

# Les Survivants de l'Asphalte

Tome 3 : Zome Omega

Écrit par Joe Dever

Illustrations de Ryan Lovelock, Lukas Thelin, Brian Williams

Couverture de Lukas Thelin

Mise en page, corrections par Mikaël Louys

Traduction de Gauthier Wendling

Relectures par Francine Pfeffer, Yannick B., Gwenaëlle Gorny

Date de publication : septembre 2019

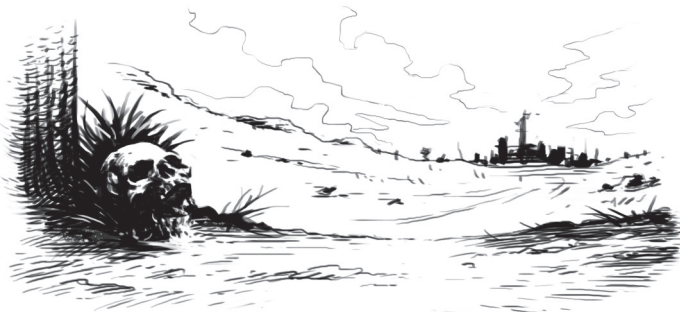
Par Brocéliande Éditions

en partenariat avec Megara Entertainment

Sous licence d'Åskfågeln et de Joe Dever

ISBN 979-10-93943-55-8

Première impression française.



## Chronologie du Désastre

2001–2011

Montée du terrorisme à une échelle sans précédent. Tous les désordres imaginables perpétrés au nom du pouvoir ou de la religion sont encouragés par un **groupe criminel connu sous le nom de CHAOS** – Chantages, Haine, Assassinsats, Otages & Sabotages, une multinationale **du crime dont le seul but est l'anarchie.**

2011–2016

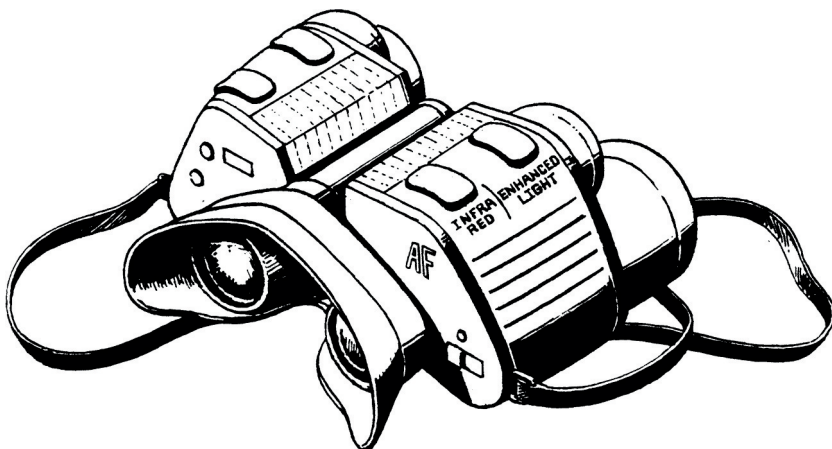
**Plusieurs États affaiblis ou appauvris tombent sous l'influence de CHAOS.** Des groupuscules de terroristes reçoivent armement et entraînement, et prennent rapidement le contrôle de ces régions tourmentées et dangereuses.

2016–2021

Les raids sur les installations pétrolières, les assassinats et les kidnappings d'hommes d'État importants se multiplient sous l'influence de CHAOS qui tente d'imposer un régime de terreur à l'échelle mondiale. Les gouvernements en place refusent de céder aux exigences du groupe terroriste. L'opinion publique est divisée face à l'escalade de la violence.

2022

Le Président des États-Unis et son homologue russe sont tous deux assassinés lors d'une réunion de crise. En réaction, la Russie, les États-Unis et plusieurs pays européens instituent la Ligue de Défense Mondiale ou LDM, et déclarent la guerre à CHAOS. La reconquête des territoires occupés est lancée et soutenue par le déblocage de budgets colossaux : plusieurs QG terroristes sont détruits et des milliers d'agents de CHAOS sont passés par les armes ou jetés sous les verrous.



2023

Tous les dirigeants de CHAOS sont emprisonnés à vie dans les Oubliettes, des pénitenciers à sécurité maximum enfouis sous terre pour prévenir toute évasion ou tentative de libération.

2024

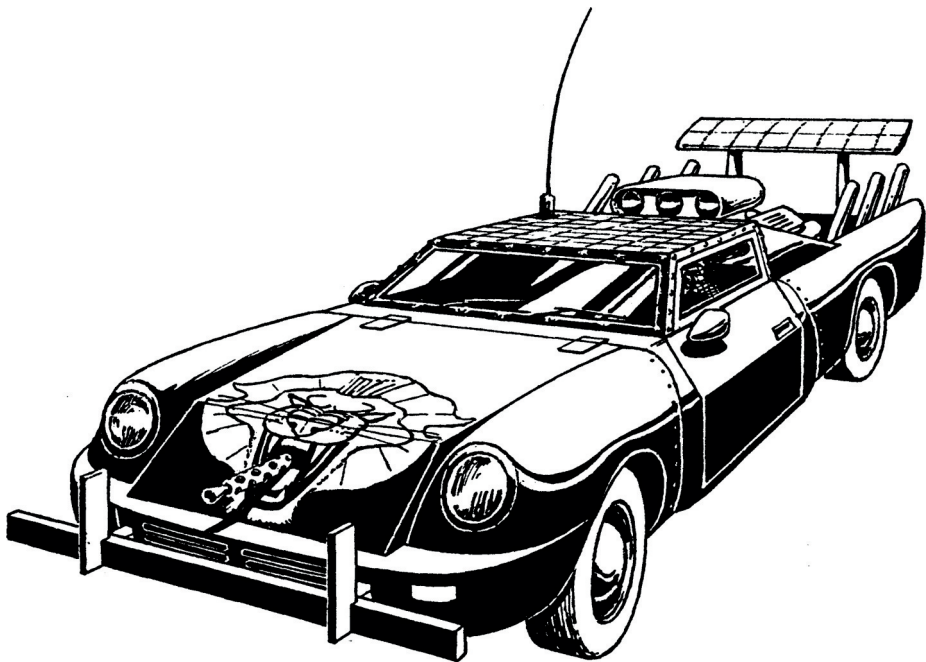
Une nouvelle direction criminelle, plus radicale, réussit à rassembler les débris de l'organisation CHAOS et planifie sa revanche.

2025

Un train de la LDM qui transportait dix-sept têtes nucléaires de 100 kilotonnes destinées au démantèlement est attaqué. Les agents de CHAOS disparaissent avec leur mortel butin.

1er janvier 2025

CHAOS pirate un satellite de communication de la LDM et diffuse un ultimatum glaçant : l'organisation criminelle affirme avoir dissimulé les dix-sept têtes nucléaires dans plusieurs métropoles d'Amérique, de Russie et d'Europe. L'organisation exige la libération immédiate de tous les agents de CHAOS emprisonnés dans les Oubliettes, ainsi qu'une rançon de cinq milliards de dollars en or – faute de quoi les têtes nucléaires exploseront l'une après l'autre jusqu'à acceptation de leurs exigences. Les terroristes imposent un délai de vingt-quatre heures pour obtempérer. Les chefs de la LDM déclarent alors l'état d'urgence et présentent une contre-proposition afin de gagner du temps. CHAOS refuse.



2 janvier 2025

Une première tête nucléaire explose à la centrale nucléaire de Nogent, à cent kilomètres de Paris. L'explosion et les retombées radioactives provoquent des millions de morts. CHAOS réitère son ultimatum et accorde à la LDM un nouveau délai de vingt-quatre heures.

3 janvier 2025 – Le jour de l'apocalypse

La Ligue de Défense Mondiale repère le quartier général de CHAOS sur une île isolée du Pacifique Sud. Les forces combinées des États-Unis, de la Russie et de la Grande-Bretagne mènent un assaut rapide et décisif : le complexe est maîtrisé et ses occupants tués. Mais par une ironie du sort, au moment où la nouvelle de la victoire est diffusée, CHAOS connaît une revanche posthume... Un transmetteur dissimulé sur l'île, lié à un compte à rebours, s'active et contacte un satellite en orbite pour déclencher la mise à feu simultanée des seize têtes nucléaires restantes. Les explosions provoquent une réaction en chaîne dans les installations nucléaires civiles et militaires de l'hémisphère nord. Des centaines de millions de personnes meurent les premiers jours, et d'autres dans les années qui suivent, victimes des radiations résiduelles et de l'hiver nucléaire qui s'ensuit.

2025–2032

L'hiver nucléaire : des ouragans dévastent le globe, projetant dans l'atmosphère d'énormes quantités de poussière qui masquent la lumière du soleil. Les températures chutent, forçant les survivants à s'abriter sous terre. Les radiations gamma empêchent toute communication ; radio et satellites sont désormais inopérants.

2032–2033

Peu à peu, les tempêtes se calment et le soleil finit par percer le voile de poussière. La glace et le froid reculent. Le niveau de radiation est toujours élevé mais redescendu à un niveau tolérable. Certains survivants sortent de leurs cachettes et découvrent ce qui reste de leur monde.



# FEUILLE D'AVENTURE DE CAL PHOENIX.

## ARMES DE MÊLÉE (MAX. 2)

NOM

BONUS HABILETÉ



## ARMES À FEU (MAX. 3)

NOM

CALIBRE

CADENCE

## ETUI À MUNITIONS

9MM

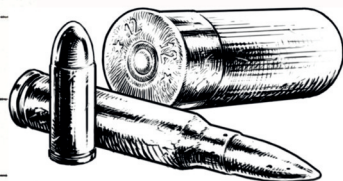
MAX. 40

7.62MM

MAX. 20

CALIBRE .12

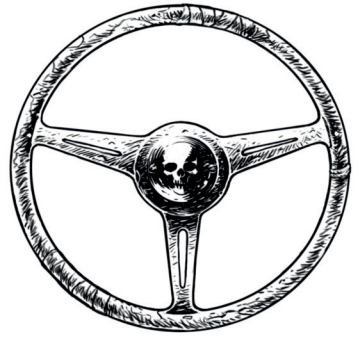
MAX. 10



HABILETÉ.	
TOTAL DE DEPART :	

ENDURANCE.	
TOTAL DE DEPART :	

COMPETENCES	SCORE
CONDUITE	
TIR	
SURVIE	
ESQUIVE	
PERCEPTION	



## SAC À DOS (MAX. 12 OBJETS)


**A partir de 5 objets, votre score d'Esquive est diminué d'1 point.**  
**A partir de 10 objets, votre score d'Esquive est diminué de 2 points.**

UNITES - MEDI-KIT (MAX. 12),
---------------------------------

RATIONS D'EAU DANS VOTRE GOURDE (MAX. 4)
--



## **Votre histoire : vous êtes Cal Phoenix**

Votre nom est Cal Phoenix et votre histoire est celle d'un survivant. Né en 2013 un matin de Thanksgiving, vous avez passé votre jeunesse dans l'insouciance – du moins jusqu'à ce que survienne le jour de l'apocalypse nucléaire, le 3 janvier 2025. Vous ne gardez que des souvenirs heureux de cette période : vos deux frères et votre sœur, la maison de vos parents en Californie, les vacances d'été sur l'île de Catalina à bord du yacht de votre père... Les vacances d'hiver, occasion pour la famille de se rendre à Dallas, fêter Noël avec oncle Jonas et tante Betty-Ann. De tous vos Noëls au Texas, celui de 2024 est celui qui vous revient le plus souvent en mémoire, et pour cause. Car c'est la dernière fois que vous avez vu votre famille en vie.

Cette année-là, vos parents avaient renoncé à se rendre à Dallas. Avec la pénurie, l'essence valait près de 10\$ le litre. Seuls les nantis pouvaient encore s'offrir le luxe d'un voyage, même à bord de voitures à panneaux solaires. Déçu, vous avez tenté de traverser en stop les 2000 kilomètres qui vous séparaient de Dallas. Et vous y seriez parvenu... si votre père ne vous avait rattrapé à quelques kilomètres de chez vous ! Quand votre oncle et votre tante apprirent ce que vous aviez tenté de faire, ils vous offrirent le billet d'avion pour que vous puissiez fêter Noël dans leur ranch de Denton.

Dès que vous avez atterri à l'aéroport Addison, vous avez su que ce voyage serait différent de tous les autres. Votre oncle Jonas, diplômé de géologie à l'Université du Texas, travaillait alors dans l'industrie du pétrole. Plus tôt cet été, on l'avait chargé de diriger une exploitation de gaz et pétrole de schiste près d'Austin. À Noël, il vous avait promis de vous faire visiter son complexe souterrain.

Au Nouvel An 2025, Jonas, sa femme et vous avez pris la route pour la mine. Le plateau d'Austin se trouve à trois cents kilomètres au sud de Dallas, distance à couvrir en deux jours avec un arrêt à Waco pour la nuit. Par mesure d'économie, le gouvernement avait limité la vitesse à 30km/h sur autoroute... Le voyage traînait en longueur et, malgré les menaces terroristes de plus en plus pressantes évoquées à la radio et en ligne, vous ne pensiez qu'à votre périple au centre de la Terre, ainsi qu'aux énormes machines fascinantes terrées au fond de kilomètres de tunnels.

À la mine, une patrouille de la Ligue de Défense Mondiale vous fit subir un contrôle sévère. Les champs de pétrole constituaient des cibles de choix pour CHAOS dans sa campagne de terreur. La mine était fermée pour le Nouvel An, mais oncle Jonas y avait accès en permanence ; après un contrôle scrupuleux, la patrouille vous laissa passer. Le complexe souterrain s'avéra encore plus énorme que dans vos rêves et, par sécurité, presque auto-suffisant. Un puits central connectait les différents niveaux auxquels étaient rattachés plusieurs laboratoires, ateliers, et même des raffineries pour transformer le pétrole brut après son extraction des poches de schiste. C'est là, près de cent mètres sous la surface, alors qu'oncle Jonas vous expliquait le fonctionnement des machines, que l'impensable se produisit.

Le sol se mit à trembler quand les ondes de choc des explosions lointaines atteignirent la mine. Vous avez d'abord cru à un tremblement de terre... Mais quand les niveaux supérieurs s'effondrèrent et que le puits central fut rempli de décombres, l'évidence s'imposa...

Au début, impossible de savoir à quel point la surface avait été dévastée. Sous terre, les générateurs s'étaient automatiquement mis en marche avec un doux ronron et les secousses cessaient déjà. Oncle Jonas vous invita à



prendre votre mal en patience, convaincu que l'armée vous tirerait de là dans un jour ou deux – une semaine tout au plus ! Tante Betty-Ann était tout aussi optimiste. Après tout, deux cents hommes pouvaient vivre dans ce complexe souterrain pendant un mois en cas d'urgence. Vous étiez loin d'imaginer que vous devriez tenir huit ans durant sur ces réserves... La mine était désormais votre refuge et votre prison.

Un mois plus tard, il fallut se rendre à l'évidence : personne ne viendrait vous chercher. Le temps s'écoulait en silence, dans la prière et l'espoir d'entendre des bruits venus de la surface, ou même une voix à la radio – mais rien, sauf les grésillements des radiations gamma. Oncle Jonas eut alors l'idée de rejoindre la surface en creusant à travers le puits central. Un projet fou : percer sur près de cent mètres une masse de béton et de piliers de métal tordus sous leur propre poids ! Mais que faire d'autre ? Un travail de fourmi, des années d'un labeur quotidien, mais c'est ce qui vous a donné à tous un objectif et une raison de vivre.

Toutes ces années dans la mine vous ont enseigné la survie. Oncle Jonas vous a appris à raffiner de l'essence à partir de pétrole pour alimenter les générateurs ; à extraire l'eau des roches poreuses ; à bricoler les machines avec quelques pièces de rechange. Tante Betty-Ann, autrefois infirmière et enseignante dans le Comté de Denton, a veillé sur votre éducation autant que sur votre santé. Leur amour et leur soutien, malgré la perte du reste de votre famille, vous ont donné la force de tenir et de grandir. Vous avez alors fait le serment qu'un jour, vous les protégeriez à votre tour pour les remercier de leur gentillesse et de leurs soins.

En septembre 2032, le tunnel atteignit la surface. Tante Betty-Ann craignait que les radiations soient encore trop élevées et préférait rester sous terre. Mais durant les derniers mois, la statique s'était peu à peu estompée à la

radio et oncle Jonas avait fini par convaincre sa femme qu'il était possible de remonter.

Ce paysage lunaire autour de la mine... Était-ce vraiment la Terre ? La poussière était retombée, faisant place à un soleil éclatant dans le ciel, mais les anciennes terres fertiles d'Austin n'étaient plus qu'un désert craquelé, jonché des vestiges d'une civilisation morte. Peu de bâtiments avaient résisté à l'hiver nucléaire.

Les premiers jours, vous avez bien cru être les derniers survivants de ce monde hostile. Mais un matin, oncle Jonas réussit à joindre une autre famille par radio. Les Ewell, c'était leur nom, avaient trouvé refuge près des ruines de McKinney, à cinquante kilomètres au nord de Dallas. D'autres groupes avaient réchappé à l'holocauste d'une manière ou d'une autre, souvent isolés et à bout de ressources : essence, nourriture ou eau. Les Ewell proposaient à tous de les rejoindre à McKinney afin de créer une communauté. Certains avaient déjà pris la route. Sans hésiter, Jonas et Betty-Ann acceptèrent. Et comme McKinney se trouvait à deux pas de Denton, ils comptaient bien voir une dernière fois leur ranch. Là, les Ewell douchèrent leur enthousiasme : les ruines de Dallas et de Fort Worth étaient tombées aux mains de rivaux qui s'en prenaient à quiconque pénétrait sur leur territoire. Il fallait à tout prix éviter ces pillards.

La route Inter-États 35 était la seule praticable dans le chaos entourant la mine. Elle offrait aussi un chemin direct vers Denton, à condition de trouver un véhicule : oncle Jonas estimait que voyager à pied serait trop dangereux. Il a fallu une semaine pour mettre la main sur un engin en état de marche, un vieux car scolaire épargné par les éléments au fond d'un parking. Avec quelques pièces de rechange, beaucoup de travail et un peu d'essence, votre oncle et vous avez remis cette antiquité en état de rouler.

Chargé de vivres et d'un petit générateur, l'autobus grinçait et cahotait tout au long du voyage à travers un désert de poussière. Le paysage était désolant. Les communautés autrefois si vivantes avaient disparu sans laisser de trace, et les cités de Temple et de Waco ressemblaient à de simples hameaux.

Ce n'est qu'à Fort Worth que vous avez enfin croisé âme qui vive. La route était bloquée par des véhicules endommagés. Des hommes et des femmes aux visages durs sont apparus, couverts de costumes hétéroclites en cuir et métal riveté. Oncle Jonas, sur ses gardes, se mit à ralentir l'autobus presque au point mort. Des fusils et des carabines firent leur apparition, pointés vers le pare-brise – et sans doute pas pour vous indiquer le chemin ! Oncle Jonas cria de vous accrocher et enfonça l'accélérateur, faisant valser les véhicules et les hommes comme des quilles. Les coups de feu fusèrent pendant que vous traversiez Fort Worth à tombeau ouvert, mais le gang, pris au dépourvu, ne chercha pas à vous poursuivre au-delà du tas de ruines.

Le ranch à Denton ? Un amas de briques et de bois fendu. À la vue de ce désastre, tante Betty-Ann se sentit faiblir et votre oncle décida de ne pas s'arrêter ; vous avez poursuivi vers McKinney. Pas difficile de repérer la maison des Ewell, la seule encore debout à des kilomètres à la ronde ! Et pour un ranch, c'était un ranch : des kilomètres de barrières et de murs, un poste de guet et même un fossé rempli de pieux ! Après le petit tête à tête avec les locataires de Fort Worth, il était facile de comprendre la nécessité de ces fortifications.

Le doyen de cette petite colonie de survivants était « Pop » Ewell, un homme de soixante-dix ans encore solide. C'était lui qu'oncle Jonas avait eu à la radio, lui qui vous avait invités à rejoindre la communauté. Vous n'avez compté qu'une douzaine de personnes en arrivant, mais dans les jours qui ont suivi, ce nombre a vite doublé. Sur les ondes

enfin nettes, on ne parlait plus que de « Dallas, Colonie 1 ». Vos nouveaux amis se sont mis à l'ouvrage pour faire de DC1 un endroit sûr pour tous, à l'abri des gangs de la région.

« Cutter » Jacks s'est joint aux réfugiés. Avant l'holocauste, il était chef mécanicien au circuit du Grand Prix International près de Lake Dallas. Son coup de main avec les moteurs s'est vite avéré indispensable. Cutter vous a appris à conduire et vous a offert votre première voiture : un bolide unique en son genre, un roadster bricolé à partir de carcasses et hérissé de plaques de blindage. Depuis ce jour, vous patrouillez la région au volant de votre enfin pour décourager les renégats qui tenteraient de piller DC1. Cutter vous a appris à vous servir d'une arme, et par la force des choses, on a bientôt appris à vous craindre. Vous êtes devenu... un Survivant de l'Asphalte.

Hélas... Six mois après ces beaux débuts, la sécheresse a décimé vos champs et vos cheptels. Alors que les plantes se desséchaient, votre puits, votre seule source d'eau non contaminée, a commencé à se tarir. La pénurie avait frappé les gangs autant que vous et les attaques se firent plus fréquentes. Les pillards avaient commencé à unir leurs forces, devenant un véritable danger pour la sécurité de DC1.

Vers fin mai 2033, Pop Ewell entra en contact avec une autre colonie à Big Spring, à près de cinq cents kilomètres à l'ouest de McKinney. Ironie du sort, leurs problèmes étaient l'inverse de ceux de DC1 : bien pourvus en eau et en vivres, ils manquaient terriblement d'essence. Les survivants d'un autre site à Tucson, en Arizona, se trouvaient dans la même situation. Mais d'après eux, les territoires à l'ouest des montagnes de la Sierra Nevada avaient été épargnés des pires effets de l'hiver nucléaire. Aussi incroyable que ça puisse paraître, la zone était encore

peuplée et la Californie presque intacte ! Et si par chance votre famille avait survécu ?

Pop Ewell organisa un conseil de crise. Rester à McKinney mènerait à la mort – de soif, de faim ou des mains des pillards. La seule option était de gagner la Californie, où tous pourraient subsister. Contactés par radio, les colons de Big Spring acceptèrent de joindre leurs ressources aux vôtres avant de prendre la route ensemble vers Tucson – et au-delà, la Californie...

Les préparatifs démarrèrent sur-le-champ. Le moral de la colonie était au beau fixe et il soufflait comme un vent d'optimisme.

Trois véhicules furent choisis pour constituer le convoi : le bus scolaire, votre bolide personnalisé et un camion-citerne chargé de 20 000 litres de super, puisés dans les réservoirs du ranch Ewell. Les réserves de nourriture et d'eau suffiraient bien, mais la colonie manquait d'armes et de munitions pour se défendre.

La veille du départ, un des colons a donc été envoyé au nord, fouiller la ville de Sherman à la recherche d'armes.

Par radio, il a annoncé avoir trouvé une cache de fusils ainsi qu'une survivante – une adolescente. Mais son pick-up était tombé en panne, les laissant bloqués dans la ville.

Venu en renfort, vous êtes tombé dans une embuscade tendue par les Lions, un gang de motards venu de Détroit.

Durant la fusillade, une de vos balles a fauché Stinger, le chef de ces éclaireurs.

Vous avez bientôt appris que la fille, Kate Norton, était la seule survivante d'une colonie de Kansas City rasée par les Lions de Détroit. Leur chef, qui répond au nom de « Mad Dog » Michigan, l'a épargnée... car il la trouvait à son goût.

C'était autrefois un officier au sein du groupe terroriste CHAOS, réchappé du pénitencier souterrain de Pontiac.

Lui et son gang, en majeure partie d'anciens membres de CHAOS, se rendaient à la réserve militaire de Fort Hood près de Killeen – la plus grande armurerie de tous les États-Unis – dans l'espoir d'y trouver assez d'armes pour fournir les autres membres de CHAOS de la côte est. Kate s'était débrouillée pour voler une moto et s'échapper de leur camp, mais Mad Dog était prêt à remuer ciel et terre pour la récupérer.

Il a envoyé son frère – Stinger – et ses meilleurs éclaireurs pour suivre sa piste... qui les a menés droit à Sherman.

Lorsque Mad Dog a appris que vous aviez tué son frère, il a juré de vous le faire payer quel qu'en soit le prix.

Il en a oublié le pillage de Fort Hood et a traqué sans merci votre colonie durant sa traversée du Texas. Mais, en dépit de tous les périls auxquels vous avez fait face durant le trajet jusqu'à Big Spring, ou peut-être à cause d'eux, vous êtes peu à peu tombé amoureux de Kate, et compris qu'elle aussi s'attachait à vous.

Malheureusement, alors que le convoi n'était qu'à quelques kilomètres de Big Spring, l'ennemi a frappé. Les terres autour de la colonie étaient contrôlées par un gang de motards, le clan des Mavericks, un fléau pour les colons de Big Spring. Alors que le convoi se rapprochait, les Mavericks ont lancé un assaut et durant la bataille, ils ont capturé et emporté Kate !

Le convoi s'est réfugié derrière les portes blindées de Big Spring, accueilli avec enthousiasme par les colons, mais vous n'aviez pas la tête à la fête...

Vous avez juré de secourir Kate et, à partir de ce moment, chaque minute de chaque journée passée à Big Spring a été consacrée à vous y préparer.

Quelque temps plus tard, vous avez appris que le chef des Mavericks, un meurtrier aux cheveux blonds nommé Amex Gold, était un ancien agent de CHAOS qui avait servi sous les ordres de Mad Dog Michigan avant Le Jour. Il proposait aux Lions de les rejoindre et, en gage de loyauté, lui envoyait Kate. Ensemble, les Lions et les Mavericks ont lancé une attaque en force sur Big Spring. Mais même à trois contre un, ils ont été incapables de franchir le mur d'enceinte fortifié et se sont repliés avec de lourdes pertes.

Le lendemain de l'attaque, Pop Ewell a découvert la fréquence radio utilisée par les pillards et surpris leurs conversations. Il a appris que Mad Dog avait ordonné à un autre clan tributaire de CHAOS à la Nouvelle-Orléans de venir lui prêter main forte ; il les attendait dans la semaine. Le vieillard a également entendu Mad Dog évoquer une rencontre avec Mekong Mike, chef des Angelinos de la cité de San Angelo. Il était prêt à échanger armes et munitions contre son aide pour prendre la colonie de Big Spring.

Deux jours plus tard, Mad Dog Michigan est parti pour San Angelo à la tête d'une horde de deux cents motards. Les quelques hommes restés avec Amex Gold ont multiplié les ruses pour laisser croire que les Lions et les Mavericks étaient toujours massés autour de Big Spring, mais en vain. Les membres les plus anciens de la colonie se sont réunis et ont décidé que, avec les ennemis au plus faible de leurs forces et le risque de voir arriver des renforts d'un jour à l'autre, le moment était venu de s'échapper.

Il n'y a qu'un moyen pour la colonie de rejoindre Tucson par voie terrestre : suivre les restes de la route Inter-États 10 à travers les terres aride et montagneuses de l'ouest du Texas. À mi-chemin entre Big Spring et Tucson se trouve la ville d'El Paso, premier objectif de la colonie. La cité se trouve au bout d'une longue route accidentée qui sinue en plein montagne.

Vous vous doutez tous que le voyage jusqu'à El Paso constituera une vraie épreuve de force et d'endurance, la pire que vous affronterez dans votre long voyage vers la Californie...

## Règles du Jeu

Avant de vous lancer dans l'aventure, vous devez en premier lieu déterminer vos caractéristiques, vos armes et votre équipement. Votre *Feuille d'Aventure* vous permettra de noter ces détails et de les modifier en cours d'aventure.

Calculez d'abord vos deux scores de bases : votre HABILITÉ et votre ENDURANCE. *Si vous avez déjà joué aux tomes précédents, ces scores sont connus et sont revenus à leur niveau de départ.*

Pour déterminer votre HABILITÉ, prenez un crayon et, les yeux fermés, pointez la mine sur la Table de Hasard (attention, pour ce tirage, 0 vaut dix et non pas zéro). Ajoutez 10 et inscrivez le résultat sur votre *Feuille d'Aventure* (par exemple si vous avez tiré le chiffre 5, votre HABILITÉ est de 15 ; si vous aviez tiré le chiffre 0, votre HABILITÉ serait de 20 car exceptionnellement, zéro sur la table de hasard vaut 10 pour ce tirage). Vous allez obtenir un total d'HABILITÉ entre 11 et 20. Quand vous affronterez un ennemi, vous comparerez votre HABILITÉ à la sienne ; un score élevé est donc préférable.

Pour déterminer votre ENDURANCE, répétez le processus, en ajoutant 20 au chiffre indiqué par la Table de Hasard (attention, pour ce tirage également, 0 sur la Table de Hasard vaut encore 10 et non pas zéro). Inscrivez ce résultat sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous allez obtenir un total d'ENDURANCE entre 21 et 30. Si vous êtes blessé durant votre aventure, vous perdrez des points d'ENDURANCE. Si vos points atteignent 0, vous êtes mort et l'aventure terminée ! Il est possible de regagner des points d'ENDURANCE en vous soignant, dans la limite de votre total de départ.





## Compétences

Depuis que vous avez regagné la surface, vous avez travaillé dur pour développer vos aptitudes afin de mieux vous défendre et protéger la colonie. Voici les cinq compétences qui figurent sur votre *Feuille d'Aventure* :

### Conduite

Votre maîtrise des véhicules à moteur tels les voitures, les motos et les camions.

### Tir

Votre aisance à vous servir d'armes à feu tels que Pistolets, Pistolets-Mitrailleurs, Fusils à Pompe et Carabines.

### Survie

Vos connaissances et aptitudes dans tout ce qui concerne la survie en environnement extérieur. Vous permet de mieux résister à des conditions hostiles ou à des maladies.

### Esquive

L'acuité de vos réflexes, votre dextérité lorsqu'il s'agit de vie ou de mort : éviter un coup mortel ou passer inaperçu.

### Perception

Votre intelligence, votre degré d'éducation, votre capacité à comprendre et évaluer les informations.



## **Scores de compétences et expérience de départ**

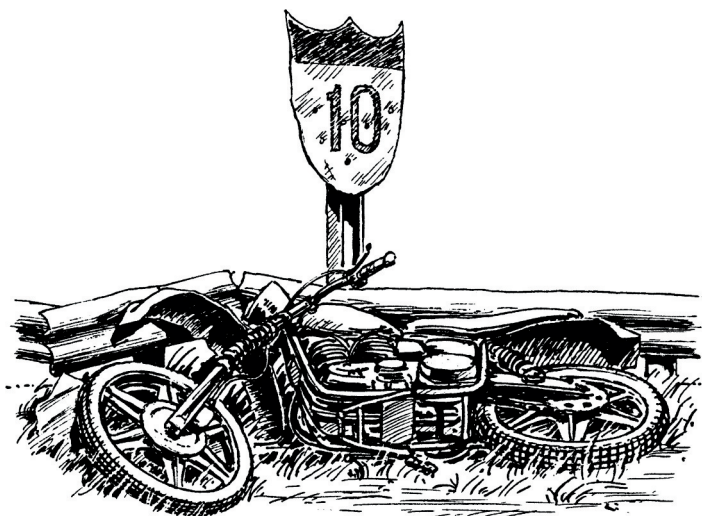
**(Si vous n'avez pas joué les tomes précédents)**

Chaque compétence est pourvue au départ de 3 points.

Grâce à votre entraînement, vous disposez d'un capital supplémentaire de 9 points à répartir entre vos compétences avant le début de votre aventure.

Cependant, aucune compétence ne peut dépasser un score de 6 lors de cette aventure.

Inscrivez vos cinq scores dans la case Compétences de votre Feuille d'Aventure, une fois répartis vos points bonus.



## **Scores de compétences et expérience**

**(Si vous avez fini avec succès le tome 2)**

Vous connaissez déjà votre niveau dans chaque compétence ; votre expérience vous donne 3 nouveaux points à répartir entre elles.

Votre personnage s'améliore de tome en tome.

## Équipement

Votre équipement de base comprend plusieurs objets : un Sac à Dos et une ceinture à poches à laquelle sont accrochés votre Étui à Munitions, vos unités Médi-Kit et une Gourde.

Vous avez également en votre possession une Carte du Texas que vous gardez pliée à l'intérieur de votre veste et qui ne compte pas pour un objet.

### **Sac à Dos**

En plus de tout ce que vous transportez dans votre ceinture à poches (les Munitions, les Rations d'Eau et les unités Médi-Kit) et de vos armes, vous pouvez ranger dans votre Sac à Dos jusqu'à 12 objets divers utilitaires.

Cependant, plus vous transporterez d'objets dans votre Sac à Dos, plus cela diminuera votre score d'Esquive.

Entre 5 et 9 objets transportés dans votre Sac à Dos, vous devrez réduire votre score d'Esquive d'1 point. Entre 10 et 12 objets, vous devrez réduire votre score d'Esquive de 2 points.

Au commencement de l'aventure, vous pouvez choisir jusqu'à 4 objets divers dans la liste suivante :

- **une Lampe Torche à Recharge Solaire**
- **une Grenade à Fragmentation**
- **des Jumelles**
- **une Boussole**
- **une Radio CB**
- **trois Repas (un Repas = un objet)**
- **une Scie Portative**
- **une Corde**
- **une Boîte d'Allumettes**

Faites votre choix et inscrivez ces objets dans la case Sac à Dos de votre *Feuille d'Aventure*.

Durant l'aventure, vous aurez parfois la possibilité de mettre la main sur d'autres pièces d'équipement. Sauf indication contraire, ils seront toujours rangés dans votre Sac à Dos.

## Étui à Munitions

Accroché à votre ceinture, il vous permet de transporter les munitions de vos armes à feu. Il peut contenir, au maximum :

40 balles de calibre 9mm pour Pistolet/Pistolet-Mitrailleur  
ou  
20 balles de calibre 7.62mm pour Carabine  
ou  
10 balles de calibre .12 pour Fusil à Pompe

## Médi-Kit

Un bon kit médical (ou Médi-Kit) peut faire la différence entre la vie et la mort. On y trouve du matériel de premiers soins tels des pansements, antiseptiques, antibiotiques, comprimés pour purifier l'eau, antidouleurs, des comprimés d'iodure de potassium (qui retardent l'absorption de radioactivité) et du fil de suture.

Ces ressources médicales sont regroupées en unités. Pour déterminer combien d'unités Médi-Kit vous disposez au début de votre aventure, tirez un chiffre avec la Table de Hasard (0 = 10 pour ce tirage) et ajoutez 2. Inscrivez vos unités Médi-Kit sur la *Feuille d'Aventure*. Vous ne pourrez jamais transporter plus de 12 unités.

Chaque unité peut servir à regagner 3 points d'ENDURANCE à n'importe quel moment. Vous ne pouvez cependant pas vous en servir à la place d'un Repas ou d'une Ration d'Eau lorsque le récit vous invitera à manger ou à boire.

## Gourde

L'eau est essentielle à la survie ; vous dépendez absolument des sources d'eau non contaminée que vous pourrez trouver. Vous devrez boire régulièrement au cours de votre aventure. Votre Gourde contient exactement 4 Rations d'Eau au départ de votre aventure et ne peut jamais dépasser ce total. Lorsque l'on vous demandera de

consommer une Ration d'Eau, rappelez-vous de cocher la case appropriée de votre *Feuille d'Aventure*.

S'il ne vous est pas possible de consommer de Ration d'Eau quand on vous le demande, vous perdrez 3 points à votre ENDURANCE.



## **Armement**

### **Armes de Mêlée**

Ces armes vous aident lors de combats au corps-à-corps.

En début d'aventure, vous avez en votre possession votre Couteau de Chasse (si vous l'avez perdu dans le tome 1, on vous en fournit un nouveau à Big Spring) qui, en situation de combat, vous confère un bonus de 2 à votre HABILITÉ. Veuillez inscrire cette arme dans la case des Armes de Mêlée de votre *Feuille d'Aventure*.

Au cours de votre aventure, vous aurez l'opportunité de mettre la main sur d'autres armes de mêlée. Ces pièces d'armement seront toujours indiquées avec un chiffre entre parenthèses, par exemple : Machette (3). Ce chiffre indique le bonus à l'HABILITÉ que donne cette arme au combat.

Vous ne pourrez jamais transporter plus de deux armes de mêlée. Vous ne pouvez en utiliser qu'une seule à la fois en combat.

### **Armes à Feu**

En jeu, vous rencontrerez quatre types d'armes à feu :

- **Pistolet**
- **Pistolet-Mitrailleur**
- **Fusil à Pompe**
- **Carabine**

Choisissez-en une parmi cette liste et notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*, en notant également son calibre et sa cadence de tir (consultez la table à cet effet).

Pour vous servir efficacement d'une telle arme, vous devez avoir en votre possession un nombre suffisant de munitions du bon calibre. Le tableau suivant représente le calibre de balles associé à chacune, le nombre de balles tirées à

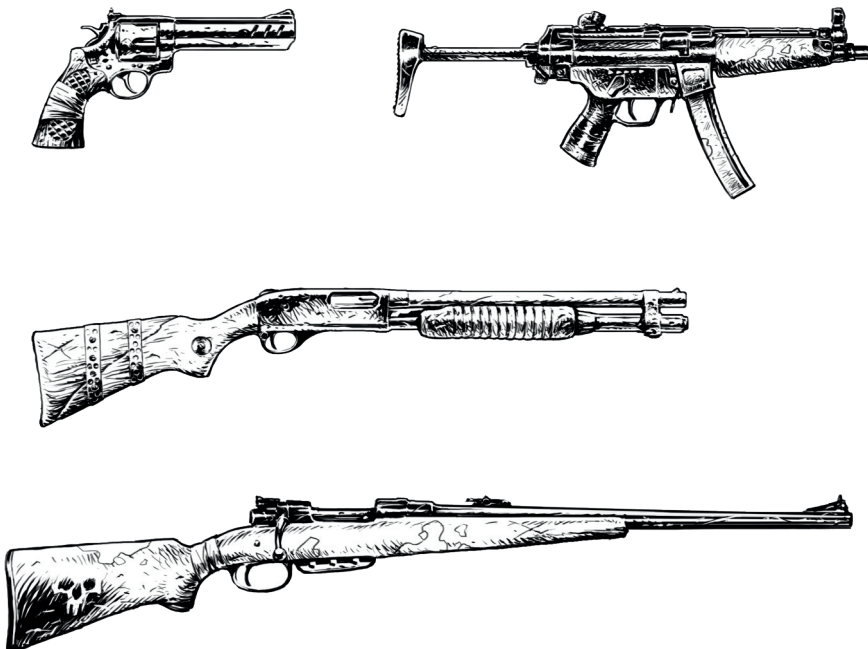
chaque coup de feu (cadence de tir), et le nombre de balles dont vous disposez en début d'aventure.

	Calibre	Cadence de tir	Nombre initial de munitions
Pistolet	9mm	1	8
Pistolet-Mitrailleur	9mm	6*	30
Fusil à Pompe	calibre .12	1	4
Carabine	7.62mm	1	4

\* Le Pistolet-Mitrailleur ne peut être utilisé s'il reste moins de 6 balles dans le chargeur.

Les munitions de départ sont à inscrire dans votre Étui à Munitions sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous épuisez votre stock de balles, vous ne pouvez plus vous servir d'une arme à feu ; même scénario si le calibre ne correspond pas à l'arme. Durant l'aventure, vous mettrez la main sur de nouvelles munitions et de nouvelles armes.

Vous ne pourrez jamais transporter plus de trois armes à feu.





## Règles de Combat

Au cours de votre aventure, vous affronterez des ennemis au corps-à-corps. L'HABILETÉ et d'ENDURANCE de votre adversaire seront indiqués. Votre objectif lors du combat sera de vaincre votre ennemi en diminuant son ENDURANCE à zéro, tout en perdant le moins possible de points d'ENDURANCE de votre côté.

En début de combat, inscrivez dans la case appropriée de la *Feuille d'Aventure*, vos points d'ENDURANCE ainsi que ceux de votre ennemi. Le combat se déroule comme suit :

1. Tenez compte du bonus à l'HABILETÉ que vous confère l'arme de mêlée que vous utilisez.

2. Soustrayez l'HABILETÉ de votre adversaire de la vôtre. C'est le *Rapport de Force*.

*Exemple : Cal Phoenix (HABILETÉ 17) se fait attaquer par un Renégat (HABILETÉ 18). Cal Phoenix dégaine son Couteau de Chasse (2), ce qui amène son HABILETÉ à 19 (17+2). Il calcule alors le Rapport de Force en soustrayant l'HABILETÉ du Renégat de la sienne :  $19 - 18 =$  un Rapport de Force de +1.*

3. Maintenant que le *Rapport de Force* est déterminé, tirez un chiffre sur la Table de Hasard.

4. Consultez alors la Table de Combat : votre *Rapport de Force* et le chiffre tiré au hasard indiqueront l'ENDURANCE perdue par chaque combattant (A signifie Adversaire et CP signifie Cal Phoenix).

*Exemple : avec un Rapport de Force de +1 et un 4 tiré sur la Table de Hasard, le résultat de l'assaut est le suivant :*

– Cal Phoenix perd 3 points d'ENDURANCE.

– le Renégat perd 4 points d'ENDURANCE.



5. À moins d'indication contraire, ou à moins que l'histoire ne vous donne la possibilité de fuir, débutez le prochain assaut du combat. Répétez la séquence à partir de l'étape 3.

Cette procédure continue jusqu'à ce que les points d'ENDURANCE de Cal Phoenix ou de son ennemi descendent à zéro (mort). S'il s'agit de Cal Phoenix, votre histoire s'arrête là. Si c'est l'ennemi qui tombe sous les coups, Cal Phoenix peut continuer son aventure.

### **Fuir en combat**

Parfois, il vous sera possible d'éviter les combats. Si vous êtes déjà en train de vous battre et que vous décidez de vous enfuir, calculez le résultat de l'assaut de la manière habituelle. Cependant, durant cet assaut, l'ennemi ne reçoit aucune blessure, et seuls les points d'ENDURANCE perdus par Cal Phoenix comptent : c'est un risque à courir ! À noter qu'il n'est possible de fuir le combat que si le récit vous y autorise.

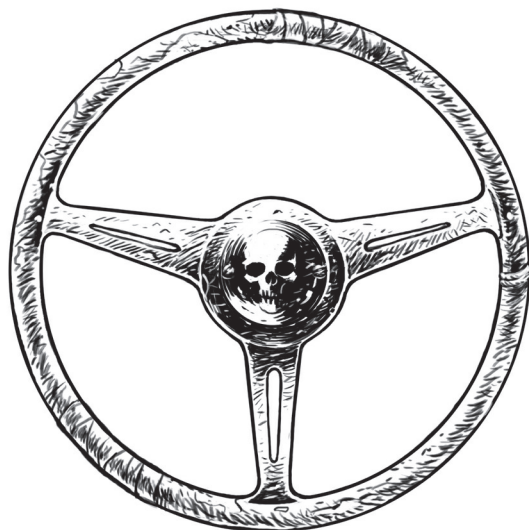


## Résumé des règles de combat

1. Ajoutez à votre **HABILETÉ** le bonus donné par votre arme.
2. Calculez le *Rapport de Force* en soustrayant l'**HABILETÉ** de votre adversaire de la vôtre.
3. Tirez un chiffre avec la Table de Hasard.
4. Consultez la Table de Combat : le *Rapport de Force* et le chiffre tiré au hasard indiquent le résultat de l'assaut (A = points d'**ENDURANCE** perdus par l'Adversaire. CP = points d'**ENDURANCE** perdus par Cal Phoenix).
5. Reprenez à partir de l'étape 3 jusqu'à ce que l'**ENDURANCE** d'un combattant atteigne zéro (mort).

## Pour fuir un combat

1. Vous ne pouvez tenter de fuir un combat qui si le texte vous en donne la possibilité.
2. Vous pouvez tenter de fuir à n'importe quel assaut.
3. Si vous décidez de fuir, jouer l'assaut suivant et ignorez les points d'**ENDURANCE** perdus par l'ennemi lors de cet assaut ; seul Cal Phoenix perd des points d'**ENDURANCE**.





## Introduction du tome 3 : Zone Omega

Il n'y avait qu'un moyen pour la colonie de rejoindre Tucson par voie terrestre : suivre les vestiges de la route Inter-États 10 à travers les terres arides et montagneuses du Texas ouest. À mi-chemin entre Big Spring et Tucson : El Paso, premier objectif de la colonie. La cité se trouve au bout d'une longue route accidentée qui sinue en pleine montagne.



Vous vous doutiez tous que le voyage jusqu'à El Paso constituerait une vraie épreuve de force, la pire que vous auriez à affronter dans votre long voyage vers la Californie...

À la faveur de la nuit, le convoi a quitté Big Spring en direction de l'ouest. Vous avez révélé vos intentions au reste de la colonie : secourir Kate.

À contrecœur, vos amis vous ont laissé quitter le convoi à San Angelo, où vous avez infiltré le rassemblement entre Lions et Angelinos. Vos talents et votre intrépidité vous ont permis de retrouver Kate et de l'arracher aux mains des chefs de clans.

Dans votre fuite, vous avez emporté une carte et combattu le chef des Angelinos, Mekong Mike. Ce n'est que plus tard que vous avez compris l'importance du bout de papier volé : le plan exposait en détail la manière dont CHAOS allait s'emparer de la totalité des États-Unis !

## Introduction du tome 3 : Zone Omega (suite)

En fuyant vers l'ouest, vous avez rencontré trois soldats, survivants d'un poste avancé de la Ligue de Défense Mondiale. Ils espéraient rejoindre leur unité à El Paso.

Vous avez fait route ensemble et rejoint le convoi à l'entrée du seul col praticable des Monts Apaches. Dans ce défilé, une bataille faisait rage entre les Mavericks et un clan mexicain qui venait de franchir la frontière à la recherche de vivres et d'armes. Pris entre deux feux, le convoi est néanmoins parvenu à son but. À votre arrivée à El Paso, le commandement de la LDM vous a chaleureusement accueilli.

Les festivités avec les citadins et les soldats cantonnés à Fort Bliss ont duré plusieurs jours... jusqu'à l'arrivée de Mad Dog Michigan. La vue de ses forces a coupé court aux réjouissances.

Le dément venait de persuader les Mexicains de rejoindre les Lions, les Mavericks et les Saints, désormais acquis à sa cause. Une force de plus de mille hommes campait à présent devant Fort Bliss ! La situation était catastrophique.

Le commandant de la LDM, le capitaine Frankland, a tenté en vain de négocier : Mad Dog a rejeté toutes ses offres avec mépris. Personne ne quitterait El Paso vivant, jurait-il : le prix du sang pour la mort de son frère !

L'homme a installé ses quartiers à Ciudad Juarez sur la rive mexicaine du Rio Grande, d'où il pouvait diriger à loisir l'armée qui encerclait et assiégeait la colonie.



## Introduction du tome 3 : Zone Omega (fin)

Deux semaines durant, des attaques répétées ont testé et affaibli vos défenses. La colonie est jusqu'à présent parvenue à repousser les assauts, mais l'espoir est désormais au plus bas. Comment fuir El Paso et atteindre Tucson ?

Comble de malchance, un message radio intercepté vient de révéler le pire : Mad Dog fait en ce moment venir des explosifs à Ciudad Juarez par camions entiers – assez pour rayer de la carte Fort Bliss et tous ses occupants !

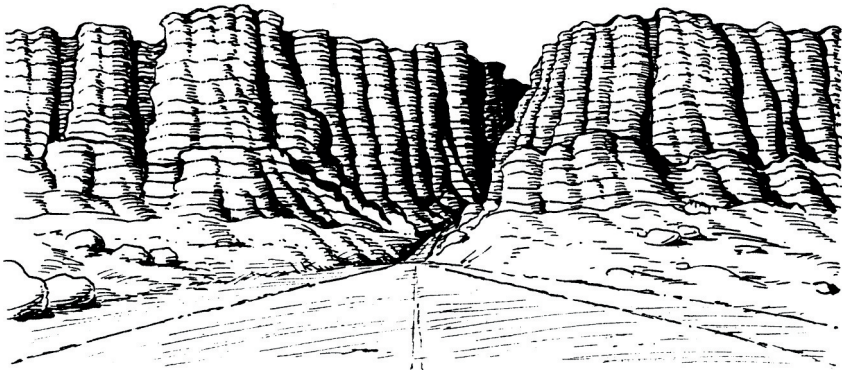
Il faut à tout prix empêcher ce fou d'en faire usage.

Au désespoir, vos amis échafaudent un plan osé : s'introduire dans le QG de Ciudad Juarez et détruire les explosifs dès leur arrivée. Une véritable mission suicide !

Le capitaine Frankland est prêt à risquer sa vie... et celle de trois volontaires. Deux soldats de la LDM, Haskell et Knott, répondent aussitôt présents. Quel diable vous pousse ?

À votre tour, vous levez la main. Ce sera vous, le quatrième membre de l'équipe.

Rendez-vous au 1.



# 1

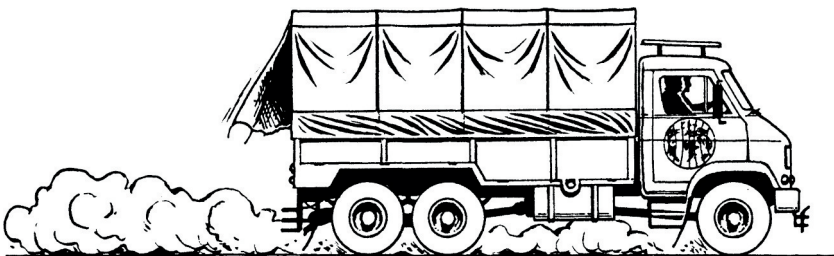
Parmi vos amis de Dallas, Colonie 1, votre décision de suivre le capitaine Frankland provoque quelques pleurs et grincements de dents... On applaudit votre courage et plusieurs camarades viennent vous serrer la main, fiers qu'un des leurs fasse partie du raid. Vos proches craignent malgré tout ce qui pourrait vous arriver, au-delà des remparts de Fort Bliss.

À l'aide de cartes et d'équipements récupérés dans la caserne et l'aéroport voisin, le capitaine Frankland et le sergent Haskell élaborent rapidement un plan d'action. À minuit, l'équipe quittera la forteresse et tentera de franchir les lignes ennemies. Après cela, les ruines de la ville d'El Paso fourniront une couverture suffisante pour gagner le Rio Grande sans être repérés par les patrouilles.

Vers le sud, le pont à péage de Stanton Street est la seule voie praticable pour franchir le fleuve. Les alentours sont sous surveillance constante, mais le pont lui-même n'est pas occupé. L'idée est de traverser la rivière en utilisant une passerelle de service, qui passe juste en dessous de sa travée centrale.

Vous atteindrez alors Ciudad Juarez, le bidonville tentaculaire choisi par Mad Dog Michigan comme QG, par respect pour Santiago – le chef du gang des Mexicains. Le convoi d'explosifs arrivera vers deux heures du matin.

Votre équipe doit détruire les camions et leur cargaison mortelle le plus vite possible à l'aide de mines à contact. Les explosions sèmeront la panique parmi les pillards autour de Fort Bliss.



La colonie guettera le signal, prête à profiter de la confusion pour foncer et semer leurs poursuivants sur la route Inter-États 10.

Ils passeront au nord de Las Cruces avant de mettre le cap sur la ville de Tucson.

Pour vous, c'est à ce moment que les choses se corseront. Une fois les explosifs détruits, l'équipe devra détourner un véhicule et s'échapper de Ciudad Juarez d'une manière ou d'une autre...

Si tout se passe comme prévu, vous rejoindrez la colonie dans la ville mexicaine de Deming, à cent cinquante kilomètres au nord-ouest d'El Paso, le lendemain à midi. Si votre équipe n'est pas au rendez-vous, la colonie reprendra la route sans vous...

Tout à vos préparatifs, vous ne voyez pas les heures passer.

Le reste de la colonie travaille sans bruit sur les véhicules sous le couvert de la nuit. Kate s'installe crânement au volant de votre roadster : elle maîtrise mieux que personne ce cercueil ambulante, prétend-elle !

– J'espère bien te retrouver en un morceau après ça, bébé... lancez-vous avec le sourire – vous ne précisez pas si vous parlez de Kate ou du roadster...

La jeune fille quitte le siège mal rembourré pour se serrer une dernière fois contre vous.

– Ne t'inquiète pas, la rassurez-vous. Tout ira comme sur des roulettes. On se retrouve demain à Deming.

– Ce serait bien la première fois que tu me poses un lapin !... répond-elle en riant.

À cet instant, le capitaine Frankland passe la tête par la porte de l'atelier pour vous dire de rejoindre l'équipe.

Rendez-vous au **276**.



## 2

Vous laissez votre paquetage et votre arme à feu au sergent Haskell en ne conservant qu'une arme de mêlée, puis suivez le capitaine Frankland vers la jeep. Les deux Mavericks ne se sont toujours pas aperçu de votre présence. Vous faites le tour de votre véhicule furtivement pour avancer vers eux. Une mitrailleuse lourde montée sur affût à l'arrière des sièges dissimule votre approche. Vous vous accroupissez rapidement derrière la jeep.

En retenant votre souffle, vous attendez le signal de Frankland. Après s'être assuré que les alentours sont dégagés, il hoche la tête et vous bondissez comme un seul homme sur les deux Mavericks sans méfiance !

Additionnez votre Esquive et votre ENDURANCE actuelle.

Si votre score total est de 21 ou moins, rendez-vous au **176**.

Si c'est 22 ou plus, rendez-vous au **82**.

## 3

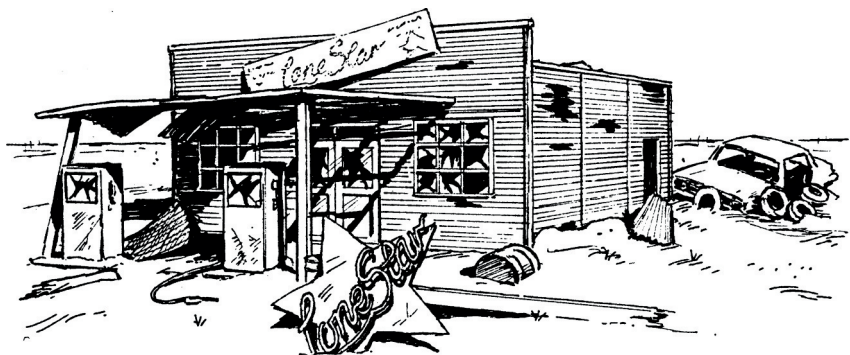
Vous sautez par-dessus le hayon et atterrissez sur la pente de gravats. Les débris roulent sous vos semelles et vous perdez presque pied, mais vous vous redressez vite quand une rafale fait voler les pierres à deux pas ! Vous vous précipitez vers l'avant du camion, une grêle de balles derrière vous.

Additionnez votre Esquive et votre ENDURANCE actuelle.

Si votre total est de 14 ou moins, rendez-vous au **223**.

Si votre total est de 15 ou plus, rendez-vous au **170**.





#### 4

Votre cible disparaît soudain : impossible de savoir si vous l'avez touché ou si l'homme a plongé à couvert (n'oubliez pas de déduire les munitions correspondantes de votre Étui). Vous vous éloignez de la fenêtre au cas où il essaierait de riposter et, nerveux, attendez une minute avant de jeter un autre coup d'œil par l'encadrement. L'assassin n'est visible nulle part ; il a peut-être déjà pénétré dans le bâtiment du tribunal.

Arme à la main, vous scrutez le couloir, puis risquez un œil par l'escalier : personne dans le hall. Il faut quitter le Palais de Justice tant que vous le pouvez. Le passage donne sur une sortie de secours. Une fente dans la porte montre une cour déserte.

Vous repoussez la barre d'ouverture et avancez prudemment à l'extérieur... Vous n'avez fait que quelques pas quand l'assassin jaillit d'un coin du bâtiment, son fusil à la main !

Si vous avez de quoi tirer au moins une fois, rendez-vous au **181**.  
Sinon, rendez-vous au **270**.



## 5

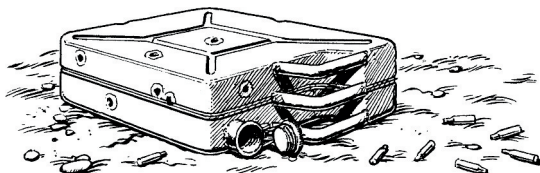
La sirène s'anime à nouveau, mais cette fois, c'est un signal d'alarme ! Knott met le pied au plancher et lance le lourd camion vers la porte ouest. Des jurons et des cris retentissent, suivis de coups de feu.

– À couvert ! crie le capitaine Frankland.

Les balles déchirent la fine toile et ricochent derrière les sièges. Instantanément, vous vous aplatissez sur le sol. Le métal froid heurte durement votre joue quand le pare-chocs du camion percute la grande porte ouest. Les deux panneaux mangés de rouille ne résistent pas et s'ouvrent à la volée, arrachés de leurs gonds, avant de se désintégrer dans la poussière.

D'autres coups de feu claquent, mais aucun ne trouve sa cible. Vous risquez un coup d'œil par-dessus le hayon : quelques Angelinos gonflés à bloc lancent leurs moteurs pour se mettre en chasse ! Vous savez à quel point ces motards peuvent être dangereux... Vous tirez votre arme et posez le canon sur le bord du hayon, en attendant que les hommes arrivent à portée de tir.

Rendez-vous au **42**.



## 6

– Et si c'était notre tireur ? murmure Knott, les yeux écarquillés de peur.

Immédiatement, vous quittez le sentier pour vous accroupir derrière l'arbre le plus proche. Sans oser respirer, vous fixez l'orée du bois où des feuilles bougent. Enfin un visage barbu apparaît entre les branches et votre compagnon, les nerfs à vif, dégaine son pistolet et tire trois fois coup sur coup.

Les balles déchirent l'écorce d'un pin à moins d'un pied de l'endroit où se tient l'homme. Surpris, il s'immobilise puis fait volte-face et disparaît dans le feuillage.

- Il a eu son compte ! dit Knott.
- Moui... répondez-vous d'une voix teintée de doute.

Vous n'êtes pas convaincu qu'un tueur d'élite à la solde de CHAOS se laisse repérer et mettre en fuite si facilement.

- On va s'assurer qu'il n'y revienne pas !

Vous faites signe à Knott de vous suivre alors que vous vous lancez à la poursuite du fuyard. Rendez-vous au **54**.

7 (illustrations pages suivantes)

Un bulldozer jaune vif, pelle en avant, déboule dans la rue principale et heurte brutalement le camion ! Knott perd ses moyens devant cette attaque inattendue. Il écrase le frein et le bahut pile, moteur calé. Le capitaine Frankland crie au soldat de redémarrer fissa et de tirer le camion hors de portée du bulldozer !

La collision a détourné votre attention de l'arrière du camion, mais vous réagissez rapidement lorsque Haskell appelle à l'aide. Deux Mexicains viennent de sauter par-dessus le hayon. Ils tombent sur le sergent ; vous n'osez tirer de peur de le toucher. Ils s'écharpent et roulent en tout sens comme des déments. Un coup de pied lancé au hasard vous arrache l'arme des mains et vous fait tomber à genoux.

## SLAMMER

HABILETÉ 16    ENDURANCE 25

Surpris par l'attaque, vous ne pouvez utiliser une arme de mêlée qu'à partir du deuxième Assaut. Si vous survivez, rendez-vous au **55**.

