

# Les Survivants de l'Asphalte

Tome 2 : Course-poursuite au Mont Carnage

Écrit par Joe Dever

Illustrations : Ryan Lovelock, Lukas Thelin, Brian Williams

Couverture de Lukas Thelin

Direction de projet de la vf par Mikaël Louys

Traduction de Jean-Baptiste Guglielmi,  
Gauthier Wendling, Guillaume Wroblewski et Mikaël Louys

Cette édition est publiée en septembre 2018  
par Megara Entertainment SARL

Sous licence d'Åskfågeln, de Joe Dever,  
Ben DeVere & Vincent Lazzari.

Freeway Warrior / Les Survivants de l'Asphalte est une marque qui  
appartient à Joe & Ben Dever.

ISBN 979-10-93943-46-6

Première impression française.

*Remerciements à Ben Dever pour nous avoir autorisé à faire figurer les  
illustrations originales de Brian Williams dans cette édition.*

*Joe Dever a souhaité dédier ce livre à Mick, Michelle et Ryan*



## 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

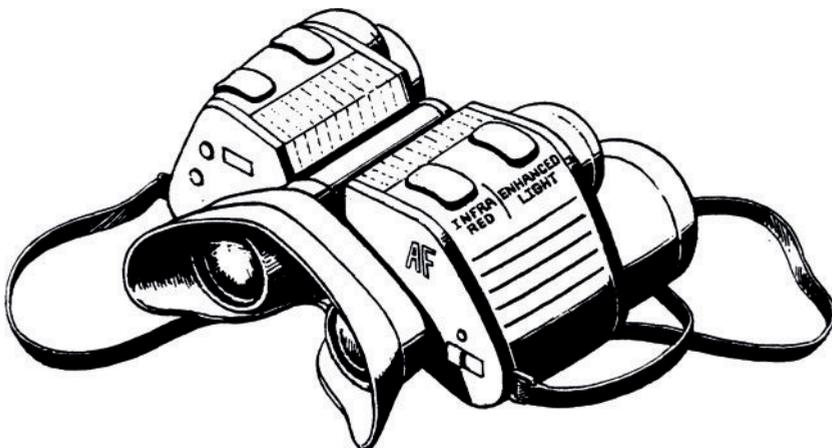
**Plusieurs États affaiblis ou appauvris tombent sous l'influence de CHAOS**. Des groupuscules de terroristes reçoivent armement et entraînement, et prennent rapidement le contrôle de ces régions tourmentées et dangereuses.

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

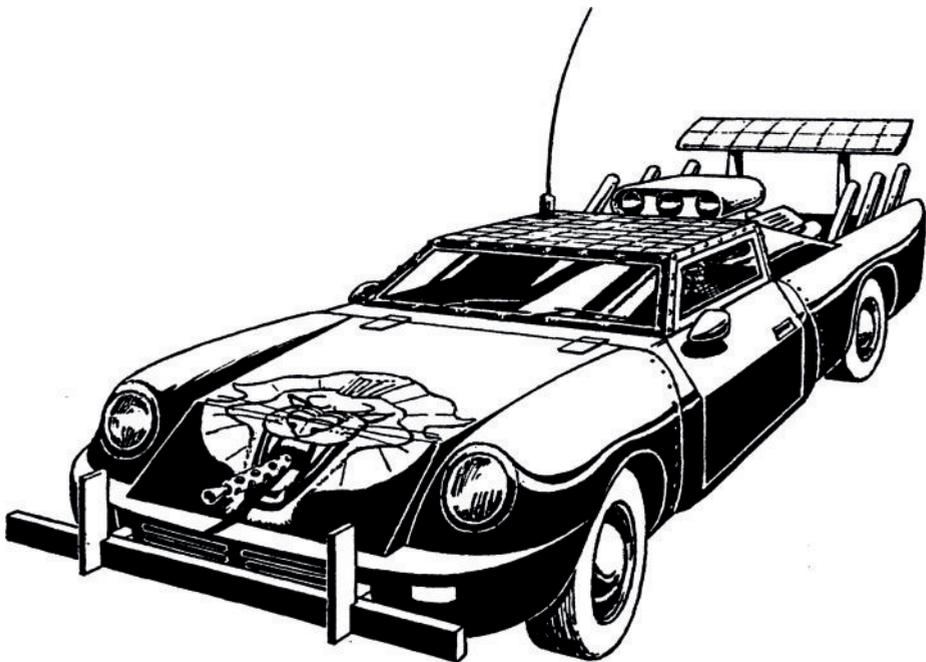
Une nouvelle direction criminelle, plus radicale, réussit à rassembler les débris de l'organisation CHAOS et planifie sa revanche.

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

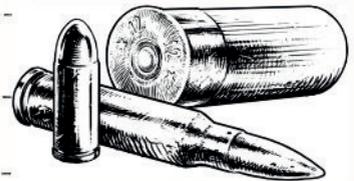
MAX. 40

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 au tome 1, 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**

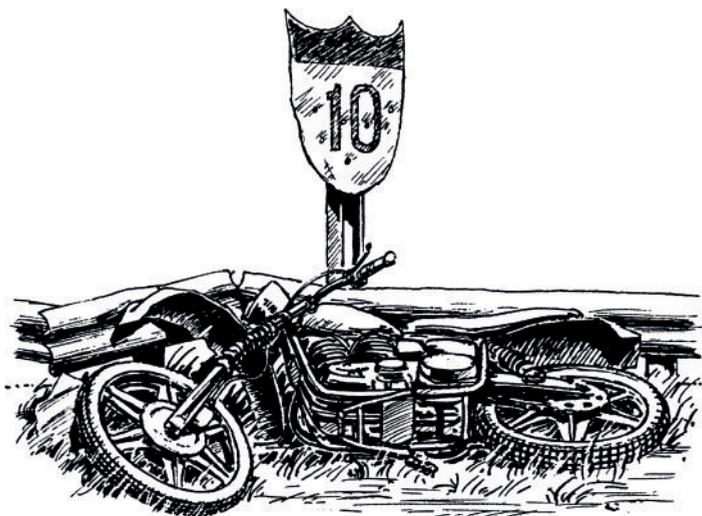
**(Si vous n'avez pas joué le tome 1)**

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 1)**

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

Votre personnage s'améliorera donc 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**
- **une Fusée de Détresse**
- **trois Repas (un Repas = un objet)**
- **une Scie Portative**
- **une corde**

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

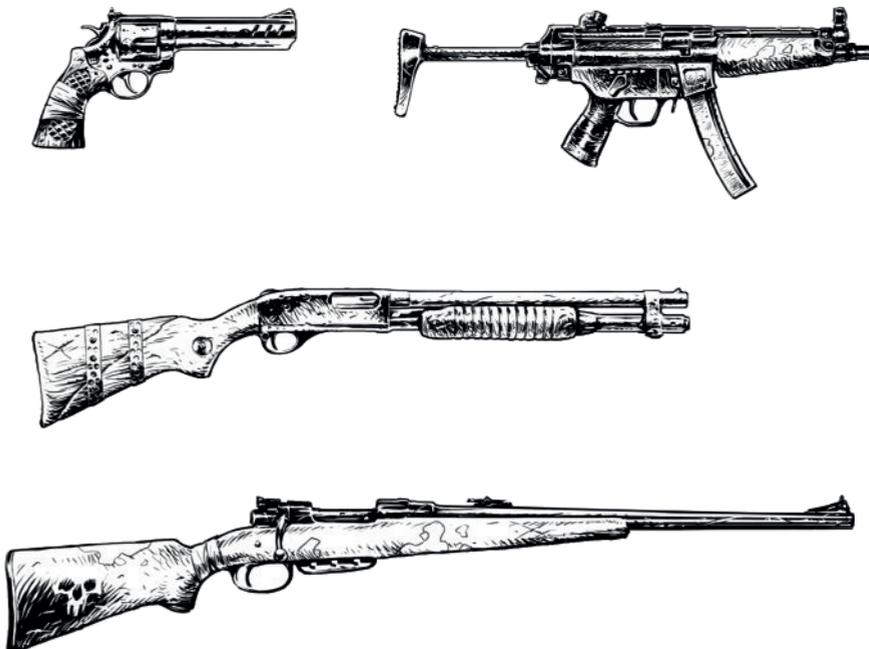
chaque coup de feu (cadence de tir), et le nombre de balles dont vous disposez en début d'aventure.

	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.

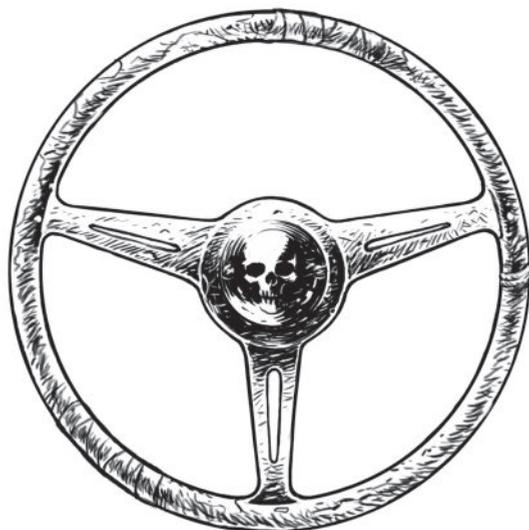


## Résumé des règles de combat

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**.





Depuis le début de cette longue nuit sans lune, la colonie charge et aligne sur la route les véhicules qui doivent vous conduire à l'ouest, vers Tucson.

Les préparatifs de l'échappée n'ont commencé qu'une heure après le coucher du soleil, car Amex Gold a posté des hommes sur *Signal Mountain*, avec pour ordre de rapporter toute activité. Et ces guetteurs sont particulièrement vigilants ; leur chef s'attend à une tentative d'évasion de la colonie et ses hommes savent qu'ils perdront la vie s'ils échouent à prévoir avec exactitude quand cela se produira.

Dans la pénombre, vous révisiez votre bolide et en faites le plein silencieusement, tandis qu'autour de vous l'air frais de la nuit est animé par les mouvements et les murmures de vos compagnons remplissant furtivement les tâches qui leur ont été assignées.

Même si vous ne pouvez pas les voir, vous connaissez la place de chacun des véhicules du convoi. En tête de la colonne, à vingt pas de l'entrée ouest, un camion lourdement blindé qui guidera l'évasion. Le conducteur, Pete « Pecos » Tyler, sera accompagné par son frère Rex à la place passager.

Sur le plateau à l'arrière de leur camion se trouve Rickenbacker, un ancien cascadeur de haute voltige qui a choisi de faire la route à l'air libre pour pouvoir surveiller Icarus – son U.L.M. – qu'il a déjà démonté et sanglé à bord avec précaution.

Viennent ensuite deux *Amcorp Landcruisers*, des autocars à énergie solaire qui transporteront les colons de Big Spring, et derrière eux le camion-citerne avec l'oncle Jonas au volant. Le bus scolaire de DC1 suit, et votre roadster ferme la marche du convoi jusqu'à ce qu'il soit suffisamment loin de Big Spring.

Une fois les préparatifs achevés, vous délaissez votre véhicule et avancez à tâtons le long du bus scolaire jusqu'à la portière. Cutter est assis sur le siège conducteur, observant pensivement le ciel nocturne, son visage éclairé par la lumière verte diffuse du tableau de bord.

– Cal, tu devrais y retourner et attendre le signal de Pecos Pete, dit-il en vous voyant à son côté. On file dans quinze minutes.

– Je ne viens pas à Tucson, répondez-vous d'une voix ferme. Je ne vais pas laisser Kate. Il n'y a que moi qui puisse l'arracher à ce psychopathe... Mad Dog Michigan. Il l'a forcément emmenée avec lui à San Angelo. J'ai un plan pour la tirer de là pendant qu'il arrange ses affaires avec le gang des Angelinos.

– Je comprends, Cal, dit Cutter, compatissant. Mais tu dois penser au reste de la colonie ! Tu es l'éclaireur, les yeux et les oreilles du convoi ! On va avoir besoin de toi pour se tirer de ces montagnes en un seul morceau !

– Rickenbacker peut partir en avant avec son ULM, répliquez-vous. Avec une radio à bord, il peut rester en contact avec Pop. Une paire d'yeux dans le ciel, le convoi ne peut pas rêver meilleur éclaireur !

Cutter vous dévisage en silence. De mauvaise grâce, il hoche la tête.

– OK, Cal. Dès qu'on sera assez loin d'ici pour être en sécurité, je parlerai aux autres et je soutiendrai ton plan. Mais on doit s'occuper de sortir d'ici en un seul morceau et ensemble – on est d'accord ?

– On est d'accord, répondez-vous, soulagé.

Le beuglement dissonant d'un klaxon tranche soudain le silence : c'est le signal de Pecos Pete pour les autres conducteurs. Vous revenez rapidement à votre roadster et, au moment où vous démarrez, vous voyez la paire de feux arrière du bus scolaire rétrécir dans le noir alors qu'il avance vers l'entrée maintenant ouverte de l'autoroute.

L'évasion a commencé.

Rendez-vous au **293**.

## 2

Vous êtes sur le point d'ouvrir la porte lorsque vous remarquez un fil léger, presque transparent, enroulé autour de la poignée intérieure. Il s'élève jusqu'à une grande jarre de verre sur une étagère surplombant la porte. Vous entrouvrez la porte prudemment, attrapez le fil et le cassez d'un mouvement du poignet avant d'entrer dans la cuisine. En laissant derrière vous le piège rudimentaire, vous vous déplacez furtivement vers l'avant du bâtiment.

Les nerfs à vif, vous traversez la cuisine et pénétrez dans le bar.

Aucun signe d'Haskell dans la pénombre. Vous l'appellez à mi-voix pour éviter qu'il ne vous prenne pour un pillard.

Tirez un chiffre sur la Table de Hasard et ajoutez-y Perception et Esquive.

Si le total est de 10 ou moins, rendez-vous au **270**.

S'il est de 11 ou plus, rendez-vous au **190**.

## 3

Les pillards plongent sur les côtés alors que vous défoncez la barrière et accélérez sur le terrain dégagé, droit vers les ruines et la sécurité. Ils se redressent vite et les coups de feu claquent en rafale ! Les balles perforent l'arrière de la jeep et sifflent à vos oreilles, tandis que vous dirigez le véhicule vers les restes d'un bâtiment à l'ouverture béante. Les projectiles continuent de ricocher sur la carrosserie jusqu'à ce que vous vous arrêtiez dans un crissement de pneus à l'intérieur du bâtiment désaffecté où vous vous empressez d'abandonner la jeep endommagée.

Rendez-vous au **148**.





#### 4

Le cri de surprise du pillard fait écho au claquement de votre Pistolet. Il laisse tomber le couteau et referme les mains sur sa blessure avant de s'écraser au sol, sans vie. Apeurés, les deux autres agrippent leur arme tout en s'éloignant vivement du corps ensanglanté de la sentinelle.

Souvenez-vous de rayer une balle de 9mm de votre Étui à Munitions.

Rendez-vous au **335**.

#### 5

Votre dernier coup touche le sniper en pleine poitrine et le projette au sol comme une poupée désarticulée. Dans un gargouillis, il roule sur le dos et meurt, sa Carabine toujours serrée dans les mains (contenant huit balles de 7.62mm dans son chargeur).

Vous annoncez la fin de l'alerte à ceux qui sont restés dans la rue et faites demi-tour pour quitter la pièce noircie par les flammes.

Rendez-vous au **239**.

