

THE LAST OF US

LE JEU DE RÔLE



LIVRE DE RÈGLES

LIVRE DE RÈGLES

CRÉDITS

AUTEURS

AUTEUR PRINCIPAL

Romain Grolleau

CONTRIBUTIONS

Le scénario « *Une lueur dans la nuit* » est une adaptation du scénario « *A light in darkness* » écrit par Brian Reeves, auteur du supplément « *Savage The Last Of Us : a fan guide to play in Naughty Dog's post-apocalyptic world* », pour le jeu de rôle *Savage World*.

THE LAST OF US, le jeu de rôle est une création de fan. Ce livre aborde des thèmes matures pouvant heurter la sensibilité de certaines personnes, sa lecture est donc de préférence réservée à un public adulte.

ILLUSTRATIONS

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Robby Johnson, Aston Lipnick, Richard Lyons, Simeon Schaffner, John Sweeney, Hyoung Taek Nam, Ashley Swidowski, Florent Lebrun, Eytan Zana, Alex Neonakis, Balazs Agoston, Moon Soo Lee, Miguel Iglesias, David Paget, Csaba Molnar, Bruno Gauthier, Zhang Xu, David Villegas, David Benzal, Randy Vargas, Winona Nelson, Waldek Kaminski, Kristian Llama, Olivier Odmark, Nancy Cantu, Joakim Ericsson, Alexander Chernomaz

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Kristian Llama

MISE EN PAGE, LAY-OUT, CARTES & PLANS

Romain Grolleau

CRÉATION ORIGINALE

AUTEURS ORIGINAUX

Neil Druckmann, Bruce Straley et Halley Gross

The Last Of Us, *The Last Of Us : Left Behind*, *The Last Of Us : Factions* et *The Last Of Us Part II* sont des créations des studios *Naughty Dog*, éditées et distribuées par *Sony Computer Entertainment*.

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Year Zero Engine © 2019 by Fria Ligan AB. Developed, authored, and edited by Tomas Härenstam.

THE LAST OF US, le jeu de rôle. Copyright 2021, Romain Grolleau; Author[s] Romain Grolleau, Brian Reeves.

The Last Of Us. Copyright 2013-2020, Naughty Dog & Sony Computer Entertainment. In accordance with the Open Game License Section 8 "Identification" the following designate Open Game Content and Product Identity:

OPEN CONTENT

The contents of this document are declared Open Game Content except for the portions specifically declared as Product Identity.

PRODUCT IDENTITY

All content of this document is Open Game Content" or "All artwork, logos, symbols, designs, depictions, illustrations, maps and cartography, likenesses, and other graphics, unless specifically identified as Open Game Content"

REMERCIEMENTS

Les membres des groupes facebook *Discutions de drôlistes narrativo-vegans* et *Alien RPG FR* pour leur accueil, leurs encouragements et leurs conseils.

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

Les studios *Naughty Dog* et Neil Druckmann pour avoir créé cet univers riche et ces personnages complexes et fascinants.

Ma famille et mes amis.

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT™



YEAR ZERO
ENGINE

1. LE MONDE A PRIS FIN

007

CE QUE NOUS SAVONS

008

- La chute de l'ancien monde 008
- L'infection par Cordyceps 009
- Les factions 010

THÈMES CENTRAUX

011

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

LES OUTILS DE JEU

012

- La feuille de personnage 012
- Les dés 012
- Les aides de jeu 012

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

012

2. LE PERSONNAGE

013

CONCEPTS DE BASE

014

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

ÉLÉMENTS PERSONNELS

016

- Objet fétiche 016
- Objectif personnel 016
- Relations 016
- Apparence et personnalité 016

VOTRE ÉQUIPEMENT

017

- Encombrement 017
- Consommables 017

POINTS D'EXPÉRIENCE

018

LES ARCHÉTYPES

018

- Archiviste 019
- Charognard 020
- Contrebandier 021
- Éclaireur 022
- Franc-tireur 023
- Leader 024
- Mécano 025
- Scientifique 026
- Survivaliste 027
- Toubib 028

3. COMPÉTENCES

029

JETER LES DÉS

030

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

LES COMPÉTENCES

033

- Artisanat 033
- Combat à distance 033
- Combat rapproché 034
- Commandement 034
- Conduite 034
- Endurance 034
- Inspection 035
- Manipulation 035
- Mobilité 035
- Reconnaissance 036
- Soins médicaux 036
- Survie 036

4. TALENTS

037

LES LISTES DE TALENTS

038

- Talents d'Archétype 038
- Talents généraux 040

5. COMBATS & TRAUMAS

043

LE TEMPS & L'ESPACE

044

- Plans et zones 044
- Particularités des zones 044
- Frontières et ligne de vue 045
- Mesure du temps 045

LE MODE EXPLORATION

046

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

ACTIONS & INITIATIVE

050

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

CONFLITS SOCIAUX	053
COMBAT RAPPROCHÉ	054
Bloquer une attaque	054
Esquiver une attaque	054
Immobiliser un adversaire	054
COMBAT À DISTANCE	055
Tir automatique	056
Se mettre à l'abri	056
Surveillance	056
Gérer les munitions	057
LA VIOLENCE PHYSIQUE	057
Subir des dommages	058
Récupération	058
Blessures critiques	059
La mort	060
La guérison	060
NATURE HUMAINE	061
La lumière et les ténèbres	061
STRESS & PANIQUE	063
Jets de Panique	063
Reprendre son sang-froid	064
Faire retomber la tension	064
Troubles mentaux	064
AUTRES PÉRILS	065
États physiques	065
Chutes	066
Drogues, poisons et maladies	066
Électrocutions	068
Explosions	068
Feu	068
Noyade et suffocation	068
Torture	068
COMBAT EN VÉHICULE	069
Dommages aux véhicules	069
Manœuvres de pilotage	070
Réparations	070

6. ARMES & ÉQUIPEMENT 071

ARMEMENT	072
Armes à distance	072
Armes de contact	081
Explosifs	087
PROTECTIONS	090
AUTRES ÉQUIPEMENT	091
Accessoires pour armes	091

Matériel divers	092
Matériel médical	094
Médicaments et drogues	094
Nourriture et boissons	095

VÉHICULES	095
Véhicules terrestres	097
Véhicules aériens	102
Montures	104

7. LE RÔLE DU MENEUR DE JEU 105

PRINCIPES DE JEU	106
Empruntez aux jeux vidéo	106
Limitez leurs ressources	106
Restez dans l'ombre	106
Faites monter la tension	106
Tout est toujours personnel	106
Remplissez leurs objectifs	106
Éprouvez leur Humanité	106
La méfiance est une vertu	106
Dévoilez le No man's land	106

LES THÈMES	107
La survie et la morale	107
L'action et la violence	107
L'exploration	108

PLANTER LE DÉCOR	108
Préparer la session de jeu	109
Éléments d'ambiance	109
Explorer le No man's land	111

ANTAGONISTES	113
Créer des PNJ	113

LES REFUGES	115
Créer votre refuge	115
Développer le refuge	117
Menaces envers le refuge	121

8. LE NO MAN'S LAND 127

LE MONDE D'AVANT	128
Effondrement	128
Confinement	129
Insurrection	130
Statu Quo	132

LE MONDE D'APRÈS	134
La Côte Est	134
Le Midwest	137
Le Dixieland	140
Les Terres Désolées	144

Les Rocheuses	147
La Côte Pacifique	150

LES RESTES DU MONDE	154
L'Afrique	154
Les Amériques	155
L'Asie	156
L'Europe	157
L'Océanie	158

9. LES DERNIERS REFUGES 159

ZONES DE QUARANTAINE	160
Le prix de la sécurité	161
Crimes, justice et lois	163
L'ennemi intérieur	166
Les dangers extérieurs	168
Les bastions de la FEDRA	175

TERRITOIRES HOSTILES	181
Hartford, Connecticut	181
New Eden, Californie	xxx
New York City, New York	xx
Pittsburgh, Pennsylvanie	xx
Santa Barbara, Californie	xxx
Santa Fe, Nouveau-Mexique	xxx
Seattle, Washington	XXX

COMMUNAUTÉS	XX
Cochise, Arizona	xxx
Fort Benton, Montana	xxx
Fort Monroe, Virginie	xxx
Jackson, Wyoming	xx
Jéricho, Arkansas	xxx
Santa Catalina, Californie	xx

10. PNJ & CRÉATURES XXX

SURVIVANTS	XX
Bandits	xx
Cultistes	xx
FEDRA	xx
Lucioles	xx
Maraudeurs	xx

FAUNE SAUVAGE	XX
Carnivores	xx
Herbivores	xx

INFECTÉS	XX
Coureurs	xx
Rôdeurs	xx
Claqueurs	xx
Colosses	xx
Rois des rats	xx

11. UNE LUEUR DANS LA NUIT XXX

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

LES LIEUX	xxx
La station-radio	xxx
Le pont	xxx
Le parking	xxx
Le hall	xxx
Le 26 ^{ème} étage	xxx
La Belladona	xxx

PROTAGONISTES	xxx
----------------------	-----

ÉVÈNEMENTS	XX
Acte I : le crash	xxx
Acte II : Memphis	xxx
Acte III : la tour infernale	xxx

ÉPILOGUE	XX
Le destin de Hope	xxx

ANTAGONISTES	XX
Capitaine Trevor	xxx
Gros Bob	xxx
Maria	xxx

PLANS & AIDES DE JEU	xxx
---------------------------------	-----

12. AIDES DE JEU XXX

FEUILLE DE PERSONNAGE	XX
------------------------------	----

FEUILLE DE PNJ	XX
-----------------------	----

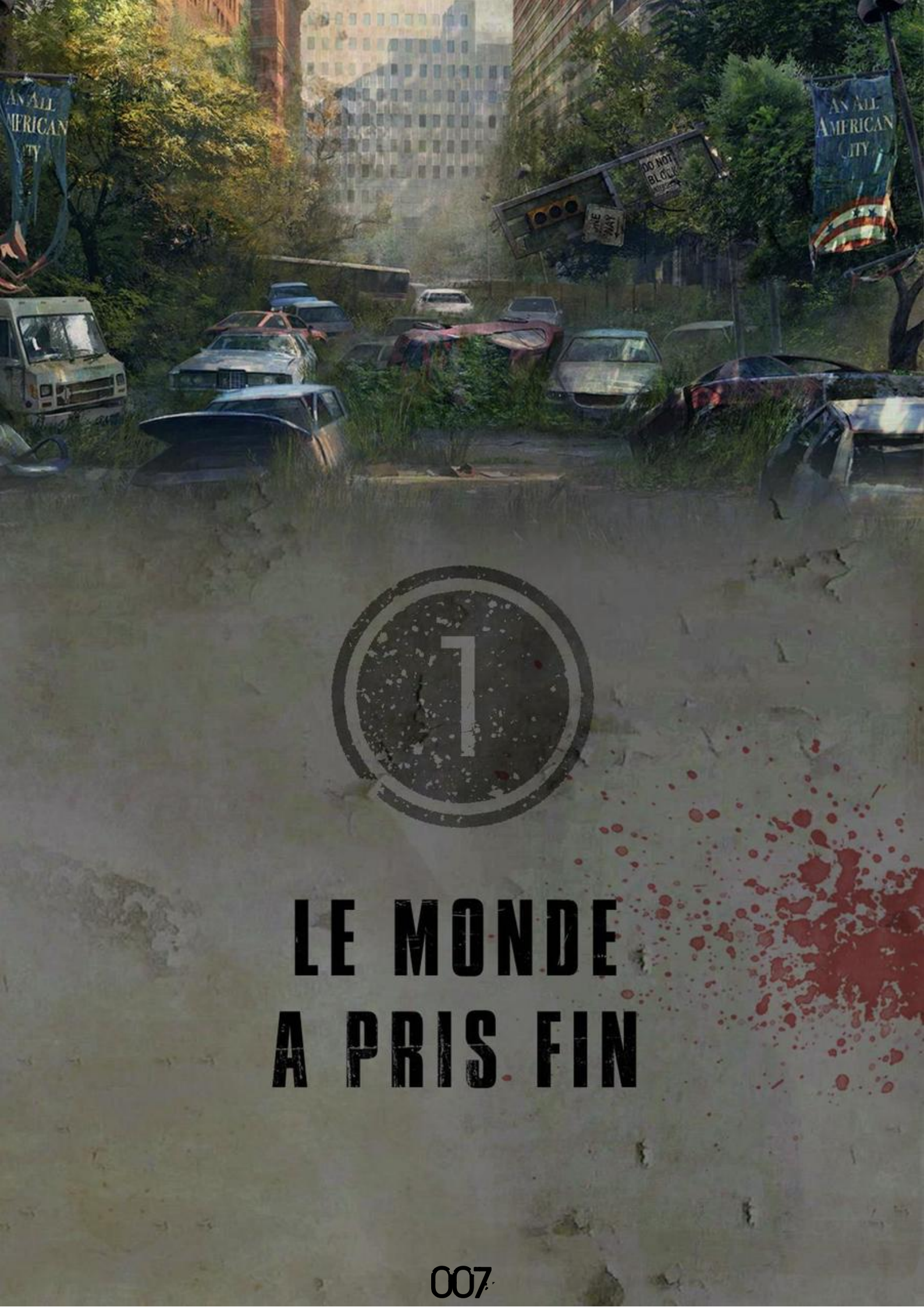
FEUILLE DE VÉHICULE & DE MONTURE	XX
---	----

FEUILLE DE REFUGE	XX
--------------------------	----

CARTES D'INITIATIVE	XX
----------------------------	----

ICONES POUR PLAN	XX
-------------------------	----

CARTE DU NO MAN'S LAND	XX
-------------------------------	----



LE MONDE A PRIS FIN



CE QUE NOUS SAVONS

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

LA CHUTE DE L'ANCIEN MONDE

C'est au cours de l'Été de l'année 2013 que les premiers cas d'infection ont été rapportés aux États-Unis. Au début, il s'agissait de cas isolés, certaines personnes semblaient devenir folles et extrêmement agressives, et se mettaient à attaquer quiconque à vue. Aux premiers jours de l'Automne, l'infection se propagea à un rythme accéléré, le temps d'incubation et le comportement agressif des infectés ont rendu impossible toutes aides coordonnées de la part du gouvernement. En réponse à la décomposition rapide de la situation, l'Agence Fédérale de Réponses rapides en cas de Catastrophes, la FEDRA, fut placée sous le contrôle de l'armée et fut chargée du confinement. Les autorités ont immédiatement déclaré la loi martiale, plaçant la FEDRA en charge de créer des zones de quarantaine sécurisées (ZQ) dans tout le pays dans des zones stratégiques afin de rassembler les survivants.

Dans un effort pour protéger les zones de quarantaine, les militaires effectuèrent des bombardements massifs juste à l'extérieur des murs des ZQ. Cela a été efficace durant un temps seulement. Bien qu'ils n'aient pas tués tous les

infectés, la FEDRA gagna suffisamment de temps pour renforcer les défenses des ZQ et sécuriser un périmètre de protection autour de leurs hautes enceintes. Mais il n'aura pas fallu longtemps avant que le pouvoir absolu accordé au gouvernement militaire provisoire ne conduise à toutes sortes d'abus d'autorité qui réprima dans le sang plusieurs manifestations pacifiques demandant le retour de la démocratie. Les manifestations se transformèrent très vite en émeutes, et c'est dans ce contexte qu'une organisation paramilitaire violente et déterminée, les Lucioles, vit le jour, cherchant à restaurer un gouvernement démocratique et surtout à trouver un remède à l'infection.

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

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

C'est dans cette Amérique dévastée revenue à l'état sauvage que les derniers survivants de l'ancien monde errent désormais, marchants en équilibre précaire entre humanité et dépravation, santé et maladie, passé et futur. Ils sont les *Derniers d'Entre Nous*.



L'INFECTION PAR CORDYCEPS

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

STADE 1

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

STADE 2

Le second stade d'évolution se produit entre six mois et un an après l'infection initiale. Maintenant l'hôte montre des signes physiques visibles d'infection du champignon, avec des excroissances fongiques qui se forment à la surface de la peau ou qui percent sa tête. Les yeux sont les premiers à être surmontés par ces excroissances fongiques. L'hôte développe une forme précoce d'écholocation, émettant d'étranges cliquetis, mais possède une mauvaise vision.

STADE 3

Après plus d'un an d'exposition prolongée, le champignon provoque l'ouverture du crâne de l'hôte, formant des structures en forme de plaque. Avec cela vient une forme avancée d'écholocation, permettant à l'hôte de voir à l'aide

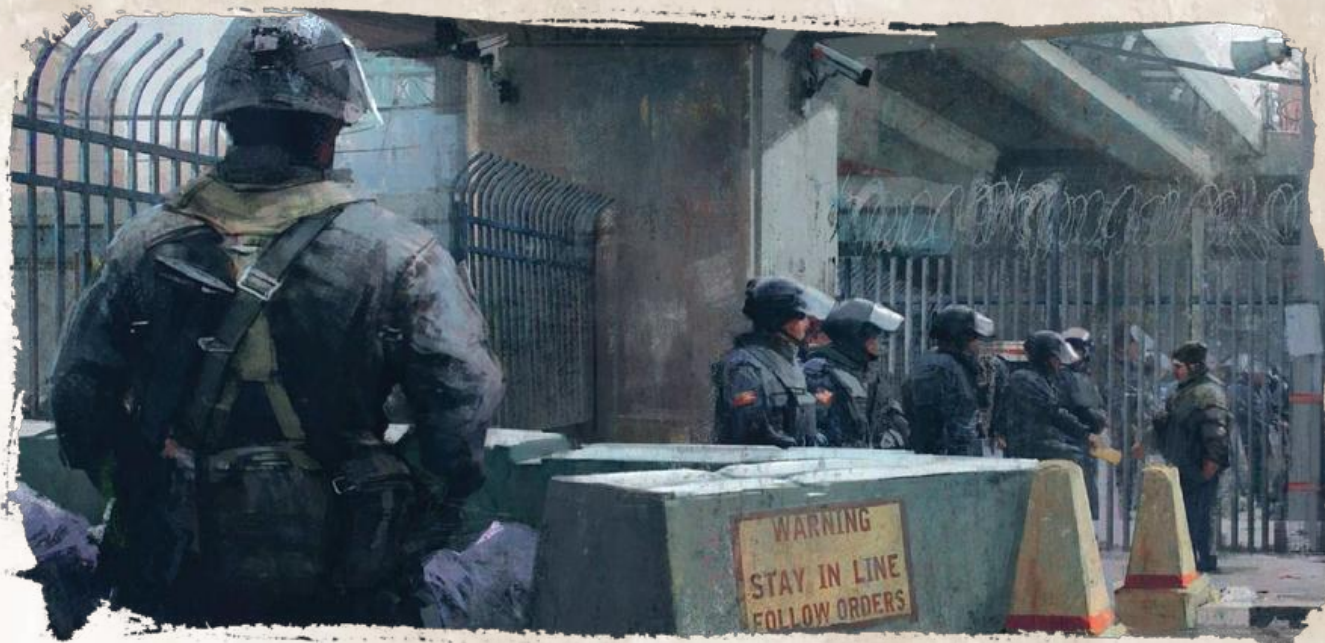
d'un sonar, un peu comme une chauve-souris. Il devient plus fort et plus rapide, et les plaques fongiques lui procure une protection efficace, en particulier à la tête.

STADE 4

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

SPORES INFECTIEUSES

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



LES FACTIONS

Les derniers êtres humains de l'ancien monde sont appelés de manière générale des survivants. Beaucoup d'entre eux vivent en relative sécurité dans les dernières zones de quarantaine d'Amérique, alors que d'autres se sont regroupés et ont mis leurs efforts en commun afin de construire des communautés, en restant toujours à l'affût des infectés ou - peut-être pire - de leurs semblables. Leurs objectifs et leurs philosophies diffèrent considérablement les uns des autres, tout comme leurs modes de vie. La plupart des communautés de survivants ont tendance à être sociables et cherchent toujours à recruter de nouveaux membres utiles afin de continuer à faire prospérer leur refuge. Cependant, il faut tout de même rester vigilant, il arrive parfois que certaines de ces communautés, par opportunisme ou par désespoir, se tournent vers le cannibalisme ou les cultes extrémistes. Des ruines de l'ancien monde sont nées cinq factions majeures, chacune avec ses propres philosophies et méthodes, rivalisant pour le contrôle - ou du moins l'illusion du contrôle - du peu qu'il reste.

LES BANDITS

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



LA FEDRA

Bien qu'étant au départ deux organismes séparés, la FEDRA et l'armée des États-Unis ont fusionné en une seule et même entité durant la pandémie, et représente maintenant tout ce qui reste de l'ancien gouvernement américain. La FEDRA tient d'une main de fer les dernières zones de quarantaine, considérées comme étant les derniers bastions de l'humanité et avec leur formation et équipement supérieurs, ses membres ont un pouvoir absolu sur les résidents dont ils ont la charge.

Les objectifs de la FEDRA sont simples : maintenir l'ordre, protéger les zones de quarantaine des attaques extérieures et intérieures, et surtout rester au pouvoir. Leur seule véritable opposition fut les Lucioles, qui ont maintenant disparu depuis six ans. Les soldats de la FEDRA gardent chaque ZQ avec une extrême vigilance, empêchant quiconque d'entrer ou d'en sortir.

LES MARAUDEURS

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

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



LES LUCIOLES

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

LES CULTES DE L'APOCALYPSE

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

THÈMES CENTRAUX

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

LA SURVIE & LA MORALE

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

L'ACTION & LA VIOLENCE

L'univers de *THE LAST OF US*, le jeu de rôle donne la part belle aux combats, qu'ils soient à grande ou bien petite échelle, et à leurs conséquences bien souvent sanglantes. La plupart des survivants vous diront : « on n'est pas des meurtriers, on fait que survivre. Et souvent, la survie c'est tuer ou être tuer ». *THE LAST OF US*, le jeu de rôle utilise le système de règles *Year Zero Engine*, un système fluide qui simule parfaitement des combats rapides et violents.

L'EXPLORATION

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



LES OUTILS DE JEU

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

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

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

LES DÉS

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

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

LES AIDES DE JEU

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

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Si vous avez frayé votre chemin jusqu'ici sans savoir ce qu'est un jeu de rôle, félicitations ! Bienvenue dans un passe-temps enrichissant et créatif. Le jeu de rôle est une forme unique de jeu, ou d'expression culturelle si vous préférez l'appeler ainsi, qui combine le jeu de table et la narration d'histoires. Les joueurs y incarnent des personnages dans un univers fictif sous la direction d'un meneur de jeu (MJ). Le MJ incarne toutes les autres personnes composant l'univers du jeu, il est à la fois l'allié et l'adversaire des personnages, l'arbitre mais également le conteur de l'histoire. Les jeux de rôle vous donnent un ensemble de règles et vous permettent de créer votre propre histoire avec vos amis d'une manière que les livres, les films, la télévision et même les jeux vidéo ne peuvent pas faire.



LE PERSONNAGE

CONCEPTS DE BASE

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

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

LES 10 ÉTAPES DE CRÉATION D'UN PERSONNAGE

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

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

LES GÉNÉRATIONS

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

- **3^{ème} génération** (inférieur à 30 ans) : vous êtes né un peu avant ou bien après le début de la pandémie. Vous n'avez jamais connu l'ancien monde.

- **2^{ème} génération** (entre 30 et 49 ans) : vous étiez enfant ou bien adolescent lorsque la pandémie s'est répandue sur le monde. Vous avez quelques souvenirs de l'ancien monde.
- **1^{ère} génération** (supérieur à 50 ans) : vous étiez un jeune adulte lorsque la pandémie s'est déclarée et vous avez bien connu l'ancien monde.

LES ARCHÉTYPES

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

LES ATTRIBUTS

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

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

SCORES DANS LES ATTRIBUTS

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

GÉNÉRATIONS	POINTS D'ATTRIBUTS	POINTS DE COMPÉTENCES
1 ^{ère} génération	13	12
2 ^{ème} génération	14	10
3 ^{ème} génération	15	8

LES COMPÉTENCES

Vos Compétences sont les connaissances et les capacités que vous avez acquises au cours de votre vie. Elles sont importantes car elles déterminent, avec vos Attributs, l'efficacité avec laquelle vous pouvez effectuer certaines actions dans le jeu. Il existe douze compétences de base qui sont toutes décrites en détail dans le Chapitre 3.

Les Compétences sont mesurées sur une échelle de 0 à 5, indiquant le nombre de dés à lancer pour résoudre un jet sous la Compétence. À cette valeur s'ajoute toujours le nombre de dés de l'Attribut lié à la Compétence.

PAS DE NIVEAU DE COMPÉTENCE ?

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

NIVEAUX DE COMPÉTENCES DE DÉPART

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

LES TALENTS

Les Talents sont des trucs, des mouvements ou des capacités mineures qui vous donnent de petits avantages. Ils sont plus spécialisés que les Compétences et vous permettent d'affiner votre caractère. Les Talents sont expliqués plus en détails au Chapitre 4.

Lors de la création de votre personnage vous pouvez choisir un Talent de départ parmi une liste de trois Talents associés à votre Archétype et vous pourrez ensuite apprendre de nouveaux Talents grâce à vos points d'Expérience. Techniquement parlant, votre personnage peut posséder et maîtriser un maximum de 25 Talents.



L'HUMANITÉ

Dans *THE LAST OF US*, le jeu de rôle, les personnages seront bien trop souvent amenés à faire des choix qui pourront ébranler le peu de moralité qui leur reste. L'**Humanité** est un concept qui fait appel à tout ce qui est éthique chez l'être humain et lorsque ce dernier s'adonne à des actes immoraux, son **Humanité** peut décliner.

Un personnage commence avec une valeur d'**Humanité** dépendante de l'Archétype que le joueur aura choisi. Vous trouverez plus de détails concernant l'**Humanité** des personnages et son utilisation dans le Chapitre 5.

LES TRAUMAS

La vie des survivants est difficile et peut être soumise à des épreuves extrêmes. Chaque exploration peut être pleine de promesses, mais elle peut être également pleine de dangers qu'il faut être prêt à affronter. Dans le cadre de jeu, cette tension est représentée par le niveau de Stress, généralement égal à zéro au départ, ce niveau augmente progressivement lorsque le PJ pousse un jet ou lorsqu'il est soumis à des situations effrayantes ou périlleuses.

Même si vous arrivez à garder la tête froide, il y a de fortes chances pour que vous soyez blessé tôt ou tard. C'est là qu'intervient votre niveau de Santé, déterminant le nombre de dommages que votre PJ peut encaisser avant de se retrouver à l'*Agonie*. Le niveau de Santé d'un PJ est déterminé par l'Attribut **Vigueur** de son personnage. Vous trouverez plus d'informations sur gestion des blessures et du stress dans le Chapitre 5.

ÉLÉMENTS PERSONNELS

Il est temps de baptiser votre PJ, ce qui lui permettra d'être identifié parmi ses pairs. Généralement un prénom masculin ou féminin suffit, les noms de famille ne sont pratiquement plus utilisés, seuls les résidents des ZQ et les survivants de 1^{er} Génération les utilisent encore couramment. Votre personnage est également défini par plusieurs éléments personnels qui ont forgés sa personnalité et ont fait de lui un individu unique. Ces éléments lui permettent de s'accrocher à quelque chose, et peuvent lui éviter de sombrer dans le désespoir.

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

OBJECTIF PERSONNEL

Bien qu'avec les autres personnages-joueurs vous formiez un groupe, chaque PJ possède ses propres buts et motivations, définis par son Objectif personnel. À la fin de chaque partie, discutez avec vos joueurs afin de savoir si leurs PJ se sont rapprochés de manière concrète de leurs Objectifs personnels respectifs, si c'est le cas, ils obtiennent 1 point d'Expérience supplémentaire. Chaque Archétype propose quelques exemples d'Objectif personnel parmi lesquels choisir.

OBJET FÉTICHE

Lorsque vous êtes sujet au doute, au Stress ou à la confusion, vous pouvez toujours retrouver du réconfort auprès de votre Objet fétiche, une sorte d'ancrage émotionnelle vous permettant d'affronter la dure réalité de ce monde en cas de coup dur. Cela peut prendre la forme de n'importe quel objet du quotidien, chaque Archétype propose différents exemples parmi lesquels choisir. L'utilisation des Objets fétiches dans le cadre du jeu est expliquée dans le Chapitre 5.

RELATIONS

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

Les relations entre personnages ont cinq niveaux, chaque Archétype vous donnera des indications sur les différents

niveaux de relation que votre personnage peut avoir avec les autres PJ ou PNJ.

- **Être cher (+2)** : vous nourrissez de véritables sentiments envers ce PJ ou ce PNJ et vous lui faites une confiance absolue. Vous êtes prêt à donner votre vie pour lui et réciproquement. Vous obtenez un bonus de +2 à tous vos jets liés à l'Attribut **Empathie** lorsque vous interagissez avec lui.
- **Amical (+1)** : vous êtes proche de ce PJ ou de ce PNJ et vous savez que vous pouvez compter sur lui. Vous êtes prêt à prendre des risques pour lui. Vous obtenez un bonus de +1 à tous vos jets liés à l'Attribut **Empathie** lorsque vous interagissez avec lui.
- **Neutre (+0)** : vous n'avez aucune opinion arrêtée sur ce PJ ou ce PNJ. L'avenir vous dira si vous pouvez compter sur lui ou non et si votre niveau de relation peut évoluer. Vous n'avez ni bonus ni malus à vos jets lorsque vous interagissez avec ce personnage.
- **Antipathique (-1)** : vous n'aimez pas ce PJ ou ce PNJ, vous êtes souvent en désaccord et entrez très facilement en conflit avec lui. Vous subissez un malus de -1 à tous vos jets liés à l'Attribut **Empathie** lorsque vous interagissez avec ce personnage.
- **Hostile (-2)** : vous détestez ouvertement ce PJ ou ce PNJ, vous êtes toujours en désaccord et entrez très souvent en conflit avec lui. Il est fort probable qu'à un moment ou à un autre vous deviez l'affronter et qu'un seul d'entre vous en sortira vivant. En attendant ce jour, vous savez que vous ne devez jamais lui tourner le dos. Vous subissez un malus de -2 à tous vos jets liés à l'Attribut **Empathie** lorsque vous interagissez avec ce personnage.

APPARENCE & PERSONNALITÉ

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

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

VOTRE ÉQUIPEMENT

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

ÉQUIPEMENT DE BASE

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

ENCOMBREMENT

L'encombrement désigne la charge maximale que vous pouvez transporter. Le nombre d'objets standards (poids 1) que vous pouvez porter sur vous est égal au double de votre score dans l'Attribut **Vigueur**.

OBJETS LOURDS ET OBJETS LÉGERS

Un objet désigné comme lourd (poids 2 ou +) compte pour deux objets standards et occupe généralement deux lignes dans la partie *Équipement* de votre feuille de personnage au lieu d'une. Certains objets très lourds comptent pour trois objets standards. À l'autre extrémité du spectre, il y a les objets désignés comme légers, ils comptent pour la moitié d'un objet standard (poids 0.5), et vous pouvez donc inscrire deux objets légers sur une ligne de votre feuille. Certains objets ultralégers, à partir du moment où ils tiennent dans le creux d'une main, ne comptent pas en termes de charge et n'ont donc pas de poids. Les Objets fétiches sont considérés comme des objets ultralégers.

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

CONSOMMABLES

Dans *THE LAST OF US*, le jeu de rôle, les infectés ou bien les autres survivants ne sont pas les seules menaces que

les PJ pourront affronter. Le manque d'eau, de nourriture, d'essence ou bien de filtres à air pour votre masque à gaz, sont autant de facteurs pouvant aggraver une situation qui était déjà catastrophique. On désigne ces quatre ressources sous le terme de *Consommables*.

JET DE RÉSERVE

Vous n'avez pas besoin de suivre les *Consommables* à tout moment. Le MJ vous informera quand les ressources sont rares et qu'il est temps de commencer à les suivre. Vous suivez chaque *Consommable* sur votre feuille de personnage en indiquant leur valeur de Réserve. Un niveau élevé est bien souvent préférable.

À intervalles réguliers (voir tableau ci-dessous), vous devez faire un jet de Réserve. Cela signifie que vous devez lancer un nombre de dés égal à la valeur de Réserve actuelle de votre *Consommable*, mais jamais plus de six dés à la fois. Pour chaque *Désastre* obtenu à votre jet (un résultat de 1 sur le D6), la valeur du *Consommable* est diminuée de 1 point. Lorsque la valeur du *Consommable* atteint zéro, sa valeur de Réserve est épuisée et vous n'y avez plus accès. Les effets du manque d'air, de nourriture et d'eau sont expliqués dans le Chapitre 5.

CONSOMMABLES

JET DE RÉSERVE

<i>Rations</i>	Une fois par jour.
<i>Eau</i>	Une fois par jour, et après toutes activités éprouvantes comme un combat ou un jet de Mobilité .
<i>Filtres à air</i>	À chaque Tour (voir page 68), et après toutes activités éprouvantes comme un combat ou un jet de Mobilité .
<i>Carburant</i>	À chaque heure de voyage en conduite normale, ou après chaque Tour durant un combat.

ENCOMBREMENT

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

VALEURS DE RÉSERVE (RATIONS ET EAU)

POIDS

1-4	0.5
5-8	1
9-12	2
+4	+1

CONSOMMABLES DE GROUPE

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

POINTS D'EXPÉRIENCE

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

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

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

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

DÉPENSER VOS POINTS D'EXPÉRIENCE

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

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

jet pendant la session, soit être instruit par un enseignant qui doit posséder au moins le niveau 1 dans la Compétence.

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

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

TROUVER UN NOUVEL OBJECTIF PERSONNEL

Après chaque séance, vous pouvez changer votre Objectif personnel et le remplacer par un nouveau. Essayez de relier le nouvel objectif à quelque chose qui s'est produit au cours du jeu.

MODIFIER LES NIVEAUX DE RELATIONS

À la fin d'une session de jeu, vous êtes libre de redéfinir vos relations avec les autres PJ et PNJ comme bon vous semble ou suivant les événements qui se sont produits durant la partie.

LES ARCHÉTYPES

Les Archétypes représentent les différents types de personnage que le joueur peut incarner, ils servent de ligne directrice afin que le joueur puisse créer et intégrer totalement son personnage dans le monde de *THE LAST OF US*, le jeu de rôle.

Le choix d'un Archétype est important car il va largement influencer votre rôle dans le jeu et au sein de votre groupe. Chacun des dix Archétypes décrits dans les pages qui suivent sont tous présentés de la même manière : une citation, suivit d'un court texte décrit l'Archétype afin de bien le situer, s'en suit des informations sur ses différentes capacités : Attributs clé, Spécialisations et Talents d'Archétype. Il présentera plusieurs exemples d'Objectifs personnels, d'Objets fétiches et indiquera sa valeur d'**Humanité** de base. Et pour finir, des informations seront données sur ses relations, sur son équipement et sur ses armes et équipement de départ.

ARCHIVISTE



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

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

ATTRIBUT CLÉ

Esprit.

SPÉCIALISATIONS

Inspection, Manipulation, Reconnaissance.

TALENTS D'ARCHÉTYPE

Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants ;

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

OBJECTIF PERSONNEL

Choisissez un Objectif personnel parmi les options suivantes ou bien créez le vôtre :

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

OBJECT FÉTICHE

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

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

HUMANITÉ

L'Archiviste possède une valeur de +5 en **Humanité**.

RELATIONS

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

- L'un des PJ vous a aidé à obtenir des artefacts (+1 envers lui).
- L'un des PJ vous a sauvé la vie (+1 envers lui).
- L'un des PJ vous admire (+1 envers vous).
- L'un des PJ vous méprise (-1 envers vous).
- Choisissez deux autres relations (PJ ou PNJ), l'une avec qui vous avez une relation de +2 et une autre avec qui vous avez une relation de -2.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

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

ARMES

Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

- Un pistolet semi-automatique .380 ACP avec 1 chargeur ou un pistolet lance-fusée avec 4 fusées de détente.
- Un couteau à cran d'arrêt ou un tuyau de plomb.

CHAROIGNARD



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

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

ATTRIBUT CLÉ

Vigueur.

SPÉCIALISATIONS

Combat rapproché, Endurance, Inspection.

TALENTS D'ARCHÉTYPE

Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants ;

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

OBJECTIF PERSONNEL

Choisissez un Objectif personnel parmi les options suivantes ou bien créez le vôtre :

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

OBJECT FÉTICHE

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

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

HUMANITÉ

Le *Charognard* possède une valeur de -25 en **Humanité** ainsi qu'un trouble mental tiré sur la table page 64.

RELATIONS

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

- L'un des PJ vous a sauvé la vie (+1 envers lui).
- Vous vous méfiez de l'un des PJ (-1 envers lui).
- Le groupe dont vous faisiez partie est responsable de la mort d'un proche de l'un PJ (-2 envers vous).
- L'un des PJ est sous votre protection (+1 envers vous).
- Choisissez deux autres relations (PJ ou PNJ), l'une avec qui vous avez une relation de +2 et une autre avec qui vous avez une relation de -2.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

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

ARMES

Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

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

CONTREBANDIER



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

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

ATTRIBUT CLÉ

Esprit.

SPÉCIALISATIONS

Manipulation, Mobilité, Reconnaissance.

TALENTS D'ARCHÉTYPE

Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants ;

- *Baratin.*
- *Chanceux.*
- *Relation influente.*

OBJECTIF PERSONNEL

Choisissez un Objectif personnel parmi les options suivantes ou bien créez le vôtre :

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

OBJECT FÉTICHE

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

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

HUMANITÉ

Le *Contrebandier* possède une valeur de -10 en **Humanité** ainsi qu'un trouble mental tiré sur la table page 64.

RELATIONS

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

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

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

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

ARMES

Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

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

ÉCLAIREUR



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

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

ATTRIBUT CLÉ

Agilité.

SPÉCIALISATIONS

Inspection, Mobilité, Reconnaissance.

TALENT D'ARCHÉTYPE

Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants ;

- *Furtif.*
- *Sens aiguisés.*
- *Sournois.*

OBJECTIF PERSONNEL

Choisissez un Objectif personnel parmi les options suivantes ou bien créez le vôtre :

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

OBJECT FÉTICHE

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

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

HUMANITÉ

L'Éclaireur possède une valeur de -5 en **Humanité**.

RELATIONS

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

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

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

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

ARMES

Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

- Une arbalète avec un carquois de 10 carreaux ou un arc avec un carquois de 10 flèches.
- Un couteau à cran d'arrêt ou une batte de baseball.

FRANC-TIREUR



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

Vous êtes un ancien soldat de la FEDRA qui a fait défection. Vous ne supportiez plus la façon dont votre hiérarchie gérait la ZQ que vous aviez la charge de protéger et surtout les abus dont étaient victimes les résidents. Un jour, vous avez juste pris votre équipement et vous êtes parti, espérant trouver votre salut ailleurs.

ATTRIBUT CLÉ

Vigueur.

SPÉCIALISATIONS

Combat à distance, Combat rapproché, Endurance.

TALENTS D'ARCHÉTYPE

Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants ;

- Carnage.
- Entraînement militaire.
- Expert en armes.

OBJECTIF PERSONNEL

Choisissez un Objectif personnel parmi les options suivantes ou bien créez le vôtre :

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

OBJECT FÉTICHE

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

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

HUMANITÉ

Le Franc-tireur possède une valeur de -15 en **Humanité** ainsi qu'un trouble mental tiré sur la table page 64.

RELATIONS

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

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

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

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

ARMES

Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

- Une fusil d'assaut 5.56mm avec 2 chargeurs ou un fusil semi-automatique .12 avec une cartouchière de 20 cartouches.
- Un couteau de combat ou une matraque télescopique.

LEADER



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

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

ATTRIBUT CLÉ

Empathie.

SPÉCIALISATIONS

Commandement, Manipulation, Survie.

TALENTS D'ARCHÉTYPE

Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants :

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

OBJECTIF PERSONNEL

Choisissez un Objectif personnel parmi les options suivantes ou bien créez le vôtre :

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

OBJECT FÉTICHE

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

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

HUMANITÉ

Le Leader possède une valeur de -10 en **Humanité** ainsi qu'un trouble mental tiré sur la table page 64.

RELATIONS

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

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

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

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

ARMES

Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

- Un pistolet semi-automatique 9mm avec 4 chargeurs ou un pistolet semi-automatique .45 ACP avec 2 chargeurs.
- Un couteau de combat ou une machette.

MÉCANO



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

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

ATTRIBUT CLÉ

Vigueur.

SPÉCIALISATIONS

Artisanat, Conduite, Inspection.

TALENTS D'ARCHÉTYPE

Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants ;

- *Pouces noirs.*
- *Rapide et furieux.*
- *Téméraire.*

OBJECTIF PERSONNEL

Choisissez un Objectif personnel parmi les options suivantes ou bien créez le vôtre :

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

OBJECT FÉTICHE

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

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

HUMANITÉ

Le *Mécano* possède une valeur de -5 en **Humanité**.

RELATIONS

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

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

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

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

ARMES

Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

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

SCIENTIFIQUE



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

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

ATTRIBUT CLÉ

Esprit.

SPÉCIALISATIONS

Artisanat, Inspection, Manipulation.

TALENTS D'ARCHÉTYPE

Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants ;

- *Curieux.*
- *Expertise technique.*
- *Sciences.*

OBJECTIF PERSONNEL

Choisissez un Objectif personnel parmi les options suivantes ou bien créez le vôtre :

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

OBJECT FÉTICHE

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

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

HUMANITÉ

Le *Scientifique* possède une valeur de +0 en **Humanité**.

RELATIONS

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

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

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

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

ARMES

Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

- Un pistolet semi-automatique 9mm avec 1 chargeur ou un pistolet semi-automatique .380 ACP avec 2 chargeurs.
- Un marteau ou une hachette.

SURVIVALISTE



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

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

ATTRIBUT CLÉ

Esprit.

SPÉCIALISATIONS

Artisanat, Reconnaissance, Survie.

TALENTS D'ARCHÉTYPE

Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants ;

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

OBJECTIF PERSONNEL

Choisissez un Objectif personnel parmi les options suivantes ou bien créez le vôtre :

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

OBJECT FÉTICHE

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

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

HUMANITÉ

Le *Survivaliste* possède une valeur de -20 en **Humanité** ainsi qu'un trouble mental tiré sur la table page 64.

RELATIONS

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

- L'un des PJ vous a sorti du pétrin (+1 envers lui).
- Vous vous méfiez de l'un des PJ (-1 envers lui).
- L'un des PJ est un vieil ami (+1 l'un envers l'autre)
- Vous avez appris quelques trucs de survie à l'un des PJ (+1 envers vous).
- Choisissez deux autres relations (PJ ou PNJ), l'une avec qui vous avez une relation de +2 et une autre avec qui vous avez une relation de -2.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

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

ARMES

Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

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



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

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

ATTRIBUT CLÉ

Empathie.

SPÉCIALISATIONS

Inspection, Reconnaissance, Soins médicaux.

TALENTS D'ARCHÉTYPE

Choisissez un Talent de départ parmi les trois suivants :

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

OBJECTIF PERSONNEL

Choisissez un Objectif personnel parmi les options suivantes ou bien créez le vôtre :

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

OBJECT FÉTICHE

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

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

HUMANITÉ

Le *Toubib* possède une valeur de +10 en **Humanité**.

RELATIONS

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

- Vous avez sauvé l'un des PJ (+1 envers vous).
- L'un des PJ vous fait confiance (+1 envers lui).
- Vous savez que l'un des PJ consomme de la drogue (-1 envers lui).
- Vous avez accidentellement tué un proche de l'un des PJ (-2 envers vous).
- Choisissez deux autres relations (PJ ou PNJ), l'une avec qui vous avez une relation de +2 et une autre avec qui vous avez une relation de -2.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

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

ARMES

Choisissez deux armes parmi les propositions suivantes :

- Un pistolet taser avec 5 recharges ou un pistolet semi-automatique .380 ACP avec 1 chargeur.
- Une planche en bois ou un tuyau de plomb.



COMPÉTENCES

JETER LES DÉS

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

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

DES DÉS DE DIFFÉRENTES COULEURS

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

SUCCÈS & ÉCHECS

Pour réussir votre action, vous devez obtenir au moins un six sur le nombre de dés lancés. Un six (6) est appelé un *Succès*. Si vous obtenez plus d'un *Succès*, vous pouvez obtenir des effets supplémentaires appelés *Actions d'éclat*, ceux-ci sont spécifiés dans la description de chaque Compétence. Obtenir des résultats de 1 sur les *dés noirs* n'ont aucun effet sur votre premier lancer (sauf durant les combats, voir Chapitre 5), mais seulement si vous choisissez de pousser votre jet, ou qu'il s'agit d'un *dé blanc* dans ce cas, un résultat de 1 s'appelle un *Désastre*.

DÉCRIREZ VOTRE ACTION

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

LANCER SANS COMPÉTENCES

Si vous n'avez pas la Compétence requise pour l'action particulière que vous voulez effectuer, vous pouvez quand même lancer les dés, dans ce cas vous ne lancez

simplement que le nombre de dés égal à votre score dans l'Attribut lié à la Compétence, en ajoutant les dés bonus d'équipement applicables.

NE LANCEZ PAS LES DÉS TROP SOUVENT

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

CHANCES DE SUCCÈS

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

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

UNE SEULE CHANCE

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

POUSSEZ LES JETS

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

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

DÉS DE COMPÉTENCES ET D'ATTRIBUTS

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

ACTIVATION DES DÉSASTRES

Lorsque vous vous acharnez, vous risquez de vous blesser ou de vous épuiser, ou encore d'endommager votre arme. Une fois que vous avez poussé votre jet, regardez tous les dés sur la table. Lors du premier lancer, les *Désastres* (sur les *dés noirs*) n'avaient aucun effet, mais lorsque vous poussez votre jet, ils deviennent actifs. Peu importe que les *Désastres* soient apparus lors du premier ou du deuxième lancer. Si vous avez obtenu un ou plusieurs *Désastres* sur un *dé noir* lorsque vous poussez votre jet, plusieurs facteurs peuvent entrer en compte mais généralement, ça ne sera jamais bon pour le personnage. Par exemple, votre arme à feu dépense 2 munitions supplémentaires par *Désastre* ou votre arme de contact perd 1 point de *Durabilité* par *Désastre*. Pour en savoir plus sur l'utilisation des *Désastres* dans le jeu, consultez le Chapitre 5.

NIVEAU DE STRESS & PANIQUE

Chaque fois que vous poussez un jet, votre PJ augmente son niveau de Stress de 1 point. Notez-le sur votre feuille de personnage avant de relancer les dés. Les dés de Stress sont ajoutés à tout jet de Compétence que vous faites (y compris les jets poussés), tant qu'ils n'ont pas été enlevés. Diminuer le niveau de Stress de votre personnage peut se faire de plusieurs manières et sont toutes décrites dans le Chapitre 5. Techniquement, le Stress accroît vos chances d'obtenir des *Succès*, l'adrénaline vous rendant plus alerte et plus vigilant, toutefois si vous obtenez un *Désastre* sur l'un des dés de Stress, un jet de Panique est déclenché (voir Chapitre 5). Pousser un jet de Compétence revient à défier les probabilités, vous pouvez augmenter vos chances d'obtenir des *Succès* supplémentaires mais en cas de *Désastre*, attention à la chute. Dans *THE LAST OF US*, le jeu de rôle, un *Désastre* sur un dé de Stress fait immédiatement perdre son sang-froid à votre PJ et déclenche un jet de Panique.

JETS DE PANIQUE

Lorsque vous faites un jet avec des *dés noirs* et des *dés blancs* et que vous obtenez un *Désastre* sur au moins l'un des *dés blancs*, vous ne pouvez pas pousser votre jet et vous devez immédiatement effectuer un jet de Panique. Un jet de Panique a toujours pour effet de faire échouer un jet de Compétence, quel que soit le nombre de *Succès* obtenu.

ÉVÈNEMENTS TRAUMATISANTS

En plus des jets poussés, d'autres facteurs extérieurs peuvent augmenter votre niveau de Stress et provoquer des jets de Panique, comme se retrouver dans un certain lieu ou encore se retrouver nez-à-nez devant certaines créatures. Vous trouverez plus de détails concernant les jets de Panique dans le Chapitre 5.

DÉCISIONS MORALES

Suivant votre valeur dans l'Attribut **Humanité**, certaines décisions pourront vous affecter plus durement que d'autres et seront même susceptibles de faire baisser ou encore d'augmenter cette même valeur. Vous trouverez plus de détails concernant l'**Humanité** de votre personnage dans le Chapitre 5.

JET GROUPÉ & MODIFICATEURS

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

DIFFICULTÉS

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

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

S'ENTRAIDER

D'autres PJ ou personnages-non-joueurs (PNJ) peuvent vous aider à réussir un jet de compétences. Cela doit être déclaré immédiatement, avant que vous ne lanciez vos dés. Cette action doit également avoir un sens dans l'histoire, la personne qui vous aide doit être physiquement présente et avoir la capacité de soutenir votre action. Le MJ a toujours le dernier mot. Pour chaque personnage qui vous aide, vous obtenez un modificateur de +1. Pas plus de trois personnages peuvent vous aider avec un seul jet, ce qui signifie que votre modificateur maximal apporté par de l'aide est de +3. En combat, l'aide compte pour le même type d'action que celle que vous soutenez (*rapide* ou *lente*). Les PNJ peuvent s'entraider de la même manière que les personnages-joueurs. Laisser les PNJ agir en groupe plutôt qu'individuellement est souvent un moyen facile de gérer un grand nombre de PNJ en combat.

JETS D'OPPOSITION

Parfois, il ne suffit pas d'obtenir un *Succès* pour réussir votre jet de Compétence. Dans certains cas, vous devez battre votre adversaire sur un jet d'opposition. Pour remporter une opposition, vous devez réussir un jet et obtenir plus de *Succès* que votre adversaire. Tous les *Succès* obtenus par votre adversaire éliminent un de vos

Succès. Vous seul (l'attaquant) pouvez pousser votre jet. Parfois, vous et votre adversaire utilisez des Compétences différentes ou identiques, selon la situation. Les jets opposés sont courants lorsque vous utilisez les Compétences **Manipulation** ou **Mobilité**, et lorsque quelqu'un utilise ces Compétences contre vous. Le MJ peut également utiliser des jets opposés lorsqu'il le juge approprié, comme par exemple un jet d'**Endurance** contre l'**Endurance** d'un PNJ pour déterminer l'issue d'un bras de fer.

PNJ ET COMPÉTENCES

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



LES COMPÉTENCES

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

ARTISANAT

Attribut associé : Vigueur

Lorsque vous devez réparer des équipements, bricoler ou encore interagir avec des objets mécaniques d'une manière ou d'une autre, faites un jet d'**Artisanat**. La réparation d'un objet cassé nécessite généralement six heures de travail (voir Chapitre 6).

Échec : l'objet cassé ne fera pas ce que vous voulez. Et si le bruit que vous avez fait attirait une compagnie indésirable ?

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

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

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

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

COMBAT À DISTANCE

Attribut associé : Agilité

Si vous possédez une arme à distance, vous pouvez abattre votre ennemi se trouvant à portée de tir sans vous faire saigner les mains. Utilisez la Compétence **Combat à distance** pour tirer avec tous les types d'armes à distance. Pour en savoir plus sur le combat à distance et les dégâts, reportez-vous au Chapitre 5.

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

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

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

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

Se mettre à l'abri : lorsque les balles commencent à siffler autour de vous, il est souvent bon de se mettre à couvert derrière quelque chose de solide. *Se mettre à l'abri* est considéré comme une *Action rapide* (voir Chapitre 5).

COMBAT RAPPROCHÉ

Attribut associé : Vigueur

Parfois, vous n'avez pas d'autre choix que de vous battre pour votre vie, au coude à coude avec l'ennemi.

Faites un jet sous cette Compétence lorsque vous attaquez quelqu'un à mains nues ou avec une arme de contact. Pour en savoir plus sur le combat rapproché et les dégâts, reportez-vous au Chapitre 5.

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

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

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



- Vous infligez +1 point de Dégâts supplémentaire à votre adversaire. Vous pouvez choisir cette action plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs Succès supplémentaires.
- Vous surpassez votre ennemi et pouvez échanger votre score d'Initiative avec le sien, qui prendra effet au prochain Round. Si vous choisissez cet effet, Vous ne pourrez pas revenir à votre Initiative précédente.
- Votre cible lâche l'arme ou l'objet qu'il a en main.
- Votre adversaire tombe et se retrouve à terre.
- Vous immobilisez l'adversaire (voir Chapitre 5).

COMMANDEMENT

Attribut associé : Empathie

Si vous voulez survivre aux horreurs de ce monde, vous avez besoin d'un bon leader... ou vous devez en devenir un vous-même. Vous pouvez utiliser la Compétence

Commandement de deux façons :

Arrêter la Panique : lorsqu'un autre personnage perd son sang-froid après un jet de Panique, vous pouvez effectuer un jet de **Commandement** pour lui faire retrouver son calme.

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

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

CONDUITE

Attribut associé : Agilité

Qu'il s'agisse d'une voiture, d'un camion, d'une monture ou bien d'un hélicoptère, cette Compétence couvre tous les types de véhicules que vous aurez l'occasion de piloter. Faites un jet de **Conduite** lorsque vous devez effectuer une *Mancœuvre de pilotage* (voir page 70).

Échec : vous avez mal calculé votre coup et vous vous plantez en beauté.

Succès : vous réussissez votre manœuvre, même s'il s'en est fallu de peu.

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

- Vous obtenez un modificateur de +1 à un jet de Compétence ultérieur relatif à celui-ci.
- Vous infligez +1 point de Dégâts supplémentaire à votre adversaire si vous tentez une *Collision*. Vous pouvez choisir cette action plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs Succès supplémentaires.

ENDURANCE

Attribut associé : Vigueur

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

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

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

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

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

INSPECTION

Attribut associé : Esprit

Les survivants ont appris à passer au peigne fin chaque recoin des endroits qu'ils fouillent afin de trouver des provisions ou tout autre objet qui pourrait faire la différence et leur permettraient de vivre un jour de plus. Lorsque vous êtes en *mode exploration* (voir page 46) vous pouvez effectuer un jet sous cette *Compétence*. Le jet peut subir certains modificateurs suivant que le lieu ait déjà été fouillé ou non (voir page 47).

Échec : queue d'chi, peau de zobe, walou. Vous ne trouvez absolument rien, c'est la grosse loose,

Succès : vous trouvez un objet déterminé par le scénario ou le MJ dans la zone de fouille. Vous pouvez également décider à la place de lancer 1D66 sur la table des ressources aléatoires (voir page 47). Le résultat de votre jet sera l'objet que vous trouverez.

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

- Vous obtenez +1 point par *Succès* au résultat de votre jet sur la table des ressources aléatoires (voir page 47). Vous pouvez choisir cette action plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs *Succès* supplémentaires.
- Vous trouvez un objet supplémentaire appartenant à la même catégorie.

MANIPULATION

Attribut associé : Empathie

Le monde de *THE LAST OF US*, le jeu de rôle comporte de nombreux dangers, mais vous pouvez souvent atteindre vos objectifs sans violence, grâce au charme, à l'intimidation ou à un raisonnement sensé. Pour faire en sorte qu'une autre personne voit les choses à votre

manière, faites un jet de **Manipulation** contre l'**Esprit** de votre adversaire. Vos chances sont en fonction de vos positions de négociation (voir page 53).

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

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

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

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

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

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

MOBILITÉ

Attribut associé : Agilité

Lorsque le danger est au rendez-vous et que vous essayez d'esquiver les mâchoires de la mort, vous devez garder la tête froide et vous déplacer rapidement et silencieusement. Faites un jet de **Mobilité** lorsque vous voulez vous sortir d'une situation dangereuse, qu'il s'agisse d'une escalade risquée, d'un saut dangereux ou d'éviter un ennemi qui vous fonce dessus. Cette compétence est également utilisée lorsque vous essayez de vous déplacer sans être remarqué ou lorsque vous tentez une attaque furtive, dans ce cas faites un jet d'opposition en utilisant votre *Compétence Mobilité* contre un jet de **Reconnaissance** pour votre adversaire. Le *mode exploration* est expliqué plus en détail dans le Chapitre 5.

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

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

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

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

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

RECONNAISSANCE

Attribut associé : Esprit

Dans *THE LAST OF US*, le jeu de rôle vous devez être sur vos gardes en permanence, sinon vous ne vivrez pas longtemps. Vous pouvez utiliser la Compétence **Reconnaissance** pour repérer quelqu'un qui se faufile (voir **Mobilité**). Vous pouvez également utiliser cette Compétence lorsque vous repérez une menace inconnue pour en savoir plus.

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

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

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

- Est-ce que c'est humain ?
- Est-ce que ça vient vers moi ?
- Comment puis-je entrer, passer ou partir ?

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

SOINS MÉDICAUX

Attribut associé : Empathie

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

Récupérer des points de Santé : une personne qui a subi des dommages voit son niveau de Santé être diminué.

Si vous lui appliquez la Compétence **Soins Médicaux** et que votre jet est réussi, elle récupère immédiatement un nombre de points de Santé égal au nombre de *Succès* que vous avez obtenus. Pour en savoir plus sur les *Dégâts*, reportez-vous au Chapitre 5.

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

SURVIE

Attribut associé : Esprit

THE LAST OF US, le jeu de rôle se déroule dans un monde aux environnements difficiles, voir extrêmement dangereux, et où la nature a repris ses droits. Faites un jet de **Survie** lorsque vous vous retrouvez dans un environnement dangereux quelconque, qu'il s'agisse de chaleur et de froid extrêmes, de tempêtes de sable, de pluies torrentielles ou d'autres formes de conditions météorologiques extrêmes, et que vous devez trouver un moyen de rester en vie. Cette Compétence englobe également la connaissance de la chasse, de la pêche, du posage de piège et du dépeçage de gibiers.

Échec : vous ne trouvez aucun abri. À moins que quelqu'un ne vienne à votre secours, vous êtes en sursis.

Succès : vous trouvez un abri sûr pour affronter la tempête.

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

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



TALENTS

LES LISTES DE TALENTS

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

LES TALENTS D'ARCHÉTYPE

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

BARATIN (CONTREBANDIER)

Vous savez manier les mots afin qu'une négociation aye toujours dans votre sens sans que votre interlocuteur ne s'en rende vraiment compte.

Vous pouvez utiliser votre Attribut **Esprit** à la place de l'Attribut **Empathie** pour effectuer des jets de **Manipulation** lorsque vous êtes en conflit social et entamer une négociation (voir page 53).

BLASÉ (SURVIVALISTE)

Vous avez été témoin de tellement d'horreur dans ce monde que plus rien ne vous surprend plus désormais. Une fois par séance de jeu vous pouvez ignorer tous les *Désastres* d'un jet de dés.

CARNAGE (FRANC-TIREUR)

Lorsque les balles fusent de toutes parts ou que vous vous retrouvez encerclé, vous n'êtes pas du genre à courir ou bien à vous planquer. Au lieu de faire comme les autres et paniquer, vous vous servez de cette peur d'une mort imminente comme d'une arme contre vos adversaires. Lorsque vous faites un jet de Panique et que vous obtenez un résultat de 11 ou plus (voir page 63) vous pouvez remplacer les effets du jet par l'effet suivant : si vous avez des ennemis dans votre champ de vision, vous vous mettez immédiatement à les attaquer en hurlant et en les insultant copieusement sans vous soucier de votre sécurité, vous ne vous arrêtez qu'une fois tous les ennemis à *l'Agonie*. De plus, les autres personnages témoins de votre rage sanguinaire voient leur niveau de Stress augmenter d'un point.

CHANCEUX (CONTREBANDIER)

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

CHIRURGIEN DE TERRAIN (TOUBIB)

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

COMPASSION (TOUBIB)

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

CORIACE (CHAROIGNARD)

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

CURIEUX (SCIENTIFIQUE)

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

DÉCISIONS DIFFICILES (LEADER)

Lorsque vous prenez une décision pour le bien de votre groupe qui peut influencer de façon négative votre moralité, les pertes de points d'**Humanité** sont toujours réduites de moitié (arrondie à l'entier inférieur).

ENTRAÎNEMENT MILITAIRE (FRANC-TIREUR)

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

EXPERT EN ARMES (FRANC-TIREUR)

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



EXPERTISE TECHNIQUE (SCIENTIFIQUE)

Dans le feu de l'action il n'est pas toujours évident de trouver une solution rapide à une situation qui semble perdue d'avance. Vous pouvez utiliser l'Attribut **Esprit** à la place de l'Attribut **Vigueur** lorsque vous effectuez un jet d'**Artisanat** afin de fabriquer un outil ou bien un objet à usage unique afin de vous sortir de la situation.

FURTIF (ÉCLAIREUR)

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

INFLUENCE (LEADER)

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

INSTINCT DE SURVIE (SURVIVALISTE)

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

MÉDECINE ALTERNATIVE (TOUBIB)

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

MENEUR D'HOMMES (LEADER)

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

OBSERVATEUR (ARCHIVISTE)

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

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

OPPORTUNISTE (CHAROIGNARD)

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

POUCES NOIRS (MÉCANO)

Les engins à moteur n'ont aucun secret pour vous. Vous n'avez pas peur de plonger les mains dans le cambouis afin de tirer le meilleur d'un véhicule ou de n'importe quelle machine mécanique.

Vous obtenez un modificateur de +2 à tous vos jets d'**Artisanat** dès qu'il s'agit de réparer ou bien de comprendre le fonctionnement d'une machine.

RAPIDE ET FURIEUX (MÉCANO)

Vous aimez la vitesse et n'avez pas votre pareil derrière un volant. Lorsque vous êtes au volant d'un véhicule, tous vos jets de **Conduite** ont un modificateur de +2 lorsque que vous effectuez des *Manœuvres de pilotage* (voir page 70).

RÉCUPÉRATION D'ARTEFACTS (ARCHIVISTE)

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

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

RELATION INFLUENTE (CONTREBANDIER)

Vous possédez un ami influent avec qui vous avez une relation de +1. Il peut s'agir d'un officier de la FEDRA, d'un chef d'un groupe de Bandits ou de Maraudeurs, etc., ce PNJ peut vous aider lorsqu'il en a la possibilité. Notez sur votre feuille de personnage l'identité de ce PNJ. Ce Talent peut-être pris plusieurs fois mais il est à signaler que très peu de gens possèdent plus trois amis de ce type.

SCIENCES (SCIENTIFIQUE)

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

SENS AIGUISÉS (ÉCLAIREUR)

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

SOURNOIS (ÉCLAIREUR)

Vous savez vous faufiler derrière vos cibles. Vous avez un bonus de +1 à vos jets de **Mobilité** lorsque vous effectuez une attaque furtive sur une cible *passive* (voir page 52).

STOÏQUE (ARCHIVISTE)

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

SUPPORTER LA FAIM ET LA SOIF (CHAROGNARD)

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

TÉMÉRAIRE (MÉCANO)

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

TOUJOURS PRÊT (SURVIVALISTE)

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

LES TALENTS GÉNÉRAUX

Contrairement aux Talents d'Archétype, les 30 Talents énumérés ici sont accessibles à tous et peuvent être appris par n'importe quel personnage au cours du jeu en les achetant avec ses points d'Expérience.

AMITIÉ DES ANIMAUX

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

ARTIFICIER

Vous êtes un expert en explosifs. En réussissant un jet d'**Artisanat** vous pouvez fabriquer des explosifs artisanaux en associant un exemplaire de chaque élément de base nécessaire à leur conception. Vous pourrez trouver ces divers éléments de base un peu partout dans le No man's land. Le temps de conception dépend de l'explosif que vous désirez fabriquer.

EXPLOSIFS	ÉLÉMENTS DE BASE	CONCEPTION
Bombe à clous	Explosif + Lame	4 Rounds
Bombe fumigène	Explosif + Sucre	2 Rounds
Bombe tuyau	Explosif + Tuyau de plomb	6 Rounds

ARTILLEUR

Selon vous, le mode automatique il n'y a que ça de vrai. Vous pouvez effectuer un *Tir en rafale* avec une arme à feu sans que cela n'affecte votre niveau de Stress.

ARTS MARTIAUX

Grâce à vos connaissances en self-défense vous êtes capable de neutraliser un adversaire sans le blesser. Lorsque vous attaquez un adversaire au corps à corps et qui vous précisez que vous voulez le neutraliser vous obtenez un bonus de +2 à votre jet de **Combat rapproché**, en cas de *Succès* vous n'infligez pas de dommage mais saisissez votre adversaire qui se retrouve immobilisé.

ATTAQUE BRUTALE

Vous obtenez un modificateur de +2 à votre jet de **Combat rapproché** si vous sacrifiez votre *Action rapide* durant le Round de combat.

BÊTE DE SOMME

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

BON SAMARITAIN

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

BRAVE

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

CHARISMATIQUE

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

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

CICATRISATION RAPIDE

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

FLINGUEUR

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

FORTE TÊTE

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

GARDE DU CORPS

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

IMMUNITÉ GÉNÉTIQUE

Vous faites partie des chanceux qui sont nés avec une immunité génétique à l'infection cérébrale par Cordyceps. Votre personnage ne peut en aucun cas contracter l'infection, que ce soit par morsure ou bien en respirant des spores se trouvant dans une zone contaminée. Que votre personnage soit au courant de son l'immunité ou non dépend de s'il a survécu à une morsure d'infecté. S'il a été mordu et que ça venait à se savoir, le personnage serait déclaré comme infecté par tous les tests de la FEDRA, ce qui le rend sujet à une exécution sommaire immédiate. Il pourrait également être recherché par les Lucioles, désireux d'utiliser son corps pour effectuer des recherches pour développer un vaccin, alors il vaut peut-être mieux garder ces informations pour lui.

En raison de sa rareté, un seul personnage par groupe de survivants peut posséder ce Talent. De plus, seuls des personnages nés après 2018 peuvent le posséder car l'immunité a mis une génération à se développer.

INTIMIDATION

Vous avez une présence physique effrayante qui rend facile l'intimidation des gens. Vous pouvez faire un jet de **Manipulation** en utilisant la **Vigueur** au lieu de l'**Empathie** lorsque vous menacez quelqu'un pour lui faire faire ce que vous voulez. Si vous réussissez, votre adversaire ne peut rien exiger de vous en retour. Il peut cependant toujours choisir de vous attaquer.

INTUITION

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

NERFS D'ACIER

Vous savez garder la tête froide en toutes situations et bénéficiez d'un modificateur permanent de -2 à tous vos jets de Panique (voir page 63).

ŒIL POUR ŒIL

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

POIDS PLUME

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

RAPIDE COMME L'ÉCLAIR

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

RÉFLEXES ACCRUS

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

RECHARGEMENT RAPIDE

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

ROBUSTESSE

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

SANS PITIÉ

Vous avez appris à frapper le premier, à frapper fort et à être impitoyable. Vous pouvez asséner un *Coup de grâce* ou bien exécuter à un autre survivant sans avoir à faire de jet d'**Empathie**. De plus, cette action n'affecte plus votre niveau de Stress et la perte normale d'**Humanité** est divisée par deux (voir Chapitre 5).

SECOND SOUFFLE

Lorsque vous êtes à l'*Agonie*, vous pouvez vous remettre sur pied immédiatement, sans que personne ne vienne à votre secours. Faites un jet d'**Endurance**, en utilisant

uniquement votre score de Compétence. Vous ne pouvez pas pousser le jet. Pour chaque *Succès*, vous récupérez un point de Santé. Vous ne pouvez utiliser ce Talent qu'une seule fois par séance de jeu et seulement lorsque vous vous retrouvez à l'*Agonie*. Ce Talent n'a cependant aucun effet sur les conséquences d'une blessure critique.

SUPPORTER LA DOULEUR

Votre seuil de tolérance à la douleur est bien plus élevé que celui des autres. Lorsque vous effectuez un jet de *Trépas* (voir page 58) ou que vous êtes soumis à la torture (voir page 66), vous avez un bonus de +2 à vos jets d'**Endurance**.

SUPPORTER LES TEMPÉRATURES EXTRÊMES

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

TIREUR D'ÉLITE

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

- Vous touchez votre cible sans prendre en compte le niveau de protection d'une armure si elle en porte une ou bien d'une protection naturelle lors de la résolution des *Dégâts*.
- Vous touchez votre cible dans la localisation de votre choix. Si vous choisissez la tête de votre cible, celle-ci meurt sur le coup. Si votre cible est un autre survivant, vous devez tout d'abord effectuer un jet d'**Empathie** et le rater (voir page 58).
- Vous touchez une cible supplémentaire.
- Vous ne révélez pas votre position.

TUEUR NÉ

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

VIGILANCE

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



COMBATS & TRAUMAS



LE TEMPS & L'ESPACE

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

PLANS & ZONES

Un violent conflit se joue généralement à l'aide d'un plan de l'endroit où vos personnages se trouvent pour se battre pour leur propre vie. Le plan est divisé en zones. Une zone est généralement une pièce, un couloir ou une zone de terrain. La taille d'une zone varie, de quelques pas à environ 25 mètres. Une zone est généralement plus petite dans un environnement exigu que dans un terrain ouvert.

Dans les scénarios préétablis, les zones sont généralement indiquées sur une carte de localisation. Pour des rencontres aléatoires créées à la volée, le MJ peut faire un rapide croquis de la zone ou simplement la décrire.

JOUER SANS PLAN

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

PARTICULARITÉS DES ZONES

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

ENCOMBRÉE

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

ÉTROITE

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

FAIBLEMENT ÉCLAIRÉE

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

PLONGÉE DANS L'OBSCURITÉ

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

MÉTÉO

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

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

Pluie verglaçante : bien que la libération de la pluie (grésil) ne fasse pas augmenter les pénalités de vision, cela rend les surfaces beaucoup plus glissant (-2 aux jets de **Conduite** et de **Mobilité**). Pour les PJ sans une protection adéquate, cela peut également conduire à un état d'*Hypothermie* à cause de l'humidité et du froid.

Neige : selon la profondeur, la neige peut être plus qu'une simple gêne. De la neige jusqu'aux genoux empêche toutes courses, et jusqu'à la taille (ou plus profonde) cela est considéré comme une zone *encombrée*. Les environnements froids peuvent rapidement causer un état d'*Hypothermie* pour les PJ sans protection.

Brouillard : un léger brouillard peut interférer avec la vision à *Longue* distance (-1 aux jets de **Reconnaissance**, de **Conduite**, d'**Inspection** et de **Combat à distance**), mais un brouillard épais peut gêner toute vision (-2 à *Moyenne* et à *Courte portée*).

Canicule : les températures élevées ne gênent pas la vision ou les déplacements, mais les PJ doivent augmenter leur consommation d'*Eau* de 1 fois par Quart ou risquer de se retrouver *Déshydratés*.

Vents violents : un vent violent devient une nuisance quand il gêne les jets de **Mobilité** (-2 à l'allure en remontant le vent, +1 en position vent arrière) et un danger en hauteur (-2 aux jets de **Conduite** et de **Mobilité**).

FRONTIÈRES & LIGNES DE VUE

La frontière entre deux zones adjacentes peut être ouverte ou bloquée par un mur. Une frontière bloquée peut avoir une porte ou une trappe, comme indiqué sur la carte, permettant le passage d'une zone à l'autre.

Les frontières ouvertes ne bloquent pas la vision ou le mouvement. Une frontière fermée bloque généralement la ligne de vue même si elle comporte une porte ou une trappe — à moins que vous ne soyez activement debout près de l'ouverture et que vous regardiez à travers.

DISTANCES

La distance entre vous et vos adversaires est divisée en cinq catégories, un modificateur variable s'applique aux jets de **Combat à distance** pour toucher une cible. Si une cible se trouve au-delà de la portée effective de votre arme, il est impossible pour vous de l'atteindre même si vous réussissez votre jet (voir Chapitre 6).

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

MESURE DU TEMPS

Selon la situation, trois unités de temps distinctes sont utilisées durant une séance de jeu. La durée exacte d'un Round, d'un Tour et d'un Quart peut varier selon la situation. C'est le travail du MJ de suivre le temps et de déterminer quand un autre Round, Tour ou Quart a passé. Une journée type est généralement composée de quatre Quarts : matin, journée, soir et nuit.

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





LE MODE EXPLORATION

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

DÉPLACEMENT ENNEMI

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

ENNEMIS ACTIFS ET PASSIFS

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

DÉTECTION

En *mode exploration*, les ennemis *passifs* situés dans la même zone que vous et dans votre ligne de vue sont automatiquement détectés. Si vous ne faites aucun effort pour être discrets, ils vous repéreront également ; un combat s'en suit (voir page 50). Si vous voulez passer sans qu'ils vous détectent faites un jet de **Mobilité** opposé à leur jet de **Reconnaissance**, vous recevrez un modificateur relatif à la distance à laquelle vous vous trouvez par rapport à eux (voir tableau ci-dessous). Les ennemis *actifs* qui vous ont repéré peuvent tenter de vous atteindre au moyen d'une attaque furtive. Dans ce cas le MJ vous informera qu'une menace rôde et se rapproche puis il fait un jet de **Mobilité** de l'ennemi opposé à un jet de **Reconnaissance** du PJ. En cas d'échec du jet de **Reconnaissance**, l'adversaire dispose d'une *Action lente* ou *rapide* gratuite contre le PJ (au choix du MJ). Vous ne pouvez pas repérer les ennemis *actifs* qui choisissent de rester dissimulés et qui ne vous attaquent pas, à moins que vous les ayez repérés grâce au Talent *Sens aiguisés* ou que le MJ estime que vous les découvrez en fouillant l'endroit spécifique où ils étaient cachés.

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

Longue	+2
Extrême	+3

RECHERCHER DES RESSOURCES

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

Dans un lieu que le MJ estime approprié, vous pouvez si vous le souhaitez effectuer un jet d'**Inspection**, avec un *Succès*, vous trouvez un objet dans la zone, déterminé par le scénario ou par le MJ (voir page 35). Vous pouvez cependant faire autrement et décider qu'à la place vous effectuez un jet de 1D66 sur la table des ressources aléatoires ci-contre en y rajoutant éventuellement +1 au résultat du dé par *Succès* supplémentaires obtenus à votre jet d'**Inspection**. Faire un jet sur la table des ressources aléatoires peut être souvent plus intéressant pour le PJ. Le MJ a toujours le dernier mot. Il est à noter que le Talent *Opportuniste* de l'Archétype *Charognard* permet d'échanger les dizaines et les unités, et vice-versa, du jet du D66 sur la table des ressources aléatoires.

LES LIEUX EXPLORÉS

Le temps nécessaire pour terminer la recherche dépend généralement de la taille du lieu fouillé, plus la surface de recherche est élevée et plus l'exploration prendra de temps. La plupart des bons coins ont déjà été nettoyé au cours des vingt-sept dernières années, c'est pourquoi il faudra prendre également en compte un modificateur suivant l'état du lieu que vous fouillez à votre jet d'**Inspection**.

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

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

1D66 RESSOURCES ALÉATOIRES

11	Révolver .500 Magnum chargé.
12	1D6 cartes de rationnement.
13	Hache d'incendie.
14	Paquet de cigarettes avec 2D6 cigarettes.
15	Briquet Zippo en état de marche.
16	Arme à feu vide (lancez 1D6. 1-2 : fusil, 3-4 : arme de poing, 5-6 : fusil de chasse).
21	Masse de chantier.
22	Flacon contenant 1D6 doses d'antibiotiques.
23	Sac de couchage spécial grand froid.
24	Produits d'hygiène (shampooing, savon, dentifrice, etc.).
25	Bouteille d'eau pleine (<i>Eau</i> +1).
26	Boîte de conserve pleine (<i>Rations</i> +1).
31	Filtre neuf pour masque à gaz (<i>Filtres à air</i> +1).
32	Bidon d'essence (<i>Carburant</i> +5)
33	Boîte de 30 cartouches (calibre au choix du MJ).
34	Sacoche à outils.
35	Hachette enfoncée dans la tête d'un cadavre.
36	Pistolet lance-fusée avec 1D3 fusées éclairantes.
41	Lingot d'or (= 250 cartes de rationnement).
42	Lampe-torche neuve.
43	Élément de base au choix (+1)
44	Boîte de 60 cartouches (calibre au choix du MJ).
45	Bouteille d'alcool.
46	Trousse de soins.
51	Pied de biche.
52	Boîte d'anxiolytiques contenant 2D6 comprimés.
53	Couvertures en bon état.
54	Boîte à cigares avec 1D6 cigares.
55	Fusil double-canons .12 chargé.
56	Plan complet du lieu fouillé.
61	Instrument de musique en parfait état.
62	Gilet en kevlar.
63	Machette plantée dans le cou d'un cadavre.
64	Pistolet-mitrailleur 9mm chargé.
65	Memento (vous trouvez un objet rassurant qui vous rappelle votre passé – <i>photo, jouet, livre, etc.</i> - votre niveau de Stress baisse de 1 point).
66	Coffre-fort (jet d' Artisanat avec malus de -3 pour l'ouvrir sans la combinaison. Lancez 1D6. 1-2 : pistolet .50 AE chargé, 3-4 : 1D6 lingots d'or, 5-6 : clés ouvrant toutes les portes verrouillées du lieu fouillé).

LÉGENDE SUR LE PLAN

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



Interaction : cette icône indique une interaction possible avec un élément de la zone et qui devra être résolu par un jet de Compétence ou d'Attribut (Exemple : *déverrouiller une porte, activer un mécanisme, etc.*).



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



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



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



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



Cartes de rationnement : cette icône indique la présence de cartes de rationnement. Ces cartes sont devenues les dernières devises valables dans les zones de quarantaine et sont couramment échangées afin de se procurer du matériel divers, ou encore être échangées contre un nombre de *Ration* équivalente. Le nombre de cartes sera indiqué le cas échéant.



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



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



Filtres à air : cette icône indique la présence de *Filtres à air* pour masque à gaz dans ce secteur et augmente de +1 ce *Consommable*.



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



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



Infectés : cette icône indique la présence d'infecté dans la zone. Le type d'infectés présents dans les lieux sera indiqué le cas échéant.



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



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



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



Coffre : cette icône indique la présence d'un coffre-fort dans la zone. Une combinaison à quatre chiffres est nécessaire pour l'ouvrir mais les PJ peuvent également forcer l'ouverture grâce à un jet d'**Artisanat** réussit avec un malus de -3 s'ils ne connaissent pas la bonne combinaison. Le contenu du coffre sera décrit le cas échéant.



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



Ascenseurs : cette icône indique la présence d'un ascenseur opérationnel dans la zone.

LOCALISER LES PJ SUR LE PLAN

Afin de bien représenter les PJ sur votre plan, il serait bon qu'ils puissent se munir de pions ou bien de jetons de différentes couleurs qui pourront les représenter, et les distinguer des différents PNJ sur le plan, ainsi il sera plus facile pour vous (et pour eux) de visualiser leurs déplacements et ceux de vos PNJ durant les phases du *mode exploration* et durant les combats.



ACTIONS & INITIATIVE

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

DÉTERMINER L'INITIATIVE

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

EFFET DE SURPRISE

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

CHANGER D'INITIATIVE

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

PERSONNAGES NON-JOUEURS

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

ACTIONS LENTES & RAPIDES

Lorsque le moment est venu d'agir durant un Round de combat, vous pouvez effectuer une *Action lente* et une *Action rapide*, ou bien deux *Actions rapides*.

Une *Action lente* consiste généralement à lancer les dés pour un jet de Compétence. Une *Action rapide* est plus rapide et ne nécessite pas toujours de lancer les dés, même si elle peut l'être. Consultez les listes des *Actions lentes* et *rapides* typiques ci-après.

Le fonctionnement des attaques est expliqué en détail dans ce Chapitre dans les sections *Combat à distance* et *Combat rapproché*.

DÉCRIVEZ VOS ACTIONS

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

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

ACTIONS LENTES	PRÉREQUIS	COMPÉTENCES
Attaquer au corps à corps	Avoir un adversaire au contact	Combat rapproché
Démarrer un moteur	Être dans un véhicule	-
Entrer ou sortir d'un véhicule	Être dans un véhicule ou à proximité	-
Explorer une zone	Être dans une zone	Inspection
Persuader	Votre adversaire peut vous entendre	Manipulation
Prodiguer les premiers soins	Victime blessée ou à l' <i>Agonie</i>	Soins médicaux
Ramper	Être allongé au sol	-
Recharger une arme lourde	Avoir une arme et des munitions	-
Tirer avec une arme à distance	Avoir une arme chargée en main	Combat à distance

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



MARQUER VOS ACTIONS

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

AIDER LES AUTRES

Si vous aidez un autre personnage-joueur ou un PNJ à effectuer une action, cela vous coûte une action du même type (*lente* ou *rapide*). Vous devez déclarer que vous aidez quelqu'un avant de lancer les dés. Aider les autres brise l'ordre d'Initiative dans le conflit. Pour en savoir plus sur l'aide, consultez le paragraphe *S'entraider* au Chapitre 3.

DÉPLACEMENTS

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



BATTRE EN RETRAITE

Si vous perdez un combat, il vaut mieux s'enfuir et peut-être revenir avec des renforts. Si vous voulez quitter le conflit immédiatement, et que vous n'avez pas d'ennemi à portée de tir, vous pouvez effectuer un jet de **Mobilité** — un jet réussi signifie que vous réussissez à vous échapper d'une manière ou d'une autre, et le conflit est terminé. Si le jet échoue, vous restez au combat avec votre adversaire et vous ne pouvez pas vous enfuir — vous restez où vous êtes. Vous ne pouvez pas fuir de cette façon si vous êtes piégé ou encerclé. Le MJ a toujours le dernier mot.

Vous ne pouvez pas utiliser votre jet pour dépasser un adversaire — vous devez fuir dans la même direction que celle d'où vous venez. Le MJ peut modifier votre jet en fonction du terrain et de la distance qui vous sépare de votre prochain adversaire.

DISTANCES	MODIFICATEURS
Courte	-1
Moyenne	-
Longue	+1

PORTES ET TRAPPES

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

RAMPER

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

ATTAQUES FURTIVES

La clé pour gagner un conflit est souvent d'attaquer quand votre ennemi s'y attend le moins. Vous pouvez y parvenir de plusieurs manières différentes. Lorsque vous traquez quelqu'un et que votre attaque le prend au dépourvu, on appelle cela une attaque furtive. Tout d'abord, lancez un jet d'opposition avec votre **Mobilité** contre un jet de **Reconnaissance** de votre cible. Vous subissez un modificateur en fonction de la distance à laquelle vous voulez vous approcher d'elle (voir le tableau ci-dessous). Si vous voulez attaquer en combat rapproché, vous devez vous déplacer à portée d'engagement de votre ennemi.

Si le jet de **Reconnaissance** de votre adversaire remporte l'opposition, il vous repère immédiatement à votre position de départ et il prend l'Initiative sur vous. Si c'est votre jet de **Mobilité** qui remporte l'opposition, vous obtenez une action gratuite (*lente* ou *rapide*, mais pas les deux) avant de prendre l'Initiative. Votre adversaire ne peut pas bloquer une attaque furtive, celle-ci est toujours effectuée individuellement, par un attaquant contre une cible.

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

EMBUSCADE

Un type particulier d'attaque furtive est l'embuscade ; vous attendez que votre ennemi se montre et vous l'attaquez lorsqu'il s'approche. Lorsque vous tendez une embuscade à quelqu'un, vous effectuez un jet de **Mobilité** opposé au jet de **Reconnaissance** de l'adversaire comme décrit ci-dessus, mais avec un modificateur de +2 pour l'attaquant, puisque c'est la cible et non l'attaquant qui se déplace.

Les embuscades peuvent être menées par un groupe ou contre un groupe de cibles. Si l'attaque est menée par un groupe plutôt qu'un seul individu, utilisez les règles sur la furtivité de groupe (voir page 36).



NEUTRALISATION

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

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

CONFLITS SOCIAUX

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

intérêts, quelle que soit la qualité de votre jet. Lorsque vous essayez de convaincre, d'intimider ou de bluffer quelqu'un, faites un jet opposé de **Manipulation**. Cela compte comme une *Action lente* pour vous. Si vous parvenez à persuader votre adversaire, il doit soit faire ce que vous voulez, soit intensifier immédiatement le conflit et vous attaquer en utilisant la violence physique. Même si votre adversaire choisit de faire ce que vous voulez, il peut toujours exiger quelque chose en retour. Le MJ décide de ce que cela implique, mais cela doit être suffisamment raisonnable pour que vous puissiez répondre à ces demandes. C'est à vous d'accepter ou non l'accord.

POSITIONS DE NÉGOCIATION

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

Chacun des facteurs suivants rajoute +1 à votre jet :

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

Chacun des facteurs suivants enlève -1 à votre jet :

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

MANIPULER UN GROUPE

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

COMBAT RAPPROCHÉ

Lorsque vous attaquez quelqu'un à mains nues ou avec une arme de contact, vous utilisez la Compétence **Combat rapproché**. Le combat au corps à corps se déroule généralement au *Contact* de votre cible. Vous pouvez vous battre sans arme ou utiliser une arme, ce qui vous donne généralement un bonus à votre jet. Sortir une arme de contact de sa gaine ou d'une ceinture est considéré comme une *Action rapide*. Pour attaquer un adversaire au corps à corps, vous devez être debout, si vous êtes couché au sol, vous devez d'abord effectuer une *Action rapide* pour vous relever avant de pouvoir attaquer. Lorsque vous êtes en position couchée, les ennemis debout obtiennent un modificateur de +2 sur toutes les attaques au corps à corps contre vous. Si votre jet de **Combat rapproché** est réussi, votre attaque touche sa cible et vous lui infligez des dommages d'une valeur égale à la valeur de *Dégâts* de l'arme utilisée. Les dommages d'une attaque au corps à corps peuvent être atténués par l'utilisation d'une protection (voir Chapitre 6).

BLOQUER UNE ATTAQUE

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

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

ESQUIVER UNE ATTAQUE

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

IMMOBILISER UN ADVERSAIRE

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





votre adversaire se retrouve immobilisé durant 1 Round, après quoi il pourra retenter de se libérer le Round suivant. Cette action ne fonctionne contre une *cible imposante*.

COMBAT À DISTANCE

Lorsque vous attaquer quelqu'un à distance, vous faites un jet de **Combat à distance** et devez évidemment avoir une arme à distance en main, même s'il s'agit simplement d'un objet à lancer. Vous devez également être capable de voir clairement votre cible. Dégainer une arme à distance est considéré comme une *Action rapide*, tandis que tirer avec une arme à distance est une *Action lente*.

VISER UNE CIBLE

Si vous prenez le temps de bien viser avant de presser la détente, vous obtenez un bonus de +2 à votre jet d'attaque. Viser une cible est considéré comme une *Action rapide*. Si vous faites autre chose que de tirer après avoir visé, ou si vous êtes blessé, vous perdez l'effet de cette action et vous devez passer une autre *Action rapide* pour viser à nouveau. La taille des cibles peut également affecter votre tir, suivant que vous visiez une *cible imposante* comme un véhicule, ou bien une *cible de petite taille* comme par exemple un objet tenu dans la main.

FACTEURS	MODIFICATEURS
La cible est imposante	+2
La cible est de petite taille	-2
Viser la cible	+2

DISTANCE DES CIBLES

Toutes les armes à distance possèdent une *Portée* qui indique la catégorie de distance maximale à laquelle celle-

ci peut être efficace, si votre cible se trouve au-delà de la portée maximale indiquée par votre arme vous n'avez aucune chance de l'atteindre (voir Chapitre 6). Si votre cible se trouve à *Moyenne* portée, vous subissez un malus de -1, à *Longue* portée, un malus de -2 et au *Contact*, un malus de -3, car il est difficile de tirer sur une cible aussi proche, sauf si vous tirez sur un ennemi sans défense ou à son insu, dans ce cas vous obtenez un bonus de +3.

DISTANCES	MODIFICATEURS
La cible est au <i>Contact</i>	-3/ +3
La cible est à <i>Courte</i> portée	-
La cible est à <i>Moyenne</i> portée	-1
La cible est à <i>Longue</i> portée	-2
La cible est à une portée <i>Extrême</i>	-3

VISIBILITÉ & MÉTÉO

Pour toucher une cible, il faut que vous ayez un contact visuel avec elle, si votre visibilité sur la cible est obstruée à cause de la météo ou de l'environnement, votre tir subit un modificateur variable suivant le facteur. Ces modificateurs peuvent se cumuler entre eux.

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



TIR AUTOMATIQUE

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

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

SE METTRE À L'ABRI

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

Tout abri dispose d'un niveau de protection et fonctionne comme une armure, absorbant les dommages et réduisant le niveau de protection de 1 point par point de *Dégâts* infligé à l'abri, lorsque le niveau de protection de l'abri est réduit à zéro, il ne vous protège plus et vous vous retrouvez totalement à découvert, tout simplement.

EXEMPLES D'ABRIS

NIVEAUX DE PROTECTION

Mobilier	2
Paroi en placo	3
Mur en briques	4
Mur en bois	5
Tronc d'arbre	6
Mur épais	8
Bloc de béton, rocher	10
Paroi en acier trempé	12

SURVEILLANCE

En tant qu'*Action rapide*, vous pouvez prendre une position de surveillance dans une direction précise, tant que vous avez une arme à distance et qu'aucun ennemi n'est à portée de tir. Cela signifie que vous visez dans la direction spécifiée et que vous êtes prêt à tirer. Entre le moment où vous prenez la position de surveillance et celui où vous devez agir au prochain Round, vous pouvez tirer sur une cible dans la direction choisie. Vous pouvez tirer quand vous voulez dans l'ordre du tour, et votre tir est résolu avant toutes les autres actions — même si elles sont déjà déclarées. Par exemple, si un ennemi dans la direction que vous visez déclare qu'il veut tirer, vous pouvez tirer en premier. L'ennemi n'est pas autorisé à modifier son attaque après votre attaque de surveillance.

Tirer en position de surveillance compte comme une attaque normale. Par conséquent, vous devez conserver votre *Action lente* pendant le Round pour toute attaque de surveillance que vous souhaitez effectuer. Si vous et un ennemi prenez tous deux des positions de surveillance l'un contre l'autre, et que tous deux choisissent de tirer l'un contre l'autre, alors un jet de **Combat à distance** opposé détermine quelle attaque sera lancée en premier. Ce jet ne compte pas comme une action pour les tireurs.



PERTE DE SURVEILLANCE

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

GÉRER LES MUNITIONS

La gestion des munitions dans *THE LAST OF US*, le jeu de rôle utilise un système numérique classique. Chaque arme à feu possède une valeur *Munitions* indiquant sa capacité maximale, soit combien de fois cette dernière peut être déclenchée avant de devoir être rechargée. Si le jet de **Combat à distance** est un *Succès*, la valeur *Munitions* de l'arme est réduite de 1, 2, 3 ou 10 points suivant le cas. Les armes possédant la particularité *Tir unique* doivent être rechargées après chaque jet d'attaque. Recharger une arme à feu légère demande une *Action rapide* et recharger une arme lourde demande une *Action lente*.

Lorsque la tension monte, il se peut que vous perdiez votre sang-froid et défouillez comme un taré, gaspillant ainsi vos munitions au risque d'être à sec au pire moment possible. Chaque *Désastre* sur un jet de **Combat à distance** avec une arme semi-automatique fait baisser la valeur *Munitions* de votre arme de 2 points supplémentaires. Lorsque cela arrive durant un *Tir en rafale*, votre arme s'enraye et ne peut plus faire feu, il vous faudra un jet d'**Artisanat** réussi ainsi qu'un Round de combat complet pour la remettre en état.

CHAQUE BALLE EST SACRÉE

Dans un cadre post-apocalyptique comme *THE LAST OF US*, le jeu de rôle, la survie dépend souvent de savoir s'il vous reste encore quelques gouttes d'eau dans votre gourde ou encore une flèche dans votre carquois. Les personnages doivent garder un œil sur leurs munitions à

tout moment. Tenez bien compte de la quantité de cartouches ou de projectiles qu'il vous reste sur votre feuille de personnage.

ARMES DE TRAIT

Les arcs ne peuvent pas être « rechargés » en tant que tels — il faut plutôt passer une *Action rapide* pour préparer l'arc en encochant une flèche. Une fois que vous avez préparé votre arc, vous ne pouvez rien faire d'autre à part décocher ou bien viser — si vous faites autre chose, vous devez préparer l'arme à nouveau avant de pouvoir tirer.

Les arbalètes n'ont pas besoin d'être préparées de cette manière. Elles peuvent être portées chargées comme une arme à feu, mais leur rechargement est cependant plus lent et demande une *Action lente*. Les deux avantages majeurs des armes de trait sont qu'elles ont la particularité *Silencieux* et que les flèches des arcs ou que les carreaux d'arbalète peuvent être récupérés sur les cadavres de vos ennemis au prix d'une *Action rapide*.

Lors de *Désastre* à un jet de **Combat à distance** avec une arme de trait, en plus de rater votre cible, la corde de votre arme se casse, la rendant inutilisable jusqu'à sa réparation grâce à un jet d'**Artisanat** réussi.

LA VIOLENCE PHYSIQUE

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



SUBIR DES DOMMAGES

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

SE RETROUVER À L'AGONIE

Lorsque votre niveau de Santé atteint zéro, vous êtes à *l'Agonie*. Cela signifie que vous êtes mis hors d'état de nuire d'une manière ou d'une autre. Vous vous retrouvez au sol et sans connaissance. Faites un jet de 2D6 sur l'une des trois tables des blessures critiques ci-contre suivant la catégorie d'arme utilisée pour vous blesser. Si vous n'êtes pas tué sur le coup, vous êtes à peine conscient et vous ne pouvez que ramper ou marmonner à travers la douleur. Vous ne pouvez accomplir d'autres actions et vous ne pouvez faire de jet pour aucune Compétence.

Votre Santé ne peut pas descendre en-dessous de zéro mais si vous subissez d'autres dommages alors que vous êtes déjà à *l'Agonie*, vous devez effectuer un nouveau jet de 2D6 afin de recevoir une nouvelle blessure critique.

COUP DE GRÂCE

Un personnage à *l'Agonie* est sans défense. S'il s'agit d'un autre survivant et que vous voulez lui porter un *Coup de grâce* afin de l'achever, vous devez tout d'abord effectuer et rater un jet d'**Empathie** (Attribut seulement). Même si le jet échoue, votre niveau de Stress augmente de 1 point et votre **Humanité** baisse de 2 points (voir page 61), tuer de sang-froid n'est pas aussi facile que vous pourriez le penser. Les personnages qui possèdent le Talent *Sans pitié* peuvent exécuter d'autres survivants sans défense sans avoir à effectuer de jet d'**Empathie** ou voir cette action affecter leur niveau de Stress.

RÉCUPÉRATION

Contrairement aux autres jeux de rôle utilisant le système *Year Zero Engine*, *THE LAST OF US*, le jeu de rôle adopte une approche qui se veut plus réaliste concernant la gestion des blessures infligées aux personnages.

SE REMETTRE SUR PIEDS

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

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

BLESSURES CRITIQUES

Lorsque vous êtes à *l'Agonie* vous subissez automatiquement une blessure critique, vous devez lancer 2D6 sur l'une des trois tables ci-contre suivant la catégorie d'arme utilisée pour connaître la gravité de votre état.

2D6	BLESSURES CRITIQUES PAR ARMES À DISTANCE	FATALE	LIMITE DE TEMPS	SÉQUELLES	TEMPS DE GUÉRISON
2	Éraflé	Non	-	Cicatrice.	1D3 jours
3	Main perforée *	Non	-	Impossible d'utiliser cette main.	1D6 jours
4	Pied perforé *	Non	-	Courir devient une <i>Action lente</i> , Mobilité -1.	1D6 jours
5	Épaule perforée *	Non	-	Impossible d'utiliser ce bras.	1D6 jours
6	Cuisse perforée *	Non	-	Impossible de courir, Mobilité -1.	1D6 jours
7	Genou perforé *	Non	-	Impossible de courir, Mobilité -2.	2D6 jours
8	Perforation intestinale	Oui, -1	1 Quart	Maladie de Virulence 6 (voir page 68).	2D6 jours
9	Hémorragie Interne	Oui, -1	1 Quart	Impossible de courir, Mobilité et Endurance -2.	2D6 jours
10	Poumon perforé	Oui, -2	1 Tour	Mobilité et Endurance -2.	3D6 jours
11	Cœur transpercé	Oui	-	Votre cœur bat pour la toute dernière fois.	Mort
12	Crâne perforé	Oui	-	Le projectile traverse votre tête de part en part.	Mort

2D6	BLESSURES CRITIQUES PAR ARMES BLANCHES	FATALE	LIMITE DE TEMPS	SÉQUELLES	TEMPS DE GUÉRISON
2	Balafré	Non	-	Cicatrice.	1D3 jours
3	Perte de plusieurs doigts *	Non	-	Impossible d'utiliser cette main.	1D6 jours
4	Épaule tailladée *	Non	-	Impossible d'utiliser ce bras.	1D6 jours
5	Cuisse lacérée *	Non	-	Courir devient une <i>Action lente</i> .	1D6 jours
6	Oreille tranchée *	Non	-	Reconnaissance -2.	2D6 jours
7	Œil crevé *	Non	-	Combat à distance et Reconnaissance -2.	2D6 jours
8	Empalé	Oui, -1	1 Tour	Endurance -1.	3D6 jours
9	Amputation **	Oui, -1	1 Tour	Impossible d'utiliser ce bras ou Impossible de courir.	Permanent
10	Gorge tranchée	Oui, -2	1 Round	Endurance -2.	3D6 Jours
11	Éventration	Oui	-	Vos tripes se répandent sur le sol dans un flot de sang.	Mort
12	Décapitation	Oui	-	Votre tête se sépare de votre corps. Fin de l'histoire.	Mort

2D6	BLESSURES CRITIQUES PAR ARMES DE MÊLÉE & MAINS NUES	FATALE	LIMITE DE TEMPS	SÉQUELLES	TEMPS DE GUÉRISON
2	Sonné	Non	-	-1 à tous les jets.	1 Tour
3	Douleurs atroces	Non	-	Le niveau de Stress augmente de +1 point.	1 Tour
4	Gros hématome	Non	-	Endurance et Mobilité -1.	1 Tour
5	Coup dans l'aine	Non	-	Mobilité -2.	1 Tour
6	Dents cassées	Non	-	Manipulation -2.	1 Quart
7	Nez cassé	Non	-	Manipulation et Reconnaissance -2.	1D3 jours
8	Côtes cassées *	Non	-	Mobilité et Combat rapproché -2.	3D6 jours
9	Fracture ouverte **	Non	-	Impossible d'utiliser ce bras ou Impossible de courir.	3D6 jours
10	Commotion cérébrale	Oui, -1	1 Quart	Inconscience durant 1D6 Tour. Mobilité -2.	3D6 jours
11	Nuque brisée	Oui	-	Un craquement sec met fin à votre existence.	Mort
12	Crâne fracassé	Oui	-	Votre crâne explose sous la violence de l'impact.	Mort

* Lancez 1D6 : 1-3 côté droit, 4-6 côté gauche

** Lancez 1D6 : 1-2 jambe droite, 3-4 jambe gauche, 5 bras droit, 6 bras gauche



LA MORT

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

SAUVER VOTRE PEAU

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

CUMULER LES BLESSURES CRITIQUES

Si vous êtes à *l'Agonie* et que vous avez subi une ou plusieurs blessures critiques dites *Fatales* en même temps, deux jets de soins distincts sont nécessaires : un pour vous sauver la vie, et un autre pour vous remettre sur pied. Ces deux jets peuvent être effectués dans l'ordre que vous préférez. Un personnage peut normalement endurer un nombre de blessure critique égal à la valeur de son Attribut **Vigueur**, au-delà, c'est la mort instantanée.

PNJ à l'Agonie : les PNJ peuvent se retrouver à *l'Agonie* au même titre que les PJ. Un PNJ peut soigner un PJ et vice versa. Cependant, les dés ne sont généralement pas

lancés lorsqu'un PNJ soigne un autre PNJ — c'est le MJ qui décide de ce qui se passe. Le MJ peut également décider qu'un PNJ qui se retrouve à *l'Agonie* meurt directement après avoir reçu une blessure critique.

MORT INSTANTANÉE

Un résultat de 11 ou 12 sur n'importe laquelle des tables des blessures critiques vous tue sur le coup. Si vous tombez dessus lors de votre jet, c'est terminé pour vous, il est temps de vous créer un nouveau personnage.

Gérer la mort des personnages : commettre une erreur dans le monde de *THE LAST OF US*, le jeu de rôle ne pardonne pas et il est très facile pour un PJ de mourir. Cependant, ne voyez pas la mort d'un personnage comme un échec mais plutôt comme un point fort de votre histoire, une scène tragique qui restera dans les mémoires, un camarade qui sera pleuré et qui sera vengé... Puis revenez à l'action dès que possible.

LA GUÉRISON

Chaque blessure critique fait subir à la victime des séquelles spécifiques durant le temps de guérison, exprimé en Tour, en Quart ou bien en nombre de jours. Si quelqu'un pratique sur vous des soins journaliers pendant que vous vous remettez d'une ou plusieurs blessures critiques et réussit un jet de **Soins médicaux**, le temps de guérison est divisé par deux. Les jets effectués pour vous sauver la vie ne compte pas, cependant il faut effectuer un nouveau jet afin de réduire votre convalescence.

Notez bien que chaque blessure critique possède un temps de guérison défini, vous pouvez récupérer tous vos points de Santé et quand même continuer à subir les effets d'une blessure critique durant un certain temps tant que celle-ci n'est pas totalement cicatrisée. Le temps de guérison des blessures causées par le Feu sont toujours doublés.



NATURE HUMAINE

Lorsque le monde s'est écroulé, le bien et le mal avaient perdu tout leur sens pour beaucoup. Les anciennes lois n'ayant plus cours et c'était maintenant la loi du plus fort qui dominait le No man's land, les survivants s'étaient endurcis à tel point qu'ils étaient devenus égoïstes et sans pitié, persuadés qu'il s'agissait de la seule manière de survivre. Mais d'autres ont cependant décidé que ce n'était pas une fatalité et qu'une autre voie était possible.

Dans *THE LAST OF US*, le jeu de rôle, tous les survivants, qu'il s'agisse des PJ ou des PNJ, possèdent un Attribut spécial appelé **Humanité**, dont la valeur de base dépend de l'Archétype que le joueur aura choisi. L'**Humanité** d'un personnage exprime ses principes et son code moral personnel, cet attribut est gradué sur une échelle allant de -50 à +50. Une personne possédant un score d'**Humanité** de +50 sera considérée comme un véritable saint, incapable de violence ou de mensonge envers quiconque alors qu'une personne ayant un score de -50 sera le pire des salauds, capable de n'importe quel acte barbare et n'éprouvant pas la moindre compassion envers son prochain. Un individu possédant une **Humanité** neutre, située entre -9 et +9, aura trouvé un juste équilibre, étant à la fois capable du meilleur, comme du pire.

MODIFICATEURS AUX JETS D'EMPATHIE

En termes de jeu, l'**Humanité** intervient lorsque le PJ prend certaines décisions moralement discutables concernant un autre survivant, les infectés ou les animaux n'entrant pas dans ces considérations. Lorsque les

circonstances l'exigent ou bien que le MJ le décide, les PJ devront faire un jet d'**Empathie** (Attribut seulement, et le jet ne peut pas être poussé) soumis à un modificateur variable selon la valeur d'**Humanité** de votre personnage.

Si votre jet d'**Empathie** est un échec, vous réussissez à dépasser vos propres limites morales et vous agissez, vous devrez maintenant en assumer les conséquences psychologiques, si le jet d'**Empathie** est réussi, vous êtes incapable de passer à l'acte et vous pouvez même, dans les cas les plus extrêmes, subir un jet de Panique (voir page 63). Le MJ a toujours le dernier mot.

HUMANITÉ	MODIFICATEUR AUX JETS D'EMPATHIE
+50	+3
+30	+2
+10	+1
+0	-
-10	-1
-30	-2
-50	-3

LA LUMIÈRE & LES TÉNÉBRES

Le score d'**Humanité** d'un personnage pourra fluctuer tout au long de sa vie et dépendra des actions qui pourront faire évoluer sa personnalité et de la voie qu'il voudra suivre. Dans le monde de *THE LAST OF US*, le jeu de rôle, votre personnage peut suivre deux chemins moraux, la *Voie des Ténébres*, plus facile et qui vous permettra de vous libérer du fardeau de l'éthique, et la *Voie de la Lumière* qui vous permettra d'élever votre conscience. Emprunter l'une ou l'autre de ces voies aura des conséquences pour votre personnage.

Vous trouverez dans le tableau ci-dessous quelques exemples d'actions ou d'événements susceptibles de faire fluctuer en négatif et en positif votre score d'**Humanité**.

EXEMPLES D'ACTIONS & D'ÉVÈNEMENTS	HUMANITÉ
Assister impuissant à la mort d'un proche	-2 points
Battre quelqu'un à mort	-1 point
Commettre une agression sexuelle	-3 points
Exécuter une personne de sang-froid	-2 points
Laisser quelqu'un mourir volontairement	-1 point
Montrer de la compassion à un inconnu	+1 point
S'adonner volontairement au cannibalisme	-3 points
Sauver la vie d'un autre survivant	+2 points
Subir de terribles tortures	-4 points
Subir une agression sexuelle	-5 points
Torturer quelqu'un	-2 points



LA VOIE DES TÉNÈBRES

Choisir d'être indifférent, égoïste ou cruel est considéré pour beaucoup comme étant le seul choix de vie possible dans ce monde pourri où seuls les forts survivent. Ceux qui font le choix de suivre la *Voie des Ténèbres* le font parce que c'est beaucoup plus simple et parce que cela ne demande aucun effort particulier. Les PJ dotés d'une **Humanité** négative auront beaucoup plus de facilité à commettre des actes immoraux mais leurs conséquences sur le long terme seront plus difficiles à gérer et pourront même les faire sombrer dans la folie (voir page 64).

- **-10 en Humanité** : vous commencez à arpenter la *Voie des Ténèbres* et votre **Humanité** négative peut être perçue par certaines personnes, notamment les animaux et les enfants, qui se retrouvent mal à l'aise et parfois agressifs en votre présence. Vous développez un premier trouble mental et vous subissez un malus de -1 à tous vos jets d'**Empathie**.
- **-30 en Humanité** : vous avez déjà commis des actes impardonnables qui pèsent sur votre conscience. Vous obtenez un bonus de +1 à vos jets de **Manipulation** lorsque vous tentez de menacer ou d'intimider un PJ ou un PNJ ayant une valeur d'**Humanité** comprise entre +5 et -20 et vous obtenez gratuitement le Talent *Sans pitié*. Vos nuits sont généralement remplies de cauchemars où les visages de vos victimes reviennent vous hanter. Vous développez un second trouble mental et vous avez un malus de -2 à tous vos jets d'**Empathie**.
- **-50 en Humanité** : vous êtes un monstre totalement dépourvu de compassion. Vous pouvez accomplir les pires atrocités qui soient sans que cela ne provoque le moindre remord ni le moindre problème moral, et les très rares fois où cela arrive, vous les faites taire grâce à la drogue ou bien l'alcool. Vous développez un troisième trouble mental et vous subissez un malus de -3 à tous vos jets d'**Empathie**.

LA VOIE DE LA LUMIÈRE

Vous n'avez pas choisi la facilité mais avez décidé de vivre selon des principes éthiques, c'est ce qui vous différencie des animaux ou des infectés. Ceux qui font le choix de suivre la *Voie de la Lumière* doivent lutter chaque jour pour ne pas renier leurs principes ou le code de conduite qu'ils se sont imposés. Les PJ dotés d'une **Humanité** positive auront beaucoup plus de mal à commettre des actes immoraux et y seront plus sensibles dans l'immédiat, mais ils seront également plus à même d'en gérer les conséquences sur leur conscience sur le long terme.

- **+10 en Humanité** : vous commencez à arpenter la *Voie de la Lumière* et votre **Humanité** positive peut être perçue par certaines personnes, notamment les animaux et les enfants qui se sentent rassurés en votre présence. Vous avez un bonus de +1 à tous vos jets d'**Empathie** mais lorsque vous ratez votre jet, vous devez immédiatement faire un jet de Panique.
- **+30 en Humanité** : on vous considère comme quelqu'un d'honnête, de droit et d'altruiste. Les personnes dotées d'une valeur d'**Humanité** positive ou neutre se sentent en sécurité en votre présence et voient leur niveau de Stress baisser de 1 point supplémentaire par heure lorsque vous êtes près d'eux, de plus vous obtenez gratuitement le Talent *Bon samaritain*. Vous avez un bonus de +2 à tous vos jets d'**Empathie** mais lorsque vous ratez votre jet, vous devez immédiatement faire un jet de Panique.
- **+50 en Humanité** : vous êtes quelqu'un de charitable qui a renoncé à toute forme de violence envers les autres survivants, vous êtes le genre de personne qui fait passer la sécurité des autres avant sa propre vie. Vous dégagez une telle aura que les personnes possédant une valeur d'**Humanité** comprise entre +15 et -40 ne peuvent tout simplement pas se montrer violents à votre égard. Vous avez un bonus de +3 à tous vos jets d'**Empathie**.

STRESS & PANIQUE

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

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



JETS DE PANIQUE

Lorsque la tension est trop forte, vous risquez de péter les plombs. Chaque fois que l'une des situations ci-dessous se produit, vous devez effectuer un jet de Panique en lançant 1D6 et en y ajoutant votre niveau de Stress actuel, puis lisez le résultat sur le tableau ci-dessous :

- Vous êtes témoin de certains effets d'un jet de Panique affectants l'un de vos alliés (PJ ou PNJ).
- Vous obtenez au moins un *Désastre* sur l'un de vos dés de Stress. Vous ne pouvez pas pousser le jet.
- Vous possédez une valeur d'**Humanité** comprise entre +10 et +49 et avez raté votre jet d'**Empathie**.
- Vous rencontrez une créature terrifiante ou bien vous êtes témoin d'événements horribles.
- Vous subissez une blessure critique.

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

REPRENDRE SON SANG-FROID

Certains effets des événements de la table des jets de Panique sont immédiats ou ne durent que le temps d'un Round. D'autres cependant peuvent perdurer jusqu'à ce que l'un de ces événements se produisent :

- Un autre personnage utilise une *Action lente* et vient à votre secours, il doit réussir un jet de **Commandement** pour vous sortir de votre panique.
- Vous vous retrouvez à l'*Agonie*.
- Une heure entière s'est écoulée.

FAIRE RETOMBER LA TENSION

Chaque heure passée à vous reposer dans un lieu sûr et protégé de vos ennemis (du moins à votre connaissance) vous permet de réduire votre niveau de Stress de 1 point. Vous ne pouvez pas faire de jets de Compétences lorsque vous vous reposez et si votre repos est interrompu, il ne compte pas et votre Stress ne redescend pas. Un moment d'intimité entre deux partenaires consentants est également un moyen très efficace pour faire retomber la pression et permet aux deux amants de faire redescendre leurs niveaux de Stress à zéro. Certaines substances peuvent également être utilisées afin de réduire le stress.

UTILISER DE VOTRE OBJET FÉTICHE

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

TROUBLES MENTAUX

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

2D6

TROUBLES MENTAUX

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

AUTRES PÉRILS

La violence physique n'est pas toujours le seul danger qui guette les survivants de *THE LAST OF US*, le jeu de rôle, comme vous allez le constater, il existe en ce monde bien des manières de souffrir et certaines d'entre-elles peuvent même parfois être pires que la mort.

ÉTATS PHYSIQUES

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

AFFAMÉ

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

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

DÉSHYDRATÉ

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

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

ÉPUISE

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

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

HYPOTHERMIE

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

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

INFECTÉ

Lorsque vous êtes blessé par la morsure d'un infecté ou que vous vous retrouvez dans un milieu contaminé infesté de spores et que vous en respirez, vous vous retrouvez *Infecté* par le Cordyceps et subissez les effets suivants :

- Votre niveau de Stress augmente de 1 point tous les Quarts et vous ne pouvez pas soulager votre Stress. Si vous avez été mordu à un bras ou à une jambe et que l'on vous ampute dans les 1D6 minutes qui suivent la morsure, vous vous retrouvez à l'*Agonie* et devez faire un jet de *Trépas*. Si vous survivez, après 1 Quart de repos total vous n'êtes plus *Infecté*.
- Après 1 Quart, vous commencez à être assailli par de terribles mouches de tête et des saignements de nez, et vous ressentez des douleurs atroces dans tout le corps. Vous subissez un malus de -1 à tous vos jets.
- Après 4 Quarts, les migraines sont de plus en plus fortes et la douleur devient insupportable. Vous avez de plus en plus de mal à mémoriser des informations. Vous subissez un malus de -2 à tous vos jets.
- Après 8 Quarts, vous vous mettez à trembler et à grogner, vos yeux deviennent oranges, se gorgent de sang ou bien se mettent à saigner abondamment. Votre premier réflexe sera de sauter à la gorge de la première personne non-infectée qui se retrouve dans votre champ de vision afin de la contaminer. Vous devenez un Coureur. C'est la fin de l'aventure.



CHUTES

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

DROGUES, POISONS & MALADIES

La chute de la civilisation n'a pas éliminé tous les travers de l'ancien monde, il existe des centaines de substances présentées comme étant illicites ou encore mauvaises pour la santé. Les drogues, les poisons et les maladies sont mesurés en fonction de leur *Virulence*. Si vous ingérez un poison ou une drogue d'une manière ou d'une autre, ou encore si vous êtes victime d'une maladie, lancez un jet opposé contre le MJ — il lance un nombre de dés égal à la *Virulence* de la substance et vous lancez un jet d'**Endurance**. Si le poison gagne, vous en subissez les effets décrits, si c'est le jet d'**Endurance** qui l'emporte, vous résister aux effets de la substance. Chaque substance possède les caractéristiques suivantes ;

- **Rapidité** : détermine le temps de réaction de la substance, exprimé en Round, en Tour ou en Quart.
- **Durée** : indique combien de temps la substance influence l'organisme du personnage.

LES DROGUES

Les toxicomanes ont recourant aux narcotiques afin de fuir durant un temps les cruelles réalités de la vie. L'addiction de certains résidents des ZQ est devenue un business très lucratifs dirigés par des trafiquants de drogue et

des contrebandiers peu scrupuleux. Le prix d'une dose de drogue peut être très variables suivant la substance, plus d'information vous seront données dans le Chapitre 9. À forte dose, toute drogue peut se transformer en un poison mortel pour l'organisme. La drogue modifie les perceptions du personnage ainsi que ses capacités de jugement.

À chaque fois que vous consommez de la drogue ou de l'alcool à forte dose vous augmentez vos chance de devenir accro, vous devrez alors effectuer un jet d'**Endurance** avec un modificateur variable suivant la drogue, en cas d'échec vous développer le trouble mental *Toxicomanie*.

DROGUES	VIRULENCE	RAPIDITÉ	DURÉE
Alcool	3 et + (+0)	(Vigueur) Tours	1 Quart
Marijuana	4 (-1)	1 Tour	1 Quart
LSD	5 (+0)	1D3 Rounds	1 Quart
Antidouleurs	6 (-2)	1 Tour	1 Quart
Opium	7 (-2)	1D3 Rounds	1 Quart
Méth	8 (-3)	1D3 Rounds	(Vigueur) Tours

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

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

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

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

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

Méth : la méth, ou méthamphétamine, est un stimulant de synthèse augmentant temporairement la résistance et les performances physiques, il possède un fort pouvoir de dépendance. Sous ses effets, vous avez un bonus de +2 à tous vos jets lié à l'Attribut **Vigueur**. Une fois la durée d'effet dépassée, vous subissez en contrecoup un malus de -2 à tous vos jets durant 1D6 Quarts.

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

LES POISONS

Les poisons existent sous bien des formes et s'administrent de nombreuses façons ; par morsures, par ingestion, par inhalation ou par contact avec la peau. Après un certain temps de réaction vous commencez à ressentir les effets de l'empoisonnement, vous devez effectuer un jet d'**Endurance** opposé à la Virulence du poison, si la Virulence l'emporte votre niveau de Santé baisse d'autant de point par Round que la valeur de **Dégâts** du type de poison utilisé, si vous remportez l'opposition vous résistez aux effets et les **Dégâts** du poison sont divisés par 2 jusqu'au prochain Round, auquel cas vous devrez à nouveau faire un jet d'**Endurance** opposé au poison. Lorsque vous vous retrouvez à l'**Agonie** à cause d'un empoisonnement, vous tombez immédiatement inconscient et devez faire un jet de **Trépas** par Round jusqu'à ce que vous mouriez ou que vous soyez soigné.

POISONS	VIRULENCE	RAPIDITÉ	DÉGÂTS
Venin	6	1 Tour	1
Gaz soporifique	8	1D3 Rounds	2
Cyanure	10	1 Round	4
Gaz neurotoxique	12	1 Round	6

Cyanure : présenté sous forme de capsule et dégageant une forte odeur d'amende, le cyanure s'avale et provoque

un arrêt cardiaque très rapide. Durant les premières années de confinement, ces capsules étaient distribuées aux résidents de certaines zones de quarantaine qui se sont retrouvées débordées face à la prolifération de l'infection, leur laissant ainsi le choix d'une mort rapide.

Gaz soporifique : une fois respiré, la victime commence à ressentir des vertiges et finit par s'effondrer dans un profond sommeil lorsque son niveau de Santé atteint zéro. Elle finit par se réveiller d'elle-même au bout de 2D6 Tours.

Gaz neurotoxique : gaz de combat indolore et incolore développé par l'armée à base de phosphore et se présentant sous une forme liquide qui une fois au contact de l'air se transforme en gaz, il provoque une paralysie du système nerveux et du système respiratoire. Une fois le personnage à l'**Agonie**, la mort survient en 1D3 Rounds.

Venin : généralement sécrété par une morsure, la victime se sent fiévreuse et la partie du corps mordue enflie, après quelques instants elle souffre ensuite de paralysie et de crampes. Puis, après (score de **Vigueur**) heures d'agonie, la mort délivre la victime de ses souffrances. Le seul remède adéquat est d'administrer un sérum anti-venin avant que l'agonie de la victime ne se termine.

LES MALADIES

Les pathologies physiques représentent une sérieuse menace pour la santé. Contrairement aux drogues et aux poisons, les maladies sont plus insidieuses et s'attaquent au système immunitaire d'une personne contaminée.

En cas d'exposition à une contagion ou à une infection dangereuse, vous devez faire un jet d'opposition d'**Endurance** contre la Virulence suivant le type de maladie (voir tableau). Si vous n'obtenez aucun **Succès** à ce jet, vous subissez les effets ci-dessous :

MALADIES	VIRULENCE
Bégnine	3
Modérée	6
Grave	9

- Après un jour d'incubation les premiers symptômes de la maladie se déclarent, à ce moment-là votre niveau de Santé diminue de 1 point et votre niveau de Stress augmente de 1 point par jour. Vous ne pouvez pas récupérer vos points de Santé ou soulager votre Stress lorsque vous êtes malade.
- Faites un jet d'**Endurance** une fois par jour, à chaque échec vous perdez 1 point de Santé. L'utilisation d'antibiotiques apporte un bonus de +2 à votre jet d'**Endurance** pour combattre les effets de la maladie. Si vous vous retrouvez à l'**Agonie**, vous devez effectuer un jet de **Trépas** par jour jusqu'à ce que vous mouriez ou que vous soyez soigné.
- Dès que vous réussissez un jet d'**Endurance**, vous n'êtes plus malade après 1 Quart et vous commencez à récupérer votre Santé par guérison naturelle ou réduire votre Stress de façon normale.

ÉLECTROCUTIONS

Les électrocutions restent assez rares et n'apparaissent que dans les endroits susceptibles de contenir de l'électricité comme les zones de quarantaine ou certains refuges. Tant que la victime est en contact direct avec la source électrique elle subit un jet de dommages par Round. Les électrocutions sont mesurées en *Intensité*. Lorsqu'un personnage est électrocuté, lancez un nombre de dés égal à l'Intensité de la source électrique, il subit 1 point de dommage et +1 point de *Dégâts* par *Succès* obtenu. Si vous vous retrouvez à l'*Agonie* à cause d'une électrocution, ou si vous subissez une électrocution alors que vous êtes déjà à l'*Agonie*, vous devez faire un jet de *Trépas* à chaque Round jusqu'à ce que vous mouriez ou que vous soyez sauvé par un jet de **Soins médicaux**. De plus, il y a de fortes chances pour que cela provoque un embrasement, dans ce cas lancez 4D6, si vous obtenez au moins 1 *Succès*, la zone touchée prend feu (voir *Feu*).

INTENSITÉS	SOURCES	VALEUR
Faible	Courant domestique	5
Moderée	Générateur électrique	10
Élevée	Câble à haute-tension	15
Extrême	Puissance de la foudre	20

EXPLOSIONS

La force d'une explosion est mesurée en *Puissance de souffle*. Chaque personne se trouvant dans le *Rayon d'effet* de l'explosion au moment de la détonation subissent un nombre de dés de *Dégâts* égal à la *Puissance* de l'explosion. Pour chaque *Succès* obtenu, la victime encaisse 1 point de *Dégâts*. Les victimes au *Contact* de la détonation subissent 1 point de *Dégâts* supplémentaire. Plus d'informations sur les différents explosifs vous seront données dans le Chapitre 6.

FEU

Comme pour l'électricité, le feu est aussi mesuré en *Intensité* dépendant de la source du feu et chaque *Succès* inflige 1 point de *Dégâts*. Si vous subissez des dommages vous prenez feu et continuez à brûler et à subir une autre attaque au début de chaque Round, de plus l'Intensité augmente de 1 point par Round. Dès que le feu n'inflige plus de dommage, il s'éteint de lui-même. Vous, ou un ami au *Contact*, pouvez éteindre le feu avec un jet de **Mobilité** réussi (*Action lente*). Si vous vous retrouvez à l'*Agonie* à cause du feu, ou si vous subissez des dégâts de feu alors que vous êtes déjà à l'*Agonie*, vous devez faire un jet de *Trépas* à chaque Round jusqu'à ce que vous mouriez ou que vous soyez sauvé par un jet de **Soins médicaux**. Le temps de guérison dû aux brûlures est toujours doublé.

INTENSITÉS

SOURCES

VALEUR

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

NOYADE & SUFFOCATION

Tous les personnages sont censés savoir nager. En termes de déplacement, nager équivaut à ramper. Si vous vous retrouvez dans l'eau, vous devez faire un jet d'**Endurance** à chaque Tour pour rester à flot. Si vous coulez, vous devez faire un jet d'**Endurance** à chaque Round pour retenir votre souffle. Si vous échouez, vous commencez à vous noyer et vous votre niveau de Santé baisse de 1 point à chaque Round. Si vous vous retrouvez à l'*Agonie* lors de la noyade, vous devez effectuer un jet de *Trépas* chaque Round jusqu'à ce que vous mouriez ou que vous soyez sauvé par un jet de **Soins médicaux** réussit. Lorsque vous traversez une zone dont l'air est contaminé par des spores de Cordyceps et que votre masque à gaz se retrouve à court de *Filtres à air*, il ne vous reste plus beaucoup de temps à vivre. Vous allez commencer à respirer l'air que vous exhalez, créant ainsi un dangereux niveau de dioxyde de carbone qui finira par vous tuer. Lorsque votre Réserve de *Filtres à air* est épuisée vous devez faire un jet d'**Endurance** chaque Round ou après toutes activités physiques éprouvantes (combat, course, etc.), le premier jet ne subit aucun modificateur, puis les jets suivants subissent un malus de -1 cumulatif. Un échec au jet d'**Endurance** réduit votre niveau de Santé à zéro et vous vous écroulez, vous devez alors immédiatement effectuer un jet de *Trépas* chaque Round jusqu'à ce que vous mouriez ou que quelqu'un vous sorte de là et vous réanime avec un jet de **Soins médicaux** réussit.

TORTURE

Le No man's land est rempli de salopards prêts à toutes les extrémités pour obtenir ce qu'ils veulent. Lorsqu'une victime est torturée, elle est tout d'abord entravée ou immobilisée. Elle doit ensuite effectuer un jet d'**Endurance** opposé au jet de **Manipulation** du tortionnaire. Chaque heure de torture fait automatiquement baisser le niveau de Santé de la victime de 1 point et fait également automatiquement augmenter son niveau de Stress de 1 point. Si le tortionnaire remporte l'opposition, que la victime se retrouve à l'*Agonie* ou qu'elle obtient un *Désastre* sur l'un de ses dés de Stress, elle craque sous la douleur et ne peut que révéler tout ce que le tortionnaire veut savoir. Si c'est la victime qui remporte l'opposition, elle résiste et ne lâche rien mais subit un malus cumulatif de -1 à ses prochains jets d'**Endurance**. Le Talent *Supporter la douleur* permet d'obtenir un bonus de +2 à vos jets.



COMBAT EN VÉHICULES

Avant l'effondrement du monde, on trouvait des véhicules en état de marche partout. Aujourd'hui on retrouve surtout aux bords des routes des épaves et des carcasses rouillées accidentées. Pourtant, bien que rares, il en existe encore, arpentant les routes et parfois même le ciel. Conduire ou bien piloter dans des circonstances normales ne demande aucun jet mais dès que le personnage veut utiliser une *Manœuvre de pilotage* il devra faire un jet de **Conduite**. Entrer dans un véhicule, l'enfourcher ou bien le démarrer est considéré comme une *Action rapide*, tout comme conduire un véhicule durant un combat. Conduire vous permet de vous déplacer d'un nombre de zones égal à la valeur de *Vitesse* du véhicule, et comme il s'agit d'une *Action rapide*, vous pouvez effectuer jusqu'à deux déplacements durant le même Round. Plus d'informations sur les Attributs des véhicules vous seront donnés à la fin du Chapitre 6.

ARMES EMBARQUÉES

Certains véhicules possèdent un armement embarqué qui peut être utilisé par l'équipage, voir par le pilote lui-même. Vous trouverez plus de détails concernant ce sujet dans le Chapitre 6 dans la section réservée aux véhicules.

PERCUTER DES ADVERSAIRES

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

CONSOMMATION DE CARBURANT EN COMBAT

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

DOMMAGES AUX VÉHICULES

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

PERCUTER UN AUTRE VÉHICULE

Vous pouvez également vous servir de votre véhicule comme bélière, à condition que sa valeur de *Durabilité* soit supérieure ou égale à celle de votre cible. Faites un jet de **Conduite** comme si vous désirez percuter un personnage, les dommages sont alors infligés au véhicule ennemi. Le conducteur et les passagers ne sont blessés que si le véhicule se retrouve *Démoli*, dans ce cas ils subissent tous la même quantité de dommages que lui.

VÉHICULES AÉRIENS

Beaucoup plus rare, les véhicules aériens se comportent de la même façon que les véhicules terrestres, à quelques exceptions près :

- **Plafond** : le pilote doit constamment surveiller l'altitude de son véhicule, mesuré en zone. Quand vous vous déplacez vous distribuez les distances parcourues en mouvement vertical et horizontal.
- **Crash** : lorsqu'il est *Démoli*, le véhicule aérien s'écrase. Tous ses occupants encaissent un nombre de points de dégâts égaux à son altitude actuel (en zone) x 3. Ils peuvent s'accrocher avec un jet de **Conduite** afin de réduire les dommages d'un point par **Succès**.



MANŒUVRES DE PILOTAGE

Les *Manœuvres de pilotage* représentent tout ce que le pilote peut accomplir avec un véhicule ou une monture en situation de combat. À chaque fois que le conducteur effectue une *Manœuvre de pilotage*, son jet de **Conduite** subit un malus suivant la manœuvre employée. En cas de *Désastres* durant le jet de **Conduite**, le pilote perd le contrôle de son véhicule et il subit une *Avarie*.

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

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

AVARIES

Contrairement aux personnages, les véhicules ne subissent pas de blessures mais des *Avaries* lorsqu'ils subissent en une seule fois une quantité de dégâts supérieure ou égale à la moitié de leur *Durabilité* (arrondie à l'entier supérieur). Lancez alors 2D6 sur la table ci-dessous. Un véhicule peut subir une *Avarie* avant de se retrouver *Démoli*, mais une seconde le démolit à coup sûr.

2D6	AVARIES
2	Pilote touché : le pilote subit les mêmes dégâts que le véhicule.
3	Passager touché : un passager au hasard subit le même nombre de points de dégâts que le véhicule. Si aucun passager, relancez les dés.
4	Virile : l'attaque déstabilise le véhicule. Le pilote doit immédiatement effectuer un jet de Conduite (qui ne compte pas comme une action). En cas d'échec, c'est le crash et le véhicule est <i>Démoli</i> .
5	Pare-brise fissuré : le pare-brise du véhicule vole en éclat. Refaites un jet sur cette table en ignorant ce résultat.
6	Pneu endommagé : le pilote subit un malus de -1 supplémentaire pour contrôler le véhicule.
7	Fuite de carburant : la Réserve Carburant du véhicule diminue de 1 point par Round.
8	Freins inopérants : le seul moyen d'arrêter le véhicule est d'attendre qu'il le fasse seul ou qu'il heurte un obstacle.
9	Direction endommagée : le pilote subit un malus de -2 supplémentaire pour contrôler le véhicule.
10	Arme hors service : une arme du véhicule au hasard est hors-service. Si aucune arme, relancez les dés.
11	Moteur hors service : le moteur du véhicule est hors-service et doit arrêter sa course. Un véhicule aérien peut effectuer un atterrissage contrôlé en perdant 1 zone d'altitude par Round.
12	Explosion : le véhicule explose dans une boule de feu. Tous ses occupants subissent des Dégâts Feu d'Intensité 9. Le véhicule est détruit.

RÉPARATIONS

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



ARMES & ÉQUIPEMENT



ARMEMENT

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

ARMES À DISTANCE

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

- **Bonus** : cette caractéristique désigne le modificateur d'équipement associé à votre jet de **Combat à distance** lorsque vous utilisez cette arme.
- **Dégâts** : indique la puissance de l'arme. C'est-à-dire le nombre de point de dommages que subit la cible si vous obtenez un **Succès** à votre jet d'attaque, à ceux-ci peuvent s'ajouter 1 point de **Dégâts** supplémentaire pour chaque **Succès** supplémentaires obtenus.
- **Portée** : désigne la catégorie de distance maximale à laquelle l'arme peut toucher une cible.

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

Tir en rafale : indique que l'arme peut tirer une longue rafale de 10 coups (voir page 54 pour plus de détails).
Tir rapide : l'arme peut faire feu 3 fois sur la même cible durant le Round de combat mais en subissant un malus de -2 au jet de **Combat à distance** (Dégâts +1/ Munitions -3).

Tir silencieux : indique que l'arme n'émet aucun son lors du tir, les cibles n'ont aucun moyen de repérer d'où vient le projectile en cas d'attaque furtive.
Tir unique : indique que l'arme doit être rechargée après chaque tir.

ARMES DE POING	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	MUNITIONS	POIDS	DISPONIBILITÉ
Pistolet de chasse .45-70	+2	2	Moyenne	1	1	Rare
Pistolet semi-automatique .45 ACP	-	2	Moyenne	8	0.5	Courante
Pistolet semi-automatique .50 AE	-1	3	Moyenne	7	1	Rare
Pistolet semi-automatique .380 ACP	-	1	Courte	7	0.5	Courante
Pistolet semi-automatique 9mm	+1	1	Moyenne	15	0.5	Courante
Révolver .357 Magnum	+1	2	Moyenne	6	1	Courante
Révolver .500 Magnum	-1	4	Moyenne	5	1	Rare
Shorty .12	-1	3	Courte	3	1	Rare

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

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

FUSILS	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	MUNITIONS	POIDS	DISPONIBILITÉ
Fusil d'assaut 5.56mm	+1	2	Longue	30	1	Rare
Fusil de précision 7.62mm	+2	3	Extrême	5	1	Rare
Fusil de précision .50 BMG	+3	4	Extrême	5	3	Très rare
Fusil semi-automatique 5.56mm	+2	2	Longue	10	1	Courante

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

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

PISTOLET DE CHASSE .45-70



Pistolet gros calibre à un coup à canon basculant originalement destiné à la chasse et au tir sportif, cette arme très précise a trouvé toute son utilité après l'apocalypse.

Bonus : +2

Dégâts : 2

Portée : Moyenne

Munitions : 1

Poids : 1

Coût : 35

Disponibilité : Rare

Particularités : Force d'arrêt,
Tir unique

PISTOLET SEMI-AUTOMATIQUE .45 ACP



Précise, puissante et polyvalente, cette arme de poing reste l'une des préférées de nombreux survivants malgré sa capacité limitée de munitions.

Bonus : -

Dégâts : 2

Portée : Moyenne

Munitions : 8

Poids : 0.5

Coût : 25

Disponibilité : Courante

Particularités : Tir rapide

PISTOLET SEMI-AUTOMATIQUE .50 AE



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

Bonus : -1

Dégâts : 3

Portée : Moyenne

Munitions : 7

Poids : 1

Coût : 40

Disponibilité : Rare

Particularités : Force d'arrêt,
Tir rapide

PISTOLET SEMI-AUTOMATIQUE .380 ACP



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

Bonus : -

Dégâts : 1

Portée : Courte

Munitions : 7

Poids : 0.5

Coût : 10

Disponibilité : Courante

Particularités : Tir rapide

PISTOLET SEMI-AUTOMATIQUE 9MM



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

Bonus : +1

Dégâts : 1

Portée : Moyenne

Munitions : 15

Poids : 0.5

Coût : 20

Disponibilité : Courante

Particularités : *Tir rapide*

RÉVOLVER .357 MAGNUM



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

Bonus : +1

Dégâts : 2

Portée : Moyenne

Munitions : 6

Poids : 1

Coût : 30

Disponibilité : Courante

Particularités : *Force d'arrêt*

RÉVOLVER .500 MAGNUM



Ce revolver surpuissant peut transpercer pratiquement n'importe quoi, cependant il possède un recul tellement important qu'il est parfois difficile à maîtriser, même tenu à deux mains et surtout pour des tireurs novices. C'est l'arme de poing idéale pour éliminer la plupart des cibles en un seul coup.

Bonus : -1

Dégâts : 4

Portée : Moyenne

Munitions : 5

Poids : 1

Coût : 60

Disponibilité : Rare

Particularités : *Force d'arrêt, Perce-armure*

SHORTY .12



Hybride improbable entre une arme de poing et un fusil de chasse, le Shorty est né dans les bas-fonds des zones de quarantaine, il fut créé par des contrebandiers qui cherchaient une arme à la fois compacte et puissante. Le Shorty utilise des munitions de calibre .12 et se montre d'une efficacité redoutable à courte portée mais son recul reste cependant assez important.

Bonus : -1

Dégâts : 3

Portée : Courte

Munitions : 3

Poids : 1

Coût : 50

Disponibilité : Rare

Particularités : *Force d'arrêt*

PISTOLET-MITRAILLEUR .45 ACP



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

Bonus : -

Dégâts : 2

Portée : Moyenne

Munitions : 20

Poids : 1

Coût : 40

Disponibilité : Rare

Particularités : *Tir en rafale, Tir rapide*

PISTOLET-MITRAILLEUR 5.7MM



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

Bonus : +1

Dégâts : 2

Portée : Moyenne

Munitions : 50

Poids : 1

Coût : 60

Disponibilité : Très rare

Particularités : *Perce-armure, Tir en rafale, Tir rapide*

PISTOLET-MITRAILLEUR 9MM



Polyvalent et pouvant être équipé d'une vaste gamme d'accessoires, ce pistolet-mitrailleur fait le bonheur de divers groupes de survivants à travers tout le No man's land.

Bonus : +1

Dégâts : 1

Portée : Moyenne

Munitions : 30

Poids : 1

Coût : 30

Disponibilité : Rare

Particularités : *Tir en rafale, Tir rapide*

CARABINE À LEVIER .45-70



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

Bonus : +2

Dégâts : 2

Portée : Moyenne

Munitions : 5

Poids : 1

Coût : 40

Disponibilité : Courante

Particularités : *Force d'arrêt*

FUSIL À CANONS SCIÉS .12



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

Bonus : -1

Dégâts : 3

Portée : Courte

Munitions : 2

Poids : 1

Coût : 20

Disponibilité : Courante

Particularités : *Double tir, Force d'arrêt*

FUSIL À DOUBLE-CANONS .12



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

Bonus : -

Dégâts : 3

Portée : Moyenne

Munitions : 2

Poids : 1

Coût : 30

Disponibilité : Courante

Particularités : *Double tir, Force d'arrêt*

FUSIL À POMPE .12



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

Bonus : -

Dégâts : 3

Portée : Courte

Munitions : 5

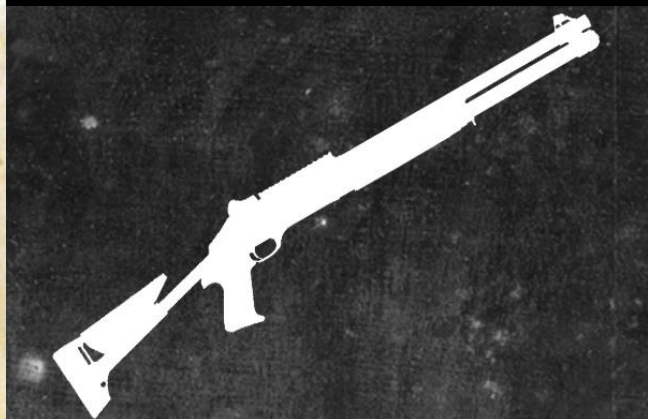
Poids : 1

Coût : 35

Disponibilité : Courante

Particularités : *Force d'arrêt*

FUSIL SEMI-AUTOMATIQUE .12



Version militaire du fusil à pompe, ce fusil ne nécessite plus de réarmement manuel et possède une capacité de munitions supérieure à celle d'un fusil à pompe classique. Cette arme est surtout utilisée par les troupes de la FEDRA.

Bonus : +1

Dégâts : 3

Portée : Courte

Munitions : 8

Poids : 1

Coût : 50

Disponibilité : Rare

Particularités : *Force d'arrêt, Tir rapide*

FUSIL D'ASSAUT 5.56MM



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

Bonus : +1

Dégâts : 2

Portée : Longue

Munitions : 30

Poids : 1

Coût : 50

Disponibilité : Rare

Particularités : *Tir en rafale,
Tir rapide*

FUSIL DE PRÉCISION 7.62MM



Arme avant tout destinée à la chasse ou au tir sportif, ce fusil, précis et fiable, peut faire de très gros dégâts entre les mains d'un bon tireur. Cette arme est dotée d'une lunette de visée standard.

Bonus : +2

Dégâts : 3

Portée : Extrême

Munitions : 5

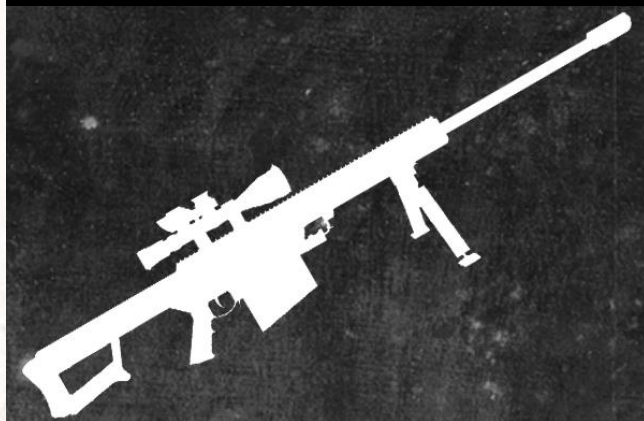
Poids : 1

Coût : 55

Disponibilité : Rare

Particularités : *Force d'arrêt*

FUSIL DE PRÉCISION .50 BMG



Fusil à lunette militaire destiné avant tout au tir anti-matériel à longue distance ou au contre-sniping. C'est une arme lourde, précise et monstrueusement efficace. Cette arme est dotée d'une lunette de visée standard.

Bonus : +3

Dégâts : 4

Portée : Extrême

Munitions : 5

Poids : 3

Coût : 75

Disponibilité : Très rare

Particularités : *Force d'arrêt,
Perce-armure*

FUSIL SEMI-AUTOMATIQUE 5.56MM



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

Bonus : +2

Dégâts : 2

Portée : Longue

Munitions : 10

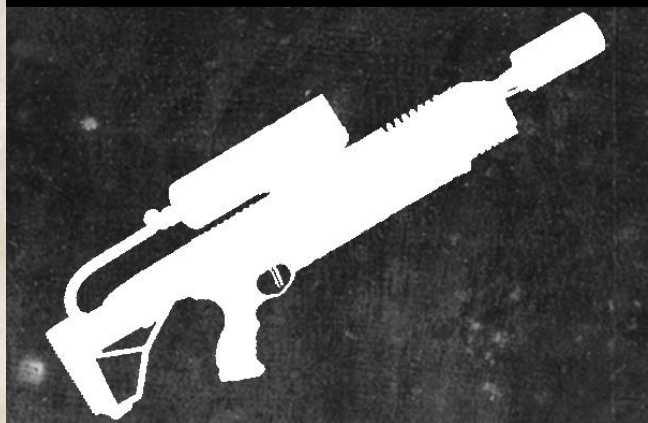
Poids : 1

Coût : 30

Disponibilité : Courante

Particularités : -

LANCE-FLAMME



Le lance-flamme est régulièrement utilisée par les Unités de Contrôle Virologique afin d'incinérer les corps des résidents des ZQ qui ont été exécutés après avoir été testé positif à un scan virologique. Chaque tir libère une colonne de flammes qui perdure tout un Round, enflammant tout ce qui se trouve devant elle. Recharger un lance-flamme demande une *Action lente*.

Bonus : -1

Dégâts : 2 (Intensité Feu 9)

Portée : Courte

Munitions : 10

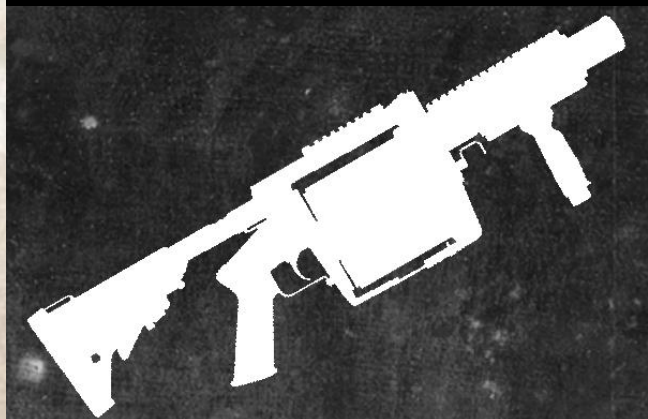
Poids : 2

Coût : 70

Disponibilité : Rare

Particularités : -

LANCE-GRENADE 40MM



Arme compact pouvant utiliser une grande variété de projectiles de calibre 40mm, allant de la grenade explosive standard à la grenade fumigène, en passant par le flashball, ce lance-grenade à barillet rotatif de 6 coups est surtout employé par les Unités d'Intervention Tactique de la FEDRA. Recharger un lance-grenade demande une *Action lente*.

Bonus : +1

Dégâts : 5

Portée : Longue

Munitions : 6

Poids : 2

Coût : 100

Disponibilité : Très rare

Particularités : *Perce-armure*

LANCE-ROQUETTE



Il s'agit d'une arme lourde utilisée par la FEDRA et destinée à la destruction de bâtiments et de véhicules. Heureusement, leur nombre limité fait que les lance-roquettes ne sont que très peu utilisés en opération. Recharger un lance-roquette demande une *Action lente*.

Bonus : +2

Dégâts : 6

Portée : Longue

Munitions : 1

Poids : 2

Coût : 150

Disponibilité : Très rare

Particularités : *Perce-armure, Tir unique*

MITRAILLEUSE LÉGÈRE 5.56MM



Mitrailleuse légère conçue afin de servir de soutien aux troupes grâce à sa capacité élevée de munitions. Elle est fréquemment utilisée par les Unités d'Intervention Tactique de la FEDRA et par quelques groupes de Maraudeurs. Recharger une mitrailleuse légère demande une *Action lente*.

Bonus : -

Dégâts : 2

Portée : Longue

Munitions : 100

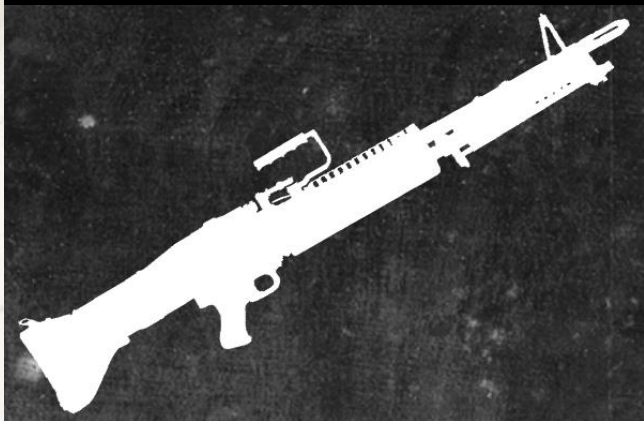
Poids : 2

Coût : 60

Disponibilité : Rare

Particularités : *Tir en rafale*

MITRAILLEUSE LOURDE 7.62MM



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

Bonus : +1

Dégâts : 3

Portée : Longue

Munitions : 200

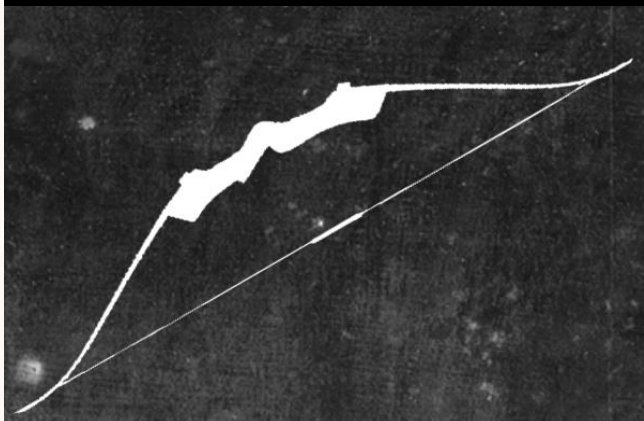
Poids : 3

Coût : 70

Disponibilité : Rare

Particularités : : *Force d'arrêt, Tir en rafale*

ARC



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

Bonus : +1

Dégâts : 1

Portée : Moyenne

Munitions : 1

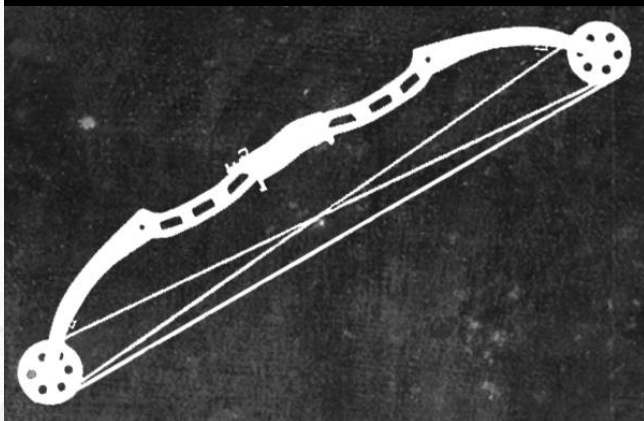
Poids : 1

Coût : 10

Disponibilité : Courante

Particularités : *Tir silencieux, Tir unique*

ARC À POULIE



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

Bonus : +2

Dégâts : 1

Portée : Longue

Munitions : 1

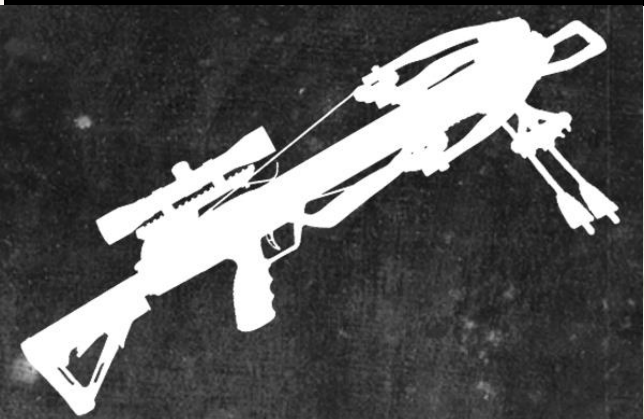
Poids : 1

Coût : 20

Disponibilité : Courante

Particularités : *Tir silencieux, Tir unique*

ARBALÈTE



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

Bonus : +1

Dégâts : 2

Portée : Moyenne

Munitions : 1

Poids : 1

Coût : 25

Disponibilité : Courante

Particularités : *Tir silencieux, Tir unique*

ARMES DE CONTACT

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

- **Bonus** : cette caractéristique désigne le modificateur associé à votre jet de **Combat rapproché** lorsque vous utilisez cette arme.
- **Dégâts** : idem armes à distance.
- **Portée** : toutes les armes de contact qui ne sont pas des armes de jet et peuvent être lancées jusqu'à *Courte* distance avec à un jet de **Combat à distance**.
- **Poids** : idem armes à distance.
- **Durabilité** : les armes de contact peuvent se fragiliser avec le temps. À chaque *Désastre* lors de votre jet de **Combat rapproché**, la *Durabilité* de l'arme baisse de 1 point, lorsqu'elle atteint zéro, l'arme se brise et devient inutilisable.

• **Disponibilité** : idem armes à distance.

• **Coût** : idem armes à distance.

• **Particularités** : idem armes à distance.

Améliorations : l'arme peut être améliorée en réussissant un jet d'**Artisanat** et associant un exemplaire de chaque élément de base demandé, on peut ainsi augmenter ses *Dégâts* de +1 (*Lame + Lien*) et/ou augmenter sa *Durabilité* de +2 (*Chiffon + Lien*). Améliorer une arme demande 1 Round complet.

Artisanale : indique que l'arme peut être fabriquée en 1 Round en réussissant un jet d'**Artisanat** et en associant les éléments de base demandés.

Étourdissante : l'adversaire touché par cette arme doit effectuer un jet d'**Endurance** (ne comptant pas comme une action), en cas d'échec, il se retrouve étourdi durant le Round et ne peut plus agir.

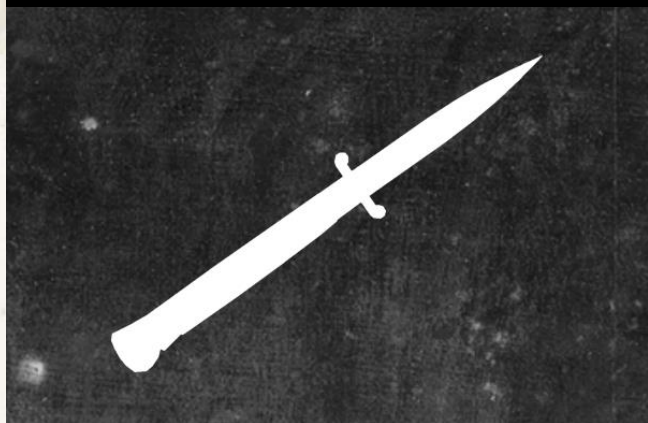
Tranchante : l'adversaire touché par cette arme doit effectuer un jet d'**Endurance** (ne comptant pas comme une action), en cas d'échec, il subit une perte hémorragique de 1 point de *Santé* par Round. Un jet réussi en **Soins médicaux** permet de stopper le saignement.

ARMES BLANCHES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	DURABILITÉ	POIDS	DISPONIBILITÉ
Couteau à cran d'arrêt	+1	1	Contact	5	-	Courante
Couteau de combat	+1	2	Contact	7	0.5	Rare
Hache d'incendie	+1	3	Contact	9	2	Courante
Hachette	-	2	Contact	6	0.5	Courante
Katana	+2	2	Contact	10	1	Rare
Machette	+1	2	Contact	8	1	Courante
Pioche	-	2	Contact	6	1	Courante
Surin	-	1	Contact	1	-	Courante

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

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

COUTEAU À CRAN D'ARRÊT



Couteau léger à lame escamotable, le cran d'arrêt s'est très vite imposé comme une arme de choix par les survivants durant l'apocalypse. Le couteau à cran d'arrêt peut également être utilisé pour forcer la serrure d'un cadenas, d'une porte ou d'un meuble fermé à clé, mais sa *Durabilité* diminue immédiatement de 1 point après l'ouverture.

Bonus : +1

Dégâts : 1

Portée : Contact

Durabilité : 5

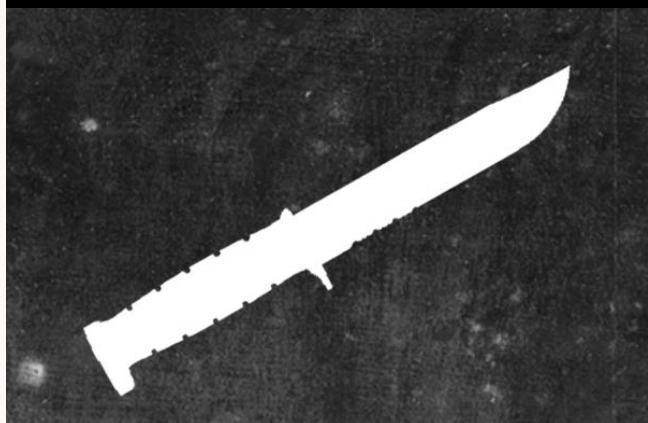
Poids : -

Coût : 5

Disponibilité : Courante

Particularités : *Tranchante*

COUTEAU DE COMBAT



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

Bonus : +1

Dégâts : 2

Portée : Contact

Durabilité : 7

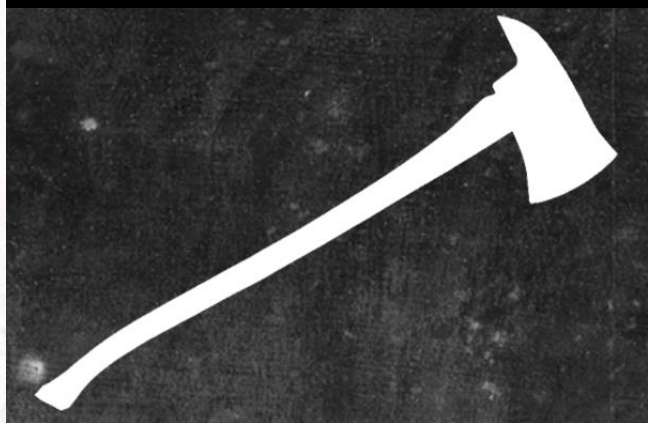
Poids : 0.5

Coût : 6

Disponibilité : Rare

Particularités : *Tranchante*

HACHE D'INCENDIE



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

Bonus : +1

Dégâts : 3

Portée : Contact

Durabilité : 9

Poids : 2

Coût : 8

Disponibilité : Courante

Particularités : *Tranchante*

HACHETTE



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

Bonus : -

Dégâts : 2

Portée : Contact

Durabilité : 6

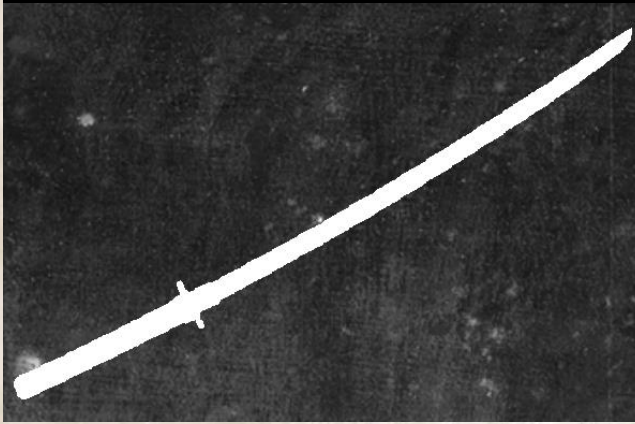
Poids : 0.5

Coût : 6

Disponibilité : Courante

Particularités : *Tranchante*

KATANA



Épée traditionnelle japonaise, le katana est un sabre à simple tranchant extrêmement solide et aiguisé. Cette arme est plutôt rare parmi les survivants de l'ancien monde, elle est cependant couramment utilisée par les Pèlerins, un ordre religieux qui arpentent le monde en quête de communautés à évangéliser.

Bonus : +2

Dégâts : 2

Portée : Contact

Durabilité : 10

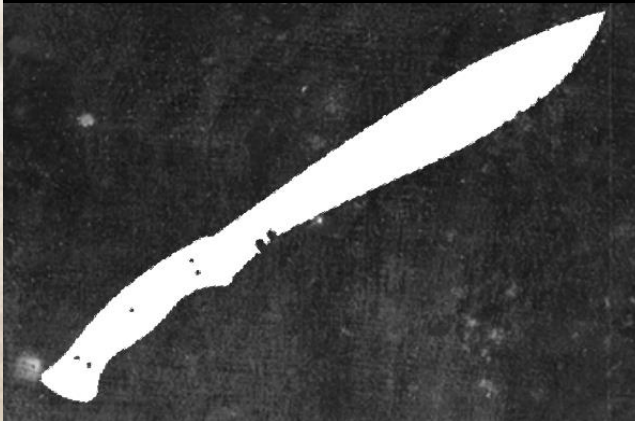
Poids : 1

Coût : 30

Disponibilité : Rare

Particularités : *Tranchante*

MACHETTE



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

Bonus : +1

Dégâts : 2

Portée : Contact

Durabilité : 8

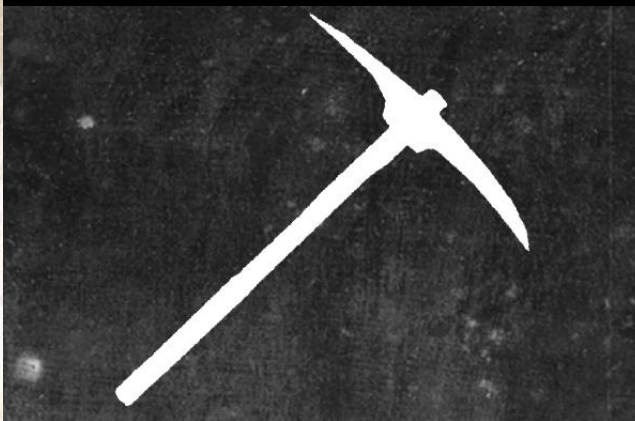
Poids : 1

Coût : 10

Disponibilité : Courante

Particularités : *Tranchante*

PIOCHE



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

Bonus : -

Dégâts : 2

Portée : Contact

Durabilité : 6

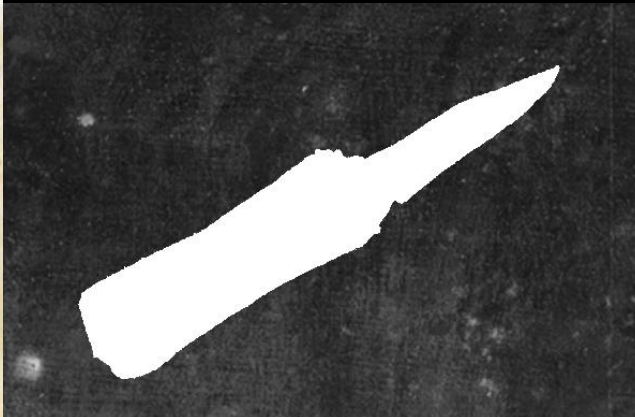
Poids : 1

Coût : 5

Disponibilité : Courante

Particularités : -

SURIN



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

Bonus : -

Dégâts : 1

Portée : Contact

Durabilité : 1

Poids : -

Coût : -

Disponibilité : Courante

Particularités : *Artisanale (Lame + Lien), Tranchante*

BATTE DE BASEBALL



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

Bonus : +1

Dégâts : 1

Portée : Contact

Durabilité : 6

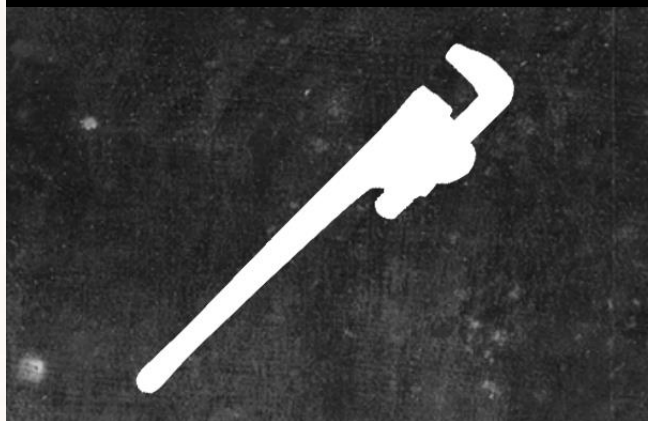
Poids : 1

Coût : 3

Disponibilité : Courante

Particularités : Améliorations (Dégâts +1), Améliorations (Durabilité +2), Étourdissante

CLÉ À MOLETTE



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

Bonus : -

Dégâts : 1

Portée : Contact

Durabilité : 10

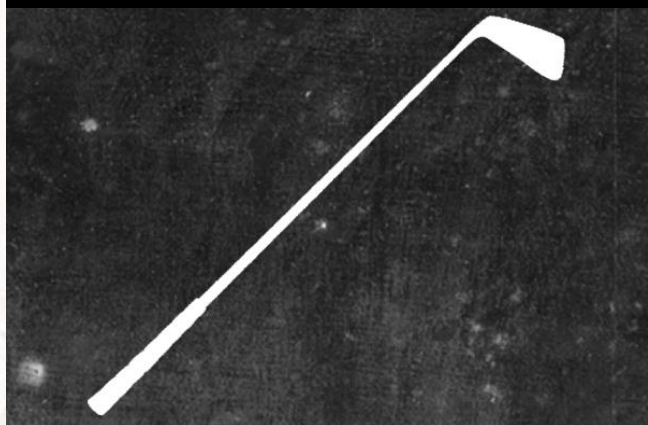
Poids : 1

Coût : 6

Disponibilité : Courante

Particularités : Étourdissante

CLUB DE GOLF



Canne en aluminium solide autrefois utilisée pour jouer au golf, un sport combinant force et précision. Aujourd'hui les survivants l'utilisent fréquemment pour briser des genoux ou bien fracasser des crânes.

Bonus : +1

Dégâts : 1

Portée : Contact

Durabilité : 7

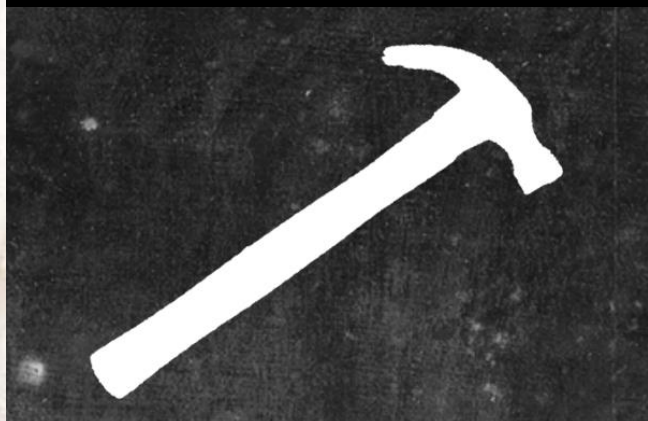
Poids : 1

Coût : 2

Disponibilité : Courante

Particularités : Améliorations (Dégâts +1), Améliorations (Durabilité +2), Étourdissante

MARTEAU



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

Bonus : -

Dégâts : 2*/1**

Portée : Contact

Durabilité : 8

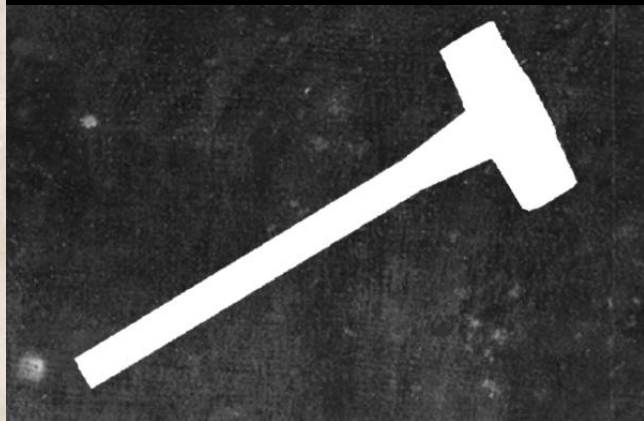
Poids : 0.5

Coût : 2

Disponibilité : Courante

Particularités : Étourdissante*, Tranchante**

MASSE DE CHANTIER



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

Bonus : -

Dégâts : 3

Portée : Contact

Durabilité : 10

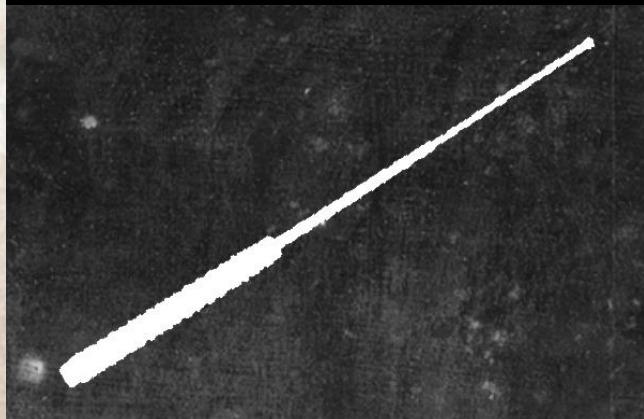
Poids : 2

Coût : 4

Disponibilité : Courante

Particularités : *Étourdissante*

MATRAQUE TÉLESCOPIQUE



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

Bonus : +1

Dégâts : 1

Portée : Contact

Durabilité : 8

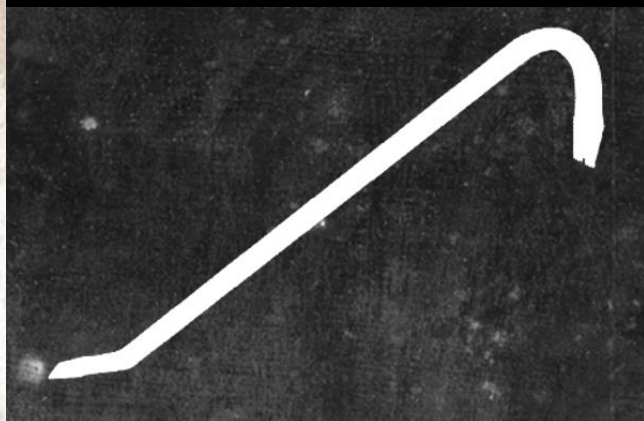
Poids : 0.5

Coût : 4

Disponibilité : Rare

Particularités : *Étourdissante*

PIED DE BICHE



Outil solide et très pratique pour ouvrir des caisses scellées, arracher des planches, forcer des portes ou encore briser des chaînes. Utilisé comme outil, le pied de biche apporte un bonus de +2 au jet d'**Artisanat** du personnage.

Bonus : -

Dégâts : 1

Portée : Contact

Durabilité : 10

Poids : 1

Coût : 6

Disponibilité : Courante

Particularités : *Étourdissante*

PLANCHE EN BOIS

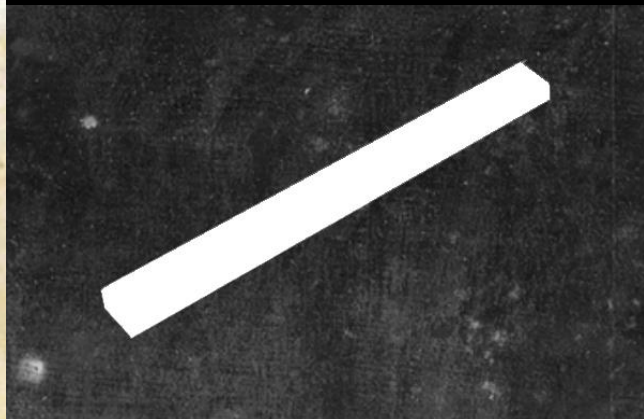


Planche en bois solide que l'on pouvait trouver autrefois sur les chantiers de construction et dans les magasins de bricolage, cette planche de bois est devenue l'une des armes de prédilection de tous les groupes de survivants.

Bonus : +1

Dégâts : 1

Portée : Contact

Durabilité : 4

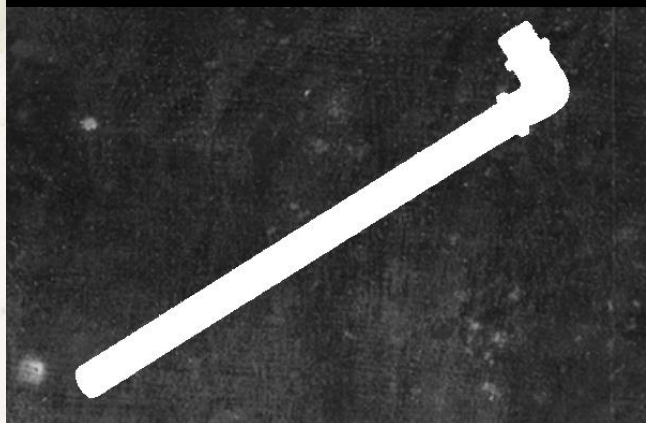
Poids : 1

Coût : 1

Disponibilité : Courante

Particularités : *Améliorations (Dégâts +1), Améliorations (Durabilité +2), Étourdissante*

TUYAU DE PLOMB



Il s'agit d'un morceau de tuyau qui a été sectionné ou arraché, puis transformé en matraque de fortune par les survivants. On en retrouve souvent entre les mains de divers Bandits. Un expert en explosif peut transformer cette arme en bombe tuyau.

Bonus : +1

Dégâts : 1

Portée : Contact

Durabilité : 7

Poids : 1

Coût : 1

Disponibilité : Courante

Particularités : *Améliorations (Dégâts +1), Améliorations (Durabilité +2), Étourdissante*

BOUTEILLE EN VERRE VIDE



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

Bonus : -

Dégâts : 1

Portée : Contact/ Moyenne

Durabilité : 1

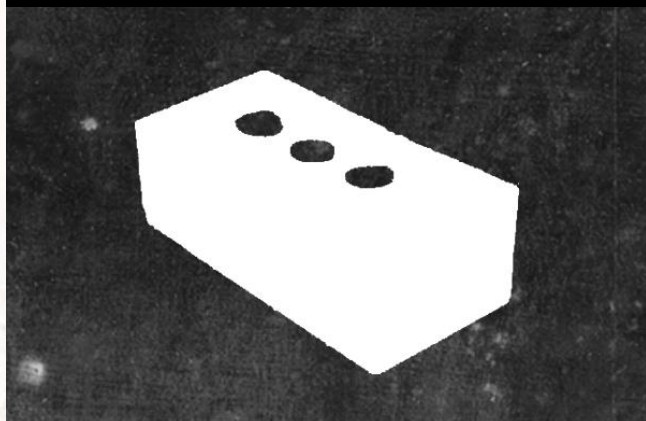
Poids : 0.5

Coût : -

Disponibilité : Courante

Particularités : *Étourdissante*

BRIQUE DE CHANTIER



Ces briques jonchent désormais le sol des ruines de l'ancien monde. Elles peuvent servir de projectiles ou bien d'armes de contact improvisées pour étourdir vos adversaires.

Bonus : -

Dégâts : 1

Portée : Contact/ Courte

Durabilité : 2

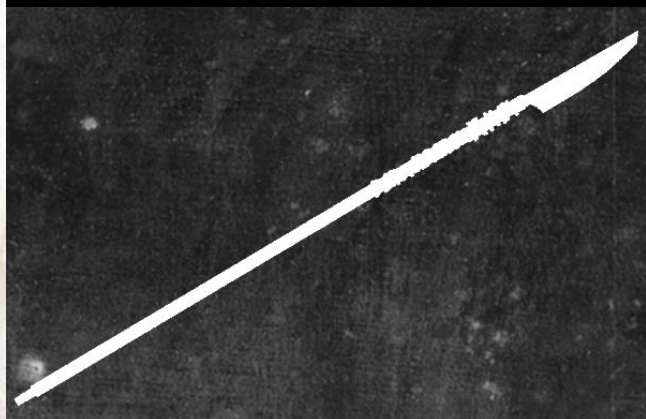
Poids : 1

Coût : -

Disponibilité : Courante

Particularités : *Étourdissante*

LANCE



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

Bonus : +1

Dégâts : 2

Portée : Contact/ Courte

Durabilité : 8

Poids : 1

Coût : 15

Disponibilité : Rare

Particularités : *Tranchante*

EXPLOSIFS

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

- **Bonus** : idem de armes à distance.
- **Dégâts** : idem armes à distance. Lorsqu'il est indiqué *Puissance* suivit d'un chiffre, cela veut dire que l'arme n'inflige pas de dommages directs mais une explosion de la Puissance de souffle indiquée à toutes les personnes présentes dans le rayon d'effet.

- **Portée** : désigne la distance maximale à laquelle l'arme peut être lancée sur une cible.
- **Rayon d'effet** : indique la zone d'effet de l'explosif.
- **Poids** : idem armes à distance.
- **Disponibilité** : idem armes à distance.
- **Coût** : idem armes à distance.
- **Particularités** : idem armes à distance.
Artisanale : indique que l'explosif peut être fabriqué à partir d'éléments divers et d'un jet d'**Artisanat** réussi. Certains explosifs artisanaux nécessitent le Talent *Artificier* pour être conçut (voir page 41).

EXPLOSIFS	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	RAYON D'EFFET	POIDS	DISPONIBILITÉ
Bombe à clous	-	Puissance 6	Moyenne	Court	0.5	Courante
Bombe fumigène	-	-	Moyenne	Moyen	0.5	Courante
Bombe tuyau	-	Puissance 7	Moyenne	Court	0.5	Courante
Charge explosive à retardement	-	Puissance 15	-	Moyen	1	Rare
Cocktail Molotov	-	1 (Intensité Feu 5)	Courte	Contact	0.5	Courante
Grenade	-	Puissance 8	Moyenne	Court	0.5	Rare
Grenade aveuglante	+1	-	Moyenne	Court	0.5	Rare
Mine antipersonnel	-	5	-	Contact	0.5	Rare
Mine claymore	-	Puissance 10	-	Long	1	Très rare
Pain de plastic explosif	-	Puissance 10	-	Moyen	0.5	Très rare

BOMBE À CLOUS



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

Bonus : -	Dégâts : Puissance 6
Portée : Moyenne	Rayon d'effet : Court
Poids : 0.5	Coût : -
Disponibilité : Courante	Particularités : <i>Artisanale</i> (Explosif + Lame)

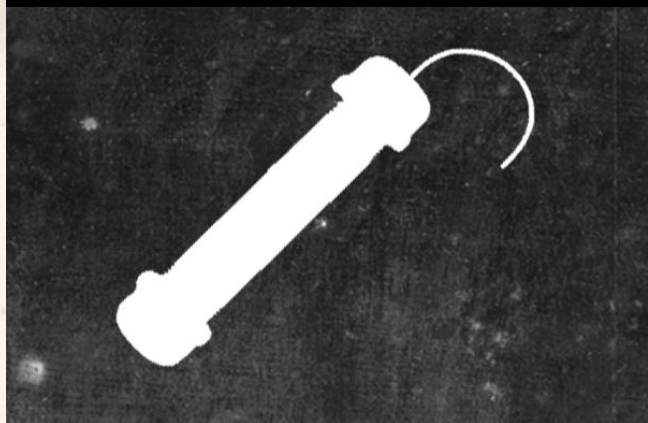
BOMBE FUMIGÈNE



Il s'agit d'un petit sac rempli de sucre en poudre et d'une petite dose d'explosif, qui une fois jetée au sol libère une épaisse fumée opaque qui impose un modificateur de -3 à tous les jets basés sur la vue dans toute une zone durant 1D6 Rounds.

Bonus : -	Dégâts : -
Portée : Moyenne	Rayon d'effet : Moyen
Poids : 0.5	Coût : -
Disponibilité : Courante	Particularités : <i>Artisanale</i> (Explosif + Sucre)

BOMBE TUYAU



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

Bonus : -

Dégâts : Puissance 7

Portée : Moyenne

Rayon d'effet : Court

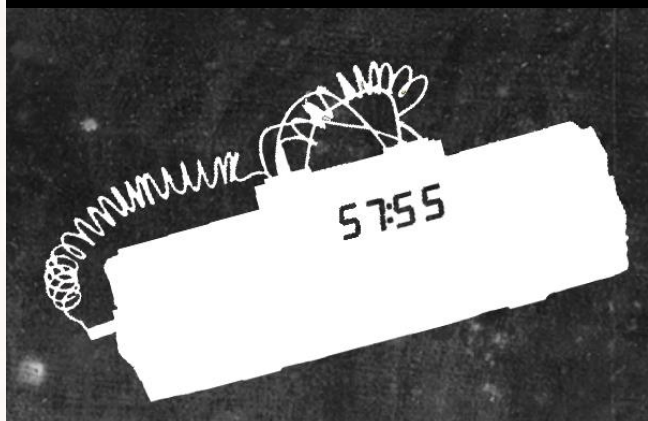
Poids : 0.5

Coût : -

Disponibilité : Courante

Particularités : *Artisanale*
(Explosif + Tuyau de plomb)

CHARGE EXPLOSIVE À RETARDEMENT



Bombe artisanale de grande puissance, cet explosif fut très utilisé par les membres des Lucioles durant leurs années de lutte contre les intérêts de la FEDRA.

Une fois installée, on peut régler le moment de l'explosion entre 5 secondes et 24 heures.

Bonus : -

Dégâts : Puissance 15

Portée : -

Rayon d'effet : Moyen

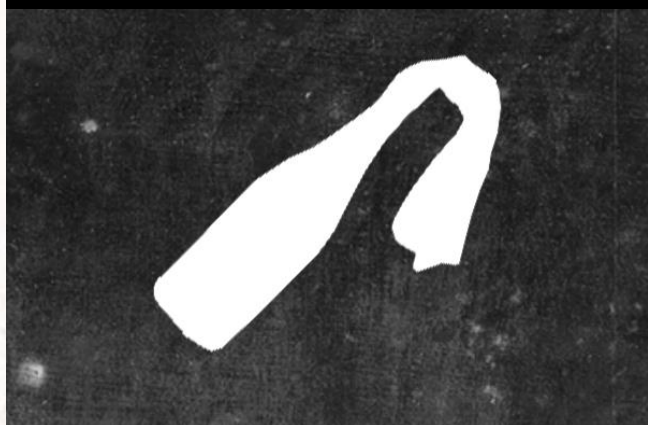
Poids : 1

Coût : 200

Disponibilité : Rare

Particularités : -

COCKTAIL MOLOTOV



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

Bonus : -

Dégâts : 1 (Intensité Feu 5)

Portée : Courte

Rayon d'effet : Contact

Poids : 0.5

Coût : -

Disponibilité : Courante

Particularités : *Artisanale*
(Alcool + Bouteille en verre vide + Chiffon)

GRENADE



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

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

Bonus : -

Dégâts : Puissance 8

Portée : Moyenne

Rayon d'effet : Court

Poids : 0.5

Coût : 35

Disponibilité : Rare

Particularités : -

GRENADE AVEUGLANTE



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

Bonus : +1

Dégâts : -

Portée : Moyenne

Rayon d'effet : Court

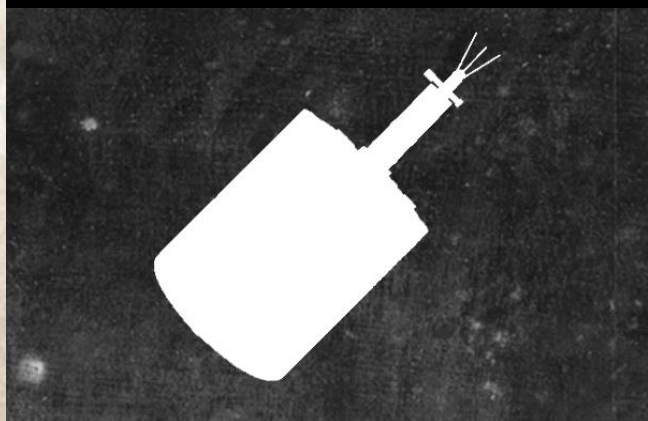
Poids : 0.5

Coût : 25

Disponibilité : Rare

Particularités : *Étourdissante*

MINE ANTIPERSONNEL



Il s'agit d'un explosif munie d'un capteur de pression qui s'enterre dans le sol, la mine s'active et explose lorsque l'on pose le pied dessus. Toute la puissance de l'explosion est dirigée à la verticale, pulvérisant littéralement l'infortuné qui a déclenché la mine.

Bonus : -

Dégâts : 5

Portée : -

Rayon d'effet : Contact

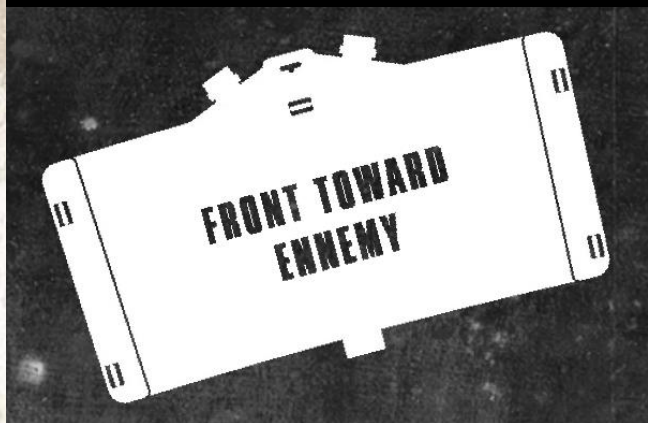
Poids : 0.5

Coût : 100

Disponibilité : Rare

Particularités : -

MINE CLAYMORE



La Claymore est une mine à fragmentation, l'explosion libère environ 700 billes de shrapnels sur une distance d'à peu près 100 mètres sur un arc de 60° dans la direction de l'avant de l'engin. L'explosion peut être déclenchée à distance par un détonateur, par une goupille comme une grenade ou bien encore par un fil déclencheur.

Bonus : -

Dégâts : Puissance 10

Portée : -

Rayon d'effet : Long

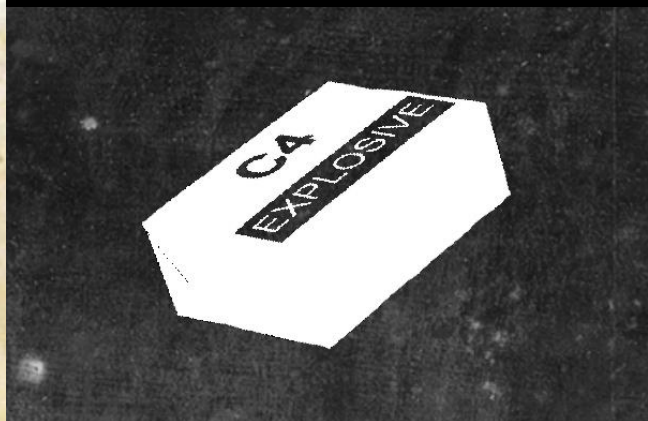
Poids : 1

Coût : 150

Disponibilité : Très rare

Particularités : -

PAIN DE PLASTIC EXPLOSIF



Initialement utilisé par l'armée et les entreprises de démolition, le plastic est un explosif très puissant à base de penthrite et de RDX, se présentant sous forme de bloc malléable à la texture caoutchouteuse, ce qui lui permet de prendre n'importe quelle forme, un peu comme de la pâte à modeler. Inoffensif en état, il a besoin d'être relié à un détonateur pour exploser.

Bonus : -

Dégâts : Puissance 10

Portée : -

Rayon d'effet : Moyen

Poids : 0.5

Coût : 100

Disponibilité : Très rare

Particularités : -

PROTECTIONS

La fonction des protections est de vous procurer une armure contre les dommages. Bien que pratiques, elles ne sont pas très répandues parmi les survivants lambda et les Bandits, par contre on en retrouve souvent sur des Maraudeurs ou bien des soldats de la FEDRA.

- **Niveau** : cette caractéristique désigne les points de protection de l'armure qui absorbe les dommages à votre place, le niveau de protection est réduit de 1

point par point de *Dégâts* reçu. Lorsque le niveau de protection atteint zéro, l'armure devient inutilisable.

- **Gêne** : indique un malus à tous les jets de Compétences liés aux Attributs **Agilité** et **Vigueur** lorsque le personnage porte la protection.
- **Poids** : idem armes à distance.
- **Disponibilité** : idem armes à distance.
- **Coût** : idem armes à distance.
- **Particularités** : idem armes à distance.

PROTECTIONS	NIVEAU	GÊNE	POIDS	DISPONIBILITÉ	COÛT	PARTICULARITÉS
Bouclier anti-émeute en plexiglass	4	-1	2	Courante	12	-
Bouclier balistique en acier	12	-2	2	Rare	85	-
Combinaison anti-émeute	4	-1	2	Rare	50	Filtres à air 4
Combinaison Hazmat	1	-1	2	Très rare	30	Filtres à air 6
Combinaison tactique en kevlar	6	-2	2	Rare	40	Filtres à air 4
Gilet en kevlar	5	-1	1	Rare	30	-
Veste en cuir	2	-	0.5	Courante	5	-
Vêtements renforcés	1	-	1	Courante	-	Artisanale

Bouclier anti-émeute en plexiglas : grand bouclier destiné à protéger le porteur des chocs et de projectiles.

Bouclier balistique en acier : grand bouclier en acier muni d'un judas, permettant de voir au travers tout en étant protégé.

Combinaison anti-émeute : tenue de protection lourde intégrale utilisée par les soldats de la FEDRA. Très encombrante mais très efficace. La tenue est équipée d'un masque à gaz niveau I (voir page 93).

Combinaison Hazmat : tenue de protection intégrale destinée à protéger son porteur des matières dangereuses et des environnements toxiques. Cette tenue est utilisée par les scientifiques de la FEDRA lorsqu'ils pratiquent des tests pathogènes sur les résidents des ZQ ou lorsqu'ils sont en mission hors des zones de quarantaine afin d'étudier la progression de la propagation du Cordyceps. La tenue est équipée de son propre système de communication ainsi que d'un masque à gaz niveau II (voir page 93).

Combinaison tactique en kevlar : protection intégrale lourde mais extrêmement résistante utilisée par les Unités

d'Intervention Tactique de la FEDRA en dehors des zones de quarantaine. On peut également en retrouver sur certains Maraudeurs. Cette protection est équipée d'un masque à gaz niveau I (voir page 93).



Gilet en kevlar : autrefois utilisée par l'armée et les forces de police. Cette protection est en dotation pour tous les membres de la FEDRA. On retrouve également le gilet en kevlar sur le dos de certains Maraudeurs et des membres des Lucioles.

Veste de cuir : très répandue, cette veste n'est pas vraiment une protection à proprement parler mais peut s'avérer efficace contre les dommages causés par les armes blanches. Cette veste est par contre totalement inutile contre les dommages provoqués par les armes de mêlée ou les armes à distance.

Vêtements renforcés : il s'agit de vêtements standards renforcés avec plusieurs épaisseurs de tissu. En plus de protéger du froid (bonus de +1 aux jets d'**Endurance** contre le froid), elle assure également une protection minimale face aux armes blanches et de mêlée mais est totalement inefficace contre les armes à distance. Cette protection est très fréquente chez tous les survivants.

AUTRES ÉQUIPEMENT

Afin de pouvoir survivre le plus longtemps possible, les survivants de l'humanité ont appris à rechercher et à se servir de divers équipements utiles.

- **Poids** : idem armes à distance. Le poids de certains accessoires s'ajoute à celui de l'arme.
- **Disponibilité** : idem armes à distance.
- **Coût** : idem armes à distance.

ACCESSOIRES POUR ARMES

Les armes à distance peuvent être équipées de divers accessoires afin d'augmenter leur efficacité et les rendre ainsi beaucoup plus dangereuses.

ACCESSOIRES	POIDS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Carquois	1	Courante	5
Cartouchière	1	Courante	6
Chargeur/ Speed loader vide	-	Courante	1
Lampe d'appoint	-	Courante	5
Lunette de visée	+1	Courante	50
Lunette de visée nocturne	+1	Rare	90
Silencieux	+0.5	Courante	20
Viseur Réflexe	-	Rare	30

Carquois : étui permettant de ranger les projectiles d'une arme de trait. Le carquois rempli contient 10 flèches ou 10 carreaux et compte comme 1 objet standard.

Cartouchière : ceinture à munitions en cuir qui se met en bandoulière ou autour de la taille pouvant contenir jusqu'à 20 cartouches. Elle peut s'adapter à n'importe quel calibre. Une fois remplie elle compte comme 1 objet standard.

Chargeur/ Speed loader vide : un chargeur (ou speed loader dans le cas d'un revolver) permet le rechargement rapide d'une arme à feu et est plus pratique à transporter qu'une boîte de munitions. Une fois rempli, 4 chargeurs ou 4 speed loaders comptent comme 1 objet standard.

Lampe d'appoint : il s'agit d'une lampe qui se fixe sous le canon de l'arme, éclairant l'endroit que l'on vise. En termes de règles, les modificateurs de luminosité d'une zone sont annulés jusqu'à *Moyenne portée*. La plupart des armes à distance peuvent être équipées de cet accessoire. Lorsque vous portez cet accessoire sur votre arme et qu'il est allumé, vos ennemis ont un bonus de +2 à leurs jets de **Reconnaissance** pour vous repérer.

Lunette de visée : il s'agit de la lunette de visée standard que l'on retrouve sur tous les fusils de précision. En termes de règles, une arme portant une lunette de visée augmente sa valeur de *Portée* d'un niveau (de *Moyenne* à *Longue*, et de *Longue* à *Extrême*).

Lunette de visée nocturne : cette lunette possède les mêmes avantages qu'une lunette de visée classique, si ce n'est qu'elle est également dotée d'une option nocturne afin de voir les cibles dans le noir total. En termes de règles, le tireur ne subit plus les modificateurs de luminosité lorsqu'il vise une cible qui se retrouve dans une zone mal éclairée ou plongée dans l'obscurité.

Silencieux : le silencieux est un long tube en métal que l'on visse au canon d'une arme à feu afin d'en diminuer le son, rendant ainsi le tir plus discret, ce qui permet de couvrir le bruit de la détonation sur une zone adjacente. La plupart des armes à distance peuvent être équipées de ce dispositif. Malgré tout, le silencieux possède un gros inconvénient, le fait d'étouffer le bruit de la détonation ralentit la sortie du projectile, rendant l'arme moins précise et inflige un malus de -1 lors du tir.

Viseur Réflexe : aussi appelé visée « point rouge », il s'agit d'une lunette de visée qui se fixe sur la culasse de l'arme et qui s'aligne avec sa mire, le viseur n'a pas de facteur de grossissement mais possède un réticule en son centre qui prend généralement la forme d'un point rouge facilitant le tir. En termes de règles, le tireur bénéficie d'un bonus de +1 à son jet de **Combat à distance** lorsqu'il tire avec une arme équipée de cet accessoire.



MUNITIONS POUR ARMES À DISTANCE

Les munitions pour armes à feu sont présentées en boîtes de 30, 60, 120, 200 ou 500 cartouches et sont disponibles pour tous les calibres existants. Concernant les projectiles pour armes de trait, le prix est donné pour un lot de 5 projectiles.

MUNITIONS	POIDS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Boîte de 30 cartouches	0.5	Courante	10
Boîte de 60 cartouches	1	Courante	15
Boîte de 120 cartouches	2	Rare	25
Boîte de 200 cartouches	3	Rare	50
Boîte de 500 cartouches	4	Très rare	100
Carreaux pour arbalète	0.5	Courante	5
Flèches pour arc	0.5	Courante	3

MATÉRIELS DIVERS

Voici une liste d'objets divers utiles que vous pourrez vous procurer durant vos périls dans le No man's land et qui pourront vous servir dans votre survie quotidienne.

MATÉRIELS DIVERS	POIDS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Bâton lumineux (lot de 5)	0.5	Rare	2
Boussole	-	Courante	2
Briquet Zippo	-	Courante	5
Carte de région	-	Courante	1
Ceinture à outils	1	Courante	3
Cigarette (l'unité)	-	Courante	1
Corde	1	Courante	3
Couteau Leatherman	-	Courante	2
Émetteur-récepteur radio	3	Rare	30
Lampe-torche	-	Courante	3
Lunettes de soleil	-	Courante	2
Lunettes de vision nocturne	0.5	Très rare	30
Masque à gaz (niveau I)	0.5	Courante	10
Masque à gaz (niveau II)	0.5	Rare	20
Menottes	0.5	Courante	5
Nécessaire de bivouac	1	Courante	10
Outils de crochetage	-	Courante	5
Paire de jumelles	0.5	Courante	4
Paire de jumelles infrarouges	0.5	Très rare	30
Pince coupe-boulon	1	Courante	6
Pistolet lance-fusée	0.5	Rare	25
Pistolet taser	0.5	Rare	35
- Munitions pour pistolet taser (lot de 5)	-	Rare	10
Talkie-walkie	-	Courante	15

Bâton lumineux : il s'agit d'un objet destiné à produire de la lumière pour l'éclairage ou la signalisation, il est également très utilisé en spéléologie. Le bâton lumineux est constitué d'un tube de plastique de 15 cm de long, fermé de manière étanche à ses extrémités, contenant deux composés chimiques distincts séparés par une capsule de verre de faible résistance. La rupture de cette capsule, qui se fait par flexion du tube de plastique, a pour effet de mélanger les deux produits et de produire de la lumière de couleur diverse par réaction chimique. Une fois activé, le bâton a une durée de vie de 10 minutes et la lumière qu'il produit permet annuler les modificateurs de luminosité d'une zone jusqu'à *Moyenne portée*.

Boussole : c'est un instrument de navigation constitué d'une aiguille magnétisée qui s'aligne avec le champ magnétique de la Terre. L'aiguille indique toujours le nord, permettant ainsi de s'orienter sur une carte ou un plan.

Briquet Zippo : dispositif permettant de créer une flamme, le briquet fonctionne avec du combustible de type essence et peut être rechargé indéfiniment.

Carte de région : équipement indispensable du voyageur, il s'agit d'un document papier répertoriant les routes et les villes d'une région donnée, généralement un État. Ces cartes peuvent être trouvées un peu partout dans le No man's land en plus ou moins bon état.

Ceinture à outils : il s'agit d'un contenant qui se porte comme une ceinture et qui est destiné au transport d'outils divers, comme un marteau, des clés ou des tournevis. Une ceinture à outil apporte un bonus de +2 aux jets d'**Artisanat** pour effectuer des réparations.

Cigarette : les usines de fabrication de cigarettes ayant toutes disparues après la pandémie, quelques particuliers se sont mis à cultiver du tabac dans les ZQ et ainsi que dans différentes communautés. Vendue à l'unité. Fumer une cigarette permet de se détendre et de faire baisser son niveau de Stress de 1 point.

Corde : il s'agit d'une corde solide en chanvre d'une longueur totale de 20 mètres, pratique pour l'escalade et pour bien d'autres fonctions. Une corde possède une solidité de 3 points.

Couteau Leatherman : il s'agit d'un couteau de poche inspiré du couteau suisse contenant plusieurs outils divers, comme un tournevis, une pince ou encore une lime. Cette outil apporte un bonus de +1 à tous les jets d'**Artisanat** du personnage lors d'une réparation.

Émetteur-récepteur radio : il s'agit d'un lourd appareil de radiocommunication permettant d'envoyer et de recevoir des appels radiophoniques par le billet du réseau ondes courtes. Ce genre d'appareil peut avoir une portée de plusieurs centaines de kilomètres et peut communiquer avec d'autres radios ou talkie-walkie se trouvant à portée et émettant sur le même canal. La majorité des lignes à haute tension du pays s'étant effondrée faute d'entretien, certaines communautés ont modifié les antennes radios à proximité de leur refuge afin de booster leur signal pour permettre de garder une portée optimale.

Lampe-torche : il s'agit d'un appareil électrique portable pas plus grand qu'un stylo qui projette un faisceau de lumière d'une *Moyenne portée*, produit par une ampoule. Elle nécessite des piles pour fonctionner correctement. Une lampe-torche possède une autonomie d'utilisation cumulée de 36 heures. En termes de règles, les modificateurs de luminosité d'une zone sont annulés jusqu'à *Moyenne portée*. Lorsque vous utilisez une lampe-torche allumée, vos ennemis ont un bonus de +2 à leurs jets de **Reconnaissance** pour vous repérer.

Lunettes de soleil : il s'agit de lunettes aux verres fumés sans correction optique permettant de filtrer la lumière du soleil et de ne pas être ébloui. Et aussi d'avoir l'air cool.

Lunettes de vision nocturne : appareil de haute technologie permettant de voir dans le noir total. En termes règles, le porteur ne subit plus les modificateurs de luminosité lorsqu'il se retrouve dans une zone mal éclairée ou plongée dans l'obscurité.

Masque à gaz : objet indispensable de l'équipement du survivant, il permet d'évoluer dans des zones contaminées par les spores produites par les cadavres des infectés. Le masque niveau I possède une valeur de Réserve *Filtres à air* de 4 et a une autonomie de 30 minutes alors que le masque niveau II possède une valeur de Réserve *Filtres à air* de 6 et a une autonomie de 65 minutes.

Menottes : autrefois utilisées par les forces de l'ordre, les menottes sont des bracelets en métal relié par une chaîne, destinés à entraver les mains d'un individu. Chaque bracelet se décompose de deux parties dont une, amovible, s'engage avec un cliquet dans la première refermant ainsi le mécanisme autour du poignet. Le cliquet peut ensuite être verrouillé. Cela empêche les bracelets de se serrer davantage sur les poignets de la personne (risque de lésions). Il faut une clé pour déverrouiller le mécanisme et libérer les mains ou bien forcer la serrure. Les menottes possèdent une solidité de 5 points.

Nécessaire de bivouac : ce kit contient tout le nécessaire de camping pour une personne (sac de couchage, ensemble de réchauffage, couverture, tapis de sol, etc.).

Outils de crochetage : contient les outils nécessaires pour crocheter n'importe quelles serrures mécaniques. Cet outil apporte un bonus de +2 aux jets d'**Artisanat** du personnage pour déverrouiller une serrure.

Paire de jumelles : appareil optique composé de deux lunettes jumelées l'une à côté de l'autre et conçu pour observer les objets ou les événements à distance jusqu'à une portée *Extrême*.

Paire de jumelles infrarouge : conçu sur le même principe que la paire de jumelle classique, cet appareil optique permet exactement la même chose, si ce n'est qu'il est conçu pour une vision nocturne *Longue portée*.

Pince coupe-boulon : cet outil est une sorte de grosse pince coupante de côté dont le manche offre une grande démultiplication, ce qui permet de couper des tiges métalliques ou des maillons de chaînes sans trop d'efforts. Le personnage a un bonus de +2 à ses jets d'**Artisanat** lorsqu'il se sert de cet outil pour couper un cadenas.

Pistolet lance-fusée : il s'agit d'un objet ressemblant à un revolver à canon court conçu pour tirer à la verticale des fusées éclairantes qui se consomment lentement dans les airs durant 2 Rounds, généralement pour signaler sa position en mer ou bien sur terre, et pouvant éclairer toute une zone durant cette période. Les fusées peuvent être

vendues avec le pistolet mais généralement elles sont vendues à part au tarif de 2 cartes de rationnement l'unité. Bien qu'il n'ait pas été conçu comme une arme à feu en t'en que telle, les munitions de ce pistolet, des fusées de détresse au phosphore, peuvent provoquer d'horribles brûlures si elles sont tirées à l'horizontal sur une cible et si elles entrent en contact avec la peau, elles continuent de brûler durant 2 Rounds provoquant des dommages Feu d'Intensité 7 chaque Round. Étant plus lentes qu'une balle, les fusées de détresse peuvent être esquivées avec un jet de **Mobilité** opposé au jeu de **Combat à distance**.

PISTOLET LANCE-FUSÉE



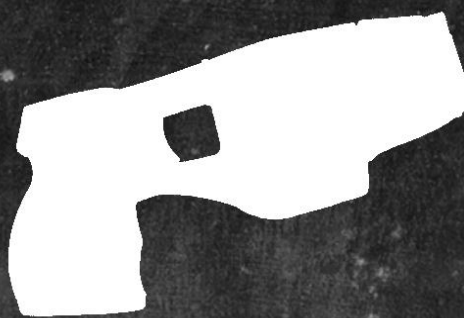
Bonus : +1 **Dégâts** : 1 (Intensité Feu 7)

Portée : Longue **Munitions** : 1

Poids : 0.5 **Particularités** : *Tir unique*

Pistolet taser : il s'agit d'un pistolet à impulsion électrique qui libère une décharge de plusieurs milliers de volt, paralysant temporairement une cible. La victime devra opposer un jet d'**Endurance** contre une Intensité électrique de 6, le nombre de *Succès* obtenu indique le nombre de Round où la victime est étourdie et ne peut plus agir.

PISTOLET TASER



Bonus : +2 **Dégâts** : 1 (Intensité Électrique 6)

Portée : Courte **Munitions** : 1

Poids : 0.5 **Particularités** : *Tir unique*

Talkie-walkie : il s'agit d'un émetteur-récepteur radio portable permettant d'effectuer des liaisons radiophoniques tout en restant à pied et peut émettre sur plusieurs canaux jusqu'à une portée maximale de 10 km.



MATÉRIELS MÉDICALES

Il est toujours utile d'avoir du matériel médical à proximité. On ne sait jamais quand on pourrait en avoir besoin.

MATÉRIELS MÉDICALES	POIDS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Défibrillateur portable	0.5	Rare	60
Sacoche de chirurgien	1	Rare	45
Trousse de soins	0.5	Courant	20

Défibrillateur portable : utilisé lors d'un arrêt cardiaque, cet appareil électrique destiné à délivrer une décharge électrique bien calibré afin de permettre au cœur de battre normalement à nouveau. Les décharges se délivrent automatiquement toutes les 30 secondes jusqu'à ce que l'appareil détecte que le cœur soit reparti. Il apporte un bonus de +2 aux jets de **Soins médicaux** du personnage qui tente de réanimer une victime d'un arrêt cardiaque.

Sacoche de chirurgien : il s'agit d'une lourde sacoche en cuir contenant divers instruments médicaux, allant du scalpel à la scie à os, permettant à un médecin d'avoir tous les outils nécessaires pour opérer un blessé et est complémentaire de la trousse de soins. Cette sacoche apporte un bonus de +2 aux jets de **Soins médicaux** du personnage lors d'une opération médicale.

Trousse de soins : il s'agit d'un kit contenant des médicaments et des instruments permettant de prodiguer les premiers secours. Une trousse complète contient deux paires de gant en latex, des compresses stériles, un auto-injecteur d'adrénaline, du sparadrap, de l'antiseptique, de l'aspirine, de l'anti-inflammatoire ainsi qu'une dose de sérum anti-venin. Elle apporte un bonus de +1 aux jets de **Soins médicaux** du personnage lorsqu'il prodigue les premiers soins. Une trousse de soins peut être utilisée un maximum de deux fois avant d'être épuisée.

MÉDICAMENTS & DROGUES

Très recherchés pour leurs propriétés curatives, les médicaments sont devenus des objets rares, difficiles à se procurer. Les derniers endroits où ils sont produits sont dans les zones de quarantaine, la FEDRA a mis en place des laboratoires pharmaceutiques sécurisés afin de produire suffisamment de médicaments pour ses soldats et pour les résidents des ZQ. Ce qui a donné lieu à un marché parallèle profitant de la corruption ambiante des zones de quarantaine afin de fournir plusieurs réseaux de contrebande.

MÉDICAMENTS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Antalgiques	Rare	50
Antibiotiques	Rare	35
Anti-venin	Rare	20
Anxiolytiques	Rare	45
Morphine	Rare	75

Antalgiques : il s'agit de comprimés utilisés dans le traitement de la douleur, qui a forte dose peut se transformer en une drogue très addictive. La prise d'antalgiques permet d'atténuer la douleur durant 1D6 Tours et de réduire votre niveau de Stress de 1 point.

Antibiotiques : il s'agit d'une substance naturelle ou synthétique destinée à tuer les bactéries en bloquant sa multiplication dans l'organisme malade et ainsi éviter les infections, la plus connue étant la pénicilline. Administré en intraveineuse, l'antibiotique apporte un bonus de +2 aux jets d'**Endurance** d'une victime de maladie. Une dose d'antibiotique se présente sous forme de flacon qui peut contenir jusqu'à deux injections.

Anti-venin : sérum issu généralement du venin de serpent, cette substance permet de stopper efficacement

les effets indésirables d'un venin. Après injection et 1 Quart de repos, la victime est totalement guérie. Une dose d'anti-venin se présente sous forme de flacon qui peut contenir jusqu'à l'équivalent de quatre injections.

Anxiolytiques : il s'agit de médicaments conçus pour traiter l'anxiété et les dépressions. Rapides et efficaces, ils peuvent cependant produire de nombreux effets secondaires indésirables comme la somnolence, des troubles de la mémoire ou encore, à forte dose, un effet de d'accoutumance, ce qui force le patient à augmenter ses doses pour conserver les mêmes effets. L'absorption d'anxiolytiques permet de faire immédiatement redescendre votre niveau de Stress à zéro. Il se présente sous forme de tube contenant une trentaine de comprimés.

Morphine : il s'agit d'un puissant médicament dérivé de l'opium conçu pour les traitements de la douleur. Terriblement efficace mais également terriblement addictif à forte dose, la morphine soulage rapidement les effets de la douleur durant 1 Quart et fait baisser le niveau de Stress de 1 point. Elle possède néanmoins de nombreux effets secondaire comme des troubles digestifs, neurologiques ou encore hormonaux. La morphine se présente sous forme de tube contenant 20 comprimés de 10 grammes.



NOURRITURES & BOISSONS

La nourriture et l'eau sont deux consommables indispensables à la survie quotidienne, les survivants ne doivent jamais l'oublier.

RATIONS (+1)	DISPONIBILITÉ	COÛT
Boîte de conserve	Courante	1
Fruits	Rare	5
Légumes	Courante	3
Poisson	Courante	2
Viandes séchées	Courante	2
EAU (+1)	DISPONIBILITÉ	COÛT
Alcool	Courante	4
Café	Rare	6
Eau	Courante	1
Soda	Courante	2

LES VÉHICULES

Les véhicules représentent un atout majeur dans le No man's land pour la vie des survivants. Ils leur permettent d'étendre leurs zones d'exploration et de couvrir de grandes distances en gagnant du temps.

ATTRIBUTS DE VÉHICULES

Les véhicules terrestres et aériens possèdent de nombreuses caractéristiques en commun et sont décrites de la même façon :

- **Taille** : indique le gabarit du véhicule ainsi que sa capacité de transport maximale en objets standards. Les véhicules de *Taille II* à *Taille VI* sont considérés comme des *cibles imposantes* (voir page 55).

TAILLE	CARGO MAX
I	5
II	25
III	50
IV	75
V	100
VI	125

- **Équipage** : indique le nombre de personne maximum que peut transporter le véhicule.
- **Réserve de Carburant** : indique la valeur du *Consommable Carburant* de votre véhicule. En conduite normale, un jet de Réserve est demandé toutes les heures.
- **Maniabilité** : indique un bonus ou un malus aux jets de *Conduite* du pilote lorsqu'il se retrouve aux commandes du véhicule et qu'il effectue une *Manœuvre de pilotage* (voir page 70).
- **Durabilité** : indique la résistance du véhicule face aux dommages, cette valeur diminue d'autant de point de Dégâts que subit le véhicule. Lorsque la *Durabilité* d'un véhicule atteint zéro, le véhicule se retrouve *Démoli*.
- **Autonomie** : indique la distance maximum en kilomètres que le véhicule peut parcourir en conduite normale avec sa réserve de *Carburant* au maximum.
- **Vitesse** : indique le nombre de zone que le véhicule peut parcourir par *Action rapide*.
- **Blindage** : indique le niveau de protection du véhicule (voir page 90).
- **Plafond** : indique l'altitude maximale en mètres que peut atteindre le véhicule (véhicules aériens seulement).
- **Armement embarqué** : indique les différentes armes disponibles sur le véhicule.
- **Customisations** : indique les différentes améliorations qui peuvent être apportées au véhicule.



ARMEMENT EMBARQUÉ

Certains véhicules militaires sont équipés d'un armement embarqué dont la puissance de feu vari avec le véhicule,

mais généralement, plus le véhicule est puissant et plus les armes qu'il possède le sont également. Faire feu avec une arme embarquée demande un jet de **Combat à distance**.

ARMEMENT EMBARQUÉ	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	MUNITIONS	PARTICULARITÉS
Autocanon 30mm	+2	6	Extrême	3000	Force d'arrêt, Perce-armure, Tir en rafale.
Lance-roquettes Hydra	-	6	Longue	20	Perce-armure, Tir en rafale.
Missile AIR-AIR	+3	8	Extrême	1	Perce-armure/ Ne peut cibler que les véhicules aériens.
Missile AIR-SOL	+2	7	Extrême	1	Perce-armure/ Ne peut cibler que les véhicules terrestres ou les bâtiments.
Mitrailleuse légère 5.56mm	-	2	Longue	100	Tir en rafale.
Mitrailleuse lourde 7.62mm	+1	3	Longue	100	Force d'arrêt, Tir en rafale.
Mitrailleuse lourde .50 BMG	+1	4	Longue	200	Force d'arrêt, Perce-armure, Tir en rafale.
Mitrailleuse Vulcain 20mm	+2	5	Extrême	3000	Force d'arrêt, Perce-armure, Tir en rafale.

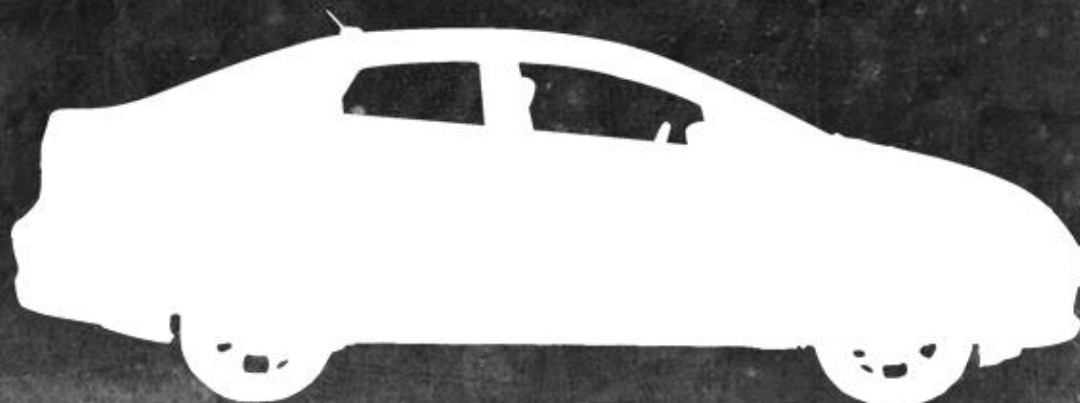
CUSTOMISATIONS

Les *Mécanos* peuvent être de véritables magiciens et savent transformer des épaves en de redoutables bolides. Ils savent également qu'améliorer un véhicule augmente

fortement les chances de survie dans le No man's land. Chaque customisation demande un jet séparé d'**Artisanat** ainsi que 1 Quart de travail pour être installée correctement.

CUSTOMISATIONS	MANIABILITÉ	DURABILITÉ	VITESSE	BLINDAGE	COÛT	NOTES
Allégements	+1	-	-	-	30	Sièges passagers enlevés. Autonomie +25% ou Cargo max +25%.
Bélier	-1	-	-	-	60	Dégâts lors d'une collision +1.
Blindage renforcé	-1	+2	-	+2	500	Autonomie -25%.
Charge explosive	-	-	-	-	600	Le véhicule explose si on n'entre pas une certaine séquence au démarrage. Puissance 10.
Coupe-circuit	-	-	-	-	25	Empêche le véhicule de démarrer si on entre pas une certaine séquence avant le démarrage.
Moteur gonflé	-1	-	+1	-	100	Augmente la vitesse du véhicule.
Suspensions sport	+2	-	-	-	250	Assouplissement des suspensions.
Tourelle mitrailleuse	-	-	-	-	300	Mitrailleuse 7.62mm ou .50 BMG sur trépied.

BERLINE



Taille : II (Cargo max : 25)

Équipage : 5

Reserve de Carburant : 5

Maniabilité : +1

Durabilité : 4

Autonomie : 650 km

Vitesse : 2

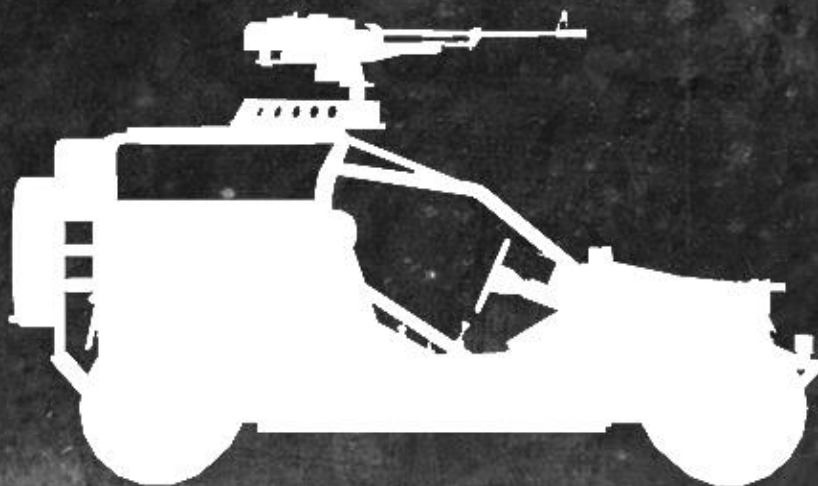
Blindage : 4

Dégâts lors d'une collision : 1

Armement embarqué : aucun.

Customisations : Allégements, Bélier, Blindage renforcé, Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé, Suspension sport, Tourelle mitrailleuse (x1).

BUGGY



Taille : II (Cargo max : 25)

Équipage : 3

Reserve de Carburant : 3

Maniabilité : +1

Durabilité : 3

Autonomie : 340 km

Vitesse : 2

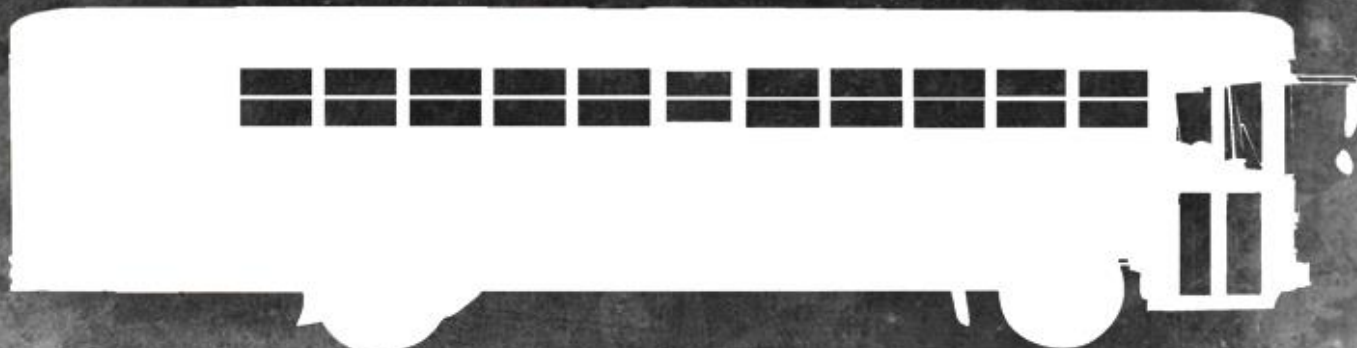
Blindage : 4

Dégâts lors d'une collision : 1

Armement embarqué : Mitrailleuse lourde 7.62mm (x1), Mitrailleuse légère 5.56mm (x1).

Customisations : Allégements, Bélier, Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé.

BUS



Taille : V (Cargo max : 100)

Équipage : 46

Reserve de Carburant : 4

Maniabilité : -2

Durabilité : 8

Autonomie : 450 km

Vitesse : 2

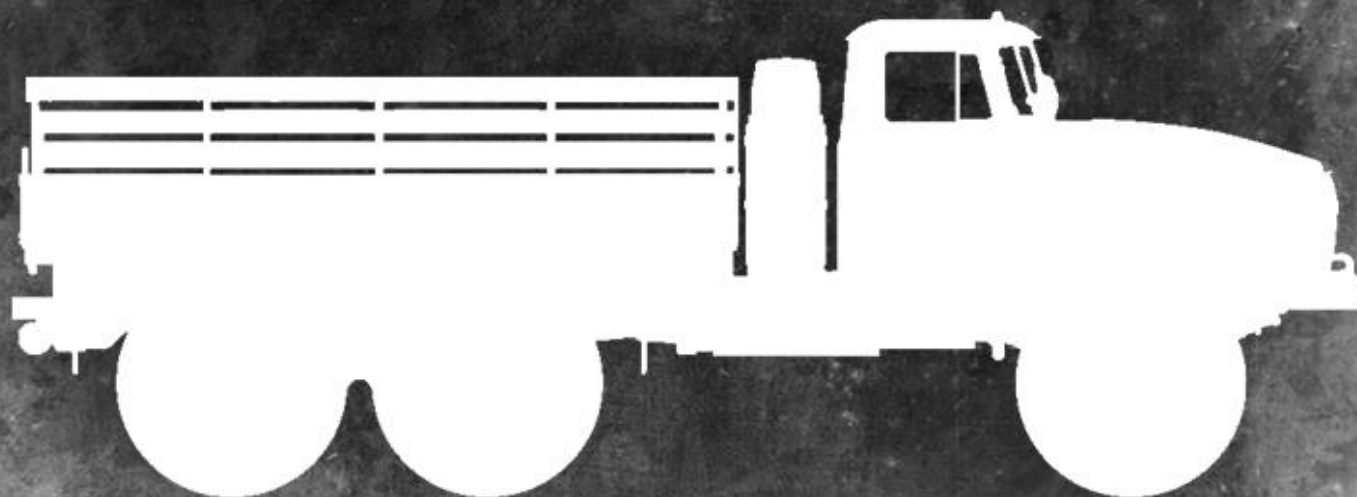
Blindage : 4

Dégâts lors d'une collision : 2

Armement embarqué : aucun.

Customisations : Allégements, Béliet, Blindage renforcé, Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé, Tourelle mitrailleuse (x3).

CAMION



Taille : IV (Cargo max : 75)

Équipage : 18

Reserve de Carburant : 4

Maniabilité : -1

Durabilité : 7

Autonomie : 480 km

Vitesse : 2

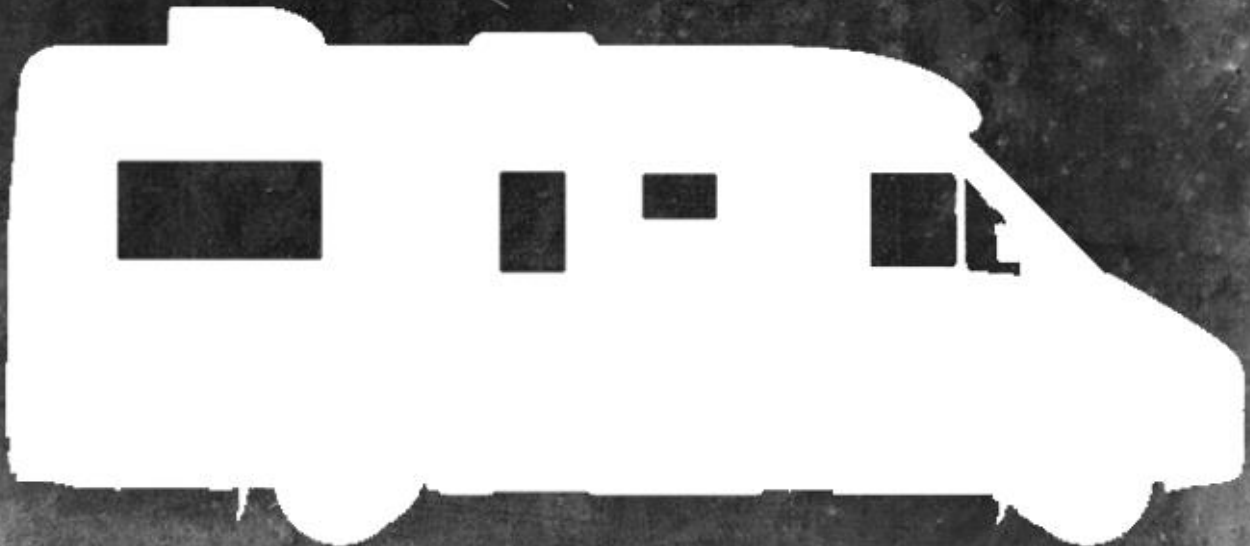
Blindage : 4

Dégâts lors d'une collision : 2

Armement embarqué : aucun.

Customisations : Allégements, Béliet, Blindage renforcé, Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé, Tourelle mitrailleuse (x1).

CAMPING CAR



Taille : IV (Cargo max : 75)

Équipage : 6

Reserve de *Carburant* : 5

Maniabilité : -1

Durabilité : 6

Autonomie : 500 km

Vitesse : 2

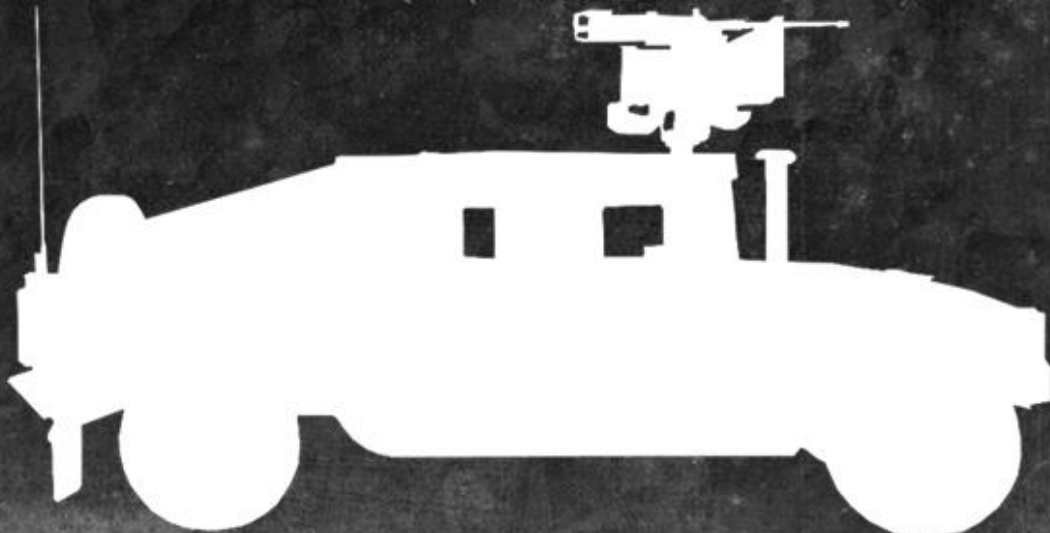
Blindage : 4

Dégâts lors d'une collision : 2

Armement embarqué : aucun.

Customisations : Allégements, Béliér, Blindage renforcé, Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé, Tourelle mitrailleuse (x2).

HUMMER



Taille : II (Cargo max : 25)

Équipage : 7

Reserve de *Carburant* : 4

Maniabilité : -

Durabilité : 7

Autonomie : 450 km

Vitesse : 2

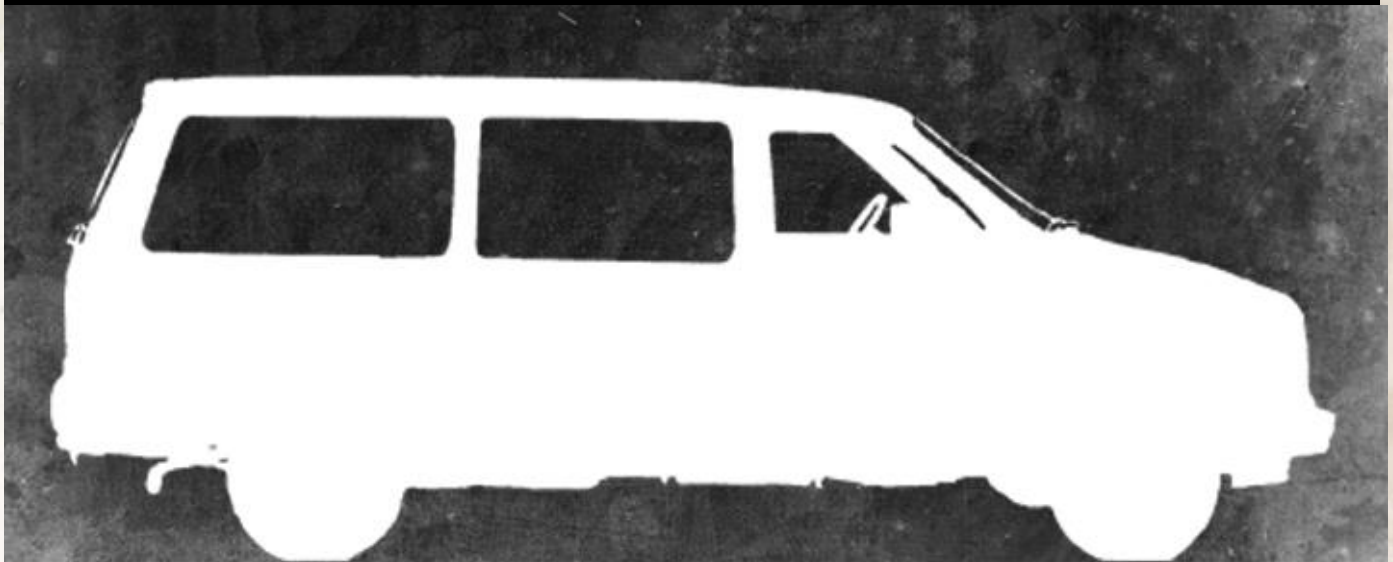
Blindage : 6

Dégâts lors d'une collision : 2

Armement embarqué : Mitrailleuse lourde .50 BMG (x1).

Customisations : Allégements, Béliér, Blindage renforcé, Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé.

MONOSPACE



Taille : III (Cargo max : 50)

Équipage : 7

Reserve de *Carburant* : 4

Maniabilité : -1

Durabilité : 6

Autonomie : 420 km

Vitesse : 2

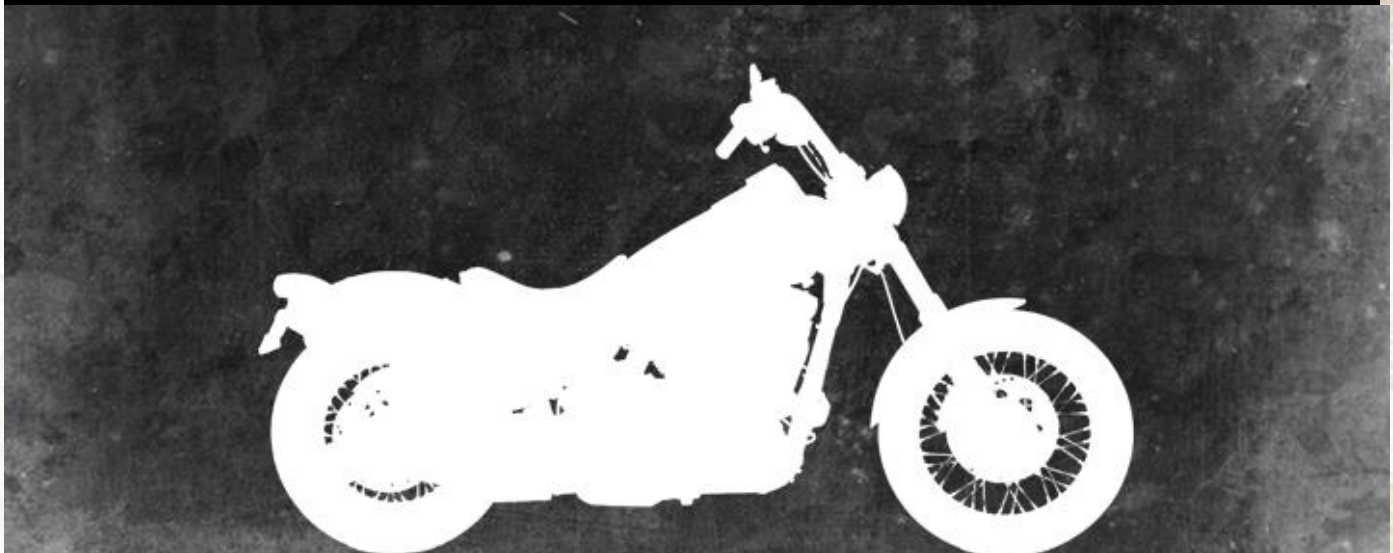
Blindage : 4

Dégâts lors d'une collision : 2

Armement embarqué : aucun.

Customisations : Allégements, Béliér, Blindage renforcé, Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé, Suspension sport, Tourelle mitrailleuse (x1).

MOTO



Taille : I (Cargo max : 5)

Équipage : 2

Reserve de *Carburant* : 4

Maniabilité : +2

Durabilité : 2

Autonomie : 400 km

Vitesse : 2

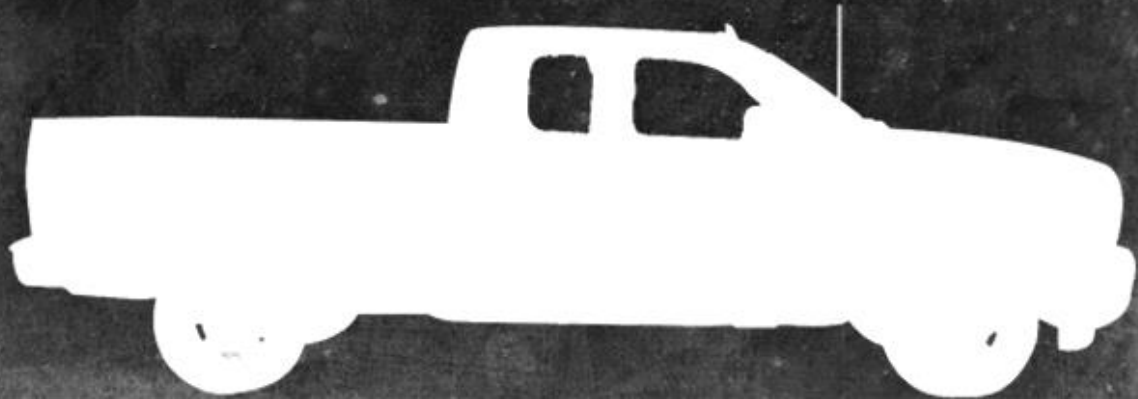
Blindage : 2

Dégâts lors d'une collision : 1

Armement embarqué : aucun.

Customisations : Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé.

PICK-UP



Taille : III (Cargo max : 50)

Équipage : 8

Reserve de Carburant : 5

Maniabilité : -

Durabilité : 5

Autonomie : 530 km

Vitesse : 2

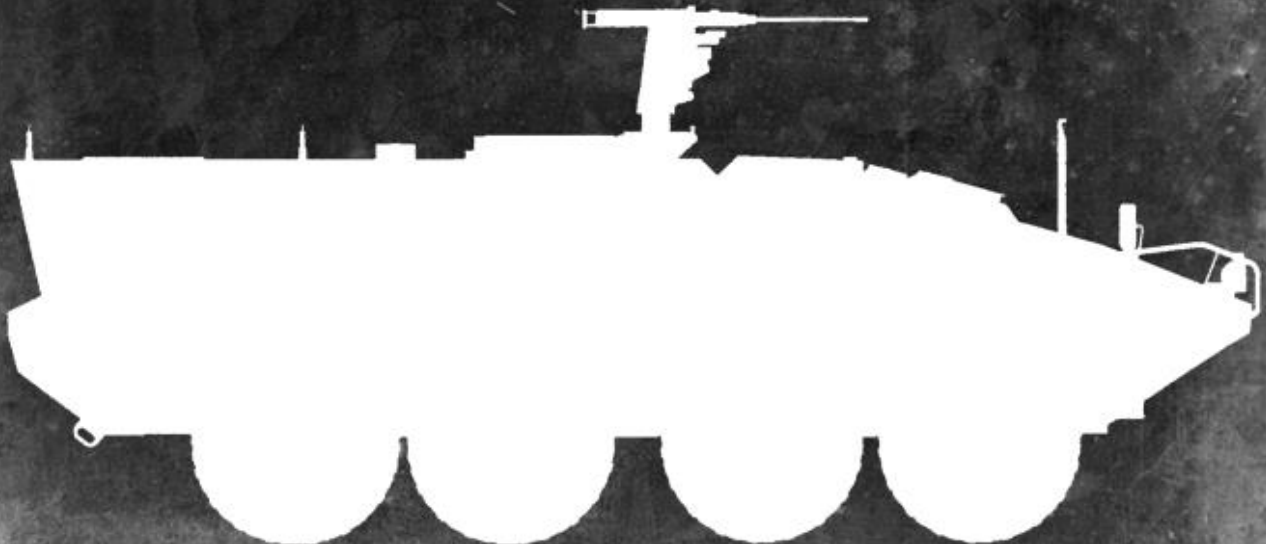
Blindage : 4

Dégâts lors d'une collision : 1

Armement embarqué : aucun.

Customisations : Allégements, Béliet, Blindage renforcé, Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé, Suspension sport, Tourelle mitrailleuse (x1).

VÉHICULE DE TRANSPORT DE TROUPE BLINDÉ



Taille : IV (Cargo max : 75)

Équipage : 12

Reserve de Carburant : 5

Maniabilité : -2

Durabilité : 10

Autonomie : 500 km

Vitesse : 2

Blindage : 6

Dégâts lors d'une collision : 2

Armement embarqué : Mitrailleuse lourde .50 BMG (x1), Mitrailleuse lourde 7.62mm (x1).

Customisations : Béliet, Charge explosive, Coupe-circuit.

AVION CIVIL



Taille : V (Cargo max : 100)

Équipage : 10

Reserve de Carburant : 6

Maniabilité : +2

Durabilité : 7

Autonomie : 1760 km

Vitesse : 3

Blindage : 4

Plafond : 7745m

Armement embarqué : aucun.

Customisations : Allégements, Charge explosive, Coupe-circuit, Moteur gonflé.

AVION DE CHASSE



Taille : VI (Cargo max : non applicable)

Équipage : 1

Reserve de Carburant : 6

Maniabilité : +3

Durabilité : 8

Autonomie : 1100 km

Vitesse : 4

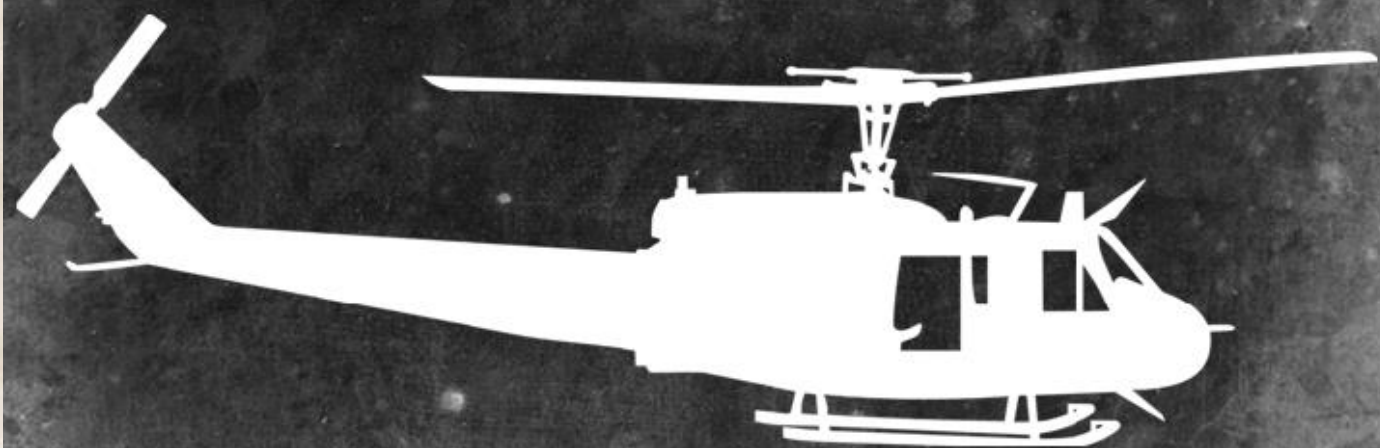
Blindage : 5

Plafond : 19812m

Armement embarqué : Mitrailleur Vulcain 20mm (x1), Missiles AIR-AIR (x6), Missiles AIR-SOL (x2).

Customisations : aucune.

HÉLICOPTÈRE CIVIL



Taille : VI (Cargo max : 125)

Équipage : 10

Reserve de Carburant : 4

Maniabilité : +2

Durabilité : 8

Autonomie : 420 km

Vitesse : 3

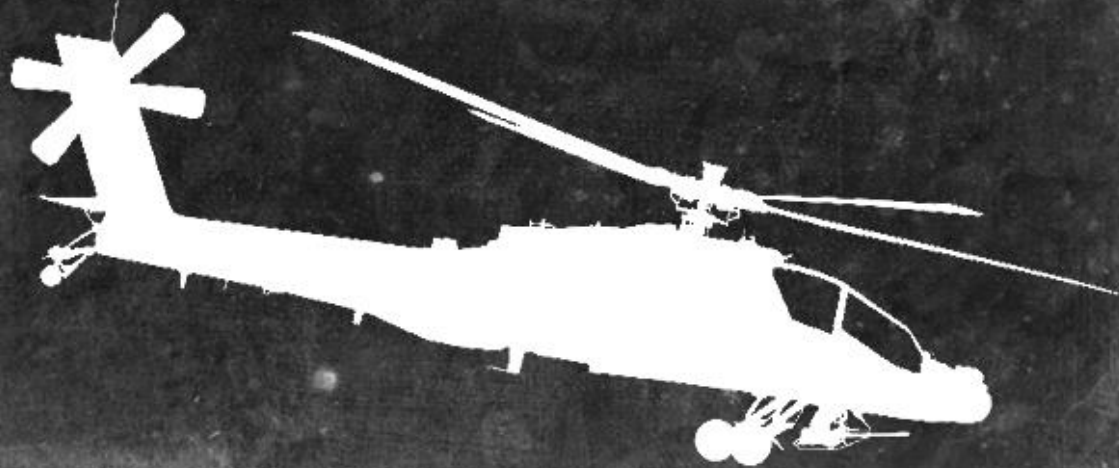
Blindage : 4

Plafond : 4300m

Armement embarqué : aucun.

Customisations : Mitrailleuses lourdes 7.62mm (x2), Lance-roquettes Hydra (x2).

HÉLICOPTÈRE DE COMBAT



Taille : VI (Cargo max : non applicable)

Équipage : 2

Reserve de Carburant : 4

Maniabilité : +3

Durabilité : 7

Autonomie : 400 km

Vitesse : 4

Blindage : 5

Plafond : 6400m

Armement embarqué : Autocanon 30mm (x1), Lance-roquettes Hydra (x4), Missiles AIR-AIR (x4), Missiles AIR-SOL (x8).

Customisations : aucune.

HÉLICOPTÈRE DE TRANSPORT



Taille : VI (Cargo max : 125)

Équipage : 20

Reserve de Carburant : 6

Maniabilité : +1

Durabilité : 10

Autonomie : 1600 km

Vitesse : 3

Blindage : 5

Plafond : 5790m

Armement embarqué : Mitrailleuses lourdes 7.62mm (x2).

Customisations : aucune.

MONTURES

À défaut de posséder un véhicule, un cheval peut-être un atout utile et ça, les survivants l'ont bien compris. Exception faite des zones de quarantaine, le cheval est devenu le moyen de transport le plus couramment utilisé par les habitants du No man's land. De nombreuses communautés autonomes font de l'élevage et du dressage de chevaux uniquement dans ce but. En plus du transport, le cheval apporte de nombreux avantages, il peut porter du matériel pour vous et vous pouvez profiter du fait d'être en selle pendant les combats.

VITESSE DE DÉPLACEMENT

Les animaux d'équitation vous permettent de vous déplacer plus rapidement que si vous êtes à pied. Chaque animal a une vitesse de déplacement. Celle-ci détermine de combien de zones l'animal peut se déplacer avec une *Action rapide*. Les survivants ont une vitesse de déplacement de 1 et la plupart des animaux quadrupèdes ont une vitesse de déplacement de 2 (voir Chapitre 10). Les montures ne peuvent généralement pas se déplacer dans les zones exiguës. Dans les zones encombrées, leur vitesse de déplacement est réduite de 1 point.

MONTÉ À CHEVAL

Dans le monde de *THE LAST OF US*, le jeu de rôle, nous partons du principe que tous les survivants savent monter à cheval, mise à part peut-être les résidents des ZQ. Les jets d'équitation sont gérés comme pour piloter n'importe

quel véhicule, sous la Compétence **Conduite**. Lorsque vous êtes à cheval et que vous faites un jet de **Conduite**, utilisez plutôt l'**Agilité** de l'animal au lieu de celle de votre personnage pour la résolution du jet. Vous pouvez également, si cela peut enrichir l'historique de votre personnage, faire en sorte qu'il n'ait aucune notion d'équitation, dans ce cas vous subissez un modificateur de -2 à vos jets de **Conduite** lorsque vous montez à cheval. Lors d'un *Désastre* durant une *Manœuvre de pilotage* sur une monture, le cavalier est automatiquement désarçonné et subit 1 point de *Dégâts* dû à la chute (voir page 66).

COMBAT

Vous pouvez vous battre à cheval, mais seulement avec des armes à une main. Les adversaires qui vous attaquent doivent décider s'ils vous attaquent vous ou le cheval. Les attaques contre un cavalier à cheval subissent un malus de -1 en combat rapproché. Toutes les attaques à distance à cheval subissent un malus de -2. Les adversaires qui vous tirent dessus doivent décider s'ils vous attaquent vous ou le cheval. Les chevaux sont considérés comme *cibles imposantes* (voir page 55).

DOMMAGES ET RÉCUPÉRATION

Votre monture, comme n'importe quel être vivant, a besoin de nourriture, d'eau et de repos, et bien évidemment elle peut subir des dommages, tout comme vous. Les animaux récupèrent des dommages tout comme le ferai un personnage, si ce n'est que lorsque son niveau de Santé est réduit à zéro il ne subit pas de blessure critique mais est plutôt considéré comme mort.



LE RÔLE DU MENEUR DE JEU

PRINCIPES DE JEU

Vous êtes le meneur de jeu. Vous êtes l'environnement froid et sauvage, les survivants affamés, les soldats qui gardent farouchement les dernières zones de quarantaine, vous êtes les infectés qui rôdent dans l'ombre... Vous êtes également tous les mystères du No man's land qui n'attendent qu'à être dévoilés. Le rôle du MJ nécessite beaucoup d'efforts mais ces efforts se révéleront très gratifiants par la suite. Ce Chapitre vous donnera toutes les explications ainsi que tous les outils nécessaires afin de mener à bien une partie de *THE LAST OF US, le jeu de rôle*. Ce jeu de rôle tourne autour de neuf principes fondamentaux destinés à installer l'atmosphère nécessaire et à vous soutenir dans la gestion de toutes les situations que les PJ rencontreront durant la partie.

EMPRUNTEZ AUX JEUX VIDÉO

La saga de jeux vidéo *The Last Of Us* sera votre source principale d'inspiration. Vous pouvez utiliser une scène marquante des jeux vidéo ou un personnage mémorable afin d'improviser une situation. Les jeux vidéo *The Last Of Us* sont une vraie mine de matière première, n'hésitez surtout pas à puiser dedans.

LIMITEZ LEURS RESSOURCES

Assurez-vous que les PJ se retrouvent souvent en situation de pénurie. Pas assez de rations, une seule arme pour tout le groupe, juste assez de masque à gaz pour tout le monde... moins une personne. La rareté des ressources crée la tension et force les joueurs à faire des choix impossibles.

RESTEZ DANS L'OMBRE

Décrivez la source du danger sans trop de détail. Laissez vos joueurs imaginer le pire. Évitez de révéler trop vite les menaces, une fois que vos joueurs savent ce qu'ils doivent affronter, ils peuvent s'organiser et la tension se dissipe très vite.

FAITES MONTER LA TENSION

Commencez doucement la partie et faites monter la pression crescendo en ajoutant obstacles et complications. Pensez comme dans un film, le premier acte démarre tout en douceur puis tout s'accélère jusqu'au dénouement final.

THE LAST OF US, le jeu de rôle est un jeu de survie, faites-en sorte que les PJ vendent chers leur peau.

TOUT EST TOUJOURS PERSONNEL

Dans *THE LAST OF US, le jeu de rôle*, les personnages ne sont pas des aventuriers sans visage à la recherche d'or et de gloire. Ce sont des individus uniques, avec des rêves et des proches. Bien sûr ils peuvent suivre un objectif commun mais en fin de compte, le jeu tourne autour de ce que les personnages veulent pour eux même. Traitez vos PNJ de la même façon, donnez-leur un nom et des objectifs, faites-en des individus à part entière.

REMP LISSEZ LEURS OBJECTIFS

Les PJ incarnés par les joueurs sont des personnages bien réels dans l'univers de *THE LAST OF US, le jeu de rôle* : tous ont des rêves et des espoirs, et cherchent à accomplir des buts personnels. Apprenez leurs objectifs et donnez-leurs des opportunités pour qu'ils puissent les atteindre. Mettez-les dans des situations où ils devront choisir entre se rapprocher de leur but et une décision morale.

ÉPROUVEZ LEUR HUMANITÉ

N'hésitez jamais à mettre leur **Humanité** à l'épreuve en leur proposant des choix plus cornéliens les uns que les autres. Parviendront-ils à vivre avec leurs décisions ? Les jeux vidéo *The Last Of Us* sont remplis de moments où les personnages prennent des décisions difficiles, servez-vous-en. Ces choix peuvent être effroyables et tragiques mais font également grimper les enjeux pour les personnages, qui devront redoubler d'effort et continuer d'avancer envers et contre tout.

LA MÉFIANCE EST UNE VERTU

Faites bien comprendre à vos joueurs que tous les survivants veulent quelque chose et que leurs actes ne sont jamais gratuits. Partez du principe que la confiance se mérite et qu'elle ne doit pas être accordée à n'importe qui.

DÉVOILEZ LE NO MAN'S LAND

L'univers de *THE LAST OF US, le jeu de rôle* est cruel mais il est également rempli de mystères et de secrets perdus. De temps à autre, permettez aux PJ d'avoir un aperçu de ces merveilles et montrez-leur la beauté que recèle le No man's land aussi bien que l'horreur.



LES THÈMES

THE LAST OF US, le jeu de rôle repose sur trois thèmes principaux, la survie et la morale, l'action et la violence, et l'exploration. Ensemble, ils forment un tout et définissent l'univers dans lequel les personnages vont évoluer. Chacun d'entre eux représente un aspect essentiel de ce jeu. Utilisez-les afin de nuancer votre version de l'univers des jeux vidéo *The Last Of Us* et souligner les éléments que vous et vos joueurs trouveront les plus fascinants. De plus, chacun de ces thèmes peuvent être associés à d'autres thématiques annexes qui pourront mettre en valeur d'autres aspects importants de l'univers de *THE LAST OF US*, le jeu de rôle.

LA SURVIE & LA MORALE

Les jeux vidéo *The Last Of Us* parlent essentiellement de survie. Les ressources sont rares et vous n'êtes pas les seuls à les convoiter. De plus, les décisions que vous prendrez pourront avoir un impact sur votre conscience.

Le monde en lui-même est tout à fait capable de présenter de terribles dangers, et toutes les menaces ne viennent pas forcément des infectés. Les rites des cultes de fanatiques, les conflits meurtriers entre la FEDRA et les autres factions ou les catastrophes naturelles sont le lot des habitants du No man's land. Le premier jeu *The Last Of Us* illustre parfaitement ce propos.

LA NATURE EST UNE SACRÉE CONNASSE

Lorsque tout s'est effondré, la nature a repris ses droits, avalant les routes et les immeubles. La nature peut être d'une beauté à couper le souffle, mais elle peut être également d'une cruauté sans nom. Une balade à cheval

dans les grands espaces, une pluie torrentielle ou une tempête de neige peut très vite se transformer en danger mortel en l'espace de quelques secondes.

L'HOMME EST UN LOUP POUR L'HOMME

THE LAST OF US, le jeu de rôle se focalise sur les derniers survivants de l'humanité. Avec la chute de la civilisation, les êtres humains ont dû s'adapter et se sont transformés pour certains en prédateurs cruels, prêts à tout pour arriver à leurs fins. Même si les infectés représentent une menace importante, ce sont les autres survivants dont les personnages devront le plus se méfier. Au bout du compte, les pires monstres sont bien souvent les humains.

L'ACTION & LA VIOLENCE

Combat au corps à corps, fusillades, poursuite en voiture, l'action est un moteur puissant de l'univers de *The Last Of Us*, qu'elle vienne de soldats de la FEDRA fouillant des sous-sol abandonnés pour découvrir un nid d'infectés, un affrontement violent entre deux bandes rivales ou bien un survivant s'infiltrant dans un campement hostile. L'action est un élément-clé de *The Last Of Us* et le second volet du jeux vidéo en est un très bon exemple.

LE CYCLE DE LA VENGEANCE

Il n'y a rien de plus puissant que le pouvoir du pardon, mais très peu de survivants en sont désormais capables. Si on leur fait du mal, certaines personnes iront jusqu'au bout du monde afin de réclamer justice, souvent de la pire des manières qui soit, et elles y perdront généralement une partie de leur âme en route. Et lorsque c'est terminé, les proches de ceux à qui elles ont fait du mal voudront également se venger à leur tour. Ainsi va le cycle de la vengeance. Selon le vieil adage : « *lorsque tu empruntes le chemin de la vengeance, creuse deux tombes, une pour ton ennemi et une autre pour toi-même* ».



GUERRES DE TERRITOIRE

Les conflits entre factions sont très courants dans le No man's land. Tout repose sur le contrôle des ressources et beaucoup de communautés rêvent de s'agrandir et de prospérer, et certaines le font au détriment des autres. Et se sont bien souvent les personnes sans histoire qui en payent le prix. Ceux qui prennent part à ces guerres ne le font pas par idéalisme, ils le font par nécessité et pour assurer leur propre survie. Le choix est bien souvent trop simple : tuer ou être tué.

À LA RECHERCHE D'ARTEFACTS

Comme dit précédemment, il y a de nombreux objets d'intérêt dans le No man's land, certains valent plus que d'autres. Le rôle des *Archivistes* est de trouver et récupérer ces objets pour le bien de leur communauté. Cependant, certains cultes religieux comme les Davidiens voient dans les objets technologiques du passé la représentation d'une époque responsable de la damnation de l'humanité, ces fanatiques font tout pour purger le monde de leur présence et pourchassent sans pitié ceux qui les recherchent.

L'EXPLORATION

L'univers des jeux vidéo *The Last Of Us* abrite de nombreux mystères et des secrets oubliés. Des résidents d'une ZQ trouvent un passage sous-terrain menant à d'anciens tunnels, des survivants découvrent une galerie marchande dont l'électricité fonctionne encore, des soldats patrouillant dans les ruines tombent émerveillés devant un troupeau de girafes sauvages. Le monde est vaste et plein de splendeurs, permettant à vos personnages d'en découvrir un peu plus sur l'ancien monde. L'exploration et l'émerveillement devant la découverte de lieux oubliés ont toute leur place ici, le DLC *The Last Of Us : Left Behind* en est une très bonne illustration.

LES MERVEILLES DE L'ANCIEN MONDE

Bien que la nature est recouvert pratiquement tout le No man's land, il existe encore de nombreux lieux qui n'ont pas été explorés depuis le début du Confinement, musées, bibliothèques, centres commerciaux, vidéoclubs ou universités. Tous ces endroits insolites peuvent cacher des merveilles insoupçonnées venant d'une époque lointaine que certains n'ont jamais connu, du temps d'avant l'infection cérébrale par Cordyceps. Ils pourront permettre à vos personnages d'oublier, ne serait-ce que l'espace d'un instant, la dure réalité du présent.

PLANTER LE DÉCOR

THE LAST OF US, le jeu de rôle est un jeu post-apocalyptique. La société telle que nous la connaissons a totalement disparue, laissant place à une nature cruelle qui a littéralement avalé les villes et qui a obligé les survivants à s'adapter. Dessinez avec précision le monde post-apocalyptique dans lequel les personnages évoluent afin qu'ils puissent s'en faire une image mentale vivante et réelle. Décrivez les ruines noircies par les bombardements et les murs recouverts de lianes fongiques toxiques. Faites que les habitants du No man's land et leurs misères prennent vie. Laissez les PJ ressentir la faim et la soif lorsque leurs provisions viennent à manquer, et laissez-les frissonner lorsqu'ils sont la proie des éléments implacables. Faites que chaque rencontre soit tendue, s'agit-il d'un allié ou d'un ennemi ? Mais ne soyez pas trop gourmand, ne lister pas tout ce que les PJ voient, entendent ou ressentent, choisissez quelques détails qui pourront piquer leur curiosité - un PNJ particulier, un objet datant d'avant la pandémie, un lieu insolite - et laissez cet élément annoncer la couleur pour toute la scène. Vous trouverez dans cette section plusieurs conseils utiles afin de créer des aventures palpitantes pour vos joueurs.



PRÉPARER LA SESSION DE JEU

Votre première session de jeu en tant que MJ pour *THE LAST OF US*, le jeu de rôle peut être une expérience intimidante. Mise à part le scénario d'introduction se trouvant au Chapitre 11, vous n'avez aucune autre histoire préparée que les joueurs devront suivre. Ne vous inquiétez pas, les mécanismes de jeu, sous la forme de projets d'aménagements, de menaces et d'éléments d'ambiance donneront à vos joueurs du grain à moudre. Voici quelques conseils que vous devriez lire avant d'entamer votre première session de jeu.

NE TIREZ PAS DES PLANS SUR LA COMÈTE

Avant de commencer, ne réfléchissez pas trop à une grandiose histoire que vos joueurs suivront. L'intrigue grandira d'elle-même de façon organique durant les séances de jeu. Tâchez de garder l'esprit ouvert, faites

confiance à vos joueurs et jouez afin de voir ce qui va se passer et où les personnages vont vous emmener.

TIRER LE MEILLEUR PARTI DU PROCESSUS DE CRÉATION DE PERSONNAGES

Soyez actif et engagé durant la création des personnages de vos joueurs. Durant le processus, ils établiront les relations entre leurs personnages ainsi qu'envers certains PNJ importants pour eux. Prenez des notes et pensez bien à intégrer ces PNJ durant la séance de jeu.

COMMENCEZ DOUCEMENT

Généralement, le début d'une session de *THE LAST OF US*, le jeu de rôle débute dans le refuge des PJ. Avant même que la session ne commence à proprement parler, les résidents du refuge forment une assemblée afin de décider de la construction d'un nouvel aménagement (voir page 115), puis choisissez une menace envers le refuge ou faites un jet sur la table page 121. La construction de l'aménagement et la menace seront les bases de votre séance de jeu. Commencez par une scène concernant le projet d'aménagement puis introduisez la menace pour intensifier la situation.

PRENEZ VOTRE TEMPS

Durant la première session de jeu, les joueurs doivent ressentir leurs personnages. Ils ont besoin de connaître leur place et leur rôle au sein du refuge et tester leur relation avec les PNJ. Prenez votre temps. Écoutez et parlez peu. Utilisez la construction d'aménagements, les menaces ou les relations avec les PNJ pour faire avancer l'histoire, mais ne poussez pas trop. Prenez des notes et posez des questions. Voyez la première session de jeu comme un prologue à la véritable aventure.

UTILISEZ TOUT CE QUE VOUS AVEZ APPRIS

Quand vous aurez achevé la première session de jeu, des événements se seront produits. Des conflits auront été établis et des relations auront été éprouvées. Durant votre préparation pour la seconde session, vous aurez alors un long fil à dérouler et une idée de comment l'histoire pourra évoluer en ajoutant de nouvelles menaces.

ÉLÉMENTS D'AMBIANCE

En tant que meneur de jeu, vous devez expliquer à vos joueurs ce qu'ils perçoivent lorsqu'ils explorent les étendues sauvages du No man's land. Certains endroits ne contiennent ni ressources ni menaces, mais ça ne veut pas dire pour autant qu'ils peuvent être dénués d'intérêt. Pour donner de la vie et du caractère à vos parties, vous pouvez utiliser divers éléments d'ambiance suivant les endroits où les PJ se trouvent, il peut s'agir de rencontres, d'événements ou de lieux qui attireront l'attention des personnages mais qui ne leur poseront pas immédiatement de menace directe, vous pourrez alors, si vous le désirez, développer ces éléments à votre convenance et les insérer dans vos propres aventures.

- Vous entendez un hélicoptère de transport qui survole la zone où vous vous trouvez et qui s'éloigne progressivement, il ne semble pas appartenir à la FEDRA. Où va-t-il et qui transporte-t-il ?
- Vous trouvez des traces de pas devant votre abri de fortune. Ce ne sont ni les vôtres, ni celles de vos compagnons.
- Dans la forêt vous retrouvez un corps éventré et pendu à un arbre. Qui a bien pu faire ça ?
- Vous trouvez un survivant portant des traces de torture. Il est en état de choc et tient des propos totalement incohérents. Qui a bien pu lui faire cela ?
- À l'intérieur d'un bâtiment en ruine vous trouvez un graffiti représentant le symbole des Lucioles sur un mur. Il est recouvert à la peinture rouge par le mot « menteurs ».
- Vous trouvez plusieurs tombes avec comme seule marquage le mot « traître ». Qui est enterré ici ?
- Vous pouvez observer de loin des silhouettes qui se déplacent et qui semblent vous suivre. Au bout d'un moment vous en perdez toutes traces.
- Vous trouvez les restes d'un campement. Les braises du feu de camp sont encore chaudes.
- Un troupeau de girafes est en train de paître paisiblement près de là où vous vous trouvez. Elles s'enfuient dès que vous vous approchez.
- Une petite groupe d'oiseaux s'envolent soudainement dans les airs. Est-ce que quelque chose les a effrayés ?
- Un squelette portant un uniforme militaire non-identifié est adossé à un arbre. Il semble être là depuis un bon moment. Il tient un pistolet vide dans une main droite et un dictaphone dans l'autre. Qui était-il et que contient cet enregistrement ?
- Une pile de corps calcinés se trouvent au milieu de la route. Il ne semble pas qu'il s'agisse de cadavres d'infectés. Qui étaient-ils et pourquoi les a-t-on brûlé ?
- Vous entendez plusieurs coups de feu qui résonnent dans le secteur, puis le silence à nouveau. D'où venaient-ils et sur qui (ou quoi) tiraient-ils ?
- Vous trouvez une cabane qui semble abandonnée. Est-ce que c'est le refuge de quelqu'un ?
- Vous trouvez un corps suspendu par les jambes, accroché à un arbre au milieu de la forêt. Le cadavre a été dépecé, sa tête et ses mains ont été tranchées. Qui a bien pu faire ça et pourquoi ?
- Un immeuble en ruine finit par s'effondrer en un bruit assourdissant, soulevant un immense nuage de poussière. Peut-être quelque chose d'intéressant s'est révélé ?
- Votre regard est attiré par un objet brillant. Accroché à une branche d'arbre se trouve un pendentif abîmé portant le symbole des Lucioles. Au dos se trouve inscrit un nom ainsi qu'un numéro à quatre chiffres.
- Vous tombez sur un trou dans le sol. Il a l'air sombre et profond. Il s'agit peut-être d'un puits ou bien d'un passage qui mène à un réseau de tunnels ?
- Dans la carcasse d'un hélicoptère vous trouvez un cadavre menotté à une valise en métal portant le logo de la FEDRA. Que contient-elle ?
- Vous entendez des hurlements qui résonnent dans le secteur. Quelqu'un a-t-il besoin d'aide ?
- Vous remarquez d'étranges graffiti sur les murs d'un bâtiment en ruine. Que signifient-ils et sont-ils récents ?
- Vous trouvez les restes d'un bûcher au milieu d'un champ. Quelqu'un a brûlé un tas d'objets électroniques. Qui a fait ça et dans quel but ?
- Vous découvrez une grande porte en métal sur le sol. Peut-être l'entrée d'un bunker. Que contient-il ?
- Vous entendez quelqu'un jouer d'un instrument de musique à proximité. La mélodie s'arrête soudainement lorsque vous vous approchez.
- Au fond d'un ravin vous retrouvez un cadavre encore chaud à moitié dévoré par des bêtes sauvages. Sur la paroi derrière lui les mots suivants sont gravés au couteau « sauvez-la ». De qui parlait-il et depuis quand le corps est-il ici ?
- À l'intérieur d'un bâtiment en ruine vous trouvez un graffiti représentant le symbole des Lucioles avec ses mots « Si vous êtes perdus dans les ténèbres, cherchez la lumière. Croyez aux Lucioles ». La peinture est encore fraîche.
- Alors que vous sortez d'une pièce, vous entendez les cliquetis caractéristiques des Claqueurs, puis après quelques secondes il ne reste plus que le silence.
- Au bord d'une route inter-état vous trouvez la carcasse d'un véhicule calciné et des corps sur le sol. Le sang est encore frais. Qui sont les responsables et sont-ils encore dans les parages ?



EXPLORER LE NO MAN'S LAND

Le No man's land est le décor principal de *THE LAST OF US*, *Le jeu de rôle*. Lorsque les PJ sortent de leur refuge, ils doivent garder l'esprit affûté et être en permanence sur leur garde, le danger est omniprésent et le moindre relâchement peut avoir des conséquences catastrophiques. Cette section va vous aider à déterminer ce que les PJ peuvent trouver lorsqu'ils partent explorer les paysages désolés du No man's land.

DÉTERMINER L'ENVIRONNEMENT

Commencez par déterminer l'aspect général de la zone d'exploration avec un jet de 1D6 sur la table ci-dessous. L'environnement vous permettra ensuite de déterminer ce que vos PJ pourront découvrir. Les colonnes *Ruines*, *Menaces* et *Ressources* vous indiqueront s'il y a des ruines à explorer, s'il y a la présence d'un danger ou s'il y a une chance de trouver des ressources grâce à un jet d'*Inspection* réussi et d'effectuer un jet sur la table des ressources aléatoires se trouvant page 47. Bien évidemment, vous êtes libre de placer ces éléments dans n'importe quel environnement de votre choix, cette table ne servant que de guide et non pas de règle absolue.

Vous pourrez également rajouter quelques éléments d'ambiance (voir page précédente) afin de mettre un peu plus de vie ou de mystère à la zone que les PJ explorent.

1D6	ENVIRONNEMENTS	RUINES	MENACES	RESSOURCES
1	Zone forestière	Non	Oui	Non
2	Zone marécageuse	Non	Oui	Non
3	Zone désertique	Non	Oui	Non
4	Zone rurale	Oui	Oui	Oui
5	Zone urbaine	Oui	Oui	Oui
6	Zone industrielle	Oui	Oui	Oui

LES RUINES DE L'ANCIEN MONDE

Les ruines représentent les vestiges de ce qu'était la vie avant la pandémie. Elles renferment bien souvent des trésors, mais elles peuvent également renfermer de nombreux dangers. Si lors de la détermination de l'environnement exploré un « Oui » est indiqué dans la colonne *Ruines*, cela indique la présence dans ce secteur d'un bâtiment en particulier qui a retenu l'attention des PJ et que ces derniers pourront explorer. Vous pouvez bien sûr choisir d'ajouter des ruines dans les environnements que vous désirez, même s'il est indiqué « Non » dans la colonne *Ruine*, gardez juste à l'esprit une certaine logique par rapport à l'environnement en question. Les ruines de l'ancien monde sont réparties en trois tables distinctes, la première pour les ruines se trouvant en zones rurales, la seconde pour les zones urbaines et la dernière pour les zones industrielles. Choisissez l'une des trois tables ci-après et faites un jet de 2D6, vous pouvez également décider de ne pas lancer les dés et de choisir tout simplement la ruine que les PJ pourront explorer.

RÉSULTATS	ZONES RURALES
2	Carcasse d'avion de ligne
3	Station-service
4	Ranch
5	Camp de vacances
6	Carrière
7	Centre-commercial
8	Aire de repos
9	Train accidenté
10	Chalet
11	Tunnel routier
12	Mine

RÉSULTATS	ZONES URBAINES
2	Poste de police
3	Immeuble de bureau
4	Magasin de bricolage
5	Cinéma
6	Église
7	Station de métro
8	Musée
9	Gare
10	Piscine municipale
11	École
12	Hôpital

RÉSULTATS	ZONES INDUSTRIELLES
2-3	Usine
4-5	Station d'épuration
6-7	Barrage hydroélectrique
8-9	Aérodrome
10-11	Raffinerie de pétrole
12	Base militaire

LES MENACES

Explorer le No man's land n'est jamais sans risque, qu'il vienne des infectés, de survivants hostiles ou bien de l'environnement lui-même, le danger est là et est bien réel. Lorsque vos PJ explorent un environnement, lancez 5D6, si vous obtenez un *Succès*, une menace est présente. Faites ensuite un jet de 1D66 sur la table ci-dessous ou choisissez le type de menace auquel ils auront à faire. Vous trouverez la description des différentes menaces que vous pourrez opposer à vos PJ dans le Chapitre 10.

RÉSULTATS	TYPES DE MENACES
11	Tireur isolé
12-13	Paire de Rapineurs
14-15	Animal sauvage hostile
16	Petit groupe de Soldats de la FEDRA
21	Petit groupe de Disciples du Néant
22	Petit équipage de Pirates
23-24	Petit groupe de Coureurs
25-26	Groupe de Dreaders
31-32	Petit groupe de Maraudeurs
33	Petit groupe de Claqueurs
34-35	Petit groupe de Rapineurs
36	Petit groupe de Highwaymen
41	Grand équipage de Pirates
42-43	Large groupe de Rapineurs
44	Colosse
45-46	Large groupe de Coureurs
51-52	Large groupe de Highwaymen
53-54	Petit groupe de Rôdeurs
55-56	Petit groupe d'animaux hostiles
61	Pèlerin
62	Clan de Dreaders
63	Large groupe de Disciples du Néant
64	Large groupe de Maraudeurs
65	Large groupe de Soldats de la FEDRA
66	Horde d'infectés



ANTAGONISTES

Vous pouvez déclencher des tempêtes et des catastrophes naturelles, et les infectés obéissent au moindre de vos commandements. Et pourtant, vos outils les plus précieux pour créer de la tension dramatique restent les personnages-non-joueurs, surtout lorsque ceux-ci ont une histoire commune avec un ou plusieurs PJ.

CRÉER DES PNJ

Vous trouverez tout au long du Chapitre 10 différents types de PNJ, humains et autres, qui pourront s'opposer et parfois collaborer avec vos PJ lors de vos parties. Dans le tableau ci-dessous vous trouverez les caractéristiques typiques de PNJ standards suivant leurs Archétypes.

ATTRIBUTS

Tout comme les PJ, les personnages-non-joueurs possèdent des Attributs notés sur une échelle de 1 à 5. Le nombre de points d'Attributs dont dispose un PNJ dépend toujours de son niveau de Menace.

COMPÉTENCES

En règle générale, ne donnez des niveaux de Compétence à un PNJ que s'il a de grandes chances de réellement s'en servir. Un PNJ compétent dans un domaine possède un niveau de Compétence de 2, tandis que des experts peuvent avoir des niveaux de 3, 4 voire même 5. Le nombre de points de Compétences dont dispose un PNJ dépend toujours de son niveau de Menace.

TALENTS

Un PNJ standard ne possède aucun Talent alors qu'un PNJ expérimenté peut en avoir jusqu'à une douzaine. Le nombre maximum de Talents qu'un PNJ possède dépend toujours de son niveau de Menace.



ARCHÉTYPES	VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	EMPATHIE	HUMANITÉ	COMPÉTENCES
<i>Archiviste</i>	2	2	4	4	+5	Inspection 3, Manipulation 1, Reconnaissance 2
<i>Charognard</i>	5	3	2	2	-25	Combat rapproché 3, Endurance 2, Inspection 1
<i>Contrebandier</i>	3	3	4	2	-10	Manipulation 3, Mobilité 1, Reconnaissance 2
<i>Éclaireur</i>	3	4	3	2	-5	Inspection 1, Mobilité 3, Reconnaissance 2
<i>Franc-tireur</i>	4	4	2	2	-15	Combat à distance 3, Combat rapproché 2, Endurance 1
<i>Leader</i>	3	2	3	4	-10	Commandement 3, Manipulation 2, Survie 1
<i>Mécano</i>	4	4	2	2	-5	Artisanat 3, Conduite 2, Inspection 1
<i>Scientifique</i>	2	2	5	3	+0	Artisanat 2, Inspection 1, Manipulation 3
<i>Survivaliste</i>	3	3	4	2	-20	Artisanat 1, Reconnaissance 2, Survie 3
<i>Toubib</i>	2	2	3	5	+10	Inspection 2, Reconnaissance 1, Soins médicaux 3



NIVEAUX DE MENACE

Ce classement permet de hiérarchiser le degré de menace que représente chaque PNJ s'il devait s'opposer aux PJ, et détermine également ses points d'Attributs et de Compétences ainsi que le nombre maximum de Talents qu'il pourra posséder.

- **Faible** : il s'agit des PNJ standards. Ils représentent la majorité des survivants anonymes qui peuplent le No man's land. Individuellement, ils n'opposeront pas une très grande résistance face aux PJ, mais leur force réside dans le nombre, prenez garde à ne pas vous laisser déborder. Ils possèdent 12 points d'Attributs, 8 points de Compétences et n'ont aucun Talent.

- **Modérée** : ces PNJ sont aussi compétents qu'un PJ, ils ont 14 points d'Attributs, 10 points de Compétences et possèdent jusqu'à trois Talents.
- **Élevée** : là, on entre dans la cour des grands. Ces PNJ sont des experts dans leur domaine et peuvent avoir plusieurs autres PNJ sous leurs ordres. On peut considérer que la plupart des personnalités encore vivantes des jeux vidéo *The Last Of Us* entre dans cette catégorie. Ils ont 15 points d'Attributs, 14 points de Compétences et possèdent jusqu'à six Talents.
- **Extrême** : ces PNJ-là ne jouent carrément pas dans la même cour que vous. Ces PNJ ont roulé leur bosse, ils sont extrêmement compétents et représenteront un véritable challenge pour un groupe de PJ. Heureusement, ils sont plutôt rares, utilisez-les donc avec modération. Ces PNJ ont 16 points d'Attributs, 18 points de Compétences et peuvent posséder jusqu'à douze Talents.

ÉLÉMENTS PERSONNELS

En dehors des caractéristiques chiffrées qui le définissent, vous devez connaître plusieurs autres éléments qui composera le PNJ :

- **Son nom** : comment s'appelle-il ? Généralement, un simple prénom ou bien un surnom suffit largement pour identifier le PNJ.
- **Son apparence** : à quoi ressemble le PNJ et a-t-il des signes particuliers ?
- **Sa personnalité** : comment se comporte-t-il et a-t-il des traits particuliers que le singularise ?
- **Son Objectif personnel** : quels sont ses buts et ses inspirations ? Il est à noter que seuls les PNJ importants possèdent un Objectif personnel.
- **Son Objet fétiche** : un PNJ ne possède généralement pas d'Objet fétiche, sauf certaines personnalités importantes.

INTERPRÉTER DES PNJ

Les personnages-non-joueurs obéissent aux mêmes règles que les PJ, mais vous pouvez vous abstenir de les utiliser lorsqu'ils n'interagissent pas directement avec eux. Ne tenez pas compte des Ressources des PNJ et décidez simplement de quand ils se retrouveront à court. Ne lancez pas les dés pour leurs actions, sauf s'ils s'opposent ou interagissent directement avec les PJ d'une manière ou d'une autre.

GROUPE DE PNJ

Lorsque vous devez gérer tout un groupe de PNJ, vous pouvez leur faire réaliser des actions en groupe plutôt que de manière individuel. Consultez dans ce cas les règles sur l'entraide à la page 32.



LES REFUGES

Le refuge est votre maison. C'est la zone sécurisée où vous vivez, seul, ou en communauté avec d'autres survivants. Votre refuge peut abriter toute une population qui a appris à vivre ensemble depuis l'effondrement de la société il y a vingt-sept ans. Votre refuge n'est peut-être pas grand-chose comparé à une ZQ mais c'est tout ce que vous avez et vous êtes prêts à de grands sacrifices pour assurer son développement et sa prospérité.

CRÉER VOTRE REFUGE

Le refuge est un endroit pouvant regrouper les PJ ainsi que plusieurs autres habitants, de quelques dizaines à plusieurs milliers selon sa taille. Créer un refuge est l'une des premières choses à faire après la création de votre personnage, il vous suffit de suivre les différentes étapes et de les retranscrire sur la feuille de refuge que vous trouverez au Chapitre 12.

DÉFINIR UN LIEU

Avant de créer votre refuge, vous devez trouver le lieu où il sera bâti. Commencez par déterminer où, parmi les sept régions de l'ancien monde, votre refuge est localisé. Les anciens États-Unis couvrent un immense territoire et votre refuge peut être établi pratiquement n'importe où. La zone de votre refuge devrait dans l'idéal contenir une ville en ruine à proximité. Décidez avec votre groupe de quoi l'environnement immédiat de votre refuge à l'air, est-ce qu'il est en terrain plat ou bien accidenté ? Quelles sont les rivières ou bien les fleuves proches, ou bien est-il proche des côtes ? Y-a-t-il une zone de quarantaine opérationnelle à proximité ? Vous pouvez également décider que votre

groupe fait partie de l'une des six communautés autonomes décrites dans le Chapitre 9 ou encore de vous en inspirer afin de créer votre propre refuge.

CARTES ET PLANS

La seconde étape consiste à créer un plan de votre refuge. Le plan est généralement basé sur d'anciennes cartes trouvées dans les ruines. Vous pouvez décider de créer deux types de plans, le premier est le plan du refuge en lui-même où vous noterez la localisation des différents lieux importants et le second plan peut être une carte de la zone où se trouve votre refuge. La carte de la zone est un plan quadrillé, chaque carré représentant plus ou moins 1 km², une carte de zone doit au-moins avoir une surface de 400 km² (20 km sur 20 km). Vous pouvez penser que c'est peu mais rappelez-vous que le No man's land est un endroit dangereux, les routes sont souvent encombrées, voir impraticables et les déplacements peuvent y être difficiles. Au-fur-et-à-mesure des explorations, vous pourrez indiquer divers endroits sur votre carte de zone (rivières, routes, ruines, avant-postes ou endroits à éviter).

DIRIGEANTS ET SYSTÈMES POLITIQUES

Il vous faudra également déterminer par qui et de quelle façon est dirigé votre refuge. Les *dirigeants* sont les personnes en charge qui prennent toutes les décisions, ce qui peut être une source de conflits si leurs choix conduisent les habitants du refuge vers un avenir incertain. Le système politique a son importance et permettra de savoir si les habitants du refuge ont leur mot à dire sur la façon dont est géré leur lieu de vie. Le système politique apporte également des modificateurs à certaines caractéristiques du refuge. Choisissez parmi les trois propositions ci-dessous :

- **Système autoritaire (+1 au niveau de Défense) :** il s'agit d'un système politique où tous les pouvoirs sont concentrés entre les mains d'un ou d'une poignée d'individus et où il n'existe aucune opposition. La

population civile n'a pas son mot à dire sur les décisions prises par les dirigeants. Bien que la violence ne soit pas une composante systématique des systèmes autoritaires, elle va souvent de pairs. Il s'agit du système politique utilisé dans les ZQ.

- **Système démocratique (*Cohésion* +1) :** il s'agit d'un système où les dirigeants sont élus par la population civile afin de les représenter dans une assemblée. Celle-ci joue un rôle capital dans le système et est souvent sollicitée lors des prises de décision. Il s'agit du système politique utilisé dans la grande majorité des communautés autonomes.
- **Système totalitaire (+1 au niveau de Défense et *Cohésion* -2) :** comme pour le système autoritaire, il s'agit d'un système où l'opposition n'existe pas et où la population n'a pas de pouvoir de décision. Le pouvoir est généralement détenu par un seul individu et la population est contrôlée, surveillée et obligée de se soumettre à une certaine idéologie ou façon de penser. Le recours à la violence et à la terreur sont très courants.

TAILLE DU REFUGE ET POPULATION

Décidez de la taille de votre refuge et du nombre exacte d'habitants qui y vive en comptant les PJ. La taille de votre refuge déterminera également le nombre maximum d'aménagements qu'il pourra contenir. Les PNJ qui peuplent les communautés sont appelés de manière générale des résidents, ils ne possèdent pas d'Archétype, comme un PJ ou certains PNJ importants, ils n'ont aucun Talents et leurs niveaux de Compétences ne dépassent jamais le score de 2.

TAILLE	POPULATION	AMÉNAGEMENTS MAX	EXEMPLES
I	3 à 10	5	Maison
II	10 à 30	10	Immeuble
III	30 à 100	15	Quartier
IV	100 à 1000	20	Village
V	1000 à 5000	30	Ville
VI	Plus de 5000	40	ZQ

CARACTÉRISTIQUES DU REFUGE

Lorsque vous créez votre refuge, attribuez librement 18 points de base dans les quatre caractéristiques suivantes : *Cohésion*, *Ressources*, *Sécurité* et *Technologie*. Chacune de ces caractéristiques est notée de 1 à 10, cette valeur représente le nombre de dés que vous devrez lancer lorsque vous entreprendrez la construction d'aménagements afin d'améliorer votre refuge.

Cohésion : cette caractéristique représente la stabilité politique de votre refuge, elle mesure le moral de votre population ainsi que leurs capacités à coexister, à s'entraider et à réagir face à une menace commune.



- **1 à 3 :** il y a de fortes tensions entre les résidents, ils sont très insatisfaits de la façon dont les choses se passent dans votre refuge. La révolte gronde, vous êtes à deux doigts de connaître une insurrection.
- **4 à 5 :** d'une manière générale, la cohabitation reste tendue, les résidents se plaignent toujours mais cela reste encore gérable, du moment que les valeurs de *Sécurité* et de *Ressources* du refuge ne soient pas inférieures ou égales à 3.
- **6 à 7 :** il y a encore des dissonances parmi la population mais la majorité des résidents soutient les décisions prises dans le refuge.
- **8 à 9 :** les dirigeants du refuge ont le soutien de la quasi-totalité des résidents.
- **10 :** tout va bien dans le meilleur des mondes. Les résidents s'entendent tous et approuvent de manière unanime la façon dont est gérée le refuge.

Ressources : cette caractéristique indique vos capacités de production de nourritures.

- **1 à 3 :** les moyens de production du refuge sont très limités. Les résidents sont constamment affamés. Ils peuvent avoir recours au cannibalisme si la valeur de *Cohésion* du refuge est inférieure ou égale à 3.
- **4 à 5 :** même si les résidents ne mangent pas tous à leur faim, ils arrivent à faire au moins un repas par jour, du moment que le ravitaillement ou les cultures ne sont pas menacés.
- **6 à 7 :** vous arrivez à nourrir correctement l'ensemble des résidents.
- **8 à 9 :** les moyens de production permettent aux résidents de faire trois repas par jours.
- **10 :** vous produisez plus qu'il n'en faut.

Sécurité : cette caractéristique indique la capacité de votre refuge à se protéger et à se défendre contre les menaces venues de l'extérieure comme de l'intérieure.

- **1 à 3 :** votre refuge possède de simples barricades, vous avez un niveau de Défense de 1.
- **4 à 5 :** votre refuge possède des fortifications plus solides, des patrouilles ou des tours de guet. Vous avez un niveau de Défense de 2.
- **6 à 7 :** votre refuge possède peut-être sa propre armée. Vous avez un niveau de Défense de 3.
- **8 à 9 :** vous pouvez repousser la majorité des assauts. Votre refuge à un niveau de Défense de 4.
- **10 :** votre refuge est une véritable forteresse et possède un niveau de Défense de 5.

Technologie : cette caractéristique indique les capacités technologiques et énergétiques de votre refuge.

- **1 à 3 :** les capacités énergétiques de votre refuge sont minimales, l'électricité y est très restreinte et l'eau chaude pratiquement inexistante.
- **4 à 5 :** le refuge bénéficie de 1D6 heures d'électricité ou d'eau chaude par jour.
- **6 à 7 :** l'alimentation énergétique est quasiment constante, il est possible qu'il y ait encore quelques coupures 1D6 fois par semaine mais cela reste très marginales.
- **8 à 9 :** l'alimentation énergétique est quasiment constante, il est possible qu'il y ait encore de brèves coupures 1D6 fois par mois.
- **10 :** l'alimentation énergétique est constante et ne connaît aucune coupure.

AU RYTHME DES SAISONS

Suivant la région où est établi votre refuge, les saisons peuvent y jouer un rôle crucial, Étés caniculaires, Hivers polaires, Automnes pluvieux ou Printemps ensoleillés. Déterminez avant chaque session de jeu la saison à laquelle vous débutez votre partie.

DÉVELOPPER VOTRE REFUGE

Parfois, lutter pour la survie n'est pas suffisant. Les résidents ont besoin d'espoir pour bâtir un avenir meilleur, ou bien risquer de périr. L'effondrement du monde n'a pas seulement été qu'une source de désespoir, pour beaucoup il a été une grande source d'opportunité. Il a donné à certains la liberté absolue, celle de bâtir une toute nouvelle société de la façon qu'ils désiraient, loin des carcans des traditions et de l'histoire. Développer votre refuge vous permettra d'améliorer la qualité de vie des résidents et d'assurer la prospérité de votre communauté. Vous trouverez une liste d'aménagements dans les pages qui suivent que vous ou vos résidents pourront construire. Vous pouvez ne pas vous limiter à cette liste et êtes libre de créer de nouveaux projets d'aménagements afin d'améliorer votre refuge.

LES AMÉNAGEMENTS

Durant les sessions de jeu, les résidents pourront concevoir des aménagements. Un aménagement peut prendre la forme de la construction d'un bâtiment, de la mise en place d'une ferme ou bien l'installation de panneaux solaires. Il n'implique pas forcément les PJ directement mais doit être entrepris par un certain nombre de résidents pour qu'il soit terminé. Une fois par session de jeu, avant que la partie ne commence, les PJ peuvent décider d'entreprendre un projet et n'importe quand durant la session de jeu et lorsqu'ils se trouvent dans le refuge ils peuvent y participer. Ils décrivent alors ce qu'ils font et l'un d'entre eux jette un nombre de dés égal à la valeur de la caractéristique concernée par l'aménagement, le jet peut être poussé normalement. Chaque *Succès* obtenu apporte à l'aménagement 1 *Point de développement* et lorsque tous les *Points de développement* demandés ont été obtenus, l'aménagement est opérationnel.

Il est plus que probable que vous n'obteniez pas tous les *Succès* nécessaires à chaque fois du premier coup, certains aménagements demanderont donc forcément plusieurs jets de dés. Une fois terminé, indiquez sa localisation sur le plan de votre refuge. Les aménagements ont quatre caractéristiques :

- **Prérequis :** indique les conditions nécessaires pour entreprendre la construction de l'aménagement dans des conditions normales.
- **Caractéristique liée :** indique la caractéristique du refuge qui est concernée par l'aménagement et sous lequel le jet doit être effectué afin d'être mené jusqu'à son terme.
- **Points de développement :** indique le nombre de *Succès* que vous devez cumuler en un ou plusieurs jets afin de terminer la construction de l'aménagement. Si vous n'obtenez aucun *Succès*, l'aménagement n'avance pas, vous pourrez faire un nouveau jet à la prochaine session de jeu.
- **Bénéfices :** indique les améliorations apportées au refuge lorsque la construction est terminée.

Sabotage : les PJ ou bien les PNJ peuvent saboter et détruire les aménagements en cours de construction ou bien achevés durant la séance de jeu. Les aménagements peuvent également être détruits par une attaque (voir page 120). Un aménagement détruit est effacé de votre plan et fait perdre tous les bénéfices qu'il apportait à votre communauté. Les résidents peuvent toujours reconstruire un aménagement qui a été détruit. Ils peuvent également choisir de le détruire délibérément, cela doit se décider entre PJ et ils doivent être d'accord à l'unanimité.

Aérodrome

Vous avez accès à des pistes d'atterrissage pour véhicules aériens.

Prérequis : *Technologie 5.*

Caractéristique lié : *Technologie.*

Points de développement : 3.

Bénéfices : *Ressources +1, Technologie +1.*



Agriculture (niveau I)

Cultiver un petit lopin de terre permet de faire pousser divers fruits et légumes destinés à la consommation.

Prérequis : aucun.

Caractéristique lié : *Ressources.*

Points de développement : 2.

Bénéfices : *Cohésion +1, Ressources +1.*

Agriculture (niveau II)

Les cultures se font dorénavant dans d'immenses champs s'étendant à l'horizon.

Prérequis : *Ressources 5, Agriculture niveau I.*

Caractéristique lié : *Ressources.*

Points de développement : 3.

Bénéfices : *Cohésion +1, Ressources +1.*

Air de jeu

Espace réservé à l'épanouissement et au divertissement des jeunes enfants.

Prérequis : *Cohésion 5, Ressources 5, Sécurité 5.*

Caractéristique lié : *Cohésion.*

Points de développement : 2.

Bénéfices : *Cohésion +1.*

Arène de combat

Une cage en acier conçue pour recevoir des combats installer autour de gradins pour divertir les foules.

Prérequis : aucun.

Caractéristique liée : *Cohésion.*

Points de développement : 2.

Bénéfices : *Cohésion +1.*

Armée (niveau I)

Le refuge est protégé par une garnison d'au-moins une trentaine de soldats entraînés.

Prérequis : *Sécurité 4, Milice, Refuge taille III.*

Caractéristique liée : *Sécurité.*

Points de développement : 2.

Bénéfices : *Sécurité +1.*

Armée (niveau II)

Le refuge est protégé par une garnison d'au-moins une centaine de soldats entraînés.

Prérequis : *Sécurité 6, Armée niveau I, Refuge taille IV.*

Caractéristique liée : *Sécurité.*

Points de développement : 3.

Bénéfices : *Sécurité +1.*

Armée (niveau III)

Le refuge est protégé par une garnison de plus de trois cent soldats entraînés.

Prérequis : *Sécurité 8, Armée niveau II, Refuge taille V.*

Caractéristique liée : *Sécurité.*

Points de développement : 4.

Bénéfices : *Sécurité +1.*

Atelier

Un lieu contenant tout le nécessaire afin d'entretenir ou bien réparer les appareils mécaniques ou électroniques.

Prérequis : *Technologie 3.*

Caractéristique liée : *Technologie.*

Points de développement : 2.

Bénéfices : *+2 aux jets d'Artisanat lorsqu'ils sont effectués dans un Atelier.*

Avant-poste

Le refuge possède un ou plusieurs avant-postes lui permettant de surveiller la zone dans laquelle il est établie. Les avant-postes peuvent être habités en permanence et sont considérés en eux même comme des *Refuges taille I.*

Prérequis : *Cohésion 5, Sécurité 4.*

Caractéristique liée : *Sécurité.*

Points de développement : 3.

Bénéfices : *Sécurité +1.*

Bateau

Le refuge possède un bateau lui permettant de naviguer en mer et en rivière, facilitant le ravitaillement et l'exploration.

Prérequis : *Technologie 5, Port.*

Caractéristique lié : *Technologie.*

Points de développement : 3.

Bénéfices : *Sécurité +1, Ressources +1.*

Bibliothèque

Le refuge bénéficie d'un endroit où entreposer des livres, des journaux et des magazines datant d'avant la pandémie.

Prérequis : *Cohésion 4, Technologie 4.*

Caractéristique lié : *Cohésion.*

Points de développement : 2.

Bénéfices : +2 aux jets d'**Esprit** pour apprendre un nouveau Talent lorsqu'ils sont effectués dans une *Bibliothèque*.

Centre hospitalier (niveau I)

Votre refuge possède une infirmerie dédiée aux soins des blessures et des maladies.

Prérequis : *Technologie 4, Atelier, Forge, Générateur niveau I.*

Caractéristique liée : *Technologie.*

Points de développement : 2.

Bénéfices : +1 aux jets de **Soins médicaux** lorsqu'ils sont pratiqués dans l'infirmerie.

Centre hospitalier (niveau II)

Votre refuge possède un hôpital pouvant accueillir et traiter les blessés et les malades. L'hôpital est occupé par au moins 2D6 personnes qualifiés (médecins, infirmiers, etc.).

Prérequis : *Cohésion 5, Technologie 6, Atelier, Forge, Générateur niveau I, Générateur niveau II, Centre hospitalier niveau I, Refuge taille III.*

Caractéristique liée : *Technologie.*

Points de développement : 3.

Bénéfices : +2 aux jets de **Soins médicaux** lorsqu'ils sont pratiqués dans l'hôpital.

École

Les résidents les plus jeunes pourront apprendre à lire ainsi qu'à écrire et pourront suivre diverses matières qui leur permettra d'en apprendre plus sur l'ancien monde.

Prérequis : *Cohésion 4.*

Caractéristique liée : *Cohésion.*

Points de développement : 2.

Bénéfices : *Cohésion +1, Technologie +1.*

Église

Un endroit dédié aux prières et à la dévotion religieuse.

Prérequis : aucun.

Caractéristique liée : *Cohésion.*

Points de développement : 2.

Bénéfices : *Cohésion +1.*

Enceinte électrifiée

Votre refuge est entouré par une barrière électrifiée.

Prérequis : *Défense 5, Technologie 6, Atelier, Forge, Générateur niveau I, Générateur niveau II, Refuge taille III.*

Caractéristique lié : *Sécurité.*

Points de développement : 3.

Bénéfices : *Sécurité +1.*

Étable

Des chevaux sauvages peuvent être capturés et dresser afin d'en faire des montures.

Prérequis : *Ressources 4.*

Caractéristique liée : *Ressources.*

Points de développement : 2.

Bénéfices : *Ressources +1.*

Ferme

Élever des animaux de ferme permet d'assurer la survie des résidents du refuge. Bien qu'ils soient pour la plupart retournés à l'état sauvage après la pandémie, de nombreux animaux d'élevage peuvent être capturés et domestiqués (porcs, poules, vaches, chèvres, moutons).

Prérequis : *Ressources 4.*

Caractéristique liée : *Ressources.*

Points de développement : 2.

Bénéfices : +1 aux jets de *Ressources* par *Ferme*.

Forge

Lieu contenant une fonderie et tout le nécessaire pour travailler et transformer le métal.

Prérequis : *Technologie 5, Atelier.*

Caractéristique liée : *Technologie.*

Points de développement : 3.

Bénéfices : permet d'avoir accès à des projets avancés.

Fortifications

L'enceinte ou les barricades qui entourent votre refuge sont renforcées.

Prérequis : aucun.

Caractéristique liée : *Sécurité.*

Points de développement : 2.

Bénéfices : *Sécurité +1.*

Garage

Votre refuge possède un endroit dédié à l'entretien et la réparation des véhicules.

Prérequis : *Technologie 4, Atelier, Forge.*

Caractéristique liée : *Technologie.*

Points de développement : 2.

Bénéfices : +2 aux jets d'**Artisanat** lorsqu'ils sont effectués dans un *Garage*.

Générateur (niveau I)

Votre refuge possède un groupe électrogène capable d'alimenter en électricité un *Refuge taille I à taille II*.

Prérequis : *Technologie 4, Atelier, Refuge taille I.*

Caractéristique liée : *Technologie.*

Points de développement : 2.

Bénéfices : *Technologie +1.*

Générateur (niveau II)

Votre refuge possède plusieurs générateurs électriques couplés les uns aux autres capables d'alimenter en énergie un *Refuge taille II à taille IV*.

Prérequis : *Technologie 6, Atelier, Forge, Générateur niveau I, Refuge taille II.*

Caractéristique liée : *Technologie.*

Points de développement : 3.

Bénéfices : *Technologie +1.*



Générateur (niveau III)

Votre refuge contrôle une centrale électrique ou bien un barrage hydroélectrique à proximité, capable d'alimenter en énergie un Refuge taille III à taille VI.

Prérequis : Technologie 8, Atelier, Forge, Générateur niveau I, Générateur niveau II, Refuge taille III.

Caractéristique liée : Technologie.

Points de développement : 4.

Bénéfices : Technologie +1.

Laboratoire

Vous avez accès à un lieu entièrement dédié à la recherche scientifique.

Prérequis : Technologie 6.

Caractéristique liée : Technologie.

Points de développement : 3.

Bénéfices : +2 aux jets d'Artisanat lorsqu'ils sont effectués dans un Laboratoire.

Milice

Une dizaine d'hommes sont chargés de veiller à la sécurité et à la protection du refuge.

Prérequis : Sécurité 3, Refuge taille II.

Caractéristique liée : Sécurité.

Points de développement : 2.

Bénéfices : Sécurité +1.

Moulin

De simples mécanismes poussés à la main ou par la force du vent afin de transformer le grain en poudre ou en farine.

Prérequis : Ressources 4, Technologie 4, Agriculture niveau I.

Caractéristique liée : Technologie.

Points de développement : 2.

Bénéfices : Ressources +1.

Panneaux photovoltaïques

Des panneaux solaires sont installés sur les toits afin de capter la lumière du soleil et la transformer en énergie.

Prérequis : Technologie 5, Atelier, Forge, Générateur niveau I.

Caractéristique liée : Technologie.

Points de développement : 3.

Bénéfices : Technologie +1.

Place du marché

Endroit dédié à l'échange de matériel et de fournitures en tout genre.

Prérequis : Cohésion 4, Ressources 4.

Caractéristique liée : Ressources.

Points de développement : 2.

Bénéfices : permet aux résidents d'avoir accès à divers équipements au sein du refuge.

Port

Vous avez accès à un quai afin de faciliter le transit de marchandises entre un bateau et votre refuge.

Prérequis : être proche d'un fleuve ou d'une rivière.

Caractéristique liée : Technologie.

Points de développement : 2.

Bénéfices : permet d'avoir accès à l'aménagement Bateau.

Prison

Bâtiment sécurisé où vous pouvez enfermer des résidents coupables d'un crime ou interroger d'éventuels ennemis.

Prérequis : Cohésion 4, Sécurité 5, Technologie 4.

Caractéristique liée : Sécurité.

Points de développement : 3.

Bénéfices : +2 aux jets de Manipulation lorsque vous interroger un captif dans la Prison.

Ravitaillements

Les résidents s'organisent afin de former des groupes pour chercher des ressources en dehors du refuge.

Prérequis : aucun.

Caractéristique liée : Ressources.

Points de développement : 1.

Bénéfices : Ressources +1.

Routes

Nettoyer et entretenir les routes à proximité de votre refuge permet de faciliter les déplacements et le ravitaillement. Cela permet également de rallier plus facilement vos avant-postes.

Prérequis : Technologie 5, Ravitaillements.

Caractéristique liée : Technologie.

Points de développement : 3.

Bénéfices : Ressources +1.

Silo à grains

Votre refuge possède des lieux dédiés au stockage de vos réserves de nourritures.

Prérequis : Ressources 5, Agriculture niveau I.

Caractéristique liée : Ressources.

Points de développement : 3.

Bénéfices : +1 aux jets de Ressources par Silo à grains.



Taverne

Endroit chaleureux où l'on peut boire, manger, écouter de la musique, danser, chanter et partager des histoires avec d'autres survivants.

Prérequis : *Cohésion* 4, *Ressources* 5.

Caractéristique liée : *Ressources*.

Points de développement : 2.

Bénéfices : votre niveau de Stress baisse de 2 points par heure passée dans la taverne.

Tour de guet

Tour surélevée destinée à observer les environs et repérer les dangers autour du refuge.

Prérequis : *Sécurité* 4.

Caractéristique liée : *Sécurité*.

Points de développement : 2.

Bénéfices : à chaque fois que vous construisez 2 *Tours de guet*, vous obtenez +1 à votre niveau de Défense.

Tour radio

Tour permettant une couverture radio de 100 km autour de votre refuge.

Prérequis : *Technologie* 6, *Atelier*, *Forge*, *Générateur niveau I*, *Générateur niveau II*.

Caractéristique liée : *Technologie*.

Points de développement : 4.

Bénéfices : *Technologie* +1.

Tribunal

Lieu où l'on juge les personnes soupçonnées de crimes contre le refuge et ses résidents. Généralement, pour les crimes les plus graves, le châtiment est souvent la mort ou le bannissement, le monde étant devenu ce qu'il est, la plupart des communautés n'ont plus le luxe d'enfermer des prisonniers pour de longue période.

Prérequis : *Cohésion* 3, *Sécurité* 3.

Caractéristique liée : *Cohésion*.

Points de développement : 1.

Bénéfices : *Cohésion* +1.

MENACES ENVERS LE REFUGE

Dans *THE LAST OF US*, le jeu de rôle, il n'y a parfois aucun scénario préétabli, c'est à vous, le meneur de jeu – et à vos joueurs autour de la table – de construire l'histoire ensemble en prenant part au jeu. Ce genre de liberté peut être parfois intimidant, pour vous aider lorsque vous manquez d'idées, vous pouvez toujours introduire des menaces de différentes natures durant les sessions de jeu. Les menaces contre le refuge sont nombreuses et peuvent prendre bien des formes. Quelle que soit la menace, il faudra bien y faire face à un moment ou à un autre. Une menace peut apporter, au même titre que la conception d'un nouvel aménagement ou la continuation d'un autre, une toile de fond à votre session de jeu. Tous les résidents du refuge sont affectés par celle-ci, y compris les PJ eux même. S'ils ne sont pas directement concernés, alors il se peut qu'il y ait des PNJ auxquels ils tiennent qui risquent d'en souffrir. Une menace n'est pas obligée de dominer toute la session de jeu, si les PJ sont déjà en pleine action, laissez-les gérer. Ou bien pourquoi ne pas leur opposer une nouvelle menace alors que la précédente vient tout juste d'être résolue, histoire de créer des situations intéressantes ? Le No man's land est un endroit dangereux, quoi qu'on en dise. Il faut toujours être préparé pour le pire car tôt ou tard, quelqu'un viendra devant les remparts de votre refuge avec la ferme intention de prendre tout ce que vous avez. Ce jour-là, il faudra être prêt à se battre. Les pages qui suivent vont vous décrire différentes menaces et vous donneront également des suggestions sur la façon dont elles peuvent évoluer suivant les actions des personnages. Vous êtes bien évidemment libre de modifier ou bien d'adapter les menaces à votre guise afin de créer quelque chose de totalement différent et d'unique. La façon dont les menaces se concluront sera en fonction des actions des PJ. Notez bien les différentes menaces que vous avez introduite durant la partie et gardez un œil sur leurs évolutions.



ATTAQUES EXTÉRIEURES

Comme expliqué plus haut, le No man's land est un endroit dangereux. À un moment ou à un autre, une force extérieure viendra menacer la sécurité de votre refuge et de ses résidents. Lorsque des ennemis attaquent en nombre votre refuge, l'un des PJ doit faire un jet de Défense opposé au niveau de Menace que représente les forces ennemies afin de voir comment la bataille se déroule. Les dés ne décideront pas du résultat final de la bataille – cela dépendra des PJ - mais plutôt de comment elle commence et de savoir quel camp obtient l'avantage. La puissance de chaque camp est représentée par un nombre de dés, le niveau de Défense du refuge opposé au niveau de Menace de l'ennemi, allant de 1 pour un petit groupe mal équipé à 5 et plus pour une large armée.

Résolution du conflit : une fois la nature de la menace déterminée, la bataille peut commencer. Chaque camp lance le nombre de dés égal à son niveau de Défense ou de Menace, chaque *Succès* obtenu signifie que tous se

passent bien pour ce camp – ses forces progressent, prennent une position clé, tuent des ennemis, etc. – Les joueurs et le MJ devront agir de concert afin de décrire les événements de la bataille. Chaque *Désastre* obtenu indique que le camp subit des pertes ainsi qu'une perte de morale, faisant baisser le nombre de dés jetés de 1.

Lorsque chaque camp a jeté les dés, vous pouvez régler le conflit ou bien décider de pousser votre jet – vous relancer alors tous les dés qui ne sont ni des *Succès* ni des *Désastres* (ayant des résultats de 2 à 5), vous pouvez pousser le jet autant de fois que vous le voulez – indépendamment du nombre de fois que votre ennemi pousse ou non son jet. Continuez jusqu'à ce qu'aucun des deux camps ne puissent ou ne veuillent plus pousser le jet. Comptez ensuite le nombre de *Succès* obtenu par chacun des deux camps et soustrayez le nombre de *Succès* obtenu par le refuge à celui de vos ennemis, puis comparez le résultat sur la table ci-dessous.

Un résultat négatif indiquera que les ennemis ont obtenu plus de *Succès* que le jet de Défense du refuge.

RÉSULTAT	DÉNOUEMENT DU CONFLIT
-2 ou en-dessous	Les ennemis se répandent dans le refuge et détruisent tout sur leur passage. Les résidents sont abattus à vue ou bien taillés en pièces. Tout espoir de victoire est vain, vous ne pouvez qu'espérer arriver à vous enfuir et à sauver votre peau. 50% des résidents sont tués durant l'attaque. Lancez 1D6 pour connaître le nombre d'aménagement détruit (choisit par le MJ). Toutes les caractéristiques du refuge sont réduites de 2 points.
-1	Les envahisseurs ont pris l'avantage et les défenses du refuge sont tombées en plusieurs endroits. La situation est désespérée mais les PJ ont encore une chance de renverser la situation et sauver le refuge de la destruction. 25% des résidents sont tués durant l'attaque. Un aménagement choisi par le MJ est détruit. Toutes les caractéristiques du refuge sont réduites de 1 point.
0	La bataille semble être dans une impasse, aucun camp ne semble prendre l'avantage. Quelques ennemis ont cependant réussi à pénétrer dans le refuge. Un rien pourrait faire basculer l'issue du conflit. 5% des résidents sont tués durant l'attaque.
+1	Les défenses du refuge tiennent bons, mais l'ennemi n'est pas dissuadé pour autant. Un siège pourrait commencer. 1D6 résidents sont tués durant l'attaque.
+2 ou au-dessus	Les ennemis se brisent par vagues contre les fortifications du refuge. Victoire ! Les assaillants qui n'ont pas été tués sur place se sont enfuis ou bien ont été fait prisonniers. Tous les résidents sont indemnes.



AUTRES MENACES

En plus des attaques extérieures, les menaces envers le refuge peuvent être variées et nombreuses, généralement il s'agira le plus souvent de conflits sociaux entre résidents, ou bien de catastrophes. Les menaces peuvent être décidées à l'avance par vous ou bien tirées aléatoirement avec un jet de 3D6 sur la table ci-dessous.

RÉSULTATS	MENACES
3	À feu et à sang
4	Siège
5	Crime et châiment
6	Une histoire de vengeance
7	Les étrangers
8	Crash
9	La horde
10	Sabotage
11	Le convoi
12	Épidémie
13	Les disparus
14	Un prophète
15	Famine
16	Un heureux évènement
17	Catastrophe naturelle
18	Coup d'état

À feu et à sang : un groupe de Disciples du Néant (voir page 174) a réussi à s'introduire dans le refuge à la faveur de la nuit alors que tous les résidents étaient endormis. Le carnage commence. Les Disciples du Néant tuent et brûlent tout dans une transe meurtrière. Hommes, femmes, enfants, personne n'est épargné. Est-ce que les résidents pourront les stopper, ou bien est-ce la fin ?

Utilisez les règles concernant les attaques extérieures (voir page précédente) pour déterminer l'issue de la bataille. Ajustez le niveau de Menace que représente les Disciples du Néant suivant le niveau de Défense de votre refuge (3 pour un petit groupe, 5 pour un grand groupe et 7 pour toute une congrégation).

- Un groupe de Disciples du Néant s'emparent d'un PNJ proche de l'un des PJ et s'apprêtent à pratiquer sur lui l'un de leurs rites sanglants.
- Les Disciples du Néant mettent le feu à une partie du refuge. Les flammes s'étendent rapidement.
- Un PNJ proche de l'un des PJ lui demande de fuir avec lui, « le refuge est perdu » dit-il, « rester serai du suicide ».

Catastrophe naturelle : le temps commence à changer. Le vent se lève et le ciel s'assombri. Tout indique qu'une énorme tempête approche. Les résidents doivent se préparer au pire.

- La pluie commence à tomber à grande eau et le vent est de plus en plus violent. Il faut barricader les fenêtres et éviter les inondations. Les PJ font partis des équipes chargés de sécuriser le refuge.
- Malgré les efforts des résidents, un ou plusieurs aménagements sont détruits par la catastrophe. La pluie continue de tomber et ne semble pas s'arrêter.
- La pluie s'arrête enfin et le ciel s'éclaircie. La tempête est passée. Mais le refuge est dans un état désastreux, plusieurs aménagements sont perdus et des résidents manquent à l'appel.

Coup d'état : certains résidents ont décidé qu'ils en avaient assez de la façon dont les choses se passent au refuge et ont décidé de prendre le pouvoir par les armes. Durant la nuit, le groupe entreprend d'arrêter ou d'éliminer les dirigeants en place. Quelques-uns parviennent à s'enfuir et organisent une contre-attaque. Le refuge est en plein chaos et devient le centre d'une guerre civile pour le pouvoir, personne n'échappe à la violence, il va falloir choisir un camp.

- Les dirigeants du refuge et le groupe de résidents séditieux tentent chacun de recruter les PJ à leur cause, par la force si nécessaire. Les PJ peuvent se retrouver dans deux camps opposés.
- Un troisième groupe entre en scène et tente de restaurer le calme, et finit par finalement gagner la confiance des résidents. Le leader de ce groupe est bientôt la cible d'une tentative d'assassinat. Les PJ peuvent être chargés du sale boulot ou bien d'empêcher qu'il soit tué.



- Finalement, les dirigeants parviennent à reprendre la main et cherchent à restaurer l'ordre. Les résidents les écouteront-ils et arriveront-ils à stopper la violence ?

Crash : un bruit strident vient déchirer le ciel et le calme matinal. Il semblerait qu'un appareil volant se soit écrasé non loin. Les dirigeants du refuge décident d'envoyer les PJ en expédition vers la zone du crash.

- Après quelques heures de route, les PJ retrouvent la zone du crash et l'épave de l'appareil, totalement vide. Ils retrouvent du sang et des traces de pas sortant de l'épave, et se dirigeant vers la forêt. Quelqu'un a survécu au crash.
- Les PJ retrouvent le survivant du crash mal en point et agonisant. Il délire et tient des propos incohérents. Il tient dans ces mains une boîte de couleur noir qu'il ne veut pas lâcher. Que renferme-t-elle ?
- Les PJ entendent le son de plusieurs hélicoptères survoler la zone du crash. Des soldats vêtus de combinaisons noires descendent en rappel des appareils et commencent à fouiller le périmètre du site. Qui sont ces hommes et que veulent-ils ?

Crime et châtiement : un résident du refuge apprécié de tous est retrouvé assassiné d'une manière particulièrement violente dans sa propre maison. Le refuge est en émoi et tout le monde suspecte tout le monde.

- Très vite, un proche de l'un des PJ – ou bien l'un des PJ – est accusé du meurtre.
- Les PJ finissent par apprendre l'identité du véritable assassin. Que vont-ils faire de ces informations ?
- L'assassin – ou bien quelqu'un accusé à tort du crime – tente de fuir le refuge. Très vite, une foule haineuse se rassemble avec fourches et torches et organise une battue afin de le retrouver.

Épidémie : une maladie aussi soudaine que mortelle se déclare dans le refuge. Les résidents contaminés périssent les uns après les autres et la maladie se répand à toute vitesse alors que le stock de médicaments s'épuise. Si rien est fait rapidement, les résidents contaminés sont condamnés, mais existe-t-il un remède ?

- Plusieurs PNJ proches des PJ sont contaminés par la maladie et finissent par mourir. Le refuge se divise alors en deux camps, ceux qui veulent trouver un remède et ceux qui sont d'avis de mettre les contaminés en quarantaine et de les laisser mourir.
- Les dirigeants du refuge décident d'envoyer une expédition dans un hôpital se trouvant dans le No man's land dans l'espoir de trouver des médicaments.
- Un PNJ ayant des contacts avec des contrebandiers habitants la Zone de quarantaine la plus proche part à la recherche d'antibiotiques. Il n'est toujours pas revenu. Les PJ sont envoyés à sa recherche.

Famine : alors que l'hiver se rapproche, les réserves de nourritures sont presque épuisées à cause des mauvaises récoltes dus à de terribles conditions climatiques. Le rationnement commence, mais quand la famine viendra vraiment, ce sera brutal et ce sera chacun pour soi.

- Les résidents perdent patience. Plusieurs bagarres éclatent pour le peu de nourriture qu'il reste. Quelqu'un tente de voler les rations de l'un des PJ.
- Un groupe de résidents affamés essayent de voler la réserve qui sert au rationnement de la population du refuge. Les PJ peuvent être engagés pour faire le coup, ou bien essayer de l'empêcher.
- Un groupe de résidents rendus fous par la faim prennent une décision radicale, ils commencent à tuer les résidents les plus faibles afin de servir de nourriture pour les autres. Personne n'ose s'interposer par peur de finir par figurer au menu.



La horde : une horde d'infectés a été repérée à quelques kilomètres et se dirigent tout droit vers le refuge.

- Les PJ sont envoyés afin de détourner les infectés de la route du refuge et les éloigner le plus possible.
- Les véhicules – ou les montures – des PJ subissent un accident, les forçant à s'arrêter. Les PJ se retrouvent alors encerclés par les infectés.
- Les PJ découvrent que l'un des PNJ qui les accompagne a été mordu et est maintenant infecté.

Le convoi : un véhicule de transport blindé de la FEDRA accompagné de deux hummer se présentent aux grilles du refuge et ordonnent qu'on leur ouvre la porte. Quelles sont leurs intentions ?

- L'officier en charge du convoi s'entretient avec les dirigeants du refuge et demande à ce qu'on héberge les soldats pour la nuit.
- L'un des soldats reconnaît un proche de l'un des PJ – ou l'un des PJ – comme étant un déserteur et l'officier demande à ce qu'on lui remette cette personne.
- Les soldats décident de prendre le contrôle du refuge afin d'en faire une base arrière pour leur ZQ.

Les disparus : l'une des patrouilles de ravitaillement n'est pas encore rentrée au refuge, les résidents commencent à s'inquiéter. L'un des proches des PJ fait partis des disparus. Que leur ai-t-il arrivé ?

- Plusieurs patrouilles ont été envoyés un peu partout à la recherche des disparus, les PJ en font partis. Ils découvrent plusieurs indices qui laissent à penser qu'ils ont été attaqués. Mais par qui ?
- Alors que les recherches se poursuivent, les PJ finissent par retrouver la piste des disparus dans un endroit isolé, assez loin du refuge. Les disparus sont retenus captifs par un groupe de Bandits, très intéressés par ce que possède le refuge.

- La situation est tendue et se terminera inévitablement en conflit violent, à moins de réussir à persuader les Bandits de relâcher les otages ou bien leur donner ce qu'ils veulent.

Les étrangers : un petit groupe d'étrangers est ramené au refuge par l'une des patrouilles de ravitaillement. Ils disent venir de loin et que cela fait des mois qu'ils marchent à la recherche d'un abri sûr. Ils se montrent très amicaux et prompts à partager les nouvelles du No man's land et le peu qu'ils possèdent avec les résidents.

- Très vite, les étrangers sont considérés comme des habitants du refuge par les résidents. Mais quelque chose cloche, et l'un des proches de PJ pense qu'ils ne sont pas ce ils prétendent être.
- Les PJ finissent par découvrir les véritables intentions des étrangers, arriveront-ils à convaincre les autres résidents ?
- Les masques finissent par tomber alors que les étrangers mettent leur plan à exécution. Les PJ pourront-ils les stopper à temps ?

Sabotage : sous couvert de l'obscurité, l'un des aménagements importants du refuge a été saboté. L'aménagement est foutu et il faut repartir de zéro. Les rumeurs vont bon train sur qui est responsable et pourquoi, les résidents se regardent tous avec suspensions.

- Une rumeur se repend comme quoi se serait un PNJ proche de l'un des PJ qui aurait fait le coup.
- Le PNJ suspecté vient voir le PJ afin d'obtenir son soutien et sa protection contre les résidents du refuge qui veulent le lyncher. Les dirigeants du refuge réclament justice.
- Les PJ découvrent que le PNJ accusé est finalement bien le responsable du sabotage, il finit par expliquer les raisons qui l'ont poussé à agir. Que vont faire les PJ de ces informations ?

Siège : des bruits de moteurs rugissent au loin et se rapprochent, si bien que tous les résidents finissent par l'entendre. Un groupe de Maraudeurs équipés de plusieurs véhicules et armés jusqu'aux dents se présente aux portes de votre refuge, déterminés à obtenir ce qu'ils veulent.

- Les Maraudeurs commencent à encercler le refuge, ils exigent qu'on leur livre des provisions ainsi que toutes les armes qui se trouvent à l'intérieur. En cas de refus, ils menacent d'entrer et de tuer tout le monde. Les habitants ont une heure pour se décider.
- Alors que l'ultimatum arrive à son terme, les dirigeants se tournent vers les PJ pour résoudre la situation et essayer de négocier avec les Maraudeurs en terrain neutre afin d'éviter un bain de sang.
- Les PJ commencent à négocier avec le groupe de Maraudeurs, ces derniers tentent même de les recruter. Alors que les discussions arrivent à une impasse, ils sont attaqués par un grand groupe d'infestés. Le chef des Maraudeurs est séparé du reste de son groupe. Les PJ peuvent prendre l'avantage de la situation et laisser le chef des Maraudeurs se faire massacrer ou bien l'aider.

Un heureux évènement : l'une des résidentes du refuge, âgée de 16 ans à peine, se retrouve enceinte. Elle a tenté durant plusieurs mois de cacher sa grossesse mais c'est maintenant devenu impossible. Tout le monde se pose la question, qui est le père ?

- Les parents réclament justice pour leur fille et cherchent le responsable. Très vite un jeune garçon qu'elle fréquente est accusé de son viol. La tension monte et les familles des deux adolescents commencent à se déchirer.
- La jeune fille finit par innocenter le garçon accusé mais refuse toujours de donner le nom du père de son enfant. Qui cela peut-il être ? Est-ce l'un des résidents ? L'un des PJ ? Ou bien encore l'un des étrangers (voir page 125) ?
- La jeune fille finit par donner naissance à son bébé. Mais celui-ci est malade et le refuge ne possède pas l'équipement pour le soigner correctement. Les PJ sont envoyés à l'extérieur chercher un remède. En parallèle, on finit par apprendre l'identité du père de l'enfant et ce dernier est mis à mort par le père de l'adolescente qui décide de s'enfuir avec son bébé. Une expédition est envoyée à leur recherche.

Un prophète : cela fait un certain temps que l'un des résidents fait part de ses rêves prophétisant certains évènements au reste de la population. Tout le monde le prend pour un illuminé jusqu'à ce que l'une de ses visions se réalise exactement de la façon dont il l'a décrite. Très vite, des résidents désespérés entendent son message et commencent à se rassembler autour de lui.

- Un PNJ proche de l'un des PJ rejoint le culte du prophète et lui demande de faire de même. Le culte grandit de jour en jour alors que de plus en plus de visions du prophète se réalisent.

- Les cultistes refusent de participer à la construction de projets pour le refuge, à la place ils passent leur temps à effectuer d'étranges rituels et prières. Le reste de la population commence à avoir de plus en plus de ressentiment envers le culte.
- Les PJ sont pris entre deux feux alors qu'ils découvrent enfin la vérité sur le prophète et ses visions. Les dirigeants du refuge décident que le culte doit être démantelé, quitter le refuge ou bien être détruit. Les PJ doivent agir vite avant qu'il n'y ait des morts inutiles.

Une histoire de vengeance : durant une patrouille de routine, les PJ sont témoins du meurtre d'un de leurs proches, tué par d'autres survivants. Ils décident de retrouver les responsables et de venger leur ami.

- Les PJ partent sur les traces du groupe de survivants responsable de la mort de leur ami. Leur traque les éloigne de plus en plus de leur refuge.
- Les PJ retrouvent certains membres du groupe responsable de la mort de leur proche dans un endroit isolé leur servant de campement. Le combat est inévitable.
- L'expédition punitive des PJ approche enfin à sa conclusion alors qu'ils découvrent où les derniers membres du groupe de survivants responsables de la mort de leur ami se cachent. Ils découvriront les véritables raisons qui ont mené à toute cette sale histoire. À la lumière de ses nouvelles informations, les PJ poursuivront-ils leur quête de vengeance ou trouveront-ils la force de leur pardonner ?





LE NO MAN'S LAND



LE MONDE D'AVANT

Cela fait maintenant vingt-sept ans que l'infection cérébrale par Cordyceps s'est répandue sur le monde, tuant ou bien infectant la quasi-totalité de l'humanité. Les informations qui suivent sont issues de plusieurs journaux, de rapports confidentiels de la FEDRA, de rumeurs et de témoignages de survivants ayant vécu ces événements.

EFFONDREMENT

Lorsque l'infection cérébrale par Cordyceps apparut au milieu de l'année 2013, les gouvernements du monde firent tout ce qu'ils purent pour freiner sa propagation. Personne n'avait connu une pandémie d'une telle ampleur et aucun pays ne réussit à contenir l'expansion de l'infection sur sa population. Plus les mois passaient et plus le nombre d'infectés augmentait, forçant les populations saines à abandonner les grandes villes et à se cacher. C'était l'un des signes que la société s'était bel-et-bien effondrée et que rien ne serait plus jamais comme avant.

- Au cours de l'année 2013** : une variété du Cordyceps, un champignon entomopathogène, subit une mutation qui infecte désormais l'homme. Ses spores se déposent sur les cultures de céréales en Amérique du Sud qui sont ensuite exportées dans le monde entier, permettant une propagation rapide.
- Juin 2013** : les premiers cas de l'infection cérébrale par Cordyceps sont signalés dans les régions rurales du Brésil avant de toucher les métropoles quelques semaines plus tard. En quatre mois, des centaines de milliers de cas similaires sont signalés à travers l'Europe, l'Asie et l'Extrême-Orient.
- Septembre 2013** : l'infection finit par atteindre les États-Unis et commence rapidement à se propager dans plusieurs États de l'Ouest, du Sud-Ouest et sur toute la Côte Est. Elle atteint un stade critique le 26 Septembre, obligeant l'armée à mettre des centaines de villes en quarantaine dans tout le pays. L'Agence Fédérale de Réponses rapides en cas de Catastrophes (FEDRA) est officiellement chargée par le gouvernement américain de mettre en place des protocoles sanitaires afin de freiner la pandémie.
- Novembre 2013** : les protocoles mis en application par la FEDRA ne donnent rien, l'infection se répand bien trop rapidement pour être contenue. Dans un message télévisuel retransmis sur le canal d'urgence, le président Barak Obama décrète la loi martiale et place la FEDRA sous l'autorité de l'armée américaine. Le 15 Novembre, le Congrès vote la mise en place du *Quarantine & Relocation Act* : trente-sept grandes métropoles sont sélectionnées afin d'y construire des zones de quarantaine sécurisées pour y installer les populations saines. Durant les mois qui suivent, les villes sont progressivement abandonnées et des centaines de milliers de personnes sont escortées par l'armée afin de rejoindre les ZQ les plus proches.
- Décembre 2013** : le président Obama ordonne à l'armée d'effectuer des bombardements intensifs sur tout le territoire afin d'éradiquer les infectés et freiner la propagation du champignon, permettant de renforcer le périmètre de sécurité autour des ZQ. La FEDRA crée de nouveaux protocoles sanitaires pour détecter les porteurs de l'infection afin de les isoler du reste de la population générale, mais malgré les efforts de plusieurs chercheurs, aucun traitement efficace ne fonctionne. Il est alors décidé que jusqu'à nouvel ordre et sans aucune exception, toute personne déclarée infectée serait placée à l'isolement avant d'être ensuite euthanasiée.



CONFINEMENT

Rien ne semblait pouvoir ralentir la propagation de l'infection cérébrale par Cordyceps. Dans le monde, les morts se comptaient par milliards et les infectés par dizaines de millions. Plusieurs pays tomberont durant cette période, renforçant le nombre d'infectés et érodant de plus en plus l'espoir de trouver un vaccin contre la pandémie.

La première année de confinement fut difficile. Les résidents des zones de quarantaine étaient soumis à un règlement stricte censé les protéger, mais cela provoqua le début de plusieurs troubles internes. Poussés par la lassitude, les protocoles drastiques et le manque de transparence du gouvernement, les résidents organisèrent de nombreuses manifestations qui dégénérèrent pour la plupart en émeutes et qui furent violemment réprimées, notamment à Boston, qui y vit naître un groupe contestataire particulièrement violent, les Lucioles.

- Janvier 2014 :** alors que la FEDRA continue la construction de la ZQ de Seattle, une communauté de survivants est découverte dans une zone submergée, ils affirment avoir survécu durant les quatre derniers mois grâce aux provisions qu'une femme avait stocké après avoir eu la vision d'une catastrophe imminente.
- 10 Juillet 2014 :** la zone de quarantaine de Washington DC est envahie. Le président Obama et sa famille se retrouvent piégés dans le bunker de la Maison Blanche, encerclés par des milliers d'infectés. Quelques jours plus tard, le vice-président Joe Biden est évacué en catastrophe de la ZQ de Baltimore dans le Maryland avant que celle-ci ne soit à son tour débordée par les infectés, et est rapatrié dans la zone de quarantaine de Boston. Depuis son bunker sécurisé sous la Maison Blanche, le président Obama continuera de diriger ce qu'il reste du gouvernement.
- 15 Novembre 2014 :** un an après la ratification du *Quarantine & Relocation Act*, une manifestation à Boston afin de demander la fin de la loi martiale est organisée par l'activiste Marlène Johnson. La manifestation tourne court et finit par se transformer en émeute. Craignant pour sa sécurité, Joe Biden fait pression sur les militaires afin qu'ils agissent et ces derniers finissent par tirer sur la foule en colère. Il y a 56 morts et plus d'une centaine de blessés parmi les manifestants. Suite à ses événements tragiques, Marlène Johnson se radicalise et fonde les Lucioles.
- Février 2015 :** les Lucioles organisent une série d'émeutes à Boston et plusieurs membres sont arrêtés. Après un procès militaire expéditif, six membres des Lucioles sont déclarés coupables de sédition et de trahison, ils seront condamnés à mort puis exécutés quelques semaines plus tard. Le gouvernement place officiellement les Lucioles sur la liste des groupes terroristes et Marlène Johnson devient le visage de l'ennemi. Malgré les répressions violentes de l'armée et du gouvernement, les Lucioles continuent leurs actions et rendent coups pour coups. Leurs idéaux se répandent rapidement dans toutes les autres zones de quarantaine du pays.
- 15 Novembre 2015 :** cela fait maintenant deux ans que le *Quarantine & Relocation Act* a été promulgué. Dans un communiqué, le gouvernement divulgue une partie d'un rapport officiel du CDC montrant que la propagation du champignon recule et que le taux d'infection de la population a nettement baissé depuis l'année passée, justifiant ainsi l'efficacité des protocoles sanitaires mis en place par la FEDRA. Les Lucioles mettent la main sur l'intégralité du rapport, indiquant que 60% de la population mondiale aurait été infectée ou bien tuée au cours de l'année 2014. La FEDRA niera l'existence d'un tel rapport et affirmera qu'il s'agit de désinformation.



- **Janvier 2016** : des explosions nucléaires sont détectées en Inde et au Pakistan. Quelques mois plus tard, des explosions similaires se produisent en Chine, en Russie et en Corée du Nord. Toutes tentatives du gouvernement américain afin de contacter ces différents pays restent sans réponses.
- **3 Juin 2017** : cela fait plus de 24 heures que les communications avec le bunker de la Maison Blanche se sont interrompues. Une équipe de Navy SEALs est envoyée sur place afin d'exfiltrer le président Obama mais impossible d'atteindre le bunker, la ville de Washington DC est cernée par des dizaines de milliers d'infectés. Le commando finit par être submergé et seulement deux soldats réussissent à quitter Washington en vie. Le président Obama est déclaré mort. Premier dans la ligne de succession, le vice-président Joe Biden prête serment le 4 Juin et devient le 45^{ème} président des États-Unis d'Amérique.
- **Décembre 2017** : en l'espace de six mois, huit zones de quarantaine (Portland, Providence, Tacoma, Tucson, Las Vegas, Indianapolis, Orlando et Miami) sont évacuées et abandonnées par le gouvernement, La prolifération de l'infection y a atteint un tel niveau que l'armée est obligée de battre en retraite.
- **Mai 2018** : de plus en plus de voix s'élèvent contre le gouvernement alors que ce dernier intensifie sa répression. De nombreux militaires, ayant assez de cette violence contre les civils, commencent à désertir et rejoignent les Lucioles.
- **Juillet 2019** : le gouvernement perd le contact avec la ZQ de San Francisco. Après l'envoi d'une mission de secours, la FEDRA constate que la ville est totalement envahie par les infectés, les quelques survivants retrouvés sur place sont rapatriés dans la zone de quarantaine de Salem en Oregon.

INSURRECTION

Malgré les efforts de l'administration Biden pour garder le contrôle d'une situation déjà totalement moribonde, les Lucioles gagnent de plus en plus de partisans et créés de nombreuses nouvelles cellules à travers toutes les zones de quarantaine du pays. De plus, la santé du président Joe Biden commençait très sérieusement à décliner et à montrer des signes flagrants de sénilité. Les membres de son administration firent tout ce qu'ils purent pour cacher la vérité et empêcher les militaires d'être au courant afin de continuer à se maintenir au pouvoir. Cependant, certains officiers apprirent la vérité et virent là un prétexte afin de renverser l'administration Biden. La situation atteint un niveau critique dans la zone de quarantaine de Seattle lorsqu'un groupe séparatiste entra ouvertement en guerre contre la FEDRA. La révolte de Seattle inspirera d'autres zones de quarantaine à faire de même.

- **Août 2021** : un violent ouragan touche les côtes de Louisiane, plusieurs digues sont détruites et des torrents d'eau et de boue s'engouffrent dans la ZQ de La Nouvelle Orléans, faisant des milliers de victimes et de disparues. La plupart des accès à la ville sont coupés, rendant pratiquement impossible une évacuation ou l'envoi de secours. L'administration Biden décide d'abandonner purement et simplement La Nouvelle Orléans et de laisser ses résidents à leur sort, préférant se concentrer sur la lutte contre les Lucioles et leurs sympathisants.
- **Juin 2022** : l'État-Major se rend enfin compte que le président Biden est atteint de sénilité et que ses conseillers font tout pour cacher sa santé déclinante afin de se maintenir au pouvoir. Certains officiers utilisent ces informations pour organiser en secret une visio-conférence entre plusieurs hauts gradés. Le Major-général Lawrence Vassendack, responsable de

la zone de quarantaine de Boston, y fait part de ses intentions de renverser le gouvernement et obtient le soutien d'une très large majorité d'officiers.

- **Février 2023** : la ZQ de Salt Lake City est abandonnée par l'armée faute de moyens pour y assurer la sécurité. Les Lucioles en profitent pour occuper une partie de la ville et y établissent l'une de leur principale base d'opération à l'hôpital Sainte-Marie afin d'y mener des recherches sur le Cordyceps et pour trouver un vaccin.
- **Août 2023** : une violente révolte civile éclate dans la ZQ de Pittsburgh à cause d'une pénurie de nourriture. Les résidents accusent les soldats de garder une large partie des rations pour eux. Cette révolte est activement soutenue par les Lucioles qui fournissent armes et logistique aux insurgés.
- **15 Novembre 2023** : après avoir passé les dix-huit derniers mois à se préparer et à placer ses pions, la FEDRA lance son coup d'état. Dans toutes les ZQ actives, toutes les personnes fidèles à l'administration Biden sont arrêtées ou bien abattues par les forces insurrectionnelles. Le président Joe Biden est fait prisonnier et est obligé d'ordonner la capitulation de son gouvernement. L'Insurrection est une réussite et se fait presque sans violence, on ne compte qu'une trentaine de morts et une centaine de blessés. Une semaine plus tard, le Major-général Vassendack réunit les officiers-dirigeants des zones de quarantaine en terrain neutre à la base navale de Norfolk en Virginie afin d'y décider des changements à venir. Le gouvernement des États-Unis est dissout et est remplacé par une commission mise en place par la FEDRA, représentée par les officiers les plus gradés à la tête des dernières zones de quarantaine d'Amérique du Nord. La loi martiale est prolongée indéfiniment jusqu'à nouvel ordre et de nouveaux protocoles drastiques sont décidés afin d'assurer la sécurité des résidents des zones de quarantaine. La presse et les médias sont mis sous le contrôle de la FEDRA, devenant des organismes de propagande. Un mois après l'Insurrection, plutôt que de les faire exécuter, le président Biden ainsi qu'une centaine de personnes, militaires et civils, sont abandonnées à la base navale de Norfolk afin d'y construire leur propre communauté et d'y vivre comme ils l'entendent. C'est la dernière fois qu'on entendra parler du président Joe Biden. L'Insurrection désorganisa l'armée dans plusieurs zones de quarantaine, si bien que des centaines de soldats finirent par désertir et que certaines ZQ seront abandonnées dans les mois qui suivront, faute de moyens et de personnel pour les défendre correctement. L'Insurrection de la FEDRA ne changea absolument rien à la situation des Lucioles qui continuèrent leur lutte acharnée contre le nouveau gouvernement dans toutes les zones de quarantaine du pays afin que leurs revendications soient enfin entendues.

- **Mars 2024** : un groupe de Maraudeurs appelé les Corneilles, constitué de déserteurs de la FEDRA et de civils, réussissent à sécuriser plusieurs quartiers de Santa Fe au Nouveau-Mexique et convainquent de nombreux survivants à venir s'installer en ville.
- **Juillet 2024** : un été caniculaire provoque de violents incendies le long des côtes du Sud de la Californie et menacent les ZQ de San Diego et Los Angeles. N'ayant pas les effectifs pour lutter contre les flammes, la FEDRA fait évacuer les villes dans la précipitation, la plupart des résidents sont tués dans les incendies ou par les infectés qui tentent de fuir le secteur cerné par les flammes, de nombreux rescapés parviennent cependant à regagner la zone de quarantaine de Phoenix en Arizona. Une grande partie du Sud-Ouest de la Californie brûlera pendant plusieurs semaines avant que les flammes ne s'éteignent d'elles-mêmes. Un groupe de survivants de la ZQ de Los Angeles, dirigé par des déserteurs de la FEDRA, s'installe dans la ville de Santa Barbara et fonde le groupe de Maraudeurs connu sous le nom de Crotales. Ils sécurisent tout à quartier de la ville grâce au travail forcé d'autres survivants.
- **Novembre 2024** : un an après l'Insurrection, la zone de quarantaine de Seattle est sous haute tension. Excédés par les pénuries alimentaires, plusieurs résidents se rassemblent autour d'Emma et Jason Patterson qui fondent le Front de Libération de Washington (WLF). Ce groupuscule mène des opérations de sabotage et des attaques sur les points de contrôle de la ville. En réponse, l'armée intensifie sa répression, de nombreux résidents sont bannis ou bien victimes d'exécutions sommaires.



- **Octobre 2025** : après quatorze mois de lutte, la FEDRA finit par abandonner la zone de quarantaine de Pittsburgh et ses troupes se retirent de la ville. Après la victoire, la ville tombe aux mains d'un groupe de Maraudeurs se faisant appeler les Chasseurs qui imposent leur loi et tuent tous ceux qui s'opposent à eux, y compris les Lucioles.
- **Décembre 2025** : les membres du WLF sont impitoyablement pourchassés, les époux Patterson, ainsi que d'autres membres-clés du WLF finissent par être tués durant un bombardement. La direction du WLF est alors reprise par Isaac Dixon qui réorganise le groupuscule et s'allie aux Lucioles afin de continuer sa violente lutte armée contre la FEDRA.

STATU QUO

Après la dissolution de l'administration Biden, la FEDRA pris le contrôle total des dernières zones de quarantaine des États-Unis. Il fut décidé que plus aucun réfugié du No man's land ne soit accepté au sein des ZQ, seuls les transferts de résidents déjà admis au sein des zones de quarantaine étaient autorisés par la commission. Les contrôles sur les résidents furent renforcés grâce notamment à la mise en place de nouveaux types de scanners virologiques beaucoup précis et performants. De nombreux avant-postes le long des principales voies d'accès furent bâtis afin de surveiller, sécuriser et faciliter les échanges entre les ZQ, et empêcher les attaques de convois de nourritures par des groupes armés. Pour répondre à la menace toujours grandissante que représentait les Lucioles, des académies militaires virent le jour dans plusieurs zones de quarantaine afin de former une nouvelle génération de soldats, tous les orphelins âgés de 12 ans devaient y suivre une formation obligatoire de six ans. Les Lucioles continuèrent leur lutte contre la FEDRA, attaquant les points de contrôle des zones de quarantaine ainsi que des convois de ravitaillement. Leur combat se radicalisa à un point qu'ils ne faisaient même plus attention aux dommages collatéraux lors de leurs attaques, ce qui leur fit perdre peu à peu le soutien et la confiance de la population civile.

- **Janvier 2026** : plusieurs convois de la FEDRA sont attaqués par des groupes armés le long des routes inter-états. En réponse, la FEDRA installe de nombreux avant-postes sur les six grands accès routiers encore utilisés afin d'y patrouiller et d'y donner la chasse à ces bandes de criminels.
- **Avril 2026** : un attentat dans la ZQ de Denver dans le Colorado fait cinq morts, dont deux civils. Il est plus tard revendiqué par la cellule locale des Lucioles.
- **Juin 2026** : une énorme guerre des gangs éclate dans la zone de quarantaine de Chicago pour le

contrôle des voies de contrebande et du trafic de drogue. Il y a de nombreux morts civils à déplorer.

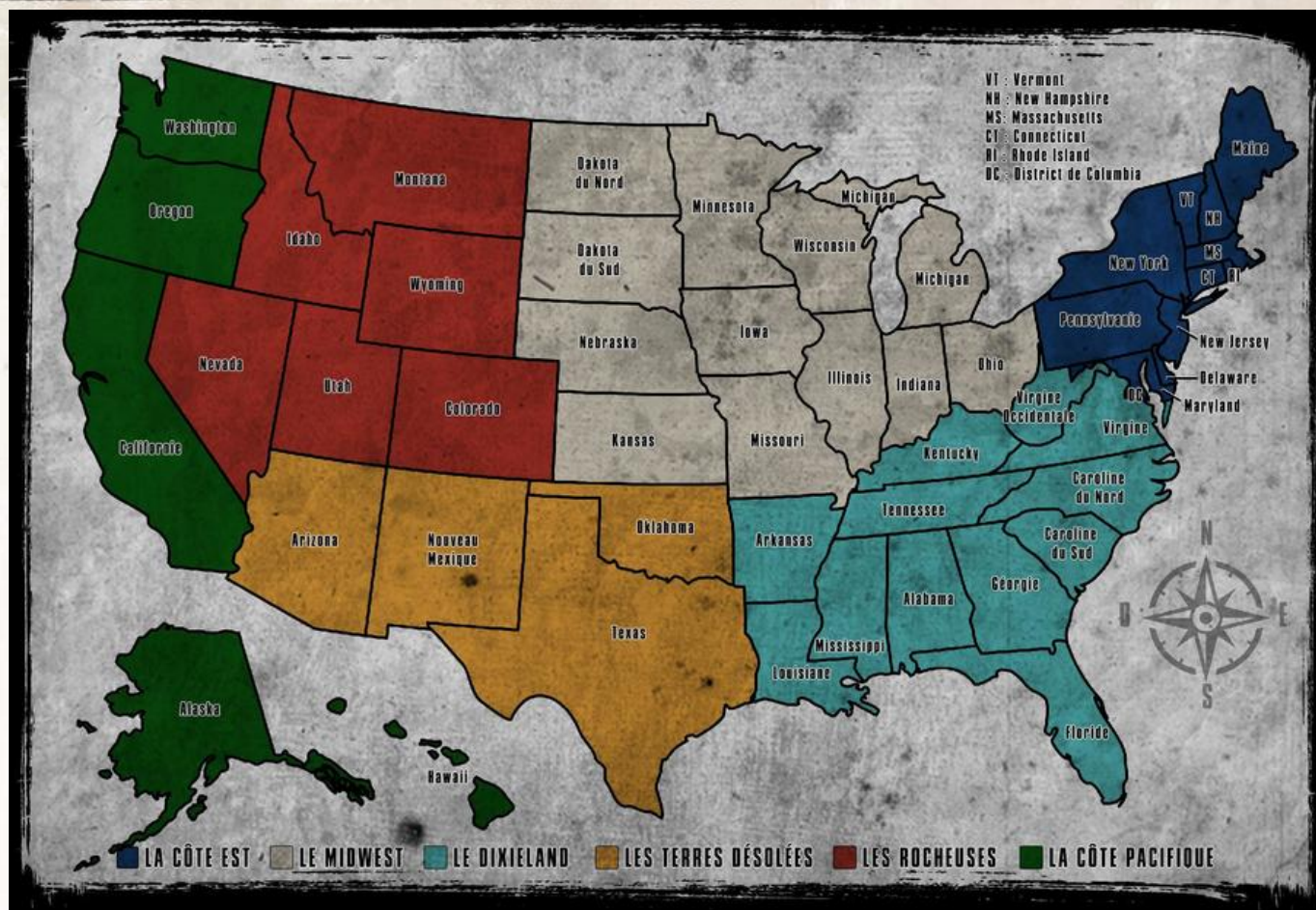
- **Août 2027** : la zone de quarantaine de Tampa en Floride est entièrement détruite. La FEDRA pense tout d'abord à une invasion d'infectés mais les quelques rescapés qui sont parvenus à fuir racontent tous la même histoire, un mystérieux groupe de plus d'une centaine d'individus a attaqué la ZQ de l'intérieur. Plusieurs massacres identiques sont rapportés durant les mois qui ont suivi dans toute la Floride, la FEDRA fait état de nombreuses communautés autonomes qui ont ainsi été tout simplement raillées de la carte.
- **Octobre 2027** : à Seattle, la guerre entre la FEDRA et le WLF continue de faire rage. Grâce à son alliance avec les Lucioles, Dixon réussit à prendre l'avantage et contrôle de plus en plus de secteur de la ville.
- **Janvier 2028** : une révolte éclate dans la zone de quarantaine de New York City. Des détenus du pénitencier de Rikers Island, utilisés comme main d'œuvre depuis le début de la pandémie, se mettent en grève afin de protester contre leurs conditions de travail. L'armée réprime la révolte dans le sang et des centaines de prisonniers sont abattus.
- **Juin 2028** : une nouvelle tuerie de masse est rapportée en Floride, cette fois-ci dans la zone de quarantaine de Jacksonville. Il n'y a aucun survivant.
- **Septembre 2028** : plusieurs membres des Lucioles sont arrêtés dans la zone de quarantaine d'Atlanta alors qu'ils préparaient une attaque contre le centre administratif de la FEDRA de la ville. Les 17 membres de la cellule sont jugés et reconnus coupables d'actes de terrorisme et de sédition, puis exécutés.
- **17 Février 2029** : après presque cinq ans de conflit, Seattle finit par tomber entièrement entre les mains du WLF qui chasse les dernières troupes de la FEDRA de la ZQ. De nombreux soldats capturés par la milice du WLF ainsi que leurs sympathisants sont exécutés sur place, sans autre forme de procès. Les Séraphites, une secte présente à Seattle depuis le début de la pandémie, en profite pour gagner de plus en plus d'influence et pour recruter de nouveaux partisans parmi les résidents libérés de la FEDRA. Ils entrent alors en conflit direct avec le WLF pour le contrôle de certaines zones forestières de la ville. Les pertes dans chaque camp sont très nombreuses. Afin de mettre la population en sécurité, le WLF commence peu à peu à dériver vers un régime autoritaire pour sécuriser les secteurs de la ville sous son contrôle, et afin d'empêcher les Séraphites de reconstituer leurs effectifs, Isaac Dixon, à la tête du WLF, donne l'ordre d'abattre à vue toute personne tentant d'entrer dans Seattle.



- **Juin 2029** : Leroy King, un détenu de la prison de Rickers Island arrive à unifier la majorité des gangs de la ville de New York City et lance une violente insurrection dans la zone de quarantaine soutenue par une grande partie de la population. Après plus de huit mois de lutte, la FEDRA finit par se retirer et abandonne la zone de quarantaine aux mains du groupe d'anciens détenus dirigé par King. L'île de Manhattan est entièrement sous son contrôle, après quoi Leroy King prend le titre de Roi de New York.
- **Mai 2030** : une caravane de plusieurs dizaines de véhicules quittant la Floride est repérée par une patrouille de la FEDRA. Les véhicules se dispersent avant de disparaître dans le No man's land.
- **Avril 2031** : après un conflit sanglant qui dura deux ans, Isaac Dixon réussit à négocier la paix avec les Aînés des Sépharites et des frontières entre les deux factions sont érigées en ville.
- **Octobre 2032** : une partie de la zone de quarantaine d'Hartford dans le Connecticut tombe entre les mains des Davidiens, un groupe d'extrémistes religieux dirigé par le pasteur Nathan David. Plusieurs réfugiés sont évacués et relogés dans la zone de quarantaine de Boston. À la fin de l'Été 2033, la FEDRA finit par se retirer totalement de la ville qui est laissée aux fanatiques.
- **Juillet 2033** : les Unités d'Intervention Tactique de la FEDRA réussissent à prendre au piège plusieurs membres des Lucioles dans le Capitole à l'extérieur de l'enceinte de la ZQ de Boston. Tous les terroristes

sont abattus sur place à l'exception d'un homme et d'une jeune fille qui parviennent à s'enfuir.

- **Mai 2034** : la FEDRA annonce par son organe de presse dans toutes les zones de quarantaine que la fondatrice et leader des Lucioles, Marlène Johnson, a été retrouvée morte à Salt Lake City. Sans chef pour les guider, plusieurs prétendants à la succession de Johnson vont entrer en conflit et vont détruire l'organisation de l'intérieur. Les Lucioles vont peu à peu cesser toutes leurs activités au sein des zones de quarantaine et finir par totalement disparaître. Certains rejoindront des groupes armés comme le WLF, d'autres rejoindront des communautés autonomes. Pour la FEDRA, la mort de Marlène Johnson met fin à un conflit qui aura duré vingt ans.
- **22 Octobre 2034** : le Major-général Vassendack est victime d'un attentat à la bombe dans la zone de quarantaine de Boston. Le Colonel Mason Ford reprend le commandement de la ZQ. Cet attentat est imputé aux Lucioles, bien qu'ils ne l'aient jamais officiellement revendiqué.
- **Février 2035** : des patrouilles de la FEDRA rapportent des dizaines d'attaques sur des communautés autonomes en Louisiane et dans le Mississippi, des centaines de personnes ont été tuées et plusieurs refuges ont été réduits en cendres.
- **Juillet 2036** : la trêve fragile entre le WLF et les Séraphites est brusquement rompue après le décès du dernier de leurs Aînés. Les morts dans les deux camps s'enchaînent.
- **Avril 2038** : afin de mettre un terme à la guerre entre le WLF et les Séraphites, Isaac Dixon décide d'envoyer toutes ses troupes disponibles à Haven, le village principal des cultistes situé dans les zones submergées de Seattle et de les massacrer jusqu'aux derniers. Malgré la supériorité numérique du WLF, les Séraphites ont l'avantage du terrain, un très grand nombre de miliciens, y compris Dixon lui-même, sont tués durant le raid. Haven est incendié mais beaucoup de Séraphites réussissent à fuir. Le WLF remporte la bataille, cependant les pertes sont tellement élevées que la victoire a un goût amer. Après la mort de Dixon, Jolene Ramirez, l'un de ses lieutenants, reprend le commandement du WLF.
- **Septembre 2039** : une violente révolte éclate à l'intérieur du Dôme, le refuge des Crotales dans la ville de Santa Barbara. Un groupe d'esclaves parvient à se libérer grâce à l'aide d'une mystérieuse jeune femme et prennent les armes contre leurs geôliers. Le Dôme est la proie des flammes, plusieurs Crotales sont tués et de nombreux prisonniers réussissent à s'échapper.
- **Année 2040** : de nos jours...



LE MONDE D'APRÈS

Les États-Unis étaient autrefois la première puissance économique mondiale et possédaient une population forte de 317 millions d'habitants au cours de l'année 2013. Aujourd'hui, entre la propagation de l'infection et les violences entre survivants, on estime que 98,5% de la population américaine a été tué ou bien infecté durant les vingt-sept dernières années, il resterait donc moins de 475 milles survivants dans tout le No man's land.

En dehors des communautés autonomes et des zones de quarantaine s'étend le No man's land, une terre hostile et dévastée revenue à l'état sauvage découpée en six grandes régions, où ceux qui n'ont pas trouvés de refuges sont en perpétuelle quête d'endroits sûrs loin des infectés et tentent de survivre comme ils le peuvent.

LA CÔTE EST

La Côte Est est très certainement l'une des plus anciennes régions du No man's land, datant des années 1620 avec l'arrivée des pèlerins sur la côte de Cape Cod à bord du célèbre Mayflower. C'était une région profondément culturelle et traditionnelle, le fondement du patrimoine américain, qui abritait certaines des institutions culturelles et des centres éducatifs les plus importants, y compris

deux universités de premier ordre. La pandémie a bien évidemment changé tout cela, cette région est devenue un quasi-désert sans vie.

GÉOGRAPHIE

La Côte Est regroupe les régions de la Nouvelle Angleterre et Mid-Atlantique des anciens États-Unis et est composée de quatre grands ensembles régionaux : le Nord, couvert de forêts et de petites montagnes, le Sud-Est qui était la région la plus urbanisée et une région intermédiaire se trouvant entre les deux. La région est située entre l'océan Atlantique à l'Est, le Canada au Nord et à l'Ouest, et le Dixieland au Sud. À l'Est s'étend une plaine littorale étroite, ouverte sur l'océan et ponctuée de baies ou d'estuaires profonds qui accueillent de nombreux ports. La plaine côtière est bordée par la chaîne des Appalaches à l'Ouest, dont l'altitude ne dépasse pas 2000m. Les vallées fluviales permettaient de relier facilement la côte à l'arrière-pays. Plus on descend vers le Sud, plus la plaine côtière devient relativement plate et s'étend à l'intérieur des terres depuis les océans et estuaires. Cette zone traverse tout le Delaware et certaines parties du New Jersey et du Maryland. Le Piémont est la région des contreforts couvrant la partie orientale inférieure de la montagne des Appalaches. Cette zone est principalement composée de métamorphoses et roche ignée, et couvre le centre du New Jersey, le Sud-Est de la Pennsylvanie et les parties centrales de Maryland. La crête et la zone de la vallée contient principalement des roches sédimentaires et présente un terrain plié avec une série parallèle de

montagnes érodés de même hauteur. Cette bande de terre s'étend du coin Nord-Ouest du New Jersey au Sud-Ouest, en passant par la Pennsylvanie, le Maryland et la Virginie. Le plateau des Appalaches est une bande complexe de terrain s'étendant de la partie new-yorkaise à travers le centre-nord et l'Ouest de la Pennsylvanie et de la bordure Ouest du Maryland. Cette région est composée de collines par endroits et roches sédimentaires relativement plates dans d'autres, disséquée par des voies navigables sinueuses. Cette région est composée de onze États, le Connecticut, le Delaware, l'État de New York, le Maine, le Massachussets, le Maryland, le New Hampshire, le New Jersey, la Pennsylvanie, le Rhode Island et le Vermont.

Le Connecticut : il est entouré par le Rhode Island à l'Est, le Massachussets au Nord, l'État de New York à l'Ouest et le détroit de Long Island au Sud. Le Connecticut tire son nom d'un fleuve qui le traverse de part en part. Le Connecticut était beaucoup plus densément peuplé que la moyenne américaine. La majeure partie de la population habitait au centre, centre Sud, et Sud-Ouest, à la côte et dans les grandes vallées des fleuves Connecticut, Housatonic, et Thames. De grande forêts et espaces naturels s'étendent au Nord-Ouest et Nord-Est de l'État. L'ancienne ZQ d'Hartford est maintenant aux mains des Davidiens et compte plusieurs centaines d'habitants.

Le Delaware : bordé à l'Ouest et au Sud par le Maryland, au Nord par la Pennsylvanie, à l'Est par le New Jersey et l'océan Atlantique, le Delaware était surnommé le *Premier État* puisqu'il fut le premier à avoir ratifier la Constitution des États-Unis en 1787, et est le deuxième plus petit État après le Rhode Island. Le Nord du Delaware est formé de collines et le Sud est formé de plaines sableuses et parfois marécageuses. Cet État a été complètement abandonné par les survivants, le champignon a presque totalement recouvert ce qu'il restait d'infrastructures et il n'y a plus que des infectés désormais.

L'État de New-York : New York est bordé à l'Est par quatre des six États de Nouvelle-Angleterre. Alors que l'aire urbaine de New York, en partie dans l'État, occupe la partie Sud et la grande île de Long Island, la majeure partie du territoire est dominée par de grandes régions agricoles, des forêts, des lacs et des reliefs. Les massifs montagneux principaux sont les Adirondacks au Nord-Est, les Catskills et la Shawangunk Ridge au Sud-Est. Le retrait des glaciers a créé un ensemble de lacs profonds dans le Nord-Ouest de l'État, les Finger Lakes. Les cours d'eau principaux sont l'Hudson, la Mohawk et le Saint-Laurent, ce dernier constituant la frontière naturelle avec l'Ontario. Les Chutes du Niagara situées sur la rivière du même nom, à la frontière canadienne, étaient l'une des principales attractions touristiques de l'État. Le canal Érié, voie d'eau artificielle majeure, aménagé au début du 19^{ème} siècle, fait communiquer le fleuve Hudson avec le lac Érié, reliant la ville de New York City à la région des Grands Lacs. La pandémie a frappé durement l'État de New York, provoquant une véritable hécatombe, aujourd'hui, le

dernier vestige de civilisation se trouve sur l'île de Manhattan, dans ancienne ZQ de New York City où des milliers de résidents sont pris en étau entre les infectés et le Roi de New York et de son armée de Maraudeurs composée d'anciens détenus du pénitencier de Rikers Island. Bien qu'elle est abandonnée New York City, la FEDRA reste présente dans l'État et garde une force importante chargée de protéger la centrale nucléaire d'Indian Point au Nord de la ville.

Le Maine : situé à l'extrême Nord-Est du pays, cet État est frontalier avec le Canada, bordé à l'Ouest et au Nord par le Québec et au Nord-Est par le New Brunswick. Le Maine constitue la partie la plus au Nord et la plus orientale des États-Unis. Il était connu pour ses paysages et pour ses côtes rocheuses et dentelées, ses montagnes basses et vallonnées et ses immenses forêts. Aujourd'hui, le Maine est un territoire quasi-sans vie, la majorité des villes sont des ruines désertes grouillant d'infectés.

Le Massachussets : le Massachussets partage ses frontières avec le New Hampshire et le Vermont au Nord, l'État de New York à l'Ouest, le Connecticut et le Rhode Island au Sud, et l'océan Atlantique à l'Est. Le Massachussets était un centre important de commerce, d'enseignement supérieur et de militantisme politique. Avant la pandémie, son activité économique reposait principalement sur le secteur financier, la production, l'informatique, l'énergie renouvelable et la recherche scientifique. L'État recèle de nombreux paysages uniques : de la côte Atlantique avec les plages et les endroits touristiques du Cap Cod, aux Monts Berkshire à l'Ouest et à la Vallée Pionnière, où coule le fleuve Connecticut au centre. Le dernier bastion de civilisation reste la zone de quarantaine de Boston avec ses 28 milles habitants, bien qu'il existe quelques poches de survivants ça et là.

Le Maryland : le Maryland est bordé par la Virginie Occidentale à l'Ouest, par la Pennsylvanie au Nord, par le Delaware à l'Est et par la Virginie et le District de Columbia au Sud-Ouest, où se trouvait la capitale, Washington. En outre, il bénéficie d'un accès à l'océan Atlantique. Dans l'Ouest de l'État s'élèvent les Monts Allegheny faisant partis de la chaîne des Appalaches. Peu de temps après le Confinement, les zones de quarantaine de Washington et de Baltimore furent totalement envahies par les infectés, obligeant la FEDRA à abandonner les ZQ ainsi qu'une grande partie de leurs habitants. Les deux villes furent ensuite bombardées durant deux jours afin d'éliminer ce qu'il restait d'infectés. Aujourd'hui, l'État est pratiquement abandonné, mais on peut encore trouver quelques survivants installés dans les monts Allegheny, loin de toute civilisation. Le bruit cours également qu'il y aurait encore des survivants sous l'ancienne ZQ de Washington, vivants dans une infrastructure souterraine, bien à l'abri des infectés.

Le New Hampshire : cet État est bordé à l'Ouest par le Vermont, au Nord par le Québec, à l'Est par le Maine et l'océan Atlantique, et au Sud par le Massachussets.



Le fleuve Connecticut sert de frontière entre le New Hampshire et le Vermont. Parmi tous les États américains, le New Hampshire était l'un des plus petits en terme de superficie et de nombre d'habitants. Comme pour le Maine, le New Hampshire ne compte presque plus aucun survivant, la plupart des infrastructures urbaines encore debout sont recouvertes d'épaisses plaques fongiques et de très nombreux infectés rôdent dans les environs.

Le New Jersey : bordant l'État de New York au Nord et le Delaware au Sud, le New Jersey est situé au centre de la mégalopole américaine BosWash. Il peut être divisé en trois régions géographiques : North Jersey, située en grande partie dans l'aire d'influence de New York, la région de Central Jersey, surtout composée de banlieues et le South Jersey, se trouvant dans la région de la vallée du Delaware, l'aire urbaine de Philadelphie. Les côtes de l'État sur l'océan Atlantique portent le nom de Jersey Shore.

Comme pour le Delaware, le New Jersey fait partie de ces territoires qui ont été sacrifié durant les premières années du Confinement, totalement ravagés par des bombardements intensifs sensés éliminer le plus d'infectés possibles. La région ressemble à une zone de guerre et la très grande majorité des centres urbains sont en ruine.

La Pennsylvanie : la Pennsylvanie est bordée au Nord-Ouest par le lac Érié, au Nord par l'État de New York, à l'Est par le New Jersey, au Sud par le Delaware, le Maryland et la Virginie Occidentale et à l'Ouest par l'Ohio. Elle possède 82 km de côtes le long du lac Érié et 92 km de côtes le long de l'estuaire du fleuve Delaware. Ses principaux fleuves et rivières sont le Delaware, la Susquehanna, la Monogahela, l'Allegheny et l'Ohio. Le point culminant se situe au Mont Davis, à 979 mètres d'altitude. La Pennsylvanie est traversée en diagonale par la chaîne des Appalaches, du Sud-Ouest au Nord-Est. Au Nord-Ouest de ces montagnes, le plateau de l'Allegheny se poursuit vers le Sud de l'État de New York. Il abrite d'importantes ressources fossiles comme du gaz naturel et

du pétrole, certaines mines et installations sont toujours exploitées par la FEDRA afin d'alimenter les différentes zones de quarantaine encore opérationnelles. Durant l'Effondrement, la majeure partie des habitants ont été pris de cours et les centres urbains ont rapidement été submergés par les infectés. Les survivants ont alors été relogés dans la zone de quarantaine de Pittsburgh avant que l'armée ne boucle le secteur et effectue des bombardements massifs dans tout l'État. Les résidents de la ZQ de Pittsburgh finirent par se révolter contre la FEDRA à cause des pénuries alimentaires provoquées par des soldats corrompus qui gardaient de la nourriture pour alimenter un marché parallèle. Lorsque la population finit par prendre le contrôle de la ville, un groupe de Maraudeurs, les Chasseurs, ont imposé leur loi et ont soumis les derniers résidents.

Le Rhode Island : il s'agit du plus petit État des États-Unis, mais il était aussi l'un des plus densément peuplés avant la pandémie. Géographiquement, en contraste avec le nom de l'État, la majeure partie du territoire n'est pas insulaire, néanmoins, toute la partie Sud-Est est constituée par la baie de Narragansett et un archipel d'îles, dont l'île Aquidneck. Le Rhode Island était un État densément peuplé, mais dans une moindre mesure que son grand voisin le Connecticut. La majorité de la population habitait sur la côte et dans la capitale Providence. Le Rhode Island était connu pour ses plages, ses petites fermes et aussi pour une grande forêt-marais dans l'Est de l'État.

Aujourd'hui, le Rhode Island est quasiment désert et compte moins d'une centaine de survivants installés sur l'île Aquidneck. Par contre l'infection y a proliféré de manière exponentielle et le champignon recouvre pratiquement toutes les zones urbanisées comme dans la plupart des villes de la région. Lorsque la ZQ de Providence est tombée, la plupart des résidents ont été relocalisés dans les zones de quarantaine de Boston et d'Hartford dans les États voisins.



Le Vermont : dernier État à former la région de la Côte Est, il était l'un des plus petits États du pays, tant en superficie qu'en nombre d'habitants. Seul territoire de cette région à ne pas avoir accès à l'océan Atlantique, il est bordé au Nord par la province canadienne de Québec, à l'Est par le New Hampshire dont il est séparé par le fleuve Connecticut, au Sud par le Massachusetts et à l'Ouest par l'État de New York. Son climat est de type continental et ses paysages alternent entre vastes forêts verdoyantes, étendues lacustres dont le lac Champlain et les Montagnes Vertes. D'après certaines rumeurs, le Vermont abriterait plusieurs petites enclaves de survivants, ces communautés vivent totalement recluses et pensent toutes être les derniers vestiges de civilisation du No man's land.

ACCESSIBILITÉ

Bien que la plupart des routes et des ponts aient été détruits durant les bombardements, la région de la Côte Est est desservie par un des six derniers grands axes routiers qui sont utilisés pour le ravitaillement entre ZQ, la Route 20, qui traversent l'ensemble du No man's land d'Est en Ouest, qui relie la ZQ de Boston jusqu'à Seattle. Des groupes armés sillonnent souvent ce secteur afin d'y détrousser les voyageurs imprudents. Les voies fluviales sont également très fréquemment utilisées, certains survivants vivants sur des bateaux longent les côtes et ne font halte que pour se ravitailler dans les villes côtières, devenues des nids d'infectés.

CLIMAT

La Côte Est bénéficie d'un climat de façade orientale. Les Hivers sont généralement longs et rigoureux durant

lesquels surviennent des blizzards, les Étés sont chauds et sont arrosés par d'abondantes pluies et orages, ce qui donne à la région un aspect verdoyant, encore plus depuis la quasi-désertion de la population. Les Printemps ainsi que l'Automne y sont doux et pluvieux. Il est courant que dès le mois d'Octobre on assiste aux premières chutes de neige sur les hauteurs des montagnes du Vermont et du New Hampshire. Plus au Sud, le climat est de type continental, avec des Étés chauds et des Hivers pouvant être très froids, balayés par d'importantes chutes de neiges et ainsi que des blizzards, les températures pouvant descendre en-dessous de -30°C l'Hiver et monter au-dessus des 30°C l'Été. Les pluies y sont également assez fréquentes et abondantes, surtout durant l'Été.

TAUX D'INFECTION ET DÉMOGRAPHIE

Lorsque l'infection cérébrale par Cordyceps frappa les régions du Nord-Est, ce fut un véritable carnage, la rapidité de l'infection a totalement pris par surprise la population mal préparée aux catastrophes, par exemple, les zones de quarantaine de Providence, Baltimore et Washington furent submergées par les infectés durant les premières années du Confinement et celles de New York City, de Pittsburgh et d'Hartford ont fini par tomber sous le contrôle d'anciens résidents qui se sont révoltés. D'après le dernier recensement de la FEDRA effectué en 2014, il ne resterait plus que 35 milles survivants, les plus nombreux restant à l'abri dans la zone de quarantaine de Boston.

LE MIDWEST

Le Midwest est une région du No man's land comprenant les États de la côte des Grands Lacs et la majeure partie de la *Corn Belt*, qui débouche vers l'Ouest sur les Grandes Plaines et comprend douze États : le Dakota du Nord, le Dakota du Sud, l'Illinois, l'Indiana, l'Iowa, le Kansas, le Michigan, le Minnesota, le Missouri, le Nebraska, l'Ohio et le Wisconsin. Signifiant « Mi-Ouest », cette région à l'Est des Rocheuses était perçue comme à mi-chemin entre les côtes Est et Ouest. Aujourd'hui recouvert par une immense végétation, c'est là naguère que se situait le grenier à blé des États-Unis, aux exploitations agricoles intensives et performantes, mais aussi le cœur sociologique de l'Amérique rurale.

GÉOGRAPHIE

Les États du Midwest n'étant pas vraiment au Centre-Ouest des États-Unis, une appellation plus logique pourrait être « Les États de la partie Nord du Centre » (principalement pour les États des Grandes Plaines) ou « Les États du Nord-Est central » (pour les États des Grands Lacs), mais ces termes sont majoritairement utilisés pour des descriptions techniques de la région, alors qu'à l'oral Midwest sera préférentiellement employé. L'appellation *Midwest* vient de l'époque précédant l'achat de la Louisiane à la France, quand les États comme l'Illinois, le Wisconsin et le Michigan étaient encore au

centre du front occidental américain. Cette région compte quatre zones de quarantaine encore actives, Chicago, Cleveland, Des Moines et Kansas City, ainsi que six centrales nucléaires permettant d'alimenter en électricité les ZQ de la région.

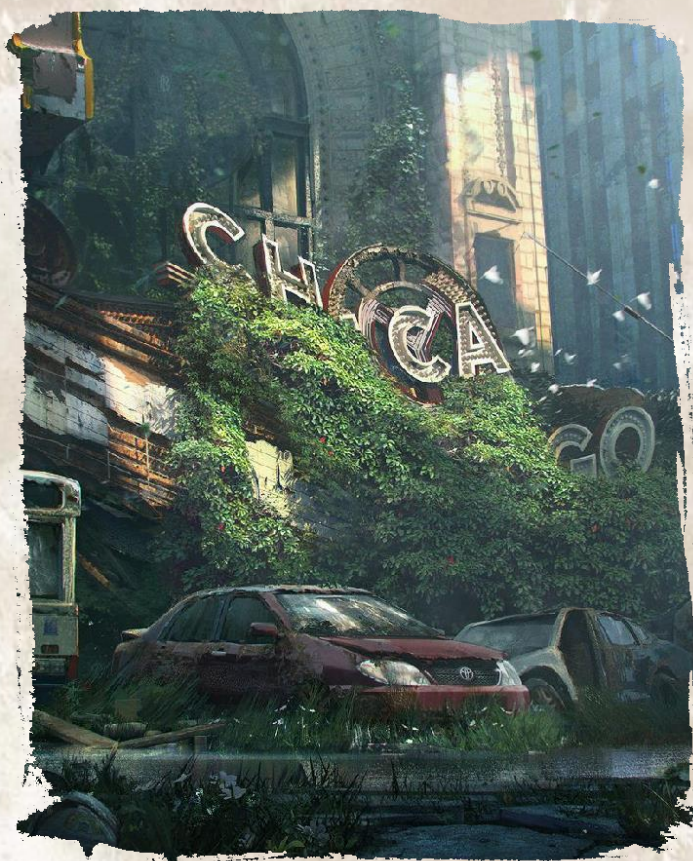
Le Dakota du Nord : cet État est bordé à l'Ouest par le Montana, au Nord par les provinces canadiennes du Saskatchewan et du Manitoba, à l'Est par le Minnesota et au Sud par le Dakota du Sud. Le Dakota du Nord fait partie de la région de l'Upper Midwest et des Grandes Plaines, son relief est relativement plat, la région centrale est par contre couverte de lacs, de brouillards et de petites collines. Lors de la pandémie, un peu moins de moins de 5% des 760 milles habitants que comptait l'État ont pu être évacués avant que l'infection ne devienne totalement hors de contrôle, la grande majorité des villes ont été rasées par des bombardements intensifs et la végétation a maintenant quasiment tout recouvert.

Le Dakota du Sud : cet État est bordé à l'Ouest par le Wyoming et le Montana, au Nord par le Dakota du Nord, à l'Est par le Minnesota et l'Iowa et au Sud par le Nebraska. Les Grandes Plaines recouvrent pratiquement les deux tiers du territoire, plus à l'Ouest de la rivière Missouri, le terrain devient plus aride et accidenté et présente de vastes prairies surplombées par des buttes, des collines aux pentes abruptes et aux sommets plats, ainsi qu'une chaîne de montagnes, les Black Hills. La végétation a maintenant recouvert la plupart des routes et des villes, de nombreux animaux sauvages sont venus s'installer sur ce territoire qui a été désormais abandonné par l'homme, la région reste une zone dangereuse et grouille de dizaines de milliers d'infectés.

L'Illinois : bordé au Nord-Est par le lac Michigan, ses États voisins sont le Wisconsin au Nord, l'Iowa et le Missouri à l'Ouest, le Kentucky au Sud et l'Indiana à l'Est. Au cœur de la région des Grands Lacs, l'Illinois était connu comme un hub de transports : le port de Chicago est relié à l'Océan Atlantique par la voie maritime du Saint-Laurent, et au Mississippi par la rivière Illinois, l'aéroport de Chicago était l'un des plus fréquentés du pays. Lors du Confinement, les survivants de la région ont été transférés dans la ZQ de Chicago qui s'est vite retrouvée surpeuplée et pourrie par le crime et la corruption. Les organisations criminelles y sont devenues très actives et très puissantes, si puissantes que certains cartels arrivent même à contrôler le trafic de drogues et la contrebande dans d'autres zones de quarantaine.

L'Indiana : cet État est bordé au Nord par le lac Michigan et par le Michigan, à l'Est par l'Ohio, au Sud par le Kentucky et à l'Ouest par l'Illinois. Des terrains très plats à vallonnées s'étendent au Nord avec de nombreuses terres agricoles, au centre on trouve des collines basses et ondulées et de vallées peu profondes, c'était ici que se trouvaient les principaux moteurs économiques de l'État ainsi que la ZQ d'Indianapolis, aujourd'hui abandonnée par la

FEDRA, et au Sud on retrouve un mélange de terres agricoles, de forêts et de zones très vallonnées qui abrite également l'une des plus grandes régions de carrières de calcaire des États-Unis. Durant le Confinement, la zone de quarantaine d'Indianapolis fut finalement abandonnée par la FEDRA à cause d'une faille de sécurité, la plupart des résidents furent transférés dans les ZQ de Cleveland et de Chicago avant que la ville ne soit finalement bombardée afin d'éliminer les infectés qui l'avaient totalement envahi.



L'Iowa : cet État est bordé au Nord par le Minnesota, par le Wisconsin et l'Illinois à l'Est, par le Missouri au Sud et par le Nebraska et le Dakota du Sud à l'Ouest. Ses frontières à l'Est et l'Ouest sont formées par des rivières, respectivement le Mississippi, d'une part, et le Missouri et la Big Sioux, de l'autre. L'économie de l'Iowa, alors largement monopolisée par l'agriculture, s'est diversifiée durant la seconde moitié du XX^{ème} siècle avec l'arrivée des industries modernes, des biotechnologies, des services financiers et de la production d'énergies renouvelables. L'Iowa possède un territoire essentiellement composé de plaines et de petits terrains vallonnés.

La capitale d'État, Des Moines, est l'une des ZQ les plus importantes du No man's land car elle est située dans une très large zone agricole, entourée de plantations et de fermes sous bonne garde. Des Moines est devenue par la force des choses le grenier à blé de la FEDRA destinées à produire de la nourriture pour l'ensemble des zones de quarantaine du No man's land.



Le Kansas : situé au beau milieu du No man's land, le Kansas est bordé au Nord par le Nebraska, à l'Est par le Missouri, au Sud par l'Oklahoma et à l'Ouest par le Colorado. Le Kansas se situe à cheval entre les Grandes Plaines à l'Est et les Hautes Plaines à l'Ouest. L'État a une forme presque parfaitement rectangulaire, avec une indentation au nord-est correspondant au cours du Missouri. Bien qu'exclusivement constitués de plaines et de basses collines, les paysages du Kansas présentent une certaine variété, due à la nature changeante du sol et aux différences de climat et d'altitude, ainsi le paysage est marqué d'Est en Ouest par des plaines agricoles, des vallées, des prairies à hautes herbes, des collines aux sommets plats et enfin par de hautes plaines. Lors de l'Effondrement, les habitants qui n'avaient pas réussi à être évacués à temps par la FEDRA ont tenté de rejoindre la ZQ de Kansas City par leurs propres moyens mais se sont retrouvés bloqués dans des embouteillages monstrueux et ont été piégés dans leurs voitures lorsque des vagues d'infecté venant de l'Est ont déferlé sur eux. Les routes secondaires du Kansas sont encore encombrées par des files interminables d'épaves à côté desquelles sont jonchés des centaines de squelettes sur des kilomètres. La FEDRA maintient une présence dans l'État afin de protéger la centrale de Wolf Creek qui alimente les ZQ de Kansas City dans le Missouri et de Denver dans le Colorado.

Le Michigan : presque entièrement entouré par les Grands Lacs qui forment une frontière avec la province canadienne de l'Ontario, le Michigan est bordé au Nord par le lac Supérieur, à l'Ouest par le lac Michigan et le Wisconsin, à l'Est par le lac Huron et le lac Érié et au Sud par l'Indiana et l'Ohio. L'État est composé de deux péninsules isolées par le détroit de Mackinac. La péninsule supérieure est une pénéplaine possédant un grand nombre de chutes d'eau et la péninsule inférieure est formée de basses collines et parsemée de petits cours d'eau et de lacs intérieurs. La moitié de l'État est recouvert par d'épaisses forêts de pins, de chênes, de hêtres et d'érables, qui se

sont encore agrandis après l'Effondrement et qui empiètent maintenant sur les zones urbanisées. Le Michigan compte également plus de 11 milles lacs ainsi que de nombreuses rivières. Bien qu'il ait été totalement abandonné, la FEDRA maintient un contingent important de soldats dans la péninsule inférieure du Michigan afin de protéger les deux centrales nucléaires qui s'y trouvent.

Le Minnesota : il s'agit d'un des États situés le plus au Nord des États-Unis, le Minnesota est bordé à l'Ouest par le Dakota du Nord et le Dakota du Sud, au Nord par les provinces canadiennes du Manitoba et de l'Ontario, à l'Est par le lac Supérieur et le Wisconsin et au Sud par l'Iowa. Principalement composée de collines et de cours d'eau, l'économie du Minnesota, comme la plupart des États du Midwest, était largement basée sur l'agriculture, il servit même de grenier durant les premières années du Confinement avant que les fermes ne soient totalement abandonnées par la FEDRA à cause de la prolifération des infectés et que cette tâche ne revienne à la ZQ de Des Moines. Des milliers d'habitants ont tenté de fuir vers le Nord afin de rejoindre le Canada durant les premières semaines de la pandémie mais se sont vite retrouvés bloqués sur la route et ont été pris en étau par les infectés. Ceux qui avaient réussi à s'échapper ont péri durant l'hiver. Des squelettes coincés dans des épaves peuvent encore être retrouvés tout le long de l'autoroute menant à la frontière canadienne.

Le Missouri : cet État se situe juste à l'Ouest du fleuve Mississippi qui marque sa frontière orientale. Le Missouri est bordé à l'Ouest par le Kansas, au Nord par l'Iowa, au Nord-Ouest par le Nebraska, à l'Est par l'Illinois, au Sud-Est par le Kentucky et le Tennessee, au Sud par l'Arkansas et au Sud-Ouest par l'Oklahoma. Il tient son nom de la rivière Missouri, le plus important affluent du Mississippi et qui traverse l'État d'Ouest en Est. Cet État est essentiellement composé d'immenses espaces verts, de grands plateaux dans le Sud ainsi que de petites

montagnes. La ZQ de Kansas City, située à l'Ouest de l'État, est une zone de transit fluviale importante faisant passer des marchandises destinées à être distribuées à l'ensemble des ZQ du Midwest par la rivière Missouri et par le fleuve Mississippi, ces transports font souvent l'objet d'attaques de Pirates et sont généralement bien défendus.

Le Nebraska : bordé par le Wyoming à l'Ouest, le Dakota du Sud au Nord, par l'Iowa à l'Est, par le Kansas et le Colorado au Sud et par le Missouri au Sud-Est, le Nebraska est situé au cœur de la région des Grandes Plaines du Midwest. Ses paysages sont essentiellement composés de vastes prairies dépourvues d'arbres, bien que les premiers contreforts des Montagnes Rocheuses vallonnent l'Ouest du territoire, avec des curiosités géologiques comme la Chimney Rock. Son climat connaît de fortes variations de température, entre un été chaud et un hiver rude, principales causes de nombreuses tornades et tempêtes. La seule présence de la FEDRA dans le Nebraska se trouve dans la centrale de Cooper à l'Est, protégée par un important contingent militaire.

L'Ohio : il est bordé par la Pennsylvanie à l'Est, le Michigan et le lac Érié au Nord, l'Indiana à l'Ouest, le Kentucky au Sud et la Virginie-Occidentale au Sud-Est. Dotée de ressources naturelles importantes comme le sel, le pétrole, le gaz, l'économie de l'Ohio reposait également sur l'agriculture intensive du tabac, des céréales, du coton, du blé ou de l'avoine, c'était également un État stratégique au niveau politique de par son nombre de représentants lors des présidentielles. Une bonne partie de l'Ohio est composée de paysage de plaines glacières avec une plaine presque parfaitement étalée au Nord-Ouest appelé le Grand Marécage Noir, son relief reste cependant peu marqué, à l'exception de la moitié non-enneigée du Plateau des Allegheny situé au Sud-Est, faite de collines boisées. L'Ohio était traversé par un important trafic routier et fluvial, la zone de quarantaine de Cleveland possède également un port important, permettant de relier les différentes ZQ du Midwest et est desservie par la Route 20 qui permet de rallier Des Moines, Chicago et Boston.

Le Wisconsin : le Wisconsin est bordé au Nord par le lac Supérieur et le Michigan, à l'Est par le lac Michigan, au Sud par l'Illinois et à l'Ouest par l'Iowa et le Minnesota. D'épaisses forêts d'érables, de bouleaux, de sapins, de pins et de chênes surtout présentent dans le Nord de l'État, caractérisé par un climat particulièrement rude, et recouvre plus de 40% de la totalité du territoire.

Le Wisconsin a été totalement abandonné par ses habitants durant la pandémie, ceux qui n'ont pas réussi à fuir ont soit été tués soit été infectés, la plupart des centres urbains ont été lourdement bombardé durant l'Effondrement afin de ralentir la progression de l'infection, les villes sont devenues des ruines sans vie où seuls rôdent encore des milliers d'infectés. Un contingent important de la FEDRA est cependant présent dans l'État, veillant sur la centrale nucléaire de Point Beach située dans le Nord-Est.

ACCESSIBILITÉ

Le Midwest est desservi par les six voies d'accès principales utilisées par la FEDRA, permettant un transit de marchandises optimal entre les ZQ de la région ainsi que pour toutes les autres zones de quarantaine du pays, ces convois sont souvent la cible de bandes armées. Les voies fluviales et maritimes sont également très fréquemment utilisées par la FEDRA pour transporter de la marchandise entre les quatre ZQ du Midwest, ce qui a donné lieu à une recrudescence de la piraterie marine dans cette région ces dernières années.

CLIMAT

Le Midwest possède un climat continental humide sans saison sèche. Sur l'année, la température moyenne y est de 7.7°C et les précipitations sont en moyenne de 315.8mm par an. Certains États, comme le Kansas, sont fréquemment touchés chaque année par des tempêtes ou des tornades mais ces phénomènes climatiques naturels ont tendances à se répéter de moins en moins souvent depuis que l'infection cérébrale par Cordyceps s'est répandue sur le monde et a quasiment stoppé l'activité industrielle humaine dans la région.

TAUX D'INFECTION ET DÉMOGRAPHIE

Contrairement à la population de la région de la Côte Est, les habitants du Midwest étaient de fervents défenseurs du Second Amendement de la Constitution des États-Unis et par conséquent nombre d'entre eux possédaient des armes chez eux. Ils se sont défendus avec bravoure lorsque leur région a été frappé par l'infection, mais ont cependant dû s'incliner face au nombre grandissant des infectés qui ont fini par envahir la quasi-totalité de la région. La seule présence de vie humaine du Midwest se trouve dans les quatre zones de quarantaine encore en activité ou bien les centrales nucléaires opérationnelle, abritant en totalité un peu moins 50 milles personnes, la vie animal y est par contre extrêmement florissante. Il existe également plusieurs groupes de survivants éparpillés partout dans la région, représentés surtout par des gangs et des bandes armées qui sillonnent les routes ou les fleuves à la recherche de proies à dépouiller.

LE DIXIELAND

Englobant tout le Sud-Est du pays, le Dixieland constitue l'une des plus grandes régions du No man's land. Elle possédait un héritage et une culture assez distincte des autres régions du pays, à cause de ses traditions protestantes évangéliques, de l'ancienne place de l'esclavage, de son séparatisme pendant la Guerre Civile américaine, qui vit la plupart des États du Sud se constituer, de 1861 à 1865, en États Confédérés d'Amérique, et de son oppression de la population afro-américaine durant la période de la ségrégation raciale. Le Dixieland est composé de douze États : l'Alabama, l'Arkansas, la Caroline du Nord, la Caroline du Sud, la

Floride, la Géorgie, le Kentucky, la Louisiane, le Mississippi, le Tennessee, la Virginie et la Virginie Occidentale. Le Dixieland contenait autrefois six zones de quarantaine, aujourd'hui, il n'y en reste plus qu'une seule d'opérationnelle se trouvant dans la ville d'Atlanta.

GÉOGRAPHIE

Les paysages du Dixieland sont très variés, mais se composent surtout d'importantes zones forestières, de vallées boisées, de collines et de montagnes, de cours d'eau, de marécages et de bayous. Les côtes de cette région bordent le Golfe du Mexique, une sorte de mer intérieure située entre les côtes du Sud des États-Unis et le Mexique, fréquemment emprunté par des bateaux Pirates pratiquants des raids éclairs le long des villes côtières. Son climat chaud et humide provoque des chaleurs étouffantes durant l'Été ainsi que la formation d'orages et d'ouragans, qui furent l'une des principales causes de la perte de plusieurs zones de quarantaine aux fils des années. Ce climat a également favorisé le développement de la flore ainsi que celle du champignon, la plupart des zones urbaines sont recouvertes de végétation ainsi que par d'épaisses couches fongiques. Pratiquement abandonné par les survivants, le Dixieland reste une zone particulièrement dangereuse du fait de la présence de très nombreux infectés, aussi bien dans les zones urbaines que dans les zones rurales.

L'Alabama : cet État est bordé par le Mississippi à l'Ouest, le Tennessee au Nord, la Géorgie à l'Est et la Floride au Sud. Une petite bande de territoire lui donne en outre accès aux rives du Golfe du Mexique et la partie Sud des Appalaches se trouve au Nord de l'État. La majeure partie de la superficie terrestre de l'Alabama constitue une plaine qui descend en pente douce vers le Mississippi et le Golfe du Mexique. Le Nord de l'Alabama est plus montagneux, avec le Tennessee, créant une large vallée qui forme de nombreux cours d'eau, des lacs et des collines. Après l'abandon des centres urbains, alors que la majorité de la population avait quitté l'État pour partir se réfugier dans les différentes ZQ de Floride, la végétation s'est rapidement surdéveloppée, engloutissant les villes sous une épaisse couche de lierre et de plantes grimpantes. Le Cordyceps s'y est également particulièrement bien développé grâce au climat chaud et humide qui y règne, les infectés prolifèrent partout, que ce soit dans les villes ou bien dans les campagnes.

L'Arkansas : il est entouré par six États : l'Oklahoma à l'Ouest, le Missouri au Nord, le Tennessee et le Mississippi à l'Est, le Texas au Sud-Ouest et la Louisiane au Sud. Surnommé *The Natural State*, il présente des paysages variés : des chaînes montagneuses telles que les Monts Ozark ou les Montagnes Ouachita au Sud, des forêts denses appelés Timberlands à l'Est, tandis que le reste de l'État est composé de terres basses fertiles qui servent à l'agriculture. Durant l'Effondrement, la population a fui les centres urbains et s'est réfugiée dans les campagnes tandis que les grandes villes étaient bombardées par

l'armée. Un nombre inconnu de survivants ont ainsi trouvé refuge dans certaines petites villes de l'Est durant les premières années du Confinement, avant que la très grande majorité de ces communautés ne soient entièrement décimées par les infectés ou par des bandes armées. La FEDRA maintient un contingent armé important dans la centrale nucléaire d'Arkansas Nuclear One au Nord-Ouest de l'État, près de la frontière avec l'Oklahoma.

La Caroline du Nord : longé par l'océan Atlantique à l'Est, cet État est bordé par la Caroline du Sud et par la Géorgie au Sud, par le Tennessee à l'Ouest et par la Virginie au nord. La Caroline du Nord fait partie des Treize colonies historiques des États-Unis et fut le douzième État à rejoindre l'Union en 1789. Elle est principalement composée de forêts et de montagnes à l'Ouest, de plateaux dans le centre et le Sud, et d'une zone côtière à l'Est formée de dunes et de bandes de sable. Lorsque la pandémie éclata aux États-Unis, la Caroline du Nord fut l'un des États dont la population fut la plus durement touchée, l'armée n'eut d'autre choix que de bombarder la plupart des villes alors que l'évacuation des civils n'était pas encore terminée. Aujourd'hui, les centres urbains ne sont plus que des tas de ruines envahis d'infectés. Après avoir été laissée à l'abandon, la majeure partie des Outer Banks, un chapelet d'îles-barrières situées sur la côte Est, fut totalement submergée à la suite d'un ouragan quelques années plus tard.

La Caroline du Sud : cet État est bordé à l'Ouest et au Sud par la Géorgie, au Nord par la Caroline du Nord et à l'Est par l'océan Atlantique. La Caroline du Sud fait partie des Treize Colonies qui fondèrent ensuite les États-Unis d'Amérique à la suite de la Guerre d'Indépendance, elle se compose de quatre régions naturelle, la Plaine Atlantique, composée de terres argileuses et dont les zones les mieux drainées étaient utilisées pour l'agriculture alors que les mauvaises terres étaient laissées à l'état de marécages, la région des Sand Hills, qui, comme son nom l'indique, est le vestige d'anciennes dunes, la région du Piedmont, qui contient les bases d'une ancienne chaîne de montagnes érodées et le point le plus haut se trouve dans l'Upstate, où commence l'escarpement des montagnes Blue Ridge, qui s'étendent en Caroline du Nord et en Géorgie et qui fait partie du Sud de la chaîne des Appalaches. La région est touchée en moyenne par une quinzaine de tremblements de terre par ans d'une magnitude inférieure à 3 sur l'échelle de Richter, et qui sont responsables de l'effondrement de nombreux bâtiments fragilisés par les bombardements de l'armée. Pendant l'évacuation des villes, un groupe de soldats accompagnés d'une trentaine de civils s'étaient retranchés à Fort Sumter, un ancien fort maritime datant de la Guerre de Sécession transformé en musée se trouvant à proximité des côtes de la ville de Charleston. La FEDRA ne les a jamais fait évacué et personne ne sait ce qu'ils sont devenus. La plupart pense qu'ils sont morts depuis longtemps, d'autres croient qu'ils pourraient être encore là-bas, vivant totalement isolés du reste du No man's land.



La Floride : bordée à l'Ouest par le Golfe du Mexique, au Nord par l'Alabama et la Géorgie et à l'Est par l'océan Atlantique, la Floride est constituée à l'Est d'une péninsule d'environ 630 km de long et à l'Ouest d'une bande côtière étroite d'environ 330 km de long en forme de « queue de poêle ». Sa géographie est marquée par un littoral étendu et par l'omniprésence de marécages, le plus grand d'entre eux, les Everglades, recouvrant pratiquement toutes les terres du Sud. Le littoral compte plus de 4500 îles. L'archipel des Keys, à l'extrémité méridionale, forme un chapelet d'îles coralliennes de plus de 200 km de long.

La Floride comptait autrefois quatre zones de quarantaine, celle de Miami fut abandonnée à la suite d'un violent ouragan en 2017, Orlando fut envahie par une horde d'infecté en 2018, et celles de Jacksonville et de Tampa furent attaquées de l'intérieur par des fanatiques qui ont massacré tous ses résidents et réduit les ZQ en cendres. D'après un rapport de la FEDRA datant de 2030, il n'y aurait plus aucun survivant dans cet État. Les villes en ruine, en partie détruites par les bombardements, ont été dévoré par la végétation et les marécages. Par contre, on compte un nombre très important d'infectés dans la zone.

La Géorgie : cet État est bordé à l'Ouest par l'Alabama, au Nord par le Tennessee et la Caroline du Nord, à l'Est par la Caroline du Sud et l'océan Atlantique et au Sud par la Floride. Comme tous les États formant le Dixieland, la Géorgie était l'une des plaques tournantes de l'esclavage et importait de nombreux esclaves pour ses plantations de riz et de coton. Le Nord de l'État est occupé par la chaîne des Appalaches, le Sud et l'Est, quant à eux, par la plaine côtière. La Géorgie comprend également de nombreux cours d'eau ainsi sites protégés et des parcs nationaux. C'était un État densément peuplé avant que la pandémie ne frappe, forçant la population à trouver refuge dans la zone de quarantaine d'Atlanta, c'est la ZQ la plus peuplée du No man's land ainsi que la toute dernière du Dixieland. Isolée du reste des zones du quarantaine, Atlanta est

gangrénée par le crime et la corruption, les lois y sont plus sévères que dans n'importe quelle autre ZQ, si bien que tous les crimes sont punis de mort, mais cela n'a pas empêcher les cartels de se développer leurs trafics.

Le Kentucky : il est bordé au Nord par l'Illinois, l'Indiana et l'Ohio, à l'Est par la Virginie Occidentale et par la Virginie, au Sud par le Tennessee et à l'Ouest par le Missouri. Le Kentucky était connu comme le *Bluegrass State*, un surnom dû à l'herbe bleue que l'on trouve dans de nombreux pâturages de son sol fertile. Une de ses principales régions est la Bluegrass Region, dans le centre de l'État, où se trouvaient les deux principales villes, Louisville et Lexington. Le Kentucky présente divers environnements et d'abondantes ressources dont le plus long réseau de grottes du monde dans le parc national de Mammoth Cave, le plus long système de voies navigables du No man's land et les deux plus grand lacs artificiels à l'Est du Mississippi. Il n'y a pas de hautes montagnes dans le Kentucky, mais le relief est assez marqué dans l'Est de l'État. Il représente en effet l'extrémité Ouest du vaste système des Appalaches, qui sépare l'intérieur américain des États de la Côte Est. Plus précisément, le point culminant du Kentucky, la Black Mountain, d'une altitude de 1263m, appartient aux monts du Cumberland. Toutefois, cette chaîne se trouve en grande partie sur l'État voisin de Virginie. L'Est du Kentucky est donc composé pour l'essentiel par le Plateau du Cumberland, prolongement des montagnes du même nom. L'altitude y décroît à mesure que l'on avance vers l'Ouest. Toute la partie Est de l'État est appelée Eastern Coal Field car on y trouvait d'importantes mines de charbon. Au Nord-Ouest du plateau de Cumberland se trouve une région à la terre fertile parsemée de petites collines. Durant le Confinement, les habitants ont fui les grandes villes et ont tenté de quitter l'État en passant par les collines mais furent tout de même rattrapés par les infectés. Très peu d'entre eux réussirent à sortir du Kentucky vivants.

La Louisiane : cet État est entouré à l'Ouest par le Texas, au Nord par l'Arkansas, à l'Est par le Mississippi et au Sud par le Golfe du Mexique. La Louisiane est une terre plate, exceptées quelques zones vallonnées recouvertes de forêts de pins. Un des territoires naturels les plus larges de la Louisiane est la Forêt nationale de Kisatchie. Plus de la moitié du territoire de cette forêt est composée de pins établies sur un terrain plat. L'eau est abondante et recouvre environ 9 000 km². La Louisiane est drainée par le bassin versant du Mississippi, qui forme le Delta du Mississippi à son embouchure, en aval de la ZQ de La Nouvelle Orléans. À l'Ouest se trouve une vaste prairie naturelle ponctuée de bosquets et débouchant sur des marais côtiers envasés, bordés de cordons littoraux boueux. À l'Est, menacées par les crues, bien que protégées par de nombreuses digues, les terres alluviales sont drainées par des chenaux que l'on appelle bayous. La Plaine du Delta du Mississippi s'achève en une bande de sable, de vase et de mangrove, où eau et terre se mêlent sous une végétation luxuriante. Lors de la pandémie, la majorité de la population s'est retrouvée dans la ZQ de La Nouvelle Orléans alors que l'armée effectuait des bombardements dans tout l'État afin de stopper la prolifération des infectés. En 2021, un violent ouragan frappa les côtes de la Louisiane et une grande partie de La Nouvelle Orléans fut inondée, provoquant des centaines de morts. Toutes les voies de communications avec la ville furent coupées, il était impossible de recevoir de l'aide par la route. Le gouvernement Biden décida de laisser les résidents de la ZQ à leur sort, et après plusieurs semaines, le manque d'eau potable et de nourriture provoqua de nombreux incidents entre les résidents, les vols et les meurtres devinrent monnaie courante. Lorsque toutes les réserves de nourriture furent épuisées, certains résidents, rendus fous par la faim se mirent à dévorer les cadavres, puis à tuer et à dévorer les autres résidents, provoquant un véritable massacre. Ces cannibales, appelés Dreaders, ont ensuite quitté la ville et se sont dispersés dans les Terres Désolées et les Rocheuses.

Le Mississippi : bordé à l'Ouest par la Louisiane et l'Arkansas, au Nord par le Tennessee, à l'Est par l'Alabama et au Sud par le Golfe du Mexique, le Mississippi est tristement connu comme étant le tout dernier État des États-Unis d'Amérique à avoir ratifié le Treizième Amendement de la Constitution, interdisant l'esclavage, en 2013. Possédant un relief relativement plat, composé de petites forêts et de grandes terres fertiles, le Mississippi tire son nom du fleuve Mississippi qui traverse le No man's land du Sud au Nord et qui marque sa frontière Ouest avec la Louisiane et l'Arkansas. Durant l'Effondrement, plusieurs politiciens se réfugièrent dans le Capitole de Jackson, protégés par la garde nationale alors que les infectés commençaient à envahir peu à peu des villes. Ils pensaient qu'ils seraient évacués en priorité par le gouvernement qui n'en fit rien. Aujourd'hui, le Mississippi est considéré comme un territoire des plus hostile où la prolifération de l'infection est très active avec des centaines de milliers d'infectés qui se baladent librement dans tout l'État.

Le Tennessee : cet État est entouré au Nord par le Kentucky et la Virginie, à l'Est par la Caroline du Nord au Sud par la Géorgie, l'Alabama et le Mississippi et à l'Ouest par l'Arkansas et le Missouri. Le Tennessee est géographiquement divisé en trois grandes zones : le Tennessee de l'Est, partageant les montagnes Blue Ridge avec la Caroline du Nord, le Tennessee Central composé de grandes vallées, et le Tennessee de l'Ouest abritant le Plateau du Cumberland. Il est parcouru par la rivière Tennessee, un des principaux affluents du fleuve Ohio. La rivière prend sa source dans l'Ouest de l'État et s'écoule vers le Sud et après être passée dans l'État de l'Alabama, retransverse du Sud au Nord celui du Tennessee. Avec huit États voisins, c'est le territoire du No man's land qui a le plus d'États frontaliers. De par cette position géographique, l'infection s'est très rapidement répandue dans tous ses États voisins lorsque la pandémie a connu son pique à la fin du mois de Septembre 2013. Beaucoup se sont réfugiés sur des bateaux et ont tenté de fuir par les rivières et les fleuves, la plupart de ces survivants forment maintenant des groupes de Pirates qui sévissent partout sur les voies fluviales et maritimes du No man's land.

La Virginie : c'est un État limitrophe au Nord du Maryland et du District de Columbia, il est bordé au Sud par la Caroline et le Tennessee, à l'Ouest par le Kentucky et par la Virginie Occidentale, et à l'Est par la Baie de Chesapeake et par l'océan Atlantique. La Virginie est divisée en cinq zones géographiques, l'estran des Beaux-champs et le Piedmont de Virginie à l'Est, les montagnes Blue Ridge et ses grandes forêts de feuillus et de conifères, la fin de la chaîne des Appalaches, et pour finir la Vallée de Shenandoah et le Plateau du Cumberland à l'Ouest. Après l'Insurrection de la FEDRA, des centaines de résidents appartenant aux différentes zones de quarantaine, dont l'ancien président Joe Biden, furent exilés dans la ville de Norfolk afin d'y bâtir leur propre refuge et d'y vivre. Mais plutôt que de renforcer les défenses de la ville, l'ancienne administration Biden, ne digérant pas du tout ce coup d'état, perdit un temps fou à échaufauder des plans afin de reprendre le pouvoir. Moins de deux mois après avoir été abandonné par la FEDRA une horde d'infectés déferla sur la ville et tua tous ceux qui n'avaient pas réussi à fuir. Quelques survivants ont cependant réussi à échapper au massacre et se sont réfugiés dans l'ancien musée militaire de Fort Monroe dans l'Est de l'État.

La Virginie Occidentale : cet État est bordé au Nord par la Pennsylvanie et le Maryland, à l'Est et au Sud par la Virginie, et à l'Ouest par le Kentucky et l'Ohio. C'est un territoire montagneux et rural, recouvert de forêts. C'est l'une des régions les plus sauvages du Sud-Est du No man's land. La Virginie Occidentale a été totalement abandonnée par ses habitants durant la pandémie, ceux qui n'ont pas réussi à fuir ont soit été tués soit sont venus grossir les rangs des infectés qui grouillent partout dans l'État, surtout dans les zones urbaines. Par contre, vie animal y est très nombreuse et très florissante.



ACCESSIBILITÉ

Le Dixieland est totalement isolé des voies de communication routières entretenues par la FEDRA, la plupart des routes secondaires sont en mauvaise état à cause des bombardements ou bien encombrées de carcasses de véhicules, représentant les vestiges d'une évacuation faite dans la panique. À cause de cet isolement, la zone de quarantaine d'Atlanta ne peut compter que sur elle-même et fonctionne en autosuffisance depuis la chute des zones de quarantaine de Floride et il faut au-moins ça pour réussir à nourrir les 42 milles résidents et le personnel militaire. Les voies fluviales restent les plus pratiquées par les survivants. Afin de protéger la centrale nucléaire de Vogtle au Nord-Est de la Géorgie, ainsi que la raffinerie de pétrole de Garyville à l'Ouest de La Nouvelle Orléans, la FEDRA dispose de contingents importants à proximité de ces sites sensibles.

CLIMAT

Le Dixieland est doté d'un climat subtropical humide, les Étés et les Automnes y sont chauds et humides alors que les Hivers et les Printemps y sont assez doux. Ce climat est propice à la formation d'orages et d'ouragans le long des côtes et de tempêtes dans les régions du centre, surtout durant la saison estivale.

TAUX D'INFECTION ET DÉMOGRAPHIE

Comme toutes les régions du No man's land, le Dixieland n'a pas été épargné par la pandémie, de nombreux États sont devenus de véritables désert sans aucune présence humaine, comme la Floride ou encore la Virginie Occidentale pour ne citer qu'eux. La mise en place des zones de quarantaine a été un véritable échec, que ce soit dû à la prolifération des infectés, à cause de catastrophes naturelles ou bien d'autre chose. Mise à part quelques petites communautés autonomes à l'Ouest et à l'Est de la région, les derniers survivants du Dixieland vivent dans la zone de quarantaine d'Atlanta, entassés dans une ville rongée par le crime et la corruption.

LES TERRES DÉSOLÉES

Cette région du No man's land se distingue par son milieu naturel désertique, composé de hautes montagnes ainsi que de grands plateaux et bassins. Elle partage également sa frontière avec le Mexique au Sud. Les Terres Désolées sont constituées de seulement quatre États, l'Arizona, le Nouveau-Mexique, l'Oklahoma et le Texas, mais cela ne l'empêche pas d'être l'une des plus grandes régions du No man's land. Durant l'Effondrement, des milliers de réfugiés provenant d'Amérique du Sud passèrent la frontière chaque jour, espérant échapper à l'infection et trouver refuge aux États-Unis, mais des centaines d'entre eux étaient déjà porteurs de l'infection cérébrale par Cordyceps au moment de traverser. L'armée a alors été mobilisée à la frontière pour empêcher cette invasion par le Sud, allant jusqu'à tirer sans sommation sur tout individu qui tentait de traverser. Il y a encore des centaines de squelettes gisant le long de la frontière américano-mexicaine que l'armée n'a même pas pris la peine d'enterrer. Il y avait au début du Confinement sept zones de quarantaine dans cette région mais aujourd'hui il n'en reste plus que quatre, Dallas, Albuquerque, Phoenix et Oklahoma City.

GÉOGRAPHIE

Situé au Sud-Ouest, les Terres Désolées sont essentiellement composées de paysages désertiques et généralement peu élevée, les altitudes dépassent rarement les 1000m excepté dans la partie occidentale. À l'Est, les principales montagnes sont les Monts Ozark, Ouachita, Arbuckle et Wichita. Les Monts Ozark et Ouachita représentent les seules montagnes entre les Appalaches et les Rocheuses. Le Sud du Texas forme une plaine côtière et s'ouvre sur le Golfe du Mexique. Les côtes y sont basses et découpées par des baies et des estuaires, et sont bordées par plusieurs grandes îles. Les paysages sont relativement plats ou légèrement vallonnés, favorisant les activités humaines. Le centre du Texas et de

l'Oklahoma sont formés de plateaux et de hautes plaines, bordés par des escarpements, cette zone représente une zone de transition entre les Grandes Plaines du Midwest et les plaines côtières du Texas. Le Plateau d'Edwards se rattache aux Grandes Plaines. La Llano Estacado est considérée comme l'une des plus grandes buttes d'Amérique du Nord. Le Panhandle est formé de hautes plaines et de plateaux disséqués par des gorges et des canyons profonds. Le Canyon de Palo Duro est le deuxième plus grand du No man's land de par ses dimensions, juste après le Grand Canyon. Le Guadalupe Peak dans l'Ouest du Texas est le point culminant de la région, si l'on ne prend pas en compte le Nouveau-Mexique. Pour résumer, la région des Terres Désolées est un ensemble complexe de chaînes de montagnes, de plateaux et de fossés d'effondrement arides et semi-arides.

L'Arizona : cet État est bordé par la Californie à l'Ouest, par le Nevada et par l'Utah au Nord, par le Nouveau-Mexique à l'Est et par les États mexicains de la Basse Californie et du Sonora au Sud. L'État est connu pour ses paysages désertiques riches en cactus et par son climat qui présente des Étés très chauds et des hivers doux. Mais l'Arizona est aussi composé du Plateau du Colorado et de ses forêts de pin, dans la portion Nord de l'État. Comme les autres États du Vieux Sud, l'Arizona est une région au relief accidenté, dont plus de la moitié de la superficie est composée de montagnes et de plateaux. Les principaux cours d'eau sont le Colorado, fleuve qui a creusé le Grand Canyon, la rivière Gila et la rivière Salée. La FEDRA avait établi deux zones de quarantaine en Arizona, à Phoenix, la capitale de l'État, et à Tucson plus dans le Sud. La majorité des grandes villes sont en ruine à cause des bombardements mais le champignon ne semble pas s'être développé sur les surfaces urbaines, certainement à cause du climat aride qui domine la région, les infectés y sont par contre particulièrement nombreux, fuyant la lumière du jour et cherchant un peu de fraîcheur à l'intérieur des bâtiments. Comme beaucoup d'autres durant les premières années du Confinement, la ZQ de Tucson fut abandonnée par la FEDRA après avoir été envahi par une horde d'infectés. La centrale nucléaire de Palo Verde, dans l'Ouest, assure les besoins énergétiques à la fois de l'Arizona et de son État voisin, le Nouveau-Mexique.

Le Nouveau-Mexique : ce territoire est bordé à l'Ouest par l'Arizona, au Nord par le Colorado, à l'Est par le Texas et au Sud par les États mexicains de Chihuahua et de Sonora. Le Nouveau-Mexique est une région essentiellement montagneuse, le Nord de l'État est occupé par les Sangre de Cristo Mountains qui constituent l'extrémité méridionale des Montagnes Rocheuses. L'Est est occupé par de grandes étendues plates appartenant au domaine de la Grandes Plaines dont l'altitude est comprise entre 900m et 1500m, elles prolongent en fait les hautes plaines texanes situées plus à l'Est et forment une vaste butte dénommée la Llano Estacado dont la vallée de la Canadian River marque la limite Nord. Le Sud et l'Ouest sont occupés par des buttes et des montagnes, notamment

les Sacramento Mountains et les montagnes San Andres. Le quart Nord-Ouest est occupé par le Plateau du Colorado au relief déchiqueté par l'érosion. La large vallée du Rio Grande sépare l'État en deux moitiés selon un axe Nord-Sud. Lors de l'Insurrection de la FEDRA en Novembre 2023, plusieurs soldats commandés par le capitaine Santiago Villa ont déserté la zone de quarantaine d'Albuquerque et sont partis s'installer à une centaine de kilomètres dans la ville de Santa Fe. Après avoir nettoyé la zone, les soldats installèrent un périmètre de sécurité dans un quartier résidentiel, et quelques temps plus tard le groupe de Villa, qui avait pris le nom de Corneilles, fut rejoint par d'autres survivants qui avaient quitté leurs abris pensant être protégés par les Corneilles. Mais le prix de leur protection était élevé et les anciens soldats établirent un racket organisé auprès de des nouveaux résidents. Santa Fe n'a qu'une seule règle : « Payez ou bien partez ».



L'Oklahoma : ce territoire est bordé au Nord par le Colorado et le Kansas, à l'Est par le Missouri et l'Arkansas, à l'Ouest par le Nouveau-Mexique et au Sud par le Texas dont il est séparé par la rivière Rouge. L'Oklahoma est situé entre les Grandes Plaines et les Monts Ozark à l'Est. L'organisation du relief est simple : plus on se dirige vers l'Ouest, plus les altitudes augmentent. L'Ouest de l'État est occupé par de hautes plaines alors que des plaines humides caractérisent le Sud-Ouest. Le point culminant, Black Mesa se trouve au Nord-Ouest, dans le Panhandle. Le point le plus bas se situe sur la Little River près de la frontière Sud-Est et de la ville d'Idabel. Une partie des prairies des hautes herbes des Flint Hills s'étire à travers le Nord de l'Oklahoma, Cavanal Hill, au Sud-Est est considérée comme la plus haute colline du monde. Le centre est occupé par les Red Bed Plains, une région autour d'Oklahoma City. Entre les Red Bed Plains et la frontière avec l'Arkansas se trouvent les Sandstone Hills, particulièrement riches en pétrole et en charbon. À l'Ouest se trouve les Gypsum Hills, aussi appelées Glass Mountains en raison de leur aspect minéral. Le paysage du Nord-Ouest est constitué de buttes, de hautes plaines semi-arides et de plateaux disséqués par des gorges comme dans les Glass Mountains. Le Sud-Ouest est dominé par des plaines coupées par de petites chaînes de montagnes comme les Antelope Hills et les montagnes Wichita. Une zone de transition, située au centre de l'État, offre des étendues de prairies et de bois. Le tiers oriental de l'État est affecté par des glissements de terrains et les rives des cours d'eau vivent sous la menace des inondations. La zone de quarantaine d'Oklahoma City est située au croisement de la Route 35 et de la Route 66 qui facilite les échanges entre toutes les ZQ encore en activités et permet un flux pratiquement ininterrompu de trafics routiers. Ces convois sont souvent la cible de bandes armées vivants le long des voies de transport.

Le Texas : cet immense territoire est bordé par la Louisiane et par l'Arkansas à l'Est, par l'Oklahoma au Nord, et par le Nouveau-Mexique à l'Ouest. Situé au Nord du fleuve Rio Grande, le Texas a tout d'abord été une colonie espagnole avant de faire partie du Mexique, puis fut finalement rattaché aux États-Unis en 1845. Le Texas possède des paysages divers organisés selon un vecteur Est-Ouest : ils évoluent des plaines du Sud profond aux déserts du Sud-Ouest américain. Les milieux naturels sont donc d'une grande variété : marais littoraux, forêts subtropicales, prairies, zones semi-arides et arides, et montagnes se succédant sur plusieurs centaines de kilomètres d'Est en Ouest. Le Texas ne compte plus que deux zones de quarantaine, la ZQ d'El Paso, situé à deux pas de la frontière avec le Mexique, fut abandonnée par la FEDRA après qu'un groupe formé de militaires et de civils mexicains ait provoqué une brèche dans l'un de ses murs d'enceinte à l'aide d'explosifs, permettant aux réfugiés d'envahir la ZQ mais cela permit également à plusieurs centaines d'infectés de pénétrer la ville. La ZQ de Houston a bien failli être évacuée en 2020, après une violente épidémie de grippe qui provoqua des centaines de morts,

mais sa proximité avec deux des trois dernières raffineries de pétrole du No man's land, à Port Arthur et à Baytown, en a fait un site stratégique irremplaçable. Les malades ont tous simplement été traité comme s'ils étaient victimes de l'infection cérébrale par Cordyceps et éliminés systématiquement afin de stopper la propagation du virus. La ZQ de Dallas connaît une explosion de la criminalité, similaire aux ZQ de Chicago et d'Atlanta. Sa position sur la Route 35 permet aux cartels d'exporter leurs marchandises dans les différentes ZQ du pays et ce malgré tous les efforts des autorités de la FEDRA. Le Texas possède une centrale nucléaire, la centrale de Comanche Peak à proximité de Dallas qui fournit la majorité de l'énergie électrique des ZQ des Terres Désolées.

ACCESSIBILITÉ

Les Terres Désolées sont desservies par deux des six axes routiers principaux, la Route 35 et la Route 66. C'est également la région où la FEDRA a installé le plus d'avant-postes le long des routes à cause des Highwaymen, des gangs de motards particulièrement mobiles et violents qui sévissent sur toutes les routes importantes du pays. Les voies fluviales sont par contre très peu fréquentées.

CLIMAT

Le climat des Terres Désolées est assez variable, il va de subtropical humide dans la moitié Est du Texas et de l'Oklahoma, à semi-aride au Nouveau-Mexique et désertique en Arizona. Les Étés sont souvent caniculaires, particulièrement en Arizona, et les orages sont assez fréquents, les Hivers y sont par contre plutôt doux.

TAUX D'INFECTION ET DÉMOGRAPHIE

Avant la pandémie, les Terres Désolées étaient considérées comme étant la seconde région la plus peuplée des États-Unis, la population était surtout concentrée dans les grandes métropoles. Quand, l'infection connu son pique au début de l'Automne 2013, de nombreuses villes furent bouclées par l'armée, comme Austin au Texas ou encore Santa Fe au Nouveau-Mexique, les soldats empêchaient les habitants de sortir afin de limiter la propagation de l'infection et il est même arrivé qu'ils abattent sans sommation ceux qui tentaient de fuir avant de se rendre compte que ce phénomène se déroulait partout dans le pays. Durant cette période qui dura quelques semaines, les habitants des Terres Désolées se sont sentis abandonnés et beaucoup ont choisi la pire des manières pour survivre avant que l'armée ne lève finalement le blocus et ne commence à évacuer les civils à partir du 15 Novembre 2013. Les cinq zones de quarantaine de cette région comptent un total de plus 75 milles résidents, on pense qu'il existe plusieurs petites communautés autonomes disséminées un peu partout dans les Terres Désolées, la plus grande étant celle de Santa Fe dirigée par le groupe de Maraudeurs appelé les Corneilles. Il existe également de nombreux clans de Dreaders, des groupes de cannibales féroces et dépravés, qui vivent un peu partout sur le territoire et qui attaquent tous ceux qu'ils croisent afin de se nourrir.



LES ROCHEUSES

Aussi connues sous le nom de Montagnes Rocheuses, les Rocheuses sont une grande chaîne de montagnes dans l'Ouest du No man's land, s'étendant sur 3000 kilomètres depuis le Nouveau-Mexique jusqu'au Canada. Elles formaient un barrage naturel à l'expansion des colons durant la Conquête de l'Ouest. Cette région regroupe six États, le Colorado, l'Idaho, le Montana, le Nevada, l'Utah et le Wyoming. Durant l'Effondrement, beaucoup de survivants ont pensé que le climat froid de la région durant l'Hiver pourrait les protéger de l'infection et ont ainsi tenté de rejoindre le Canada en passant par les montagnes, mais ils ont vite compris que même si les basses températures avaient tendance à ralentir l'activité des infectés elles ne les stoppaient pas pour autant. Ainsi, des milliers de survivants se sont retrouvés bloqués durant l'Hiver et la plupart sont morts de froid. On peut encore retrouver dans les montagnes des corps momifiés lorsque survient le dégelé durant le printemps. Les Rocheuses comptaient trois zones de quarantaine, Denver dans le Colorado, Las Vegas dans le Nevada et Salt Lake City dans l'Utah, mais ces deux dernières ont fini par être évacuées et abandonnées par la FEDRA aux fils du temps.

GÉOGRAPHIE

L'altitude des Rocheuses varie entre 1500m près des hautes plaines et 4400m au Mont Elbert dans le Colorado. Leur largeur est comprise entre 120 et 650 km et elles prennent une forme oblongue, étendue en latitude sur plusieurs milliers de kilomètres. La région est connue pour ses grandes montagnes et ses immenses forêts. Les cours d'eau coulant depuis les Rocheuses se jettent dans trois des cinq océans du monde : l'océan Atlantique à l'Est, l'océan Pacifique à l'Ouest et l'océan Arctique au Nord. La faible densité de population caractérisait cette région, les centres urbains les plus importants se trouvaient sur les périphéries comme Colorado Springs, Denver ou Las

Vegas, toutefois, certains centres urbanisés, de tailles plus modestes, se trouvent au centre de la région, comme Boise ou Salt Lake City. Les Rocheuses sont situées entre la Côte Pacifique à l'Ouest, le Midwest à l'Est et les Terres Désolées au Sud.

Le Colorado : cet État est bordé au Nord par le Wyoming, au Nord-Est par le Nebraska, à l'Est par le Kansas, au Sud par l'Oklahoma et le Nouveau-Mexique et à l'Ouest par l'Utah. Le Colorado est le seul territoire du No man's land qui se trouve entièrement à haute altitude, son point le plus bas se trouve au niveau du fleuve Arikaree, à 1000m au-dessus du niveau de la mer. Le Colorado compte plus de 52 sommets de plus de 4270m et est divisé en quatre régions géographiques distinctes, les Grandes Plaines à l'Est, les Montagnes Rocheuses et le Plateau du Colorado à l'Ouest, et le Bassin Aride au Sud. Le Colorado abritait également les réserves amérindiennes des tribus Ute ainsi que le parc national de Mesa Verde. Il était aussi connu pour ses stations de sport d'hiver comme Aspen ou Beaver Creek et pour être à l'avant-garde des politiques écologiques et de développements durables.

Le Colorado abrita durant un temps le plus important centre de recherche des Lucioles dans le bâtiment des sciences de l'Université de l'Est du Colorado où ils menaient essentiellement des expériences sur des singes afin d'étudier le développement du Cordyceps de le but de trouver un vaccin à l'infection. Les Lucioles finirent par abandonné ce centre de recherches en 2026 à cause d'un problème de sécurité et la majeure partie des équipes de recherche et de l'équipement furent transférés à l'hôpital Sainte-Marie dans l'ancienne zone de quarantaine de Salt Lake City dans l'Utah. Aujourd'hui, tout ce qu'il reste de la présence des Lucioles à l'Université de l'Est du Colorado sont des singes porteurs sains de l'infection ainsi que des infectés qui se baladent encore librement sur le campus mais aussi quelques notes et enregistrements audio laissés par des chercheurs frustrés de n'avoir pas réussi à percer les mystères de l'infection.



L'Idaho : autrefois surnommé l'*État Joyau*, l'Idaho est bordé à l'Ouest par l'État de Washington et l'Oregon, au Sud par le Nevada et l'Utah et à l'Est par le Montana et le Wyoming. Cet État comporte également une frontière avec la province canadienne de la Colombie-Britannique. L'Idaho était réputé pour ses paysages composés de hauts sommets enneigés, de cascades, de vastes lacs et de profonds canyons. La vie sauvage y était encore en grande partie préservée et s'est démultipliée depuis la pandémie. L'identité de l'Idaho était autrefois indissociable des sports d'hiver, car chaque ville possédait dans son voisinage sa station de ski. Aujourd'hui, les villes en ruine ont toutes été abandonnées et avalées par la végétation, laissées à la merci des infectés, encore très nombreux sur le territoire. Les dernières présences humaines en Idaho sont les avant-postes de la FEDRA le long de la portion de la Route 20 qui traverse l'État d'Est en Ouest.

Le Montana : cet État est bordé à l'Ouest par l'Idaho, à l'Est par le Dakota du Sud et le Dakota du Nord, et au Sud par le Wyoming, il est également frontalier du Canada au Nord en touchant les provinces canadiennes de la Colombie-Britannique, de l'Alberta et du Saskatchewan. Territoire rural au climat continental, ses paysages alternent entre larges vallées dominées par les imposants sommets des Montagnes Rocheuses à l'Ouest, et de vastes plaines fertiles à l'Est. Son réseau hydrographique est très important : plusieurs affluents du Missouri comme la Yellowstone, la Milk et la Musselshell traversent l'État de part en part, formant de nombreux canyons et cascades. Cet immense territoire des Rocheuses était également l'un des moins densément peuplés des anciens États-Unis, avec l'Alaska et le Wyoming, les populations étaient surtout concentrées dans les métropoles qui se sont très vite retrouvées dépassées par la prolifération rapide de l'infection, les routes se sont très vite retrouvées encombrées par des kilomètres de bouchon provoqués par les habitants affolés et désespérés qui tentaient de fuir.

Certains survivants ont réussi à se cacher durant plusieurs semaines dans des coins reculés mais la plupart moururent de faim ou bien de froid durant le premier Hiver. Aujourd'hui le Montana est pratiquement désert, une petite communauté autonome s'est cependant formée dans la ville de Fort Benton, au centre de l'État.

Le Nevada : bordé à l'Ouest et au Sud-Ouest par la Californie, au Nord par l'Oregon et l'Idaho, à l'Est par l'Utah et au Sud-Est par l'Arizona, le Nevada se trouve dans la région du Grand Bassin, un territoire désertique fait de montagnes et de hauts plateaux. Son principal fleuve, l'Humboldt, coule entièrement à l'intérieur de l'État, dans sa partie Nord, il ne se jette dans aucune mer, comme de nombreuses rivières du Grand Bassin. Le Colorado coule au Sud et les autres cours d'eau sont des affluents plus ou moins importants, généralement alimentés par la fonte des neiges au sommet des montagnes au printemps. Durant la pandémie, la FEDRA installa l'une de ses zones de quarantaine dans la ville la plus peuplée du Nevada, Las Vegas, connus pour ses casinos et ses hôtels de luxe. Elle fut l'une des huit ZQ à tomber durant la première année de présidence de Joe Biden. Comme pour beaucoup de ZQ, le gouvernement avait sous-estimé la propagation de l'infection. Las Vegas fut abandonnée au début de l'année 2018 puis bombardée avant d'être finalement pratiquement recouverte par le désert. La ville ne resta pourtant pas inoccupée très longtemps, un gang de Highwaymen les Berserkers sont venus s'y installer et ont transformé le Bellagio, l'un des plus gros hôtel-casino de Vegas, en forteresse. Ces détraqués ont pris la fin du monde un peu trop au pied de la lettre et ont adopté un comportement et une mode vestimentaire tirés de *Mad Max*, une célèbre trilogie de films post-apocalyptique. Sous la domination de leur chef, Lord Asmodeus, les Berserkers règnent comme des seigneurs de guerre sur le grand désert du Nevada et produisent la méthamphétamine la plus pure de tout le No man's land.



L'Utah : cet État est bordé par l'Idaho au Nord, par le Wyoming au Nord et à l'Est, par le Colorado à l'Est, par le Nouveau-Mexique au Sud-Est, par l'Arizona au Sud et par le Nevada à l'Ouest. L'Utah était connu pour sa grande diversité géologique allant de déserts arides avec des dunes de sables aux prospères forêts de pin dans des vallées de montagnes. L'Utah est globalement rocheux avec trois régions géologiques distinctes : les Montagnes Rocheuses, le Grand Bassin, où se trouve le Grand Lac Salé, et le Plateau du Colorado et ses paysages aux formes érodées. L'État était également connu pour sa forte communauté mormone et pour être une destination touristique de premier plan. Peu de temps après l'Insurrection en 2023 et la grande purge qui suivit, la zone de quarantaine de Salt Lake City fut abandonnée par la FEDRA, l'armée n'ayant plus les effectifs suffisant pour assurer correctement la sécurité de la ville, les résidents et le personnel militaire restants furent ainsi répartis dans les ZQ de Phoenix et de Denver. Quelque temps après que la FEDRA ait quitté la ZQ, les Lucioles se sont installés à Salt Lake City afin d'en faire une de leur base d'opération. Après avoir sécurisé tout un périmètre autour de l'hôpital Sainte-Marie, ce bâtiment est devenu leur centre de recherche principal dédié à l'étude du Cordyceps et à la mise au point d'un vaccin après le démentiement de leur précédente base à l'Université de l'Est du Colorado en 2026. Marlène Johnson fut assassinée dans le parking de l'hôpital Sainte-Marie en 2034. Après sa mort, plusieurs de ses lieutenants entrèrent dans un violent conflit interne afin de reprendre sa succession. La ZQ fini par être définitivement abandonnée par les Lucioles moins d'un an après. Pour beaucoup, la disparition de Marlène Johnson marqua la fin des Lucioles tel qu'on les connaissait et une grande partie de ses membres quittèrent l'organisation, certains partirent à Seattle rejoindre la milice du Front de Libération de Washington. Depuis la mort de Marlène Johnson, les Lucioles ont totalement disparu des radars de la FEDRA et n'ont plus jamais fait parlé d'eux.

Le Wyoming : bordé à l'Ouest par l'Idaho, au Nord par le Montana, à l'Est par le Nebraska et le Dakota du Sud et au Sud par le Colorado et l'Utah, le Wyoming était l'État le moins peuplé de tous les États-Unis. Le tiers de l'État est situé dans les Grandes Plaines, mais le Wyoming est montagneux sur tout le reste de son territoire ce qui fait qu'il bénéficie d'un climat continental montagneux très rude durant l'Hiver avec d'importante chute de neige de fin Septembre à début Mai et des Étés plutôt secs et parfois orageux, mais restant frais du fait de l'altitude moyenne de l'État, avoisinant les 2000m. Lorsque la pandémie a frappé le Wyoming, les grands centres urbains ont été les premiers touchés, la population fut très vite dépassée par la propagation rapide de l'infection, mais cela laissa le temps à d'autres survivants installés dans des zones plus isolées de s'organiser ou bien de fuir. Vers 2025, un groupe de survivants mené par Maria et Tommy Miller se sont appropriés la ville de Jackson, près de la frontière avec l'Idaho, dans l'Ouest du territoire. En travaillant ensemble, les résidents ont également réhabilité un barrage hydroélectrique se trouvant à proximité après qu'il ait été abandonné par la FEDRA afin d'alimenter en électricité la ville, permettant ainsi d'accueillir de plus en plus de monde jusqu'à atteindre pratiquement un millier de résidents. La ville possède également une milice de volontaires qui effectuent des patrouilles dans la région. La communauté de Jackson sert de comptoir commercial et d'échanges ainsi que de relais avec d'autres communautés du No man's land. Comme si le nombre élevé d'infectés infestant la région ne suffisait pas, le Wyoming sert également de refuge à de plusieurs groupes de Bandits qui font de la vie des derniers habitants de l'État un enfer. Il y a deux ans, une tragédie a frappé Jackson, le frère de Tommy Miller, Joël, a été victime d'une embuscade et a été exécuté par des membres de la milice du WLF de Seattle. Tommy les a poursuivis afin de se venger et est revenu plusieurs mois plus tard, blessé et frustré de ne pas avoir pu tuer tous les responsables de la mort de son frère.



ACCESSIBILITÉ

Les Rocheuses sont desservies par quatre des six axes routiers principaux, la Route 40, ainsi que les Routes 20, 50 et 90 qui rejoignent la Côte Pacifique. Ces accès routiers sont de véritables comptoir de self-service pour les différents gangs de Highwaymen qui pullulent dans la région. Il y a également quelques avant-postes de la FEDRA le long de la Route 40 dans le Colorado afin de servir de relais aux convois venant de la ZQ de Denver et la centrale nucléaire de Wolf Creak dans le Kansas.

CLIMAT

Le climat des Rocheuses est aussi varié que son territoire est immense. Il est de type continental froid avec des Étés plutôt frais et des Hivers rudes avec des chutes de neiges très fréquentes proches des zones montagneuses comme le Wyoming ou le Colorado, il est aride et sec dans les zones désertiques de l'Utah et du Nevada et continental humide dans le Montana.

TAUX D'INFECTION ET DÉMOGRAPHIE

Beaucoup ont pensé que moins une région était peuplée et moins on avait de chance de trouver des infectés, c'est une réflexion intelligente mais malheureusement ça ne marche pas comme ça. Comme toutes les régions du No man's land, les Rocheuses ont vu sa population diminuer de plus de 99% depuis le début de la pandémie, les infectés sont encore très nombreux dans ce territoire, la majorité d'entre eux sont surtout concentrés dans les zones urbaines. La plus forte concentration de survivants se trouve dans la zone de quarantaine de Denver dans le Colorado, il existe aussi un grand nombre de communautés autonomes disséminées un peu partout sur le territoire, la plus peuplée étant la communauté de Jackson dans le Wyoming. Plusieurs clans de Dreaders, des cannibales dégénérés, sont également présents et très actifs dans la région des Rocheuses, on les retrouve surtout dans le Colorado, dans le Nevada et dans l'Utah.

LA CÔTE PACIFIQUE

Aussi appelé Côte Ouest, la Côte Pacifique est la région du No man's land qui borde le littoral de l'océan Pacifique. Bien que ne faisant pas partie du continent, les États de l'Alaska et d'Hawaii font partie de cette région. C'était un territoire riche et très peuplée qui comptait presque 50 millions d'habitants avant la pandémie, dont 37 millions rien qu'en Californie. La Côte Pacifique regroupe cinq États : l'Alaska, l'Archipel d'Hawaii, la Californie, l'État de Washington et l'Oregon, et comptait neuf zones de quarantaine mais de nos jours, seule la ZQ de Salem dans l'Oregon est encore opérationnelle. Lors de l'Effondrement, la population fut prise de panique et beaucoup tentèrent de quitter les villes en utilisant tous les moyens, des gangs profitèrent de la situation pour tirer leur épingle du jeu, au détriment de pauvres gens qui ne cherchaient qu'à s'enfuir. Les meurtres et les pillages étaient quotidiens jusqu'à ce que l'armée intervienne et organise l'évacuation vers les zones de quarantaine. D'autres cherchèrent à gagner les îles au large de la Californie, pensant être plus en sécurité là-bas. Les militaires organisèrent une évacuation par la mer et affrétèrent des dizaines de bateaux et de ferries, les ports furent littéralement pris d'assaut par les survivants en paniques alors que les infectés venaient de percer le périmètre de sécurité de l'armée. Ce fut très rapidement un carnage, sur la trentaine de bateau qui pouvaient partir ce jour-là, seuls une dizaine ont pu quitter le port sous les cris d'horreur de ceux qui n'avaient pas réussi à embarquer. Personne ne sait s'ils ont réussi à rejoindre les îles ou non. Les derniers survivants s'entassèrent alors dans les zones de quarantaine de la FEDRA où beaucoup y trouvèrent un destin funeste quelques années plus tard dû à la prolifération de l'infection qui submergea plusieurs d'entre-elles ou bien à cause de catastrophes naturelles cataclysmiques. La Côte Pacifique, la partie continentale du moins, s'est alors transformée aux fils des années en une zone fantôme.

GÉOGRAPHIE

La Côte Pacifique est un territoire vaste et très étendu, au relief et au climat très variable suivant où l'on se trouve. Allant des étendus désertiques de la Californie, aux steppes glacées et aux fjords de l'Alaska, en passant par la végétation luxuriante de l'Archipel d'Hawaïi.

L'Alaska : cet État se trouve tout au Nord, partageant près de 2500 km de frontière avec le Canada. Tout comme l'Archipel d'Hawaïi, l'Alaska ne partage aucune frontière commune avec aucun autre État américain. Il est bordé à l'Est par le territoire du Yukon et par la province canadienne de la Colombie-Britannique. L'Alaska est de loin le plus grand territoire du No man's land, entouré par trois ensembles maritimes : le Golfe d'Alaska, qui se trouve au Nord de l'océan Pacifique, la mer de Béring et la mer des Tchouktches, qui le sépare de l'Asie à l'Ouest et la mer de Beaufort qui borde les côtes Nord et fait partie de l'océan Arctique. Le Détroit de Béring sépare naturellement l'Alaska de la Russie. Le rivage de l'Alaska est découpé et accidenté et les chaînes côtières plongent dans l'océan. Ce littoral, long d'environ 50000 km, présente des paysages très différents, allant de plages au Nord en passant par des falaises et des fjords majestueux. Parmi eux, le Lynn Canal, qui, avec ses 150 km de long, est le plus long fjord d'Amérique du Nord. Avec ses glaciers qui produisent des icebergs, ses volcans qui sculptent des vallées lunaires, ses montagnes qui continuent de s'élever vers le ciel, l'Alaska, aux paysages en perpétuel devenir, est le contraire d'une terre ferme. Ce coin de la planète est le théâtre de vastes mouvements tectoniques et est sujet à des failles, des éruptions volcaniques et des séismes.

La FEDRA ne possède que très peu, voir aucune information sur la situation actuelle de l'Alaska, les communications ayant été coupées peu de temps avant le Confinement. Dans un dernier message datant de Décembre 2013, le gouverneur Sean Parnell indiquait que les infectés avaient totalement envahi le centre-ville d'Anchorage, rassemblant 40% de la totalité de la population de l'État et que les survivants s'étaient réfugiés près du port et du littoral où ils avaient réussi à ériger des fortifications de fortune afin de ralentir les infectés. Il suppliait le gouvernement d'envoyer des navires afin d'évacuer la population. Depuis plus aucune nouvelle. On suppose que l'électricité a dû être coupée à un moment ou à un autre et que sans chauffage, les habitants ont dû tous mourir de froid durant les mois qui ont suivi.

L'Archipel d'Hawaïi : constitué d'un archipel de 137 îles, il s'agit du seul État américain situé en dehors du No man's land puisqu'il est situé en Océanie et de l'un des deux États américains non contigus, avec l'Alaska. Les huit îles principales sont Niihau, Kauai, Molokai, Lanai, Kahoolawe, Maui, l'île d'Hawaïi et Oahu, où se trouve la capitale Honolulu. L'archipel fait partie de la Polynésie et se situe dans le centre de l'océan Pacifique Nord, à 3718 kilomètres au Sud de la péninsule de l'Alaska. La variété de ses paysages, marqués notamment par une activité volcanique très active, un climat tropical humide, de grandes plages de sable fin ainsi qu'une faune et une flore très riches et variées, en faisait une destination prisée aussi bien des touristes que des scientifiques. Comme pour l'Alaska, la situation actuelle d'Hawaïi est inconnue. Toutes tentatives de communication depuis le Confinement ont été des échecs. Des navires ont été envoyés depuis le port de Los Angeles en 2014 afin d'en savoir plus mais aucun n'est jamais revenu. Certains pensent que l'infection s'est totalement répandue sur l'ensemble des îles et qu'il n'y plus aucun survivant, d'autres pensent qu'au contraire, Hawaïi serait peut-être le dernier territoire de l'ancien monde épargné par la pandémie.

La Californie : bordée à l'Ouest par l'océan Pacifique, au Nord par l'Oregon, à l'Est par le Nevada et l'Arizona, et au Sud par le Mexique, la Californie était l'État le plus peuplé des anciens États-Unis d'Amérique. Le relief californien est marqué par la diversité, le Grand Bassin occupe les marges orientales de l'État et est bordé par la Sierra Nevada. Au Nord se trouvent plusieurs systèmes montagneux, les chaînes des Cascades et les Monts Klamath ainsi que des plateaux. La Vallée Centrale de Californie est encadrée par la Sierra Nevada à l'Est et par les chaînes côtières du Pacifique à l'Ouest. Le littoral californien abrite également quelques îles, les Farallon Islands à l'Ouest de San Francisco, l'île d'Alcatraz dans la baie de San Francisco, ainsi que les Channel Islands, un archipel de huit îles situées au large de Santa Barbara et de Los Angeles. C'est également en Californie que l'on trouve de luxuriantes forêts où l'on recense les arbres les plus grands du monde, le sequoia géant, pouvant dépasser les 100m de haut.





La Californie est un territoire maudit. Alors qu'elle comptait cinq zones de quarantaine, chacune d'entre-elle a été frappé par le sort. Il y eu tout d'abord la ZQ de San Francisco en 2019 qui fut envahie par des infectés, forçant une partie de ses résidents à fuir et à chercher refuge dans la zone de quarantaine de San Jose. Certains résidents sont partis s'abriter dans la Forêt nationale de Stanislaus et y ont construit la communauté de New Eden, dirigée par un ancien chercheur de la FEDRA qui y a fondé l'Aube verte, une secte d'écologistes extrémistes. Puis est venu le tour de Sacramento, qui fut abandonnée en raison d'effectifs insuffisants pour garantir sa sécurité. San Jose fut également envahie par des infectés quelques années plus tard. La plus terrible des catastrophes que connue la Californie se produisit durant le mois de Juillet 2024, lors d'un Été particulièrement chaud, alimentant de terribles incendies qui ont ravagé toute la côte Sud, les ZQ de Los Angeles et de San Diego furent évacuées dans la panique et des dizaines de milliers de résidents ont péri. Le Sud-Ouest de la Californie fut dévoré par les flammes durant plusieurs semaines avant que le feu ne finisse par s'éteindre de lui-même, défigurant à jamais les paysages de la région. Beaucoup de survivants savent que la Californie est un coin à éviter et pas qu'à cause des infectés. Durant ces terribles incendies, plusieurs soldats de la FEDRA sous le commandement du capitaine Gerald Rogan ont déserté et se sont réfugiés dans la ville de Santa Barbara, à quelques kilomètres de Los Angeles et se sont installés dans l'ancien hôtel Hilton Resort après l'avoir fortifié. Sous le nom de Crotales, les anciens soldats commencèrent à capturer et à forcer des rescapés de la ZQ de Los Angeles à travailler dans des plantations afin d'assurer leur propre survie. Avec les années, les Crotales devinrent de plus en plus lascifs et cruels, forçant leurs prisonniers à se battre entre eux pour se divertir et allant jusqu'à travailler en étroite collaboration avec des Pirates avec lesquels ils échangent des vivres contre d'autres survivants capturés dans le No man's land.

L'État de Washington : cet État est bordé au Nord par la province canadienne de la Colombie-Britannique, à l'Est par l'Idaho, au Sud par l'Oregon et à l'Ouest par l'océan Pacifique. De hautes montagnes surplombent la côte et des forêts vertes à longueur de l'année. Son emplacement côtier et les ports du Puget Sound lui conféraient un rôle majeur dans le commerce avec l'Alaska, le Canada et les pays du pourtour du Pacifique. Plusieurs îles du Puget Sound étaient desservies par le plus important trafic maritime aux États-Unis. L'État de Washington est une terre de contrastes. Les profondes forêts de la péninsule Olympique sont parmi les endroits les plus pluvieux au monde et on peut y admirer des forêts typiques des climats océaniques, notamment la forêt humide de Hoh, pourtant des plateaux semi-désertiques ne contenant aucun arbre s'étendent à l'Est de la chaîne des Cascades sur de longues distances. De hauts pics de montagne enneigés surgissent, entourés de piémonts et de plaines. Le Mont Rainier, le point culminant de l'État, se situe au Sud-Est de Seattle et de Tacoma. La partie Est de l'État peut être divisée en deux régions, l'Okanagan Highland et le Bassin du Colombia. La chaîne des Cascades coupe l'État de Washington en deux régions : à l'Ouest, la côte est une zone humide et fraîche, le climat est qualifié d'océanique doux ou de breton et à l'Est des montagnes les terres sont plus chaudes et sèches en Été. En Hiver, la côte connaît de nombreux épisodes pluvieux provoqués par une série de dépressions qui causent parfois des inondations, ces fortes pluies se transformant en chute de neige en altitude. L'État de Washington abritait autrefois deux zones de quarantaine, Tacoma et Seattle. La ZQ de Tacoma fut évacuée en Mars 2018 après une faille de sécurité qui permit à une horde d'infectés d'envahir la ville en passant par les égouts. La FEDRA abandonna la ZQ de Seattle en 2029 au terme d'une longue guerre contre un groupuscule armé qui se faisait appeler le Front de Libération de Washington (WLF). Les bombardements contre les insurgés ont été si intenses que plusieurs digues ont cédé

et qu'une partie du centre-ville se retrouve maintenant sous les eaux. Après la fuite de la FEDRA, le WLF pris le contrôle de toutes les anciennes infrastructures de la ZQ et devint en très peu de temps une force autoritaire brutale qui n'avait rien à envier aux anciens maîtres de la ville. Les miliciens forcèrent tous les résidents de Seattle à se rassembler au Lumen Field Stadium au Sud de la ville afin de faciliter leur protection, ceux qui refusèrent furent abattus sans sommation. Presque immédiatement après leur prise de contrôle de Seattle, le WLF entra en guerre ouverte contre les Séraphites, une secte dont les membres vivaient à l'Ouest de la zone inondée de Seattle. Ce conflit sanglant provoqua de nombreux morts dans les deux camps jusqu'à ce qu'une trêve soit finalement établie entre en 2031. Lorsque le dernier des Aînés des Séraphites mourut en 2036, Garrett, le nouveau leader de la secte rompit la trêve et la guerre reprit, plus violente et plus sanglante encore. Elle se termina par la quasi-extinction des Séraphites deux ans plus tard, après que la milice du WLF envoya toutes ses forces envahir leur refuge. Aujourd'hui, on ne sait pas combien de membres de la secte ont survécu au massacre, ni quelles sont leurs intentions. L'unique et dernière présence de la FEDRA dans l'État se trouve à la centrale nucléaire de Colombia, près de la frontière avec l'Oregon, qui assure la distribution d'énergie à la zone de quarantaine de Salem.

L'Oregon : l'Oregon est bordé par l'océan Pacifique à l'Ouest, par l'État de Washington au Nord, par la Californie au Sud, par le Nevada au Sud-Est, et par l'Idaho à l'Est. Ses frontières au Nord et à l'Est suivent pour l'essentiel les cours du fleuve Colombia et de la Snake River. Le territoire de l'Oregon est intégralement traversé par la chaîne des Cascades, l'Ouest de l'État est recouvert par de grandes forêts de conifères tandis que sa partie Est est occupée par le Haut Désert de l'Oregon, un plateau désertique au climat semi-aride. Le Parc National de Crater Lake, situé au milieu d'une zone montagneuse et boisée se trouve dans le Sud de l'État où l'attraction principale était un lac de cratère de 592m de profondeur. Les pluies y sont assez fréquentes, surtout durant l'Hiver. Il y avait deux zones de quarantaine dans l'Oregon, Portland et Salem. La ZQ de Portland fut évacuée par la FEDRA en Décembre 2017, alors que des groupes d'infectés avaient réussi à franchir les murs d'enceintes et avaient envahi la ville. Aujourd'hui, la ZQ de Salem représente la toute dernière zone de quarantaine de la Côte Pacifique contrôlée par la FEDRA. Salem est surpeuplée et gangrénée par la violence, la population gronde et est pratiquement au bord de la révolte.

ACCESSIBILITÉ

La Côte Pacifique sert de terminus à quatre des six axes routiers principaux, la Route 20 qui permet de rallier la ZQ de Salem dans l'Oregon, la Route 50 qui s'arrête à l'ancienne ZQ de San Francisco aujourd'hui abandonnée, la Route 66 qui se termine à l'ancienne ZQ de Los Angeles et la Route 90 qui permettait de rejoindre la ZQ de Seattle, aujourd'hui aux mains du WLF. Sur ces quatre voies

d'accès, seule la Route 20 est fréquemment utilisée par les convois de ravitaillement venant de l'Est. Ces convois étaient souvent la cible d'attaques de groupes de Highwaymen, si bien que la plupart des transports se font maintenant uniquement par hélicoptères afin d'éviter toutes mauvaises rencontres sur les routes.

CLIMAT

La Côte Pacifique possède un climat extrêmement varié suivant où l'on se trouve, tempéré en Californie, océanique dans l'État de Washington, arctique en Alaska, tropical humide à Hawaii, ou encore continental et semi-aride pour l'Oregon. La Côte Pacifique est également marquée par de nombreuses tempêtes et de fortes précipitations sur la littorale durant l'Hiver et par la sécheresse à l'intérieur des terres durant l'Été, pouvant provoquer des canicules ainsi que des feux de forêts.

TAUX D'INFECTION ET DÉMOGRAPHIE

Durant l'Effondrement, la population a fui les grands centres urbains afin de rejoindre les zones de quarantaine, tous n'ont malheureusement pas réussi, les ZQ ont été littéralement prise d'assaut et rapidement surpeuplées, laissant des dizaines de milliers de réfugiés à la porte. Les derniers survivants vivent cachés dans les terres intérieures et dans les forêts, évitant les côtes et les Crotales afin de ne pas finir réduit en esclavage. La situation de l'Alaska et d'Hawaii restent toujours inconnus, mais personne n'a vraiment envie de se rendre là-bas pour vérifier. La FEDRA estime que la Californie abrite très certainement le plus grand nombre d'infectés de tout le No man's land, se chiffrant en millions d'individus.





LES RESTES DU MONDE

Un an après que l'infection cérébrale par Cordyceps se soit répandue à travers le monde, le CDC a estimé que, selon les prévisions les plus optimistes et la rapidité de propagation de l'infection, 4.3 milliards de personnes avaient été tuées ou bien contaminées, soit environ 60% de la population mondiale. Le gouvernement américain, d'ailleurs tous les autres gouvernements qui étaient encore debout après l'Effondrement, ont tout fait pour que ces chiffres ne soient jamais dévoilés au public afin d'éviter de rendre cette situation de crise encore pire. Certains gouvernements, comme la Corée du Nord, la Chine ou encore la Russie parvinrent à cacher certaines réalités à leur population. Durant un temps, ils réussirent même à leur faire croire qu'ils avaient la situation sous contrôle et que tout cela n'était que temporaire, qu'un vaccin allait être produit et que tout rentrerait bientôt dans l'ordre. On peut croire qu'ils pensaient agir dans l'intérêt de la population afin d'éviter une panique générale ou bien les gens ne perdent espoir, mais, en vérité, certains gouvernements ont volontairement minimisé l'impact de l'infection cérébrale par Cordyceps dans le monde et dissimuler des informations à leur population uniquement pour ne pas leur montrer qu'ils étaient en réalité totalement impuissants face à ce qui était en train de se produire.

Les informations rassemblées dans les pages qui suivent sont fragmentaires et peuvent pour certaines être considérées comme de simples rumeurs. Elles sont pour la plupart issues de rapports et de mémos officiels du CDC, de la CIA et du Département de la Défense qui ont été censurés par le gouvernement américain et concernent essentiellement l'évolution de la propagation de l'infection cérébrale par Cordyceps à travers le monde durant le Confinement. Ces informations n'ont jamais été rendues publiques par le gouvernement Biden.

L'AFRIQUE

Le continent africain, considéré comme le berceau de l'humanité fut l'un des endroits du monde qui fut le moins touché durant le début de la pandémie. Les cas d'infection restaient rares et ne semblaient toucher que les grands centres urbains. La panique et le chaos se rependirent assez vite et certains survivants commencèrent à chercher des responsables, comme en Afrique du Sud où la minorité blanche fut prise pour cible par la population des townships qui se révolta et pris les armes. Les villes du Cap et de Johannesburg furent le théâtre de lynchage à grande échelle et des centaines d'habitants furent tués avant que les gens ne se rendent compte que l'infection ne faisait aucune discrimination et touchait aussi bien les blancs que les noirs. Les gouvernements africains tombèrent les uns après les autres alors que les populations tentaient de fuir et cherchaient de l'aide chez leurs voisins. Les frontières étaient prises d'assaut, l'armée tenta de faire barrage mais fut dépassée par le nombre de réfugiés. Il était de toute façon déjà trop tard, le nombre d'infectés ne faisait qu'augmenter de façon exponentielle. Lorsque les gouvernements sont tombés, les milices et les seigneurs de guerre prirent le relais, essayant de tirer leur épingle du jeu en mettant la main sur les dernières richesses du pays, comme les mines de Terres rares et de diamants.

Les dernières nouvelles du continent africain datent de Novembre 2014, alors que la population déclinait rapidement et que la plupart des grandes villes étaient pratiquement toutes abandonnées, une épidémie du virus Ebola commença à exploser en Afrique de l'Ouest, touchant tout d'abord les zones rurales de Guinée, de la Sierra Leone et du Libéria, avant de se reprendre au Nigéria, en République Démocratique du Congo puis en Afrique du Nord. Sans traitements ni aide extérieure, le virus provoqua une véritable hécatombe et finit d'achever une population déjà lourdement touchée par l'infection cérébrale par Cordyceps.



LES AMÉRIQUES

Considérée comme le Point Zéro de la pandémie, l'immense majorité des villes d'Amérique du Sud sont aujourd'hui pratiquement toutes recouvertes par le Cordyceps qui s'est étendu à partir du Brésil et s'est rapidement propagé dans tous les pays voisins. Au début, le gouvernement brésilien créa comme aux États-Unis des zones de quarantaine protégées par l'armée à Sao Paulo, Rio de Janeiro et Brasília, pensant ainsi pouvoir contrôler l'infection. Sa première erreur fut de mettre à l'écart les populations des favelas, pensant que l'infection venait obligatoirement des bidonvilles, l'armée condamna les entrées et avait ordre de tirer à vue sur quiconque tentait de sortir, et la seconde erreur du gouvernement fut d'avoir sous-estimé ces populations laissées pour compte. Il n'aura pas fallu longtemps avant qu'elles ne se tournent vers les narcotrafiquants afin d'organiser une révolte et le pays sombra dans une sanglante guerre civile. À la fin de l'année 2014, alors que l'infection continuait de se répandre, la plupart des ZQ brésiliennes avaient été prises par les populations des favelas, mais la victoire fut de courte durée, les dégâts infligés aux fortifications des ZQ brésiliennes permirent aux infectés d'y pénétrer sans difficulté et en très grand nombre. Ce fut un massacre.

Le Mexique connu une crise similaire, la population tenta de fuir les affrontements entre les cartels et le gouvernement en partant vers le Nord, espérant traverser la frontière américaine. Les réfugiés furent accueillis par l'armée qui ouvrit le feu, des centaines de cadavres sont encore entassés les uns sur les autres sur les berges du Rio Grande, le long de la frontière du Texas.

D'après certaines rumeurs, une communauté de plusieurs centaines de survivants se serait établie dans la Cordillère des Andes au Pérou et se serait installés dans l'ancienne citée inca du Machu Picchu. On dit aussi que des militaires argentins auraient pris le contrôle des îles Malouines juste après la chute du gouvernement britannique.

Pour le Premier Ministre canadien Stephen Harper, il était hors de question d'abandonner les villes, il fallait tenir. Pour faire face à l'infection cérébrale par Cordyceps qui progressait de plus en plus au sein de ses provinces, Harper fit voter en urgence des lois exceptionnelles, les frontières furent fermées, les pouvoirs de la police et l'armée furent augmentées et les droits des citoyens furent diminués. Pour le bien et la santé de tous, le Canada se transforma en une véritable dictature sanitaire. Bien évidemment, il y eut des protestations de la part de l'opposition et de la population en générale, mais avec ces nouvelles lois, la police et l'armée avaient tout pouvoir pour traiter les manifestants comme des terroristes domestiques et il y eut de nombreuses arrestations musclées ainsi que des morts. La population vivait dans la peur, sachant que les infectés qui étaient de plus en plus nombreux chaque jour qui passait, mais également terrifiée par leur propre gouvernement et par les extrémités qu'il avait franchi pour « le bien et la santé de la population ». Mais même ces politiques extrêmes ne ralentirent la propagation de l'infection. Après un an, vers le mois de Décembre 2014, alors que toutes les provinces de l'Ouest étaient déjà tombées et que l'Ontario était sur le point de les rejoindre, la population d'Ottawa en eut assez et se révolta. Il arriva ce qui se passe lorsqu'un gouvernement perd le contrôle et s'attire les foudres de son propre peuple, Stephen Harper paniqua et ordonna à l'armée que l'on tire dans la foule, mais une partie des hauts gradés refusèrent cet ordre et se rallièrent à la population. Après la destitution d'Harper et de son gouvernement, l'armée organisa l'évacuation de ce qu'il restait de la population du Québec vers les régions du Nord et les relogèrent dans les îles de la province du Nunavut, où ils espéraient être à l'abri, protégés par la mer et les températures extrêmes de la région. Après l'évacuation générale du Québec, les communications se sont interrompues et depuis c'est le silence-radio.



L'ASIE

Le Moyen-Orient fut la première région d'Asie touchée par la pandémie, l'Iran, les Émirats Arabes Unis et l'Arabie Saoudite pensèrent tout d'abord qu'il s'agissait d'une attaque biologique déployée par Israël et leurs alliés contre le monde musulman mais ils se sont vite rendu compte que cela se produisait partout dans le monde. La population n'étant pas du tout préparée à ce type d'attaque, l'infection se rependit très vite. Durant un temps, les citoyens riches se réfugièrent dans des hautes tours sécurisées alors que les infectés avaient envahi les villes. Après la première année, la ville de Dubaï fut recouverte par le désert et seul les édifices les plus hauts sont encore visibles.

En Inde, la situation devint incontrôlable, les populations des bidonvilles se retrouvèrent très vite sans eau ni nourriture alors que l'infection continuait de progresser dans les quartiers les plus peuplés, en l'espace d'une semaine, il y avait des millions d'infectés et plus le temps passait et plus ce nombre augmentait de façon exponentielle. Lors que l'infection atteint le Pakistan, le gouvernement fut totalement dépassé, pour montrer à sa population qu'il contrôlait la situation, le gouvernement pakistanais blâma immédiatement son voisin indien et le menaça de représailles nucléaires et c'est ce qui arriva en 2016. On ne sait pas qui a tiré le premier missile mais on sait que Bombay et Islamabad furent raillées de la carte.

Quand la pandémie s'est répandue en Corée du Nord, le dictateur Kim Jong-un invita la population à quitter les campagnes et à venir s'abriter dans la capitale qui fut transformée en ville-forteresse, des millions répondirent à

l'appel de leur grand leader bien-aimé, tous passèrent des tests afin de prouver qu'ils n'étaient pas infectés. Lorsque la cité se retrouva au bord de la surpopulation, les portes furent scellées. À l'extérieur des murs de Pyongyang, l'infection se propageait rapidement, ceux qui tentaient de s'approcher de la capitale étaient immédiatement abattus par l'armée. La ville résista ainsi durant trois années.

En Avril 2016, des soldats rentrant d'une patrouille de routine ont été contaminés par des spores de Cordyceps et ont propagé l'infection à l'intérieur de la cité fortifiée, provoquant la panique générale. Dès que les premiers infectés de stade 1 envahirent les rues, les civils se précipitèrent aux portes et cherchèrent à s'enfuir. Voyant que la situation commençait à lui échapper, Kim Jong-un parti se mettre à l'abri dans son bunker souterrain et ordonna alors une frappe nucléaire sur la ville. On sait de source sûre que la ville de Pyongyang a été détruite et que tout ce qui vivait à deux kilomètres à la ronde a cessé d'exister, mais personne ne sait ce qu'il est advenu du président Nord-Coréen. On suppose que Kim Jong-un se terre encore dans son abris, entouré par l'élite de son pays et gardé par une force armée conséquente, ou que les couloirs de son bunker sont maintenant jonchés de cadavres irradiés ou qu'ils grouillent d'infectés affamés.

Le gouvernement russe minimisa également l'impact de la pandémie dans le pays, la population crut la propagande du Kremlin durant plusieurs mois alors que l'infection se propageait de villes en villes. Pour la Russie, la recherche d'un vaccin était considérée comme une perte de temps et de ressources, il fallait tout d'abord penser à mettre en sécurité la chaîne de commandement, l'armée russe réhabilita d'anciens goulags sibériens ainsi que des bases militaires désaffectées datant de la Guerre Froide afin de créer leurs propres zones de quarantaine. D'après un rapport de la CIA, plusieurs millions de citoyens russes furent évacués et relogés en Sibérie, dans des endroits isolés et à des températures si basses que le Cordyceps avait énormément de mal à se développer. Lorsque les abris furent remplis, le Kremlin ordonna des frappes nucléaires tactiques sur l'ensemble des villes qui étaient tombées aux mains des infectés. Le centre de la Russie s'est alors transformé en un vaste désert nucléaire. La CIA rapporta également la disparition du sous-marin nucléaire de classe Typhon TK-208 Dmitri Donskoï juste après avoir quitté la base navale de Zapadnaïa Litsa dans le Nord de la Russie en Mars 2016, peu de temps après que les frappes nucléaires ne touchent le pays. Toujours d'après la CIA, le sous-marin aurait été détourné par des dissidents appartenant à la marine russe qui s'opposaient à la politique du gouvernement concernant la gestion de la pandémie et les recherches sur un vaccin. La localisation du Dmitri Donskoï est actuellement inconnue.

Au tout début de la pandémie, la Chine travaillait sur l'élaboration d'un vaccin et en parallèle développa une arme biologique dans ses laboratoires de Wuhan au centre du pays afin d'éliminer les hôtes contaminés par l'infection cérébrale par Cordyceps. C'était prometteur, mais un accident fit relâcher ce virus extrêmement contagieux dans la nature et il devint incontrôlable. En l'espace de quelques



semaines, la contamination avait pratiquement gagné tout le centre de la Chine. Le gouvernement fit évacuer autant de personne que possible et les déplacèrent sur l'île de Hainan dans le Sud du pays avant d'envoyer sa flotte envahir Taïwan et s'approprier l'île. Une fois les membres clés du gouvernement en sécurité, l'armée fit pleuvoir le feu nucléaire dans tout le pays, espérant éliminer les infectés ainsi que toute trace du virus de Wuhan, après quoi, la Chine cessa toute communication vers l'extérieur. La situation actuelle de la pandémie dans le reste de l'Asie est inconnue. Le Département de la Défense et le CDC faisaient état d'une progression rapide de l'infection et que plus de 95% du continent asiatique avait été touché, néanmoins, avant que les communications ne soient coupées en 2015, des rapports faisaient également entendre qu'il resterait des groupes de survivants au Japon ainsi que dans plusieurs îles des Philippines.

L'EUROPE

Les seules informations dont disposait le Département de la Défense concernant la situation en Europe proviennent des bases américaines se trouvant en Espagne et en Allemagne, où l'infection fit de terribles ravages et contamina pratiquement l'ensemble de la population. L'infection s'est très rapidement répandue dans les grands centres urbains, tout d'abord dans le centre de l'Europe puis autour de la Méditerranée. Le climat froid qui régnait dans les pays scandinaves ralentit considérablement le développement du champignon, faisant entrer les hôtes dans une sorte d'hibernation, ce qui permit aux gouvernements suédois et norvégien de faire évacuer une bonne partie de leur population et de les reloger sur plusieurs îles le long des côtes qui allaient leur servir de refuges temporaires, le temps de trouver un traitement. Aux dernières nouvelles, des scientifiques norvégiens n'ont pas abandonnés l'idée et travaillent encore sur un vaccin.

Lorsque l'infection commença à toucher les centres urbains de l'Angleterre, la panique gagna la population qui tenta de fuir alors que plusieurs quartiers de Londres étaient mis en quarantaine. L'armée créa une zone sécurisée dans l'Ouest de la capitale où les populations saines furent regroupées dans l'attente d'une évacuation qui n'arriva jamais. L'électricité et l'eau finirent par être coupées et la famine commença progressivement à s'installer, faisant des centaines de victimes durant l'Hiver 2013. La grogne parmi la population était de plus en plus audible et les civiles finirent par prendre les armes contre le gouvernement qui semblait incapable de faire quoi que ce soit. Alors que la zone sécurisée était sur le point de tomber aux mains des insurgés, le gouvernement britannique évacua les membres de la famille royale et leur fit quitter le pays par avion direction l'Australie, pensant qu'ils y seraient à l'abri, mais leur appareil fut abattu par l'armée australienne qui avait mis le continent en confinement total et avait ordre de ne laisser aucun avion ni aucun bateau s'approcher de son territoire. On sait de source sûr que la plupart des villes britanniques du Sud et de l'Ouest ont été totalement abandonnées et grouillent d'infectés. Il resterait cependant plusieurs groupes de survivants, éparpillés en Écosse et en Irlande du Nord.

La France connut une situation similaire, le gouvernement tenta de préserver ses grandes villes mais la propagation de l'infection était beaucoup trop importante pour que cela change quoi que ce soit. Le gouvernement ainsi qu'une partie de la population fut évacuée par bateaux et relocalisés en Corse, ce qui ne fut pas du tout au goût de la population locale. Mais leur grogne fut de courte durée, une violente tempête s'abattit sur l'Île de Beauté en 2015, provoquant des dégâts importants ainsi que des inondations, la tempête coupa les communications avec le continent, depuis aucune nouvelle. Carcassonne, une ancienne cité médiévale dans le Languedoc, devint l'une des rares villes du pays qui était encore debout après la chute du gouvernement français.



Selon les dernières informations provenant d'Allemagne, la majorité des villes avait été désertée et une partie de la population s'était réfugiée dans les massifs montagneux de la Forêt-Noire dans le Sud-Ouest du pays avant que le Département de la Défense ne perde les communications avec la base de Ramstein en Octobre 2014. Le CDC a indiqué dans un rapport que selon toute vraisemblance, l'infection cérébrale par Cordyceps s'était répandue sur toute l'Europe et avait infecté plus de 99% de la population.

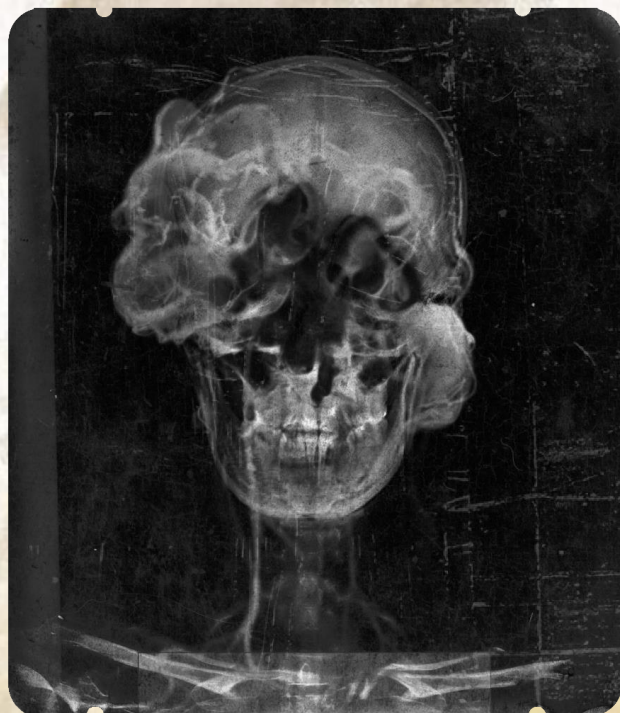
L'Océanie

Cette région du monde située dans l'océan Pacifique était composée de seize pays répartis sur plus de 25 milles îles. Le gouvernement américain ne possède pas beaucoup d'informations concernant la situation actuelle dans la grande majorité de ces pays ni du sort de leurs habitants. Le Département de la Défense sait avec certitude que l'infection s'est répandue en Australie et en Nouvelle-Zélande et que le gouvernement australien a instauré un confinement total du pays, tout bateau aperçu près des côtes ou tout avion s'approchant du pays était automatiquement abattu sans sommation. Avec le temps, la baie de Sydney devint une véritable décharge flottante où s'entassait débris, déchets, cadavres et carcasses de bateaux qui avaient tentées de braver le blocus de la marine australienne. Plusieurs villes, dont Perth, Melbourne et Sydney devinrent les dernières zones sécurisées d'Australie alors que les infectés s'amassaient contre les remparts érigés par l'armée. Durant une communication interceptée par la CIA datant de Juin 2017, il faisait état d'une brèche dans la zone sécurisée de Perth, depuis plus rien. Un certain nombre de survivants tentèrent leur chance dans l'Outback australien, les infectés étant surtout concentrés autour des zones urbaines des côtes mais leur situation actuelle reste inconnue.

Le Département de la Défense perdit les communications avec la Nouvelle-Zélande juste après la chute d'Auckland, la capitale, en Janvier 2014. L'infection avait gagné les deux îles et se propageait rapidement, la population cherchait alors à trouver refuge dans les montagnes.

Aucune information n'est disponible concernant la situation ni la progression de l'infection sur les Archipels insulaires des Îles Fidji et Tonga ou dans les Îles Salomon, idem pour ce qui est des informations concernant les anciennes colonies françaises de Nouvelle-Calédonie, de Wallis et Futuna ou de la Polynésie française.

Les bases navales américaines sur l'Île de Guam et dans les Samoa ont cessé d'émettre en Mars 2017 et sont par conséquent considérées comme compromises. Beaucoup pensent que l'Archipel d'Hawaii n'a pas été touché par l'infection bien que toutes les tentatives infructueuses pour établir un contact radio avec des survivants depuis 2014 suggère tout le contraire.





LES DERNIERS REFUGES

Le 15 Novembre 2013, le Congrès des États-Unis d'Amérique vota le *Quarantine & Relocation Act*, qui plaça la FEDRA sous le contrôle de l'armée et autorisa la construction de zones sécurisées sur tout le territoire des États-Unis ainsi que le déplacement massif de la population. Trente-sept métropoles furent choisies pour y installer les populations saines et ainsi les protéger de l'infection, le temps qu'un vaccin soit développé. Les zones de quarantaine étaient censées être une solution temporaire, le temps d'endiguer la pandémie mais la propagation du Cordyceps ne semblait pas décliner. En Décembre de la même année, le président Barak Obama ordonna à l'armée d'effectuer des bombardements massifs sur les zones urbaines afin d'éliminer les personnes infectées, cela permit de gagner un peu de temps mais cela n'a pas suffi. Ce qui ne devait qu'être une solution temporaire est devenu le quotidien pour les centaines de milliers d'américains, piégés derrière les murs des ZQ, leur liberté sacrifiée sur l'autel de la sécurité.

Tous n'ont pas eu l'occasion d'être accueillis dans une zone de quarantaine, certains survivants ont préféré vivre dans le No man's land et créer leur propre communauté autonome, mais la plupart d'entre elles furent très vite dépassées par la prolifération de l'infection durant les premières années. Certaines cependant réussirent à tenir et même à prospérer, devenant ainsi une alternative aux zones de quarantaine. Les survivants habitant ces derniers refuges rebâtirent ainsi une nouvelle société, érigée sur les ruines de l'ancien monde, avec leurs lois, tout en cherchant les moyens pour continuer à se développer.

ZONES DE QUARANTAINE

Les zones de quarantaine sont considérées par beaucoup comme étant les derniers bastions de l'humanité. Pendant dix ans, le gouvernement acceptait l'accueil de survivants venus du No man's land, du moment qu'ils n'étaient pas infectés, qu'ils pouvaient être utiles à la communauté et qu'ils se soumettaient à des protocoles de sécurité très stricts. Tout changea en Novembre 2023, lorsque la FEDRA renversa le gouvernement et pris le contrôle des dernières zones de quarantaine des États-Unis, les militaires justifièrent leur action en accusant le gouvernement Biden de n'avoir pas su gérer efficacement la crise. La FEDRA décida alors de ne plus accueillir de réfugiés du No man's land et renforça d'une main de fer les protocoles sanitaires en vigueur dans les ZQ. Les contrôles virologiques sur la population furent renforcés, pour assurer la sécurité de tous disaient-ils. Toutes oppositions aux décisions de la FEDRA furent considérées comme de la trahison et ceux qui refusèrent de se soumettre furent sévèrement réprimés. Plusieurs groupes se formèrent afin de combattre le système oppressif de la FEDRA, les Lucioles en particulier, mais aucun ne réussit à le déstabiliser. Les Lucioles finirent par s'autodétruire après la mort de sa leader et fondatrice, Marlène Johnson, en 2034. Depuis, seuls les organisations criminelles s'opposent encore à l'autorité absolue de la FEDRA.

LE PRIX DE LA SÉCURITÉ

Les zones de quarantaine sont très certainement les refuges les plus sécurisés qui existent, grâce à la mise en place de protocoles sanitaires très stricts et d'une sécurité renforcée assurée par des patrouilles et une surveillance quasi-constante de la population. Chaque ZQ est divisée en plusieurs districts où sont installés les résidents, séparés les uns des autres par des grillages et des fortifications. Des points de contrôle sous haute surveillance, des patrouilles ainsi qu'un couvre-feu instauré de 20h à 6h du matin permettent de contrôler le moindre déplacement des résidents de manière efficace. Dans les zones de quarantaine, la FEDRA contrôle absolument tout, de la distribution de nourriture assurée par des cartes de rationnement, à l'énergie en passant par l'information. C'est le prix à payer pour assurer la sécurité de tous.

LES CENTRES ADMINISTRATIFS

Chaque ZQ opérationnelle possède au moins un centre administratif. Il s'agit du centre de commandement de la ZQ. C'est dans ces bâtiments sécurisés qu'est centralisée toute la logistique de la FEDRA. Les bureaux des centres administratifs contiennent les dossiers de tous les résidents, regroupant leurs antécédents familiaux, médicaux, psychiatriques et judiciaires, archivés sur papiers et conservés dans d'immenses salles. Les centres administratifs sont supervisés par des administrateurs civils, sélectionnés et approuvés par la FEDRA. C'est depuis ces centres que l'on sélectionne les résidents les plus capables d'accomplir certaines tâches, comme enseigner, travailler dans la construction, dans les fermes, les usines ou encore sur les sites sensibles. Le travail des administrateurs est de s'assurer que chaque résident remplisse les fonctions pour lesquelles ils ont été assigné et restent dans le rang. Chaque résident doit travailler d'une manière ou d'une autre afin de faire fonctionner la zone de quarantaine. En échange de leur travail, les résidents obtiennent des cartes de rationnement ainsi que des privilèges pour certains, comme un meilleur logement ou encore certaines commodités.

LES BANQUES ALIMENTAIRES

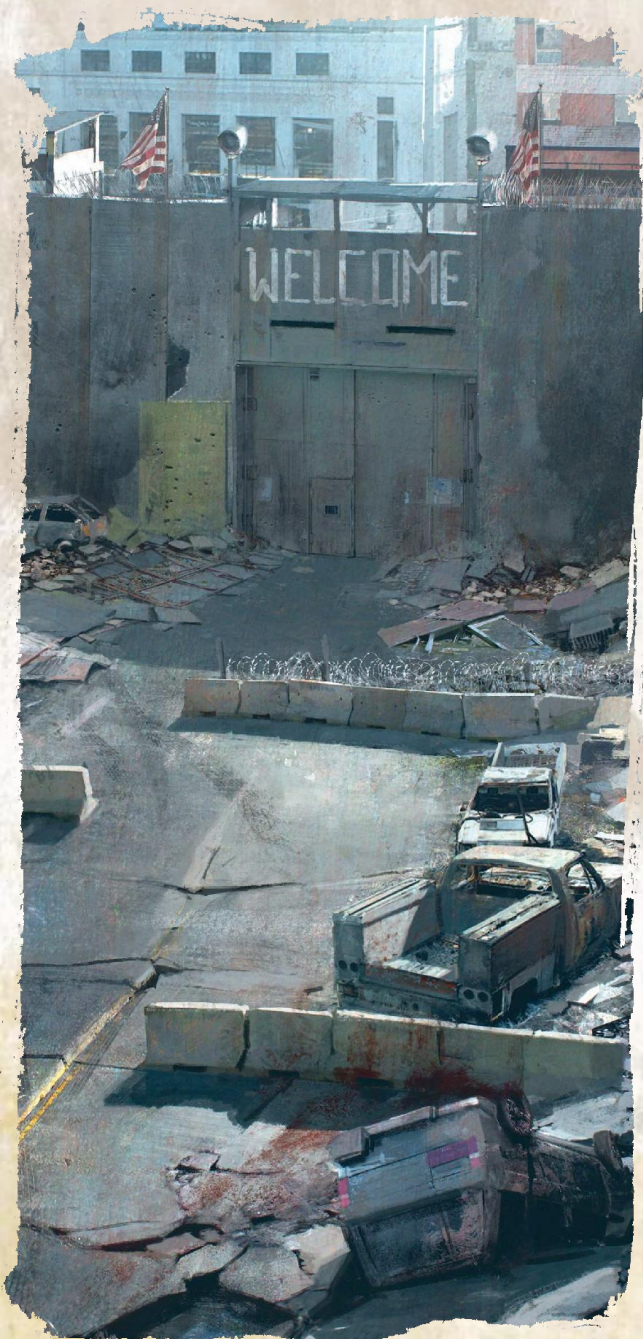
Il s'agit des centres de distribution de nourriture des zones de quarantaine, chaque district en possède au moins un. Les résidents munis de cartes de rationnement peuvent ainsi échanger une carte contre de la nourriture et de l'eau pour une journée pour une personne. La demande est élevée et les files d'attente peuvent être longues. Les banques alimentaires sont ouvertes tous les jours de 8h du matin jusqu'à 18h et sont gardées par des soldats en armes en permanence, à l'extérieur comme à l'intérieur.

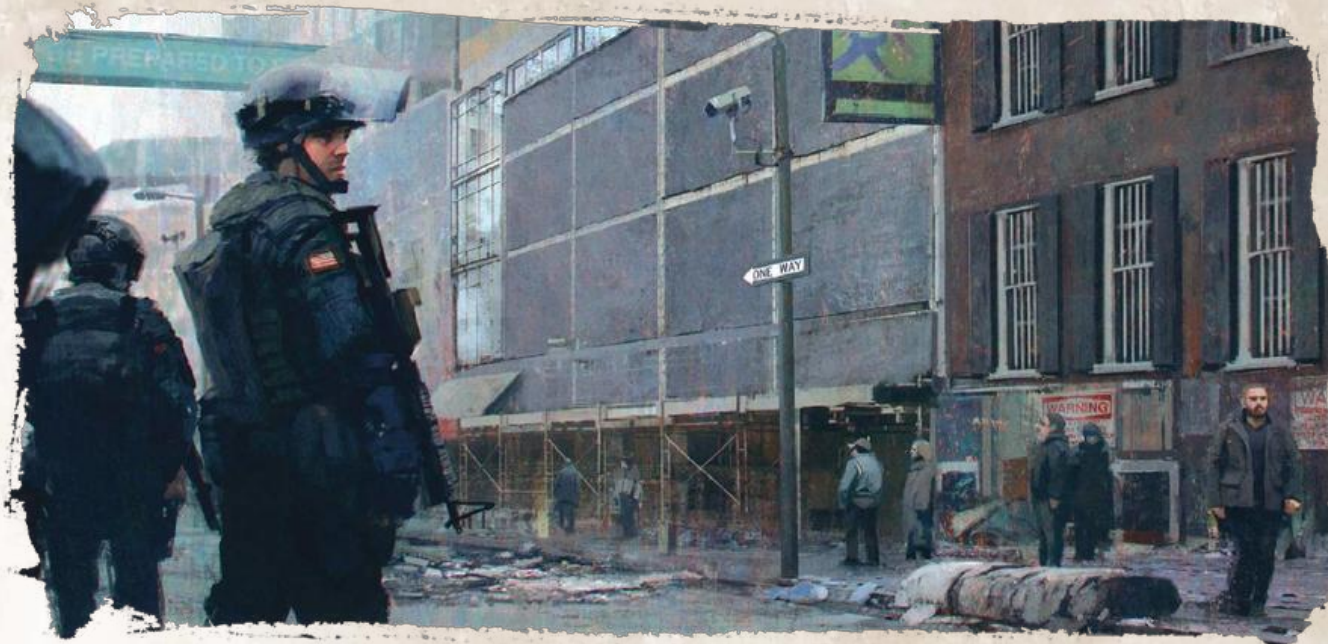
LES FERMES

À l'extérieur des zones de quarantaine se trouvent les fermes. Il s'agit là de la principale source de production de nourriture des ZQ. On y fait pousser des fruits, des légumes et on y élève des animaux divers destinés à la consommation. Une fois conditionnés, la nourriture est envoyée sous bonne garde par camions à la ZQ et distribuée aux banques alimentaires des différents districts.

LES CENTRALES NUCLÉAIRES

Lorsque la pandémie s'est déclarée, l'une des premières choses que fit l'armée fut de sécuriser les centrales nucléaires afin d'éviter qu'une catastrophe ne se rajoute à une situation déjà tendue. Sur la totalité des centrales du pays qui étaient actives avant la pandémie, seules seize sont encore en fonction. Celles qui étaient trop éloignées des villes sélectionnées en tant que ZQ furent arrêtées et démantelées. Plusieurs équipes d'ingénieurs ont dérouté l'énergie produite par ces centrales afin qu'elles alimentent en électricité de façon continue uniquement les secteurs où se trouvaient les zones de quarantaine actives, elles sont considérées comme des sites stratégiques sensibles et sont par conséquent hautement protégées grâce à un grand nombre de gardes armés présents sur le site.





LES RAFFINERIES DE PÉTROLE

Afin de maintenir son approvisionnement en carburant, la FEDRA a sécurisé trois grandes raffineries de pétrole, deux se trouvent au Texas et une en Louisiane. Le pétrole brute est extrait depuis des plateformes pétrolières se trouvant dans le Golfe du Mexique et expédié par bateaux jusqu'au continent. Une fois raffiné, le carburant est distribué aux ZQ via le réseau des routes inter-État.

LES CENTRES DE DÉTENTION

Lors du Confinement, le crime et la contrebande ont explosé, à tel point que l'armée dû se résoudre à prendre certaines mesures. Les résidents coupables de délits ou de crimes étaient au début enfermés dans des centres de détention gérées par l'armée. Ils furent très vite surchargés et n'ayant pas les moyens de nourrir tous les prisonniers pour du long terme, le gouvernement dû se résoudre à employer des méthodes plus drastiques. Grâce à la loi martiale en vigueur, le code pénal américain fut lourdement réformé et suite à ces ajustements tous les crimes de classe A à E furent dorénavant punis soit par le bannissement soit par la mort. La FEDRA compris très vite que l'armée n'était pas formée au maintien de l'ordre ou à l'investigation criminelle, elle créa alors un organisme civil de police, la Division Anti-Criminalité (*Anti Crime Taskforce*) ou ACTF, composée d'anciens policiers et d'agents fédéraux dont la mission était de combattre le crime organisé et la contrebande au sein des zones de quarantaine. Les centres de détention sont devenus avec le temps le QG de cette nouvelle force de police.

LES ZONES SÉCURISÉES

Autour des remparts des zones de quarantaine se trouvent des zones qui ont été entièrement nettoyées et débarrassées de la présence d'infectés par l'armée. Ces zones sécurisées abritent des camps militaires qui servent de terrains d'entraînement et de bases aux soldats chargés de patrouiller autour de la ZQ afin de s'assurer qu'aucune intrusion d'infectés ou de réfugiés ne se produise.

LES PENSIONNATS MILITAIRES

Après l'Insurrection, la FEDRA mis en place dans plusieurs ZQ des académies militaires où tous les orphelins à partir de douze ans devaient suivre un apprentissage obligatoire durant six ans dans le but de former une nouvelle génération de soldats loyaux aux idéaux de la FEDRA. Aujourd'hui, il ne reste plus que quatre de ces académies, situées à Boston, à Dallas, à Denver et à Kansas City.

LES HÔPITAUX

Les zones de quarantaine possèdent généralement un ou plusieurs bâtiments médicalisés dont la fonction est de prendre en charge les résidents blessés ou malades. Ces hôpitaux font également offices de laboratoires pharmaceutiques destinés à la fabrication de médicaments ou encore à la recherche. Les laboratoires sont considérés comme des sites sensibles et sont donc très sécurisés et contrôlés, bon nombre de gangs ont déjà essayé à plusieurs reprises de les dévaliser afin d'alimenter les marchés noirs des ghettos.

LES GHETTOS

Lors de la création des zones de quarantaine, certains districts sont tombés en décrépitude et sont devenus en l'espace de quelques années un véritable vivier pour les criminels en tout genre. Drogues, armes, contrebandes, combats clandestins, les ghettos représentent la face visible de cette criminalité qui s'étend comme un cancer. Ils sont la porte d'entrée du royaume souterrain des cartels. Afin d'avoir la paix et de protéger les autres districts, il arrive parfois que les agents de l'ACTF ferment les yeux sur ce qui se passe dans les ghettos et n'interviennent pas tant que les Membres des cartels ne dépassent les frontières invisibles qui ont été érigées par les deux camps. Certaines ZQ ne sont pas aussi complaisantes avec la criminalité et mènent de véritables guerres, comme à Chicago, à Atlanta ou bien à Dallas, où les rivalités entre cartels sont devenues un véritable problème et font chaque année plusieurs dizaines de victimes collatérales.



LES PROTOCOLES DE SÉCURITÉ

La vie dans les zones de quarantaine est faite de routines. Chaque jour, dès que sonne la fin du couvre-feu, les résidents qui ont des tâches assignées se réveillent et se préparent pour le travail. Chaque entrée et chaque sortie de district est contrôlée, des soldats patrouillent également dans les districts, afin de veiller à la sécurité de tous et prévenir de toute infraction. Chaque personne doit présenter sa carte de résident si elle veut espérer sortir du district dans lequel elle a été assigné. Chaque jour, les Unités de Contrôle Virologique (VCU) mènent des contrôles sanitaires aléatoires où les résidents sont soumis au scanner virologique afin de vérifier s'ils n'ont pas développé l'infection, tout individu positif est exécuté et incinéré sur place, sans aucune exception.

L'ACCÈS À L'INFORMATION

Avant l'Insurrection, la presse écrite, la radio et les journaux d'information fonctionnaient au ralenti, il était difficile d'obtenir des informations sur la situation des autres zones de quarantaine et c'était encore plus compliqué si cela concernait l'infection cérébrale par Cordyceps. La presse devait se contenter des communiqués officiels du gouvernement, dont le manque de transparence a été une très grande source de critique. Lorsqu'en 2023 la FEDRA renversa le gouvernement et pris le contrôle des zones de quarantaine, elle démantela les différents organes de presse encore existants et les regroupa en un seul et unique organisme, mis sous son contrôle, devenant un outil de propagande. Le Réseau d'Informations Central était né. Depuis une station-radio située dans les quartiers militaires, des journalistes déversent des bulletins d'informations approuvés par la FEDRA à travers des haut-parleurs répartis dans toute la ZQ afin de diffuser aux résidents les actualités locales ainsi que des informations notables sur les autres zones de quarantaine. La station émet non-stop de 9h du matin jusqu'à 20h, après quoi elle diffuse durant le couvre-feu des playlists de musiques enregistrées.

CRIMES, JUSTICE & LOIS

Le système pénal américain était déjà sévère mais avec la mise en application de la loi martiale il s'est durci plus encore. Bien que la majorité des condamnations soit pour des infractions ou des délits mineurs, on compte tout de même plus d'une cinquantaine d'exécutions ou de bannissements par an dans chaque zone de quarantaine.



CRIMES DE CLASSE A À E

<i>Agression sexuelle/ Viol</i>	<i>Mort</i>
<i>Contrebande</i>	<i>Bannissement</i>
<i>Contrefaçon</i>	<i>Bannissement</i>
<i>Corruption</i>	<i>Bannissement</i>
<i>Incendie volontaire</i>	<i>Mort</i>
<i>Meurtre avec préméditation</i>	<i>Mort</i>
<i>Meurtre sans préméditation</i>	<i>Bannissement</i>
<i>Mise en danger de la vie d'autrui</i>	<i>Bannissement</i>
<i>Sédition</i>	<i>Mort</i>
<i>Terrorisme</i>	<i>Mort</i>
<i>Traffic d'armes</i>	<i>Mort</i>
<i>Traffic d'êtres humains</i>	<i>Mort</i>
<i>Traffic de stupéfiants</i>	<i>Mort</i>
<i>Vol avec violence</i>	<i>Bannissement</i>

LA COUR DE JUSTICE DE LA FEDRA

La justice dans les zones de quarantaine est rapide et sans aucun appel. Les accusés sont amenés devant un juge qui préside les débats où un procureur œuvre pour l'accusation et un avocat représente la défense. Leurs arguments et les preuves sont ensuite examinés par un jury de douze personnes, six résidents et six militaires, sélectionnés aléatoirement. Le jury décide ensuite à l'unanimité du verdict. La plupart du temps l'instruction d'un procès dure moins d'une semaine et une fois la sentence prononcée, elle est pratiquement appliquée immédiatement. Lorsque le condamné d'un crime est mineur au moment des faits, il est généralement mis en détention jusqu'à sa majorité. Une fois légalement adulte, la peine initialement requise est appliquée. La FEDRA peut également offrir à un condamné mineur le choix entre purger sa peine ou bien intégrer l'une de ses quatre académies militaires, s'il choisit de rejoindre l'armée, il est alors immédiatement transféré dans une autre ZQ afin d'y rejoindre son pensionnat militaire.

Bannissement : les résidents ou personnels militaires ayant été reconnu coupables sont immédiatement chassés à jamais de la zone de quarantaine. On leur confie le strict minimum (lampe torche, matériel de bivouac) ainsi qu'assez de rations et d'eau pour tenir trois jours avant d'être escortés hors des limites de la ZQ. Pour beaucoup de résidents, le bannissement peut être considéré comme un substitut à la peine de mort car peu de survivants ayant longtemps vécu dans une ZQ sont désormais capables de survivre seuls dans le No man's land, ils sont généralement tués par des infectés moins d'une journée après leur bannissement ou bien abattu par des patrouilles en essayant de revenir dans la zone de quarantaine.

Mort : pour les crimes les plus graves, il n'y a qu'une seule sentence, la mort. Les résidents reconnus coupables sont alors amenés à l'extérieur de la ZQ dans l'une des zones sécurisées afin d'y être pendu. La famille ou les proches des condamnés ne sont pas autorisés à assister aux exécutions. Le corps est ensuite rapatrié dans la zone de quarantaine après son autopsie où il est pris en charge par ses proches et est enterré au cimetière public. Si le condamné est reconnu coupable d'actes de terrorisme ou de sédition, ou encore si le corps du défunt n'est pas réclamé par la famille, le cadavre est immédiatement incinéré sur place juste après son autopsie.

Travaux forcés : cette sanction est uniquement appliquée pour les délits et les infractions, les peines sont cumulatives et sont toujours assorties d'un emprisonnement de courte durée dans un centre de détention. Les condamnés doivent travailler en dehors des ZQ, de 8h à 17h à l'entretien et à la réparation des remparts ou encore des routes, sous une surveillance armée. Cela peut être dangereux dans la mesure où certains travaux peuvent s'effectuer dans des zones non-sécurisées, pouvant être des repères d'infectés. Une fois la peine effectuée et si elle était supérieure ou égale à 30 jours, la libération se fait avec une mise à l'épreuve de cinq

ans, si le résident récidive avant le terme de la mise à l'épreuve alors la peine de la seconde condamnation est automatiquement doublée. Dans le cas où un résident serait condamné plus de cinq fois pour un délit ou une infraction en moins d'un an, une nouvelle condamnation implique un bannissement automatique et immédiat.



INFRACTIONS & DÉLITS MINEURS	
<i>Agression/ Coups et blessures</i>	<i>7 jours</i>
<i>Ivresse sur la voie publique</i>	<i>1 jour</i>
<i>Maltraitance envers les animaux</i>	<i>60 jours</i>
<i>Maltraitance envers un mineur</i>	<i>90 jours</i>
<i>Possession de stupéfiants</i>	<i>120 jours</i>
<i>Prostitution</i>	<i>30 jours</i>
<i>Recel d'objets volés</i>	<i>90 jours</i>
<i>Refus d'obtempérer</i>	<i>3 jours</i>
<i>Refus de participer travaux obligatoires</i>	<i>30 jours</i>
<i>Violation du couvre-feu</i>	<i>5 jours</i>
<i>Vol</i>	<i>180 jours</i>

LES GARDIENS DU SYSTÈME

Afin de garder le pouvoir et le contrôle des zones de quarantaine, la FEDRA a divisé ses effectifs en plusieurs sections, chacune supervisée par des Officiers supérieurs.



La Division Anti-Criminalité (ACTF) : créée peu de temps après le Confinement, l'ACTF est le service de police de la FEDRA. Ces agents ont été formés à l'investigation et à la lutte contre la criminalité par d'anciens policiers et des agents fédéraux. Ils sont chargés d'enquêter sur les différents méfaits commis dans les zones de quarantaine. Ils recherchent des preuves, procèdent à des auditions et des interrogatoires ainsi qu'à des arrestations, afin d'inculper les responsables d'un crime qui seront ensuite présentés devant la justice implacable et expéditive de la FEDRA.



L'Infanterie : cette branche regroupe la grande majorité des effectifs de la FEDRA. Les Soldats ont des fonctions multiples, ils sont chargés de la sécurité et de la défense de la zone de quarantaine à l'intérieur et en dehors de ses murs, cela comprend les patrouilles, la fouille de résidents aux points de contrôle des districts ou le contrôle aléatoire d'identité. Ils ont également pour mission de sécuriser les scènes de crime et d'épauler les agents de l'ACTF lors d'arrestations ou de descentes dans les ghettos.



L'Unité de Contrôle Virologique (VCU) : le rôle des membres de cette unité est simple, patrouiller dans les districts et soumettre les résidents à des contrôles sanitaires afin de détecter la présence de l'infection cérébrale par Cordyceps. Ils sont munis d'un scanner virologique de seconde génération, permettant de détecter la présence de l'infection en le passant sur la nuque, le scanner est assez sensible pour détecter la présence du champignon dans un organisme vivant après un développement de six heures. Les résidents négatifs sont remerciés pour leur coopération tandis que ceux qui se retrouvent positifs sont immédiatement abattus sur place avant d'être incinérés. Les corps sont ensuite récupérés par camion et réduit en cendre à l'extérieur de l'enceinte de la ZQ. Les membres du VCU sont craints par la plupart des résidents des zones de quarantaine, la plupart les fuit comme la peste, de peur d'être contrôlé et d'obtenir un faux positif au scanner. Étant donné leur rôle au sein des zones de quarantaine, les membres du VCU sont surveillés et subissent des évaluations psychiatriques mensuelles, un bon nombre d'entre eux finissent sous antidépresseurs ou bien se suicident après quelques années. Ils ont une mission ingrate, mais il faut bien que quelqu'un la fasse.



L'Unité d'Intervention Tactique (TIU) : formés par d'anciens membres des forces spéciales, les membres de la TIU regroupent l'élite des forces combattantes de la FEDRA, composés de tireurs d'élite, d'experts en démolition et en infiltration. Ils ne sont déployés que pour des missions à haut risque comme les prises d'otages, la lutte anti-terroriste ou la lutte antigang. La FEDRA utilise également les membres de la TIU lors d'opérations spéciales en dehors des ZQ afin d'éliminer des cibles spécifiques, comme des chefs de gang ou bien des leaders de communautés autonomes qui mettraient en péril la sécurité des zones de quarantaine. Les Membres des cartels les ont surnommés les *escadrons de la mort*, car lorsqu'ils sont en opération sur le terrain ils ne font généralement pas de quartier.



Le Corps de Recherche Scientifique (SRC) : la SRC est la branche scientifique de la FEDRA, elle est divisée en trois sections distinctes, tout d'abord la Division Technique et Innovation (TID) dont les membres sont des ingénieurs, responsables de la création de technologies susceptibles d'améliorer la sécurité des ZQ, comme les scanners virologiques ou bien les drones de surveillance, vient ensuite la Division de Recherche Médicale (MRD), composés de biologistes et de généticiens qui sont chargés d'étudier la progression du Cordyceps dans les zones non-sécurisées autour des ZQ et enfin la Division Stratégique de Construction (SCD), chargée de l'entretien, de la sécurisation et de la construction de fortifications à l'intérieur et à l'extérieur des ZQ. Avec la section administrative, la SRC est la branche de la FEDRA où le nombre de civils est le plus élevé.



L'ENNEMI INTÉRIEUR

Lorsque la FEDRA créa les zones de quarantaine pour d'accueillir les populations non-infectées, les enceintes furent bâties afin d'empêcher les intrusions venues de l'extérieur et les protocoles furent pensés pour sécuriser les résidents, cependant, la FEDRA n'a pas pensé que le danger pourrait également venir de l'intérieur. Avec la mise en place du Confinement, la contrebande explosa et la demande surpassa très vite l'offre. Des cartels se formèrent et se firent la guerre pour s'approprier les voies de transport vers l'extérieur. Pour chaque tunnel découvert et fermé par les agents de l'ACTF, deux autres font leur apparition. C'est une lutte permanente contre un ennemi qui devient de plus en plus avide et de plus en plus malin.

LES CARTELS DES ZONES DE QUARANTAINES

Le monde du crime dans les ZQ est très hiérarchisé et possède ses propres codes. Un cartel est dirigé par un caïd qui nomme plusieurs capos, chacun implanté dans un ou plusieurs districts et contrôlant différents types de marché. Chaque cartel cherche à prospérer et à devenir plus influent et plus puissant que son rival, il arrive parfois que certaines organisations collaborent entre-elles afin de se partager équitablement un juteux marché, mais le plus souvent les cartels sont en guerre ouverte les uns contre les autres, au grand malheur des résidents des ZQ qui sont bien souvent les premières victimes de leurs conflits sanglants. Les agents de l'ACTF ont fort à faire pour combattre le crime dans les ghettos.

La drogue : les cartels qui gèrent la distribution et la fabrication de drogue sont les plus puissants et les plus influents des ZQ. Très bien organisés et armés, ils possèdent des voies de contrebande sécurisées afin d'acheminer leurs produits au nez et à la barbe des agents de l'ACTF. La drogue représente un énorme marché et les consommateurs ne manquent pas, c'est pourquoi les

cartels n'hésitent pas une seconde à avoir recours à la violence pour se débarrasser de leurs concurrents. Les laboratoires de fabrication sont généralement localisés à l'extérieur des ZQ pour plus de sécurité.

DROGUES	PRIX
Marijuana	3 pour 5 grammes
LSD	4 par buvard
Antidouleurs	25 par boîte de 30 cachets
Opium	8 par dose
Méth	5 par dose

La prostitution : un autre marché en pleine expansion est la prostitution. L'exploitation sexuelle d'autres êtres humains n'est pas morte avec la venue de la pandémie, bien au contraire, les ghettos regorgent d'établissements où des jeunes filles et garçons à peine sortis de l'adolescence sont contraints à se prostituer afin de pouvoir survivre. Même lorsque l'ACTF arrive à fermer l'un de ces bordels, un autre ouvre pratiquement aussitôt. La clientèle est très variable, allant du résident lambda au haut fonctionnaire de la FEDRA. Au prix de 10 cartes de rationnement pour 30 minutes, vous pouvez pratiquement tout demander à ces pauvres gosses, sachant que 80% de ce qu'ils touchent retombe dans les poches du cartel.

La corruption : les cartels ont recours à la corruption à petite ou grande échelle. Ils échangent des objets rares venus du No man's land ou bien de l'or afin de se payer les services d'agents de la FEDRA pour qu'ils ferment les yeux sur leurs trafics ou pour obtenir des informations. Il va sans dire que les agents de l'ACTF ont exactement recours aux mêmes méthodes avec certains criminels indépendants afin d'avoir des renseignements sur ce qui se passe dans le monde du crime organisé. La corruption est un vrai problème et touche toute la hiérarchie de la FEDRA.



Les tunnels de contrebande : ceux qui connaissent des chemins souterrains permettant de rejoindre l'extérieur des zones de quarantaine sont devenus des rois. La plupart des cartels des ZQ possèdent leurs propres tunnels, les moins chanceux sont obligés de payer une taxe pour pouvoir faire transiter leurs marchandises par ces passages, qu'il s'agisse d'objets venus du No man's land ou bien de personnes. Les tunnels de contrebande sont généralement d'anciennes lignes de métro ou des réseaux d'égout, ils peuvent s'avérer extrêmement dangereux car ils grouillent bien souvent de spores de Cordyceps et d'infectés. Les agents de l'ACTF passent une bonne partie de leur temps à rechercher et à condamner ces tunnels.

Le racket et l'extorsion : l'une des activités des cartels est le racket des habitants des ghettos. Il leur est imposé une taxe de « protection » de 5 cartes de rationnement par mois et par habitants. Évidemment, ceux qui refusent de payer sont libres de le faire mais généralement, ils sont frappés de malencontreux accidents peu de temps après. Les agents de l'ACTF sont au courant de cette procédure mais ne peuvent rien faire sans preuve, aucun résident ne désire témoigner par peur de représailles.

Les faussaires : la contrefaçon de cartes de rationnement ou bien de cartes de résidents sont des business très lucratifs et ça les cartels l'ont bien compris. La plupart des faux sont grossiers et faciles à détecter grâce à la lumière ultra-violet mais les faux de bonne facture donnent bien du fil à retordre aux agents de l'ACTF. Un lot de 10 fausses cartes de rationnement s'échange dans le ghetto contre 2 vraies cartes, pour une carte de résident, il faut compter entre 25 et 100 cartes de rationnement suivant la qualité.

Les gros bras : les ghettos ne manquent pas de volontaires pour faire partis des cartels. Les gros bras forment la majorité des effectifs du crime organisé, ils sont les muscles qui servent de gardes du corps ou bien soldats. Ce sont souvent des pauvres types cherchant à se

faire de l'argent facile, leur loyauté se monnaie entre 5 à 20 cartes de rationnement par semaine. À ce prix-là, aucun boulot n'est trop sale pour eux.

Les tueurs à gage : les cartels font très souvent appels à des professionnels pour régler un problème plutôt que d'utiliser leurs propres hommes lorsqu'il s'agit d'éliminer le chef d'un cartel rival, un témoin gênant ou bien un enquêteur de l'ACTF un peu trop zélé. Il s'agit d'assassin sans le moindre état d'âme, souvent d'anciens soldats devenus mercenaires. Le prix dépend de la cible mais généralement ces tueurs prennent au minimum 50 cartes de rationnement en guise de paiement. Les cartels les plus puissants font généralement appels à des tueurs extérieurs à leur ZQ afin qu'on ne puisse pas remonter jusqu'à eux.

Les marchands d'armes : bien que très peu nombreux, les marchands d'armes peuvent fournir pratiquement n'importe quelles armes à feu ou matériel militaire à qui peut payer. Ils ne sont pas très regardant sur leur clientèle, du moment que celle-ci a les moyens de se payer leurs produits. Il est très fréquent qu'un même marchand d'armes fournisse deux gangs qui sont en guerre. La plupart des armes achetées sur les marchés noirs des ghettos sont issues d'armurerie ou de bases militaires qui ont été pillées durant la pandémie. Les marchands d'armes se font généralement payer en lingots or, chaque lingot représente 150 en cartes de rationnement.

Les marchés noirs : les marchés noirs des ghettos représentent la face visible de l'économie parallèle des zones de quarantaine. Ici vous pouvez tout obtenir, des pièces pour appareils électroniques et informatiques, des DVD et des CD, des livres, des magazines ou tout autre objet issu de la contrebande, mais également de la drogue ou des armes. Vous pouvez aussi assister à des combats et prendre des paris, les cartels touchant une commission sur la moindre transaction effectuée. Les marchés noirs sont de vraies mines d'or pour qui sait chercher.



LES GANGS INDÉPENDANTS

Il existe également dans les zones de quarantaine des criminels qui ne sont affiliés à aucun cartel. Ces indépendants travaillent généralement seuls ou en duo, mais il arrive parfois qu'ils se regroupent en petits gangs très spécialisés de cinq à dix personnes, et exercent le vol, le recel, la contrebande de biens et de personnes ou encore la contrefaçon. Malgré la liberté que leur offre leur indépendance vis-à-vis des cartels, ils sont obligés de leur reverser environ 25% de leur gain pour qu'ils puissent travailler tranquillement sur leur territoire, mais il arrive souvent que certains gangs refusent de jouer le jeu et une chose est certaine, les cartels ont horreur qu'on leur dise non. Quand cela arrive, ils font comprendre à tout le monde qui est le patron. Généralement les corps des réfractaires ne sont jamais retrouvés. Pris entre les cartels et l'ACTF, la plupart des gangs indépendants font profil bas et essayent de survivre comme ils le peuvent en attendant qu'une opportunité se présente et redistribue les cartes sur la grande table du pouvoir.

Les indics : les agents de l'ACTF font appels à des informateurs afin qu'ils soient leurs yeux et leurs oreilles dans les ghettos. C'est un boulot dangereux et mal rémunéré. Les indics sont souvent des criminels indépendants que les agents de l'ACTF font chanter afin qu'ils travaillent pour eux, ils ferment les yeux sur leurs petites magouilles en échange de renseignements sur les gros poissons. Personne n'aime les indics et encore moins les cartels, ceux qui sont démasqués ont droit un traitement très spécial, leur cadavre est soumis à une mise en scène macabre afin de servir d'avertissement aux autres. Il arrive également que les caïds contrôlant les cartels donnent parfois des renseignements à l'ACTF uniquement dans le but de faire tomber un concurrent.

LES DANGERS EXTÉRIEURS

Comme si les infectés ne représentaient pas déjà un problème suffisamment grave, la FEDRA doit également composer avec les différentes factions extérieures aux ZQ qui attaquent ses convois ou encore ses avant-postes dans le No man's land. Ces groupes armés ne sont pas aussi bien organisés que les cartels mais ils restent tout de même une nuisance sérieuse qu'il faut gérer.

LES HIGHWAYMEN

De tous les dangers qui peuvent être rencontrés sur les routes du No man's land, les Highwaymen sont très certainement les plus fréquents. Il s'agit de gangs de motards, les plus influents d'entre eux formaient déjà des groupes de hors-la-loi bien avant la pandémie, ils écument les routes inter-États et ont fait des attaques de convois ou de personnes leur spécialité. Depuis plusieurs années, ils sont devenus un véritable fléau, ils attaquent les convois de ravitaillement et ne laissent que des cadavres derrière eux. C'est en parti à cause d'eux que la FEDRA a installé des avant-postes tous les 300 km le long des routes principales afin de patrouiller et surveiller les itinéraires. Bien armés et extrêmement mobiles, les Highwaymen se partagent un vaste terrain de chasse, composé du réseau routier de la FEDRA et des États qu'il traverse. Les Highwaymen sont répartis en une demi-douzaine de gangs eux même divisés en plusieurs chapitres de taille variable, installés le long des six grandes routes du No man's Land. Lorsqu'une patrouille de la FEDRA croise des Highwaymen, les ordres sont simples, pas de quartier.





Les Fallen BoyZ : originaires du Missouri, les Fallen BoyZ étaient déjà des hors-la-loi avant que le Cordyceps ne se répande sur le monde, vivant de trafics d'armes et de drogues. Durant la pandémie, ils se sont regroupés dans la ville de Saint-Louis, capitale de l'État, alors abandonnée et ont commencé à fortifier leur refuge. Plus tard, quand la FEDRA a commencé à nettoyer certaines autoroutes inter-États, ils ont commencé à attaquer les convois de ravitaillement et vivent de cette façon depuis. Les Fallen BoyZ ont fait de la Route 40 leur territoire. Depuis leur forteresse dans la ville de Saint-Louis, ils se sont étendus sur tous les États traversés par la Route 40 et ont créé une douzaine de Chapitres de taille variable. Afin de se diversifier, les Fallen BoyZ se sont également associés aux cartels de Kansas City afin de protéger leur convois d'armes ou de drogue et les faire transiter vers d'autres zones de quarantaine se trouvant sur la Route 40, ce deal leur a permis de devenir l'un des plus puissants groupes de Highwaymen du No man's land. Durant leur extension, les Fallen BoyZ se sont faits de nombreux ennemis, la FEDRA en particulier, ainsi que d'autres groupes de Highwaymen qui ont tenté de prendre une part de leur gâteau, ces derniers ont pour la plupart disparut ou bien été incorporé à leur gang. Ils ont su quand il le fallait forger des alliances avec d'autres gangs, comme les Sons of No One du Colorado avec qui ils partagent équitablement les raids le long des croisements de la Route 50 et de la Route 40. Le grand rival des Fallen BoyZ est le gang des Berserkers, des fous sanguinaires accros à la méthamphétamine originaires du Nevada.

FALLEN BOYZ

Dirigeant : Orson Creed.

Effectifs : 340

Zones d'influence : la Côte Pacifique, le Midwest, les Rocheuses.

Allié(s) : Sons of No One.

Ennemi(s) : Berserkers, Los Culebras.



Les Berserkers : de tous les groupes de Highwaymen, les Berserkers sont très certainement les plus dangereux et les plus imprévisibles. Ils sont formés de tueurs sanguinaires accros aux stéroïdes et à la méthamphétamine, ils ont revendiqué la Route 66 comme étant leur terrain de chasse privé, massacrant tous ceux qui croisent leur route. Adoptant un look très proche des films post-apocalyptiques des années 1980, coiffés de crêtes multicolores, de masques en acier et de chaînes à pointes, les Berserkers arpentent le bitume à la recherche de proies, non pas pour les dépouiller mais pour exercer sur eux leur soif insatiable de violence. Les Berserkers sont totalement fous et rêvent de mettre le monde à feu et à sang, ils ont même tenté à plusieurs reprises d'attaquer et de faire exploser la centrale nucléaire de Callaway dans le Missouri, ce qui leur a valu d'entrer directement en conflit avec les Sons of No One et les Fallen BoyZ. Malgré leur manque flagrant d'organisation, la FEDRA considère les Berserkers comme une menace à ne pas sous-estimer. Depuis leur laboratoire de Las Vegas, ils fabriquent la méthamphétamine la plus pure du No man's land qu'ils revendent aux différents cartels des zones de quarantaine des Rocheuses et des Terres Désolées en échange d'armes et d'équipement divers. Récemment, ils ont passé un deal avec la famille Gandolfini, le cartel le plus puissant du No man's land qui contrôle l'ensemble du crime organisé des ZQ du Midwest afin de protéger leurs convois de marchandises illégales le long de la Route 66, ce qui leur a permis de s'étendre et de faire d'eux l'un des gangs les plus puissants du No man's land.

BERSERKERS

Dirigeant : Lord Asmodeus.

Effectifs : 475

Zones d'influence : la Côte Pacifique, le Midwest, les Rocheuses, les Terres Désolées.

Allié(s) : aucun.

Ennemi(s) : Fallen BoyZ.



Los Culebras : ils n'étaient au départ qu'un cartel mexicain parmi d'autres. Originaires de la ville de Nuevo Laredo située à la frontière avec le Texas, leurs domaines d'expertise étaient le trafic d'êtres humains et de drogue, la prostitution et les kidnappings. Lorsque l'infection s'est propagée au Mexique vers la fin de l'Été 2013, Los Culebras profitèrent du chaos et monnayèrent à prix d'or leurs services afin de faire passer la frontière à des milliers de réfugiés qui tentaient de fuir la pandémie, beaucoup d'entre eux furent abattus par l'armée américaine. Durant le Confinement, plusieurs membres du gang ont réussi à traverser la frontière et se sont établis dans la petite ville de Los Arcos au Texas, alors abandonnée et se sont réorganisés. Suivant l'exemple des gangs de bikers qui sévissaient de long des routes, Los Culebras se sont étendu le long de la Route 35 traversant les États-Unis du Sud au Nord et ont repris leurs activités de passeurs en s'associant avec des Pirates qui font transiter des survivants ou de la drogue par le Rio Grande jusqu'à la zone de quarantaine d'Albuquerque dans le Nouveau-Mexique. En essayant d'étendre leur territoire jusqu'au Midwest, Los Culebras se sont confrontés à deux autres gangs de Highwaymen, les Fallen BoyZ et les Sons of No One avec qui ils sont entrés en guerre sur les croisements des Routes 40 et 50. La FEDRA les considère comme une menace sérieuse et a déjà mené plusieurs opérations dans le No man's land afin d'éliminer les têtes du réseau, pour autant, les militaires considèrent les Berserkers ou les Fallen BoyZ comme des menaces plus importantes.

LOS CULEBRAS

Dirigeant : Javier Mendes Cortez.

Effectifs : 360

Zones d'influence : les Terres Désolées, le Midwest.

Allié(s) : aucun.

Ennemi(s) : Sons of No One, les Fallen Boyz..



Les Sons of No One : ce gang de Highwaymen est un cas à part, il est exclusivement composé de vétérans de l'armée et de déserteurs de la FEDRA. Historiquement, les Sons of No One sont originaires de Fort Collins dans le Colorado, à une centaine de kilomètres au Nord de Denver. Ce gang fut créé par Jason Barnett et par plusieurs membres de son unité à leur retour d'Afghanistan en 2010. Voyant que l'armée les avaient laissé tomber, ils se sont regroupés pour former un gang de motards spécialisés dans les attaques de fourgons blindés et étaient plutôt doués. Lorsque la pandémie s'est déclarée aux États-Unis et a commencé à se répandre, le gouvernement a envoyé l'armée afin d'évacuer les habitants des villes pour les reloger dans les zones de quarantaine. Plutôt que de suivre l'armée, les Sons of No One sont restés en arrières et se sont cachés. Après les bombardements, ils sont retournés à Fort Collins et ont pris position dans un garage dans l'Est de la ville. Durant le Confinement ils sont allés piller plusieurs bases militaires et dépôts de munitions qui avaient été laissés à l'abandon, et une fois bien équipés ils ont commencé leurs activités de Highwaymen sur la Route 40 en prenant exclusivement pour cible les convois de la FEDRA. Durant leur existence, les Sons of No Ones ont réussi à recruter plusieurs dizaines de soldats de la FEDRA mais c'est devenu plus difficile avec le temps, les nouvelles générations de soldats sortis des académies militaires sont maintenant bien trop endoctrinés pour leur proposer de désertir, obligeant les Sons of No One à recruter parmi les groupes de Bandits.

SONS OF NO ONES

Dirigeant : Jason Barnett.

Effectifs : 283

Zones d'influence : les Rocheuses, le Midwest, la Côte Est.

Allié(s) : Fallen BoyZ

Ennemi(s) : Berserkers, Los Culebras.



La White Legion : ce gang de bikers originaires de Springfield dans le Massachussetts étaient déjà des hors-la-loi bien avant la pandémie. La White Legion regroupait des suprématistes blancs ultraviolents proches de la Fraternité Aryenne et faisait dans le trafic de drogue et le trafic d'armes. Lorsque l'infection a atteint la Côte Est, la ville de Springfield ne fut pas épargnée et l'armée évacua la population, les membres de la White Legion en ont profité pour piller les quartiers riches qui avaient été abandonnés avant de partir vers l'Ouest. Après que la ville ait été bombardée, ils sont revenus dans une Springfield totalement en ruine et se sont retranchés dans le Walmart Supercenter au Nord-Est de la ville. Durant le Confinement, ils ont commencé à attaquer les convois de la FEDRA de la Route 20 qui faisaient des navettes régulières entre les zones de quarantaine de l'Ouest et celle de Boston. Ils se sont très rapidement étendus le long de la Route 20 jusqu'à la Côte Pacifique et ont recruté à tour de bras, la grande majorité de ces survivants ne l'ont pas fait par idéologie mais bel et bien pour survivre. On trouve des Chapitres de la White Legion dans pratiquement tous les États traversant la Route 20, ce qui en fait le plus grand gang de Highwaymen du No man's land. La White Legion s'est très vite retrouvée en conflit avec Los Culebras et les Black Hornes, les accrochages aux croisements des Routes 35 et 90 sont extrêmement fréquents. Leur idéologie raciste s'est répandue dans la ZQ de Cleveland où ils ont trouvé de nombreux sympathisants parmi les cartels locaux et les résidents.

WHITE LEGION

Dirigeant : Derek Pike.

Effectifs : 730

Zones d'influence : la Côte Est, le Midwest, les Rocheuses, la Côte Pacifique.

Allié(s) : aucun.

Ennemi(s) : Los Culebras, Black Hornes.



Les Black Hornes : exclusivement composés de nationalistes amérindiens originaires de la réserve indienne de Pine Ridge dans le Dakota du Sud, les Black Hornes forment un gang de Highwaymen à part. Lorsque l'infection cérébrale par Cordyceps a commencé à se répandre dans la réserve de Pine Ridge et que la FEDRA a débuté les évacuations, une communauté d'irréductibles menée par Chayton Whitebird a refusé de partir et est resté dans la petite ville rurale de Wamblee. Après les bombardements des villes, les habitants de Wamblee se sont très vite aperçus que la très large majorité des infectés se trouvant dans l'État était surtout concentrée dans les zones urbaines, ce qui leur permis d'ériger des remparts tout autour de la ville. Les Black Hornes ont commencé leurs activités de Highwaymen durant le Confinement et attaquaient tous les voyageurs qu'ils croisaient sur la Route 90 afin de les dépouiller de leurs biens, pour eux il ne s'agissait pas de vole mais bien de réappropriations et de réparations pour tout ce que l'Homme blanc avait fait subir au peuple Sioux. Ils se sont très vite rendu compte que les convois de la FEDRA possédaient le meilleur butin. Ils sont d'ailleurs entrés en guerre contre les suprématistes blancs de la White Legion ainsi qu'avec les gangs mexicains de Los Culebras sur les croisements des Routes 20 et 35, détruisant leurs convois de drogues à destination des zones de quarantaine. Les Black Hornes ne font aucun trafic et leurs attaques n'ont qu'un seul but, préserver autant que possible les leurs et prospérer afin de créer une nouvelle nation Sioux dans le No man's land.

BLACK HORNES

Dirigeant : Chayton Whitehorse

Effectifs : 233

Zones d'influence : le Midwest, les Rocheuses, la Côte Pacifique.

Allié(s) : aucun.

Ennemi(s) : White Legion, Los Culebras.



LES DREADERS

La vie dans le No man's land est souvent difficile et cruelle. Par désespoir, certains survivants se tournent en ultime recours vers le cannibalisme pour survivre. D'autres en revanche ont totalement embrassé ce mode de vie et se sont transformés en prédateurs avides de chair humaine. Les Dreaders faisaient autrefois partis des milliers de résidents de la ZQ de la Nouvelle Orléans qui ont été abandonnés par la FEDRA lorsque celle-ci a été frappé par un ouragan et inondé en 2021. Rendus fous par la faim, ils ont totalement abandonné ce qu'il leur restait d'humanité et se retournés les uns contre les autres, dévorant les plus faibles d'entre eux avant de finalement quitter la Louisiane et de se disperser dans les Terres Désolées et dans la région des Rocheuses. Depuis, ils attaquent tout ce qu'ils trouvent, les animaux comme les autres survivants. Divisés en plusieurs clans de taille variable, ils ont régressé et adopté un mode de société tribal et primitif, où seule prime la loi du plus fort. Ils sont plus proches de bêtes enragées que de véritables êtres humains, ils altèrent leur apparence, peignent et scarifient leur peau et se liment les dents afin qu'elles soient tranchantes comme des rasoirs.



Les Dreaders sont déments, pervers et cruels. Ils ne se contentent pas de simplement vous tuer et de vous dévorer, ils leur arrivent très souvent de violer à mort ou de torturer leurs victimes juste par pure cruauté. Ils utilisent les os de leurs proies pour se fabriquer des armes ou des trophées et découpent leur peau afin de se confectionner des vêtements. La FEDRA considère cependant les Dreaders comme un danger mineur, en effet ils ne sont pas assez bien organisés ou assez bien équipés pour attaquer avec efficacité des patrouilles ou encore des convois, bien que cela ne les arrêtent pas pour autant. Les Dreaders restent tout de même une menace terrifiante et bien réelle pour n'importe quel autre groupe de survivants.

La famille Mercer : il existe également dans le No man's land plusieurs groupes d'opportunistes qui pratiquent le cannibalisme de manière plus ou moins régulière, survivant au jour le jour et traquant sans merci tout ce qui peut se présenter à eux. Les Mercer font partis de ces cannibales itinérants. Sillonnant les Terres Désolées à bord d'un camping-car délabré, cette famille de dégénérés est dirigée par le patriarche Randall Mercer et se compose de ses deux frères, Teddy et Larry, ainsi que de sa femme Clarissa et de leur quatre enfants, Sherry-Lynn, Lucas, Jordy et Becky. Les Mercer sont des tueurs sadiques et implacables qui usent de techniques bien rôdées pour capturer les proies qu'ils convoitent, généralement ils utilisent les charmes de la fille aînée de Randall, Sherry-Lynn, pour attirer d'autres survivants dans un traquenard où ils seront alors dépouillés et serviront de repas.



LES PIRATES

Si les Highwaymen représentent un danger sur les routes du No man's land, les Pirates sont leurs homologues sur les mers. Depuis deux décennies, ils sillonnent les côtes et les fleuves et vivent d'abordage et de raids éclairs dans les villes côtières abandonnées. Ils leur arrivent d'attaquer des bateaux de transport de la FEDRA mais seulement lorsqu'ils sont à deux ou à trois navires. On les retrouve surtout dans le Golfe du Mexique, sur les côtes californiennes et atlantiques ainsi que le long des fleuves Missouri, Mississippi et le Rio Grande. Certains équipages font également du commerce avec les cartels des zones de quarantaine, en transportant de la marchandise de contrebande, alors que d'autres enlèvent des survivants afin d'alimenter une sorte de marché aux esclaves situé sur les plages de Californie.

LES CULTES DE L'APOCALYPSE

L'effondrement de la société a vu naître de nombreuses nouvelles religions qui ont essayé, vainement, de trouver un sens à la pandémie. Si la très grande majorité de ces cultes s'est laissée totalement dévorer par le No man's land, d'autres au contraire ont réussi à perdurer jusqu'à maintenant. La FEDRA considère la plupart de ces cultes comme inoffensifs et n'y prête pas vraiment attention, du moment qu'ils ne menacent pas directement leurs intérêts.



L'Âme verte : ce culte est essentiellement composé d'anciens résidents des ZQ de San Francisco et de Sacramento qui ont fondé la communauté de New Eden dans la Forêt nationale de Stanislaus. Les membres de ce culte, appelés Greeners, sont des écologistes fanatiques revenus à un mode de vie pratiquement primitif, ils sont persuadés que la pandémie est une réponse agressive de la Terre aux agissements de l'humanité à son égard et que son avatar, une entité végétale mystique qu'ils appellent l'Homme Vert, marche dans la forêt parmi eux. Le culte a été fondé et est dirigé par un ancien biologiste de la FEDRA, le docteur Richard Fryer, qui selon certains de ses anciens collègues, aurait totalement perdu l'esprit après avoir cherché en vain durant des années un traitement contre l'infection cérébrale par Cordyceps. Les Greeners ont tenté plusieurs fois de détruire des usines et des bases avancées de la FEDRA en Californie, sous prétexte qu'elles nuisaient au bien-être de la Terre et à la tranquillité de l'Homme Vert. La FEDRA a pourtant essayé en vain de négocier avec le culte mais celui-ci refusa tout compromis et les Greeners continuèrent leurs opérations de sabotage. L'armée a alors tenté de localiser New Eden et envoya plusieurs patrouilles dans la forêt afin de trouver et détruire le village du culte, elle finit par mettre fin à ses opérations de recherche lorsque l'on retrouva les corps de plusieurs soldats réduits en charpie, les cadavres étaient recouverts de mousse végétales et totalement démembrés. Le haut commandement pense qu'il s'agit d'une mise en scène macabre des Greeners destiné à faire gagner en popularité le mythe de l'Homme Vert auprès de ses propres troupes, ce qui marcha durant un certain temps. Depuis plusieurs années, la FEDRA a cessé de rechercher New Eden mais ne prend plus de gants avec les membres du culte, ses soldats ont ordre d'abattre à vue les Greeners qui s'approcheraient trop près de leurs installations.



Les Séraphites : également appelés Scars par les membres de la milice du WLF à causes des scarifications sur le visage qu'ils s'infligent en signes de dévotion, les Séraphites, sont des survivants qui ont élu domicile au-delà des parties immergées de la ville de Seattle. Ils forment un culte fondé par une femme appelée la Prophétesse, qui avait rêvé qu'une catastrophe mondiale allait avoir lieu et qui s'est mis à stocker de la nourriture durant les mois qui ont précédés la pandémie. Elle a ainsi pu sauver des douzaines de personnes lorsque l'infection a touché Seattle et a commencé à se répandre dans la ville. Les grands principes du culte sont basés sur le rejet du monde moderne qui selon eux est responsable de la pandémie et sur le retour à une vie simple et humble, afin de construire un nouveau monde, meilleur que l'ancien. La Prophétesse réussit à convertir des centaines de fidèles à ses idées et ensemble, ils décidèrent de se mettre à l'écart de la zone de quarantaine et de ses règles. Ils trouvèrent un endroit, dans le Nord de Seattle et bâtirent Haven, leur village principal, qui devient leur nouvel éden. Durant plusieurs années, la Prophétesse publia de nombreux pamphlets contre la FEDRA, de grandes fresques la représentant étaient peintes un peu partout sur les murs de la ville afin de partager sa philosophie et de tenter de convertir le plus grand nombre. Les Séraphites, en plus de construire leurs propres infrastructures et de faire pousser leur propre nourriture, développèrent également leur propre langage à base de signes et de sifflements, ils refusèrent catégoriquement tout compromis avec la FEDRA ou bien d'être intégrés aux résidents de la ZQ de Seattle. La FEDRA, voyant que le culte prenait de plus en plus d'ampleur et d'influence, décida de le détruire, mais ne s'attendait pas cependant à ce que les fanatiques ripostent violemment, ainsi plusieurs camions de ravitaillement furent attaqués et détruits. Après l'Insurrection, la FEDRA finit par laisser le culte tranquille afin de se concentrer sur son conflit avec le WLF, un autre groupe d'insurgés qui se forma dans la zone de quarantaine en 2024. Lorsque la FEDRA fut chassée de Seattle cinq ans plus tard, les Séraphites et le WLF se livrèrent une guerre sans merci pour le contrôle de la ville, le conflit finit cependant par se solder par la victoire du WLF en 2038. Depuis, les autorités de la FEDRA n'ont aucune information sur l'état dans lequel est le culte aujourd'hui ou bien ses effectifs.



Les Davidiens : les Davidiens forment un groupe de fondamentalistes chrétiens qui ont pris le contrôle de la zone de quarantaine d'Hartford dans le Connecticut en 2034. Ce culte fut fondé par le pasteur Nathan David, un charismatique leader religieux qui réussit à rassembler autour de lui énormément de résidents insatisfaits par les restrictions de liberté imposées par la FEDRA. Il commença par pousser ses partisans à prendre le contrôle des fermes afin de bloquer l'approvisionnement en nourriture puis leva une milice parmi les ouvriers des fermes et réussit à chasser la FEDRA de la ville ainsi que tous les autres résidents qui ne lui avait pas fait allégeance. Les Davidiens sont des luddites, ils rejettent la modernité comme l'électricité ou la science qu'ils considèrent comme responsables de l'effondrement du monde, pour eux la période d'avant la pandémie doit être oubliée et effacée, ils ont alors adopté un mode de vie simple comme au dix-neuvième siècle et vivent de la culture de la terre, de l'élevage et de la prière. Ils organisent souvent des raids dans tout l'État du Connecticut, afin de brûler et de détruire les musées et les bibliothèques et sont à la recherche de tout objet qui pourrait rappeler les événements d'avant la pandémie, les livres et les magazines sont brûlés et les appareils électroniques sont détruits, les seules lectures autorisées à Hartford sont la Sainte Bible et les pamphlets du pasteur David, qu'ils considèrent comme étant le Nouvel Évangile. Les Davidiens sont loin d'être une communauté pacifiste, ils n'hésitent pas à tuer tous ceux qui s'opposent à eux ou qui refusent d'adhérer à leur mode de vie, il est déjà arrivé que des petites communautés situées dans le Connecticut aient été massacrées par les Davidiens car ils possédaient des objets du passé chez eux ou qu'ils refusaient de se soumettre à la volonté de Dieu et du pasteur David. Les Davidiens sont des fanatiques, ils obéissent aveuglément à la parole de leur guide et fondateur, le pasteur Nathan David et ne reconnaissent aucune autre autorité que la sienne ou celle de Dieu Tout Puissant. La FEDRA ne considère pas vraiment les Davidiens comme une menace importante. Dans la mesure où ils restent cantonnés dans le Connecticut et ne dépassent pas les frontières de l'État, les ordres sont de les laisser tranquille. De plus, le haut commandement sait qu'attaquer Hartford de front pourrait avoir des conséquences dévastatrices puisque les Davidiens ont accès à des stocks très importants d'explosifs et d'armes qui ont été laissés sur place lorsque les militaires ont abandonné la zone de quarantaine il y a six ans.



Les Disciples du Néant : ce culte est certainement la menace la plus sérieuse pour la sécurité des zones de quarantaine ainsi que pour l'ensemble des communautés autonomes du No man's land. Les Disciples du Néant sont des fanatiques nihilistes qui ne semblent avoir d'autre but que l'extermination totale des derniers êtres humains du continent. La FEDRA ne possède que des informations partielles à leur sujet, le haut-commandement ignore même la véritable identité de son leader, qui se fait appelé l'*Augure*. On pense qu'il était autrefois un résident de la zone de quarantaine de Tampa en Floride et qu'il faisait partis d'un mouvement religieux extrémiste dont l'ensemble des membres auraient commis un suicide collectif par empoisonnement en 2017. Les autorités de la FEDRA ont tenté en vain de réanimer les membres du culte mais lui seul aurait survécu, et c'est durant son passage entre la vie et la mort qu'il aurait eu La Révélation qui changea à jamais son existence. Durant les dix années qui ont suivi, l'*Augure* partagea sa philosophie avec d'autres résidents influençables et désespérés, et réussit à convaincre des centaines de personnes de l'inutilité de l'existence, que la vie n'était faite que de souffrance et de désespoir. Selon ses préceptes, il n'y a aucun salut, ni Paradis, ni Enfer, il n'y a que le noir absolu, il n'y a que le Néant originel. Ils sont finalement passés à l'action en 2027 et ont incendié plusieurs districts de la ZQ de Tampa, les rares survivants ont parlé de véritable massacre. Les Disciples du Néant ont ensuite ratissé toute la Floride à la recherche de survivants et les ont exterminés les uns après les autres avant de réussir à s'introduire on ne sait comment dans la ZQ de Jacksonville où n'ont laissé que des cadavres calcinés derrière eux. Après s'être assurés qu'il n'y avait plus d'êtres humains en Floride, ils ont finalement quitté l'État et se sont dispersés dans le No man's land. La FEDRA reçoit régulièrement des rapports sur les attaques de petites communautés autonomes qui ont été entièrement détruites un peu partout dans le No man's land, le culte serait responsable de dizaines de milliers de morts ces treize dernières années. Les Disciples du Néant sont nomades et n'ont pas de base d'opération fixe, ils sont très organisés et extrêmement mobiles, ils parcourent le No man's land dans un seul but, délivrer les derniers survivants de leur lente agonie et les aider à rejoindre le Néant originel. Il arrive qu'ils capturent parfois d'autres survivants afin de les convertir à leur cause, ils sont alors torturés jusqu'au bord de la folie afin d'éradiquer leur volonté et qu'ils soient prêts à rejoindre leurs rangs.



LES BASTIONS DE LA FEDRA

Sur les trente-sept zones de quarantaine qui furent bâties à partir de l'année 2013, seules treize subsistent encore aujourd'hui et représentent pour ses habitants les tous derniers refuges de l'humanité face à l'infection et aux dangers du No man's land. Il s'agit des derniers endroits du pays où s'exercent encore l'autorité de la FEDRA.

ALBUQUERQUE, NOUVEAU-MEXIQUE

Autrefois ville la plus peuplée de l'État du Nouveau-Mexique, Albuquerque est aujourd'hui la plus petite des zones de quarantaine administrées par la FEDRA en terme de population. La ZQ d'Albuquerque a connu plusieurs failles de sécurité qui ont failli conduire à sa perte, certains districts ayant été purement et simplement abandonnés par l'armée lorsque l'infection s'y est propagée. La ZQ est un immense carré dont les remparts ont été construit autour du quartier de Mob Hill, traversé par la Route 66. Le reste de la ville est totalement abandonné et en ruine, mais les infectés y sont encore nombreux malgré les nettoyages quotidiens effectués par l'armée.

ZONE DE QUARANTAINE D'ALBUQUERQUE

Dirigeant : Général Andrew Phillips

Système politique : autoritaire

Population : 6,252 résidents

Effectif : 2,600 soldats

Niveau de défense : 5

COHÉSION RESSOURCES SÉCURITÉ TECHNOLOGIE

5

7

8

8

ATLANTA, GÉORGIE

Dernière zone de quarantaine du Dixieland, Atlanta est la ZQ la plus peuplée du No man's land, près de 60 milles personnes s'entassent dans un espace concentré essentiellement dans le centre-ville. Les cartels y sont très nombreux et se livrent entre eux une guerre sans merci pour le contrôle du marché de la drogue et de la contrebande en général. La criminalité y a atteint un tel niveau que des lois d'exception ont dû être voté en urgence par la commission de la FEDRA afin que tous les crimes soit punis de mort, même ces lois n'ont pas ralenti la criminalité, voyant qu'ils n'avaient plus rien à perdre, les Membres des cartels ont redoublé d'effort et d'ingéniosité afin d'asseoir leur domination sur leurs concurrents. Atlanta connaît également un très gros problème de corruption, un bon nombre d'officiers de la FEDRA ont été acheté par les criminels qui leur fournissent immunité et informations. Pris au milieu de cette guerre, les résidents commencent à faire entendre leur colère et organisent pratiquement tous les mois des manifestations mais la situation est encore loin de changer. Il suffirait d'une étincelle pour que la ville s'embrase totalement et que la population ne se retourne contre la FEDRA.

ZONE DE QUARANTAINE D'ATLANTA

Dirigeant : Général Carter Wickman

Système politique : autoritaire

Population : 47,875 résidents

Effectif : 15,000 soldats

Niveau de défense : 5

COHÉSION RESSOURCES SÉCURITÉ TECHNOLOGIE

4

8

9

8



BOSTON, MASSACHUSETTS

Située tout à l'Est du No man's land, la zone de quarantaine de Boston est très certainement l'une des plus importantes, historiquement parlant. C'est dans cette zone de quarantaine que le gouvernement Biden avait trouvé refuge après la chute de Washington et Baltimore, faisant d'elle de facto le centre de commandement de la FEDRA. C'est également à Boston que naquis sous l'impulsion des émeutes du 15 Novembre 2014 l'organisation terroriste connue sous le nom de Lucioles qui a totalement disparue des zones de quarantaine il y a six ans. Boston est une ZQ importante, dans le sens où elle abrite le centre de commandement de la FEDRA et ses principaux dirigeants ainsi qu'un grand laboratoire pharmaceutique qui produit environs 40% de la totalité des médicaments qui peuvent être trouvé dans le No man's land. Les cartels y sont également très bien implantés, utilisant l'ancien réseau de métro afin de se déplacer sous la ville et en dehors de la zone de quarantaine afin d'y mener tranquillement leurs affaires. Bien que beaucoup de résidents soient contre les méthodes de la FEDRA, la majorité d'entre eux en comprend la nécessité afin d'assurer la sécurité, surtout depuis que les Lucioles ont cessé leurs activités.

CHICAGO, ILLINOIS

Chicago possède un port de pêche important avec son ouverture sur le Lac Michigan, permettant un apport quasi-constant de nourriture pour les résidents de la ville. Les voies fluviales permettent également de rejoindre plus facilement les centrales nucléaires de Point Beach et de Palissade La ZQ de Chicago est gangrénée par la criminalité. Les guerres de gangs y faisaient rage et il n'y avait pas un seul jour qui passait sans qu'il y ait un ou plusieurs meurtres, les résidents étant les premières victimes. La famille Gandolfini est le cartel le plus puissant du No man's land, si puissant qu'il a réussi à étendre son influence dans les ghettos de toutes les zones de quarantaine du Midwest. Les Gandolfini sont implantés dans toutes les strates de l'administration de la ville, si bien qu'ils sont devenus pratiquement intouchables et font transiter leurs marchandises illégales comme ils le souhaitent. Malgré tous ses efforts, l'administrateur en chef de Chicago, la Colonelle Mercedes Gutierrez, a bien du mal à trouver des hommes en qui faire confiance afin de mener à bien les opérations anti-criminalités, en effet une grande partie de ses effectifs ont été acheté par les Gandolfini d'une manière ou d'une autre.

ZONE DE QUARANTAINE DE BOSTON

Dirigeant : Colonel Mason Ford

Système politique : autoritaire

Population : 21,340 résidents

Effectif : 7,000 soldats

Niveau de défense : 5

COHÉSION RESSOURCES SÉCURITÉ TECHNOLOGIE

6

7

8

8

ZONE DE QUARANTAINE DE CHICAGO

Dirigeant : Colonelle Mercedes Gutierrez

Système politique : autoritaire

Population : 18,344 résidents

Effectif : 8,500 soldats

Niveau de défense : 5

COHÉSION RESSOURCES SÉCURITÉ TECHNOLOGIE

4

8

8

9

CLEVELAND, OHIO

La ZQ de Cleveland est située au bord du Lac Érié et fut construite autour de son port et de son centre-ville qui permet un trafic maritime important. Ses hauts murs frôlent la Route 20 qui permet de rallier les autres zones de quarantaine de la région jusqu'à Boston. La FEDRA y possède également plusieurs fermes importantes situées dans les anciennes banlieues de la ville. Après l'Insurrection de la FEDRA, Cleveland connu un rebond de criminalité, les cartels y étaient déjà nombreux et tous voulaient leur part du gâteau, notamment la famille Gandolfini, un cartel originaire de Chicago qui s'est étendu dans toutes les ZQ du Midwest. La White Legion, des suprématistes blancs venus du No man's land qui faisaient des affaires avec plusieurs gangs locaux en ont profité pour implanter leur idéologie dans la zone de quarantaine. Ils ont rassemblé des résidents mécontents et en colère, et en leur ont désigné les responsables de leurs malheurs : les juifs et les non-blancs. Leur rhétorique raciste s'est très vite propagée et n'a pas séduit que des résidents, en effet, beaucoup de membres de la FEDRA ont adhéré à ces idées extrémistes, y compris plusieurs hauts responsables de l'administration et de l'armée.

ZONE DE QUARANTAINE DE CLEVELAND

Dirigeant : Général Henry Kurtzman

Système politique : autoritaire

Population : 12,735 résidents

Effectif : 7,000 soldats

Niveau de défense : 4

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
----------	------------	----------	-------------

4

8

7

9

DALLAS, TEXAS

Dalla fait partie des deux dernières zones de quarantaine du Texas et est également la deuxième ZQ la plus peuplée après Atlanta. Les remparts de la ZQ ont été érigé autour d'Highland Park et d'Oak Lawn, deux quartiers du centre-ville, bordant la Route 35 qui traverse le Texas du Nord au Sud. Dallas possède également la plus grande académie militaire du No man's land, le pensionnat Robert Lee, qui forme une grande partie des futurs Soldats de la FEDRA. Dallas connaît un rebond de criminalité depuis plusieurs années, les cartels utilisant les systèmes d'égout et les tunnels de métro pour entrer et sortir leurs marchandises de contrebande de la ville. Certains cartels possèdent même plusieurs planques dans les ruines de la ville de Fort Worth, à 52 km de la zone de quarantaine de Dallas, obligeant la FEDRA à y effectuer des patrouilles régulières afin de trouver et détruire ces labos. Les affrontements avec les Membres des cartels y sont pour ainsi dire quotidiens. La ZQ de Dallas est proche de la centrale nucléaire de Comanche Peak qui fournit l'électricité à toutes les infrastructures du Texas encore en fonctionnement, y compris les labos de drogue des cartels se trouvant à l'extérieur des zones de quarantaine.

ZONE DE QUARANTAINE DE DALLAS

Dirigeant : Colonel Joaquim DeSantos

Système politique : autoritaire

Population : 39,760 résidents

Effectif : 12,000 soldats

Niveau de défense : 5

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
----------	------------	----------	-------------

5

7

9

8





DENVER, COLORADO

Située sur la Route 40, Denver est considéré comme un point stratégique important, car elle contient l'une des dernières académies militaires de la FEDRA, le pensionnat Dwight D. Eisenhower, mais également à cause de sa proximité avec de nombreuses bases militaires se trouvant dans l'État du Colorado, particulièrement la base de missiles de Cheyenne Mountain située à une quinzaine de kilomètres au Sud de la ville de Colorado Springs. Certaines d'entre-elles avaient été laissées sans surveillance durant le Confinement et ont été pillées par des groupes de Maraudeurs, depuis, la présence militaire de la FEDRA autour de ces sites sensibles a été renforcée afin d'éviter toutes nouvelles attaques. La plupart de ces bases servent maintenant de lieux de stockage pour des véhicules, des armes et des munitions. Après le signalement de plusieurs disparitions dans le secteur, la FEDRA a également découvert qu'une communauté de cannibales s'était installée dans un village de vacances à une centaine de kilomètres l'Ouest de Denver, mais apparemment ce village a été abandonné par ses membres après un terrible incendie durant l'Hiver 2033. Depuis, la situation actuelle de ces cannibales est inconnue.

DES MOINES, IOWA

Construite autour du quartier de West Des Moines et traversée par la Route 35 et la Route 20, cette zone de quarantaine est une position stratégique pour la FEDRA car elle est située à proximité de fermes et de terres agricoles fertiles, peut-être les dernières sous son contrôle. Des Moines est devenue par la force des choses le premier fournisseur de ressource des ZQ, produisant près de 47% de la totalité de la nourriture distribuées dans toutes les banques alimentaires des zones de quarantaine. Pour la FEDRA, perdre Des Moines équivaldrait à perdre son grenier à blé et risquer la famine dans toutes les ZQ. Afin de sécuriser les fermes, les effectifs de la FEDRA y sont plus nombreux qu'à l'accoutumé, comptant presque autant de soldats que de résidents. C'est également l'une des zones de quarantaine où le mécontentement de la population et les manifestations se font le moins entendre. Qui dit nourriture dit également trafic et Des Moines ne fait pas exception à la règle, surtout depuis que la famille Gandolfini s'est implanté dans la ville à la fin des années 2030. Le trafic de denrées alimentaires est un marché juteux qui rapporte chaque année presque autant que le marché de la drogue.

ZONE DE QUARANTAINE DE DENVER

Dirigeant : Colonel Steven Johnston

Système politique : autoritaire

Population : 15,210 résidents

Effectif : 9,000 soldats

Niveau de défense : 5

COHÉSION RESSOURCES SÉCURITÉ TECHNOLOGIE

5

8

8

8

ZONE DE QUARANTAINE DE DES MOINES

Dirigeant : Colonelle Lydia Holden

Système politique : autoritaire

Population : 11,985 résidents

Effectif : 9,000 soldats

Niveau de défense : 5

COHÉSION RESSOURCES SÉCURITÉ TECHNOLOGIE

6

10

9

7

HOUSTON, TEXAS

Située sur la côte Sud-Est du Texas, à proximité du Golfe du Mexique, la zone de quarantaine de Houston est l'une des moins peuplée du No man's land. La ville revient de loin, en 2020 une violente épidémie de grippe extrêmement contagieuse s'est répandue dans la ville, provoquant des centaines de morts et a failli mener à son évacuation, mais sa proximité avec les trois dernières raffineries de pétrole du No man's land ainsi que des plateformes pétrolières situées dans le Golfe du Mexique en a fait un site stratégique précieux et irremplaçable, si bien qu'à un moment donné, l'administration centrale de la FEDRA a ordonné que les malades à un stade trop avancé soient systématiquement éliminés comme s'il s'agissait de cas d'infection cérébrale par Cordyceps, cela a permis de stopper l'épidémie et de sauver la ville. De nombreux districts de la ville ont été condamné et mis en quarantaine durant plusieurs années jusqu'à ce que le risque d'une nouvelle vague épidémique soit nulle. Sa proximité avec les raffineries ont fait de Houston la cible de nombreuses attaques de bandes de Pirates et de Highwaymen, cherchant à détourner les convois de carburant afin de les revendre sur les marchés noirs du No man's land.

ZONE DE QUARANTAINE DE HOUSTON

Dirigeant : Général Peter Branik

Système politique : autoritaire

Population : 9,570 résidents

Effectif : 4,000 soldats

Niveau de défense : 5

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
----------	------------	----------	-------------

4

8

8

7

KANSAS CITY, MISSOURI

La zone de quarantaine de Kansas City se situe juste à la frontière entre les États du Kansas et du Missouri. Elle est construite autour du quartier de Westside North, à proximité de la Route 35. Kansas City est également connue pour abriter l'une des quatre dernières académies militaires de la FEDRA, le pensionnat George Patton, où l'on forme des centaines de jeunes à devenir les soldats de demain. Kansas City n'a jamais vraiment été considérée par l'administration centrale de la FEDRA comme une zone de quarantaine importante, elle possède cependant une zone de transit fluviale passant par le Missouri sensé acheminer de nombreuses marchandises vers d'autres ZQ desservies par le fleuve comme Chicago, les voies fluviales étant beaucoup moins risquées que les routes. Lorsque la famille Gandolfini a commencé son expansion dans toutes les zones de quarantaine du Midwest, cette zone de transit est devenue un point stratégique pour faire entrer et sortir de nombreuses marchandises illégales, le tout protégé à un haut niveau grâce à la corruption active de nombreux officiers de la FEDRA. Ces convois sont d'ailleurs bien souvent la cible d'attaques de groupes de Pirates qui sévissent tout le long e la rivière.

ZONE DE QUARANTAINE DE KANSAS CITY

Dirigeant : Colonel Raymond Kassar

Système politique : autoritaire

Population : 10,227 résidents

Effectif : 5,000 soldats

Niveau de défense : 5

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
----------	------------	----------	-------------

5

7

8

8





OKLAHOMA CITY, OKLAHOMA

La zone de quarantaine d'Oklahoma City fut construite sur la rive Nord du fleuve Oklahoma qui traverse la ville. Elle était au départ l'une des ZQ les plus importantes en terme de superficie et de population. Située sur la *Tornado Alley*, la ville connaît chaque année de Mars à Août des épisodes de tornades plus ou moins violents, pouvant provoquer d'innombrables dégâts, mais généralement ceux-ci sont localisés dans les parties abandonnées de la ville. Mais il arrive parfois que la tornade atteigne les remparts de la zone de quarantaine, comme ce fut le cas en 2019 où un immeuble du district 5 fut compétemment soufflé par une tornade de catégorie F3, provoquant plus de 50 morts. Oklahoma City se trouve au croisement des Routes 66 et 35, chaque jour, des douzaines de convois armés se croisent et font transiter de la marchandise et du ravitaillement, représentant une cible pour les Highwaymen et d'autres groupes moins importants. Les cartels sont également très présents à Oklahoma City, situés au centre d'un vaste réseau de corruption, utilisant les transports de la FEDRA afin de faire acheminer leurs marchandises de contrebande dans toutes les zones de quarantaine du Midwest, des Rocheuses et des Terres Désolées.

PHOENIX, ARIZONA

Phoenix était autrefois la cinquième plus grande agglomération urbaine des États-Unis. Située dans la vallée de la rivière Salée, la ZQ fut construite autour du quartier de South Mountain Village, au Sud de la rivière. Dernière zone de quarantaine de l'Arizona, Phoenix fait partie des rares ZQ n'étant pas totalement pourrie par les organisations criminelles. Pourtant, la ville revient de loin, il y a encore dix ans, Phoenix était sous le contrôle de deux puissants cartels qui y faisaient la loi, ces organisations étaient protégées par de nombreux officiers corrompus de la FEDRA, dont l'ancien administrateur en chef, le Colonel Larry Travis. Le Major Joseph Hartman, directeur de l'ACTF de Phoenix décida qu'il en avait assez et fit un grand ménage. À la tête d'une unité spéciale, il utilisa tous les moyens mis à sa disposition, y compris les moyens les plus illégaux, afin d'éliminer les officiers corrompus et les Membres des cartels. À la fin de l'opération, il fut promu Colonel et devient le nouvel administrateur en chef de la ZQ. De nombreux gangs indépendants ont alors émergés après la dissolution des cartels mais aucun n'a vraiment réussi à s'imposer. L'ACTF y fait un travail remarquable et la majorité des résidents sont satisfaits des résultats.

ZONE DE QUARANTAINE D'OKLAHOMA CITY

Dirigeant : Général George Lewton

Système politique : autoritaire

Population : 33,224 résidents

Effectif : 12,000 soldats

Niveau de défense : 5

COHÉSION RESSOURCES SÉCURITÉ TECHNOLOGIE

4

8

9

8

ZONE DE QUARANTAINE DE PHOENIX

Dirigeant : Colonel Joseph Hartman

Système politique : autoritaire

Population : 21,738 résidents

Effectif : 9,600 soldats

Niveau de défense : 5

COHÉSION RESSOURCES SÉCURITÉ TECHNOLOGIE

6

8

8

7



SALEM, OREGON

Lorsque la zone de ZQ de Portland fut abandonnée en 2017 en raison de trop nombreuses failles de sécurité, les survivants de la ville ont été relogé à Salem, qui était déjà l'une des plus petites ZQ en terme de superficie. La ville s'est alors retrouvée très vite surpeuplée et les cartels en ont profité pour proliférer. Le Colonel John Grims, alors administrateur en chef de la ZQ, tenta de combattre la criminalité qui gangrénait Salem, mais, alors que sa politique reprécise commençait à obtenir des résultats, les cartels le firent assassiner en 2025. Son second, le Major Daniel McGill fut alors promu Colonel et reprit la direction de la ZQ. Mais McGill n'était clairement pas l'homme de la situation et les choses ont empiré, si bien que Salem s'est ouvertement transformée en zone de guerre. Certains résidents en ont eu assez de l'incompétence de la FEDRA et se sont regroupé en une milice armée appelée les Patriotes de l'Oregon dans le but de combattre les cartels. Jusque-là, la FEDRA a réussi à empêcher cette milice de gagner trop d'influence parmi la population mais si McGill n'arrive pas très vite à obtenir des résultats dans sa guerre contre les cartels, il est certain qu'il y aura une rébellion et qu'il arrivera à Salem la même chose qu'à Seattle.

ZONE DE QUARANTAINE DE SALEM

Dirigeant : Colonel Daniel McGill

Système politique : autoritaire

Population : 19,637 résidents

Effectif : 8,200 soldats

Niveau de défense : 4

COHÉSION	RESSOURCES	SÉCURITÉ	TECHNOLOGIE
----------	------------	----------	-------------

3	7	7	8
---	---	---	---