Procyon* qui en plus de bénéficier de crédits illimités pouvait agir sans se subordonner aux règles d'éthiques élémentaires.

Dans les laboratoires souterrains, on essayait, risquait, hasardait, testait sans aucun recul. Les scientifiques inoculaient à des cobayes, parfois humains, les fruits de leurs expérimentations, issus des éprouvettes ou des incubateurs. L'avenir de notre monde, cette civilisation érigée en graal de l'évolution, était en jeu mais le temps filait comme du sable entre les doigts. Chaque jour la menace grandissait et amenait son lot de tragédies, ébranlant nos certitudes, jusqu'à saper les fondations de notre empire. On avait banni la morale, la réflexion ou la prise en compte des dommages collatéraux liés à l'usage d'armes plus destructrices les unes que les autres. On agissait dans l'urgence, de manière irréfléchie, guidé par la peur, et le doute. Les conséquences à long terme de nos actions désespérées devenaient le dernier de nos soucis.

Une véritable course de vitesse opposa l'homme jouant de son intelligence à une nature prolifique, réactive, incontrôlable, qui multipliait les mutations des espèces à un rythme effréné, comme une réponse à nos tentatives d'éradication. On créait un insecticide terrifiant qui le mois d'après était rendu inopérant face

une nouvelle génération de fourmis ou de termites monstrueuses, immunisées au poison que les hélicoptères pulvérisaient à grande échelle.

On abusait des armes biologiques, génétiquement modifiées et des bombes chimiques dont les effets associés restaient inconnus. Aveuglés par la seule volonté de détruire l'ennemi, nous ne faisons que précipiter notre chute.

L'air saturé d'acide vous rongait la peau. Les rivières, transformées en égouts à ciel ouvert, charriaient dans les remugles bouillonnants de leurs eaux pestilentielles des substances toxiques mélangées. Le tout se déversait sur le littoral et dans les estuaires où s'accumulaient métaux lourds et composés délétères.

On mutilait notre biotope sur l'autel d'une victoire chimérique comme s'il fallait en passer par l'extinction de toute forme de vie pour rêver d'une renaissance emprunte de virginité.

L'humanité suffoquait mais les états-majors affolés restaient sourds aux suppliques des peuples qui agonisaient. C'était la guerre après tout ! Et à la guerre on meurt, on se sacrifie pour une cause plus noble et plus grande que les insignifiantes préoccupations d'individus narcissiques, enivrés du confort matérialiste. Appelez ça la Nation, la Patrie, appelez ça comme vous voulez, on trouvera toujours une raison pour justifier votre mort et celles de millions d'autres imbéciles.

On ne pouvait pas perdre ! Et pourtant, nous avons perdu. Tout perdu, jusqu'à la compassion, jusqu'à notre âme...

Rendez-vous au 1.

Si vous possédez la compétence Pro du Stock, vous pouvez ajouter à votre inventaire :

- **4 balles** (9 mm parabellum) - EC : 0

- **1 comprimé désinfectant** - EC : 0

Le regard tout à la contemplation du feu de camp, hypnotisé par les flammes dansant sur un fagot de branches noircies, vous plongez dans vos souvenirs. Comment tout cela avait débuté ?

On était aux premiers jours du mois d'octobre, mais il faisait encore étonnement chaud. Seule la fraîcheur nocturne, rappelait la course immuable des saisons, la fin de l'été et la venue de la période sombre.

Avec Claire, vous aviez quittés Paris. La tension qui régnait dans les villes, la violence quotidienne, les attentats et les répressions sanglantes rendaient la vie impossible.

On disait la province plus calme, préservée de l'agitation fébrile qui gagnait les centres décisionnaires, qu'ils soient politiques, militaires ou économiques.

Les nouvelles parvenant du monde entier, véhiculées par médias, internet et les réseaux sociaux étaient catastrophiques. On parlait de guerre, de bouleversement sans précédent. Mais cela paraissait encore assez distant pour ne pas être tangible.

Et puis, vous aviez été convoqué de plus en plus souvent au sein de l'unité francilienne du département Procyon. Les permissions furent suspendues à chaque nouveau pas vers le chaos. En haut lieu, on attendait des résultats ou du moins, des explications.

Comment les espèces pouvaient muter si rapidement et s'adapter d'une génération à l'autre aux armes chimiques que l'on déversait sans compter sur les nids de cette vermine qui proliférait ?

Pourtant, il n'y a pas eu d'apocalypse. Pas au sens cinématographique, avec un immense champignon nucléaire et la chevauchée des walkyries en musique de fond. Non, rien de tout ça. Plutôt une inexorable chute, la fin d'un empire. On nous usurpait insidieusement le trône de l'évolution que nous avions tant revendiqué.

A croire qu'il y avait eu une erreur dans la lignée. Une méprise, en quelque sorte. Et la nature, ou quoi que cela puisse être, se chargeait de nous remettre à notre place. Dans la fange ! La peur au ventre. Désormais une proie de choix pour un tas de prédateurs devenus entreprenants, avides de conquête...

Des mouches. Voilà ! Ça avait commencé par des mouches ! Horripilants diptères provoquant une répugnance congénitale chez la plupart des gens.

Elles pullulaient bien après la fin de l'automne. Claire s'en plaignait. Vous aviez même consenti à fixer aux plafonds ces atroces rubans jaunes où ces sales bestioles venaient se coller par dizaines avant d'agoniser dans d'incessants bourdonnements insupportables.

Rien n'y faisait. Elles étaient partout. Il avait fallu colmater chaque fissure, fermer hermétiquement fenêtres et portes, multiplier le recours aux insecticides et répulsifs en tout genre. Pourtant, inlassablement, des vagues noires abjectes d'insectes assaillaient la maison.

Elles se montraient agressives, vrombissaient à vos oreilles, se posaient sur chaque centimètre de peau laissée nue, jusqu'à l'exaspération.

Claire vous reprochait de ne rien faire, de n'être jamais là, de ne pas réparer la fuite du toit qui pourrissait le mur de la salle de bain. Elle était excédée, épuisée.

C'était un dimanche. Une nouvelle dispute éclata tandis que le téléphone vibrait dans votre poche. Procyon, permission annulée, retour à la base immédiat...

En bref, ça avait bien merdé.

Rendez-vous au **75**.

2

A la lecture du journal, ce Louis Raynault apparaît comme quelqu'un d'altruiste et courageux. Tout l'inverse de ces pillards décérébrés prêts à vous fendre le crâne pour une boîte de flageolets à la sauce tomate. Bien sûr, vous ne savez pas comment il réagira en découvrant la porte de l'armoire forcée, mais vous pensez être capable de le convaincre de votre bonne foi.

Vous pourriez envisager de vous délester d'un peu de matériel avant d'aller explorer les lieux, voir même d'écrire un mot dans son carnet (*un crayon de papier est attaché aux spirales par une fine cordelette*). Pourquoi ne pas lui indiquer que vos intentions sont pacifiques et que vous partez en quête de quoi améliorer le quotidien ?

Prenez votre décision, puis rendez-vous au **60**.

3

Le fleuve coule presque à plein bord et vous n'avez qu'à vous baisser pour remplir vos contenants. Les paramètres organoleptiques de l'eau ainsi prélevée vous alertent cependant. La teinte brunâtre, l'odeur de vase en décomposition et les nombreuses particules qui flottent dans ce remugle vaseux ne

préfigurent rien de bon sur la potabilité du breuvage. Vous avez à votre disposition autant d'*eau contaminée* que vous le désirez !

Si vous prenez ensuite la direction du Sud vers le pont, allez au **26**. Si vous préférez explorer la demeure en ruines, rendez-vous au **39**.

4

Vide ! L'armoire est désespérément vide. Cela n'a aucun sens. A moins qu'il ne s'agisse d'une mascarade, un piège grossier pour attirer la proie inconsciente du danger dans la toile du prédateur.

Votre cœur se met à battre plus fort et vous imaginez déjà une bande d'anthropophages surgir dans cette pièce sans échappatoire, pour se délecter de votre naïveté avant de vous plonger une lame dans le ventre.

Mais là encore, rien ne vient perturber la sérénité des lieux, hormis les grincements plaintifs de la charpente.

Recouvrant votre calme, vous fouillez plus attentivement le meuble et cognant contre le fond, comprenez l'astuce. Un des panneaux arrière sonne creux et coulisse sur un rail discret pour laisser apparaître un trou grossièrement percé dans le mur.

L'ouverture est assez large pour s'y glisser et, après quelques contorsions, vous aboutissez dans une pièce aveugle aménagée en repaire secret.

Rendez-vous au **86**.

5

Le jour décline et vous regagnez d'un bon pas votre refuge, Buck à vos côtés, langue pendante. A l'horizon, des nuages d'altitudes

dessinent des traînées cotonneuses, qu'un soleil de sang colore de pourpre et de cuivre.

Des bords de Seine s'élèvent des nuées d'insectes surchargeant l'air au-dessus des roseaux et des hautes herbes que font frémir une brise tiède.

Vous retrouvez la demeure comme vous l'aviez laissée et finissez par vous demander si vous n'allez pas rester là encore quelques temps. Cette base de repli est idéale et il y a sûrement d'autres endroits à explorer dans les environs. Dénicher un peu plus de matériel tout en pouvant se reposer dans un abri sûr est une perspective à ne pas négliger.

Vous en êtes là de vos réflexions, quand Buck, roulé en boule, alors que vous essayez désespérément d'allumer le réchaud, se lève d'un bond. Vous sursautez. Le chien a les babines retroussées. Les poils de son échine se sont dressés en une crinière de hyène et il se met à grogner, le regard fixe.

Vous lui passez la main sur la tête, submergé par une vague d'inquiétude. « Hé, qui y a t'il mon vieux ? ».

Des éclats de voix. Au moins six personnes. Le bruit des portes que l'on ouvre, des meubles que l'on pousse. Des cavalcades précipitées, des jurons sonores...

Retour à la réalité. L'ennemi c'est l'autre. Pas question de prendre le risque d'être découvert ici ou d'attendre de connaître les intentions des nouveaux venus.

Vous rassemblez vos affaires (*choisissez les objets que vous allez emporter avec vous*) avant d'entrouvrir la porte du réduit. A vingt mètres sur votre droite, un homme de dos, en treillis militaire, arme automatique en main et casque tactique sanglé au menton monte la garde. L'orée de la forêt est à environ quinze pas. Vous hésitez.

Le soldat pose alors deux doigts sur son oreille et répond à voix haute à un invisible interlocuteur, par radio. « RAS ici, je me fais littéralement chier ! La prochaine fois, on changera les... ».

Il s'interrompt, opère une rapide volte face et se met en position de tir.

Si vous avez noté le code "*biker*", ou le code "*zodiac*", allez à l'**épilogue**. Si vous ne disposez d'aucun code, rendez-vous au **24**.

6

Vous vous jetez à plat ventre, glissant sur le sol huileux jusque sous le pick-up. Les chélicères de la prédatrice se referment comme une tenaille, avec un claquement sec. Dans le vide, cette fois ! Vous rampez sur quelques mètres et vous vous relevez un peu plus loin.

Rendez-vous au **84**.

7

Si c'est votre première expédition au hameau, rendez-vous au **16**. Dans le cas contraire, allez directement au paragraphe correspondant à la destination souhaitée (*si vous n'avez noté aucun paragraphe de destination possible, retournez au **71** afin de décider d'un nouveau choix*).

8

Bien que rien ne laissait présager un épisode pluvieux au cours de la nuit, vous avez, par habitude, confectionné une tresse de fougères. Les feuilles délicatement entremêlées forment un entonnoir rudimentaire qui, une fois positionné au-dessus de la gourde, a permis de récolter l'équivalent de *deux rations d'eau* considérée comme "*douteuse*".

Retournez ensuite au [75](#) poursuivre votre aventure.

9

Dans les vestiges d'un parking au bitume craquelé par les mauvaises herbes, une maison basse et austère marque la limite du hameau. A la vilaine sculpture en fer forgé, dont les entrelacs filiformes ébauchent un ambulancier, figure désormais anachronique, érigé au centre de la place, vous comprenez que vous avez trouvé le cabinet médical.

La plupart des vitres sont brisées, la porte d'entrée bat au rythme des courants d'air. Vous poussez le vantail de la pointe du pied, sur le qui-vive.

Une odeur épouvantable vous soulève l'estomac. Face contre terre, à hauteur du comptoir d'accueil renversé, deux hommes gisent dans une mare de sang. La vermine qui les dévore secoue leurs vêtements de spasmes compulsifs et vous réprimez une inévitable nausée de bile malgré l'habitude.

Si vous continuez tout de même l'exploration du bâtiment, allez au [64](#). Si vous préférez quitter le hameau dès à présent, allez au [71](#).

10

Vous approchez avec précaution, courbé en deux, jusqu'à l'entrée déserte. Il règne à l'intérieur une pénombre grise, uniforme. La température chute brutalement, de manière inexplicable. Vous vous surprenez à frissonner à peine avez-vous osé quelques pas. Des épaves de voitures croupissent un peu partout. Sur les ponts élévateurs hydrauliques, stationnées au niveau des ateliers de carrosserie ou de peinture. Certaines ont encore le capot ouvert, comme si le mécano allait revenir d'une seconde à l'autre. Il y a même un énorme moteur de camion suspendu à des chaînes qui pendent du plafond.

Vous arpentez ce cimetière de tôles froissées, contournant les établis, les flaques d'huile, les coffres à outils et les enrouleurs de tuyaux. D'imposantes armoires métalliques habillent les murs et vous remarquez, sur un des rayonnages de l'une d'elles, plusieurs jerricans d'essence.

La chance vous sourirait-elle enfin ? C'est à voir...

Si vous possédez la compétence "*Baroudeur*" ou "*Réflexes éclair*", allez au 82. Dans le cas contraire, rendez-vous au 94.

11

Par des apnées successives, vous parvenez laborieusement à échapper aux prédateurs ailés. Il vous a fallu nager vers le Nord, car dans la direction opposée, leur nombre semblait croître de manière infinie, comme si quelque chose les attirait inexorablement.

Exténué, grelottant, vous vous traînez sur la berge fangeuse et restez étendu sur le dos, réchauffé par un soleil de plomb. Le temps de recouvrer vos forces, vous entreprenez l'inventaire de vos possessions. Malheureusement dans la fuite, toutes vos réserves de nourriture (*si vous en possédiez*) ont été souillées par une trop longue immersion (*modifiez en conséquence votre feuille de personnage*). Comble de déveine, un de vos objets est manquant (*à vous de choisir lequel, sachant qu'il ne peut s'agir du cliché de votre épouse même si celui-ci est dorénavant encore plus abîmé*).

Vous ne désirez pas risquer une autre attaque dans la plaine surchauffée, désormais ourlée d'une brume née de l'évaporation.

L'idée d'inspecter la demeure en ruine dont vous observez la façade principale lézardée de fissures, vous paraît l'option la plus sage.

En passant à proximité d'un vieux portail mangé de rouille, Buck surgit, tel un diable de sa boîte, des roseaux et vous saute dessus, les yeux affolés.

Vous l'attrapez par l'encolure alors qu'il se dresse de toute sa stature, les pattes antérieures sur vos cuisses, tremblant comme une feuille, couvert de boue.

– Ça va ! Ça va mon grand ! La prochaine fois, je te suivrais promis.

Changez le statut de Buck en "à mes côtés".

Rendez-vous au **39**.

12

Encore quelques sueurs froides et vous en finissez avec ce marais putride pour déboucher à moins de vingt mètres d'une rangée de maisons cossues, doctement alignées.

Vous courez jusqu'à l'une d'elle et pénétrez à l'intérieur par une fenêtre brisée, au rez-de-chaussée. Si Louis précisait dans son journal qu'il trouvait les demeures plutôt bien "préservées" des pillages, la réalité semble toute autre. C'est à croire qu'il n'avait jusque-là traversé que des champs de décombres avant de parvenir à ce hameau. Les pièces saccagées exhibent un mobilier éventré et des planchers crevés où de vilaines racines tordues comblent l'espace entre chaque latte manquante. Vous déambulez un moment dans ce navire fantôme, accompagné par le crissement du verre pilé qui éclate sous vos semelles.

Lancez un dé (ajoutez 2 au résultat si vous disposez de la compétence "*Né sous la bonne étoile*").

De 1 à 3, rendez-vous au **62**. De 4 à 6, allez au **33**.

13

Pas question de se rendre sans combattre !

Tirez jusqu'à deux reprises (moins si vous tombez à cours de munitions) en appliquant les bonus liés à vos compétences ou capacités d'armes (en fonction de celles utilisées à chaque round) et effectuez un jet de combat par tir :

3 ou -	Vous manquez votre coup !
4 ou +	Vous blessez l'araignée qui recule un instant

Si vous blessez l'araignée géante, vous avez le temps de prendre la mesure de la situation. Rendez-vous au **95**. Dans le cas contraire, allez au **92**.

14

Les chances sont faibles pour qu'un visiteur de passage tombe sur ce repaire. Enfin, à bien y réfléchir, vous êtes la preuve qu'il n'est pas si introuvable que ça. Louis, en revanche, ne reviendra pas et il semblait le seul à connaître l'endroit. Vous pouvez donc prendre le risque de laisser une partie de votre équipement si vous le désirez, avant d'aller explorer les alentours.

Faites votre choix puis rendez-vous au **60**.

15

Buck ne se calme que lorsque vous consentez à faire demi-tour. Faut-il que ce cabot têtu comme une mule ne vous impose sa volonté ! Vous le sermonnez gentiment et sentez au fond de vous une affection grandissante pour ce fidèle compagnon. Paraissant deviner vos sentiments, il vous adresse un regard énigmatique dont seuls les chiens ont le secret, telle une faculté innée à sonder les âmes.

- Ne fait pas le malin ! Et regarde devant toi espèce de tyran !

(*Aboiements de contestation*)

Vous passez entre deux piquets rongés, vestiges d'une ancienne clôture qui devait ceindre la propriété et approchez de la demeure aperçue un peu plus tôt.

Rendez-vous au **39**.

16

Si Louis a bien estimé son temps de marche, le hameau de la Marnière, qu'il évoque dans son carnet, devrait se trouver à environ 4 ou 5 kilomètres du refuge. Vous prenez donc la direction du Nord à travers la vaste plaine ondoiyante.

La demeure près de la forêt n'est plus qu'une chose incertaine, esquif moribond sur le point d'être englouti par une marée végétale, lorsque vous parvenez à une route. C'est un maigre ruban d'asphalte boursoufflé qui trace son sillon du nord au sud et se morcelle sous les assauts des racines et autres pousses colonisatrices. L'armure de goudron percée par des milliers de lances, l'eau s'immisce sans peine au travers pour en saper les fondations.

Après l'avoir longé un moment, vous arrivez à un croisement. Un panneau indicateur couché sur le sol indique "*La Marnière 1,5 kms*".

Vous poursuivez vers le nord et ne tardez pas à deviner les toits de tuiles qui émergent des herbes hautes.

Si vous possédez la compétence "*Botaniste*", rendez-vous au **67**. Dans le cas contraire, si vous restez sur la route pour accéder au hameau, rendez-vous au **46**. Si vous préférez contourner par la végétation, allez au **52**.

La forêt s'éclaircit et le sol devient spongieux. Les aulnes aux troncs torturés et les peupliers au garde-à-vous supplantent chênes et bouleaux. De hautes herbes s'élèvent en vagues ondoyantes et l'envol d'échassiers alertés par votre approche finissent de vous informer que vous avez atteint les rives de la Seine. Vous sentez le fleuve avant de l'apercevoir. Une odeur douce-amère, puissante et organique, vous emplit les narines, jusqu'au dégoût.

Si vous possédez la compétence "*Entomologiste*", allez au **48** avant de poursuivre la lecture de ce paragraphe.

Au fond de sa vallée, la Seine ondule paresseusement. Ses berges ombragées par les feuillages des frênes offrent des rampes sablonneuses le long de son cours, afin d'accéder à l'eau vive.

A environ 2 kilomètres au sud, vous distinguez un pont dont les arches de pierre enjambent encore fièrement le fleuve assoupi. Au nord, à moins de 300 mètres, une demeure de maître, pris dans l'étau d'une végétation conquérante, subsiste en pans de murs décrépits et toiture déchirée.

Si vous prenez la direction du Sud, allez au **26**. Si vous préférez explorer la maison toute proche, qui paraît abandonnée, rendez-vous au **39**. Vous pouvez aussi décider de faire le plein d'eau à même le fleuve en allant au **3**.

3^{ème} Jour

Une aube dorée colore le ciel immense. Quelques échassiers prennent leur envol tandis que vous vous préparez à une nouvelle journée de survie.

Rien n'est venu perturber votre sommeil, hormis les cauchemars habituels. *Si vous aviez perdu des PdV précédemment, vous en récupérez à hauteur de votre score de bivouac + 2.*

Vous pouvez dès à présent prendre un repas (si vous le désirez) mais devez consommer une ration d'eau ou cocher une case de manque.

N'oubliez pas que vous avez l'opportunité de laisser une partie de votre matériel au refuge afin d'explorer plus librement les alentours. Opérez un tri dans votre sac à dos et mettez de côté les objets que vous n'emportez pas dans votre expédition du jour.

Notez enfin, avant de quitter votre abri, que vous avez à disposition, avec le fleuve tout proche, autant d'eau que vous le désirez. Elle est considérée comme « contaminée » mais il est possible de la faire bouillir dans une casserole pour la rendre « douteuse ».

Vous aurez l'occasion, au cours de cette journée, de visiter quatre lieux (*possibilité de vous rendre plusieurs fois au même endroit si vous en avez l'opportunité*). Qu'allez-vous décider pour votre premier choix ?

- Si vous souhaitez inspecter le hameau de la Marnière, rendez-vous au **7**.
- Si vous prenez la direction du garage, rendez-vous au **68**.
- Si vous optez pour le hangar fluvial près du pont de Vulaines-sur-Seine, allez au **21**.
- Si vous vous dirigez vers l'ancien poste électrique, rendez-vous au **29**.
- Si vous préférez aller au sud à la recherche du puits, rendez-vous au **42**.

La perspective de rester une seconde de plus ici, traqué par ce monstre à huit pattes vous est insupportable. Vous courez à

perdre haleine vers la sortie, un carré de clarté chaude pour unique horizon. Risquant un regard par-dessus votre épaule, vous vous remettez à espérer comme vous ne voyez plus votre poursuivante. C'est mal connaître la pugnacité de ce fascinant arthropode.

Allez au 72.

20

Vous reprenez votre souffle après vous être débarrassé de vos voraces agresseurs, mais les grattements et chuintements qui résonnent autour de vous laissent penser que d'autres rongeurs s'organisent afin de vous donner la chasse.

Vous fouillez donc, en hâte, les différentes pièces du bâtiment, prêt à déguerpir à la moindre alerte. Dans un réduit obscur, vous trouvez encore quelques boîtes de médicaments, entreposées sur des rayonnages métalliques fixés aux cloisons.

Vous dénicher notamment :

- **Deux boîtes d'antibiotiques** : une boîte permet de traiter une infection de type fièvre typhoïde, choléra – EC : 0
- **Une boîte d'antiparasitaire** : permet de traiter une infection de type dysenterie ou ascaridiose – EC : 0
- **Une trousse de secours de base** : permet de récupérer 4 PdV en dehors de tout combat (*en une ou plusieurs prises*) – EC : 1

Vous faites un rapide tri de vos possessions avant de quitter précipitamment les lieux et vous éloigner du hameau.

Rendez-vous au 71.

21

S'il s'agit de votre première visite au hangar, allez au **73**. Dans le cas contraire, rendez-vous directement au paragraphe qui motive ce retour (*si vous n'avez connaissance d'aucun paragraphe particulier, retournez au **71** faire un autre choix*).

22

Une araignée, une immense araignée. Vous vous répétez le mot pour vous persuader de la réalité de cette abomination.

Si vous possédez la compétence "*Entomologiste*", allez au **87** avant de poursuivre la lecture de ce paragraphe.

Elle doit avoir la taille d'un cheval. Son abdomen rebondi est lisse comme un œuf. De couleur sombre, seul son céphalothorax décline des nuances carmin. Ses chélicères disproportionnées s'agitent frénétiquement alors qu'elle approche rapidement à la manière d'un crabe, les deux premières paires de pattes dressées comme des lances.

Si vous possédez une **arme à feu** et que vous souhaitez lui faire goûter à un peu de plomb, allez au **38**. Si vous détenez une **torche éclairante à main** et que vous désirez vous en servir, allez au **89**. Si vous ne le pouvez (ou ne le voulez) pas, rendez-vous au **97**.

23

Vous vérifiez une dernière fois votre équipement avant de prendre la direction du Nord. Le soleil s'impose dans un ciel sans nuages et s'il n'y avait pas cette légère brise parcourant la vallée, la chaleur vous assommerait après le premier kilomètre.

Buck, comme à son habitude, ouvre la marche, la truffe au ras du sol, à humer les marques odorantes laissées par la faune locale.

On accède au garage par une piste défoncée, qui s'éloigne de la route départementale desservant le hameau de la Marnière. Vous devinez bientôt une construction rectangulaire, en parpaings, coiffée d'un toit en tôle ondulée et clôturée par un vieux grillage dévoré par la rouille et le lierre.

Des bouleaux étroits encadrent le périmètre, mais tout autour du bâtiment, l'herbe est jaunie ou noircie comme si un incendie avait ravagé les abords.

Vous ne trouvez pas de trace du panneau d'avertissement que Louis mentionnait dans son journal. Tout est calme, immobile. Trop pour vous rassurer. La vaste porte coulissante menant à l'intérieur du bâtiment est grande ouverte, telle une gueule sombre prête à vous avaler dans un puits de ténèbres.

Le comportement de Buck vous inquiète. Il pousse des jappements plaintifs et montre des signes de nervosité. Une chose est sûre, il ne rentrera pas là-dedans...

Mais vous, quelle est votre décision ?

Si vous trouvez dommage d'avoir fait tout ce chemin pour renoncer à un jeter un œil, allez au **10**.

Si vous vous en remettez à l'instinct de votre chien, allez au **71** afin de choisir une nouvelle destination (*notez toutefois le paragraphe 10 auquel vous pourrez vous rendre directement lors d'une prochaine visite au garage*).

La première rafale vous fauche au niveau des jambes. Vous chutez lourdement, face contre terre. Grimaçant de douleur, vous hurlez à Buck de s'enfuir, mais votre chien refuse de bouger, restant à vos côtés, tout en aboyant sur votre agresseur. L'homme s'approche au pas de course, annonçant laconiquement par radio

qu'il est tombé sur un « *parasite* ». Vous essayez de ramper vers l'orée du bois, mais une deuxième rafale vous cloue définitivement au sol alors que votre fidèle compagnon glapit de souffrance...

25

L'architecture extravagante de ce chalet, qui aurait eu davantage sa place dans une station de ski huppée des Alpes, détonne avec le reste des constructions classiques du hameau.

Paradoxalement, vous trouvez l'endroit relativement préservé des pillages, même si les intempéries, l'abandon et les années ont fait leur office tandis que des colonies de termites dévorent l'ossature en bois.

Vous fouillez de nombreux rangements aménagés dans les cloisons, parfois si bien intégrés à la structure qu'il faut regarder de plus près afin de comprendre comment coulissent de discrets panneaux.

Au terme de vos recherches, vous avez trouvé :

- **2 rations de nourriture** : des conserves et des barres de céréales. Il y a même une boîte de nourriture pour chien, qu'a aussitôt repérée Buck... – EC : 1 (0,5 par ration)

- **1 comprimé désinfectant** : permet d'obtenir de l'*eau potable* à partir d'*eau douteuse* (3 rations pour un comprimé) ou à partir d'*eau contaminée* (1 ration pour un comprimé). À base de chlore et d'argent, ils agissent en moins d'une heure et vous débarrassent des virus, bactéries et amibes avec efficacité – EC : 0

- **Une paire de jumelles** : voir avant d'être vu – EC : 1

- **Un rouleau de corde de 10 mètres** : solide, sans défaut – EC : 1

- **Une lampe-torche** : en état de marche – EC : 1

- **Un coupe-boulon** : pas de la meilleure marque et un peu grippé
- **EC : 2**

Choisissez les objets que vous désirez emporter avant de quitter le chalet. Notez que pourrez revenir à ce paragraphe 25 lors d'une prochaine visite, si vous ne souhaitez pas emporter tous ces objets pour le moment.

Reste à explorer dans le hameau :

- La luxueuse maison d'en face (*si cela n'a pas encore été fait*) : allez au **57**.
- Le cabinet médical qui devrait se trouver plus au nord : rendez-vous au **9**.

Si vous estimez en avoir fini avec *la Marnière*, allez au **71**.

26

Vous entreprenez de longer la Seine vers le pont que vous imaginez rejoindre les petites communes lovées historiquement dans les méandres du fleuve, mais dont les abords restent masqués par la ripisylve foisonnante. C'est un mélange de roseaux agitant leurs panaches de plumes, de joncs immenses et de carex aux feuilles coupantes. D'après ce que vous pensez être votre position, Fontainebleau devrait se situer quelque part, plus au Sud, sur la même rive que vous arpentez.

L'humidité mêlée à la morsure d'un soleil à l'assaut d'un ciel sans nuage entretient une atmosphère lourde, irrespirable. Vous rendez plusieurs centimètres aux herbes démesurées qui vous entourent et réduisent votre champ de vision à une proximité peu rassurante. La progression est lente car vous pataugez dans de traitres bourbiers malodorants.

Vous remarquez que Buck rechigne à continuer. Il émet des jappements plaintifs et finit même par s'arrêter définitivement.

Lorsque vous l'encouragez à vous suivre, il se couche sur le ventre et se met à aboyer.

Si vous cherchez à l'apaiser, même si pour cela vous comprenez qu'il faudra vous résoudre faire demi-tour, allez au **15**. Si vous le rassurez en lui caressant la tête puis l'enjoignez à vous emboiter le pas, rendez-vous au **41**.

27

Comme l'avait mentionné Louis dans son journal, un zodiac équipé d'un moteur hors-bord, en état de marche, attend patiemment son heure, sous une bâche militaire. Ce modeste hangar de tôle servait à stocker le bateau et à réaliser des réparations courantes. Quelques outils, de l'acétone, de la colle, des rustines sont encore entreposés sur de grossières étagères en bois brut ou sur un établi à proximité de l'embarcation.

Une rampe d'accès au cours d'eau prolonge la dalle au sol. Le seul problème reste que le réservoir du bateau est effectivement à sec.

Si vous possédez un **jerrican d'essence plein**, rendez-vous au **77**. Dans le cas contraire, il ne vous reste plus qu'à quitter les lieux en allant au **71** (*notez tout de même le paragraphe 77 auquel vous pourriez vous rendre directement lors d'une prochaine visite au hangar, si vous veniez à mettre la main sur du carburant*).

28

Il s'appelait Louis Raynault (*indiquez-le sur votre journal avec le statut "décédé"*). C'est ce qui est inscrit au dos d'une photo qui le représente aux côtés d'une fille de son âge, au visage d'ange, souriante. Il devait avoir entre 20 et 25 ans. Lors de cette fouille rapide, vous n'avez pas observé de piège, ni été l'objet d'une traître embuscade. Vous avez simplement découvert la dépouille encore tiède de ce garçon aux cheveux courts.

Son cou est atrocement gonflé, jusqu'au menton. Au niveau de la carotide, un trou béant, presque un cratère, suinte d'un liquide pâteux. Il a dû mourir étouffé, ou victime d'un choc anaphylactique.

Si vous possédez la compétence "*Entomologiste*", allez au **96**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **59**.

29

Si vous vous rendez pour la première fois à la tour, allez au **35**. Dans le cas contraire, allez directement au paragraphe souhaité (*si vous n'avez noté aucun paragraphe de destination particulier, retournez au **71** faire un nouveau choix*).

30

Par chance, vos vêtements sont à dominantes claires et attirent un peu moins les taons monstrueux. C'est toutefois coiffé d'un véritable nuage vrombissant que vous vous jetez à l'eau sans hésiter.

Rendez-vous au **58**.

31

Vous slalomez entre les épaves rouillées des véhicules abandonnés sur la chaussée, évitant les extrémités du pont qui sont lézardées de fissures. Peu à peu, l'érosion grignote le béton, les garde-corps ayant depuis longtemps disparu dans les flots boueux du fleuve, vingt mètres en contrebas.

Soudain, Buck, qui vous devance légèrement stoppe sa course en grognant, les poils hérissés. Trois chiens à la robe fauve viennent de se glisser hors de l'habitacle d'un pick-up couché sur le flanc. Des bergers allemands, revenus à l'état sauvage et qui chassent ensemble. Ils avaient dû trouver refuge dans cette voiture avant de

vous sentir arriver. Les molosses se déploient pour attaquer de tous côtés. La fuite est impossible et sauter à l'eau depuis cette hauteur, guère une option.

Il vous faut combattre (*avec l'arme de votre choix*) !

Les chiens sauvages

Points de Vie : 21

Dégâts : 1D+1



Sain et sauf	Légèrement blessé	Blessé	Gravement blessé	Mort
21 PdV	15-21 PdV	7-14 PdV	1-6 PdV	0 PdV
	Pas de modificateur	-1 au jet de combat	-2 au jet de combat	

Les bonus suivants peuvent être appliqués :

- *Buck* est présent à vos côtés : + 1 pour ce combat
- *Réflexes éclair* : + 1 pour ce combat

0 ou -	Vous êtes sévèrement touché par les molosses qui s'acharnent. Subissez une blessure critique.
1	Un des chiens vous laboure le torse de ses griffes. Subissez une blessure et souffrez d'un malus de 1 point pour le prochain jet de combat.
2	Vous êtes touché au cours de l'affrontement : Subissez une blessure.
3 ou 4	La situation est confuse, relancez le dé.
5	Vous touchez un des chiens qui pousse un jappement de douleur. Infligez une blessure à votre adversaire et bénéficiez d'un bonus de 1 point pour le prochain jet de combat.
6	Vous avez grièvement atteint un des molosses. Infligez une blessure critique.

7 ou +

Vous avez sévèrement atteint le chef de meute et pris l'ascendant psychologique sur le combat. **Infligez une blessure critique et bénéficiez d'un bonus de 1 point pour le prochain jet de combat.**

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, vous gagnez l'extrémité du pont en vous rendant au 40.

32

Bientôt la route s'incurve en direction du Nord puis franchement à l'ouest, ce qui vous oblige à la quitter afin de ne pas revenir sur vos pas. Vous profitez d'un chemin de terre encore visible, perpendiculaire à la chaussée pour continuer vers l'est. Les chênes deviennent épars, supplantés par des hêtres, alors qu'une légère brise amène à vos narines des odeurs organiques de vase et de pourriture. Un renflement d'alluvions sédimentées marque la lisière orientale de la forêt de Fontainebleau et sa frontière naturelle avec la vallée de la Seine dont vous devinez les méandres placides miroiter deux ou trois cents mètres plus loin. Un océan d'herbes hautes ondule en vagues délicates sur des kilomètres et l'épaisse brume qu'exhalent les eaux huileuses du fleuve empêche de distinguer le paysage au-delà de ses rives.

Juste sur votre droite, au pied du talus, une vaste demeure subit les assauts d'une flore émancipée. C'est là que menait le chemin. Les murs, bien que lézardés de fissures tiennent encore bon, résistants aux agressions du lierre et des intempéries, tandis que le toit, grêlé d'ouvertures béantes, conserve par endroit une intégrité honorable.

L'absence de signe de vie apparente vous pousse à vous approcher prudemment de la bâtisse.

Rendez-vous au 39.

Vous fouillez rapidement l'endroit, sans trop de conviction, mais la chance finit par vous sourire (à moins que ce ne soit la négligence de vos prédécesseurs qu'il faut remercier). Sous une commode massive, vous dénîchez une **trousse de secours 1**, plutôt bien approvisionnée (sutures adhésives, pansements, compresses, gel hydroalcoolique, désinfectant...). De quoi récupérer jusqu'à 6 PdV (en une ou plusieurs fois), en dehors de tout combat.

Ne trouvant rien d'autre de vraiment utile, il ne vous reste plus qu'à rejoindre le centre du hameau après vous être assuré de la tranquillité des lieux.

Rendez-vous au **46**.

Les ténèbres avalent la maison des rives de Seine et les ombres s'alanguissent dans les pièces désertées. En sécurité dans le refuge de Louis, vous vous préparez à y rester jusqu'à l'aube.

On aurait pu croire qu'avec la fin de la civilisation (et ses étendards technologiques en bernés), l'humanité rescapée, désemparée, contemplant les carcasses rouillées et inutiles de leurs usines, véhicules et infrastructures modernes, serait plongée dans un Nouveau Monde où régnerait un silence vertigineux. Il n'en était rien. Le vacarme de nos sociétés ne faisait que couvrir les suppliques d'une nature outragée. Désormais, elle rugissait à l'envi.

Une symphonie dissonante retentit dans le ventre chaud de la nuit. Au rythme lancinant des stridulations nées du frottement de milliers d'élytres en chitine, c'était au tour des hommes d'avoir peur, de craindre ce qui se tapit dans le noir pour le dévorer.

Avec l'expérience d'une vie d'errance, vous avez appris à identifier les cris, craquements, hululements, chuintements qui résonnent sans cesse. Selon leur proximité, il faut adapter son comportement. Fuir le plus souvent, se cacher, se fondre dans le décor.

Mais il y a des prédateurs effrayants, implacables. L'obscurité est un manteau complice pour leur traque et par eux, vient une mort rapide ou une lente agonie, selon l'espèce.

Comment avait-on pu à ce point dégringoler dans la chaîne alimentaire ?

Vous pouvez, si vous le désirez, prendre un repas en puisant dans les réserves de Louis (ou les vôtres). Le réchaud à gaz fonctionne et vous permet de réaliser un simulacre de cuisine. Buck se contente des restes, puis pose sa tête effilée sur vos genoux tout en vous dévisageant, admiratif, de ses grands yeux ronds.

Vous devez consommer une ration d'eau ou cocher une case de manque sur votre feuille de personnage.

Comme d'habitude, un sommeil agité, peuplé de cauchemars, vous gagne par intermittence, jusqu'à ce que, épuisé, votre instinct de survie batte pavillon blanc face à une fatigue extrême.

Rendez-vous au **18**.

Louis avait dû mentionner cet endroit dans son journal car il s'agit d'une grande tour rectangulaire, en brique, visible malgré la végétation, à deux kilomètres à la ronde.

Désormais, ce transformateur hors d'usage prend des allures de phare perdu au milieu d'un océan d'herbes hautes, vestige inutile d'un passé déjà oublié.

Vous traversez, en compagnie de Buck, une vaste étendue morne. Quelques frênes solitaires déploient leurs ramures foisonnantes qui jettent un peu d'ombre salvatrice sur le sol surchauffé. Au moins, cela vous permet d'échapper par intermittence à la brûlure du soleil.

Consommez une ration d'eau ou cochez une case de manque.

Si vous possédez la compétence "*Botaniste*", allez au **76**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **80**.

36

Même si la chaussée est désormais impraticable pour la plupart des véhicules, elle reste une voie privilégiée pour le marcheur solitaire. Vous avancez d'un bon pas, précédé par Buck qui va et vient, escaladant le talus sur votre gauche, dévalant la pente sur votre droite sans montrer le moindre signe de fatigue.

Soudain, il se fige, les oreilles dressées et demeure immobile jusqu'à ce que vous le rejoigniez, l'arme à la main.

Un peu plus loin, au milieu de la route, vous devinez le cadavre d'un homme étendu, à moitié recouvert d'un linceul de feuilles qu'a poussées un vent de travers opportun.

Si vous préférez vous mettre à couvert des arbres et contourner la scène, pressentant un guet-apens, allez au **50**. Si votre curiosité vous pousse à vous approcher, rendez-vous au **28**.

37

Si vous n'avez rien mangé aujourd'hui, libre à vous de prendre un repas. La soif vous tenaille et il vous faut boire l'équivalent d'une ration d'eau ou cocher une case de manque.

À noter que le réchaud vous permet facilement de faire bouillir de "l'eau contaminée" pour la transformer en "eau douteuse".

Votre regard vagabonde, un peu au hasard, dans le repaire déserté lorsque votre attention sur la boîte métallique. Sur son couvercle, une photo aux couleurs délavées évoque la côte de granite rose en Bretagne.

À l'intérieur, vous trouvez un carnet d'écriture, soigneusement refermé par une cordelette ainsi qu'un poste radio portable (du genre qui trônait dans les salles de bain ou les cuisines dans les années 80). Il y a même six piles de rechange dans leur emballage d'origine.

Vous tournez le bouton d'alimentation et les deux haut-parleurs crachent un grésillement continu. Quel que soit la fréquence, le même souffle, la même absence de signal. Vous vous attendiez à quoi ? Deux animateurs enjoués vantant les mérites de la fête de la marmotte ? Vous éteignez le récepteur et ouvrez le calepin.

C'est un journal de route au nom de *Louis Raynault*. S'y étale le récit d'un survivant, dramatique trajectoire pourtant si ordinaire. La perte des êtres aimés, la fuite de Paris après le massacre des membres de la communauté humaniste dans laquelle il avait trouvé refuge avec sa petite amie, la mort de cette dernière à la suite d'une infection pulmonaire aux abords d'Évry et sa retraite entre ces quatre murs, au terme d'une errance désespérée. Louis qui tenait un suivi scrupuleux du calendrier déclare dans son ultime compte-rendu résider ici depuis 14 jours.

Rendez-vous au **83**.

Pas question de tourner les talons face à cette créature. Vous saisissez votre arme et ouvrez le feu. Les détonations

assourdissantes accompagnent les gerbes de feu propulsées hors du canon.

Tirez jusqu'à trois reprises (moins si vous tombez à cours de munitions) en appliquant les bonus liés à vos compétences ou capacités d'armes (en fonction de celles utilisées à chaque round) et effectuez un jet de combat par tir :

3 ou -	Vous manquez votre coup !
4 ou +	Vous touchez l'araignée qui pousse un chuintement aigu de douleur.

Si vous blessez l'araignée géante deux fois ou plus, vous avez gagné un peu de répit ! Allez au **81**. Sinon, préparez-vous à subir sa riposte au **97**.

39

Sur les bords de Seine, des demeures au passé glorieux symbolisent à elles seules, par leur décrépitude, l'irrévocabilité de la disgrâce du genre humain. Manoirs et castels flamboyants ne sont désormais plus que des bateaux fantômes aux coques éventrées, terrassées par les offensives inlassables de la nature victorieuse. Empruntant le perron aux pierres branlantes, on est saisi par une impression fugace de marcher dans les pas de George Sand ou Alfred de Musset. Mais les souvenirs s'estompent rapidement une fois le seuil franchi. Les murs rongés par le salpêtre sont couverts de graffitis équivoques et de dessins obscènes. Les boiseries et galeries sculptées tombent en poussière, digérées par les termites. Les vitres sont brisées, permettant au vent et à la pluie de s'engouffrer à loisir. Le lierre a déchaussé les gonds des fenêtres et grimpe à l'assaut des charpentes, s'accrochant aux solives.

Vous explorez la maison, depuis longtemps pillée, en commençant par le rez-de-chaussée. Tous les armoires, placards et réserves

sont vides ou saccagés. Il ne reste rien, suite aux passages successifs de survivants affamés.

Vous redescendez l'escalier principal, laissant derrière vous les étages dévastés par les intempéries et constatez que Buck a une nouvelle fois disparu.

Rendez-vous au **56**.

40

Vous finissez par trouver le chemin de halage qui longe le cours du fleuve. Il devait être carrossable par le passé, mais aujourd'hui, ce n'est plus qu'une vague piste boueuse qui souligne la rive. Vous louez néanmoins le foisonnement des roseaux qui vous dissimulent des regards indiscrets. Votre enthousiasme retombe quand des centaines de moustiques commencent à bourdonner autour de vous. Buck aboie de mécontentement et file ventre à terre malgré votre désapprobation.

Si vous possédez la compétence "*Entomologiste*", allez au **74**. Dans le cas contraire, continuez votre lecture.

La soif de sang attise l'agressivité des insectes et vous tentez de les chasser tout en accélérant l'allure. Vous arrivez en vue du hangar, le visage et les mains gonflés par les piqûres. Si au siècle dernier, la douleur causée par ces diptères hématophages était parfois vive, la souffrance infligée par ces nouvelles générations est telle qu'elle peut provoquer la mort par arrêt cardiaque ou insuffisance respiratoire. C'est comme si on vous injectait un feu liquide dans les veines. *Vous perdez 1D6 - 2 PdV (avec un minimum de 1), et seulement 1 PdV si vous possédez la compétence "Immunisé".*

Si vous êtes toujours en vie, vous parvenez enfin à échapper aux moustiques voraces. Rendez-vous au **27**.

Vous ne parvenez à calmer ce chien imprévisible, qui décampe dès que vous vous remettez en route (*changez le statut de Buck en "absent"*). Vous avez pris l'habitude de ses fréquentes fugues, bien incapable de réprimander son irréprouvable envie de liberté.

Le pont n'est encore qu'un mince fil suspendu au-dessus de l'onde lorsque vous êtes agressé par le premier insecte au vol lourd qui vous inflige une piqûre cuisante au cou.

Vous poussez un cri, ébranlé par la douleur pareille à une décharge électrique. Et puis vous apercevez la meute vrombissante qui semble naître de la terre. Des centaines de taons gigantesques, dont les plus gros atteignent 6 ou 7 centimètres de long se massent autour de vous en une armée grouillante, réanimée par l'odeur du sang

Vous pestez contre votre déveine, mais devez réagir rapidement.

Si vous foncez à travers la plaine en direction de la forêt pour vous soustraire à la morsure de ces mouches hématophages, allez au **93**. Si vous préférez plonger dans le fleuve tout proche, rendez-vous au **53**.

Vous longez la lisière de la forêt en direction du Sud et laissez sur votre gauche les méandres boueux du fleuve qui paresse dans son lit. Des murs de roseaux bruissent à votre passage et vous fendez cet océan végétal comme l'étrave d'un bateau une mer docile.

Très vite, Buck montre des signes de nervosité et refuse bientôt catégoriquement de vous suivre. Vous comprenez pourquoi. À chaque pas le nombre de mouches augmente de manière exponentielle. Ce ne sont pas de minuscules drosophiles, mais des taons dont la taille est démesurée. Si une dizaine de ces diptères

vous piquait en même temps, la douleur serait si insupportable que vous risqueriez un choc anaphylactique. Alors quelle serait la conséquence d'une centaine de morsures de cette horde volante qui s'agglomère autour de vous ?

Continuer ainsi serait du suicide !

Si vous possédez une **combinaison de travail intégrale et un casque** et que vous vous en équipez, allez au **65**. Dans le cas contraire (*ou si vous ne souhaitez pas*), il est plus que temps de vous éloigner de cet endroit, en vous rendant au **71**.

43

Vous repensez au cadavre du jeune homme et l'inscription sur son bras. Après tout, pourquoi pas ? Vous haussez les épaules et tournez les petites roues crantées jusqu'à indiquer 666. Au bref cliquetis du mécanisme, vous comprenez qu'il s'agit de la bonne combinaison. Ce gamin devait posséder une mémoire de poisson rouge pour noter un code aussi évident...

Notez que "*le mécanisme de fermeture de l'armoire est fonctionnel*" avant de vous rendre au **4**.

44

Une lampe-torche à la main, vous décidez d'explorer le sous-sol de la riche demeure du hameau de la Marnière. Le faisceau lumineux repousse les ténèbres alanguies et révèle un étroit escalier qui descend sans détour jusqu'à une sorte de cave au plafond bas.

Des toiles d'araignées, filandreuses, dressent des ponts entre les canalisations d'eau et s'agitent fébrilement à votre passage. Appareils électroménagers hors d'usage, casiers métalliques renversés, meubles et cartons pourrissants envahissent le reste de l'espace.

Vous arpentez prudemment les lieux lorsque vous tombez nez à nez avec les anciens propriétaires...

Rendez-vous au [79](#).

45

Vous sautez dans la voiture, talonné par la thomise géante, et refermez la portière avant que le monstre ne vous déchire de ses crocs. Un effort encore et vous vous glissez jusqu'au siège conducteur puis quittez l'habitacle de l'autre côté alors que l'araignée grimpe déjà sur le capot.

Rendez-vous au [84](#).

46

Le hameau se compose d'une vingtaine de demeures bourgeoises, un brin tape-à-l'œil. Leurs façades en meulières percées de larges fenêtres aux linteaux sculptés se dérobent aux regards depuis la rue. Des murs de pierres bosselées et des portails en fer forgé assuraient la tranquillité de ses occupants à l'époque où l'on triait les gens en fonction de leur compte en banque.

Le plus fort physiquement avait remplacé le plus riche. Au fond, juste retour des choses. Ça évitait bien des atermoiements et des éléments de langage qui justifiaient à longueur de temps l'impérieuse nécessité de ces inégalités séculaires.

Les enceintes décrépies aux moellons écroulés, les grilles enfoncées, les tags rageurs de survivants exaltés et cette végétation qui asphyxiait jusqu'aux derniers vestiges marquaient bien cette fin de règne, l'illusion de la propriété.

Si vous jetez votre dévolu sur une maison de maître, recluse au cœur d'un parc arboré sur votre gauche, allez au [57](#). Si vous préférez explorer un chalet cosu, dont le toit cascade en pans

irréguliers jusqu'au sol, rendez-vous au **25**. Si vous souhaitez vous mettre, sans attendre, en quête du cabinet médical que Louis mentionnait dans son journal, allez au **9**.


47

Un endroit encore clos, exempt de tout pillage, réveille chez chaque survivant l'espoir d'y trouver de précieuses ressources.

Vous redoublez d'efforts et suez sang et eau face à cette lourde chaîne, arc-bouté sur votre coupe-boulon de piètre qualité. Ce dernier se brise en deux (*vous pouvez le retirer de vos possessions*) au moment où l'un des maillons ne cède enfin.

La porte s'ouvre sur un local technique et exhale une odeur de renfermé que peine à chasser le maigre courant d'air naissant.

À l'intérieur, d'imposantes armoires électriques, des bobines de cuivre renversées et des câbles enroulés comme de noirs serpents. Vous ne pouvez cacher votre déception. Il n'y a rien d'exploitable ici. Pas le moindre outil ou arme de fortune. Vous envisagez en désespoir de cause d'emporter l'épaisse combinaison, isolée et matelassée, suspendue à une patère avec un casque intégral à visière. Mais outre son encombrement, vous vous demandez quelle pourrait être son utilité. En tout cas, ça serait de la folie de la porter, par cette chaleur !

- **Combinaison de travail et casque**  **3** : assure une protection certaine pour toutes parties du corps, mais il est bien difficile de bouger avec un pareil harnachement (*-1 à tous vos jets de combat quand vous en êtes équipé*). De plus, on étouffe rapidement ainsi affublé (*vous devrez consommer une ration d'eau supplémentaire à chaque fois qu'il sera mentionné qu'il faut vous désaltérer*) – **EC : 3**

Faites votre choix (*vous pouvez aussi noter ce paragraphe 47 en prévision d'une nouvelle visite au transformateur*) avant de quitter les lieux et de vous rendre au **71**.

À cette heure de la journée, le soleil n'assomme pas encore la région de tous ses rayons. Il est relativement tôt, mais les taons qui pullulent dans ces plaines alluviales saumâtres vont bientôt deviner votre présence et fondre sur vous. Si ces mouches hématophages se contentaient d'importuner les pêcheurs à la ligne au siècle dernier et de gâcher les pics-niques du dimanche, la perspective d'être assailli par des centaines de *Tabanidae Goliath* long de 5 à 8 centimètres n'a rien de réjouissant. Ces insectes voraces sont capables de découper la chair à l'aide de leurs mandibules, avant de vous inoculer virus et bactéries. Mieux vaudrait retrouver le couvert de la forêt ou rapidement vous mettre à l'abri dès que possible, les taons ayant la particularité d'être exophiles (ils ne pénètrent pas à l'intérieur des bâtiments).

Retournez au [17](#).

Vous suivez l'étrange survivant, que vous devez dépasser d'une bonne tête. Il avance avec une certaine aisance malgré son accoutrement improbable et évite les trous d'eau qui grêlent le sol devenu spongieux. Toujours pourchassé par la meute de mouches hématophages, il bifurque vers l'Ouest et la forêt toute proche au détour d'un amas de bois mort. Quatre cents mètres plus loin, un vieux camping-car défoncé, piqueté de rouille, semble avoir pris racine dans la boue qui a englouti son châssis.

L'homme se hisse péniblement sur le marchepied et agrippe la poignée du vantail à la peinture écaillée tout en réitérant son geste pour que vous approchiez sans attendre.

La porte se referme, vous isolant des taons agglutinés en grappes alors que s'estompe le bourdonnement frénétique. Comme des

spationautes gagnant leur navette après une sortie dans l'espace glacé, vous ôtez en silence vos encombrantes tenues.

Votre hôte est un sexagénaire, tout en os. Son visage est parcheminé par les nombreuses rides que masque en partie un collier de barbe grise. Son regard profond, étincelant dénote avec son allure apathique et il se montre aussitôt affable.

« Bienvenue dans mon repaire ! Je pensais être à l'abri de toute visite impromptue, mais je vois qu'en plus d'un esprit curieux vous faites preuve d'ingéniosité. »

Il se nomme Valentin Motilek (indiquez une nouvelle entrée sur votre journal, avec le statut "*vivant*"). C'est un ancien mineur, veuf, d'origine polonaise qui a vécu dans le Valenciennois. De ses puits de houille où il passa sa jeunesse et contracta comme tant d'autres une silicose pernicieuse, il a essayé, au plus fort des troubles, de rejoindre sa fille unique qui résidait à Fontainebleau. Les pouvoirs publics imposaient partout le couvre-feu et tentaient de contrôler les flux migratoires en multipliant les barrages sur les grands axes routiers. Mais à son arrivée, tout était en ruines et la vermine déjà victorieuse.

Désormais seul, il décida de s'établir un temps à proximité de la ville pour rechercher sa fille. Il ne l'a jamais trouvée, mais a pu au cours de ses raids se constituer une réserve de nourriture et a accumulé tout un bric-à-brac d'objets plus ou moins utiles. Débrouillard et bricoleur, il a mis à profit la découverte d'un stock de produits chimiques dans un entrepôt militaire livré aux vents. Parmi les insecticides et raticides, il a été intrigué par la présence d'une substance composée de phéromones de synthèse, puissants attracteurs pour de nombreuses espèces. L'idée d'utiliser les taons qui proliféraient déjà dans la plaine alluviale afin de se protéger des pillards germa dans son esprit. Ne manquait plus qu'une protection contre les morsures, tout droit emprunté au musée d'histoire médiévale et d'un pulvérisateur déniché dans un

magasin de bricolage. Voilà trois mois qu'il disperse quotidiennement le produit autour de son refuge et n'a jamais été dérangé depuis.

Rendez-vous au **100**.

50

Vous vous faufilez discrètement dans les taillis, les sens aux aguets, prêt à réagir à la première alerte. Le soleil encore rasant transperce les frondaisons de ses pâles rayons et jette des reflets d'or sur les troncs moussus, conférant au lieu un aspect irréel. Le corps anonyme est déjà loin quand vous vous décidez à regagner la route.

Rendez-vous au **32**.

51

Instinctivement, vous roulez au sol, l'épaule en avant, pour vous réceptionner un peu plus loin. Cette manœuvre vient de vous permettre d'échapper aux crocs d'une énorme araignée qui a bondi du plafond, tellement monstrueuse que vous n'en croyez pas vos yeux.

Rendez-vous au **22**.

52

Vous vous enfoncez dans les taillis, plus rassuré par le couvert protecteur qu'ils offrent, bien qu'étonné par la taille démesurée de certaines espèces. D'épais roseaux et des carex coupants entravent votre progression et quand vos semelles s'enlisent dans un sol spongieux, gorgé d'eau noire, vous commencez par regretter de vous être engagé au cœur de ce bournier.

La végétation est si dense et souple que lorsque vous vous retournez, elle s'est déjà refermée dans votre sillage comme pour avaler sa proie. Vous tressaillez. Encore un pas et votre jambe disparaît dans un trou vaseux duquel vous avez toutes les peines du monde à l'extraire.

Lancez un dé (*retranchez 2 points si vous possédez la compétence "Né sous une bonne étoile" et 1 point avec la compétence "Baroudeur"*).

Sur 3 ou moins, rendez-vous au **88**. De 4 à 5, allez au **69**. Pour un résultat de 6, rendez-vous au **70**.

53

La solution semble désespérée, mais la seule valable. Courir à travers la plaine vous paraît une folie à la vue du nombre de taons qui vous harcèlent déjà.

Les mouches voraces tournoient sans cesse et fondent sur votre visage à découvert afin de mordre la chair.

Si vous possédez la compétence "Né sous une bonne étoile", allez au **30**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **91**.

54

Vous savez que le jeune Louis ne reviendra plus revendiquer ses possessions et pouvez donc profiter de l'endroit afin de souffler un peu (*retournez au 86 si besoin pour consulter la liste de son équipement*). Ce refuge bien dissimulé a l'avantage de posséder une issue de secours et un pan de toit parfaitement étanche. Autant dire qu'il représente pour vous un véritable palais comparé à tous les taudis qui ont jalonné votre route.

Rendez-vous au **37**.

Sans bruit, précédé par Buck qui de sa démarche souple ouvre la voie, vous zigzaguez entre les épaves rouillées des véhicules abandonnés sur la chaussée. L'ouvrage en béton ne résistera plus très longtemps à la fulgurante érosion qui sape progressivement le tablier, ayant déjà emporté dans les eaux du fleuve, les garde-corps et une partie des trottoirs.

Vous poussez un soupir de soulagement en parvenant sain et sauf de l'autre côté du pont.

Rendez-vous au [40](#).

« Buck, ce n'est pas le moment ! lancez-vous, agacé, mais dans un murmure, afin de maintenir un semblant de discrétion ».

Vous parcourez une nouvelle fois le rez-de-chaussée et passez de pièce en pièce tout en jetant des regards inquiets sur les abords de la propriété à travers les vitres brisées.

Vous soupirez de soulagement en découvrant, à l'extrémité de l'aile nord, ce satané cabot occupé à gratter frénétiquement le sol au niveau d'une armoire massive dont les miroirs cerclés de dorures sont curieusement intacts. Hormis ce meuble en merisier résistant avec obstination à la déliquescence ambiante et des chaises en morceaux qui s'amoncellent en tas contre le mur opposé, la salle est vide...

Vide, mais quelqu'un a pris soin de clouer des planches au chambranle de l'unique fenêtre si bien qu'une pénombre grise baigne les lieux.

Sur le qui-vive, vous approchez du chien et le saisissez par le cou.
« Arrêtes ça tu veux ! »

(*Aboiements de contestation*).

Par souci de ne rien négliger, vous examinez le parquet, vous attendant peut-être à discerner des rainures récentes qui laisseraient supposer que l'on a déplacé le meuble. Mais en considérant d'un coup d'œil les dimensions du bahut, cela paraît peu probable. L'absence de griffures sur le bois confirme votre intuition.

Vous allez quitter la pièce quand vous apercevez le cadenas. Un nez au milieu de la figure et pourtant vous avez failli passer à côté...

On a clos les deux portes de l'armoire avec une chaîne terminée par un cadenas presque neuf !

Il s'agit d'un vieux modèle à combinaison, mais vous n'avez pas le temps ni l'envie de toutes les tester.

Si un certain "*Louis Reynault*" est mentionné dans votre journal, allez au 43. Dans le cas contraire, rendez-vous au 99.

57

Vous vous frayez un chemin dans les massifs de graminées qui ont colonisé les allées, dont on devine encore les vestiges par endroit.

L'intérieur de la maison a, comme partout, subi les ravages du temps. Rien qui ne vous surprenne. Sauf peut-être, l'optimisme de Louis quant aux opportunités de ravitaillement. Pièces vides et relents de pourriture, meubles éventrés, placards vidés. La routine.

D'autres sont déjà passés par là et ont tout emporté. Pourtant, alors que vous allez quitter les lieux, une porte récalcitrante dans la cuisine retient votre attention. Le bois a dû gonfler et le vantail frotte contre le chambranle.

Un bon coup d'épaule finit par dégager l'accès et vous révèle de roides marches en pierre qui s'enfoncent dans les ténèbres.

Si vous possédez une lampe-torche et que vous désirez explorer le sous-sol, allez au **44**.

Si vous ne le souhaitez pas, ou ne le pouvez pas (*notez dans ce cas le paragraphe 44 comme destination future si vous décidez de revenir ici muni d'une lampe-torche*), plusieurs choix s'offrent à vous :

- Visiter le chalet cossu (si cela n'a pas encore été fait) : allez au **25**.
- Chercher le cabinet médical qui devrait se trouver plus au nord : rendez-vous au **9**.

Si vous estimez en avoir fini avec *la Marnière*, allez au **71**.

58

Malgré la chaleur précoce du printemps, l'eau glacée vous saisit. Englouti par le fleuve, le choc thermique s'avère violent. Vous sentez votre rythme cardiaque s'accélérer et un froid brûlant enserre votre crâne, sur le point d'exploser. Vous regagnez la surface, assailli de nouveau par la horde volante qui ne semble pas décidée à lâcher prise.

À moins que vous ne possédiez la compétence "*Dur à cuir*", vous perdez 2 PdV. Rendez-vous ensuite au **11**.

59

Vous inspectez rapidement le corps de ce jeune homme qui ne transportait pas de sac à dos ou d'équipement de camping. Il est fort peu probable que quelqu'un vous ait précédé car dans les poches de sa parka, vous trouvez une **lampe-torche**

fonctionnelle (EC : 1), **un paquet de cigarettes** (EC : 0) et à sa ceinture **un poignard** dans son étui en cuir.

COUPEAU DE CHASSE

Dégâts : 1D6

Type : Arme au corps à corps (arme blanche)

Encombrement : 1



Capacités :

- *Attaque d'estoc ou de taille : utilisation classique de l'arme*

Description :

Prise en main rapide, lame en acier... Une arme convenable et un outil indispensable.

Personne de censé n'aurait abandonné pareils trésors, bien que désormais, qui avait la prétention de se déclarer sain d'esprit ? Dans tous les cas, ce Louis Raynault voyageait léger, ce qui signifie que soit il fuyait, soit il possédait un point de repli dans les environs.

Vous n'avez pas les outils ni le temps de lui donner une sépulture correcte, mais ne pouvez vous résoudre à le laisser pourrir au milieu de la route. Ça ne changera sûrement pas grand-chose, mais vous décidez de porter sa dépouille dans une ravine avant de la recouvrir de feuilles et de branchages. Vous remarquez alors sur sa main droite un chiffre écrit au stylo bille. 666. Forcément. Le diable devait se plaire dans le monde qu'on lui avait si bien préparé.

Rendez-vous au **32**.

Ce refuge est une chance inespérée de partir à la recherche d'équipement utile dans les environs tout en pouvant compter sur un point de repli afin d'y passer la nuit.

Vous n'avez pas l'intention de moisir ici, mais le journal de Louis Raynault vous incite à considérer certains des lieux qu'il a mentionnés.

La matinée se termine et vous avez l'opportunité de vous rendre à deux destinations distinctes avant la nuit. À vous de choisir la première d'entre elles :

- Si vous souhaitez visiter le hameau de la Marnière, rendez-vous au **7**.
- Si le garage vous intrigue, rendez-vous au **68**.
- Si vous vous dirigez vers le pont au nord qui franchit le fleuve vers *Vulaines-sur-Seine* à la recherche de ce fameux hangar, allez au **21**.
- Si vous vous mettez en quête de l'ancien poste électrique, rendez-vous au **29**.
- Si vous préférez aller au sud à la recherche du puits, rendez-vous au **42**.

Toutefois, si vous êtes épuisé et que vous désirez récupérer des forces, allez au **63**.

L'endroit semble sûr, mais vous ne savez pas si le (ou les) occupant(s) sont encore dans les parages. Abandonner un tel équipement plus d'une journée ne pourrait signifier que la mort de leur propriétaire.

Il est donc trop tôt pour vous réjouir et vous devrez vous montrer prudent au cours des prochaines heures.

Rendez-vous au **37**.

62

Vous fouillez rapidement les différentes pièces, mais comme le laissent présager les apparences, vous ne trouvez rien d'utile au terme de vos recherches.

Après vous être assuré que la rue principale du hameau est déserte et que rien ne vient troubler la tranquillité des lieux, vous sortez par la porte de devant.

Rendez-vous au **46**.

63

Les derniers jours ont été éprouvants et vous ressentez le besoin de prendre un peu de repos. Après avoir replacé le panneau coulissant de l'armoire, vous vous allongez sur le tapis de sol, comptant sur Buck pour monter la garde.

La fatigue vous gagne et vous dormez jusqu'au soir sans être dérangé.

Si vous aviez perdu des PdV précédemment, vous en récupérez à hauteur de votre score de bivouac + 3.

Rendez-vous au **34**.

Vous ne mettez pas longtemps à comprendre ce qui a déchiqueté avec une telle férocité les deux malheureux visiteurs du cabinet médical.

Des rats ! Gros comme des chats, qui jaillissent des recoins obscurs pour vous encercler.

Le combat est inévitable.

La horde grise

Points de Vie : 24

Dégâts : 1D6



Sain et sauf	Légèrement blessé	Blessé	Gravement blessé	Mort
23-24 PdV	15-23 PdV	7-15 PdV	1-6 PdV	0 PdV
	Pas de modificateur	+1 au jet de combat	+2 au jet de combat	

Les bonus suivants peuvent être appliqués à chaque round :

- *Buck est présent à vos côtés* : + 1 pour ce combat
- *Réflexes éclair* : + 1 pour ce combat
- *Tir en rafale ou tir automatique* : + 1 pour le round

1 ou -	Les rats vous submergent et vous labourent la chair de leurs griffes et de leurs dents pointues. Subissez une blessure critique et souffrez d'un malus de 1 pour le prochain jet de combat.
2	Ces horribles rongeurs attaquent de toutes parts. Subissez une blessure et souffrez d'un malus de 1 pour le prochain jet de combat.
3	Plusieurs rats vous mordent impitoyablement. Subissez une blessure.

4	La situation est confuse, relancez le dé.
5	Vous touchez plusieurs rats qui mordent la poussière. Infligez une blessure.
6	Vous éclairez les rangs de vos adversaires et trouvez une meilleure position afin de les combattre. Infligez une blessure et bénéficiez d'un bonus de 1 pour le prochain jet de combat.
7	Vous vous en sortez à merveille et parvenez à vous défaire de plusieurs de ces rongeurs affamés. Infligez une blessure critique.
8 ou +	Vous prenez l'ascendant et vous vous débarrassez des spécimens les plus vindicatifs. Infligez une blessure critique et bénéficiez d'un bonus de 1 pour le prochain jet de combat.

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, allez au 20.

65

C'est une folie, mais vous êtes bien décidé à traverser le territoire des taons pour voir ce qu'il recèle. Modifiez le statut de Buck en "*Absent*" puisque votre compagnon a décampé dès les premiers bourdonnements.

Malgré votre protection intégrale, les mouches affamées fondent sur vous de toutes parts. L'essaim s'agglutine, assoiffé de sang, leur frénésie décuplée par l'impuissance. Plusieurs fois vous songez à faire demi-tour tant leur nombre vous effraie. Elles s'amoncellent sur vos bras, alourdissent vos épaules et votre tête et vous êtes obligé d'essuyer constamment votre masque dont la visière se couvre de leurs humeurs jaunâtres.

Vous haletez et transpirez abondamment, craignant qu'elles ne s'immiscent sous votre épaisse combinaison si vous veniez à chuter et la déchirer. Une minuscule ouverture suffirait pour que les taons s'y engouffrent et ne vous dévorent.

Toujours occupé à chasser les vagues incessantes de diptères, vous écarquillez les yeux lorsqu'un singulier personnage fait irruption des hautes herbes, face à vous. Aussi surpris l'un que l'autre, vous restez tous deux, un court instant, stupéfait, incapable de réagir.

Il faut dire que l'homme est équipé de la tête aux pieds en chevalier du moyen âge. Heaume calfeutré de plexiglas, cotte de mailles et solerets le protègent avec incongruité de la faune sauvage. Vous remarquez ensuite qu'il porte dans son dos un pulvérisateur muni d'une cuve volumineuse et d'une canne de projection.

Il paraît hésiter un moment à opter pour la fuite, mais, après avoir désigné le nuage d'insectes qui grossit, toujours plus menaçant, il vous invite à le suivre. Le bruit sourd des mouches empêche de toute façon un dialogue de vive voix.

Intrigué, vous lui emboitez le pas. Rendez-vous au [49](#).

66

Vous préférez fermer les yeux. Mais des aboiements rageurs vous en dissuadent. Tournant la tête, vous voyez votre chien se précipiter à travers le garage, plus déterminé que jamais. Vous murmurez son nom « Buck... » L'araignée, surprise, tergiverse une seconde de trop. Vous en profitez pour vous ressaisir et poussez sur vos talons afin achever cette reptation désespérée, ce qui vous libère par la même occasion de l'emprise de l'arachnide.

D'une main résolue, vous empoignez le levier et libérez le frein mécanique. S'en suit un roulement de tonnerre avant que mille deux cents kilos de métal n'écrasent comme un œuf la locataire des lieux.

Buck termine sa course et vous saute dessus, aboyant de plus belle. Il se met ensuite à lécher frénétiquement votre visage couvert

des humeurs visqueuses de l'arthropode dont l'extrémité des pattes est encore agitée de sursauts nerveux.

Rendez-vous au [90](#).

67

Les hautes herbes de part et d'autre de la route pourraient permettre une approche discrète, mais comme vous observez la végétation dense, vous êtes surpris de découvrir les espèces qui la composent. Touffes buissonneuses de carex, roseaux aux tiges souples et typhas lestés de leurs massettes brunes ont remplacé la prairie en fleurs qui s'étendait jusque-là. Le coassement de quelques grenouilles et la présence de libellules aux ailes diaphanes rasant les joncs finissent de vous convaincre qu'un marais occupe la zone. Avec le peu de visibilité dû au foisonnement de toutes ces plantes, vous n'êtes pas à l'abri d'un faux pas et risquez de tomber dans une vasière, un trou d'eau ou même une lise mortelle.

Mieux vaut continuer sur la terre ferme ! Rendez-vous au [46](#).

68

Si vous prenez la direction du garage pour la première fois, allez au [23](#). Dans le cas contraire, rendez-vous directement au paragraphe qui motive ce retour (*si vous n'avez connaissance d'aucun paragraphe particulier, allez au [71](#) faire un autre choix*).

69

Vous pestez contre votre choix irraisonné, dicté par cette paranoïa tenace qui a contaminé tous les survivants. Elle conduit parfois à se jeter aveuglément dans la gueule du loup par la crainte instinctive d'un hypothétique danger.

Entre les bruissements inquiétants qui filtrent des hautes herbes (comme si certains hôtes du marais avaient senti votre présence) et les fondrières prêtent à vous engloutir dès que vous relâchez votre attention, la menace est cette fois bien réelle.

Quand un chuintement caractéristique d'un reptile en chasse retentit juste derrière votre épaule, vous foncez sans plus de précautions, redoutant l'attaque imprévisible. Dans votre fuite, votre sac à dos s'accroche à un buisson d'épines et l'un de vos objets qui y étaient contenus, tombe au sol, avalé par le cloaque. Vous perdez l'espoir de le retrouver si tant est que vous l'envisagiez une seule seconde.

Après une course effrénée, le sol se raffermi sous vos semelles et vous reprenez confiance.

Rendez-vous au **12**.

70

Vous essayez de garder votre calme, mais chaque enjambée vous entraîne un peu plus au cœur du marais. Vous pensez faire demi-tour, bien qu'il s'avère impossible de se repérer dans cette forêt de roseaux.

Alors, vous sentez le piège se refermer sur vous. La fange avale une de vos bottes avant d'engloutir votre cheville. Vous tentez de toutes vos forces de vous arracher aux sables mouvants, mais chaque effort ne fait que précipiter l'inexorable processus. En désespoir de cause, vous tentez à l'aide de votre ceinture d'atteindre un point de fixation, en vain. Déjà les buissons frémissent, trahissant une activité fébrile. L'accélération de votre rythme cardiaque, la sudation excessive qui ruisselle sur votre peau, la peur. Tout cela attire les pensionnaires des lieux qui ne comptent pas laisser au seul marécage le soin de dévorer une aussi belle proie.

Consommez une ration d'eau ou cochez une case de manque.

Si Buck vous avait quitté un moment, il est de retour (modifiez son statut en "à mes côtés".)

Ce paragraphe centralise les différents lieux que vous pouvez visiter (à condition d'en avoir encore le temps avant la tombée de la nuit). Si vous souhaitez :

- Prendre la direction du garage : rendez-vous au **68**.
- Partir à la recherche du hangar à bateau sur les rives de la Seine : allez au **21**.
- Explorer le poste électrique au nord-ouest : rendez-vous au **29**.
- Visiter le hameau de la Marnière : rendez-vous au **7**.
- Vous aventurer vers le sud, où Louis a mentionné l'existence d'un puits : rendez-vous au **42**.
- Faire une halte à votre abri pour vous délester d'une partie de votre matériel (*compte pour une visite*) : réalisez vos modifications d'inventaire et **retournez au début de ce paragraphe**.

Toutefois, si vous avez épuisé votre potentiel de visites de la journée (ou que vous ne désirez plus sillonner les environs), il est désormais temps de rentrer à votre refuge. Allez au **34** si le **jour 2** se termine et au **5** si c'est la fin du **3èm^e jour**.

Vous poussez un cri de douleur au moment où l'immense thomise, l'araignée chasseuse qui du garage a fait sa tanière, vous transperce l'abdomen de ses crochets démesurés. Implacable prédatrice, elle a préparé minutieusement son attaque pour ne vous laisser aucune chance. Déjà le venin foudroyant paralyse vos

membres. Vous suffoquez. Bientôt la fin de vos souffrances. Reste encore à se faire dévorer vivant...

73

Vous arpentez les lambeaux d'une ancienne route, parallèle au fleuve, dont les dernières plaques de goudron disparaissent sous la végétation. Un kilomètre plus loin environ, un large pont enjambe le cours placide de la Seine qui s'enroule autour des piles couvertes de mousse. L'idée de traverser cet ouvrage désormais dépourvu de parapet ou de garde-corps vous rend nerveux. Pas que vous appréhendez le vide, non ! C'est plutôt qu'il va falloir progresser à découvert visible à des centaines de mètres à la ronde et sans possibilité de repli en cas de grabuge.

Dissimulé par les roseaux, vous observez un moment les alentours. Personne sur le tablier où pourrissent encore quelques carcasses de voitures. La plupart sont calcinées. Personne non plus des deux côtés de la rive.

Plus le temps de tergiverser. Vous prenez une profonde inspiration avant de quitter votre cache et vous élaner en courant.

Lancez un dé. Si vous possédez la compétence "*Né sous la bonne étoile*", ajoutez 2 au résultat.

De 1 à 3, allez au [31](#). Sur 4 et plus, rendez-vous au [55](#).

74

Vous vous souvenez qu'au département Procyon, plusieurs de vos collègues s'étaient rendu compte, peu de temps avant l'effondrement du système, que certaines plantes mutaient aussi rapidement que les insectes, les arthropodes ou les rongeurs. La flore développait des mécanismes de défense sophistiqués et se préparait au bouleversement. Comme ces salicaires colonisant le fossé dont les longs épis pourpres ondulent sous la caresse de la

brise. Particulièrement invasive, la salicaire sécrète des phéromones qui agissent tel un puissant répulsif envers les espèces non pollinisatrices.

Sans hésiter, vous sautez en contrebas du talus et poursuivez votre course au milieu des fleurs odorantes qui répandent à votre passage des nuages de spores, vous protégeant efficacement des moustiques.

C'est pratiquement dépourvu de piqûres que vous atteignez enfin le hangar.

Rendez-vous au **27**.

75

2^{ème} Jour, début de matinée

La nuit a été glaciale, sans compter l'orage nocturne dont l'averse soudaine a détrempe la futaie. Vous resteriez bien là, à vous réchauffer tout contre le feu que vous avez eu du mal à alimenter en bois sec, mais vos réserves en vivres et en eau sont au plus basses.

N'oubliez pas que vous devez déjà avoir récupéré les PdV (bivouac) et effectué les modifications en fonction des repas pris, à la fin du 1^{er} épisode « Jungle quotidienne ».

Si vous possédez la compétence "Baroudeur" et que vous détenez une gourde vide, rendez-vous au **8** avant de continuer la lecture de ce paragraphe.

Dans le cas où vous avez encore de quoi manger, *vous pouvez décider de prendre un repas*. Buck ne semble rien attendre de votre part et se contente de renifler les odeurs autour du campement de fortune.

Vous finissez par vous résoudre à quitter cet écrin sauvage et rassemblez vos affaires avant de fouler du pied les braises. Votre plan est toujours de rejoindre la centrale nucléaire de Cattenom en Lorraine, en évitant les grands axes.

Depuis votre départ de la banlieue parisienne, vous n'avez pas encore eu l'opportunité de trouver un véhicule en état de marche. Tout a déjà été pillé à des kilomètres à la ronde. Avec un peu de chance, vous aurez plus de succès en explorant les villages au sud de la forêt. De là, il suffirait d'emprunter les vestiges de l'A5 pour rejoindre Troyes puis l'A31 vers Nancy, Metz et Thionville. Enfin, c'était l'idée...

Rendez-vous au **98**.

76

L'écorce du frêne a de très nombreuses propriétés médicinales que vous avez étudiées par le passé. Ainsi, vous savez extraire de cet arbre une sorte de *quinine* dont l'action fébrifuge est reconnue.

Vous pouvez donc prélever assez d'écorce pour préparer **un extrait de frêne** **0** (*dès que vous aurez l'occasion de passer une nuit au calme*). Il permettra de soigner une infection de type "*fièvre typhoïde*".

Rendez-vous au **80**.

77

Vous videz votre jerrican dans le réservoir (*cet objet ne vous est plus d'aucune utilité désormais*) et entreprenez de démarrer le moteur. Il se montre récalcitrant au cours de vos premiers essais, mais, par chance, vrombit enfin.

Buck se met à tourner sur lui-même en aboyant comme pour saluer votre réussite. Notez le code "zodiac". Vous retirez la clef de contact du tableau de bord et la glissez dans votre poche.

Heureux d'avoir trouvé un moyen de transport fonctionnel, vous quittez les lieux, satisfait. Rendez-vous au 71.

78

Les informations se révèlent précieuses et vous ne pouvez vous empêcher de ressentir une émotion sincère en refermant le carnet. Malgré la situation catastrophique, les gens luttent un peu partout. Tout le monde n'est pas résigné et certains retrouvent l'espoir par de maigres réussites au quotidien.

La matinée se termine et dans votre esprit, apparaît comme une évidence. Avec ce point de repli inespéré, poursuivre les investigations de Louis est la meilleure solution qui s'offre à vous.

Si vous connaissez le code du cadenas, allez au 14. Dans le cas contraire, rendez-vous au 2.

79

Même pas leurs cadavres en fait...

Non, juste quatre squelettes nettoyés du moindre lambeau de chair. Deux adultes et deux enfants qui ne devaient pas avoir dix ans. Tous gisent à proximité de la chaudière, leurs os mélangés pour l'éternité.

Si la vermine s'est délectée de leurs cadavres, la cause de leur mort ne paraît pas lui être directement liée. À en juger par les impacts qui trouent les crânes ou les thorax blanchis, seule une arme à feu utilisée à bout portant aurait pu faire autant de dégâts.

Comme ce **fusil de chasse**, par exemple, que le plus grand des squelettes (dont la mâchoire est manquante) tient encore dans ses phalanges crispées.

FUSIL, BAIKAL, MP55

Dégâts : 2D6+1

Munitions : cal. 12

Type : Arme à distance (fusil)

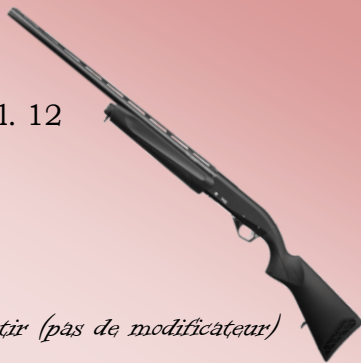
Encombrement : 2

Capacités :

- *Tir normal : utilisation classique, 1 cartouche par tir (pas de modificateur)*

Description :

Fusil semi-automatique, en acier, léger et fiable qui montre une robustesse à toute épreuve.



6 cartouches de calibre 12 traînent sur le sol, autour des corps.

Ne trouvant rien d'autre d'utile dans cette cave aux allures de tombeau, vous remontez l'escalier et quittez la maison.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez :

- Visiter le chalet cossu de l'autre côté de la rue : allez au **25**.
- Chercher le cabinet médical qui devrait se trouver plus au nord : rendez-vous au **9**.

Si vous avez déjà inspecté ces lieux ou que vous estimez en avoir fini avec *la Marnière*, allez au **71**.

Vous atteignez la tour sans encombre. La maçonnerie est massive, dépourvue de fenêtre. Une lourde porte d'un seul battant en métal, fermée par une chaîne massive, enroulée dans la poignée, en empêche l'accès.

Si vous possédez un **coupe-boulon**, rendez-vous au **47**. Dans le cas contraire, n'ayant aucun moyen de pénétrer aisément à l'intérieur de l'édifice, il ne vous reste plus qu'à faire demi-tour en allant au **71** (*notez toutefois ce paragraphe 47 dans le cas où vous mettriez la main sur le coupe-boulon et que vous décidiez de revenir ici*).

Vous vous précipitez dans le bâtiment, heurtant au passage un rack de pneus qui s'en vont rouler au hasard. L'araignée est rapide, sur vos talons. Vous la sentez dans votre dos et elle gagne sans cesse du terrain. À découvert, vous n'avez aucune chance. Vos yeux balayent de droite à gauche votre environnement immédiat à la recherche d'une option viable.

- Si vous bondissez dans une berline cabossée, dont la portière côté passager est ouverte, afin de ressortir de l'autre côté, allez au **45**.
- Si vous préférez vous glisser, face contre terre, sous le pick-up droit devant vous, allez au **6**.
- Si vous tentez de rejoindre la sortie, le plus vite possible, allez au **19**.

Vous sentez un danger mortel. Un infime déplacement d'air, à peine perceptible.

Allez au 51.

83

Dans les pages jaunies, Louis raconte le quotidien depuis son arrivée dans le secteur. Plusieurs passages retiennent votre attention :

"J'ai profité de la fraîcheur nocturne pour m'aventurer au sud. (en journée, des taons grands comme la main pullulent sur la rive et j'ai bien failli y passer lors de ma première reconnaissance). Je suis tombé par hasard sur un vieux puits en lisière de forêt. Un ruisseau limpide coule au fond de la cavité maçonnée, mais, sans corde, impossible d'y accéder. Ça me changerait de l'eau boueuse de la Seine..."

"À moins d'une heure d'ici, droit vers le nord, j'ai découvert le hameau de la Marnière qui m'a paru relativement préservé des pillages. Il reste dans les maisons désertées de la nourriture, un peu de matériel et peut-être des médicaments car j'ai remarqué un cabinet de médecins généralistes près de la sortie..."

"Il y a bien ce garage en prenant la départementale 137 juste avant de parvenir au hameau. Qui sait ce que je pourrais bien dénicher là-bas..." Plus loin il complète d'une écriture affolée *"Cela dépasse l'entendement ! Grand Dieu, comment une telle chose peut exister ? J'ai signalé à l'encre rouge le danger mortel qui règne là-bas. J'espère que ça suffira à éloigner les curieux. Ne plus retourner au garage !!!"* Il a souligné la dernière phrase trois fois à en arracher le papier.

"Il y a quelqu'un dans la forêt, pas loin vers l'Ouest. J'ai vu des collets installés dans les sous-bois et ils sont relevés régulièrement... Hier, j'ai aperçu une silhouette se faufiler entre les arbres. J'ai appelé, mais elle a disparu. Sans répondre. Je n'ai pas rêvé, il y avait des traces de pas qui imprimaient le sol là où elle se tenait un instant plus tôt".

"Le poste électrique au nord-ouest est fermé. L'épaisse porte en fer qui en assure l'accès résiste à tous mes efforts. Je me demande si je ne pourrais pas trouver des outils utiles à l'intérieur..."

"J'ai traversé le pont vers Vulaines-sur-Seine. La ville est infestée par la vermine. Au sud, je crains que ce soit pire. Le monde est en ruines, je n'ai nulle part où aller...." Plus loin "Juste après le pont avant d'entrer dans Vulaines, il y a un chemin de halage qui longe la rive gauche. Un vieux hangar appartenant aux Voies Navigables de France est à moitié caché par les roseaux. J'y ai découvert un bateau, du genre zodiac ! Voilà trois jours que je le répare. Il me manque encore le carburant nécessaire et je quitte cet endroit !".

Rendez-vous au **78**.

84

Vous n'allez pas pouvoir jouer au chat et à la souris indéfiniment avec cette prédatrice redoutable, bien décidée à vous dévorer avant la nuit. Il faut trouver une solution et vite !


- Si vous possédez la compétence "*Baroudeur*", allez au **95**.
- Dans le cas contraire, vous pouvez décider de tirer sur l'araignée s'il vous reste au moins une balle dans votre arme à feu. Rendez-vous dans ce cas au **13**.
- En désespoir de cause, allez au **92**.

85

Une douleur fulgurante vous ébranle. Votre épaule vient d'être cisailée par les chélicères disproportionnées d'une araignée gigantesque qui a bondi du plafond. *Vous perdez 1D6 PdV* avant de vous dégager et faire volte-face.

Rendez-vous au **22**.

C'est un réduit minuscule. Aucun revêtement n'habille les murs de parpaings et une épaisse porte en fer, verrouillée de l'intérieur (la clef est dans la serrure) offre une issue de secours opportune. Vous découvrez dans la pièce du matériel précieux :

- **Un briquet** – EC : 0
- **Une gourde (3) vide** : peut contenir 3 rations d'eau – EC : 0
- **Un tapis de sol et un sac de couchage confortable**  **2** – EC : 0
- **Un réchaud et sa bouteille de gaz presque vide** – EC : 2
- **Des vivres en conserves pour 2 rations** – EC : 1 (0,5 par ration)
- **Une casserole en aluminium** – EC : 1

Posé sur une caisse en bois, faisant office de table de chevet, vous remarquez une petite boîte métallique, comme celles où l'on entreposait le sucre ou les galettes au beurre.

Vous faites jouer la serrure afin de vous assurer de son fonctionnement et constatez que la porte donne sur l'arrière de la demeure, à proximité immédiate de la forêt. Rassuré, vous la fermez à double tour avant de replacer la cloison amovible. Vous allumez les mèches de plusieurs bougies à moitié fondues et vous vous asseyez, soudain épuisé, rattrapé par des jours de marche et des nuits à rester sur le qui-vive.

Vous comprenez pourquoi Buck avait flairé l'endroit. Dans coin, abandonné sur une assiette ébréchée, les reliefs d'un repas constituent désormais le sien. Son appétit féroce et le zèle admirable qu'il emploie à laper la porcelaine jusqu'à la rendre plus lustrée que de la vaisselle neuve vous arrache un sourire.

Si vous avez brisé la chaîne qui maintenait les portes de l'armoire closes, allez au **61**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **54**.

87

C'est une *thomise*, une traqueuse impitoyable, qui à l'inverse de la plupart de ses congénères arachnides ne tisse pas de toile. Cette espèce chasse à l'affut, usant de son parfait mimétisme avec l'environnement qui l'entoure. Elle attend le moment opportun pour fondre sur sa proie avant de lui inoculer un poison foudroyant qui la paralyse presque instantanément. En résumé, vous avez dérangé là un terrible adversaire.

Retournez au **22**.

88

Vous conservez votre calme et par chance, trouvez dans ce marécage gluant une bande de terre plus ferme que vous suivez comme un fil d'Ariane. Vous préférez ignorer les brusques clapots que votre passage occasionne et les bruissements précipités, trop heureux que la faune locale, toujours invisible, vous semble vous craindre davantage que vous ne la redoutez.

Rendez-vous au **12**.

89

La torche libère un panache de flammes nimbées d'un halo rouge vif, aveuglant. L'araignée pousse un feulement lugubre et hésite à poursuivre son attaque. Cela vous laisse le temps de fuir à toutes jambes.

Rendez-vous au **81**.

Le garage enfin débarrassé de sa terrifiante occupante, vous avez tout le loisir de dresser l'inventaire du matériel récupérable.

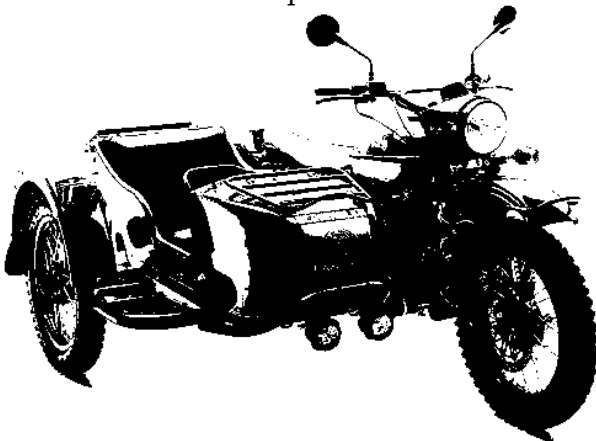
Au regard du combat que vous venez de livrer, il faut avouer que la moisson est plutôt mince.

Il y a bien ce side-car de marque française, un *Ural Scrambler*, idéal pour le tout-terrain. Autant dire une rareté. Il semble en parfait état de marche, mais, malheureusement, le réservoir est à sec et la batterie, à plat.

Pour le carburant, en transvasant tous les jerricans du garage dans un seul, vous arrivez à obtenir 20 litres d'essence sans plomb.

Vous pouvez dès à présent faire le plein de la moto ou noter l'objet, **jerrican d'essence plein – EC : 5**. Décidez alors si vous l'emportez avec vous ou si vous le laissez sur place, en prenant soin de le cacher soigneusement (*notez alors le paragraphe 90 auquel vous pourrez vous rendre directement lors d'une prochaine visite au garage*).

Si vous avez dans votre sac à dos un **chargeur de batterie** (*et que vous consentez à faire le plein de la moto*), notez le code "biker". Le side-car sera alors désormais opérationnel...



Une fois votre choix effectué, il ne vous reste plus qu'à quitter les lieux en vous rendant au **71**.

91

Vos vêtements sombres attirent davantage de mouches affamées encore et vous subissez de nombreuses morsures cruelles, au visage et sur le cuir chevelu. Vous restez effaré par la résistance de ces insectes qui continuent à vous pomper le sang alors que vous les écrasez frénétiquement du plat de la main. Vous perdez 4 PdV (2 si vous possédez la compétence "Immunisé") avant de plonger corps et biens dans l'eau froide de la Seine.

Rendez-vous au **58**.

92

Cette fois, l'araignée est la plus prompte à agir et vous chutez sur le dos dans l'espoir d'éviter sa charge. Ses pattes tentent de vous immobiliser tandis qu'elle cherche à vous mordre.

Vous roulez sur le côté, mais elle vous écorche les lombaires de ses crochets sans parvenir toutefois à vous inoculer son poison paralysant. *Vous perdez 1D6 PdV.*

Allez au **95**.

93

Vous courez aussi vite que possible vers la forêt dont la lisière souligne la terrasse alluviale au-delà d'un ressaut d'argile et cailloutis mélangés. Le nuage de taons vous pourchasse, les plus rapides fondant en piqué sur chaque centimètre carré de peau disponible. Vous battez l'air de vos mains, écrasez les énormes mouches qui s'accrochent à vos vêtements, mais leur nombre croît en même temps que leur hardiesse. C'est une horde exaltée qui vous assaille désormais, perforant, mordant visage et cuir chevelu.

La douleur devient insupportable, les plaies suintantes de sang attirant d'autres prédateurs affamés.

Un trou d'eau masqué par un tapis de cresson vous fait chuter alors que vos paupières gonflées limitent votre vision brouillée de fièvre. Vous tombez lourdement à plat ventre, recouvert immédiatement par des milliers d'insectes qui vous dévorent les doigts, s'enfoncent dans vos narines et vos oreilles et même au fond de votre gorge quand vous exhalez un dernier souffle...

94

Vous vous dirigez vers cette providentielle trouvaille quand un frisson vous parcourt l'échine. Une ombre massive vient de glisser dans votre dos et ne vous laisse guère le temps de réagir.

Lancez un dé (retranchez 1 point si vous possédez la compétence "*Né sous une bonne étoile*").

Sur 3 ou moins, rendez-vous au **51**. De 4 à 5, allez au **85**. Si le résultat est de 6, rendez-vous au **72**.

95

Votre regard se porte soudain sur le moteur de camion, suspendu au plafond par des chaînes. Ces dernières sont maintenues en tension par un levier à crémaillère, fixé à une poutrelle en contrebas de la zone de levage. Le pari est risqué, mais tandis que l'araignée se rue de nouveau à l'attaque, crochets en avant, vous envisagez de l'attirer jusqu'à l'aplomb du moteur afin de libérer la charge.

Pas d'autre choix ! Vous esquiverez in extremis son assaut et sprintez sans vous retourner, les yeux fixés sur votre objectif.

Encore un effort ! Vous allez vous jeter sur le levier quand un câble pneumatique trainant au sol s'enroule autour de votre cheville.

Impuissant, vous vous affalez de tout votre long sous le moteur qui oscille en grinçant quatre mètres plus haut. Vous opérez une rapide volte-face, essayez de ramper sur le dos, le bras droit tendu, vos doigts effleurant le levier.

Trop tard, la chasseuse est déjà sur vous, prête à porter le coup de grâce.

Rendez-vous au **66**.

96

Une telle piqûre ne peut être infligée que par un gros insecte muni d'un dard démesuré. Les bords de la lésion sont brûlés, liquéfiés par le venin. Exactement comme le ferait celui du frelon, un puissant neurotoxique, capable de dissoudre la chair.

Si un nid de *talènes géantes* se trouve à proximité, vous feriez mieux de vous montrer prudent et d'éviter de vous en approcher de trop près.

Rendez-vous au **59**.

97

L'attaque de la *thomise* est fulgurante. Une fraction de seconde d'hésitation lui laisse l'opportunité de fondre sur vous. Ses chélicères surpuissantes vous lacèrent impitoyablement le torse. *Vous perdez 1D6 PdV*. Vous criez de douleur avant de lui asséner un terrible coup de poing. La chasseuse marque un temps d'arrêt et vous en profitez pour fuir.

Allez au **81**.

Après avoir vérifié la bonne direction à l'aide de la boussole intégrée à votre montre, vous entamez votre journée de marche droit vers l'Est, dévalant les reliefs du massif forestier de Fontainebleau. Plus bas, un talus prononcé longe une route crevée de nids de poule, où stagne de l'eau boueuse en flaques nauséabondes. Quelques scories de bitume, poisseuses comme des plaies noircies témoignent encore qu'il s'agissait d'une départementale quelconque. Désormais, il ne subsiste qu'une vilaine balafre engloutie par la chênaie dont les jeunes pousses perforent le ruban terne. Même pas un sillon, à peine une cicatrice dans l'émeraude des feuillus.

Cette route coupe la forêt du nord-est au sud-ouest et devrait sans aucun doute aboutir à un vestige de la civilisation.

Si vous désirez l'emprunter (*en vous dirigeant vers le Nord-Est, afin d'éviter de revenir sur vos pas*), allez au **36**. Si vous préférez continuer droit vers l'est, à travers bois, rendez-vous au **17**.

Le dispositif de fermeture ne semble pas très solide. Vous vous mettez en quête d'un barreau en fer, aperçu dans la pièce voisine pour vous en servir comme levier afin de casser les maillons.

Vous exercez plusieurs torsions, les muscles bandés et après deux tentatives la chaîne se brise en même temps qu'une des poignées, emportant dans sa chute un fragment de la porte.

Notez que "*le mécanisme de fermeture de l'armoire est brisé*" avant de vous rendre au **4**.

Motilek est un homme solitaire, mais altruiste, qui vous prie de partager son repas (*notez que vous avez mangé aujourd'hui*) et de vous désaltérer d'eau fraîche (*deux rations potables disponibles*).

Vous lui racontez votre histoire et le but que vous vous êtes fixé. Peut-être serait-il intéressé pour vous rejoindre, vu que rien ne le retient plus ici. Mais Valentin, les yeux dans le vague, vous confie qu'il garde l'espoir de retrouver sa fille, bien qu'il semble ne pas y croire lui-même. Vous comprenez que c'est ce qui le maintient en vie. Se raccrocher à ce fantôme disparu le pousse à continuer chaque jour pour ne pas sombrer dans la folie et surmonter les quintes de toux qui l'ébranlent comme un arbre sec sous la cognée du bucheron.

Cependant, il vous invite à vous servir dans son stock de matériel qui encombre l'espace réduit de son habitat. Libre à vous de faire quatre choix dans la liste suivante :

- Un carton contenant **4 rations de nourriture** : de la viande séchée, des conserves, des légumes et des gâteaux secs – EC : 2 (0,5 par ration)
- **10 balles** (9mm parabellum) – EC : 0
- **6 cartouches pour fusil** (de calibre 12) – EC : 0
- **1 torche éclairante à main** : utilisée pour signaler un danger ou un accident, on peut aussi s'en servir pour éclairer son chemin à défaut de toute autre source de lumière (8 minutes d'autonomie) – EC : 1
- **Un nécessaire de pêche** : bas de ligne, flotteurs, hameçons, émerillons, plombs et leurre) – EC : 1

- **Un chargeur de batterie** : chargeur électronique pour batteries 12V / 24V – EC : 3

- **1 gourde pleine (3)** : contient 3 rations d'eau potable – EC : 1

- **Un épais blouson de motard**  **2** : offre une réelle protection et comporte des coques moulées, aux épaules et aux coudes – EC : 1

- **1 Grappin** : repliable et en acier. Reste à trouver la corde qui va avec – EC : 1

- **1 arme à feu** (chargée de 6 balles de calibre .38 Auto) :

SMITH & WESSON M10

Dégâts : 1D6 + 2 **Munitions** : .38

Type : Arme à distance (revolver)

Encombrement : 1 (0)



Capacités :

- *Tir normal : utilisation classique, 1 balle par tir (pas de modificateur)*

Description :

Arme fiable et commune au XXème siècle, répandue à travers le monde, appréciée des policiers et militaires.

Vous remerciez chaleureusement Valentin qui vous souhaite bonne chance à son tour. Il vous aide à enfiler votre combinaison et vous indique le meilleur chemin pour rejoindre votre refuge.

Quand vous le questionnez sur l'existence du puits évoqué par Louis dans son journal, il avoue ne pas en avoir connaissance.

Une dernière poignée de main et vous replongez en enfer.

Rendez-vous au **71** (ou vous pourrez retirer définitivement votre encombrante protection contre les taons).

Épilogue

Rien. Son imagination a dû lui jouer un mauvais tour. « Décidément, t'es trop nerveux Hans, murmure-t-il comme pour lui-même » ...

C'était moins une. Dès que le garde a reçu son appel, vous avez bondi en avant, talonné par Buck, vous enfonçant sans bruit dans l'épaisseur des bois.

Désormais, plus le temps de tergiverser. Vous courez aussi vite que possible récupérer le moyen de transport préparé en prévision de ce départ que vous espériez moins précipité.

Vous le savez pourtant. L'époque est à l'adaptation, à la réaction immédiate. Dans ce monde, l'instinct supplante la réflexion sereine. Et tant qu'il en sera ainsi, il n'y a guère de chance que l'humanisme ne l'emporte à nouveau.

Non ! il n'y a plus que des prédateurs et des proies qui s'agitent dans ce monde en ruines.

Rendez-vous dans l'épisode 3 de la 1^{ère} saison d'*Ad Nauseam*,



- Episode 3 -

Némésis

Vivre...

- Qu'est ce tu vois ? Une tortue ?

(Ronflements)

- Non, plutôt une baleine !

A bien y regarder, ça ressemble en effet à un gigantesque cétacé vapoureux, au ventre gris. Son dos blanc est livré à un soleil éblouissant. Poussée par les courants d'altitude, le cétacé d'éther bat l'azur d'un ciel limpide de son immense nageoire pectorale. A travers les branches du châtaigner secouées par le vent, où vous avez fait halte à l'heure la plus chaude de la journée, l'illusion est presque parfaite.

Buck ne semble pas partager votre passion à laisser vagabonder ainsi son esprit. Imaginer les formes mouvantes que se plaisent à revêtir les nuages ne fait pas partie de ses occupations à l'inverse des siestes paisibles, roulé en boule, tout contre vous.

Dieu qu'il est maigre. Combien de temps a-t-il pu rester coincé dans ces décombres avant que vous ne le trouviez par hasard, il y a trois jours de cela ? A peine avait-il encore la force d'aboyer. Une chance pour lui que vos réserves de vivres étaient épuisées. Sans un détour par cette ferme isolée perdue dans les champs en friche, il n'aurait pas tardé à succomber.

Depuis, ce chien que vous avez prénommé Buck vous suit partout. Avec ses yeux vairons, son regard brille d'une intelligence peu commune, mélange de sagesse et d'un optimisme candide qui détonne en ces temps d'hécatombe.

Dans son sommeil, ses babines se rétractent, ses paupières s'agitent au rythme de ses oreilles pointues. A quoi rêve-t-il ? Malgré le monde tragique dans lequel vous errez, vous ne pouvez vous empêcher de sourire.

Vous vous êtes toujours demandé à quoi pouvait rêver les chiens.

A nouveau, vous reprenez votre contemplation céleste. Même si ce jeu exhumé de l'enfance peut paraître désormais incongru, vous savez mieux que quiconque qu'il est vital de parfois lâcher prise

Ressasser inlassablement le passé, envisager ses perspectives d'avenir, considérer ce que l'on avait perdu étaient les chemins assurés vers la folie ou le suicide.

Ce n'est pas tant la présence des êtres disparus qui vous manquait. Mais des petites choses qui façonnent les souvenirs.

D'un moment partagé, d'une habitude comme un point d'ancrage, de l'odeur du café ou de la confiture qu'on étale sur le pain encore chaud, d'un refrain, d'une couleur, d'un rien. D'une fragrance qui s'estompe dans l'air du soir, d'une ride au coin de l'œil, d'un regard qui rassure. Toutes ces chimères qui, une fois rassemblées composaient un vide démesuré, le manque cruel, l'absence froide.

Dormir un peu. Rester vigilant. L'agglomération parisienne demeure à moins de vingt kilomètres et Dieu seul sait ce qui peut s'en échapper.

Rendez-vous au 1.

1

Il n'y avait pas à hésiter. La fuite éperdue restait la seule option. Impossible de prévoir la réaction des différents groupes de survivants, mais une chose était sûre : il fallait constamment se méfier. Surtout quand les visiteurs étaient armés jusqu'aux dents.

Vous poussez un long soupir de soulagement quand vous constatez que votre moyen de transport est toujours là où vous l'aviez laissé.

S'il s'agit du bateau à moteur, allez au **38**. Si vous empoignez le guidon d'un side-car, rendez-vous au **13**.

2

Le quartier se révèle désert tandis que vous longez un alignement de demeures aux façades décrépies. Des plantes grimpantes s'immiscent dans les anfractuosités, s'accrochent aux gouttières et rampent jusqu'aux toits pour former des cathédrales organiques aux enchevêtrements complexes.

De l'autre côté de la chaussée, un mur de pierre, en partie éboulé, devait ceinturer une imposante propriété. Désormais les arbres du parc se sont émancipés, leurs frondaisons touffues enjambant le parapet et déchaussent la maçonnerie.

Si vous êtes à pied, allez au **29**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **21**.

3

En approchant de la cabane sur pilotis, vous remarquez que truites et perches se sont donné rendez-vous au soleil couchant pour happer au vol les insectes qui rasant l'onde. Dans des gerbes cristallines, les poissons carnassiers bondissent des profondeurs dans l'espoir de gober leurs proies. A peine le zodiac attaché au

ponton branlant que vous entreprenez de couper une tige de roseau souple et robuste afin d'y monter votre ligne.

Quelques minutes plus tard, vous pêchez jusqu'au crépuscule. Buck, aplati à vos côtés vous dévisage d'un regard énigmatique. « Si tu me demandes si ça mord, je te fous à l'eau, je te préviens ! » lui adressez-vous, l'air faussement sévère.

Il se met à gémir puis enfonce sa truffe sous votre coude, manquant de vous faire lâcher votre canne improvisée. Au bout d'une heure, trois *truites arc en ciel* et deux *ombres chevalier* rôtiennent sur les braises de votre feu de camp. De quoi constituer :

- **2 repas** : *poisson frais, à consommer jusqu'au lendemain* – **EC** : 0,5

Décidez si vous dégustez immédiatement une partie de vos prises (*Buck n'a pas l'air favorable à l'idée d'attendre davantage*) puis rendez-vous au **11**.

4

Trempé jusqu'aux os, immobile dans la tourmente, vous guettez l'arrivée des deux hommes, le dos calé contre la porte, coincé dans cette souricière, sans aucune échappatoire. A moins qu'il ne vous pousse des ailes dans la seconde...

« Qu'est-ce qu'ils foutent ces connards », marmonnez-vous entre vos dents serrées, tandis que Buck, babines retroussées, montrent les crocs en grognant, prêt à bondir.

Après cinq minutes d'une interminable attente, vous commencez à envisager qu'ils ont peut-être abandonné l'affaire...

Mais pourquoi bon sang ?

Le grincement d'un judas que l'on tire, le cliquetis caractéristique d'un percuteur que l'on actionne et le canon qui s'enfonce dans vos reins doivent faire partie de la réponse.

Rendez-vous au **31**.

5

Il y a 150 millions d'années, de semblables spécimens de libellules géantes, appelées *Meganeura* peuplaient les marais du Jurassique. Redoutables prédatrices, elles se déplacent avec une agilité rare. Leurs pattes sont hérissées de pointes effilées et leurs mâchoires capables de broyer les carapaces des proies qu'elles dévorent.

Mais à l'inverse de leurs lointains ancêtres, ces chasseuses ailées ne se contentent plus que d'autres insectes pour leur repas.

L'homme est devenu un met de choix, tout à fait à leur portée, surtout quand elles attaquent en véritables meutes vrombissantes.

Rendez-vous au **50**.

6

C'était moins une ! Les cent derniers mètres, vous avez été obligé d'écoper pour parvenir encore à flot sur la rive et c'est un miracle si votre sac à dos est demeuré au sec. Vous amenez ce qui reste de votre embarcation au niveau d'un lit de graviers qui grimpe en pente douce sur la berge. À la suite des crues successives, les fleuves puissants ont tendance à charrier une masse importante d'alluvions dont une partie se redépose lorsque la force du courant diminue.

Une fois à terre, vous envisagez la suite de votre voyage.

Si vous êtes tombé à la l'eau, il serait préférable de vous changer immédiatement car un vent mauvais se lève et vous gèle les os (vous devez posséder pour cela des vêtements de rechange. Perdez 1 PdV si vous ne pouvez pas le faire).

L'examen rapide du zodiac confirme vos craintes. Il faudrait plus qu'une rustine pour le réparer et vous pestez contre votre déveine.

Pas le choix, vous devez poursuivre votre voyage à pied. Vous rassemblez votre équipement et entreprenez de quitter les hautes herbes bordant le fleuve, pataugeant difficilement dans un sol noir et marécageux.

Consommez une ration d'eau ou cochez une case de manque.

Rendez-vous au **47**.

7

Vous plongez dans la cavité où s'engouffrent les eaux de pluies qui ruissellent dans la rue et que peinent absorber les avaloirs comblés par des amas feuilles pourrissantes.

L'obscurité vous enveloppe tandis que vous rampez dans une conduite à demi noyée. Au cœur des ténèbres, les aboiements de Buck vous guident autant qu'ils vous rassurent.

Mais soudain, la pente du sombre boyau s'accroît et le transforme en un terrifiant toboggan. Impossible de freiner l'allure, vous êtes emporté comme un fêtu de paille, ballotté dans le noir, buvant la tasse quand les remous vous submergent.

Vous hurlez de douleur lorsque qu'une tige d'acier d'armature, qui dépasse de la structure en béton vous lacère la cuisse.

Vous perdez 4 PdV et sentez que vous allez défaillir.

Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **18**.

Provins, ce n'est pas la direction que vous envisagiez, mais à bien y réfléchir, vous éloigner de la Seine permettra peut-être de trouver des routes plus praticables, à distance de la plaine alluviale inondée en permanence.

Les murailles de la cité fortifiée apparaissent au loin dans un ciel d'orage. Vous tapotez votre jauge d'essence quand une goutte solitaire s'y écrase. Bientôt rejointe par un tas d'autres...

Vous plissez les paupières lorsque vous apercevez du mouvement droit devant vous.

Rendez-vous au 40.

Sans hésiter, vous empoignez votre arme et ouvrez le feu à trois reprises sur le véhicule, en visant avec le maximum de précision possible le conducteur, malgré le trop plein d'adrénaline.

Vous ignorez lequel de vos tirs fait mouche mais la jeep opère une soudaine embardée et s'encastre dans la haie de l'autre côté de la rue. La moitié du 4x4 disparaît dans l'entrelacs de troènes et de tuyas tandis que le maraudeur posté à la mitrailleuse est catapulté sur le bitume comme une poupée de chiffon.

De nouvelles détonations et des cris qui résonnent derrière vous ! Pas un coup d'œil pour le véhicule accidenté que vous dépassez en trombe, avant de bifurquer à droite, à la faveur d'une trouée dans un mur effondré.

Toujours flanqué de Buck qui vous jette des regards inquiets, vous traversez, les poumons en feu, des jardins dévoyés, anonymes, envahis d'herbes folles. Parfois, comme des stèles abandonnées,

les squelettes pourrissants de balançoires rappellent un temps révolu.

Vous vous écorchez les bras et les jambes dans des bosquets de bouleaux et de charmes où les ronces s'enroulent comme des fils barbelés autour des troncs torturés.

Au moins, les véhicules lancés à votre poursuite ne pourront pas vous traquer ici. Plus loin, la rue des Prés puis celle des Jacobins.

Rendez-vous au **55**.

10

Vous devez consommer une ration d'eau ou cocher une case de manque.

Les veilles rues de la ville et les demeures séculaires qui faisaient la réputation de Provins (à une époque où les araignées géantes ne peuplaient que les vieux films d'horreurs en noir et blanc), ont souffert des années de délabrement. Les outrages du temps ne sont pas les seuls responsables de la décrépitude ambiante. Des colonies de termites réduisent consciencieusement en poussière les colombages des maisons médiévales et des rats creusent des réseaux de galeries dans le hourdis de terre cuite formant le mortier friable de ces constructions.

Mais il y a aussi ce vandalisme gratuit qui vous ne surprend pas davantage. Des *tags* rageurs prônant la chute de l'humanité zèbrent les monuments, édifices religieux où historiques et composent des peintures rupestres de ce nouvel âge.

Par une artère pavée dont les encorbellements vous abritent de l'averse qui perd en intensité, vous devinez une vaste place rectangulaire plantée d'arbres. En vous approchant, vous constatez avec horreur que des dizaines de corps y sont pendus, lestant les branches d'autant de fruits macabres qui dodelinent

dans les rafales. Les cadavres les plus récents font l'objet d'une âpre lutte opposant des corbeaux vindicatifs à des insectes ailés nécrophages aussi gros que les oiseaux.

Si vous souhaitez inspecter l'endroit, allez au **46**. Si vous préférez longez les murs vers une haute tour qui transperce la forêt de toits, plus à l'est, rendez-vous au **35**.

11

La cabane ne comporte qu'une pièce et empeste l'humidité. Le plancher vermoulu a connu des jours meilleurs et ne résisterait pas à davantage de visiteurs. Vous vous installez pour la nuit, bercé par les clapots du courant contre les pieux qui maintiennent cette bicoque à la surface.

Si vous le désirez, vous pouvez consommer un repas. Il vous faudra de plus absorber une ration d'eau ou cocher une case de manque. Il est possible de boire l'eau de la Seine après l'avoir fait bouillir (considérez là ainsi comme « douteuse »).

Rendez-vous au **57**.

12

Si vous êtes caché derrière un combi Volkswagen et que vous ne possédez pas la compétence « *Né sous la bonne étoile* » ou « *Réflexes éclair* », allez au **39**. Dans tous les autres cas, rendez-vous au **45**.

13

Vous avez roulé une heure, afin de mettre suffisamment de kilomètres avec la bande de paramilitaires ayant investi la maison de bord de Seine. Cela faisait une éternité que vous n'aviez pas conduit de moto et si les réflexes reviennent assez vite, il faudra plusieurs jours avant de vous familiariser au pilotage d'un side-car. Le panier dans lequel Buck a fièrement pris place avec le reste

de vos affaires a tendance à déséquilibrer l'engin et ses réactions en virage comme sur chemins cabossés, restent aléatoires ! Autant dire, qu'après avoir tenté tout ce temps de garder un cap vers l'est en longeant plus ou moins le fleuve, vous avez le dos fourbu et des crampes qui tétanisent vos bras et vos cuisses alors qu'un morne crépuscule annonce la nuit qui s'installe.

Les quatre murs calcinés d'une maison isolée à proximité de la mauvaise route que vous suivez depuis dix kilomètres feront bien l'affaire.

Vous délaissez votre monture en poussant un soupir de soulagement, à l'inverse de Buck qui paraît avoir apprécié le voyage. Enfin, c'est ce que vous déduisez de ses aboiements de contentement et de son air enjoué. A moins qu'il n'ait senti quelque chose de comestible dans votre sac à dos.

Vous pouvez si vous le souhaitez (ou le pouvez) consommer un repas et devez absorber une ration d'eau (ou cocher une case du manque en cas d'impossibilité).

Rendez-vous au **57**.

14

Le plus vieux des guides, aux yeux délavés comme la pluie, se propose de vous conduire jusqu'à la sortie orientale de la ville.

Il vous raconte que le nord est cerné par un marais empestant le soufre, où les insectes hématophages pullulent. Mais, à l'est un pont flottant permet de rejoindre Sézanne, puis la Nationale 4 en direction de Vitry-le-François. Votre compagnon vous explique qu'il existe un puits menant à une maison abandonnée qui jouxte la porte de la cité. C'est par là qu'ils arrivent, de temps en temps, à se ravitailler, troquant avec d'autres communautés, de Sourduin à Nogent-sur-Seine.

Vous marchez un long moment dans un labyrinthe de galeries souterraines aux parois lisses qui s'entrecroisent et recourent parfois des salles maçonnées ou des grottes lugubres. Rien d'étonnant que les sbires de la Reine hésitent à s'enfoncer dans ce labyrinthe !

- On est plus très loin, c'est juste devant, voyez ? Après la prochaine intersection ou y a un effondrement de la voûte. Un peu à droite...

Ce sont les derniers mots que prononce votre guide avant qu'une araignée gigantesque ne jaillisse d'un recoin de la caverne que vous traversez et ne plante ses chélicères dans la gorge du vieil homme qui lâche sa lampe torche (vous pouvez la saisir dans un réflexe instinctif, si vous n'en possédez pas - EC : 1).

L'arthropode avoisine les 1,50 m de long, ses pattes déployées sur les côtés lui donnent l'apparence et la démarche d'un crabe tandis que sa robe grise lui confère un camouflage parfait dans l'obscurité des lieux.

Elle relâche sa proie dont la carotide perforée expulse des jets de sang avant de fondre sur vous.

Une nouvelle fois, vous allez devoir défendre votre vie !

Araignée cavernicole géante « Sparassidae »

Points de Vie : 18

Dégâts : 1D+3



Sain et sauf	Légèrement blessé	Blessé	Gravement blessé	Mort
17-18 PdV	13-16 PdV	6-12 PdV	1-5 PdV	0 PdV
		+1 au jet de combat	+2 au jet de combat	

Les bonus suivants peuvent être appliqués :

- Machette : +1 (vulnérabilité aux armes tranchantes)
- Entomologiste + 1
- Fusil : + 1 pour ce combat

Assurez le décompte de vos munitions (si vous utilisez une arme à feu) et n'oubliez pas d'appliquer les modificateurs en fonction de votre état de santé et de celui de votre adversaire.

0 ou -	La <i>Sparassidae</i> vous perfore la chair de ses chélicères acérées. Subissez une blessure critique.
1 ou 2	L'araignée bondit sur vous et prend un ascendant dans ce terrible affrontement. Subissez une blessure et souffrez d'un malus de 1 pour le prochain jet de combat.
3	Vous êtes touché au cours de l'affrontement : Subissez une blessure.
4	La situation est confuse. Débutez un nouvel assaut.
5	Vous visez juste ! Infligez une blessure à votre adversaire.
6	Vous avez atteint l'insecte géant et l'impact du choc la déséquilibre. Infligez une blessure à la l'araignée et bénéficiez d'un bonus de 1 point pour le prochain jet de combat.
7 ou 8	Vous touchez sérieusement votre cible. Infligez-lui une blessure critique.
9 et +	La tête de cette immonde créature explose sous la violence de votre attaque ce qui met fin instantanément au combat !

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **23**.

Vous finissez de gravir la déclivité et passez sous l'imposante porte en ogive, flanquée de ses deux corps de garde arrondis, aux pierres

bosselées. A peine franchie l'arche dépourvue de herse qu'une pluie oblique, poussée par un vent de travers vous cingle le visage alors que vous circulez à faible allure dans une rue crevée d'ornières boueuses.

Rendez-vous au 2.

16

Dans le lacs des ruelles du vieux-centre, vous estimez avoir plus de chance d'échapper à vous poursuivants. Cent mètres à parcourir en ligne droite, sous les rafales des armes automatiques.

Vous zigzaguez, bondissez même dans le fossé où stagne une eau boueuse afin de vous soustraire un moment aux tirs nourris. Puis, vous tournez à droite, rues des Blancs Manteaux, alors qu'enfile derrière vous le vacarme des motos pétaradantes, insectes métalliques fondant sur leur proie.

Rendez-vous au 55.

17

Autant dire que trouver des routes ou chemins praticables ayant échappés à la submersion relève du parcours du combattant. Vous pestez quand vous devez opérer de larges détours afin d'éviter des vasières ou des étangs qui vous barrent le passage sur des kilomètres. A la mi-journée, vous n'avez effectué qu'à peine 50 kilomètres vers l'est sur les 140 affichés au compteur.

Une nouvelle fois, vous bifurquez au Nord car devant vous, la Seine s'étale sans contrainte, en une véritable mer intérieure. On distingue encore des clochers émerger des flots pour rappeler les villages dont on n'imaginait pas qu'ils subiraient un destin similaire à la légendaire ville d'Ys. Pourquoi pas au fond ! S'il fallait voir là une punition pour nos péchés, les choses n'avaient pas été faites à moitié.

Consommez une ration d'eau ou cochez une case de manque.

Vous remettez les gaz et, dans un nuage de poussière, roulez sur un panneau indicateur rouillé qui annonce « D1 - Provins 8 kms ».

Au détour d'un virage, vous dépassez l'épave d'un Land-Cruiser qui a quitté la chaussée, au terme d'une récente embardée si vous en jugez par les traces de pneus qui labourent le chemin boueux. Le capot défoncé a basculé dans le fossé, les roues arrière sont décollées du sol.

Si vous avez noté dans votre journal le nom de Zoé, allez au **36**. Si ce prénom vous est inconnu, poursuivez votre route au **8**.

18

Le courant se calme enfin alors que la conduite dans laquelle vous pataugez, s'élargie. D'autres canalisations secondaires rejoignent à intervalles réguliers ce collecteur principal et nourrissent son débit.

Devant vous les ombres refluent. Vous percevez d'abord les lueurs vacillantes de torchères allumées puis l'écho de voix étouffées. Encore quelques brasses et vous discernez Buck dont la progression a été arrêtée par une grille, en partie rouillée, qui obture la galerie.

Il tente vainement de gratter les barreaux de ses pattes, mais sans grand succès. Au-delà, la chute d'eau se déverse dans une vasque de pierre et rejoint un canal ouvert.

Mais le plus impressionnant reste les dimensions de la cavité que vous découvrez derrière la grille. Une gigantesque grotte, en partie maçonnée où des piliers soutiennent des voutes et des arcs-boutants qui se perdent dans des hauteurs incertaines.

Vous vous rappelez alors l'existence des souterrains de Provins. Un souvenir fugace remonte de l'enfance. La visite de cette singularité architecturale de la cité médiévale en compagnie des autres pensionnaires de l'orphelinat.

Datant du moyen âge, ils avaient été utilisés tout au long des siècles, au départ afin d'extraire la terre à foulon puis à des fins de stockage ou encore pour servir de lieux de réunions secrètes. Il y avait là, sous la veille ville un véritable dédale de galeries où l'on pouvait se perdre aisément.

Désormais, c'était le bon endroit pour se cacher ! Car dans la caverne où débouche votre canalisation, une trentaine d'hommes, de femmes et d'enfants ont établis un campement de fortune. Leurs tristes figures, leur maigreur et leurs habits déchirés témoignent de leurs conditions de vie précaire, difficile.

Vous éprouvez sans grand espoir la solidité de la grille, mais contre toute attente, elle n'offre qu'une très faible résistance. Les scellements érodés, corrodés, cèdent à la deuxième pression que vous exercez.

Des regards effrayés se tournent dans votre direction dès que les réfugiés s'aperçoivent de votre présence tandis que vous portez Buck dans vos bras afin de l'aider à sortir de l'exutoire.

Un murmure d'angoisse mêlé de désapprobation s'élève et plusieurs survivants accourent, armés de manche de pioche ou de barres de fer.

Ces gens sont apeurés, épouvantés même, mais bien décidés à défendre les leurs.

Ils comprennent cependant que vous n'êtes pas une des brutes qui terrorisent la ville mais, comme eux, une de leur proie.

Vous attendez tous, inquiets, devant la chute d'eau, redoutant de voir surgir des pillards, mais aucun d'entre eux n'a eu, semble-t-il l'idée ou le courage de vous suivre.

Vous racontez rapidement vos déboires à ces bannis, alors que l'activité quotidienne reprend ses droits dans le campement.

Si vous avez noté dans votre journal le nom de Caleb, rendez-vous au **49**.

Dans le cas contraire, allez au **26**.

19

Les balles sifflent autour de vous dès que vous vous engagez dans la venelle. Dans un fracas métallique assourdissant, les deux hommes vident leurs chargeurs en rafales continues, arrachant aux murs des esquilles de crépis qui volent en tous sens.

Par chance, vous vous en sortez indemne mais entendez leurs injures et le claquement de leurs semelles sur le pavé comme ils se lancent à votre poursuite.

C'est une ruelle sans nom à l'aplomb de laquelle, les façades de guingois se donnent l'accolade pour former une sorte de galerie couverte. Les volées de marches d'escaliers associées à l'étroitesse du passage vous obligent à bientôt à descendre de selle.

Vous encouragez Buck à détaier tandis que vous empoignez votre sac à dos et que retentit à nouveau des tirs nourris derrière vous.

Si vous détenez une grenade et que vous désirez l'utiliser même si cela risque d'alerte encore plus de monde, allez au **58**. Si vous ne possédez une telle arme (*ou que vous ne souhaitez pas vous en servir*), il ne vous reste plus qu'à courir aussi vite que possible en vous rendant au **34**.

Le 4X4 est complètement foutu. Les vitres et le pare-brise ont explosé sous le choc. Mais ce qui vous inquiète le plus ce sont les impacts de balles qui grèlent la carrosserie. Zoé a eu des ennuis. Si c'était elle qui était au volant du Land Cruiser, bien sûr.

Vous vous glissez dans l'habitacle et votre intuition ne fait que se renforcer. Des taches de sang auréolent le siège conducteur. La portière est ouverte, mais nulle trace d'un corps, même dans le fossé en contrebas.

Un coup d'œil dans cette direction, comme partout ou porte votre regard d'ailleurs, ne vous laisse que peu d'espoir sur la possibilité d'échapper à d'éventuels poursuivants à découvert dans ce marais gluant. Le bois le plus proche est à au moins trois cents mètres.

Beaucoup trop pour imaginer le succès d'un fuyard face à des types armés...

L'esprit toujours tourmentés par vos réflexions, vous rejoignez votre moto quand Buck surgit du borbier, couvert de gadoue. « Si tu crois que tu vas monter dans le side crotté comme un barbet... », lui lancez-vous.

(Aboiements d'indignation).

Reprenez la route en allant au **8**.

Vous roulez au pas, quand, deux hommes surgissent d'une porte cochère, pistolets-mitrailleurs en main et vous barrent le passage. Ils portent des bombers vert kaki et leur visage est à moitié dissimulé par des bandanas imprimés qui figurent des sourires grimaçants de squelettes ou de clowns.

Le plus grand, tête rasée et croix gammée tatouée sur le front vous interpelle « Arrêtes-toi, fils de pute ! ».

Sur votre gauche, à la perpendiculaire de l'artère que vous empruntez, une étroite venelle s'enfonce entre des bâtisses crasseuses.

Si vous vous y engagez sans attendre, allez au **41**. Si vous obtempérez et mettez pied à terre, rendez-vous au **56**.

22

Vous reprenez les commandes de votre embarcation alors que des lambeaux de brume glissent à la surface du cours d'eau assoupi. Tel Charon traversant le Styx, vous fendez la nasse éthérée qui empoisse l'air dans un silence à peine troublé par le ronflement du moteur. Le fleuve des enfers. Il y a un peu de ça.

Le brouillard matinal finit par se disperser avec les heures et vous vous apercevez que la Seine s'étale désormais à perte de vue.

Elle a quitté son lit pour divaguer dans la plaine et l'impression de naviguer sur une mer intérieure est réelle. Pourtant, des bandes de terres émergées colonisées par des joncs massifs et de jaunes renoncules composent un chapelet d'îlots qui rappellent que s'étendaient ici auparavant des champs de blés.

Quelque chose vous frôle l'épaule. Vous vous baissez instinctivement avant de relever la tête et poussez un juron. Une libellule démesurée vient de raser l'onde, bientôt rejointe par deux autres de ses congénères.

Si vous possédez la compétence « *Entomologiste* », allez au **5**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **50**.

Trop tard désormais pour revenir sur vos pas. De toute façon, vous seriez incapable de retrouver le chemin menant au campement des réfugiés.

Vous prononcez quelques mots pour votre éphémère compagnon d'infortune, dont vous ignorez même le nom et poursuivez votre progression dans la direction qu'il vous avait indiqué.

Vous réfrénez les pulsions de peur qui vous envahissent car désormais privé de guide, le dédale paraît inextricable. Pourtant, vous finissez par trouver le puits remontant vers la surface.

L'échelle bringuebalante ne vous dit rien qui vaille. Vous grimpez prudemment les échelons rouillés, tenant d'une main ferme Buck, assurant vos prises de l'autre et parvenez finalement sans encombre au sommet.

Avec précaution, vous poussez une trappe qui débouche dans une masure aux fenêtres condamnées par des planches de bois clouées aux chambranles.

Vous camouflez du mieux possible l'accès aux souterrains et quittez la maison dont la porte n'est qu'un panneau vermoulu posé en équilibre contre le dormant.

Effectivement, la sortie est de la ville est à deux pas, un porche en pierre massif perçant les remparts. La pluie, le brouillard tenace et le crépuscule qui s'avance seront peut-être des alliés de circonstance dans votre fuite.

Rendez-vous à l'**épilogue**.

La cité fortifiée de Provins domine un plateau qui ondule au rythme de soubresauts hérités de temps immémoriaux. Faisant office de rabot, l'érosion a taillé les roches tendres pour laisser dans le paysage quelques cuestas vallonnées et des buttes-témoins de calcaires durs et compacts, posées telles des dents solitaires sur une mâchoire gigantesque.

Vous atteignez la ville basse, où les canaux, jadis entretenus, ne sont plus que des marigots pestilentiels. Des renoués invasives ont remplacé les magnifiques roseraies d'antan et la plupart des habitations sont submergées. Seuls les plus hauts bâtiments encore debout transpercent les flots de leurs toits de brique.

Vous commencez par vous demander si la route que vous empruntez n'a pas été surélevée après l'envahissement de la plaine par le fleuve, donc tout récemment.

Si ce fait est avéré, cela signifie que ces travaux sont l'œuvre d'une communauté organisée et nombreuse. Les derniers lacets mènent aux remparts dont les pieds sont baignés par une eau stagnante, conférant à la ville haute des allures de château fort perdu en mer, encerclé par les flots.

Si vous ne quittez pas votre selle et que vous entrez sans attendre par la porte fortifiée, allez au **15**. Si vous préférez tenter une approche plus discrète, rendez-vous au **51**.

Vous attendez patiemment, scrutant les moindres faits et gestes des hommes en faction. Ils assurent leur rôle sans zèle et échangent de viriles ruades quand ils se croisent, avant de se répandre en rires sonores. Visiblement, ces types-là ne semblent pas craindre grand-chose. Ce qu'est devenu le monde ne les

inquiète pas outre mesure, peut-être même sont-ils désormais dans leur élément. Des poissons dans l'eau ? Des loups dans une bergerie conviendrait mieux, si vous tenez à filer ainsi la métaphore !

Vous vous tapissez dans l'ombre du mur, derrière lequel vous les épiez, quand quatre membres de leur faction passent dans la rue. Fusils automatiques ou de précision en bandoulière, ils portent des parkas militaires aux capuches rabattues sur la tête pour se protéger de l'averse. La relève assurément...

Cette porte de ville est donc gardée 24 heures sur 24. Pas d'autres choix que de profiter du changement de poste pour décamper d'ici et rejoindre le centre-ville.

Rendez-vous au 10.

26

Les réfugiés vous font bon accueil. *Ils partagent avec vous et Buck un repas et peuvent vous fournir deux rations d'eau potable* (que vous pouvez emporter avec vous si vous disposez d'un contenant où consommer tout de suite).

Ils viennent de toute la région et vous expliquent comment celle qui se fait appeler « la Reine » s'est emparée de la cité il y a un mois environ. Jusque-là, les habitants s'étaient rassemblés dans la vieille ville et subsistaient en bonne entente, préservés des violences par leur position isolée depuis que la Seine et ses affluents avaient inondé les plaines, coupé les routes, transformé les champs en marécages, rendant l'accès difficile.

Provins était devenue une île, épargnée. Mais « la Reine » et ses maraudeurs avaient attaqué en force, déferlés en une vague meurtrière sans retenue, tuant, pillant, violant. La résistance avait été sévèrement réprimée et les groupes de rescapés s'étaient éparpillés, se cachant dans les décombres des quartiers

périphériques, ou, comme eux, dans les souterrains qui trouvaient après l'apocalypse un nouvel usage.

Dans leur malheur, ils s'étaient retrouvés ici avec deux anciens guides qui connaissaient chaque tunnel de ce labyrinthe. Jusque-là, les hommes de la matriarche, vénérant la veuve noire, n'avaient tenté que de rares incursions sous terre et il avait été facile de leur échapper. Mais pour combien de temps ? Les plus optimistes se disaient que la bande allait repartir, tels des pirates écumant ce qui persistait de notre civilisation. Les autres gardaient le silence et baissaient la tête en se mordant les lèvres.

Si vous êtes blessé, des soins vous seront prodigués. Même si les ressources de vos hôtes sont limitées, ils leur restent un peu d'antiseptique et de quoi faire un pansement, recoudre une plaie.

Vous regagnez ainsi jusqu'à 3 points de vie.

Ces survivants ne vous le demandent pas ouvertement, mais ils aimeraient que vous vous joigniez à eux, un temps du moins. Pourtant, ils n'insistent pas, comprennent à votre attitude que votre destin vous appelle ailleurs.

Vous quittez cette foule anonyme, ces regards brisés d'enfants aux joues sales et creuses qui ne connaissent que la frayeur et la faim. Votre cœur se serre. On échange des mots d'encouragement, vous serez quelques mains qui appartiennent à des fantômes. L'espoir n'est qu'une étincelle dans le ventre d'une nuit infinie.

Rendez-vous au **14**.

Les cadavres de vos assaillantes ondulent à la surface tandis vous constatez les dégâts. Buck s'est terré sous l'étroite banquette de proue et tremble de tous ses membres. Même si les tubes en PVC assurant la flottabilité du zodiac sont en partie compartimentés,

ce dernier commence dangereusement à s'enfoncer dans les flots troubles. Les pattes griffues de la libellule géante ont déchiré sur toute sa longueur le boudin tribord qui s'affaisse comme une vieille pomme ratatinée.

Vous n'avez pas d'autres choix que de mettre le cap sur la rive la plus proche. Le moteur, après quelques hésitations, redémarre enfin quand un remous terrible secoue votre embarcation pneumatique et qu'une gerbe d'eau monte jusqu'au ciel.

Lancez un dé (soustrayez 1 point au résultat si vous possédez la compétence « *Réflexes éclair* » et 1 point avec la compétence « *Baroudeur* »).

De 1 à 4, rendez au **48**. Sur 5 ou 6, allez au **33**.

28

Alors que les pillards fanfaronnent sur la place, la plantureuse *femme-mutante* se couche sur le capot du *hummer*, écarte outrageusement les jambes et ouvre du bout des ongles la fermeture éclair qui part de son nombril jusqu'à ses reins.

Elle entreprend alors de se caresser avant de se masturber sans aucune retenue. Quelques *bikers* poursuivent leurs cascades assourdissantes, rivalisant de prouesses sur leurs montures tandis que d'autres stoppent leurs courses et s'attroupent déjà autour d'elle, formant bientôt un cercle compact.

Ils paraissent s'encourager mutuellement, se décochant des ruades brutales ou se tapant sur l'épaule en désignant de manière équivoque le spectacle auquel ils assistent, fascinés.

La furie se cabre de plus en plus au fur et à mesure que ses doigts fouaillent son intimité, stimulée de se sentir ainsi observée par tous ces hommes, au comble de l'excitation.

Soudain, un grand type à la carrure d'athlète jette ses armes à terre avant de se détacher du groupe. Il déboutonne son pantalon et se dirige d'un pas résolu, comme hypnotisé, vers la matriarche.

Les autres se pressent autour du 4X4 et poussent des grognements sourds, en cadence, martelant un rythme tribal.

La reine s'aperçoit de la présence de son prétendant et continuant à se satisfaire lui fait signe d'approcher.

Comme en transe, le motard la pénètre brutalement, ce qui déclenche une explosion d'encouragements dans la foule massée. Sa partenaire resserre ses jambes autour de sa taille pour le contraindre à encore plus de vigueur. La tête déjetée en arrière, elle pousse des râles de plaisir, tandis que l'amant providentiel plonge son visage entre ses seins gonflés.

L'accouplement est bref, et au moment où le colosse jouit en tressaillant, toujours enfoncé en elle, la démonsse se redresse d'un seul coup et de son appendice greffé lui transperce le cœur.

Des hurlements de satisfaction secouent l'assemblée, tandis qu'elle rit à pleines dents, s'aspergeant la poitrine du sang chaud qui jaillit en giclées saccadées du torse perforé, en buvant des gorgées.

Vous profitez de la frénésie de ces déviants pour quitter votre cachette. Rendez-vous au **45**.

Rue Saint-Jean, les maisons à colombages résistent malgré tout à l'abandon. Un croisement vous oblige à choisir une nouvelle direction. Par une artère grise, vaguement orientée au nord, on s'écarte du centre-ville en direction des remparts. Le passage qui part vers le sud paraît aboutir à une place, car on entraperçoit un

dégagement entre les pignons à encorbellement chargés d'arabesques.

Si vous préférez vous éloigner du cœur de la cité pour longer les fortifications, allez au 42. Si vous optez pour la place, rendez-vous au 10.

30

L'endroit est beaucoup trop calme. Les portes de la ville, grandes ouvertes, paraissent inviter le voyageur, cerné par les marais impénétrables qui ont envahi la région à passer par Provins. Vous détestez ne pas avoir le choix.

Reste à savoir qui se cache derrière les remparts du moyen-âge. Une communauté accueillante ou des prédateurs, conscients de la position stratégique de cette place forte ? Les images de l'entonnoir creusée par la larve du fourmilion, attendant patiemment sa proie et de celle de la toile d'araignée tissée à l'endroit propice, vous provoquent des sueurs froides.

Rendez-vous au 2.

31

Ils sont une douzaine à vivre ici. Huit adultes et quatre enfants. Bien équipés, bien organisés.

Après vous avoir désarmé, menotté, déshabillé, inspecté, ils vous ont laissé seul, dans une pièce sans fenêtre avec pour unique mobilier, deux tabourets. Au moins ils n'avaient pas fait de mal à Buck, se contentant de l'attacher malgré ses ruades.

Un homme plutôt costaud, la quarantaine, barbe de *hipster*, nez cassé et l'air méfiant vous avait rejoint, calibre en main. S'en était

suivi un entretien direct, mais dénué d'agressivité. Qui vous étiez, d'où vous veniez, comment vous étiez arrivé à Provins ? Vous aviez parlé sans animosité, fatigué, en omettant de révéler toutefois le département Procyon et la base de repli à la centrale nucléaire de Lorraine. Il avait acquiescé à vos réponses puis était ressorti sans un mot.

Dix minutes plus tard ou un siècle peut-être, il était revenu et vous avait invité à le suivre dans un dédale de couloirs, d'ouvertures grossières dans des murs de maisons mitoyennes. Ils avaient dû aménager ainsi tout un réseau de passages cachés, permettant d'arpenter la ville en restant à couvert. Assez tentaculaire pour anticiper toute intrusion. Une sorte de fourmilière.

Dans une grande salle transformée en salon improvisé, on vous avait rendu vos vêtements et votre équipement. Agglutinés sur les banquettes dépareillées, ou assis sur des fauteuils troués, tout le monde vous regardait avec appréhension.

« Je m'appelle Patrick », dit le barbu dans votre dos. Vous vous retournez. Il vous tend une tasse de café brûlant.

– On te rendra tes armes quand tu partiras d'ici.

Vous le remerciez d'un hochement de tête tandis qu'il vous désigne une place sur un canapé avachi.

Le groupe de survivants confirme vos craintes. Une bande de fous sanguinaires, commandée par celle qui se fait appeler « la Matriarche », ou la « Reine » ont fait main basse sur la ville. Avant eux, la situation demeurait parfois tendue entre les différentes communautés, mais ne dégénérait que très rarement.

« Cette femme damnée a débarqué de nulle part il y a un mois environ, vous explique Patrick. Ses sbires ont massacré tout le

monde, sans aucune pitié. L'humanité s'écroule et eux se délectent de ça...

Son regard se perd dans le vice comme s'il ressassait des évènements douloureux avant de poursuivre.

- Peu ont survécu à leur folie meurtrière. Désormais, ils règnent sur presque la totalité de la ville et sèment la terreur. Seuls de petits groupes, les plus soudés, les mieux situés, ou les plus discrets s'en tirent encore.
- Pour combien de temps ? souffle une jeune femme métisse, ses cheveux ramassés en un chignon simple qui met en valeur de grands yeux émeraude. Son débardeur à la gloire de *Cool And The Gang*, laisse entrapercevoir un corps élancé, tout en muscles.

Patrick balaye sa remarque de la main et poursuit.

- On s'en sort... pour l'instant, nuance-t-il néanmoins. Mais on a pas mal de problèmes et on est devenu....
- Méfiant, complète un des autres survivants. Lui est un véritable colosse et du genre plutôt nerveux. Il triture dans ses doigts aux ongles rongés une tige filetée qu'il tord comme un bout de plastique tandis vous portez votre attention sur lui.
- Oui, méfiant Erbert, mais pas des sauvages pour autant ! »

Rendez-vous au **52**.

Vous ne savez pas combien d'hommes vous ont donné la chasse alors que vous sprintez dans un quartier pavillonnaire aux maisons effondrées.

Mais vous ne tardez pas à regretter votre choix. De grandes lignes droites encadrées de haies sempervirentes, hautes de six à huit mètres bordent la rue et limitent considérablement vos possibilités de manœuvre.

Et quand, face à vous, une jeep sur laquelle on a monté une mitrailleuse lourde déboule dans un nuage de poussière, vous n'avez qu'une seconde pour tenter de vous sortir de ce piège.

Si vous possédez une arme à feu avec au moins trois munitions, allez au **9**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **43**.

33

Le zodiac tangué si violemment, balayé par la soudaine vague, que vous passez tête par-dessus bord. L'eau froide vous saisit et vous vous débattez afin de remonter à la surface, ne discernant rien autour de vous dans ce bouillon putride et boueux.

Reprenant votre souffle, vous apercevez alors, le responsable de ce brutal chavirage. Un silure gigantesque, de plus de quatre mètres de long, à la gueule effroyable garnie de barbillons, vient d'avaler une des libellules que vous avez abattues avant de disparaître dans les profondeurs.

Vous avez toutes les peines du monde à rejoindre votre embarcation qui dérive. Buck, impuissant aboie avec force, gagné par le désespoir, les pattes sur le banc central.

Quelque chose de visqueux passe sous votre ventre, une masse énorme qui vous effleure de sa nageoire dorsale. Vous éprouvez votre meilleur *crawl* et poussez un soupir de soulagement en vous hissant enfin à bord.

Malheureusement, dans votre chute, vous avez perdu une de vos armes (modifiez votre inventaire en conséquence).

Vous grelottez et démarrez sans attendre afin de quitter cet endroit au plus vite avant que le bateau ne coule à pic.

Rendez-vous au 6.

34

Vous foncez, sans vous retourner, alors que résonne le vacarme des tirs nourris. « T'es mort, enculé ! » hurle l'un de vos poursuivants.

Par chance, le passage bifurque légèrement sur votre gauche, empêchant les deux criminels de vous aligner comme à la fête foraine. Vous pataugez dans les flaques qui auréolent les pavés déchaussés, râpez vos coudes et vos épaules sur les façades aux corniches de pierre qui paraissent se resserrer à chaque pas.

Et puis soudain, vous stoppez votre course. C'est un cul-de-sac. Vous reprenez fugacement espoir en considérant le lourd vantail riveté de clous grossiers qui perce une façade aveugle. Vous vous ruez sur le battant et secouez la poignée alors qu'il refuse de s'ouvrir. Fermé à clef. Vous martelez le panneau en fer, les aboiements frénétiques de Buck se mêlent à vos injonctions.

Y a-t-il simplement quelqu'un qui vous entend ? Mais la porte reste close. Vous poussez un juron avant de faire volte-face, prêt à affronter votre destin.

Rendez-vous au 4.

35

Prudemment, vous entreprenez de raser les façades des immeubles, évitant de dévisager les suppliciés anonymes qui se balancent au bout de leurs cordes de chanvre. C'est alors que retentit un vacarme infernal de moteurs hurlants, de cris rauques

et de détonations d'arme à feu. Les bruits semblent provenir de partout à la fois, mais s'amplifient à chaque seconde.

Sans attendre, vous vous précipitez dans une cour intérieure pavée attenante à un hôtel particulier que vous venez de dépasser.

Vous franchissez le vaste porche en plein cintre et vous vous cachez derrière le mur d'enceinte. Les nombreuses fissures qui lézardent la pierre permettent de scruter la place sans être vu. D'un geste, vous obligez Buck à se coucher à vos côtés et à garder le silence.

Rendez-vous au [60](#).

36

Vous jetez un regard habitué empreint de lassitude sur l'épave accidentée quand le souvenir de votre rencontre avec la jeune Zoé vous revient en mémoire. C'est son 4X4 qui est planté là ! Vous freinez brutalement, manquant à votre tour de partir dans le décor tant cette maudite machine refuse obstinément d'avancer en ligne droite.

Buck saute de son panier et en profite pour marquer son territoire.

Si vous possédez la compétence « *Baroudeur* », allez au [54](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [20](#).

37

Vous disparaissiez, tête la première dans la conduite ou s'engouffrer déjà, en bouillonnant, un torrent d'eau de ruissellement.

L'appréhension de périr noyé, coincé dans un boyau sordide s'envole avec le crépitement des rafales des armes automatiques qui balayent l'endroit où vous vous teniez une seconde plus tôt.

La canalisation est assez large pour que vous puissiez ramper sur les coudes. Au prix d'une contorsion douloureuse, vous extirpez la lampe-torche d'une des poches latérales de votre sac.

Les ténèbres vous ont déjà avalé et vous accueillez avec soulagement le flash de lumière jaune qui repousse l'obscurité et éclaire le chemin.

Un peu plus loin, le réseau souterrain plonge soudainement au niveau d'une rupture de pente. Buck est introuvable et n'observant pas d'autres issues, vous vous calez sur le dos avant de vous laisser entraîner par le courant le long de cette rampe.

Des gerbes d'eau vous aveuglent tandis que vous dévalez ce toboggan improvisé, mais grâce à la vision fugace que vous confère votre lampe-torche, vous évitez de justesse les armatures métalliques hérissant le béton de tiges rouillées.

Rendez-vous au **18**.

38

Ce n'est pas un mauvais choix. La Seine traverse le Bassin parisien d'ouest en est. En remontant son cours et en espérant ne pas rencontrer trop d'embûches, vous devriez vous rapprocher de votre but. Si vous arrivez à limiter votre consommation d'essence malgré le trajet à contre-courant, vous envisagez de rejoindre la confluence avec l'Aube, quelque part dans le département de la Marne.

Après avoir poussé le zodiac sur la rampe d'accès, vous démarrez le moteur avec une dernière pensée pour Louis Raynault qui n'aura pas eu cette chance. Buck prend fièrement place à la proue de l'embarcation, tête dressée, truffe au vent tandis que vous gagnez le centre du fleuve afin d'éviter les turbulences à proximité des rives.

La nuit s'avance et peuple les berges de bruits inquiétants. Stridulations, gloussements, croassements, envols soudains d'échassiers. Les roseaux s'agitent, frémissent et ploient comme se meuvent d'invisibles locataires partis en maraude.

Au bout d'une heure, vous repérez une vieille cabane de pêche sur pilotis dont la jetée en rondins mal taillés résiste toujours à la décrépitude.

Ça fera bien l'affaire. L'idée de naviguer de nuit sans un éclairage suffisant est à oublier. Le moindre choc contre un embâcle, comme un tronc mort, pourrait percer les fragiles boudins de votre zodiac et écourter prématurément votre carrière de marin d'eau douce.

Vous mettez donc le cap à tribord pour accoster.

Si vous possédez un **kit de pêche** et la compétence « *Baroudeur* », allez au **3**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **11**.

39

Vous bondissez de votre cachette improvisée dans l'espoir de rejoindre l'une des ruelles toutes proches lorsqu'un cri de dément résonne dans votre dos. Vous pestez contre votre déveine et jetez un coup d'œil à Buck qui trottine à vos côtés. « Mais cours donc idiot ! Sauve-toi ! Dégage de là ! ».

Le grondement des moteurs enfle derrière vous ainsi que les effroyables imprécations de vos poursuivants.

Mais Buck persiste à faire la sourde oreille et ne vous quitte pas d'une semelle.

Vous en ririez presque, mais une douleur fulgurante vous déchire les entrailles. Vous vomissez une gerbe de sang en observant désesparé, le harpon d'acier qui vous transperce les omoplates et ressort, obscène et rouge, sous le sternum.

L'instant d'après, vous êtes projeté en arrière et trainé au sol, à toute allure, comme dans ces westerns de l'Ancien Monde, où les cow-boys attrapaient les bandits au lasso.

Mais cette fois, pas de rédemption ou de cascade héroïque. Hollywood n'est qu'un vague souvenir et votre vie s'achève sur le pavé rugueux, conspué par les rires triomphants des conquérants de ce monde.

40

Vous ne tardez pas à rattraper un groupe de survivants, marchant pesamment, en file indienne, telle une procession silencieuse expiant une terrible faute.

Lorsque vous vous portez à leur hauteur, vous dénombrez quatorze personnes qui avancent têtes basses, sans dire un mot, résignés.

Ils sont tous vêtus de tuniques grossières effilochées, façonnées de pièces d'étoffes mal taillées, qui sont nouées au niveau des hanches par une simple ficelle. Hommes, femmes et enfants composent ce groupe insolite.

Si vous les interpellez, allez au **59**. Si vous poursuivez votre chemin sans vous soucier davantage d'eux, rendez-vous au **24**.

41

Hors de question de vous laisser capturer par ce genre d'individus, dont vous n' imaginez que trop bien les motivations.

Lancez un dé. Si vous possédez la compétence "Réflexes éclair", ajoutez 1 au score du dé. De même, si vous conduisez le side-car, bénéficiez d'un point supplémentaire pour cette action.

Si le résultat est de 1 ou 2, allez au **53**. Sur 3 ou plus, rendez-vous au **19**.

42

La rue de Jouy est un champ de ruines. Les murs éventrés des habitations rependent leurs entrailles sur la chaussée, mélange de blocs épars et de miettes de tuiles. Les pans encore debout sont couverts de graffitis et de signes ésotériques. Vous contournez les amoncèlements informes, les sens aux aguets, toujours talonné par Buck.

Au sol, un tas de douilles, de tous calibres, et des impacts criblant certaines façades indiquent que des combats urbains ont fait rage ici. Reste à déterminer quels étaient les protagonistes...

L'artère, étroite, est une longue ligne droite et vous devinez bientôt, quelques dizaines de mètres plus loin, une nouvelle porte en ogive, perçant l'enceinte de la cité. En saillie de hauts murs aux parements de pierres taillées, des hommes armés de fusils automatiques arpentent le chemin de ronde. Certains sont appuyés aux merlons, cigarette à la bouche, bravant les éléments et scrutent la plaine en contrebas. D'autres ont les yeux braqués vers la ville. Une chance que l'averse nourrie et la pénombre vous dissimulent à leur regard.

Des sacs de sable protègent l'accès et une mitrailleuse lourde sur trépied empêche quiconque de sortir par là sans s'exposer à des représailles.

La plupart de ces gardes ne sont que des silhouettes confuses, brouillées par le rideau de pluie.

Pourtant, vous percevez nettement l'un d'entre eux arpentant le mur d'enceinte et un à autre, à son poste, derrière sa *PKMS** qu'il tient nonchalamment par la crosse.

* *Mitrailleuse Kalachnikov*

Vous n'avez rencontré aucune intersection depuis que vous empruntez cette rue et serez bientôt à découvert si vous continuez par là.

Si vous restez caché dans les décombres et observez la suite des évènements, allez au **25**. Si vous préférez opérer un demi-tour stratégique en direction du centre-ville, rendez-vous au **10**.

43

Vous cherchez quelque échappatoire et opérez une volteface, le 4X4 qui arrive à toute allure, droit sur vous, closant l'issue de ce côté.

Trois types habillés en treillis sont lancés à vos trousses et derrière eux plusieurs motos les rejoignent. Vous êtes pris au piège et tentez le tout pour le tout en bondissant sur un mur décrépi, agrippant du bout des doigts le chaperon glissant, façonné de tuiles.

Vous entendez les cris d'excitation de la horde en chasse, les insultes et le crépitement rauque de la mitrailleuse crachant un déluge d'acier. La rafale vous coupe littéralement en deux et vous cloue à la paroi de briques.

44

Le département de la Seine-et-Marne, que vous traversez, n'a plus rien à voir avec celui du siècle dernier. Les grandes exploitations agricoles dont les champs de blés et de maïs s'étendaient à perte de vue ont disparu depuis longtemps.

Les deux cours d'eau majeurs de la région, en l'absence de régulation, ont repris leurs droits, sortant de leurs lits et inondant des plateaux trop peu accidentés pour freiner l'avancée des flots.

Désormais, de vastes marais occupent les terres arables que croyaient posséder les hommes tandis que les forêts grignotent l'espace restant.

Si vous vous circulez en side-car, allez au 17. Si c'est à bord d'un zodiac que vous avez embarqué, rendez-vous au 22.

45

Vous fuyez, loin de cette folie et rejoignez un étroit chemin colonisé par des fougères mêlées de ronces, qui permet de s'échapper de la place du Châtel.

Un peu plus loin, vous débouchez dans la ruelle des Roches qui n'est plus qu'un vague sentier lézardant la végétation luxuriante. Coiffant votre tête, les ramures des chênes forment une voute sylvestre qui vous soustrait à la pluie moribonde et à la lumière qui s'enfuit.

Consommez une ration d'eau ou cochez une case de manque.

L'impression d'arpenter un tunnel obscur, façonné de branchages entremêlés vous envahit et vous apaise, paradoxalement.

Comme si vous pouviez vous dérober un instant à ce monde en perdition.

Mais quand un cri résonne dans votre dos, le retour à la réalité est brutal.

« Arrête-toi, enfant de putain ! » rugit une voix aliénée.

- Arrête-toi qu'on te bouffe ! renchérit une autre qui déraile dans les aigus.
- Cours, fonce ! hurlez-vous à Buck qui refuse de s'éloigner de vous, en véritable *Penn du**, comme aurait dit votre mère native des Côtes-d'Armor,

** littéralement « Tête de bois »*

Le fracas d'armes à feu succède aux menaces. Heureusement, le chemin se termine après une courte distance sur une artère perpendiculaire, un peu plus large. La rue de la Nozaie traverse la ville d'est en ouest.

Si vous optez pour l'ouest, sur votre gauche, en direction des remparts, rendez-vous au **32**. Si vous prenez à droite, vers le centre-ville, allez au **16**.

46

Aussi discrètement que possible, vous gagnez le centre de la place. Hommes, femmes et enfants ont été assassinés pour une raison inconnue. Ballotés par le vent, les nuques brisées par les nœuds coulants, vous croyez reconnaître des visages et envisagez des noms surgis du passé. Absurde ! Ils arborent simplement le même masque aux traits figés, celui de la mort que vous avez tant de fois contemplée.

Sur leurs poitrines dénudées, le symbole d'une araignée a été scarifié. Les pattes de l'arthropode grossièrement ébauché se rejoignent au sommet de sa tête pour former une sorte de pyramide allégorique.

Toutes les victimes ont les paupières et la bouche cousues par de la ficelle de cuisine. Certains sont à moitié dévorés par la vermine.

Vous frissonnez. Est-ce que ça valait vraiment le coup de tenter de sauver ce qui restait de l'humanité ?

Tout à coup, le rugissement de moteurs que l'on pousse de manière inconsidérée dans les tours vous tire de vos réflexions. Des détonations d'arme à feu et des cris tapageurs s'ajoutent au vacarme qui enfle à chaque seconde.

Vous balayez la place du regard. Impossible de rejoindre une des rues attenantes sans prendre le risque de vous faire surprendre, à

découvert. En désespoir de cause, vous attrapez Buck et foncez jusqu'à la carcasse calcinée d'un *combi Volkswagen*, couché sur le côté non loin d'une grande croix encore debout. Il était moins une...

Rendez-vous au **60**.

47

Aussi loin que porte votre regard, le marais vous entoure. Dans le ciel d'orage, d'épais nuages noirs continuent à s'amonceler, assombrissant la lande qui se pare de gris et d'ombres. Votre premier objectif est de sortir du bournier dans lequel vous vous enfoncez jusqu'aux genoux. Pour cela, le plus simple est de s'écarter du fleuve en marchant vers le nord, perpendiculairement à son cours.

Au bout d'une heure à écraser d'inlassables vagues de moustiques sur vos joues et éviter des fondrières dont la surface s'agite à votre approche, vous atteignez enfin une sorte de digue naturelle qui domine les eaux dormantes. Buck, langue pendante est tout aussi ravi que vous de cette opportune découverte.

C'est peut-être une ancienne route, ou une antique voie ferrée, qu'importe. Vous escaladez ses flancs et parvenez à un chemin de crête non bitumée. Sur votre gauche, elle trace droit vers l'ouest. Devant vous, elle prend vaguement la direction du Nord.

N'ayant aucune intention de revenir sur vos pas, vous optez pour le nord. Après avoir parcouru deux ou trois cents mètres, vous écarquillez les yeux.

Au milieu de la piste, couchée sur le côté, une bicyclette paraît attendre son propriétaire. Perplexe face à cette découverte incongrue vous balayez du regard les environs. Mais hormis, le coassement des grenouilles et le crépitement des premières gouttes de pluie, rien ne trouble la tranquillité des lieux.

Vous jetez un coup d'œil interrogateur à Buck qui se contente d'aboyer. Vous prenez ça pour une approbation, relevez l'engin à la roue avant légèrement voilée et décidez de pédaler vers votre avenir. Planté en contrebas dans les ajoncs, un panneau indicateur rouillé mentionne « D78 - Provins 8 kms ».

Vous croyez deviner la ligne des remparts de la ville fortifiée au loin lorsque vous apercevez du mouvement droit devant vous.

Allez au 40.

48

Vous vous rattrapez in extremis, échappant par miracle à la chute dans l'eau glacée. Détournant le regard, vous apercevez le responsable de ce chaos. Un silence gigantesque avoisinant les quatre mètres de long vient de jaillir des profondeurs pour happer une des libellules géantes dont le cadavre dérivait lentement au gré du courant.

Avec la fin de notre ère, la faune évoluait sans entraves. Hormis les hommes, toutes les espèces avaient tendance à devenir plus robustes, plus grandes, plus agressives.

Le poisson vorace à la gueule hérissée de barbillons disparaît dans un bouillon d'écume avant de passer sous votre embarcation.

Vous démarrez en hâte, espérant pouvoir atteindre la rive la plus proche avant que le zodiac ne sombre définitivement.

Rendez-vous au 6.

49

– Gabriel ! Le Tout-Puissant soit loué ! rugit une voix dans la foule anonyme.

Vous mettez un moment à repérer celui qui vient de vous interpeller, mais lorsqu'il se lève, vous reconnaissez aussitôt la stature longiligne et le visage émacié de Caleb !

Vous hésitez, poussé par un élan de compassion à le prendre dans vos bras. Lui, franchit ce pas, sans peine, et vous serre contre sa poitrine osseuse comme s'il retrouvait son plus vieil ami. Son empathie, son humanité ébranle quelques secondes la carapace que vous vous êtes forgée.

Il vous présente au reste du groupe qui occupe la vaste salle comme une sorte d'archange rédempteur et de samaritain, citant la bible, redoublant d'allégories. La foule de visages se tourne vers vous et vous y décelez autant de surprise que de questionnement.

Notez sur votre journal : Caleb, statut : "Vivant !".

Il vous raconte dans un discours enflammé où intervient sans cesse la divine providence, comment il a vengé les siens et qu'il a trouvé ici une nouvelle raison de continuer à espérer. En s'occupant de « son troupeau », de « sa paroisse », en guidant les « âmes en peine sur le chemin de la foi ».

– Je devine que tu ne resteras pas Gabriel, mais je suis sûr que nos routes se recroiseront avant que tout ceci soit terminé.

Quelqu'un crie son nom à l'autre bout de la grotte. Il fait mine de partir, se retourne et pose dans votre main une poignée de balles d'arme à feu dont il ne saurait que faire (*vous pouvez ajouter à votre inventaire, 11 balles 9 mm – EC : 0*). Avant que vous n'ayez pu répondre un seul mot, il dessine sur votre front une croix de son index noueux et file à grandes enjambées alors qu'on l'appelle à nouveau, d'une voix désespérée.

Rendez-vous au **26**.

D'une envergure d'au moins 1 mètre, ces libellules géantes virevoltent à la surface de l'eau et dans les airs, tournoient autour de votre zodiac avant de fondre sur vous.

Elles semblent avoir décidé que vous seriez à leur menu du jour.

L'une d'elles attaque en piqué et vous plonge à plat ventre au fond l'embarcation afin de l'éviter. Ses pattes munies d'ergots acérés labourent un des boudins de flottaison qui se déchire aussitôt.

Vous vous rétablissez de justesse afin d'affronter un ennemi insaisissable alors que le bateau menace de sombrer.

Libellules géantes

Points de Vie : 15

Dégâts : 1D



Sain et sauf	Légèrement blessé	Blessé	Gravement blessé	Mort
15 PdV	11-14 PdV	6-10 PdV	1-5 PdV	0 PdV
	Pas de modificateur	-1 au jet de combat	-2 au jet de combat	

Étant donné votre position instable, vous souffrez d'un malus de 1 point pour toute la durée du combat, sauf si possédez la compétence « Baroudeur ».

Les bonus suivants peuvent être appliqués à chaque round :

- Entomologiste : + 1 pour ce combat
- Réflexes éclair : + 1 pour ce combat
- Machette : +2 pour ce combat / Autre arme blanche : +1 pour ce combat

- *Fusil* : + 1 pour ce combat

0 ou -	Une des libellules vous mord cruellement. Subissez une blessure critique.
1	Une des libellules géantes vous lacère le torse de ses pattes griffues, vous basculez en arrière. Subissez une blessure et souffrez d'un malus de 1 pour le prochain jet de combat.
2	Ces libellules sont pourvues de redoutables mâchoires. Vous en faites l'amère expérience. Subissez une blessure.
3 ou 4	La situation est confuse, relancez le dé.
5 ou 6	Vous arrivez à toucher une des libellules au vol. Infligez une blessure à votre adversaire et bénéficiez d'un bonus de 1 point pour le prochain jet de combat.
7 ou +	Vous avez grièvement atteint une des libellules. Infligez une blessure critique.

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au 27.

51

Votre instinct de survie vous enjoint à la prudence comme vous approchez de la porte principale perçant les fortifications. Vous ne savez pas ce qui vous attend à l'intérieur de ces murs et n'avez pas vraiment envie de vous jeter dans la gueule du Loup.

Vous camouflez votre « *monture* » du mieux possible dans un entrepôt à moitié effondré et dont l'étage supérieur, qui échappe à l'inondation, est directement accessible par un trou creusé dans l'une des cloisons.

Le rideau de pluie que tisse l'averse combinée à la luminosité en berne vous permettent de vous glisser jusqu'à une tour ronde qui flanque l'entrée fortifiée, sans attirer les regards.

Personne dans le passage couvert menant aux rues de la ville qui paraissent toutes aussi désertes...

Si, rassuré, vous retournez à l'entrepôt afin de remonter en selle avant de franchir la porte, allez au **15**. Si vous continuez à pied, en restant dans l'ombre, rendez-vous au **30**.

52

Vous passez une petite heure avec ces survivants dont vous ignorez les motivations et l'histoire, mais dont vous imaginez tout à fait les problèmes quotidiens. Ils ne se montrent guère curieux vous concernant et ne souhaitent pas que vous restiez. On ne sait jamais sur qui on tombe désormais.

De toute façon, il n'était pas dans vos intentions de vous attarder bien longtemps. Patrick vous recommande de rejoindre au plus vite l'est de la vieille ville aussi discrètement que possible et d'éviter tout contact avec les hommes de la Matriarche. Les entrées sont gardées, mais l'agglomération est vaste et, à la faveur de la nuit, vous devriez pouvoir échapper aux patrouilles puis vous enfuir par le pont flottant que les habitants de Provins ont construit après la grande inondation.

Avant de partir avec Buck, fou de joie de vous retrouver, vos hôtes temporaires vous invitent à partager une soupe, dans un silence à peine troublé par les jurons d'Erbert, tempérés d'une voix douce par la jeune métisse que le colosse appelle « l'Abeille ».

Notez que vous avez pris un repas aujourd'hui, une ration d'eau potable et ne tenez pas compte de la prochaine obligation de consommer une autre ration d'eau.

Vous les saluez une dernière fois puis Patrick vous conduit de nouveau à travers un réseau de corridors et de pièces dévastées composant le dédale de leur refuge, balayant les ténèbres de sa lampe-torche. Enfin, à l'aide d'une des clefs de son trousseau, il ouvre une porte qui donne sur une rue envahie par des herbes

folles. Après s'être assuré que la voie était libre, il vous serre chaleureusement la main.

- C'est ici la limite de notre territoire, avoue-t-il comme à regret. Prenez à droite en sortant, et gagnez le vieux centre où vous aurez plus d'opportunités de vous échapper si les choses tournent mal. Bonne chance Gabriel.

Vous le remerciez sans effusions, récupérez vos armes qu'il vous tend et disparaissiez dans la rue. La pluie n'a pas cessé. Rendez-vous au **10**.

53

Vous braquez d'un seul coup dans la ruelle afin d'échapper à ces inconnus qui ouvrent le feu sans autre sommation. Le fracas des armes ébranle le silence comme une injure. Vous pensez parvenir à vous enfuir quand une rafale pour déchire les cotes, broyant les os et perforant plusieurs organes.

Vous chutez sur le côté, le souffle coupé. Vous essayez d'inspirer une bouffée d'air supplémentaire, mais l'afflux de sang causé par les multiples hémorragies internes envahit déjà vos poumons. Un dernier regard pour Buck qui bondit sur les deux assassins.

Une nouvelle rafale. Et puis, plus rien.

54

Avant d'entreprendre l'examen du véhicule inoccupé, vous reportez votre attention sur le chemin. Les yeux rivés au sol, vous déroulez le fil des événements en remontant la piste sur deux cents mètres environ. Le Land Cruiser était pris en chasse. Par au moins trois motos.

Les traces de pneumatique indiquent des manœuvres brusques, audacieuses. Zoé, si c'était elle au volant, devait être suivie de près et a tenté de renverser ses poursuivants. En vain.

Vous revenez au 4X4, dont le côté passager est criblé de balles. Tirs en rafales si vous en jugez par la proximité des impacts. À l'intérieur, des taches de sang maculent le siège conducteur et la poignée de la portière. Il y a du verre pilé partout.

Reste à savoir ce qui est advenu de la jeune survivante. Des trainées rougeâtres et pâteuses imprègnent les hautes herbes qui colonisent le fossé. Les joncs y sont couchés. Vous l'imaginez dégringoler de l'habitacle et rouler jusqu'en bas.

Bingo ! Dépassant à peine du bournier, l'éclat de la crosse de votre Glock accroche votre regard. Elle a dû le perdre dans sa fuite. Vous le débarrassez sommairement de sa gangue d'argile et vérifiez le chargeur. Il reste **5 balles de 9 mm (EC : 0)**.

GLOCK 18

Dégâts : 1D6+3

Munitions : 9 mm

Type : Arme à distance (pistolet automatique)

Encombrement : 1



Capacités :

- *Tir normal : utilisation classique, 1 balle par tir (pas de modificateur)*
- *Tir en rafale : 3 balles par tir (+2 au jet de combat)*

Description :

Pistolet semi-automatique adopté par les polices du monde entier au siècle dernier. Un sélecteur lui permet de fonctionner comme une arme automatique et donc de tirer en rafales.

Vous relevez la tête et embrassez le paysage d'un regard panoramique. À perte de vue, un marécage aux eaux noires s'étend jusqu'à des bosquets de frênes émaillant la plaine. Quelle que soit la direction choisie, il lui a fallu parcourir au moins trois cents mètres à découvert, pataugeant dans le cloaque putride, blessée...

Vous grimacez. Vous n'avez plus rien à faire ici.

Buck vous rejoint enfin, maculé de boue. « Si tu crois que tu vas monter dans le *side* crotté comme un barbet... »

(Aboiements d'indignation).

Reprenez la route en allant au **8**.

55

Partout la ville semble résonner des exhortations étourdissantes que vocifèrent les suppôts de cette matriarche impie. Leurs cris déments se répercutent en échos sur les façades délabrées des maisons en ruines.

Le sentiment d'être cerné, que la nasse se referme inexorablement sur vous, qu'à chaque foulée vous vous débattez en vain dans la toile géante que la reine des araignées tisse méthodiquement, ne fait que se renforcer.

Un point de côté vous coupe le souffle, mais dès que vous freinez l'allure, Buck se met à glapir en bondissant, comme pour vous inciter à continuer malgré la douleur. Il sent le terrible danger qui suinte de la ville.

Alors que vous serrez les dents au milieu d'une ruelle étroite encadrée de hauts murs, une moto surgit d'une contre-allée et vous barre le passage.

Demi-tour ! Sur vos talons trois pillards, AK47 à la main empêche toute retraite. Vous vous apprêtez à défendre chèrement votre

peau, lorsque Buck se faufile dans un trou béant qui crève la chaussée.

Un accès aux égouts peut-être ? Vous entendez l'aboiement sonore de Buck et quand les balles sifflent à vos oreilles, vous vous jetez à votre tour dans la crevasse sans attendre plus longtemps.

Si vous possédez une lampe-torche, rendez-vous au **37**. Dans le cas contraire, allez au **7**.

56

Le plus nerveux des hommes en arme a dû mal interpréter un de vos gestes. À peine avez-vous quitté votre selle, qu'il ouvre le feu, balayant de son pistolet automatique la rue d'un trottoir à l'autre. La rafale vous fauche à hauteur de la poitrine et vous catapulte plusieurs mètres en arrière.

Votre aventure s'achève ici.

57

4^{ème} Jour

Vous avez mal dormi, mais ça, vous en avez l'habitude. Buck est déjà réveillé et monte la garde près de la porte.

Vous pouvez récupérer autant de PdV que votre score de Bivouac + 1.

La nuit piquetée d'étoiles pouvait laisser penser à une journée ensoleillée, mais de lourds nuages gris poussés par un vent d'ouest ont rapidement gagné la région dès l'aurore. Le ciel se fait menaçant, mais n'a pas encore tourné à l'averse.

Vous pouvez avaler un repas si vous le désirez, mais devez consommer une ration d'eau ou cocher une case de manque.

Le temps de ramasser votre paquetage et vous reprenez votre voyage vers la Lorraine.

Rendez-vous au 44.

58

Vous parcourez en quelques foulées la distance qui vous sépare d'un mur en saillie, vestige d'une ancienne fondation, avant de dégoupiller votre grenade et la lancer sur vos poursuivants.

Dans un endroit aussi exigü, il leur sera difficile d'y échapper.

Leurs hurlements de colère sont bientôt couverts par une terrible détonation.

Un nuage épais de poussière de roche mélangée au shrapnel envahit l'artère comme une déferlante meurtrière. Vous vous recroquevillez, les mains sur les oreilles et patientez que le souffle ne retombe.

Plus bas dans la venelle, les deux corps déchiquetés, méconnaissables, exhibent tripes et boyaux. Votre fidèle moyen de locomotion a lui aussi souffert de cette solution expéditive et se révèle désormais inutilisable.

Sur le qui-vive, vous vous attendez à voir débarquer d'autres criminels, mais ne pouvez vous empêcher de ramasser un des pistolets automatiques qui semble encore en état de fonctionner.

Il reste **5 balles** dans le chargeur engagé et vous en trouvez un plein glissé dans la ceinture d'un de vos agresseurs :

- **Chargeur pour UZI** : contient 30 balles de calibre 9 mm – EC : 1

UZI

Dégâts : 1D6+2 / 2D6+1

Munitions : 9 mm

Type : Arme à distance (pistolet automatique)

Encombrement : 1



Capacités :

- *Tir au coup par coup : 1 balle par tir (pas de modificateur) et 1D6+2*
- *Tir en rafale : 10 balles par tir (-1 au jet de combat) et 2D6+1*

Description :

Simple, fiable et compact, ce pistolet automatique pêche toutefois par un manque de précision lors des tirs en rafales.

Buck vous rejoint tandis que vous jetez un œil inquiet dans les rues adjacentes. Personne. Ne préférant pas vous attarder davantage, vous vous enfoncez dans un labyrinthe de passages tortueux où le nombre n'est jamais un avantage en cas de grabuge.

Rendez-vous au 10.

59

« Où est-ce que vous allez comme ça, demandez-vous à l'homme qui ouvre la marche, ses longs cheveux gris gouttant de pluie »

- À la tour de la Reine, répond-il laconiquement sans même vous regarder.
- La Reine ? répétez-vous. Qui êtes-vous ? Et qui est cette reine ?

L'homme lève alors le bras pour faire stopper le groupe. Tout le monde s'exécute sans marquer la moindre émotion ni signe d'impatience malgré la l'averse qui redouble. Il

tourne lentement la tête et aux globes blancs qui occupent les orbites de son visage émacié, vous comprenez son handicap.

- Vous ne devriez pas rester là, monsieur... Partez si vous le pouvez.
- Partir, je ne fais que ça murmurez-vous comme pour vous-même.

Vous vous redressez sur votre selle et observez le paysage malgré le ciel bas. Pas d'autres choix que d'arpenter la seule route praticable à des kilomètres à la ronde. Le reste n'est que marais et forêts noyées.

À moins de revenir sur vos pas, votre voyage passera par Provins, même si vous ne comptez pas vous y arrêter.

Vous reportez votre attention sur le vieil homme qui reprend déjà sa marche.

- Merci du conseil quand même lui lancez-vous avant de repartir à votre tour.

Rendez-vous au **24**.

Une horde motorisée investit tout l'espace. Cette bande hurlante se moque bien de passer inaperçue. Au contraire, les pillards qui déferlent telle une meute sauvage exhibent leur puissance à qui veut la voir. Motos tout terrain, 4X4 et pick-up paradedent bruyamment, déboulant sur la place par les rues adjacentes.

Accélérations brutales, roues arrière et dérapages composent un étrange ballet provocateur, étalage d'une virilité pouvant paraître puérule aux yeux d'un citadin du XX^{ème} siècle, mais qui ne prête plus à rire désormais...

Ces soudards qui s'invectivent les uns les autres semblent tout droit sortis d'une mauvaise série Z. Casques à pointes, insignes militaires et uniformes à la gloire du 3^{ème} Reich, la plupart ont tatoué sur leur visage une veuve noire dont les pattes se rejoignent au sommet de leur crâne rasé. Ils sont lourdement armés. Fusils d'assauts, pistolets automatiques, gilets tactiques, grenades. Certains, goguenards, s'amuse avec les cadavres pendus, malaxant les poitrines des femmes, enfonçant le canon de leurs AK47 dans l'anus des hommes.

Tout cela dans une franche hilarité écoeurante. Un type en treillis, gras comme un phoque, en tenue camouflée, affublé d'un masque à gaz, se pavane, un lance-flamme dans les mains. Vous êtes persuadé qu'il doit apprécier s'en servir sur d'autres cibles que des nids de cafards.

À l'image des arthropodes, l'homme adopte désormais des comportements bien différents dans le but de survivre. Certains, tels que les phasmes sont adeptes du mimétisme à l'instar de ses rescapés silencieux qui se fondent dans l'environnement. Ils demeurent discrets et cachés afin ne pas éveiller l'attention, ne se déplacent que s'ils y sont contraints par une nécessité vitale.

D'autres, à l'inverse, arborent des couleurs éclatantes, bien visibles. Ils disent aux prédateurs potentiels « Venez, approchez, frottez-vous à moi et récoltez la mort qui suinte de mon corps écarlate ». Ce groupe de maraudeurs est de ce genre-là. Sauf que, parfois, dans la nature, ce n'est qu'un leurre. Un déguisement, factice. Eux paraissent vraiment bien décidés à massacrer la terre entière.

Au milieu de ce chaos, un *hummer* aux vitres teintées gagne le centre de la place avant de s'arrêter.

La portière côté passager s'ouvre lentement et de longues jambes galbées ne finissent pas de sortir de l'habitacle. Vous poussez un juron en découvrant le reste.

Une femme, déesse païenne. Plantureuse à l'excès et fesses rebondies, son corps de *call-girl* siliconé est moulé dans une combinaison en latex noir.

Tout en elle évoque la sexualité assumée. Son comportement, ses gestes provocateurs, les regards langoureux qu'elle lance à ses hommes avant de sucer ses doigts ou d'effleurer sa poitrine. Elle joue jusqu'à l'outrance de l'attraction bestiale qu'elle génère. Pire que cela, elle a ensorcelé ces hommes fanatisés.

Mais vous écarquillez les yeux en découvrant l'appendice de chitine, sorte de dard effilé, qui lui tient lieu d'avant-bras gauche. Cet organe grotesque a été greffé au niveau de son coude, telle une prothèse contre nature. Le plus déroutant c'est que cette « chose » semble faire partie intégrante de sa porteuse. Comme si la bouture cauchemardesque avait pris racine dans les chairs, jusqu'à se connecter aux terminaisons nerveuses de sa nouvelle propriétaire.

Car ce n'est pas un poids mort qui l'handicaperait. En fait de dard, il s'agit d'une pince, couverte de protubérances dentelées, qu'elle fait claquer à l'envie.

Vous avez entendu parler de ces humains qui se sont mis à vénérer insectes et autres espèces animales après l'effondrement. Une sorte d'animisme pervers.

Vous êtes pris d'un vertige lorsque vous réalisez l'attirance malsaine que génère cette femme dénaturée sur vous. Vous fermez les yeux, chassez cette folie et pensez à Claire, votre épouse.

Alors une nouvelle image germe peu à peu dans votre esprit, élaborée dans les tréfonds de votre cortex cérébral. Incertaine d'abord, floue et puis au fil des secondes, elle s'impose, dominatrice, impérieuse, absolue. Plus qu'une image, une sorte d'intuition. La conviction même que cette rencontre fortuite va bouleverser votre vie. Vous êtes le papillon pris dans la toile et cette créature, la veuve noire qui se délecte par avance de son prochain

repas. Elle est autre chose que la cheffe d'une horde de dégénérés ivre de violence. Elle est votre Némésis...

Si vous profitez du sabbat motorisé pour quitter l'antichambre de l'enfer et foncer vers le nord-est, allez au **12**. Si vous continuez à contempler cet improbable spectacle, rendez-vous au **28**.

Épilogue

Enfin !

Sous vos pieds, un pont flottant, agglomérat hétéroclite de planches disjointes que supportent des bidons de tailles et couleurs différentes, permet de franchir *la Voulzie* et de s'enfuir de cet enfer.

La rivière, jadis docile s'est muée en un torrent furieux, ses eaux vives et bouillonnantes, sapant les berges indistinctes où s'accrochent des saules déjà résignés.

C'est la seule issue. Vous sprintez à perdre haleine et souriez à Buck pour l'encourager. À moins que ce soit lui qui vous exhorte à continuer inlassablement et vous apaise de son regard clair qui voit par-delà les apparences, jusqu'à sonder l'âme.

La passerelle est étroite, vermoulue. Le courant gronde, ballote cette étrange construction qui perturbe son cours.

Mais un cri inhumain retentit derrière vous. Il vous paralyse et vous identifiez, sans jamais pourtant l'avoir entendu auparavant, celle qui vient de le pousser.

La reine sombre, la femme araignée.

Vous vous retournez.

Elle se tient sous l'arche de la porte de la ville, les poings sur les hanches, entourée de sa horde de dégénérés.

- Où cours-tu, mon mignon ? hurle-t-elle pour couvrir le tumulte des remous grondeurs.

Vous ressentez alors une pique, un léger choc au niveau de l'épaule. Vous arrachez la seringue hypodermique, par réflexe, avant de tomber à genou sous l'effet de la neurotoxine qui se

répand comme un feu liquide dans votre organisme. Le sniper, posté sur le mur d'enceinte de la ville vous adresse un signe de la main.

L'instant d'après, le monde s'efface. Buck colle sa truffe sur votre visage et vous lèche du menton jusqu'au front.

Votre vue se brouille.

– Va-t'en ! Maintenant ! Sauve-toi bonhomme, c'était bien de t'avoir avec moi. La meilleure chose qui soit.

Il aboie frénétiquement, vous pousse du museau. Vous passez vos doigts tremblants dans son pelage revêché.

– C'est bon, ça va aller, marmonnez-vous, à demi conscient.

Lancé à toute allure sur un trail, type Yamaha XT 500, un motard déboule sur le pont de fortune, en roue arrière et fonce dans votre direction.

Dans sa main gauche, un revolver pointé sur vous. Et Buck qui se rue à sa rencontre, bien décidé à vous défendre jusqu'au bout.

Un filet de bave s'échappe de votre bouche sans que vous ne puissiez l'endiguer.

– Nan ! articulez-vous avec peine.

Le claquement sec de l'arme de poing, le jappement de votre compagnon, touché. Un nouveau coup de feu. Buck qui bascule dans la rivière et disparaît, happé par les flots sur fond de réalité nébuleuse aux allures de cauchemar.

L'impuissance, puis le néant.

Vous chutez en avant et perdez connaissance.

Gwalchmei

AD NAUSEAM

La série dont vous êtes le Héros

Trailer

Saison 2 : « La rage au ventre »

Épisode 1 : Se battre

Le vilain petit canard...

L'enfance avait laissé des traces indélébiles. Le pensionnat, la rigueur toute militaire du règlement intérieur, les humiliations des fortes têtes qui semaient la terreur dans la cour, les coups. Par-dessus tout, il y avait l'abandon. La solitude pour des histoires d'adultes qu'on disait "si compliquées" alors qu'il n'y avait rien de plus banal au fond.

La séparation d'un couple en crise, les cris, les insultes. La révolte comme unique réponse. Et des murs gris rehausse tessons de verre en prime, pour l'endiguer.

Quand, lassés de vous avoir rossé, les "grands" vous laissaient exsangue, le visage tuméfié, les arcades en sang et le corps pétris de douleur, vous aviez pris l'habitude de vous isoler dans un recoin déserté de tous.

C'était une arrière-cour sombre, encadrée de si hautes façades que les rayons soleil peinaient à atteindre le sol. Les bruits de la communauté s'estompaient dans cet endroit sinistre qui semblait déjà ailleurs.

Loin des règles et de l'autorité aveugle. Loin des hommes et leur malveillance. La liberté n'était pas toujours un paysage immense, ouvert sur le monde. Elle pouvait aussi revêtir l'aspect d'une cellule humide et triste, pourvu qu'on y soit bien.

Au milieu des pavés déchaussés, à la faveur d'une fissure dans un joint de ciment poussait un frêle géranium. Quelques pétales délicats, d'un violet éclatant narguaient l'austérité et la mélancolie.

Une poignée de fleurs si singulières dans cet environnement de béton que vos yeux d'enfant ne voyaient qu'elles.

Rendez-vous au **1**.

Un coup de pied dans les cotes vous arrache brutalement des limbes de votre rêve où votre conscience flottait.

« Debout sac à merde ! » glapit une grosse voix éraillée.

Vous refrénez un cri de douleur, le souffle coupé et levez la main pour signifier que vous avez compris le message.

À contre-jour, ébloui par la lumière crue d'une ampoule nue qui pend du plafond, une silhouette massive se découpe sur un mur mangé de mousses brunes.

L'homme vous jette une tunique de toile grossière au visage.

« Enfile ça, je reviens dans cinq minutes »

Il s'éloigne de quelques pas puis s'arrête, se ravise et opère un demi-tour.

Une forte odeur de transpiration émane de corps massif qui se penche sur vous. Votre geôlier fouille dans l'une de ses poches, en tire une photo usée que vous ne connaissez que trop bien.

Il la déchire consciencieusement en ricanant puis éparpille les morceaux, flocons de papiers, au-dessus de votre tête.

« Ça va être ton jour de gloire mon joli. Un combat dans l'arène, pour un parasite comme toi, c'est un peu une sorte... (*il cherche le bon mot*) ... d'apothéose ! s'exclame-t-il ravi. Puis le timbre se fait tranchant et dur.

- Tache de crever dignement et de faire un minimum le spectacle.
Y en qui paye pour vous voir saigner ! »

À suivre...