

# Une histoire dont vous êtes le héros

Opération Survie/4

## LES TERRES DÉSOLÉES

Kevin Tondin



## **RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE**

L'histoire se passe quelques années après les faits relatés dans Opération Survie 3 – L'Enfer sur Terre. Le virus a gagné tout le pays et rares sont les humains qui en ont réchappé. La plupart des survivants se sont regroupés en bandes organisées et tentent de survivre par leurs propres moyens. Vous faites partie d'un convoi qui parcourt le pays à la recherche de rescapés, mais arriverez-vous à survivre dans les terres désolées où les ennemis les plus dangereux ne sont pas forcément ceux que l'on croit?

## **COMMENT COMBATTRE VOS ENNEMIS ?**

Les aptitudes des deux personnages sont déjà définies. Chacun possède ses propres forces et ses propres faiblesses. Cependant, vous devrez leur attribuer à chacun 3 compétences (voir ci-dessous).

## **INFORMATION**

Cette avh est un peu particulière ; en effet, vous pourrez incarner deux personnages différents à tout moment pendant l'aventure, aussi il vous faudra tenir à jour leurs feuilles d'aventure respectives. Sachez toutefois que la mort de l'un entraîne la perte de l'autre. Les explications vous seront données en temps voulu.

*FEUILLE D'AVENTURE*  
*Jennifer Kellyn*

**Fiche du personnage**

**Nom et prénom du personnage:** Jennifer Kellyn

**Âge:** 29 ans

**Nationalité:** Européenne

**Profession:** ex-membre de l'U.G.E.

**Grade :** soldate

**Description / apparence:**

Les traits de son visage sont délicats, hormis une petite cicatrice sur la tempe droite – souvenir de guerre. Ses longs cheveux noirs tombent jusqu'au milieu de son dos, mais elle les garde toujours noués lorsqu'elle va sur le terrain. Sa peau laiteuse est un parfait contraste avec ses yeux verts de chat qui accentuent davantage la beauté de son visage. Jennifer ne quitte jamais sa casquette, cadeau de son ami intime Reda.

*FEUILLE D'AVENTURE*  
*Jennifer Kellyn*

**Aptitudes**

Chance : 11      Agilité : 10      Dextérité : 8      Charisme : 8      Force : 2

Taux de contamination (max 10 → §187):

Points de vie: 50

**Possessions** (max. 6 objets)

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

**Eau potable**

-

**Eau contaminée**

-

**Armes à feu** (max. 3 armes)

1. (arme de base)
2. (arme principale)
3. (arme secondaire)

**Compétences**

- 1.
- 2.
- 3.

**Soin + Ration + Conserve** (max. 4 soins)

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

**Protection** (max. 1 protection + habits)

- Habits standards (inscrire ce qui convient)

- 1.

**Armes de corps à corps** (max. 2 armes)

Catégorie 1.

Catégorie 2.

**Stockage convoi** (max. 5 objets)

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

*FEUILLE D'AVENTURE*  
*Jennifer Kellyn*

**Compétences**

Au fil des années d'errance et de combats contre les morts-vivants, vous avez acquis divers compétences et talents. Parmi ceux énumérés ci-dessous, vous devez en choisir trois que vous devrez inscrire sur votre *feuille d'aventure*.

**Tireur d'élite**

À chaque fois que vous devrez lancer les deux dés pour effectuer un tir de précision, vous pourrez retrancher un au total obtenu.

**Exécuteur**

Cette compétence est très pratique car elle permet de doubler vos dégâts avec les armes à feu (uniquement). Pour cela, vous devez tirer un double de n'importe quel chiffre lorsque vous effectuerez un tir de précision (mais seulement un).

**Crochetage**

Ce talent vous permet de crocheter n'importe quel type de serrure.

**Survie**

Cette compétence vous fait regagner 1D6+3 à vos points de vie à la fin de chaque combat, à condition que vous le meniez à son terme et que vous le gagniez. A noter qu'il n'y a pas besoin d'utiliser une trousse de soin pour appliquer la Survie.

**Tacticien**

Cette compétence est utile seulement pour les armes de corps à corps. Grâce à elle, vous pouvez ajouter un point aux dégâts infligés à votre adversaire.

**Guérison**

La Guérison vous permet de récupérer 1D6 de points de vie en plus à chaque fois que vous utiliserez un objet de soins (rations et/ou trousses de soins).

**Perception**

Avec le talent de Perception, vous avez plus de chance de trouver une arme ou un objet.

*FEUILLE D'AVENTURE*  
*Curtis « C.J. » Johnson*

**Fiche du personnage**

**Nom et prénom du personnage:** Curtis Johnson

**Surnom:** C.J.

**Âge:** 37 ans

**Nationalité:** Sud-américaine

**Profession:** ex-membre de l'U.G.E.

**Grade :** sergent-instructeur

**Description / apparence:**

C.J. porte tout le temps des lunettes de soleil qu'il ne quitte que très rarement. Du fait de ses origines sud-américaines, C.J. a la peau mate et les yeux sombres. Ses cheveux courts sont tracés par des lignes, telles des griffes, et sont terminés par de petites dreadlocks. Un tatouage tribal commence du côté droit du visage et se prolonge sur son cou pour se terminer sur le bras qui tient l'arme. Ayant vécu dans les ghettos, C.J. a dû se débrouiller par ses propres moyens pour survivre, développant de ce fait un sens aigu pour la survie et se forgeant également une puissante musculature afin de pouvoir rivaliser avec n'importe quel adversaire.

*FEUILLE D'AVENTURE*  
*Curtis « C.J. » Johnson*

**Aptitudes**

Chance : 9      Agilité : 7      Dextérité : 10      Charisme : 10      Force : 3

Taux de contamination (max 12 → §187):

Points de vie: 70

**Possessions** (max. 5 objets)

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

**Soin + Ration + Conserve** (max. 3 soins)

- 1.
- 2.
- 3.

**Eau purifiée**

-

**Protection** (max. 1 protection + habits)

- Habits standards (inscrire ce qui convient)

**Eau contaminée**

-

- 1.

**Armes à feu** (max. 3 armes)

1. (arme de base)
2. (arme principale)
3. (arme secondaire)

**Armes de corps à corps** (max. 2 armes)

- Catégorie 1.
- Catégorie 2.

**Compétences**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

**Stockage convoi** (max. 5 objets)

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

*FEUILLE D'AVENTURE*  
*Curtis « C.J. » Johnson*

**Compétences**

Au fil des années d'errance et de combats contre les morts-vivants, vous avez acquis divers compétences et talents. Parmi ceux énumérés ci-dessous, vous devez en choisir quatre que vous devrez inscrire sur votre *feuille d'aventure* et qui n'ont pas déjà été choisis par le précédent personnage.

**Tireur d'élite**

À chaque fois que vous devrez lancer les deux dés pour effectuer un tir de précision, vous pourrez retrancher un au total obtenu.

**Exécuteur**

Cette compétence est très pratique car elle permet de doubler vos dégâts avec les armes à feu (uniquement). Pour cela, vous devez tirer un double de n'importe quel chiffre lorsque vous effectuerez un tir de précision (mais seulement un).

**Crochetage**

Ce talent vous permet de crocheter n'importe quel type de serrure.

**Survie**

Cette compétence vous fait regagner 1D6+3 à vos points de vie à la fin de chaque combat, à condition que vous le meniez à son terme et que vous le gagniez. A noter qu'il n'y a pas besoin d'utiliser une trousse de soin pour appliquer la Survie.

**Tacticien**

Cette compétence est utile seulement pour les armes de corps à corps. Grâce à elle, vous pouvez ajouter un point aux dégâts infligés à votre adversaire.

**Guérison**

La Guérison vous permet de récupérer 1D6 de points de vie en plus à chaque fois que vous utiliserez un objet de soins (rations et/ou trousses de soins).

**Perception**

Avec le talent de Perception, vous avez plus de chance de trouver une arme ou un objet.



## DESCRIPTION DES APTITUDES

**La chance** indique si vous êtes de nature chanceuse ou malchanceuse. Plus vos points sont hauts, plus vous avez de chance de vous sortir vivant des périlleux dangers qui se dresseront sur votre route. Votre chance peut s'élever au-delà de son total de départ jusqu'à un maximum de 12. A chaque fois que vous tenterez votre chance, retranchez 1 de votre total. Pour être chanceux vous devez, en lançant deux dés, obtenir un résultat égal ou inférieur à votre total actuel.

**L'agilité** représente votre habileté et fluidité à mouvoir votre corps pour échapper à une quelconque attaque ou à différents dangers. Votre total d'agilité peut s'élever au-delà de son total de départ jusqu'à un maximum de 12. Pour réussir votre test d'agilité vous devez en lançant deux dés, obtenir un résultat égal ou inférieur à votre total actuel.

**La dextérité** détermine votre adresse au combat avec les armes de corps à corps et les armes à feu. Votre dextérité peut aller au-dessus de son total de départ. Pour réussir votre test de dextérité vous devez, en lançant deux dés, obtenir un résultat égal ou inférieur à votre total actuel.

**Le charisme** est la qualité d'une personne qui séduit, influence, voire fascine les autres par ses discours, ses attitudes, son tempérament, ses actions. Un charisme puissant, c'est-à-dire fascinant, trouble et neutralise le jugement d'autrui ; c'est pourquoi on peut si aisément diriger, voire manipuler, les autres quand on a du charisme. Votre total de charisme peut s'élever au-delà de son total de départ jusqu'à un maximum de 12. Pour réussir votre test de charisme vous devez, en lançant deux dés, obtenir un résultat égal ou inférieur à votre total actuel.

**La force** définit votre puissance naturelle lorsque vous vous battez au corps à corps. La force de départ de chacun des personnages est déjà définie, mais ce total peut être dépassé jusqu'à un maximum de 6. Pour réussir votre test de force vous devez, en lançant un dé, obtenir un résultat égal ou inférieur à votre total actuel.

**Vos points de vie** reflètent la capacité à encaisser les coups en tout genre (armes tranchantes, coups de poings, projectiles, etc.) Vous commencez avec un total de départ défini, selon votre personnage, qui ne pourra jamais être dépassé, sauf indications précises.

**La contamination** vous est transmise par les différentes créatures qui hantent les terres désolées. Vos points de contamination augmenteront en fonction du nombre de morsures que vous aurez reçues au cours d'un combat. À ce moment-là, le texte vous indiquera quel est le taux de contamination que vous avez contracté lors de vos blessures. Si vous atteignez le total indiqué pour le personnage incarné, rendez-vous au paragraphe **187**.

## BATAILLE

Durant les combats, vous pourrez choisir d'utiliser que votre arme à feu, qu'une arme de corps à corps, ou bien d'alterner entre les deux. En dernier recours, vous pouvez toujours utiliser la crosse de vos armes à feu (+1 de dégât ajouté à votre force).

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points de dextérité au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.

2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points de dextérité. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de l'adversaire, c'est vous qui portez le coup et vous pouvez passer à l'étape 4. En revanche, si c'est la *Force d'Attaque* de l'adversaire qui est la plus élevée, il évite votre coup et vous devez passer à l'étape 5. Après chaque tir, qu'il soit réussi ou non, n'oubliez pas de déduire les munitions selon l'arme employée. Pour les armes de corps à corps, déduisez un coup uniquement si vous touchez l'adversaire. Si vous et votre adversaire avez la même *Force d'Attaque*, retournez à l'étape 1.

4. Déduisez les points de vie de votre adversaire selon les dégâts de votre arme, sans oublier de tenir compte d'une éventuelle protection dont est doté l'adversaire en question. Si vous attaquez avec une arme de corps à corps, les blessures infligées seront le total entre votre force actuelle et les dégâts de l'arme. N'oubliez pas qu'après 10 coups portés, votre arme de corps à corps sera moins efficace. En outre, si vous gaspillez plus de munitions que vous en avez dans le chargeur, ramenez ce dernier à zéro et déduisez les balles manquantes du nouveau chargeur. Reprenez ensuite depuis l'étape n°1 jusqu'à la mort de votre adversaire.

5. L'ennemi vous inflige une blessure selon sa force (celle-ci sera toujours précisée), moins votre protection si vous en avez une à ce moment-là. Il se peut qu'une créature possède un bonus de dégâts qui sera précisé à chaque fois dans le texte. Si vous êtes toujours en vie, reprenez depuis l'étape n°1.

### RECHARGEMENT

Si au cours d'un combat vous tombez à court de munitions, vous devrez recharger pendant tout l'assaut suivant, ce qui vous empêchera d'attaquer et de riposter. Durant cet assaut, la créature vous touchera automatiquement. La seule façon de pouvoir esquiver l'attaque est de *tester votre agilité*. En cas de réussite, vous éviterez le coup, tandis qu'en cas d'échec, vous perdrez autant de points de vie que la force de votre ennemi.

### TIR DE PRÉCISION

À plusieurs reprises, vous aurez la possibilité d'éliminer vos ennemis depuis une certaine distance en effectuant des "tirs de précision". Quand le texte vous le proposera, il faudra lancer deux dés, si vous obtenez un nombre inférieur ou égal au taux de précision de l'arme que vous avez en mains, vous aurez réussi votre tir. En revanche, si vous obtenez un résultat supérieur au taux de précision de l'arme en question, vous aurez manqué votre tir et vous aurez gaspillé des munitions pour rien. En cas de réussite, les dégâts seront ceux de l'arme utilisée, exception faite pour les fusils où les dégâts seront divisés par deux. Pour les fusils, les lance-grenades et les pistolets, déduisez une balle à chaque tir de précision ; pour les armes automatiques (mitraillettes et fusils mitrailleurs) déduisez 1D6+1 de balles (sauf indications contraires).

## SOINS

Vous pouvez utiliser une trousse de soin quand vous le désirez, sauf pendant un combat. Il ne vous sera jamais précisé dans le texte de faire usage d'un soin, c'est à vous de les utiliser quand bon vous semble. Voici une liste des soins disponibles au cours de l'aventure, ainsi que leur valeur en points de vie:

- Ration de survie +5 pv (valeur : 2)

- Petite trousse de soin: +10 pv (valeur : 5)



- Trousse de soin moyenne: +20 pv (valeur : 8)

- Grande trousse de soin: +40 pv (valeur : 13)



# DESCRIPTION DES ARMES, DES MUNITIONS ET DES OBJETS

## QUELQUES ARMES DE CORPS À CORPS

Les armes à feu et les munitions étant devenues une denrée rare, les survivants utilisent désormais presque exclusivement des armes de corps à corps pour se défendre.

### Poignard (valeur : 3)



Un poignard est une arme blanche courte (en moyenne 20 centimètres) à double tranchant, utilisée notamment comme arme de jet. Arme de catégorie 1.

*Dégât:* +2 puis +1 après 10 coups portés.

*Particularités:* Le poignard étant également une arme de jet, vous pourrez la lancer à la place d'utiliser vos armes à feu lorsqu'il vous sera proposé d'effectuer des *tirs de précision*. Pour cela, il faudra *tester votre agilité*. En cas de réussite, le poignard atteindra sa cible et lui fera perdre 5 *points de vie*. A l'issue du combat, vous pourrez reprendre votre poignard, sauf indications contraires.

### Tournevis (valeur : 1)



Un tournevis est un outil de poing, formé d'une tige généralement métallique et munie d'un manche dont l'extrémité s'adapte à la tête d'une vis, utilisé pour l'insertion et le retrait des vis dans les matériaux. Arme de catégorie 1.

*Dégâts:* +1.

*Particularité:* La seule particularité du tournevis est qu'il est facilement trouvable, même s'il s'agit là d'une arme à utiliser en dernier recours.

### Hachette (valeur : 5)



Il s'agit tout simplement d'une petite hache pouvant être maniée d'une main. Arme de catégorie 1.

*Dégâts:* +4 puis +2 après 10 coups portés.

*Particularité:* Si vous obtenez n'importe quel double en calculant votre *force d'attaque* et que vous remportez l'assaut, vous infligerez le double de dégâts (respectivement 8 et 4).

### Clé à trois griffes (valeur : 6)



Cet outil est utilisé pour dévisser des filtres à huile et autres pièces vissées (tel des bagues de montage de pompe à carburant), ce style de clé vient du domaine mécanique, mais se trouve très utile pour avoir une bonne agrippe sur des éléments vissés de trop gros diamètre pour les autres clés.

Arme de catégorie 1.

*Dégâts:* +5 puis +3 après 10 coups portés.

*Particularité:* Aucune

### Rasoir droit (valeur : 2)



Un rasoir droit est un rasoir à lame fixe, qui se replie dans la chasse (le manche). À l'origine, le mot désignait un sabre court utilisé autrefois dans l'infanterie. Arme de catégorie 1.

*Dégâts:* +2 puis +1 après 10 coups portés.

*Particularité:* Du fait de sa bonne maniabilité, vous pouvez ajouter un point à votre *force d'attaque* chaque fois que vous l'utiliserez au combat.

### Batte de baseball (valeur : 6)



La batte de baseball est une batte utilisée principalement au sport de baseball, mais est parfois utilisée comme gourdin pour commettre des actes violents. Arme de catégorie 2.

*Dégâts:* +5 puis +2 après 10 coups portés.

*Particularité:* Au cours d'un assaut, si vous tirez un double 6 quand vous calculez votre *Force d'Attaque*, votre coup sera si puissant qu'il énuquera votre ennemi le tuant sur le coup, mais uniquement s'il s'agit d'un adversaire unique (chien ou humain).

### Machette (valeur : 8)



Une machette est une sorte de long couteau à lame épaisse longue de plus ou moins 40 cm montée sur un manche court. A l'époque, la machette servait généralement à se frayer un chemin dans les régions à végétation dense, mais dans ces contrées arides, elle est plus souvent utilisée en guise d'arme. Arme de catégorie 2.

*Dégâts:* +6 puis +3 après 10 coups portés.

*Particularité:* Au cours d'un assaut, si vous tirez un double 1 quand vous calculez votre *Force d'Attaque*, vous tranchez automatique la tête de votre opposant, mais uniquement s'il s'agit d'un adversaire unique (chien ou humain).

### Matraque (valeur : 7)



La matraque, arme traditionnelle des policiers, est un bâton généralement moins long qu'un bras, fait de bois, caoutchouc, métal ou de plastique. Il faut cependant une bonne formation pour utiliser au mieux ses capacités. Arme de catégorie 2.

*Dégâts:* +6 puis +4 après 10 coups portés.

*Particularité:* A moins de posséder la compétence Tacticien, vous devrez diminuer votre *force d'attaque* d'un point lorsque vous utiliserez la matraque au combat.

### Piolet (valeur : 5)



Un piolet est un outil polyvalent d'alpinisme. Dans les terres désolées, c'est un outil indispensable, car il est utilisé non seulement comme aide pour l'escalade mais aussi comme outil de réchappe pour arrêter une chute incontrôlée. Les survivants s'en servent également pour se défendre. Arme de catégorie 2.

*Dégâts:* +5 puis +3 après 10 coups portés.

*Particularité:* Aucune

### Pied de biche (valeur : 10)



Le pied-de-biche est un levier métallique ayant une extrémité recourbée (crosse) en arc de cercle servant de point d'appui et se finissant par un aplati fendu, permettant d'arracher des clous. Polyvalent et robuste par sa conception, traditionnellement de taille très maniable, il est très apprécié et répandu parmi les survivants car il s'agit de l'arme la plus utile contre les zombies.

*Dégâts:* +6 puis +4 après 10 coups portés.

*Particularité:* Du fait de sa bonne maniabilité, vous pouvez ajouter un point à votre *force d'attaque* chaque que vous l'utiliserez au combat. De plus, au cours d'un combat, si vous perdez un assaut mais que vous tirez n'importe quel double en calculant votre force d'attaque, vous infligerez quand même vos points de dégâts (c'est-à-dire 6 ou 4).

## QUELQUES ARMES À FEU

Du fait de la rareté des munitions, les armes à feu sont devenues pour ainsi dire presque obsolètes, les survivants privilégiant les armes blanches ou de mêlées, beaucoup plus nombreuses.

### Révolver Colt (valeur : 4)



Le Colt est un système dans lequel les chambres (partie de l'arme contenant la charge propulsive et le projectile) sont amenées tour à tour devant un canon indépendant par rotation. Le Colt est l'arme de poing la plus répandue depuis que toutes les autres armes à feu ont presque

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

toutes disparues, du fait de son entretien facile et de son chargeur qui ne contient que six coups. Arme de base.

*Capacité de chargeur:* 6 balles

*Perte de munitions par tir:* 1 balle

*Dégâts:* +7

*Précision:* 8

*Enrayage:* 9

*Particularité:* Ajoute un à votre *force d'attaque* en cas d'utilisation durant un combat.

### Pistolet Beretta (valeur : 7)



Pistolet classique très répandu que bon nombre d'organismes gouvernementaux et forces armées apprécient pour sa fiabilité. Le Beretta est l'une des rares armes de poing encore en service actuellement. Le Beretta s'avère utile au début contre les ennemis de base, mais devient moins efficace contre des créatures plus puissantes. Arme de base.

*Capacité de chargeur:* 15 balles

*Perte de munitions par tir:* 1 balle

*Dégâts:* +9

*Précision:* 6

*Enrayage:* 7

*Particularité:* Aucune.

### Carabine (valeur : 11)



Une carabine est une arme à feu avec crosse, à canon long et dont l'âme est rayée en forme d'échec. Les rainures à l'intérieur de l'âme ont pour fonction d'imprimer un mouvement de rotation au projectile lors de son passage dans le canon. Ce mouvement de rotation sur lui-même du projectile lui confère une excellente stabilité et lui permet ainsi d'atteindre une grande distance avec une bonne précision. Depuis la disparition des fusils à pompe, la carabine est devenue l'un des fusils les plus utilisés. Arme principale.

*Capacité de chargeur:* 8 cartouches

*Perte de munitions par tir:* 1 cartouche

*Dégâts:* +10 ou +12

*Précision:* 9 ou 10

*Enrayage:* 6

*Particularité:* La carabine peut être équipée d'une lunette qui lui confèrera un bonus de +1 à la précision et augmentera les dégâts de deux en raison de ses tirs plus précis.

### Fusil à canon scié (valeur : 14)



Un fusil à canon scié est à la base un fusil de chasse classique dont le canon a été artisanalement scié au plus court possible pour un encombrement minimal. La portée s'en trouve réduite, mais l'effet à courte distance est radical. Il s'agit d'une des armes les plus

meurtrières encore en activité dans les terres désolées. Arme principale.

*Capacité de chargeur:* 2 cartouches

*Perte de munitions par tir:* 1 ou 2 cartouche(s)



## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

*Dégâts:* +12 ou +22 si utilisation des deux cartouches

*Précision:* 5

*Enrayage:* 8

*Particularités:* La particularité de cette arme est la suivante : lors d'un assaut, il vous sera possible de tirer les deux cartouches en même temps sur votre ennemi. Si vous l'atteignez, vous lui infligerez une perte de 22 points de vie. Bien entendu, vous devrez recharger pendant l'assaut suivant et l'ennemi, s'il est toujours vivant, essaiera de vous blesser à son tour (sauf si vous testez votre agilité avec succès) À noter que vous ne pourrez utiliser cette capacité qu'une seule fois par combat, sous peine d'enrayer définitivement votre arme.

### Arbalète (valeur : 5)



Ancienne arme de trait. C'est une sorte d'arc d'acier monté sur un fût et dont la corde se tend avec un ressort. Celle-ci a été remise au goût du jour par les survivants pour combler l'absence d'armes à feu. Certains modèles peuvent tirer jusqu'à 3 carreaux en même temps, augmentant ainsi les dégâts. Arme principale

*Capacité de chargeur:* 4 carreaux

*Perte de munitions par tir:* 1 carreau

*Dégâts:* +7

*Précision:* 8

*Enrayage:* 8

*Particularité:* L'arbalète n'est pas affectée par le rechargement.

### Grenades défensives (valeur : 6)



Projectile formé d'une charge explosive enveloppée de métal et muni d'une goupille. Elles explosent sur une large surface. Arme secondaire.

*Dégâts:* 2D6+1 sur tous les ennemis se trouvant à proximité.

*Particularités:* La grenade peut être utilisée de deux manières. La plus courante est celle où vous la lancez en direction de vos ennemis lors d'un combat (comme l'explosion aura des conséquences sur vos ennemis, vous pourrez prendre une autre arme sans subir de pénalité) mais cela doit être spécifié dans le texte. L'autre façon de l'utiliser, bien que plus rare, est pour achever un ennemi grièvement blessé. Cette méthode ne fonctionne qu'à deux seules conditions : que la possibilité vous soit offerte et que votre ennemi ait 10 points de vie ou moins.

## MUNITIONS

### Balles 9mm (valeur : 1)



Balle de calibre 9mm utilisable avec le Beretta.

### Cartouches calibre 12 (valeur : 3)



Cartouches de calibre 12 dispersant chacune 8 plombs en éventail.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

Utilisable avec le fusil à canon scié.

### Calibre .22 long rifle (valeur : 2)



Ce petit calibre est à la fois très économique, très précis, avec très peu de recul et une détonation faible, et il est utilisé indifféremment pour les carabines et les revolvers. Avant les terres désolées, c'était la munition la plus répandue dans le monde.

### Carreaux (valeur : 1)



Tiges métalliques d'environ 3 centimètres pouvant perforer certaines surfaces solides. Il peut exister d'autres sortes de carreaux plus puissants. Utilisables pour l'arbalète.

## PROTECTIONS

### Cuirasse renforcée (valeur : 6)



Légère cuirasse encore utilisée par les survivants, même si elle n'est guère utile face aux dangers permanents que représentent les terres désolées.

*Caractéristiques:* Cette cuirasse peut encaisser en tout 6 coups avant d'être détruite. Lorsque vous êtes touché, vous pouvez diminuer de 2 les dégâts que vous inflige une créature.

### Gilet pare-balles (valeur : 8)



Le gilet pare-balles est un équipement principalement destiné à protéger le thorax. Ces gilets, qui ont tendance à se faire rare depuis la catastrophe, sont généralement constitués de couches de kevlar, et empêchent la pénétration des projectiles, même si des lésions internes restent possibles suite au choc.

*Caractéristiques:* Ce gilet peut encaisser en tout 8 coups avant d'être détruit. Lorsque vous êtes touché, vous pouvez diminuer de 3 les dégâts que vous inflige une créature.

### Armure tactique (valeur : 10)



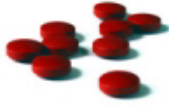
Gilet de haute technologie encore plus résistant que le gilet pare-balles. Les armures tactiques sont également munies d'un casque pour une meilleure protection, mais sont devenues quasiment introuvables.

*Caractéristiques:* Cette armure peut encaisser en tout 10 coups avant d'être détruite. Lorsque vous êtes touché, vous pouvez diminuer de 4 les dégâts que vous inflige une créature.



### AUTRES OBJETS

#### Pilule médicale (valeur : 2)



Cette pilule contient un remède de faible puissance, et est encore couramment utilisée dans les terres désolées.

*Caractéristique:* Si vous utilisez une pilule médicale, vous pourrez réduire votre taux de contamination de 1 point.

#### Sérum (valeur : 7)



Le sérum est aussi une manière d'arrêter ou d'éviter une infection plus profonde si votre taux de contamination est élevé. On peut encore trouver quelques sérums dans des pharmacies ou des hôpitaux abandonnés.

*Caractéristique:* Si vous utilisez un sérum, vous pourrez atténuer votre taux de contamination de 2 points.

#### Anti-virus (valeur : 12)



Cette fiole comprend un puissant remède, capable d'atténuer une bonne partie de votre taux de contamination. L'anti-virus est devenu une denrée très rare et est recherchée assidûment par les survivants.

*Caractéristique:* Si vous utilisez un anti-virus, vous pourrez diminuer votre taux de contamination de 3 points.

#### Eau purifiée (valeur : 15)



Si les pillards et les morts-vivants représentent un danger permanent, la vraie menace des terres désolées reste la déshydratation, ce qui fait que l'eau est un élément indispensable pour les survivants. Malheureusement, la plupart des sources d'eau ont été contaminées suite aux retombées radioactives, et il est devenu difficile de trouver de l'eau pure. Si le texte vous demande de boire de l'eau purifiée et que vous n'en avez pas, vous perdrez 5 *points de vie*. Chaque bouteille d'eau contient trois doses. Dès que vous entrez en possession d'eau purifiée, notez-là sur  *votre feuille d'aventure* dans la rubrique « eau purifiée». Vous pouvez en avoir un nombre illimité.

#### Eau contaminée (valeur : 1)

L'eau contaminée est malheureusement beaucoup plus répandue que l'eau purifiée, et les habitants des terres désolées se voient dans l'obligation d'en boire pour éviter de mourir de soif. Beaucoup de personnes ont trouvé la mort suite aux maladies engendrées par l'eau contaminée. Si le texte vous demande de boire de l'eau purifiée et que vous n'en avez pas, vous pourrez boire de l'eau contaminée à la place, et si vous ne perdrez pas de *points de vie*, en revanche, votre *taux de contamination* augmentera d'un point. Chaque bouteille d'eau contient trois doses. Dès que vous entrez en possession d'eau contaminée, notez-là sur  *votre feuille d'aventure* dans la rubrique « eau contaminée». Vous pouvez en avoir un nombre illimité.

## TROC

Dans les terres désolées, l'argent usuel n'a plus cours, celui-ci étant désormais remplacé par le troc. Chaque objet que vous trouverez possède une valeur qui lui est attribué en fonction de sa rareté. Lorsque vous ferez du troc avec un marchand, vous pourrez échanger vos objets par rapport à leur valeur. Si vous désirez obtenir un sérum dont la valeur est 6, vous devrez lui léguer un ou des objets ayant le même coût (par exemple une arbalète (valeur 5) + un tournevis (valeur 1). Toujours pour le même cas, si vous ne possédez qu'une grenade défensive de valeur 7 et que le marchand n'a aucun article dont la valeur est de un, le coût d'un point en trop sera perdu.

Pour ce qui est des munitions, chaque balle compte pour la valeur qui est définie par le genre de calibre. Faites donc bien attention de bien gérer votre équipement et de ne pas le dépenser pour acheter n'importe quoi en contrepartie.

Il se peut que les marchands vous trouvent sympathique et vous fassent un prix, ou, au contraire, augmentent la valeur leurs objets s'ils vous jugent antipathique, tout dépendra de votre charisme.

## ÉQUIPEMENTS

Pour chaque personnage, voici l'équipement au début de l'aventure. Inscrivez les objets dans les bonnes rubriques de votre *feuille d'aventure*.

### JENNIFER KELLYN

Possessions : 15 balles de .22 long rifle, 10 balles de calibre 12, tournevis, sérum

Soins + rations : 1 ration de survie +5, 1 trousse de soin moyenne +20

Eau purifiée : 1 bouteille d'eau

Armes à feu : Colt (arme de base), fusil à canon scié (arme principale)

Armes de corps à corps : poignard

Protection : cuirasse renforcée

### CURTIS « C.J. » JOHNSON

Possessions : 45 balles de 9mm, pilule médicale, rasoir droit

Soins + rations : 1 ration de survie +5, 1 petite trousse de soin: +10 pv

Eau purifiée : 1 bouteille d'eau

Armes à feu : 2 pistolets Beretta (arme de base), grenade offensive (arme secondaire)

Armes de corps à corps : hachette

Protection : cuirasse renforcée

**RAPPEL:** Chaque article compte pour un objet, ceci même si vous possédez plusieurs fois le même article (par exemple, si vous possédez plusieurs rations, chacune d'entre elle comptera pour un objet). Une exception est faite pour les munitions où c'est chaque genre de munitions qui est comptabilisé comme un seul objet (si vous trouvez des balles de 9mm, rajoutez-les à celles que vous avez déjà, inutile d'utiliser une nouvelle case).

## CONVOI

Vous êtes à la tête d'un convoi de survivants avec lequel vous voyagez à travers les terres désolées. Si votre inventaire est plein, vous pourrez, avant de repartir sur les routes, stocker vos objets en trop dans les véhicules, afin de ne pas être encombré durant vos différents déplacements. Vous pouvez stocker jusqu'à 5 objets (armes à feu, armes de corps à corps, soins, objets divers) que vous pourrez reprendre à tout moment dès que vous serez dans le camp, et si le numéro du paragraphe en question est souligné. Bien entendu, ceci n'est pas une obligation et vous pouvez très bien jouer sans appliquer cette règle si vous pensez qu'il y en a déjà suffisamment.

### QUELQUES MEMBRES DU CONVOI

En plus de Jennifer Kellyn et de C.J., le convoi est composé d'une trentaine de personnes, dont voici la description de certaines d'entre elles.

**Nom:** Spence

**Prénom:** Bob

**Age:** 51 ans

**Rôle:** chef du convoi

**Signe particulier:** ne se sépare jamais de son stetson

Spence est, avec C.J., le responsable du convoi des survivants. Il y a trois ans, lui et sa femme Marlène rencontrèrent les anciens membres de l'U.G.E. qui étaient alors aux prises avec le dernier monstre au masque d'acier encore en vie. Les humains étant en mauvaise posture, le couple intervint et mis la créature en fuite, sauvant les trois militaires. Ensemble, ils décidèrent ensuite de parcourir les routes des terres désolées dans le but de sauver un maximum de personne et de reconstruire un semblant de communauté. Suite aux attaques incessantes des zombies et des bandits, Bob suggéra de ne plus rester définitivement aux mêmes endroits, trouvant plus sage de rester sur les routes. Grâce à son charisme, à la confiance qu'il inspire aux rescapés et sa maîtrise de la carabine, Bob est rapidement devenu, au fil des années, le leader incontesté des survivants, au même titre que C.J..

**Nom:** Spence

**Prénom:** Charlène

**Age:** 48 ans

**Rôle:** responsable subsistance

**Signe particulier:** aucun

C'est la femme de Bob avec qui elle a sauvé les trois membres de l'U.G.E.. Avant la grande guerre, c'était une femme sans histoire, plutôt discrète, vendeuse dans un grand magasin. Pourtant, elle changea du tout au tout durant la grande guerre, devenant une femme prête à prendre les armes pour défendre sa patrie contre les hordes de zombies. A présent, grâce à son expérience accumulée dans le domaine de la vente, c'est désormais elle qui subvient aux besoins nutritionnels de chaque survivant en s'occupant de la gestion du stock de nourriture, ainsi qu'au rationnement. C'est également elle qui dresse la liste des aliments à chercher qu'elle donne ensuite aux patrouilleurs. C'est une femme douce et très gentille, qui fait toujours passer les autres avant elle.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

**Nom:** Brown

**Prénom:** inconnu

**Surnom:** Doc

**Age:** 45 ans

**Rôle:** médecin

**Signe particulier:** fume tout le temps

Il a été le premier membre officiel à faire partie du convoi. Avant que les terres désolées ne fassent leur apparition, Doc Brown, comme il aime se faire appeler, travaillait comme médecin-chef dans l'un des plus grands hôpitaux du pays. Pendant la grande guerre qui opposa les humains aux morts-vivants, il était l'un des rares médecins œuvrant encore sur le terrain. Il fut l'unique rescapé du massacre qui suivit et erra dans les terres désolées, où il se mit à fumer, jusqu'au jour où il croisa la route du convoi mené par C.J.. Doc Brown est réputé pour son sale caractère, car il ne supporte pas que des gens viennent le déranger sans arrêt pour des blessures mineures qui, selon lui, gaspillent le stock de médicaments déjà bien mince. Malgré ses sautes humeurs et le fait qu'il fume sans arrêt, Doc Brown est sans aucun doute le meilleur médecin qu'on puisse trouver dans les terres désolées.

**Nom:** Isella

**Prénom:** Diane

**Age:** 24 ans

**Rôle:** mécanicienne

**Signe particulier:** mâche sans arrêt un chewing-gum

Diane est l'experte en mécanique du groupe. S'il y a bien une personne que vous ne pensiez jamais rencontrer dans les terres désolées, c'est bien une jeune femme experte en mécanique sur tout type de véhicules. Elle a rencontré C.J. et les autres quand ceux-ci décidèrent de s'arrêter dans un garage pour réparer l'une de leur voiture. Croyant avoir affaire à des bandits, Diane, qui s'était réfugiée à cet endroit pour échapper aux pillards après la mort de son frère, s'est d'abord montrée hostile en agressant Bob avec une clé à molette. Spence, trop heureux de rencontrer une personne s'y connaissant en véhicules, ne tint pas rigueur de l'agression et accepta la jeune femme à bord de leur convoi. Depuis, grâce à ses compétences en mécanique, Diane est devenue un élément indispensable au groupe de survivants. De nature souriante et très avenante, Isella est appréciée est tous.

**Nom:** Christen

**Prénom:** Seth

**Age:** 32 ans

**Rôle:** chef des patrouilleurs

**Signe particulier:** a un doigt en moins à la main gauche

Seth a rejoint le convoi deux ans après sa création. C'est un ancien membre d'un gang de pillards qui semait la terreur sur les routes, mais qui a été mis en déroute par C.J. et les membres du convoi. Dans un premier temps, Bob voulu l'achever mais C.J. l'arrêta, prétextant que Seth pourrait être un élément utile au groupe grâce à sa connaissance du terrain et sa maîtrise des armes à feu. Dans un premier temps, Kellyn, le couple Spence ainsi que les autres refusèrent, mais C.J. promit de surveiller l'ancien pillard. Malgré leur réticence, les membres du convoi commencèrent à apprécier Christen pour son aide et son utilité, et finirent par l'accepter au sein de leur communauté. En effet, ce fut Seth qui eut l'idée du rôle du "patrouilleur" qui consiste à risquer sa vie dans les villages ou les petites villes pour aller chercher des armes, du matériel médical ou de la nourriture. Il devint ainsi le chef des patrouilleurs. Seth Christen est plutôt du genre taciturne et solitaire, et n'accepte que très rarement la compagnie des autres membres du convoi, excepté Jennifer ou Diane.

## DERNIÈRE INFORMATION

Avant d'entamer cette aventure, vous devez savoir que cette histoire est composée de plusieurs sortes de paragraphes dont voici la liste ci-dessous :

- Les paragraphes dits « Cinématiques » sont des paragraphes écrits à la troisième personne du singulier dont le numéro est souligné. À l'instar des jeux vidéo, il s'agit de passages cinématiques durant lesquels vous n'avez pas le contrôle du personnage, à quelques exceptions près.

- Les paragraphes dits « Flashbacks » sont, comme l'indique le nom, des paragraphes qui retracent certains passages de la vie passée des différents personnages. Ces paragraphes sont écrits au passé simple à la troisième personne du singulier et le texte est en *italique*.

- Les paragraphes dits « Pensées » sont des paragraphes dont certaines parties sont écrits en italique et qui représentent les pensées du personnage incarné au moment des faits.

# TRAQUE DANS LES TERRES DÉSOLÉES

*Une année après l'apparition des zombies, les autorités suisses pensaient avoir enrayé le virus, mais elles avaient tort. Ce qui s'était passé sur l'Île et dans les villes de Payerne et de Morat n'était que le début. En quelques semaines, le virus ravagea plusieurs villes, et en quelques mois, le pays en entier. Ce virus n'avait pas seulement anéanti tout un peuple, il asséchait les lacs et les rivières, les forêts devenaient des déserts et tout le pays était réduit en une terre stérile. Afin que ce mal ne se répande pas à travers le continent, les pays voisins construisirent un mur tout le long des frontières, condamnant ainsi les derniers survivants. Six ans plus tard.*

C.J. escalade la colline, se mouvant avec aisance comme si la montée ne représentait aucun problème pour lui. Derrière, le souffle court, Jennifer tente de le suivre tant bien que mal. Ses pieds glissent sur la terre rocheuse, alors que le soleil, haut dans le ciel, va frapper la jeune femme de ses rayons ardents.

- Tu crois que c'est une bonne idée de laisser le convoi sur la route ? Demande Jennifer, transpirant à grosses gouttes.

- On ne peut pas se permettre de le perdre de vue, lui répond son ami sans se retourner.

- Mais il ne peut pas aller bien loin, n'oublie pas que tu lui as foncé dessus avec ta voiture !

- Je sais, poursuit C.J. sans s'arrêter pour autant, raison de plus pour en finir définitivement avec ce foutu monstre (le militaire arrive enfin en haut de la colline) Cela va faire des mois qu'on le traque, et maintenant qu'il est à portée de flingues, je ne veux pas le perdre ! N'oublie pas que Bob est avec les autres, tu peux avoir confiance en lui.

- Je sais, malgré la jeune femme qui peine à se mouvoir sur cette surface glissante.

Quelques secondes plus tard, elle rejoint l'ancien Sergent-instructeur en haut de la colline qui, une main au-dessus de ses yeux, scrute les alentours. Evoluant dans un paysage désertique dont le décor se résume à des vieux arbres secs, à quelques rochers isolés et à des voitures rouillées éparpillées aux quatre coins des terres désolées, les deux anciens membres de l'U.G.E. observent la créature au masque d'acier qui s'éloigne en trainant un pied. Voyant son état, C.J. esquisse un large sourire :

- Tu es à moi, salope. Viens, Jenny, on y est presque.

Ni une ni deux, C.J. dévale la colline que la jeune femme avait eu bien du mal à gravir. Grognant à nouveau, Kellyn emboîte le pas à son camarade. Même si galoper ainsi à travers les plaines désertiques est devenu monnaie courante depuis plus de trois ans, Jennifer a toujours autant de peine à s'y faire. Etant malgré tout aussi déterminée que son ami à

mettre un terme aux agissements de la créature, Jennifer entreprend de descendre la colline en faisant bien attention d'éviter les quelques gros cailloux qui obstruent le chemin. Tout en précédant C.J., la femme se surprend à repenser à ce qu'elle a vécu sur l'Île Maudite. Comme cela lui semble loin, désormais. Et Reda...

- Reda...

La jeune femme sèche d'un revers de manche une larme naissante, avant de se reconcentrer sur C.J. qui n'a toujours pas ralenti. Il jette néanmoins un regard en arrière et l'encourage :

- Allez Jenny, on le tient presque !

- Je sais !

Pour lui montrer qu'elle est prête, Kellyn sort de son étui, attaché à sa jambe droite, son fusil à canon scié légué par Reda, et le tient fermement dans sa main droite. L'homme, quant à lui, sort ses double Berettas appelés Haine et Violence, trophées récupérés sur un dealer reconnu, tué par C.J. alors qu'il faisait partie d'un gang de voyous. Les deux humains passent à côté d'une vieille citerne aussi abandonnée qu'utilisable, et rattrapent bientôt l'être au masque d'acier qui leur a causé tellement d'ennuis ces dernières années. Selon les membres de l'U.G.E., il s'agit du dernier représentant de son espèce, les deux autres étant morts respectivement sur l'Île et à Payerne, ce dernier tué par C.J. lui-même dans un duel dans une pharmacie. Le troisième leur a longtemps échappé et il leur a fallu une traque de trois ans pour enfin réussir à lui mettre le grappin dessus. Et à présent, les deux jeunes gens touchent au but. Le Sergent-instructeur lève Haine et tire trois balles en direction du monstre, l'atteignant au dos ; aussitôt, un hurlement s'élève au-dessus des terres dévastées. Sans crier gare, la créature traquée se retourne et lance un disque en direction des humains qui parviennent à l'éviter facilement, car lancé avec trop peu de précision. Alors que Jennifer d'apprête à ouvrir le feu à son tour, C.J. l'arrête d'une main.

- Non, n'utilise pas des cartouches pour rien, en tout cas, pas à cette distance. Attends qu'on soit plus près. Ce n'est plus qu'une question de temps avant qu'on ne le rattrape.

- D'accord.

Se sentant menacée, la créature ne s'avoue pas vaincu et continue sans relâche son avancée ; elle enjambe une barrière pour atterrir sur une route solitaire devenue impraticable. Malheureusement pour elle, le fait de franchir cette barrière lui a coûté du temps et les humains sont désormais sur elle. C.J. fait cracher trois nouvelles balles de Violence, cette fois-ci, et blesse la jambe déjà mutilée de sa victime. La créature saute malgré tout sur le toit d'une vieille Ford rouillée, pousse un hurlement de défi tandis que des lames, rougies par le sang séché, sortent de ses métacarpes. N'ayant plus aucune échappatoire, la voilà prête pour le combat, et les deux anciens membres de l'U.G.E. sont

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

bien décidés à lui rendre coup pour coup. La créature se battra jusqu'à la mort avec toutes les forces qu'elle lui reste, et attaquera sans relâche les deux humains. A chaque assaut, lancez les dés pour la créature, et ensuite pour C.J. et Jennifer. La créature inflige des blessures à toutes les personnes ayant une *force d'attaque* inférieure à la sienne ; à contrario, elle se fera blesser par tous les assaillants ayant une *force d'attaque* supérieure. Si les *forces d'attaque* sont égales, aucun dégât ne sera infligé. Ce combat se déroule selon les règles des combats au corps à corps. N'oubliez pas de tenir à jour la *feuille d'aventure* de C.J. et de Jennifer et de déduire les munitions qu'ils ont respectivement utilisées.

PREDATEUR AU MASQUE D'ACIER (blessé)

Dextérité: 9

Force: 6

Points de vie: 47

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **333** pour évaluer les dégâts de C.J. et de Jennifer, avant de vous rendre au **1**. Si l'un des deux humains meurt, vous aventure s'achèvera aussitôt.



**1**

Le dernier coup l'atteint en pleine tête; titubant dans un premier temps, la créature au masque d'acier finit par s'écrouler sur le sol. C.J. et Jennifer baissent dès lors leurs armes et contemplent le cadavre en silence.

- Voilà, il est mort, annonce finalement la jeune femme.

- Ouais, répond laconiquement son interlocuteur.

Tout en rengainant, Kellyn se tourne vers son ami et lui demande:

- Qu'est-ce que tu as? On a fini par tuer cette créature, tu devrais être content. Moi je suis contente, avec tout ce qu'elle nous a fait endurer. Sans elle, Reda...

- Justement, la coupe le Sergent-instructeur qui ne veut pas épiloguer sur son ancien frère d'armes, maintenant que le dernier de ces monstres est mort, je n'ai plus aucun objectif.

- Comment ça?

- Disons que traquer ces monstres et les éliminer était mon unique but, et maintenant que je l'ai atteint, je me demande à quoi je pourrai servir.

- Mais, et le convoi? S'étonne l'ancienne soldate.

C.J. reste silencieux pendant quelques instants, avant de reprendre:

- Je suis un ancien membre d'un gang des rues, puis j'ai été un membre de l'U.G.E. où mon but était de tuer et d'apprendre aux autres de tuer. Crois-tu vraiment que je sois la bonne personne pour prendre en main un groupe de survivants? Non, ce n'est pas moi, ça. Je préfère laisser ça à Bob.

Jennifer secoue la tête, apparemment pas convaincue par les paroles de son ami. Aussi, elle décide de dire ce qu'elle a sur le cœur:

- Ne dit pas ce genre de chose. Ce que tu étais avant la grande guerre n'existe plus, c'est du passé. Aujourd'hui, tu es un autre homme, qui ne se bat plus uniquement pour lui, mais également pour les autres.

- Je... je ne sais pas. J'ai pas l'impression d'être fait pour ça, soupire-t-il.

Jennifer s'approche davantage de son ami, et tout en le fixant avec intensité, déclare:

- Si tu ne le fais pas pour toi, fais-le pour Reda.

En entendant le nom de son meilleur ami, C.J. fronce les sourcils, mais ne dit rien. Cela n'arrête pas pour autant Jennifer qui pose tendrement sa main sur l'avant-bras de son compagnon et qui ajoute d'une voix plus douce:

- Fais-le au moins pour moi.

Devant son mutisme, Jennifer tente le tout pour le tout, et termine d'une voix presque inaudible:

- Alors fais-le pour Jade...

Ce nom fait naitre chez C.J. un début de larme qu'il sèche rapidement d'un revers de manche. Devant l'expression de Jennifer qui ne cesse de le fixer, il finit par dire, la gorge nouée:

- Très bien. Tu as gagné (le visage de la jeune femme s'illumine) j'escorterai le convoi aussi longtemps que je vivrai.

- Et tu ne vas pas le regretter, je t'assure (elle lui sourit à nouveau) Viens, il est temps de rejoindre les autres, Bob doit sûrement s'inquiéter.

- Je te suis.

Après avoir jeté un dernier regard sur la dépouille du monstre au masque d'acier qui leur a tant causé de soucis par le passé, les deux anciens de l'U.G.E. rebroussement chemin en direction du convoi. Rendez-vous au **50**.

### 2

- L'endroit est désert, s'étonne Skull, ce qui vous fait sortir de vos rêveries.

Vous vous levez et vous jetez un coup d'œil entre le conducteur et le passager pour constater en effet que la ville est complètement vide.

- Pourquoi il n'y a personne ? L'endroit devrait grouiller de zombies.

- Et bien ce n'est pas le cas, réplique Seth, et c'est tant mieux.

- Tiens, regarde, dit Skull en désignant un imposant bâtiment situé non-loin de votre position, voici l'hôpital.

- Alors allons-y sans plus tarder, déclare le chef des Patrouilleurs.

- Prends garde aux bagnoles, l'avertissez-vous.

Effectivement, les rues sont jonchées de vieilles voitures rouillées et de bâtiments en ruines. Contrairement aux terres désolées, la ville est recouverte de verdure, cette dernière gagnant même les plus hauts immeubles. A certains endroits, le sol est gorgé d'eau, ce qui rend la traversée plus difficile. Des panneaux indicateurs dont le contenu a été effacé se dressent de parts et d'autres de la route. Après quelques instants durant lesquels Seth manœuvre avec adresse le Scudo, vous devez vous rendre à l'évidence : vous ne pouvez pas aller plus loin.

- Fait chier, y'a trop de voitures, on ne peut plus passer, s'énerve Seth.

- A mon avis, je pense que nous n'avons pas le choix : nous devons continuer à pied, déclarez-vous.

- Toujours aussi téméraire, C.J., vous fait remarquer Skull.

- Ce n'est pas qu'une question de témérité, ripostez-vous, c'est surtout que nous n'avons pas le choix. Pas vrai, Seth ?

Celui-ci pousse un profond soupir avant de répondre :

- Oui, c'est vrai. Mike, ouvre la porte, nous sortons.

- Quoi ? Comment ça ? Mais t'es fou !

- Nous ne pouvons pas faire autrement de toute façon, et puis y'a personne, faut en profiter.

Voyant que cela ne sert à rien de discuter, le Patrouilleur ouvre la porte latérale et vous êtes directement accueillis par un vent frais. Marley et Mike passent en premier, vous laissant fermer la marche. Par mégarde, vous retombez sur une grosse flaque d'eau et vous soupirez. Vous n'aimez pas ce sentiment d'impuissance que vous avez à chaque fois que vous vous retrouvez en ville, c'est pourquoi vous espérez vous tirer d'ici le plus vite possible. Seth arrive à votre hauteur et d'une voix qui vous surprend, à la fois avenante et bienveillante, vous dit :

- Allez C.J., on y va, ne perdons pas de temps. L'hôpital n'est pas loin, nous y serons rapidement.

Vous acquiescez puis vous rejoignez vos compagnons qui ont pris de l'avance. Chacun est armé de son arme fétiche et évolue en silence à travers les carcasses des voitures et les immeubles dévastés. Vous évitez de regarder autour de vous, car ce décor apocalyptique vous mine le moral. Finalement, après une dizaine de minutes, pendant lesquelles aucun zombie n'a fait son apparition, vous vous tenez à une quinzaine de mètres de l'entrée de l'hôpital. Légèrement sur votre gauche, vous apercevez une ambulance dont l'avant est encastré dans un mur. Les portes arrière demeurant néanmoins toujours fermées. Peut-être que l'ambulance contient encore du matériel médical. Si vous voulez vérifier, rendez-vous au **496**, sinon, vous gagnez l'entrée de l'hôpital, rendez-vous alors au **90**.

### 3

#### **Prenez la feuille d'aventure de Jennifer et inscrivez-y ses possessions.**

Vous n'avez vraiment pas envie de retourner en ville, mais au bout du compte, C.J. a réussi à convaincre et vous vous avouez finalement vaincue.

- J'irai avec Danny, annonce votre ami. En cas de grabuge, je pense que ma présence sera suffisante pour calmer les ardeurs.

- Cool, on aura de nouveau la chance d'avoir Jennifer à nos côtés, ricane Skull dont l'envie de rire cesse aussitôt en voyant le regard noir que C.J. lui jette.

*J'espère que tu finiras dans l'estomac d'un zombie.*

Vous soupirez intérieurement afin de ne rien laisser paraître. À côté de vous, Diane prend la parole :

- Je pars avec C.J. et Meyer. S'il y a effectivement moyen de marchander, peut-être que je pourrai trouver du matériel pour consolider et réparer les véhicules. Danny et moi prendrons une des Jeeps, comme ça, nous pourrons y stocker tout ce qu'on aura obtenu. D'accord ?

- Très bien, convient Bob, on fait comme ça. Par contre, il faudrait partir dès maintenant si nous voulons avoir une chance de sauver les blessés.

- Ok, fait C.J., je partirai dès que j'aurai trouvé suffisamment de matériel pour procéder aux éventuels échanges. Ne t'inquiète pas, je ne prendrai que le stricte minimum. Mon charisme légendaire et le bagou de Meyer devraient faire le reste, pas vrai Danny ?

- Exact, répond l'apostrophé en esquissant un de ses rares sourires.

- Alors hâtez-vous, et comme d'habitude, faites attention à vous, conclue Bob.

- T'inquiète pas, papy, s'exclame Seth. Le jour où un de ces zombies puants me tuera n'est pas arrivé.

- Dommage, murmurez-vous juste à côté de C.J. qui sourit.

Après avoir pris votre ami dans vos bras, vous prenez congé de lui et des autres survivants avant de partir en direction de la fourgonnette des patrouilleurs que vous commencez à bien connaître. Vous n'avez cependant que les objets que vous avez sur vous, car C.J. a besoin de ce que vous auriez pu déposer dans le car pour marchander la nourriture. Vous espérez donc trouver des armes en cours de route. Vous prenez place dans le véhicule et vous attendez que Seth se pointe avec deux autres Patrouilleurs que vous connaissez vaguement ; quelques minutes plus tard, Skull, qui était avec C.J., vous rejoint. Une fois que Seth s'est installé au volant et vous à l'arrière, vous partez tous les cinq en direction de la ville. Rendez-vous au **467**.

### 4

Une échelle permet d'accéder à la plate-forme ; ne voyant pas d'autre moyen d'y accéder, vous décidez de l'utiliser. Une fois en haut, vous avez une vue d'ensemble sur la casse, mais la seule chose que vous retenez est qu'il n'y a pas de zombies dans les parages. Au loin, les terres désolées s'étendent à perte de vue. Vous distinguez les silhouettes des Rôdeurs, errant à la recherche de chairs fraîches. Une cabine se dresse devant vous, juste à côté de la grue, et comme c'est la seule digne d'intérêt, vous décidez d'y jeter un coup d'œil. Derrière la porte vitrée, vous discernes les contours d'un corps affalé sur la seule chaise qui compose le mobilier de la cabine. La silhouette vous tourne le dos, aussi vous ne savez pas s'il s'agit d'un zombie ou d'une personne bien morte. Si vous prenez le risque de vérifier, rendez-vous au **516**, sinon, il ne vous reste plus qu'à redescendre de la plate-forme. Là, vous pouvez

fouiller les environs (rendez-vous au **602**), explorer la seconde partie de la casse (rendez-vous au **368**) ou regagner la Jeep (rendez-vous au **632**).

### 5

Dans un premier temps, vous êtes étonnée de voir s'approcher le Scudo à toute vitesse, vous ne pensiez pas Syl aussi courageuse, et vous êtes heureuse de vous être trompée à son sujet. La voiture s'arrête à quelques mètres de vous, et quand Syl ouvre la porte latérale, vous plongez littéralement à l'intérieur avant que les Coureurs ne vous rattrapent. Avec hâte, vous prenez sa place derrière le volant sous ses yeux ébahis.

- Que fais-tu ? Vous demande Syl, paniquée.

- Faut que j'aille tirer de là Seth et les autres. Si je n'interviens pas, ils vont se faire massacrer !

Vous remarquez que Seth et le reste des Patrouilleurs ont grimpé sur le toit, et tentent désormais de repousser l'ennemi avec leurs armes de fortune. Sans hésiter, vous démarrez la voiture et vous foncez droit en dans leur direction en prenant bien soin d'écraser un maximum de zombies.

- Ouvre le toit ouvrant, vite ! Ordonnez-vous.

Malgré la terreur évidente qui s'est emparée de la femme, celle-ci s'exécute néanmoins rapidement et actionne le bouton d'ouverture. Certains des Coureurs tambourinent contre le Scudo, parvenant même à briser l'une des fenêtres ; n'ayant pas le choix, Syl sort son Colt et fait feu sur vos agresseurs, les empêchant ainsi de se hisser à l'intérieur. Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du camping-car, vous tournez brusquement le volant afin que l'arrière du Scudo se colle contre l'imposant véhicule sur lequel se tiennent vos amis.

- Sautez, vite ! Hurlez-vous à l'attention des Patrouilleurs.

Seth tire encore trois cartouches avant d'enjoindre aux Patrouilleurs survivants de descendre dans la voiture.

- Allez, vite, dépêchez-vous ! Les encouragez-vous.

Finalement, Seth passe à son tour par le toit ouvrant et une fois que vous êtes tous à l'abri dans le Scudo et qu'il a repris le volant, vous quittez sans plus tarder la zone de carambolage, laissant les Coureurs derrière vous ; ceux-ci essayent de vous suivre tant bien que mal mais finissent pas abandonner la poursuite. Vous l'avez échappé bel ! Rendez-vous au **175**.

6

L'Enragé prend finalement le dessus sur vous et aussi vif que rapide, il vous frappe violemment aux côtes puis à la tête. Derechef, des points blancs commencent à se dessiner devant vos yeux, alors que vos jambes finissent par céder. Vous vous écroulez sur le sol, et parmi le voile qui s'est emparé de vous, vous distinguez l'Enragé et ses hommes conduire vos deux amis dans leur Buggy, vous laissant pour mort. Vous savez que vos deux amis, surtout Diane, vont subir les pires sévices aux mains des hommes de Matamore, et tout ceci à cause de vous et de votre arrogance. Votre seule consolation est votre mort imminente. Rongé par la culpabilité et par la souffrance, vous rendez votre dernier soupir. Votre aventure s'achève ici.

7

Lorsque vos amis vous voient arriver avec la caravane, ils poussent des cris d'exclamation, mais ceux-ci sont vite remplacés par des vivats enthousiastes. Quand Jennifer arrive à la hauteur de Bob, celui-ci s'étonne :

- Mais que faites-vous avec la caravane ? Et où sont passés les marchands ?

*Je suis désolé, Bob, mais je n'ai pas envie de parler, je préfère oublier ce qui s'est passé.*

*Oublier le visage de ce pauvre vieillard qui voulait juste survivre comme nous tous.*

Rongée par le remord, vous poursuivez votre chemin comme si vous n'aviez rien entendu et vous stoppez la caravane, qui est tirée par deux bœufs, près du car scolaire. En jetant un rapide coup d'œil derrière vous, vous voyez C.J. s'arrêter pour parler avec Bob, certainement pour lui expliquer la situation. De votre côté, vous soupirez avant de descendre de la caravane. Aussitôt, Seth, qui vous avez aperçue, vous rejoint. Alors que vous vous attendiez à ce qu'il vous fasse la morale ou vous pose des questions, vous êtes soulagée quand il vous demande juste s'il peut vous aider à décharger le matériel.

- Oui, s'il te plait, lui répondez-vous d'une petite voix.

Contrairement à son habitude, qui est de ne rien laisser paraître, vous pouvez déceler une certaine tristesse, qui vous est adressée, dans le regard du chef du Patrouilleur. Cette compassion rare chez lui vous fait chaud au cœur et vous lui adressez un sourire sincère pour le rassurer. Celui-ci hoche la tête avant de vous aider à décharger le matériel. C.J. vous rejoint quelques minutes et fait de même. Dès lors, vous pouvez décider de ce que vous allez garder avec vous ; le reste ira dans le car scolaire avec votre matériel qui y serait déjà entreposé. Reportez-vous à la liste du marchand pour connaître tout ce que vous avez à disposition. Mais faites attention, seuls les objets que vous noterez dans les cases Convoi de votre *feuille d'aventure* pourront être repris par la suite ; le surplus étant destiné aux autres

personnes du Convoi. Faites-donc bien votre choix. Une fois que ce sera fait, vous pourrez aller ordonner le départ à Bob. Rendez-vous au **564**.

### 8

D'une voix calme et posée, que vous n'aviez plus utilisée depuis longtemps, vous expliquez :  
- N'ayez aucune crainte, je ne vous veux aucun mal. Bien au contraire, je fais partie d'un convoi qui sillonne les terres désolées afin de trouver des survivants, tels que vous. Je suis là pour vous aider.

Joignant le geste à la parole, vous abaissez Haine et rangez Violence dans son holster, avant de tendre votre main libre dans sa direction comme pour l'inviter à vos rejoindre. L'homme ne baisse pas son arme pour autant, bien au contraire, il darde sur vous un regard suspicieux. Est-ce que vos paroles ont fait mouche ? Pour le savoir, *testez votre charisme*. Si vous réussissez, rendez-vous au **262**, dans le cas contraire, allez au **110**.

### 9

Vous introduisez dans la serrure votre crochet que vous tournez jusqu'à ce que vous entendiez le déclic. Rangeant votre instrument, vous ouvrez sans plus tarder la double-porte. Comme vous le pensiez, il reste encore des fournitures médicales, mais pour pouvoir les prendre, vous devez passer par-dessus une civière sur laquelle est allongé un corps en décomposition. L'odeur abjecte qui en émane vous fait tourner la tête et vous devez prendre sur vous pour ne pas vomir. Votre *taux de contamination* augmente d'un point. Si vous êtes bien décidée à fouiller l'ambulance, rendez-vous au **143**, si vous avez peur de vous faire davantage contaminer, sortez de là et partez rejoindre Seth qui vous attend au **249**.

### 10

Derrière une poubelle retournée, vous apercevez une bouteille. Serait-ce... Non, c'est impossible, et pourtant si, c'est bien une bouteille d'eau purifiée que vous découvrez ! Ravi, vous l'ajoutez aussitôt à vos possessions (notez la bouteille d'eau purifiée dans la case correspondante de votre *feuille d'aventure*). Comme il n'y a rien d'autre, vous décidez de quitter le cinéma en plein air pour continuer votre marche. Rendez-vous au **592**.

### 11

Votre premier tir va faucher trois zombies ; ceux-ci s'évalent sur le sol, provoquant la chute d'une demi-douzaine d'autres. Malheureusement, votre deuxième tir ne rencontre pas

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

autant de succès et va se perdre au loin, n'effleurant qu'un des Coureurs (déduisant deux balles de calibre 12 de votre stock de munitions). Deux d'entre eux parviennent à votre hauteur et vous attaquent sans relâche ; si vous réussissez à en maîtriser un, vous pouvez éviter les assauts du second qui vous mord l'avant-bras. Vous perdez 1D6 de *points de vie* (ne tenez pas compte des protections que vous confère votre cuirasse) et votre *taux de contamination* augmente d'un point si vous tirez un ou deux en calculant la perte de *points de vie*, de deux si vous obtenez trois ou quatre, et de trois si le résultat est un cinq ou un six. Heureusement, Seth vient à votre secours et après avoir fait sauter la cervelle de votre agresseur à coups de calibre 12, il vous prend par la main et vous pousse devant lui pour vous inciter à courir aussi vite que vous le pouvez. Les autres Patrouilleurs vous attendent auprès du Scudo en position défensive, prêts à tirer sur ordre de Seth. Alors que les zombies, suivis du Chasseur, ne sont plus qu'à quelques mètres, vous vous engouffrez tous dans le véhicule et vous sommez Seth de démarrer au plus vite, ce qu'il fait au quart de tour. Quelques instants après, vous quittez la ville et vous rejoignez la route. Vous l'avez échappé belle. Rendez-vous au **281**.

### 12

L'air chaud et l'odeur du sable contrastent totalement avec l'odeur de la cave: un mélange d'excréments, d'urine et de sang. Vous prenez une grande bouffée d'air, les appels de détresse des infortunés raisonnant encore dans votre tête.

- Ça va? Tu tiens le coup? Vous demande Seth en voyant votre le teint pâle de votre visage.

- Je... je veux juste quitter cet endroit...

*Je ne veux plus jamais retourner là-dedans, je ne vous plus jamais vivre ça...*

- Je comprends, c'est pareil pour moi... Retournons à la Jeep et oublions cet endroit.

Vous jetez un dernier coup d'œil en direction de la maison puis vous prenez la direction de la Jeep. Durant vos pérégrinations dans le village, avez-vous tiré un coup d'œil feu ou fait usage d'une grenade? Si oui, rendez-vous au **104**, sinon, allez au **140**.

### 13

La serrure vous donne plus de fil à retordre que prévu, mais vous parvenez finalement à la déverrouiller. Vous dégainez une arme avant d'ouvrir le battant pour déboucher dans une salle de taille moyenne dans laquelle vous attend un zombie de haute stature. Celui-ci, vêtu d'un short brun déchiré et d'un t-shirt rouge dans le même état, pousse un autre râle, plus puissant cette fois-ci, quand il vous aperçoit. De votre côté, vous avez un mouvement de recul quand vous constatez qu'il s'agit en effet d'un Égorgeur. Vous braquez votre arme



dans sa direction et déjà la créature s'approche de vous. Il vous semble apercevoir un sac posé sur un lit derrière lui, mais la pièce est trop étroite pour que vous puissiez essayer de vous glisser à côté de l'Égorgeur. La seule solution qu'il vous reste est de combattre et de vaincre le monstre. Si vous pensez que le danger est trop grand, vous pouvez quitter la pièce et refermer la porte au nez de l'Égorgeur, celui-ci ne vous poursuivra pas. Dans ce cas, retournez au **369** et choisissez un nouveau lieu à explorer. Si vous décidez malgré tout d'affronter l'imposant zombie, tenez-vous prête, car le combat s'annonce rude. Vous avez le droit à deux *tirs de précision* avant de poursuivre au corps à corps.

### ÉGORGEUR

Dextérité: 6

Force: 7

Points de vie: 61

Si vous sentez que vous n'avez pas l'avantage, vous pouvez fuir à tout moment, mais pour cela, vous devrez *tester votre agilité* car l'Égorgeur essaiera de vous blesser une dernière fois. Si vous échouez, vous perdrez *7 points de vie*. Que ce soit réussi ou non, vous pourrez vous rendre au paragraphe **369**, bien entendu, vous ne pourrez plus revenir ici. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **539** après être passée au **333** si vous avez été touchée durant le combat.

## 14

Perchée au bord de la falaise, le visage levée, une brise légère faisant voler une de ses mèches de cheveux, Jennifer contemple les étoiles. Plongée dans ses pensées, elle n'entend pas arriver le nouveau venu, c'est pourquoi elle sursaute quand une voix lui demande :

- Tout va bien ?

C'est la voix de C.J.. Celui-ci, voyant le bond de la jeune femme, reprend en souriant :

- Oh, désolé, je t'ai fait peur.

Le cœur battant la chamade, Jennifer rétorque :

- Ce n'est rien. Au moins, tu n'es pas un zombie.

C.J. rigole avant d'observer son amie. Celle-ci ne quitte plus la casquette que lui a donnée Reda, seul souvenir qu'elle a de lui. Depuis sa disparition, Jennifer ne fait plus trop attention à son apparence : ses cheveux sont négligés et son visage est en permanence barbouillé par la saleté. Mais cela lui importe peu. De son visage angélique, il ne reste plus rien puisque ses traits sont devenus plus durs, témoins de sa souffrance passée. Finalement, il la questionne à nouveau :

- Ça va ? A quoi pensais-tu ?

- À mon père et à ma raison de mon engagement dans l'armée, soupire-t-elle. Et aussi à ma première rencontre avec David (Jennifer se tait un bref instant avant de rajouter :) C'est d'ailleurs aussi à ce moment-là que je t'ai vu pour la première fois.

- Hahaha, oui, je m'en souviens. Ce jour-là, je me demandais vraiment si j'allais pouvoir faire quelque chose de vous. Une vraie bande de bras cassés !

Jennifer rit un bref instant avant de reprendre son visage triste, comme si elle avait plongé subitement dans ses souvenirs.

- Il te manque, c'est ça ?

- Qui ça ?

- Reda... enfin, David.

Jennifer soupire une seconde fois, puis lève la tête pour observer à nouveau le ciel. Sans arracher son regard des étoiles, elle répond :

- Oui, il me manque... beaucoup. Il me manque comme mon père, ma petite sœur adorée et mes amis.

- Je te comprends, c'est pareil pour moi, avoue C.J. en observant le ciel à son tour. Enfin, je n'ai jamais vraiment eu d'amis, et ma famille se résumait à vous, les membres de l'U.G.E.

Le vent fait à nouveau voler une mèche de cheveux de la jeune femme et celle-ci la remet à sa place d'une main distraite. En faisant face à son ami, elle remarque pour la première fois que celui-ci ne porte pas ses éternelles lunettes de soleil. C'est un détail à souligner car C.J. ne se déplace que très rarement à visage entièrement découvert.

- Mais elle, elle doit bien te manquer, non ? S'interroge la jeune femme.

C.J. fait un geste de la main, comme pour balayer cette question.

- Je ne préfère pas y penser. Il faut que je reste concentré.

Jennifer secoue la tête et émet un petit bruit qui ressemble à un sanglot.

- Je ne sais pas comment tu fais. Moi, il n'y a pas un jour où je ne pense pas à lui. C'est fou. Je devrais me montrer plus forte, surtout en ce moment, mais impossible, je n'y arrive pas. Pourtant, les survivants de la Communauté ont besoin de moi, je ne peux pas me permettre de ne pas être à mon affaire et...

- Chut, fait C.J. en posant son index sur la bouche de Jennifer avant de la prendre dans ses bras. Ne t'en veux pas, c'est normal. Reda me manque aussi. C'était comme un frère.

Après un bref silence, C.J. reprend :

- En fait, s'il te manque autant, c'est parce que vous n'avez jamais pu avoir une vraie relation, car celle-ci a toujours été cantonnée à la caserne. Si vous vous étiez connus dans d'autres circonstances, je pense... non, je suis sûr que vous auriez formé un magnifique couple que rien n'aurait pu briser.

Pendant quelques minutes, aucun des deux amis ne parle, jusqu'à ce que Jennifer dise d'une petite voix :

- Merci...

- Nous sommes attaqués ! S'exclame soudain une voix qui semble appartenir à Bob. Aux armes !

Ni une ni deux, C.J. repousse Jennifer délicatement, mais fermement, avant de dégainer ses deux pistolets et d'accourir en direction du campement d'où s'échappent les premiers coups de feu. Rendez-vous au **381**.

### 15

Soudain, Doc Brown sort de sa tente, apparemment très en colère car il jure comme un charretier. Comme il n'est jamais bon quand votre bon docteur est en colère, vous vous levez et vous allez à sa rencontre.

- Que se passe-t-il, Doc ?

- Il se passe qu'on m'a volé des médicaments ! Hurle-t-il, rameutant tout le campement.

Bien évidemment, tout le monde s'est rassemblé autour de lui, même Seth et Danny.

- Tu es sûr de ce que tu dis ? Lui demandez-vous sachant que vous allez vous faire aussitôt réprimander.

- Bien sûr que je suis sûr, jeunette. Je ne suis pas encore sénile à ce que je sache !

Andrew, cigarette à la main, fait de grands gestes pour montrer son mécontentement, appuyés par toutes les insultes qui lui viennent en tête. Alertés par ce vacarme, Bob et Charlène arrivent à leur tour. Ils se frayent un chemin parmi les survivants afin d'arriver en face du Doc.

- Allons allons, dit Charlène, tentant d'apaiser le médecin grognon. Ces médicaments ne se sont quand même pas envolés !

- Envolés, non, volés, oui ! Rectifie l'intéressé.

- Mais qui aurait pu faire ça ? S'étonne Bob.

- J'ai peut-être une idée, avancez-vous. Vous vous souvenez de la femme appelé Syl que j'avais ramenée ici ? (Tous acquiesce). Et bien elle était dépendante d'une drogue appelée « Junk », et je pense que pour combler ce manque elle a utilisé à la place des médicaments.

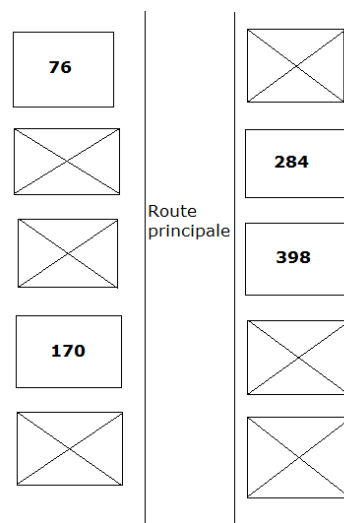
Bob prend aussitôt un air pensif, une main tenant son Stetson, l'autre main se frottant le coin de la bouche. Brusquement il fait demi-tour et, d'un pas décidé, prend la direction des quartiers attribués à Syl, suivis de près par Seth, Charlène et Doc Andrew. Si vous voulez les accompagner, rendez-vous au **577**, si vous préférez plutôt déambuler dans le camp,

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

rendez-vous **445**, mais vous pouvez aussi très bien quitter le camp pour aller surveiller les alentours. Si vous optez pour ce troisième choix, rendez-vous au **291**.

### 16

Vous voici de retour dans la route principale où rien n'a changé depuis votre dernier passage. Si c'est la troisième fois que vous revenez à ce paragraphe, vous devez boire une gorgée d'eau car vous fouilles vous ont passablement assoiffé (rayez une dose sur votre *feuille d'aventure*). Si vous désirez fouiller encore une autre maison, rendez au numéro de paragraphe qui lui est attribuée.



Si ces maisons n'ont plus de secrets pour vous, ou si vous ne voulez tout simplement pas perdre davantage de temps, vous pouvez vous rendre auprès de la tour, dans ce cas-là, rendez-vous au **384**.

### 17

La maîtrise de Danny vous permet d'éviter la plupart des tirs adverses, mais l'un des carreaux vous frôle néanmoins le flanc droit, ce qui vous enlève 4 *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, le militaire finit par distancer vos poursuivants en slalomant entre les nids de poule que ne peuvent éviter les pillards. Bientôt, ces derniers perdent du terrain avant d'abandonner complètement la poursuite. En regardant dans votre rétroviseur, vous souriez en les voyant s'agiter et hurler, sûrement des insultes à votre encontre. Votre Jeep rejoint finalement Diane à qui vous adressez un signe de la main en guise de félicitations. Vous l'avez échappé bel. Dix minutes plus tard, vous arrivez en vue du supermarché. Rendez-vous au **389**.

**18**

La douleur est telle que vous n'arrivez pas à trouver assez de force pour maintenir le guidon. Votre moto ne tarde pas à faire une embardée et vous ne pouvez rien faire pour éviter de tomber violemment et de glisser sur quelques mètres. Diane crie quelque chose à Danny mais celui-ci ne réagit pas assez tôt pour faire demi-tour ; bientôt le buggy de tête de vos poursuivants vous roule dessus en poussant des cris de victoire. Votre aventure s'achève ici.

**19**

Heureusement, le retour au camp se fait sans incident. Une fois à l'intérieur, vous remarquez que le campement est la proie à beaucoup d'agitations. Avant de quitter le camp, est-ce que des médicaments ont été volés? Si oui, rendez-vous **79**, sinon, allez au **551**.

**20**

La porte d'entrée pend de ses gonds, aussi il ne vous suffit que d'une légère poussée pour l'ouvrir, provoquant ainsi le tintement presque inaudible d'une cloche fixée au-dessus de l'entrée. Grâce aux rayons du soleil qui filtrent à travers les grandes vitres, il fait presque quasiment jour à l'intérieur. Un long bar en bois vermoulu occupe la partie droite de la pièce, alors que la partie de gauche est composées de vieilles tables à moitié détruites, autour desquelles vous apercevez encore les vestiges de chaises dont le siège était fait de tissus verts rembourrés. Les étagères derrière le bar, sur lesquelles étaient alignées autrefois les bouteilles d'alcool, ont été pour la plupart fracassées ou fendues. Les murs sont recouverts de taches brunes qui ressemblent à du sang séché.

*Il y a dû y avoir une sacrée bagarre, ici, par le passé.*

Soudain, une silhouette surgit de derrière du bar et s'exclame:

- S'il vous plaît, ne me tuez pas, ne me tuez pas!

Surpris par cette brusque apparition, vous sursautez avant de braquer votre arme en direction de l'inconnu. Son visage est caché derrière une longue barbe couleur sel, tandis que ses cheveux forment une épaisse tignasse grisâtre. L'homme porte une salopette brune sous laquelle vous apercevez une vieille camisole autrefois blanche. Une écharpe rapiécée est enroulée autour de son maigre cou; de même, ses bras nus paraissent si minces et si fragiles que vous doutez qu'il puisse soulever quelque chose de plus lourd qu'une chaise. Le vieil homme ne montre aucun signe d'hostilité, mais dans les terres désolées, les personnes les plus dangereuses sont celles qui, au premier abord, paraissent inoffensives.

- Ne me tuez pas. Je suis juste venu chercher quelque chose à boire. J'ai si soif. Est-ce que vous auriez de l'eau à me donner? De l'eau pure, bien sûr, pas de l'eau contaminée, précisez-t-il.

Si vous avez de l'eau pure et que vous souhaitez lui donner une gorgée, rendez-vous au **648**. Si vous en avez mais que vous ne souhaitez pas lui en donner, ou si vous en avez pas, vous pouvez entamer la conversation (rendez-vous au **382**) ou l'attaquer (rendez-vous au **488**).

### 21

- Seth ? L'appellez-vous.

- Quoi ? Fait-il, sèchement.

- Tu pourrais t'arrêter juste une minute ?

- Pourquoi faire ? S'étonne-t-il.

- J'ai vu une maison un peu plus loin, et il me semble avoir aperçu une silhouette. S'il s'agit bien d'un humain, nous devons lui proposer de rejoindre notre communauté.

Le chef des Patrouilleurs réfléchit quelques instants, observant les trois autres Patrouilleurs se trouvant également dans le véhicule, mais comme ceux-ci ne contestent pas, Seth déclare :

- Ok, vas-y, mais ne traîne pas. Tu veux qu'un de mes gars t'accompagne ?

- Non, c'est bon, rétorquez-vous en sortant du véhicule.

Ave hâte, vous quittez la route et vous vous dirigez vers la petite maison bâtie entre deux gros arbres nus. Regardant autour de vous, vous constatez avec joie qu'il n'y a aucun zombie dans les parages, vous avez donc du temps devant vous. Quelques instants plus tard, vous voici devant la porte de la bâtisse. Qu'allez-vous faire ? Allez-vous toquer à la porte (rendez-vous au **113**) ou faire le tour de la maison pour trouver un autre passage (rendez-vous au **163**) ?

### 22

Seth arrête la voiture puis vous sortez en compagnie de Marley et de Mike. La chaleur est écrasante en ce début d'après-midi et vous devez boire une rasade d'eau sous peine de perdre 5 *points de vie* (déduisez une dose sur votre *feuille* d'aventure). Deux vieilles voitures sont parquées à côté des pompes à essence vides depuis des années. La porte de la station-service est légèrement entrouverte et vous vous y rendez sans plus tarder, laissant Skull et Seth dans la fourgonnette. Un vent fort se met subitement à souffler pendant un

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

court, soulevant du sable dont une partie se finit dans votre bouche. Vos lèvres sèches ont de la peine à s'habituer à une telle température.

*Bordel, s'il continue de faire si chaud, je vais finir par brûler un jour ou l'autre.*

Une fois devant l'entrée, vous sortez Haine et Violence puis, couvert par la Carabine de Mike et le Beretta de Marley, vous appuyez légèrement sur la porte qui s'ouvre en grinçant. L'endroit est plongé dans l'obscurité, mais grâce au plafond en partie effondré duquel filtrent les rayons de soleil, vous y voyez assez pour vous repérer. Vous vous tenez sur le seuil d'un long corridor sale et délabré, duquel partent trois autres portes : deux sur votre gauche et une plus grande sur votre droite d'où proviennent des pleurs et des gémissements. Choisissez quelle pièce vous voulez visiter puis rendez-vous au paragraphe indiqué sur le plan ci-dessous.

<b>288</b>	<b>22</b>	<b>576</b>
		<b>454</b>

### 23

- Va pour la centrale. A mon avis on aura plus de chance de trouver de l'essence là que dans une église.

- Ok.

Tony acquiesce puis braque le Scudo dans la direction voulue et s'arrête à quelques mètres de la centrale. Il n'y a pas de zombies dans les alentours, aussi vous descendez sans plus tarder du véhicule.

- Attends-nous ici, dit Tony à l'attention d'Anna. Si tu vois quelque chose de suspect, klaxonne et on rappliquera aussitôt.

- Ok mais ne faites pas trop long.

D'un accord tacite, vous vous dirigez vers la centrale en compagnie de Tony. Une barrière de 3 mètres entoure le bâtiment mais heureusement le portail n'est pas verrouillé, tout comme la porte d'entrée. Vous regardez Tony et quand il hoche la tête vous ouvrez la porte à la volée et vous faites irruption à l'intérieur de la pièce. Vous balayez l'endroit de vos armes sans découvrir la moindre menace. Il fait assez sombre et la seule source de lumière provient des rayons du soleil qui traverse la fenêtre côté est. Dans le mur du fond il y a

plusieurs consoles d'ordinateurs mais toutes sont hors d'usage. L'endroit est insalubre et il règne une odeur à la fois étouffante et écœurante.

- Qu'est-ce que ça pue, maugrée Tony qui passe sa manche sous son nez. Tu sais à quoi pouvait bien servir cet endroit ?

- Sûrement pour contrôler les lignes à haute tension.

Il y a des tas d'objets hétéroclites qui traînent par terre, comme des balais, des sceaux et d'anciennes armoires métalliques désossés. Vous arrêtez de faire l'inventaire des objets quand vous entendez des petits couinements. Dans un premier temps vous avez cru avoir rêvé mais quand les couinements reprennent, il n'y a plus de doutes : il y a des rats ici. Si vous voulez pousser davantage vos recherches, rendez-vous au **513**, si vous préférez sortir de la centrale le plus vite possible, rendez-vous au **429**.

### 24

Du coin de l'œil, vous discernez les mouvements d'un Chasseur qui s'avance vers vous. Celui-ci pousse un cri à vous faire dresser les cheveux sur la tête avant de bondir dans votre direction. Soudain, une masse vous percute et vous propulse au sol, quelques mètres plus loin. Vous avez eu tout juste le temps de reconnaître une silhouette humaine qui vous paraît familière. En effet, il s'agit de Jacob qui s'est interposé entre vous et le Chasseur, et ce dernier en profite pour bousculer l'humain et le taillader en pièces, sous vos yeux ébahis. Hans hurle à la mort tandis que les griffes de la créature pénètrent dans sa chair, et le point d'orgue est quand le Chasseur arrache la gorge de l'humain. Ce n'est qu'à ce moment-là que vous réagissez et que vous accourez vers Jacob en éliminant son agresseur qui ne vous a pas entendu (déduisez deux balles de 9 mm, une de chaque pistolet. Si vous ne voulez pas dépenser ces munitions, déduisez quatre coups portés de votre arme de mêlées s'il s'agit d'une arme de catégorie 1, ou trois coups s'il s'agit d'une arme de deuxième catégorie. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence). Une fois que la créature a rendu son dernier soupir, vous vous empressiez aux côtés de Jacob mais celui-ci est déjà mort, la jugulaire arrachée. Dans un chuchotement, vous le remerciez avant de lui fermer les paupières. Ce faisant, vous vous relevez prestement, armes brandies et prêt à faire feu sur le moindre adversaire, mais vous vous rendez compte que les rumeurs de la bataille ont cessé et qu'il n'y a plus aucun zombie en vie, ceux-ci ayant tous été tués. Votre premier réflexe est de chercher Jennifer, et quand vous l'apercevez, vous vous dirigez aussitôt vers elle. Rendez-vous au **250**.

### 25



- Bon, assez perdu de temps ici, on ne trouvera plus rien d'autre. Faut penser à aller en ville.

- Et les pleurs ? S'étonne Mike.

- Certainement un Hurlleur, répondez-vous.

- Je suis d'accord avec Jennifer, approuve Marley, le second Patrouilleur, si c'était un survivant, il se serait déjà manifesté.

Mike vous regarde tous les deux avant d'hausser les épaules.

- Ça me semble logique.

Vous repartez sur vos pas pour quitter la station-service où le soleil, toujours aussi chaud, vous attend, de même que Seth qui était appuyé contre la fourgonnette et Skull qui tirait sur sa cigarette. En vous voyant, celui-ci grogne :

- Ah, vous voilà enfin, c'est pas trop tôt, j'ai bien cru que j'allais prendre racine. Alors, qu'est-ce que vous avez trouvé ?

Bien évidemment, Skull ne s'adressait pas à vous, mais aux deux autres Patrouilleurs.

- Rien de bien important, rétorque Marley. Et vous, vous avez vu des zombies ou des pillards?

Seth secoue la tête.

- Non, aucun signe d'eux, ce qui est un peu étrange, mais bon, autant en profiter pour y aller. N'est-ce pas, Jennifer ?

Vous n'avez pas trop suivi leur discussion, car votre regard est attiré par un cabanon se trouvant non-loin de la station-service, et vous vous demandiez ce qu'il pouvait bien contenir.

- Eh oh, Jennifer, tu m'entends ou bien merde ? S'énerve Seth.

- Pardon ? Faites-vous, sortant enfin de vos pensées.

- Je dis qu'il faudrait mieux partir maintenant puisqu'il n'y a aucun signe des zombies, répète-t-il, agacé.

Si vous êtes d'accord avec lui, rendez-vous au **431**, mais si vous préférez aller vite d'abord voir ce que contient le cabanon, rendez-vous au **233**.

### 26

Votre adversaire défait, vous courez aussitôt vers Anna sans même prendre le temps de souffler; malheureusement, votre amie a rendu l'âme pendant que vous livriez combat. De voir le corps à moitié mutilé de cette pauvre jeune femme vous arrache une larme et vous serre le cœur. Vous lui fermez les yeux, tandis que les deux hommes arrivent à leur tour.

- Jennifer, tout va bien? Vous demande Tony.

- Moi oui, Anna, non, répondez-vous dans un murmure.

- Qu'est-ce qui s'est passé?

- Un chasseur a attaqué Anna, racontez-vous, sèchement.

Tony semble déçu car il s'attendait à ce que vous en disiez plus, mais vous n'avez pas envie de lui donner ce plaisir. Vous vous contentez de vous lever et de regagner la grotte; en passant à côté de Tony, vous lui ordonnez:

- Tire lui une balle de la tête, enveloppe son corps dans un drap puis enterre-là. Nous partirons dès que le soleil se lèvera.

- Mais... commence votre ami mais déjà vous êtes loin.

Sachant qu'il est inutile de vous parler quand vous êtes dans cet état, et conscient qu'il n'a pas été à la hauteur, Tony s'exécute et entreprend sa sinistre tâche en silence à l'aide d'Aaron qui reste également plongé dans son mutisme. Quand Tony revient vous voir, il fait déjà presque jour, aussi vous décidez de vous remettre en route sans plus tarder. Aaron vous souhaite bonne chance pour la suite de votre traque et regrette sincèrement la mort de votre amie. Vous le remerciez d'un signe de tête puis vous donnez le départ à Tony qui démarre le véhicule. Et c'est en silence et dans une ambiance lourde que vous reprenez votre route. Rendez-vous au **625**.

### 27

Vous retournez prestement à l'abri dans le camping-car et vous priez pour que les Coureurs n'aient pas l'idée d'entrer à votre suite. Presque instantanément, vous percez les premiers coups de feu de Seth et ses hommes. De votre côté, vous sortez également votre Colt, prête à tirer sur le premier zombie qui ferait son apparition ; malheureusement, votre prière n'a pas été entendue, car un Coureur pénètre à l'intérieur du véhicule en poussant des sons stridents.

*Merde, merde, MERDE !*

Vous levez votre arme dans sa direction et vous ouvrez le feu, mais dans la panique vous avez mal jugé votre tir et la balle ne va qu'effleurer le Coureur qui fonce droit sur vous en agitant ses bras, tel un dément (déduisez une balle de votre stock de calibre .22). Sa vitesse de pointe vous surprend tellement que vous n'avez même pas le temps de tirer une seconde fois, et vous vous retrouvez bientôt propulsée à travers la porte des toilettes lorsque le Coureur vous heurte de plein fouet ; presque aussitôt, il bondit sur vous, vous maintenant au sol. Vous essayez de vous débattre mais le zombie possède une force considérable ; son visage sec et parsemé de bubons vous fixe et vous lisez sans problème dans ses yeux globuleux sans vie son envie de vous dévorer à pleines dents.

*Je vais mourir... Reda, pourquoi tu n'es pas là ? C.J. !*

Après plusieurs essais, le zombie arrive à vous mordre l'épaule, ce qui vous arrache un hurlement de douleur. Vous perdez 8 *points de vie* tandis que votre *taux de contamination* augmente de deux points. Bien qu'avec difficulté, vous finissez par avoir raison de votre agresseur en lui brisant la nuque et son corps se raidit presque instantanément avant de s'écrouler sur vous.

- Putain, quelle puanteur, grimacez-vous.

A l'aide de votre pied, vous écartez le cadavre du zombie et vous vous remettez debout en gémissant. La blessure ne vous sera pas fatale mais vous devrez la soigner sitôt rentrée au camp... à condition d'y arriver, bien sûr. Dans l'immédiat vous déchirez un pan de votre tunique que vous nouez autour de votre plaie. Une fois votre bandage de fortune en place, vous levez les yeux au-dessus de vous pour constater qu'un énorme trou orne le plafond. Puisque les Coureurs sont amassés devant l'issue principale, vous n'avez pas d'autre choix que de passer par-là pour accéder au toit. À cause de la douleur due à votre blessure, vous devez vous contorsionner dans tous les sens pour vous faufiler à travers le trou, tâche rendue davantage difficile par les cris abominables des zombies qui mettent vos nerfs à rudes épreuves. Le cœur battant la chamade, vous parvenez, après deux tentatives, à prendre pied sur le toit. Si Syl est avec vous, rendez-vous au **221**, si cette personne ne fait pas partie de votre équipe, allez au **183**.

### 28

La serrure vous donne plus de fil à retordre que prévu, mais vous parvenez finalement à la déverrouiller. Vous dégainez une arme avant d'ouvrir le battant pour déboucher dans une salle de taille moyenne dans laquelle vous attend un zombie de haute stature. Celui-ci, vêtu d'un short brun déchiré et d'un t-shirt rouge dans le même état, pousse un autre râle, plus puissant cette fois-ci, quand il vous aperçoit. De votre côté, vous avez un mouvement de recul quand vous constatez qu'il s'agit en effet d'un Égorgeur. Vous braquez votre arme dans sa direction et déjà la créature s'approche de vous. Il vous semble apercevoir un sac posé sur un lit derrière lui, mais la pièce est trop étroite pour que vous puissiez essayer de vous glisser à côté de l'Égorgeur. La seule solution qu'il vous reste est de combattre et de vaincre le monstre. Si vous pensez que le danger est trop grand, vous pouvez quitter la pièce et refermer la porte au nez de l'Égorgeur, celui-ci ne vous poursuivra pas. Dans ce cas, retournez au **544** et choisissez un nouveau lieu à explorer. Si vous décidez malgré tout d'affronter l'imposant zombie, tenez-vous prêt, car le combat s'annonce rude. Vous avez le droit à deux *tirs de précision* avant de poursuivre au corps à corps.

ÉGORGEUR

Dextérité: 6

Force: 7

Points de vie: 61

Si vous sentez que vous n'avez pas l'avantage, vous pouvez fuir à tout moment, mais pour cela, vous devrez *tester votre agilité* car l'Égorgeur essaiera de vous blesser une dernière fois. Si vous échouez, vous perdrez 7 *points de vie*. Que ce soit réussi ou non, vous pourrez vous rendre au paragraphe **544**, bien entendu, vous ne pourrez plus revenir ici. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **404** après être passée au **333** si vous avez été touchée durant le combat.

### 29

Votre dernier coup pourfend littéralement votre ennemi. Incrédule, Sarnen contemple le sang s'écouler d'une longue plaie sur son abdomen allant jusqu'en haut du torse. Il tente tant bien que mal à endiguer le flot de sang, mais la douleur le propulse à terre, tout ça sous les yeux ébahis de ses fidèles. Quand le corps de l'homme touche le sol, il est déjà mort. Le calme s'abat aussitôt sur la Communauté, ses habitants encore sous le choc de la mort de leur charismatique leader. Vous posez un pied sur le cadavre puis vous attirez l'attention des gens qui vous entourent. Profitant de leur naïveté et de leur croyance exacerbée pour Sarnen et leur divinité Sarnex, vous prenez la parole d'un ton solennel:

- Je suis l'envoyé de Dieu. Il m'a envoyé pour punir Sarnen qui prêchait de mauvaises paroles.

A ces mots, quelques murmures fusent parmi les Adeptes, mais ne sachant pas quoi faire d'autre, ils restent silencieux, attendant la suite de votre monologue :

- Dieu m'a dit que le monde d'avant pourrait revenir. Un remède a été créé. Nous pourrons bientôt soigner ces créatures qui étaient jadis des humains. Un monde meilleur nous attend, mes frères ! Mais surtout, cessez de chasser les humains pour vous en nourrir, cela n'est pas la solution.

- Mais c'est ce que Sarnen nous a enseignés, déclare le colosse à l'épaisse barbe.

- Et il avait tort, répliquez-vous aussitôt. Voilà pourquoi Dieu m'a envoyé le tuer. Il veut que la vie reprenne son cours. Retournez à vos occupations, prenez soins de vos enfants et de votre famille respective. Dès que j'aurai le remède, je reviendrai vous voir, et ensemble, nous reconstruirons à nouveau le monde d'avant !

- Oui, l'envoyé de Dieu à raison ! S'écrie la vieille femme. Mes frères et mes sœurs, ayons confiance en cet homme et faisons ce qu'il nous dit de faire en attendant qu'il revienne avec le remède miracle!

- Hourra ! S'écrient les Adeptes dans un concerto de voix.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

Finalement, un à un, les Cultistes se dispersent et rentrent chez eux, délaissant complètement le corps de leur ancien chef.

- Beau discours, commente Jennifer. Tellement beau que j'y aurais presque cru.

- Ne rigole pas, Jen, ce n'est pas drôle. Ces gens ont été endoctrinés par Sarnen et ne font plus la différence entre notre monde et celui, fictif, créé par ce fou de Sarnen. C'est malheureux de voir comme certaines personnes sont prêtes à croquer n'importe qui et n'importe quoi quand le monde va mal.

- On appelle ces gens des humains, C.J. (comme vous ne prenez pas la peine de lui répondre, elle enchaîne :) Et tu vas vraiment tenir parole ?

- Comment ça ?

- Tu vas vraiment revenir ici leur distribuer le remède ? On n'est même pas sûrs qu'il en existe un !

- Je sais, Jennifer, soupirez-vous. Mais je n'avais pas le choix, j'étais obligé de mentir si je voulais que ça marche. Mais oui, je pense revenir ici, en tout cas pour m'assurer qu'ils ne kidnappent plus d'humains pour les manger.

- Je te reconnais bien là. Bien, je crois que nous n'avons plus rien à faire ici. Tu as tenu ta promesse en tuant Sarnen. Ces pauvres malheureux sont vengés.

- Oui (après un bref silence, vous concluez :) Allez, débarrassons-nous de ces maudites toges, reprenons nos armes et tirons-nous d'ici.

Jennifer acquiesce puis se dirige vers la maison aux briques rouges. Avant de lui emboîter le pas, vous pouvez, si vous le désirez, prendre la *Lame-faux* de Sarnen. Cette arme gigantesque, d'une valeur indéterminée (qui voudrait entrer en possession d'une telle arme ?) inflige 8 points de dégâts puis 4 après dix coups portés. Par contre, à cause de sa grande taille et de sa maniabilité, vous devrez déduire votre *dextérité* d'un point chaque fois que vous déciderez de l'utiliser pendant un combat ; de plus vous devrez vous débarrasser de toutes vos armes de corps à corps, que ce soit de catégorie 1 ou 2. Et tant que vous garderez la *Faux-lame*, vous ne pourrez plus transporter d'autres armes de corps à corps. Réfléchissez bien à ce que vous allez faire puis modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Une fois que ce sera fait et que vous aurez récupéré le reste de vos armes, vous quitterez le camp pour regagner votre Jeep. Une fois installé derrière le volant, vous enclenchez le moteur et vous démarrez à toute vitesse. Prochaine destination : le bunker de John Doe. Rendez-vous au **574**.

Environ trente minutes plus tard, vous voilà de retour face au garde. Il ouvre grand les yeux en apercevant la tête que vous tenez dans vos mains.

- Incroyable, lâche-t-il, réellement impressionné. Merci, vous nous avez rendus un sacré service. C'est la providence qui vous a amené ici !

- Ouais, ben la providence a intérêt à nous faire entrer, maintenant, dites-vous en balançant la tête aux pieds du garde.

- Oui, bien sûr, venez seulement.

Les deux soldats en faction dans les tours ouvrent le grillage et vous pénétrez à l'intérieur d'un vaste parking rempli de véhicules, dont certains sont encore en état de fonctionner. Diane ne cesse de regarder autour d'elle, émerveillée par tant de voitures si bien entretenues. Votre guide, qui vous dit s'appeler Sony, le remarque et s'adresse à votre amie :

- Je vois que vous n'êtes plus habituée à voir autant de voitures en si bon état, pas vrai ?

- C'est peu de le dire ! S'exclame-t-elle sans cesser de mâcher son chewing-gum. C'est incroyable !

- C'est aussi pour nos voitures que les pillards nous attaquent régulièrement, heureusement que nous avons pu les repousser à chaque fois, malheureusement, je ne sais pas pour combien de temps encore.

Durant le trajet, Sony vous narre leur guerre contre le gang à Matamore, des nombreux morts qu'il y a eus, ainsi que les dégâts. De votre côté, vous évitez de trop parler du convoi car vous ne leur faites pas assez confiance, ils se pourraient qu'ils soient en réalité mal attentionnés et qu'ils veuillent prendre possession de vos biens. Finalement, vous arrivez en vue de l'entrée du supermarché, également gardée par deux hommes en armes. Quand ils voient votre guide, ils s'écartent pour vous laisser passer. La porte, autrefois automatique, reste désormais ouverte mais Sony vous explique qu'ils ont créé une énorme plaque de métal qu'ils fixent contre l'ouverture durant la nuit ou en cas d'attaque. L'intérieur du Supermarché est immense, mais vous constatez avec désarroi que la majorité des étalages sont vides. Voyant votre mine, Sony vous rassure :

- Ne vous inquiétez pas, nous avons tout regroupé à l'arrière.

- Ça me rassure, annoncez-vous. J'avais peur d'avoir fait tout ce chemin pour rien.

- Mais avant de procéder aux échanges, je veux d'abord vous faire rencontrer notre chef.

Même si vous préférez en finir aussi vite que possible, vous n'êtes pas trop en mesure de refuser, aussi vous suivez Sony qui vous guide à travers le dédale du Supermarché jusqu'à ce que vous entriez dans un bureau. Rendez-vous au **60**.

**31**

- Sofia, emmène les femmes et les enfants à l'arrière du bus, vite !

Consciente du danger imminent qui s'annonce, Sofia se lève de son siège et emmène les occupants du bus à l'arrière comme vous le lui avez demandée. Au même moment, les corbeaux viennent heurter de plein fouet la vitre avant du bus qui vole en éclats. Lancez 1D6, le résultat obtenu est à soustraire de vos *points de vie* à cause des débris de verres (cela ignore votre classe d'armure mais si vos *points de vie* tombent à zéro, vous pouvez les ramener à un). Vous n'avez pas le temps de vous remettre de vos blessures que déjà les corbeaux ont pris possession du bus sous les cris des enfants. Vous n'avez pas le choix, vous devez combattre. Entamez ce combat directement au corps à corps, mais attention, vous ne pouvez utiliser que des armes de mêlées car il est trop risqué d'utiliser des armes à feu, une balle perdu pourrait blesser, ou pire tuer, un des enfants. Si vous n'avez pas d'armes de corps à corps, rendez-vous au **209**, sinon, combattez.

NUÉES DE CORBEAUX

Dextérité: 10            Force: 5            Points de vie: 70

Au bout du 3<sup>ème</sup> assaut, Sofia vous prêtera main-forte et vous pourrez augmenter votre *dextérité* d'un point et vos dégâts de 4. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **533**, mais avant cela vous devez passer au **333** si vous avez été touchée durant le combat.

**32**

Doucement, vous posez le pied sur la première marche avant d'y appliquer tout votre poids. Constatant que la marche tient bon, vous gravissez la deuxième, puis la troisième. Tout se déroule sans accroc jusqu'au moment où vous arrivez à mi-chemin. A ce moment-là, vous entendez un sinistre craquement qui vous fait redresser les cheveux sur votre tête. En voilà un bruit qui ne présage rien de bon ! Tout à coup, l'escalier s'effondre ! *Testez votre agilité*. Si vous réussissez, vous parvenez à effectuer un bond en arrière et à atterrir sans dommage en bas de l'escalier malgré la distance. Dans le cas contraire, si vous réussissez effectivement à esquiver l'effondrement en sautant, vous vous foulez néanmoins la cheville en atterrissant, ce qui vous ôte 5 *points de vie* et vous handicape d'un *point d'agilité* de manière permanente, sauf si vous utilisez une trousse de soin quelconque pour vous soigner. Pestant contre vous-même pour n'avoir pas pris garde, vous tournez le dos à l'escalier afin de choisir une nouvelle destination. Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez aller

voir ce qui se trouve dans le cuisine, rendez-vous alors au **304**, sinon, vous quittez tout simplement la maison en vous rendant au **16**.

**33**

Après un abrupt combat, vous délivrez Campos de sa vie de servitude. Vous vous ruez aussitôt auprès de Jennifer qui est en train de maintenir John Doe au sol. Elle a menotté l'homme à l'un des pieds de la table fixé au sol.

- Laissez-moi ! Vous n'osez pas faire ça ! Enlevez-moi ces menottes !

- Même pas en rêve ! Réplique Jennifer en lui frappant le visage d'un bon coup de pied, assommant le scientifique pour le compte.

Comme si ce dernier coup l'avait vidée de ses forces, Jennifer s'écroule aux côtés de Doe. Instantanément, vous vous portez à ses côtés ; constatant que son état ne s'est pas amélioré, loin de là, même, vous poussez un juron. Votre amie est encore plus pâle qu'avant et son pouls est à peine perceptible. Elle semble avoir de la peine à respirer, et ses cernes deviennent plus violacés.

- Jennifer, tu m'entends ? Jennifer !

N'ayant aucune réponse de sa part, vous partez vite à la recherche d'une seringue après avoir pris au passage la fiole contenant le remède. Heureusement, vous en dénicher une dans l'une des armoires métalliques. Rangeant la seringue et la fiole dans votre poche, vous aidez ensuite Jennifer, qui a repris un semblant de force, à se remettre debout.

- Courage, ma belle, l'encouragez-vous, je vais te soigner. Mais d'abord sortons d'ici.

- Et... et Doe ?

- Qu'il reste ici pour le moment. On reviendra le rechercher, plus tard. De toute façon, on a encore besoin de lui. De gré ou de force, il devra aider Doc Brown à synthétiser les vaccins ou les remèdes.

- D'ac... d'accord...

Toujours en soutenant la jeune femme, vous prenez la direction de la sortie en empruntant le même couloir qui vous a permis de venir dans le labo. Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de la sortie, Jennifer commence à trainer les pieds jusqu'à s'arrêter complètement.

- C.J.... attends. Laisse-moi me reposer un instant, je ne tiens plus.

- Mais... la sortie est tout près !

- Juste un instant, s'il te plait...

Votre amie enlève votre bras, qui était posé sur son épaule, puis va s'adosser contre le mur. Elle n'est vraiment pas au mieux de sa forme ; si vous ne vous décidez pas à lui administrer



rapidement le remède, elle risque de se transformer d'un instant à l'autre. Vous sortez la seringue puis vous passez l'aiguille à travers le bouchon de la fiole. Une fois la seringue pleine du liquide salvateur, vous vous approchez de votre ami. Si le mot « Amour » est inscrit sur votre *feuille d'aventure*, rendez-vous au **650**. Si c'est le mot « Amitié » que vous avez inscrit, *testez votre charisme*. En cas de réussite, rendez-vous au **600**, dans le cas contraire, allez au **81**. Si vous n'avez aucun mot inscrit, rendez-vous immédiatement au **81**.

### 34

Poussé par l'adrénaline, vous frappez la gorge du zombie, lui brisant la pomme d'Adam, juste au moment où celui-ci allait crier. Vous repoussez ensuite d'un bon coup de pied le corps du Hurlleur qui s'en va dévaler la colline. Le cœur battant la chamade, il vous faut bien plusieurs longues minutes pour vous calmer, conscient du danger auquel vous venez de réchapper. Danny vous rejoint ensuite.

- Est-ce que tout va bien ? Vous demande-t-il en vous voyant trembler de tous vos membres. Que s'est-il passé ?

- C'était un Hurlleur, expliquez-vous après un brève silence. J'ai pu le tuer à temps.

- Tant mieux, soupire Danny, je me voyais mal combattre une horde de contaminés.

Vous gagnez un *point de chance* pour vous être sorti indemne de cette situation. Votre ami vous tend la main et vous acceptez son aide pour vous relever. Ensemble, vous retournez vers votre position d'origine. Rendez-vous au **202**.

### 35

Votre premier tir fauche trois Coureurs qui s'étaient sur le sol, faisant chuter quatre autres de leurs congénères. Votre tir suivant fait tout autant de dégâts, provoquant ainsi une brèche dans leur rang (déduisant deux balles de calibre 12 de votre stock de munitions). Vous gagnez un *point de chance*. Ainsi ralentis dans leur progression, les zombies poussent des grognements terribles, et vous en profitez pour faire demi-tour et regagner rapidement le Scudo avant qu'ils ne se lancent à nouveau à votre poursuite. Une fois auprès du véhicule, autour duquel vous attendaient les Patrouilleurs, vous entrez tous précipitamment à l'intérieur avant d'ordonner à Seth de démarrer au quart-de-tour. Quelques instants après, vous quittez la ville et vous rejoignez la route. Vous l'avez échappé belle. Rendez-vous au **281**.

Vous atterrissez sans encombre de l'autre côté sous les yeux soulagés de vos amis. Sans plus tarder, vous prenez une longue et solide planche métallique posée négligemment sur une vieille remise à quelques mètres seulement de la maison. Tony récupère vos armes puis traverse la tranchée à l'aide du pont de fortune, emboitant le pas à Anna. Une fois de l'autre côté, Tony vous rend vos effets avant de faire face à la maison qui reste toujours aussi silencieuse.

- Elle n'a pas l'air habitée, dit-il.

- Et la fumée qui sort de la cheminée, tu crois qu'elle s'est faite toute seule? Lui faites-vous remarquer.

Tandis que vous parlez, de la lumière apparaît derrière l'une des vitres qui vous fait face. Il y a bien quelqu'un dans cette maison! Soudain, la porte d'entrée s'ouvre à la volée et un vieil homme, armé d'un fusil, sort de la maison et braque son arme dans votre direction.

- Qui êtes-vous et que faites-vous ici? S'écrie-t-il.

Derrière lui, une seconde silhouette fait son apparition et reste immobile sur le seuil de la porte. Si vous ne parvenez pas à l'identifier, en revanche, vous remarquez que sa stature est imposante. Un autre détail attire votre attention: les mains du vieil homme tremblent car son fusil ne cesse de tressauter.

- Qui êtes-vous et que faites-vous ici? Répète-t-il sur le même ton. Attention à ce que vous allez dire, je n'hésiterais pas à tirer!

Effectivement, l'homme n'a pas l'air de plaisanter, aussi vous vous montrez aussi diplomate que possible.

- Rangez vos armes, ordonnez-vous à l'intention de vos amis.

Pendant qu'ils s'exécutent, vous prenez la tête de votre groupe et vous vous arrêtez devant le vieil homme, les mains en l'air, lui montrant ainsi que vous venez en paix.

- Nous ne voulons aucun mal, expliquez-vous. Nous faisons partie d'un groupe de survivants qui se trouve un peu plus loin sur la route, et nous traquons un bandit qui a enlevé l'une des nôtres. Nous ne voulions pas empiéter sur votre propriété, nous cherchions juste un endroit où passer la nuit.

- On a vu de la fumée sortir de la cheminée, ajoute Anna, c'est ce qui nous a incités à venir ici.

Lorsque vous avez fini de parler, le vieil homme vous toise chacun du regard, tandis que la silhouette derrière lui s'agite. *Testez votre charisme*. Si vous réussissez, rendez-vous au **645**, si vous échouez, allez au **471**.

- Danny, fait demi-tour, j'ai une idée !

- Quoi ? Mais tu es folle ? Pourquoi tu voudrais que je fasse ça ? S'étonne-t-il.

- Aie confiance en moi !

Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de véhicules des pillards, et voyant que vous ne portez pas vos mains à vos pistolets et que vous ne vous montrez pas hostile, le chef des bandits ordonne à ses hommes de baisser leur armes. D'une habile manœuvre, Meyer place sa Jeep à côté du Buggy de tête et vous lancez à l'attention de son conducteur :

- Nous allons en finir. Je te lance un défi. Toi contre moi!

- Quoi ? Comment oses-tu demander ça, femme ?

- Aurais-tu peur ?

Le chef des pillards vous rit méchamment avant de vous lancer un regard noir.

- Accordé ! Rugit le pillard, sourire aux lèvres.

D'un geste de la tête, il vous montre le bord de route et Danny y dirige sa Jeep, talonné de près par le chef et sa bande. Diane vous rejoint quelques minutes après.

- Que se passe-t-il ? Vous demande-t-elle.

- J'ai lancé un défi, expliquez-vous, pour mettre un terme à cette poursuite.

- Et quels sont les conditions ? Questionne le chef des bandits, qui apparemment ne semble pas très ravi d'être défié par une femme.

Celui-ci est de haute stature et est vêtu d'un uniforme de cuir et porte sur sa tête un casque de moto noir et blanc orné d'une tête de mort. Un fusil à canon scié est glissé dans un holster attaché à sa jambe droite.

- Si tu gagnes, mes amis et moi n'opposerons plus aucune résistance et vous pourrez nous tuer ou nous faire prisonnier.

- Mais tu es folle ! Commence Diane mais vous la faites taire d'un geste de la main.

- Diane, calme-toi, je sais ce que je fais (vous vous retournez vers le pillard). Alors, qu'en dis-tu ?

- Intéressant. Et si tu gagnes ?

- Et bien tes hommes reprendront la route et diront à leur chef de ne plus jamais nous déranger, aussi longtemps que nous foulerons cette terre.

- Ça me semble équitable, déclare le bandit que vous savez que l'envie de vous tuer en duel est plus forte que tout, mais ne t'attends pas à ce que ça arrive ! Hahaha. Très bien, alors battons nous, mais uniquement avec des armes de corps à corps, pas de flingues.

Le bandit est plus fort que vous, vous risquez d'être désavantagée, mais vous ne pouvez plus faire marche arrière.

- Très bien, répondez-vous finalement.

Vous défaites votre ceinturon que vous donnez ensuite à Danny, tandis que le pillard fait de même avec son holster. Puis celui-ci s'avance dans votre direction en tenant un petit bâton dans la main ; d'un geste, le bâton s'allonge et vous reconnaissez-là une matraque télescopique.

- Tu vas voir ce qu'il en coûte de provoquer l'Enragé du gang de Matamore, femme!  
Préparez-vous à livrer un rude combat contre le lieutenant de Matamore.

L'ENRAGÉ (avec matraque)

Dextérité: 9            Force: 3+6            Points de vie: 35

L'Enragé porte une cuirasse qui diminuera de deux points vos dégâts à six reprises. De plus, s'il remporte deux assauts consécutifs, il gagnera automatiquement le troisième, inutile de vous préciser qu'il vous faut le vaincre au plus vite. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **495**, dans le cas contraire, allez au **177**.

### 38

Près du matelas vous remarquez qu'un pan de mur ne s'est pas imbriqué entièrement dans celui-ci. Poussé par la curiosité, vous allez voir ça de plus près et en vous penchant, vous constatez en effet que cette partie a été « arrachée » du mur, créant ainsi une cavité secrète dans laquelle vous dénicher trois objets. En voyant ce que vous avez mis à jour, vous poussez une exclamation de joie. En effet, vous avez là une grenade (valeur : 6), un chargeur complet de 9mm, soit 15 balles (valeur : 1) mais surtout un sérum (valeur : 7) ! Sans hésiter, vous vous emparez de ces objets que vous inscrivez sur votre *feuille* d'aventure. Sourire aux lèvres, vous redescendez de la tour pour regagner votre moto. Une fois installé, vous démarrez et vous partez retrouver votre convoi. Rendez-vous au **120**.

### 39

Vous vous réveillez une heure après l'aube, encore pétri de fatigue; mais déjà vous percevez des clameurs à l'extérieur.

*Qu'est-ce qui se passe encore?*

Vous aimeriez bien repenser à votre entrevue avec Jennifer mais le temps presse. Dans un premier temps, vous frottez vos paupières lourdes de sommeil puis vous vous habillez. Lorsque vous ouvrez ensuite la fermeture éclair de votre tente, vous êtes aussitôt accueilli par les rayons de soleil qui vous aveuglent pendant quelques secondes. Dès que vos yeux se sont habitués à la lumière, vous sortez de tente puis vous vous étirez. Enfin, vous regardez

autour de vous et vous remarquez que les survivants se sont attroupés au centre du camp. Ils paraissent bien agités et parlent tous en même temps, créant ainsi un concerto de voix qui vous ferait presque mal au crâne.

*A qui parlent-ils? Et où est Jennifer?*

Poussé par la curiosité, vous rejoignez vos camarades; là vous vous frayez un chemin en jouant du coude jusqu'à ce que vous arriviez tout devant. Au centre du groupe se trouve un homme grisonnant, le visage mangé par une barbe de la même couleur et portant une blouse autrefois blanche, qui se tient près d'une charrette remplie à ras bord de tout un tas d'objets hétéroclites. Vous apercevez du matériel médical, des habits, des armes et autres rations de survie. Le marchand est en train de vanter sa marchandise et tous les survivants demeurent silencieux, buvant ses paroles. Comme Bob arrive à votre hauteur, vous le questionnez à ce sujet:

- Qui est-ce?
- Il s'est présenté sous le nom d'Higgins et s'est déclaré comme étant le chirurgien des terres désolées.
- Il est arrivé quand?
- Il y a environ une heure.

Voyant votre air dubitatif, Bob poursuit:

- Mais d'un côté tant mieux qu'il soit là. Il possède sûrement du matériel qui pourra t'être utile durant ton voyage. En tout cas, je te conseille d'y jeter un coup d'œil, tu n'as rien à perdre.
- Oui, pourquoi pas... Au fait, tu as vu Jennifer ?

Bob secoue la tête.

- Non. Je pense qu'elle dort encore. Je crois qu'elle a veillé tard.

Machinalement, vous esquissez un large sourire que votre ami remarque tout de suite.

- Qu'est-ce qui te fais sourire ?
- Rien, l'assurez-vous. Bon, je vais aller voir ce Higgins. De ton côté, vous êtes prêts à partir dans combien de temps ?
- Pas avant le début d'après-midi. Danny doit encore entraîner les nouveaux Patrouilleurs qu'il a ramenés. Mais ne t'inquiète pas pour nous. Ici il n'y a pas de bandits et les zombies semblent avoir déserté les lieux.
- Ok, soupirez-vous.
- Et toi, ça va mieux ?
- Ça va, j'ai vraiment cru ma dernière heure arrivée, tu sais.
- Je veux bien te croire, déclare sobrement Bob. Je ne te remercierai jamais assez de nous avoir ramené Sofia. Et pour Seth ? Que lui est-il arrivé ?

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

En voilà une bonne question. Vous essayez de trouver les mots qui conviennent, car vous avez peur d'être trop direct.

- On en reparlera après, répondez-vous, évasivement. On n'a pas de temps à perdre pour ça. Je vais aller voir ce marchand.

- D'accord, soupire Bob à son tour. Reviens me voir dès que tu auras fini.

Vous acquiescez puis vous prenez congé du chef du convoi avant de vous diriger vers le dénommé Higgins. Quand il vous aperçoit, ce dernier affiche un large sourire, dévoilant une bouche édentée.

- Ah, mon bon monsieur, en voilà un valeureux aventurier ! Approchez, approchez, je suis sûr que vous trouverez votre bonheur.

- C'est ce qu'on verra, rétorquez-vous.

Vous observez avec attention la marchandise proposée et vous réfléchissez à ce que vous allez prendre. Vous devez reconnaître qu'il s'agit d'une vraie caverne d'Ali Baba au vu du nombre impressionnants d'objets. A partir de maintenant, faites l'inventaire de tout ce que vous possédez, que ce soit dans l'équipement de Jennifer ou de tout ce que vous auriez pu mettre dans le bus scolaire. Ce sera certainement la dernière fois que vous pourrez faire du troc, alors profitez-en. Si vous *testez votre charisme* et que vous réussissez, Higgins prendra votre premier article au double de sa valeur, mais seulement le premier. Si vous échouez, vous n'aurez pas le droit à ce bonus. A présent, prenez connaissance de la liste d'articles ci-dessous et faites les modifications nécessaires.

### Armes

- Tournevis (valeur 3)

- Rasoir droit (valeur 2)

- Clé à trois griffes (valeur 6)

- Batte de baseball (valeur 6)

- Matraque (valeur 7)

- Pied de biche (valeur 10)

- Révolver Colt (valeur 4)

- Carabine (valeur 11)

- Fusil à pompe (valeur 15)

- Arbalète (valeur 5)

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

### Munitions

- 3x grenades défensives (valeur 6 chacune)
- 15x balles de 9mm (valeur 1 chacune)
- 8 cartouches calibre 12 (valeur 3 chacun)
- 10 calibres .22 long rifle (valeur 2 chacun)
- 9 carreaux (valeur 1 chacun)
- 4x feux à main (valeur 5)

### Armures

- Gilet pare-balles (valeur 8)
- Armure tactique (valeur 10)

### Médical

- 2x petites trousse de soin (valeur 5 chacune)
- Grande trousse de soin (valeur 13)
- Pilule médicale (valeur 2)
- 2x sérums (valeur 7 chacun)
- Anti-virus (valeur 12)

### Subsistance

- 3x rations de survie (valeur 2)
- bouteille d'eau purifiée (valeur 15)
- 5x eaux contaminées (valeur 1)

Malheureusement, Higgins ne propose pas de grandes nouveautés, si ce n'est le fusil à pompe qui inflige 10 points de dégâts et dont les caractéristiques sont les suivantes : capacité du chargeur 8, perte de munitions par tir 1, précision 4, enrayage 7 et particularité : inflige +2 aux dégâts au lieu de +1 si vous utilisez la crosse comme arme de corps à corps. Réfléchissez bien à ce que vous allez prendre, car la réussite de votre mission dépendra sûrement de l'équipement choisi. Dès que vous aurez modifié votre *feuille* d'aventure en conséquence, vous ferez vos adieux à Higgins, qui vous remerciera chaleureusement, puis vous partirez retrouver Bob. Rendez-vous au **624**.

40

- Bon, assez perdu de temps ici, on ne trouvera plus rien d'autre. Faut penser à aller en ville.

- Et les pleurs ? S'étonne Mike.

- Certainement un Hurlleur, répondez-vous.

- Je suis d'accord avec C.J., approuve Marley, le second Patrouilleur, si c'était un survivant, il se serait déjà manifesté.

Mike vous regarde tous les deux avant d'hausser les épaules.

- Ça me semble logique.

Vous repartez sur vos pas pour quitter la station-service où le soleil, toujours aussi chaud, vous attend, de même que Seth qui était appuyé contre la fourgonnette et Skull qui tirait sur sa cigarette. En vous voyant, celui-ci grogne :

- Ah, vous voilà enfin, c'est pas trop tôt, j'ai bien cru que j'allais prendre racine. Alors, qu'est-ce que vous avez trouvé ?

- À ce que je vois, toujours d'aussi bonne humeur, Skull, lui lancez-vous pendant que l'intéressé jette sa cigarette, arborant un large sourire. Sinon, pour ta question, on n'a rien trouvé d'intéressant. C'est d'ailleurs pour ça qu'on a coupé court à nos recherches. Et vous, du nouveau ?

Seth secoue la tête.

- Non, aucun signe de zombies ou de bandits, ce qui est un peu étrange, mais bon, autant en profiter pour y aller.

- Oui, tu as raison.

Tandis que vous prenez la direction de la fourgonnette, Marley s'exclame :

- Eh, regardez, c'est quoi ce truc là-bas ?

Du doigt, il vous désigne un petit cabanon se trouvant non-loin de la station-service.

- Aucune idée, faites-vous.

- Faudrait peut-être allé voir, déclare Mike.

Si vous voulez y jeter un coup d'œil avant de reprendre la route, rendez-vous au **510**, mais si vous souhaitez partir au plus vite comme l'a suggéré Seth, rendez-vous au **444**.

41

Dans un premier temps, vous suivez des yeux vos compagnons et vous les observez en train d'éliminer les quelques rôdeurs qui traînent dans les parages. Derreck, Seth et le reste des Patrouilleurs semblent prendre du plaisir en exterminant les zombies. Un temps, vous aussi vous tuiez des morts-vivants par plaisir, mais à la longue, vous avez commencé à éprouver



plus de peine que de haine pour ces ersatz d'humains. Las de leur tuerie, vous reprenez place sur votre siège et vous en profitez pour boire une gorgée d'eau (faites les modifications nécessaires sur votre *feuille d'aventure*). Vous en profitez ensuite pour recharger éventuellement vos arme et pour nettoyer vos armes à feu. Quelques minutes plus tard, vous entendez la puissante voix de Seth ; alarmée, vous regardez par la fenêtre du Scudo et vous poussez un hurlement de terreur quand vous remarquez qu'une horde de Coureurs ont fait leur apparition et qu'ils se dirigent dans votre direction. Dans quelques secondes, ils seront sur vous. *Testez votre chance*. Si vous êtes chanceuse, rendez-vous au **71**, dans le cas contraire, allez au **245**.

### 42

Étant quasiment à bout portant des bandits, vous ne pouvez rien faire pour éviter leurs tirs et vous vous retrouvez bientôt criblé de balles. Les rires des bandits devant votre maladresse vous accompagne jusqu'à votre mort. Ainsi s'achève votre aventure.

### 43

L'homme fronce les sourcils, mais devant votre sourire désarmant, finit par abaisser son arme. Contre toute attente, l'homme sourit à son tour et vous observe avec intérêt.

- Hum, fait-il, vous n'avez pas l'air de bandits, je veux bien vous croire. Vous pouvez entrer et rester pour la nuit, mais attention, je vous ai à l'œil.

Le vieil homme passe son arme et sa lampe à l'imposante silhouette qui se dresse derrière lui, puis va chercher une solide planche métallique posée négligemment sur une vieille remise. Dans un geste qui doit lui demander pas mal d'efforts pour quelqu'un de son âge, il pose la planche en travers de la tranchée. Vous dites à vos deux amis de descendre du Scudo et ensemble, vous traversez le pont de fortune. Dès que vous êtes tous passés de l'autre côté, le vieil homme va remettre la place à sa place puis se présente :

- Je m'appelle Gale.

- Enchanté, Gale, dites-vous tandis que vous rejoignez la maison. Je m'appelle Jennifer et voici respectivement Anna et Tony, notre chauffeur. Et ne vous inquiétez pas, nous ne vous ferons aucun mal. Nos armes resteront dans nos étuis.

L'homme hoche la tête.

- Bien (puis il se retourne vers la personne derrière lui) Fiston, va dire à Bonnie d'ajouter trois couverts supplémentaires, ce soir, nous avons de la visite.

Le fils de Gale, toujours aussi silencieux, disparaît à l'intérieur de la maison.

- Excusez mon fils Jackie, mais il n'a jamais été du genre bavard.

- Pas de soucis, le rassurez-vous.

- Mais trêves de bavardages, entrez, entrez, je n'ai pas envie d'attirer ces foutus morts-vivants.

Gale s'écarte de la porte afin de vous laisser passer vous et vos amis. Quand vous passez à côté de lui, vous l'observez discrètement: ses rides, très prononcées, témoignent de son âge avancé, plus de septante ans selon vous. Il est entièrement chauve, excepté une couronne de cheveux grisâtre. Des petites tâches, ainsi que quelques verrues, parcourent son visage, tandis que sa lèvre supérieure est surmontée d'une grosse moustache couleur sel. Il lui manque également plusieurs dents, mais vous ne sauriez en dire la raison. Il porte une chemise en flanelle jaune et un pantalon gris trop court, ainsi que de vieilles chaussures de marche. Sur le qui-vive, vous n'êtes jamais trop prudente, vous pénétrez à l'intérieur de la bâtisse. Si l'aspect extérieur de celle-ci laissait à désirer, il en est de même à l'intérieur. A la lueur d'une lampe à huile tenue par votre hôte, vous débouchez dans un petit salon exigu encombré de dizaines et de dizaines d'objets hétéroclites, croulant sur de vieilles armoires et autres commodes abimées. Devant votre étonnement, Gale vous explique que tous ces objets lui ont été offerts en guise de remerciements par les visiteurs qui ont passé la nuit ici. Dans un coin de la pièce se trouvent de vieux canapés usagés faisant face à une télévision d'un autre âge dont vous doutez qu'elle fonctionne encore. Le sol de ce salon de fortune est recouvert d'un tapis rouge qui a perdu depuis longtemps son éclat. Dans le coin du mur opposé est fixée une cheminée dans laquelle crépite encore un feu. Il y a trois fenêtres au rez-de-chaussée, dont une avec une vitre brisée qui est celle qui donne sur le salon. Gale vous mène ensuite vers la cuisine; sur le chemin vous passez devant une porte fermée, et quand vous demandez à Gale ce qu'il y a derrière, il vous rétorque aussitôt sur la défensive:

- Cela ne vous regarde pas!

Devant ce brusque changement d'humeur, vous regardez discrètement vos amis qui haussent les épaules. Finalement, vous arrivez dans la cuisine où vous attend Bonnie, une vieille femme à l'embonpoint prononcé. Elle est revêtue d'une ample robe bleue, composés de petits dessins blancs, qui lui arrive jusqu'aux genoux. Ses pieds sont chaussés d'une paire de pantoufles de couleur grise qui devait être, à l'époque, d'un blanc immaculé. Ses cheveux bouclés gris sont un parfait contraste avec ses yeux bleus pétillants. Contrairement à son mari, la prénommée Bonnie n'a pas le visage aussi ridé que lui et paraît beaucoup plus jeune d'une quinzaine d'années au moins. Quand elle vous aperçoit, son sourire s'illumine et, reposant le verre qu'elle était en train de nettoyer, vous invite tous à vous attabler. Devant l'insistance de votre hôtesse, vous vous exécutez sans plus tarder. Rendez-vous au **501** pour poursuivre la lecture.

**44**

La subtilité n'étant pas nécessaire, vous brandissez Haine et Violence et vous ouvrez le feu sur le zombie. Vous avez le droit à deux *tirs de précision* avant de poursuivre ce combat au corps à corps. Comme vous vous tenez dans un endroit étroit, vous ne pouvez pas utiliser de grenade.

RÔDEUR

Dextérité: 7                      Force: 5                      Points de vie: 31

Si vous êtes vainqueur, vous enjambez le cadavre avant d'entreprendre une fouille rapide des lieux. Malheureusement, vous ne trouvez absolument rien parmi les nombreux placards et tiroirs. Vous n'êtes pourtant qu'à demi surpris : depuis le temps, les pillards et les survivants comme vous ont eu tout le loisir de se servir à volonté, c'est pourquoi vous n'êtes même pas vraiment déçu. Maintenant, qu'allez-vous faire ? Allez-vous monter à l'étage (rendez-vous au **32**) ou quitter la maison (rendez-vous au **16**) ?

**45**

- J'aurais bien voulu t'aider et passer un peu de temps avec toi, expliquez-vous, mais le couvre-feu est pour bientôt et j'aimerais encore pouvoir discuter avec quelques personnes avant. J'ai deux ou trois trucs à régler et ça ne peut pas attendre demain. Qui sait ce que peut nous réserver demain?

Pendant un court instant, il vous semble lire de la déception sur le visage de Diane, mais cette déception est rapidement remplacée par un sourire chaleureux de la part de votre amie.

- Pas de soucis, je comprends tout à fait. Si jamais tu changes d'avis, reviens me voir.

- Compte sur moi.

Après avoir adressé un signe de la main à la mécanicienne, vous prenez congé d'elle. Retournez au paragraphe **445** pour y choisir une nouvelle destination.

**46**

Vos forces disparaissent peu à peu sous la violence des coups du Chasseur. Après vous avoir griffé le torse, les bras et le visage, le zombie vous mord profondément à la jugulaire, arrachant une parcelle de peau qu'il garde dans sa bouche quelques secondes avant de le manger. Du sang jaillit de votre blessure, décuplant la rage du Chasseur qui vous porte le

coup de grâce en vous arrachant la tête d'un coup de griffe, ce qui met un terme à votre aventure.

### 47

Vous sortez de la ville en courant puis vous retraversez le cimetière de voitures. Heureusement, il n'y a plus aucune trace de chiens ou de zombies et vous regagnez sans problème le Scudo, qui, à votre plus grand soulagement, est toujours là. Tony s'installe derrière le volant pendant que vous prenez place sur le siège passager à côté de lui. La horde de zombies ne cesse de croître mais est ralentie par le barrage de voitures, vous laissant bien assez de temps pour faire demi-tour et filer à toute vitesse loin de la ville. Alors que vous vous pensiez tirés d'affaire, le Scudo arrive à court de carburant, alors que le soleil est en train de décliner dans le ciel.

- Pas de panique, dit Tony. Il y a un bidon d'essence à l'arrière du véhicule. Jennifer, est-ce que tu peux remplir le réservoir, s'il te plaît ?

- Pas de soucis.

Vous sortez de la voiture puis vous ouvrez la porte latérale arrière. Là, vous prenez le bidon d'essence et vous remplissez le réservoir. A plusieurs reprises il vous a semblé entrevoir des mouvements se mouvoir dans l'ombre, mais il ne s'agissait que de votre esprit qui vous jouait des tours à cause de la fatigue. Une fois le bidon vite, vous le remettez à l'endroit où vous l'aviez pris puis vous reprenez place à l'avant du véhicule. Quelques temps plus tard, alors que la nuit a pris possession des terres désolées, vous arrivez en vue de votre camp. Vous regagnez deux *points de chance* pour avoir survécu. Rendez-vous au **623**.

### 48

Votre dernière balle atteint Eckert en pleine tête ; le mercenaire titube avant de s'écrouler sur le sol. Eckert était un combattant valeureux qui ne vous voulait aucun mal et dont la mission était de protéger un vieil homme qui lui avait sauvé la vie. Même si toutes les fournitures que vous avez désormais à votre disposition seront grandement utiles pour votre Communauté, vous regrettez votre geste en plus de vous sentir coupable ; de ce fait, vous perdez deux *points de chance dont un de manière permanente*. Mais ce qui est fait est fait, vous ne pouvez plus revenir en arrière. Vous vous penchez au-dessus du cadavre auquel vous fermez les yeux avant de prendre son Desert Eagle et son fusil d'assaut. Si ce dernier s'est enrayé et est dorénavant inutilisable, l'arme de poing est encore opérationnelle. L'arme contient 1D6 de balle .44 Magnum et ne peut être rechargé qu'avec ce type de munitions qui sont devenues très rares. Ses dégâts sont de 16 et sa précision de 7. Il s'agit d'une arme

unique qui ne peut s'enrayer. Sa valeur est de 16 et celle de chacune de ses balles est de 5. Si vous prenez cette arme avec vous, inscrivez Le Desert Eagle d'Eckert sur votre *feuille d'aventure*. Jennifer s'est également défaite de son adversaire à qui elle a pris son arme. Vous ordonnez à votre amie d'amener la caravane vers votre campement tandis que vous la suivrai avec votre moto. Rendez-vous au **222**.

**49**

- Arrête-toi, Tony. Ce gars a peut-être vu passer Len.

- Ok.

Comme demandé, Tony stoppe le véhicule. Vous n'attendez pas que le Scudo s'immobilise complètement pour ouvrir la porte latérale et sauter à l'extérieur, imitée par Anna. L'homme vous toise du regard toutes les deux et Anna vous murmure à l'oreille de faire attention.

- Bonjour Monsieur, l'apostrophiez-vous. Je m'appelle Jennifer et voici Anna. Nous sommes à la recherche d'un homme. Il conduit une moto et il devrait y avoir une petite fille avec lui. Est-ce par hasard vous l'auriez vu ?

L'homme vous a observé pendant que vous parliez. Lorsque vous arrivez à la fin de votre phrase, il ôte son fusil qui pend à son épaule et le pointe sur vous.

- Non, je ne l'ai pas vu, dit-il, mais vous, je vais vous tuer.

Et ni une ni deux il ouvre le feu sur vous. *Testez votre agilité*. Si c'est un succès, rendez-vous au **111**, dans le cas contraire, allez au **315**.

**50**

- Ah, vous voilà enfin de retour, s'exclame Bob en les accueillant à bras ouverts, je commençais à m'inquiéter.

- Tu vois, je te l'avais dit, souffle Jennifer à l'oreille de C.J. qui sourit.

Sous les vivats des survivants qui sont sortis des véhicules, les deux jeunes gens se placent devant Bob; celui-ci ôte son Stetson, et tout en s'essuyant le front avec son avant-bras, demande:

- Vous l'avez eue?

- Oui, c'est fini, annonce C.J., ce monstre n'embêtera plus personne.

- Alors ta mission s'achève.

- C'est exact.

- Vas-tu rester parmi nous? S'enquit Spence.

Dans un premier temps, C.J. ne dit rien, mais lorsqu'il reçoit un coup de coude dans les reins de la part de Jennifer, il répond finalement:

- Oui, ne t'inquiète pas.
- A la bonne heure! Acclame le leader des survivants.
- Ne perdons pas de temps, s'empresse le Sergent-instructeur, il est temps de partir.
- En voiture tout le monde! S'écrie Bob.

C.J., suivi de Jennifer, se dirige vers sa moto, une Harley-davidson modèle fxstc, gardée par Diane. Celle-ci, comme à son habitude, mâche un chewing-gum et adresse un franc sourire aux deux arrivants.

- J'ai veillé sur ta moto comme s'il s'agissait de mon enfant, C.J.
- Merci, Diane. Y'a pas à dire, toi et les motos, c'est une grande histoire d'amour.
- Haha, oui, à défaut de trouver un homme, dit-elle en faisant un clin d'œil.

Pendant qu'elle regagne son véhicule, C.J. enfourche sa moto tandis que Kellyn vient se mettre à califourchon derrière lui. Le soldat actionne les gaz et apprécie le bruit de son puissant deux roues. Après quelques minutes, Bob, conduisant la voiture de tête, ordonne le départ, et comme un seul homme, les différents véhicules repartent sur les routes. Le convoi se compose ainsi:

- Un bus scolaire, piloté par Sofia Emara et contenant 14 autres personnes, essentiellement des mères de famille et leurs enfants.
- Un buggy, conduit par Bob Spence en collaboration avec l'un de ses adjoints.
- Un vieux Scudo de l'armée, manœuvré par Seth, assisté par ses huit patrouilleurs.
- Une fourgonnette, conduite par Doc Andrew et ses trois assistants, renfermant le matériel médical.
- Un break, dont la responsable est Charlène Spence en compagnie de son aide de camp, qui contient la nourriture.
- Trois Jeeps dirigées par Danny Meyer, ancien militaire, qui comprend neuf autres personnes, dont Diane et son matériel de mécanicienne.
- Quatre motos (deux personnes par véhicule), dont le chef est C.J, incluant Jennifer et le reste des hommes et femmes qui n'ont pas trouvé de place dans les différentes voitures.

Pour un total de 50 survivants.

C.J. roule en tête, non loin du Buggy de Spence, le vent fouettant son visage sans casque; derrière eux, le convoi longe une route aux nombreux nids de poule qui traverse les terres désolées. Le soleil frappe fort dans le ciel, embrasant les vestiges d'une civilisation presque entièrement disparue, entourées çà et là par des piliers électriques. Quelques bâtiments en ruines disséminés viennent s'ajouter à ce tableau apocalyptique. Les décors, quant à eux, se résument à des rochers et à des arbres dépourvus de feuilles; de même, la végétation a

presque totalement disparu. Avec aucun zombie en vue, et encore moins de pillards, les véhicules avancent à un bon rythme, mais sont rapidement stoppés par Bob qui vient de s'apercevoir que la route qu'ils suivaient a été détruite par une quelconque explosion.

- Que se passe-t-il ? S'enquit Charlène en descendant de son véhicule.
- Il se passe que la route s'est effondrée (Bob sort son talkie-walkie et l'actionne).
- Seth, tu me reçois ?
- Ouais, cinq sur cinq. Alors, quelle est la mauvaise nouvelle ?
- La route est coupée, et à cause de ces foutues collines, il faut trouver un autre moyen d'accès.
- Ok, j'arrive.

C.J. gare sa moto près du leader des survivants, et lui et Jennifer viennent auprès de lui au même moment que Seth. L'ancien instructeur de l'U.G.E. et le chef des patrouilleurs se dévisagent pendant un instant, comme les rivaux qu'ils sont, jusqu'à ce que Christen tourne la tête pour regarder Bob qui est en train de déplier une vieille carte de la région.

- Alors, tu as une idée de ce que nous allons faire ?
- Et bien, commence Bob, d'après le plan, il y a un petit village qui traverserait les collines.
- Effectivement, poursuit C.J., mais que ferons-nous si ce village est en ruines et qu'il nous est impossible de le traverser ?
- Y'aurait une autre solution, informe Seth, on pourrait aller voir vers l'est. Là, il y a une ville où on pourra sûrement trouver une route.

C.J. secoue la tête, peu envieux à l'idée de se rendre en ville.

- N'oublie pas ce que nous avons décidé, Seth : ne jamais passer par une ville, il y a trop d'infectés là-bas.
- C'est vrai, avoue-t-il non sans émettre un petit grognement contrarié, mais en même temps, nous pourrions trouver du matériel, comme des armes ou de la nourriture.
- Oui, effectivement, constate Bob, il n'a pas tort. Bon, voilà ce que nous allons faire : un groupe partira vers le village et l'autre en direction de la ville.
- Je prendrai la tête du groupe qui ira voir ce village, prévient C.J.
- J'irai en ville, déclare Seth, avec trois de mes patrouilleurs.
- Et avec moi, intervient, Jennifer.

C.J. n'accueille pas cette décision d'un bon œil, levant un forçant, il demande :

- Tu es sûre ?
- Oui. Diane m'a demandé de lui ramener quelques jerricans d'essence, et je pense que c'est en ville où j'aurai le plus de chance d'en trouver.
- Ok, fait son ami, mais fais attention à toi.
- Ne t'inquiète pas, Curtis, avec Seth et les Patrouilleurs, il ne m'arrivera rien.

- De toute façon, rien de ce que je te dirai ne te ferai changer d'avis, n'est-ce pas ?

- Exact, répond la jeune femme en souriant.

- Et toi, C.J., tu es sûr que tu ne veux personne avec toi ?

L'apostrophé secoue la tête.

- Non, Bob, je préfère opérer seul en éclaireur. J'ai l'habitude de mener ce genre de mission en solo.

- Très bien, conclue le leader du convoi en rangeant sa carte, je vous laisse vous préparer. Départ dans dix minutes.

Seth acquiesce puis fait demi-tour, laissant C.J. seul en compagnie de Jennifer.

*A présent, il vous faut faire un choix : si vous voulez incarner C.J., rendez-vous au **214**, si vous préférez suivre les pérégrinations de Jennifer, allez au **133**.*

## 51

- Dis, Bob, j'ai faim, ça ne te dérange pas si je vais vite manger quelque chose ? J'aimerais aussi me reposer un peu avant l'arrivée de C.J.

- Pas de soucis. De toute façon, je dois régler certaines choses avec Sofia.

- Ah oui, au sujet des Patrouilleurs, c'est ça ? L'interrogez-vous.

- Oui, c'est exact. Sofia est une vraie tête de mule et ne se rend pas compte de l'importance de cette tâche.

- Bah, je suis sûr que tu arriveras à la raisonner, concluez-vous avant de prendre congé de Bob.

Vous rejoignez Charlène qui se confond en remerciements avant de vous tendre une boîte de filet d'agneau que vous avalez presque tout rond (vous regagnez dix *points de vie*). Vous buvez également une gorgée d'eau fraîche (rayez une dose de votre *feuille d'aventure*), si vous n'avez plus, vous perdez 5 *points de vie*. Après un bref somme, Bob vous appelle. Rendez-vous au **115**.

## 52

Debout au centre de l'arène, vous regardez autour de vous. Les gens vous huent, vous sifflent ou vous acclament. Vous avez l'impression d'être de retour dans l'Empire Romain dans la peau d'un gladiateur des temps modernes. Soudain, une grille s'ouvre sur plusieurs bandits, chacun tenant une longue perche au bout de laquelle est attaché un zombie ! Il y en a huit en tout, et chaque zombie est attaché par des chaînes à intervalle régulier tout autour de l'arène.

- Mais qu'est-ce ? Vous étonnez-vous.



- Oh, oui, c'est vrai, suis-je bête, dit Matamore en se frappant le front. J'ai oublié de préciser ce petit détail, hahahaha.

- Tu vas le payer, Matamore !

*Mais dans l'immédiat, c'est moi qui suis dans la merde.*

Pendant que les bandits quittent l'arène, Matamore reprend la parole d'une voix faussement peinée :

- Pour me faire pardonner, je vais te laisser le choix de ton adversaire (après un bref silence, il annonce :) Alors, tu as le choix entre affronter un Égorgeur ou un Chasseur !

Devant son annonce, ses hommes s'esclaffent, alors que de votre côté vous n'êtes pas du tout rassuré, les Égorgeurs et les Chasseurs faisant partie des pires ennemis des terres désolées. Réfléchissez bien puis prenez votre décision. Qui allez-vous affronter ? L'Égorgeur (rendez-vous au **412**) ou le Chasseur (rendez-vous au **630**) ?

### 53

Vous progressez rapidement sur le toit des voitures quand vous le pouvez, préférant rester le moins possible sur la terre ferme où vous êtes plus vulnérable. Si la majeure partie des zombies est partie à la poursuite de Mike, il en reste encore quelques-uns qui traînent dans les parages et qui pourraient vous poser problème. Un des Coureurs vous ayant vue, il vous prend en chasse mais vous êtes plus rapide que lui et tout en grim pant sur une voiture, vous lui assénez un puissant coup de pied qui lui brise le cou. Devant vous, Seth a déjà atteint le Scudo tandis que Skull n'est plus qu'à quelques mètres. Furtivement, il jette un regard derrière lui dans votre direction avant de reprendre sa route quand il constate que vous n'êtes pas en danger. Derrière vous, les morts-vivants ne lâchent pas l'affaire et se regroupent en une seule horde; heureusement, le véhicule n'est plus qu'à quelques mètres, mais alors que vous vous pensiez être tirée d'affaire, un zombie surgit de derrière une voiture et vous coupe dans votre élan. Instinctivement, vous faites un pas sur le côté avant de grimper sur le toit de la voiture qui se tient juste à côté de vous. Derechef, le Coureur plonge à votre poursuite mais vous le mettez rapidement hors d'état de nuire d'un bon coup de pied qui lui brise la nuque. Le zombie avance encore de trois pas avant de s'écrouler sur le sol, mort pour de bon. De votre côté, vous continuez de progresser ainsi de toit en toit jusqu'à ce que vous arriviez enfin au Scudo ; il était temps : derrière vous, les Coureurs émergent de l'Hôpital et se dirigent désormais dans votre direction. Rendez-vous au **423**.

**54**

La porte ne paraît pas très solide, vous pensez donc pouvoir la défoncer facilement. Néanmoins, vous devez quand même *tester votre force*. Si vous réussissez, le battant s'ouvre sans problème, en revanche, si vous échouez, la porte s'ouvre également mais vous vous faites mal à l'épaule, ce qui vous fait perdre 1D6 de *points de vie* (en ignorant votre classe d'armure). Dans les deux cas, rendez-vous au **218** pour voir ce qu'il y a à l'intérieur de la maison.

**55**

Vous attrapez un gros caillou qui traîne à côté de vous puis vous l'utilisez pour fracasser le cadenas sous la surveillance de Tony. De l'autre côté de la porte, les grognements s'intensifient au rythme de vos coups. Dès que le cadenas cède, vous lâchez la pierre puis vous reculez de quelques pas ; soudain, la large porte s'ouvre avec violence, et des dizaines de zombies, Rôdeurs comme Coureurs, émergent de la grange et se dirigent droit sur vous! Pris de frénésie à la vue de la viande fraîche, les Coureurs poussent d'affreux hurlements. Tétanisée par la peur, vous êtes incapables d'esquisser le moindre geste.

*Je suis morte...*

- Bouge de là, Jennifer, bouge ! S'écrie Tony, derrière vous.

Sa voix vous sort de votre léthargie et vous prenez enfin conscience de ce qui vous arrive. Derechef, vous tournez les talons au moment où les zombies sont pratiquement sur vous ; malgré les tirs de couverture de Tony, vous savez qu'il vous sera impossible de vous tirer vivante de cette situation. Si vous possédez un feu à main, rendez-vous au **437**, sinon, *tentez votre chance*. Si vous êtes chanceuse, rendez-vous au **207**, si vous êtes malchanceuse, allez au **609**.

**56**

- Il me reste sûrement un long trajet à parcourir jusqu'au convoi, et je me vois me balader sans arme dans les terres désolées.

Mikhaïl hoche vigoureusement la tête.

- Je suis d'accord. Moi-même je ne m'aventure jamais dehors sans une arme.

Tandis qu'il se lève, il se tourne vers Elvira et dit :

- Chérie, je vais accompagner Mikhaïl dans le garage.

Voyant qu'elle est sur le point de protester, l'ancien policier ajoute rapidement :

- Ne t'inquiète pas, je n'en ai pas pour long.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

La femme, aussitôt plus rassurée, vous adresse un signe d'adieu de la main, auquel vous répondez, avant de s'asseoir sur l'un des fauteuils. De votre côté, vous suivez votre hôte jusqu'à l'extérieur où vous prenez ensuite la direction du garage qui se dresse à quelques mètres seulement de la maison. Un volet métallique fait office de porte d'entrée ; Mikhaïl vous explique que c'est pour éviter que les pillards s'emparent du contenu car le volet est à l'épreuve des balles et des explosions.

- Ça n'a pas été facile de me procurer un tel matériau, heureusement que je suis plein de ressource, vous dit-il en vous adressant un clin d'œil complice.

Quand vous entrez dans le garage, vous comprenez pourquoi Mikhaïl tient à éviter autant que ça l'intrusion des bandits : il y a ici un véritable petit arsenal composé de quelques armes à feu et de plusieurs armes de corps à corps. Deux établis se situent de parts et d'autres de la pièce, sans compter les meubles et les étagères remplies à ras bord de toutes sortes de pièces de voitures, d'appareils électroniques, de ferrailles, etc. Vous émettez un petit sifflement d'admiration.

- Il m'a fallu du temps pour amasser tout ça, malheureusement, je ne peux pas en profiter puisqu'il s'agit des objets que je dois troquer avec le Major Müller en échange de nourriture. Il dirige le supermarché qui se tient un peu plus, mais peut-être l'avez-vous déjà rencontré ? Si ce nom vous dit quelque chose, vous lui narrez en deux mots votre entrevue avec le Major, sinon Mikhaïl continue ses explications.

- C'est ici que je range toutes mes armes ; vous comprenez maintenant pourquoi je dois protéger ce garage des bandits.

- En effet, c'est compréhensif.

Comme Mikhaïl doit garder une grande partie de ces armes pour le troc, il ne peut vous en fournir qu'une quantité limitée. Vous pouvez soit prendre une arme à feu principale et une arme de corps à corps de catégorie 1, soit une arme de base et une arme de corps à corps de catégorie 2, soit une arme de corps à corps de catégorie 1 et une arme de corps à corps de catégorie 2. Optez pour la meilleure combinaison puis choisissez les armes correspondantes dans la liste ci-dessous.

- Tournevis (valeur 1)
- Marteau (valeur 4. Dégât: +3 puis +1 après 10 coups portés)
- Clé à molette (valeur 5. Dégât: +4 puis +2 après 10 coups portés)
- Batte de baseball (valeur 6)
- Pied-de-biche (valeur 10)
- Révolver Colt (valeur 4) avec 12 balles de .22 long rifle (valeur 2 chacune)

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

- Pistolet Beretta (valeur 7) avec 15 balles de 9mm (valeur 1 chacune)
- Carabine (valeur 11) avec 8 balles de .22 long rifle (valeur 2 chacune)
- Arbalète (valeur 5) 10 carreaux d'arbalète (valeur 1 chacun)

Si vous avez opté pour une arme de corps à corps de catégorie 2 et que vous n'avez pas tenté d'attaquer Mikhaïl à votre réveil, *testez votre Charisme*. Si vous réussissez, rendez-vous au **408**, dans le cas contraire, ou si vous n'avez pas choisi d'arme de corps à corps de catégorie 2 ou si vous avez tenté d'attaquer Mikhaïl, notez simplement toutes vos acquisitions sur votre *feuille d'aventure*. Mikhaïl vous aide ensuite à ranger vos affaires puis vous accompagne jusqu'à la sortie du garage où vous vous faites l'accolade.

- Fais gaffe à toi, C.J., vous glisse Mikhaïl à l'oreille sur un ton beaucoup plus familier, tu dois probablement être l'un des derniers qui se bat pour sauver ce qui reste de l'humanité.
- Merci Mikhaïl. Et sache que ma proposition tient toujours ; si tu veux nous rejoindre, tu es le bienvenu. Je repasserai te voir dans quelques jours.

L'ancien policier vous adresse un franc sourire puis vous fait un geste de la main en guise d'adieu. Vous attrapez l'une des branches de vos lunettes de soleil et vous lui répondez en inclinant légèrement la tête. Il est temps pour vous de rejoindre votre convoi. Rendez-vous au **580**.

### 57

Vous vous dirigez vers Charlène qui se tient au milieu d'un groupe de survivants à qui elle donne à manger. Lorsqu'elle vous voit, elle vous donne un peu de nourriture.

- Tiens, mange ça, ça va te faire du bien.

Effectivement, bien qu'il s'agisse de conserves, la nourriture est plutôt bonne et elle vous fait regagner 5 *points de vie*. Une fois rassasiée, vous prenez place sur une chaise dépliable et vous vous reposez un instant, attendant le retour de C.J.. Rendez-vous au **350**.

### 58

- Dorian dit que vous êtes dangereux, mais en vous voyant, j'ai de la peine à le croire, dit Matamore, arborant un large sourire moqueur. Personne ne viendra vous aider, hahahaha. Est-ce que le mot « Tromperie » est inscrit sur votre *feuille d'aventure* ? Si oui, rendez-vous au **80**, sinon, allez au **478**.

59

Vous tournez les talons et vous fermez la porte au nez du zombie. Vous vous adossez contre le battant pendant que le mort-vivant frappe de toutes ses forces. Heureusement, la porte semble tenir bon, du moins pour le moment car sachant qu'il y a désormais quelqu'un de bien vivant dans son antre, la femme zombie fera tout son possible pour essayer de vous attraper. Si vous voulez retourner dans la chambre, notez que vous serez obligée d'affronter la créature qui aura gagné entretemps un *point de dextérité* et deux *points de force* en raison de l'appel de la chair fraîche qui a décuplé ses forces. Dans l'immédiat, si ce n'est pas fait, vous pouvez soit pénétrer dans la pièce dont la porte est légèrement entrouverte (rendez-vous au **313**) soit fouiller le salon (rendez-vous au **427**). Si vous désirez quitter le voilier sans plus attendre, allez au **395**. Mais si vous vous êtes décidée à entrer à nouveau dans la pièce, retournez au **559** et rendez-vous directement au paragraphe menant au combat contre le zombie.

60

Sony vous fait entrer en premier et vous fait asseoir sur une chaise en face d'un large bureau. Vous vous trouvez dans une petite pièce encombrée d'objets hétéroclites posés sur de vieilles commodes ou sur des étagères branlantes. Pour toute fenêtre, il n'y a qu'un mince trou dans le mur du fond, raison pour laquelle il n'y a pas beaucoup d'air ici, excepté celui créé par le ventilateur blanc posé sur le bureau. Vos coéquipiers se tiennent debout derrière vous, légèrement en retrait. Sony s'approche de la personne qui est assise de l'autre côté du bureau et lui chuchote quelque chose à l'oreille. Pendant ce temps, vous identifiez l'homme en face vous : il s'agit d'un homme d'une cinquantaine d'année, voire plus, qui semble encore en bonne forme au vue de sa carrure. Son visage, taillé à la serpe, est ornée d'une barbe de trois jours. Il porte un ancien uniforme de l'armée ainsi qu'un béret vert, montrant son appartenance à l'infanterie. Une cicatrice lui barre une partie de son menton ainsi que le coin gauche de bouche. Après un bref échange, Sony s'écarte de son chef et celui-ci tourne la tête dans votre direction et prend la parole d'une voix enjouée :

- Je suis le Major Müller et je suis le chef de notre petit groupe. A qui ai-je l'honneur ?
- Sergent-instructeur Curtis, répondez-vous, avant de présenter les personnes qui sont avec vous.
- Enchanté à vous. Alors, mon adjoint me dit que vous êtes venus ici pour faire du troc, c'est bien ça ?

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

- Oui, c'est exact. Nous avons subi une attaque de Coureurs et dans la débandade qui a suivi, nous avons perdu pas mal de nourriture. Un de nos éclaireurs nous a dit que nous pouvions venir ici pour échanger du matériel contre de la nourriture.

- Je vois, fait Müller en se frottant le menton, malheureusement, nous n'avons pas énormément de nourriture, et le peu de surplus que nous possédons nous l'échangeons que contre des articles de valeurs.

- Nous avons ce qu'il faut, révélez-vous (après un bref silence, vous enchaînez :) Ce n'est pas que nous n'aimons pas être en votre compagnie, mais le temps presse, il nous faut regagner notre campement au plus vite.

Le Major Müller acquiesce lentement avant d'ordonner à Sony de vous amener vers l'entrepôt. Alors que vous êtes sur le point de franchir la porte, Müller vous lance :

- Peut-être que nos chemins se recroiseront à nouveau !

- Peut-être, faites-vous sans vous retourner avant de refermer la porte.

Vous suivez à nouveau votre guide qui vous mène dans un entrepôt dans lequel vous attend une femme rousse de forte corpulence, vêtue d'un tablier blanc. Elle vous accueille à bras ouverts, ravie à l'idée de marchander avec vous.

- Bon, commence Sony, je vous laisse avec Gwen. Dès que vous aurez fini, revenez me voir et je vous escorterai jusqu'à vos véhicules.

Vous regardez Sony s'éloigner avant de porter votre attention sur Gwen. Celle-ci vous adresse un franc sourire.

- Si vous avez quelque chose d'intéressant à marchander, vous êtes ici au bon endroit pour faire du troc.

- Nous avons besoin de nourriture, raconte Danny.

- Alors videz vos poches et commençons !

Rassemblez tous les objets que vous avez puis échangez-les avec ceux que vous voulez acquérir dans la liste ci-dessous, mais rappelez-vous que vous devez avant tout vous procurer de la nourriture. Si vous avez tué l'Enragé, Gwen vous offrira deux objets dont la valeur n'excède pas dix. Si vous ne l'avez pas tué mais que vous avez réussi votre test de charisme, Gwen vous proposera trois articles à moitié prix (arrondi à la valeur inférieur), et si vous avez dû rendre service à Sony en tuant un zombie, elle vous fera cadeau d'un seul objet dont la valeur est de 9 ou moins. Bien entendu, cela n'inclut pas la nourriture. Si vous avez en votre possession une encyclopédie contenant des images, Gwen, qui raffole de ce genre de livres, vous le reprendra pour le triple de sa valeur, par contre, si vous possédez de la drogue (du Junk), Gwen n'en voudra pas. Vous ne pouvez bien sûr obtenir qu'un seul exemplaire de chaque article, sauf indications contraires.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

- Rations de nourriture pour votre convoi (valeur 20)
- Poignard (valeur 3)
- Hachette (valeur 5)
- Clé à trois griffes (valeur 6)
- Batte de baseball (valeur 6)
- Machette (valeur 8)
- Piolet (valeur 5)
- Pistolet Beretta (valeur 7)
- Carabine (valeur 11)
- Arbalète (valeur 5)
- 3 grenades défensives (valeur 6 la grenade)
- 50 balles de 9mm (valeur 1 par balle)
- 12 cartouches de calibre 12 (valeur 3 par cartouche)
- 35 balles de calibre .22 long rifle (valeur 2 par balle)
- 20 carreaux d'arbalète (valeur 1 par carreau)
- 9 carreaux perforants (valeur 3 par carreau)
- Gilet pare-balles (valeur 8)
- Sérum (valeur 7)
- Anti-virus (valeur 12)
- Bouteille d'eau purifiée (valeur 15)
- 5 bouteilles d'eau contaminé (valeur 1 la bouteille)

Une fois en possession de la nourriture, choisissez bien ce que vous allez prendre d'autre car il se peut que vous ne trouviez pas de marchands avant longtemps, alors faites les bons choix. Concernant les carreaux perforants, ceux-ci infligent une perte de dix *points de vie* au lieu des sept habituels. Dans tous les cas, modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Si vous vous retrouvez avec plus d'objets que vous pouvez en inscrire, Danny prendra le reste avec lui. Une fois que c'est fait, vous prenez congé de Gwen après l'avoir remerciée puis vous partez retrouver Sony qui vous attend. Rendez-vous au **308**.

61

Vous avez assez de monnaie pour payer les deux consommations. Le coca vous redonnera 1D6 de *points de vie* et la boisson énergétique 7 *points de vie*. Vous pouvez boire l'une ou l'autre de ces boissons et garder l'autre pour plus tard, mais si vous buvez les deux tout de suite, votre *dextérité* augmentera d'un point durant l'entièreté du prochain combat que vous livrerez. Faites donc votre choix puis modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Une fois que ce sera fait, vous pourrez prendre la direction des escaliers en vous rendant au **277**.

62

Le deuxième zombie s'écroule sous vos assauts en poussant un dernier râle. Vos deux compagnons se sont également défaits de leurs adversaires sans subir de dommage. Le danger écarté, Hirt, le visage tâché du sang des zombies, s'approche de vous en rangeant sa machette. Il arbore un large sourire et vous remercie chaleureusement.

- Sans vous, je n'y serai jamais arrivé. Comme promis, je vais vous donner une bouteille d'eau à chacun.

Hirt rentre dans la ferme et en ressort quelques instants plus tard munis de deux bouteilles vides. À l'aide d'une manivelle, il remonte le sceau qui trempait dans l'eau puis remplit les deux bouteilles qu'il vous tend ensuite. Ajoutez une bouteille d'eau purifiée (valeur 15) sur votre *feuille d'aventure*. Conscient du précieux cadeau qu'il vous a offert, vous le remerciez également, de même que Seth.

- Cette source d'eau pure pourrait être bénéfique à d'autres gens, déclare soudainement Seth.

À ces mots, Hirt fronce les sourcils.

- Cette ferme appartient à mon père qui me l'a léguée, et c'est tout ce qu'il me reste de lui. Je n'ai pas trop envie de distribuer mon eau à n'importe qui.

- Il ne s'agit pas de n'apporte qui, mais des quelques survivants qui font partie de notre communauté.

- Oh, fait Hirt. Je vois. Et bien vu que vous m'avez aidé, vous serez toujours les bienvenus. Si une fois vous repassez dans les parages, n'hésitez pas à venir me voir, je donnerai de l'eau à vos gens.

- Merci. Je constate avec joie qu'il reste encore des gens bien.

- C.J., vous coupe Seth, il faut y aller.

- Oui (après une pause de quelques secondes, vous concluez :) Hirt, nous devons y aller. Nous sommes en mission. Encore merci pour l'eau.



- Merci à vous de m'avoir aidé. Et bonne chance pour votre mission.
  - Merci. Faites attention à vous. Brûlez les cadavres des zombies et enterrez leurs restes.
- Hirt hoche la tête puis vous prenez congé de lui après lui avoir adressé un dernier signe de la main. Par chance, votre Jeep est toujours là. Une fois installés, vous reprenez votre route. Rendez-vous au **646**.

### 63

De hauts bâtiments se dressent dans le ciel, comme autant de silhouettes fantomatiques laissées à l'abandon. Seth gare le Scudo à l'orée des premières maisons, et après avoir bien vérifié qu'il n'y a aucun zombie aux alentours, vous descendez tous du véhicule. Tout en restant groupés, vous effectuez quelques pas en direction de la ville. Contrairement aux terres arides dans lesquelles rien ne pousse, les villes, comme les différents immeubles, sont recouverts de végétation, de lierres et d'herbes. Vous ne sauriez dire d'où peut provenir toute cette verdure, quoi qu'il en soit, c'est un véritable contraste avec les terres désolées. Vous vous tenez actuellement à l'entrée de la ville dont vous ignorez totalement son nom. Des voitures rouillées et envahies de mousse sont dispersées sur la route, et aussi loin que porte votre regard, vous ne distinguez aucun signe de vie. Si vous vous mettez à la recherche d'essence comme vous l'a demandé Diane, rendez-vous au **267**, si vous préférez vous approcher de la bâtisse la plus proche de vous pour y jeter un coup d'œil, rendez-vous au **345**.

### 64

Vous dégainez votre arme à feu puis, sans crier gare, vous faites irruptions auprès des bandits et vous ouvrez le feu sans plus tarder. *Testez votre dextérité* à trois reprises. Pour savoir à quel paragraphe vous rendre, reportez-vous à la liste ci-dessous.

- Si vous réussissez vos trois tests, rendez-vous au **190**.
- Si vous réussissez deux des trois tests, rendez-vous au **374**.
- Si vous ne réussissez qu'un seul des trois tests, rendez-vous au **226**.
- Si vous ne réussissez aucun test, rendez-vous au **452**.

### 65

L'homme est apparemment ravi d'avoir un peu de visite; il se montre charmant et souriant. Il vous invite ensuite à vous asseoir près de lui et à partager son ragoût de chien. Le ragoût

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

de chien est devenu le mets à base de viandes le plus répandus des terres désolées depuis que le bœuf est le cheval sont devenus une denrée rare. Malgré tout, vous qui possédiez un chien par le passé, vous avez toujours répugné à en manger, sans compter le fait que vous ne le digérez pas forcément très bien, aussi, si vous décidez d'en manger, lancez 1D6. De 1 à 2, vous perdez 2 points de vie, de 3 à 4 vous gagnez 2 points de vie et de 5 à 6 vous gagnez 4 points de vie. Que vous ayez mangé ou non, l'homme se présente sous le nom d'Aaron et vous explique qu'il est marchand itinérant et qu'il se dirige vers le campement de Matamore. En entendant ce nom, vous essayez de lui extorquer des informations mais Aaron reste impassible, prétextant qu'il ne désire pas se mettre en danger car il a de bons contacts avec lui. Ne voulant pas vous rabaisser à le torturer à l'instar des bandits, vous laissez tomber et vous parlez d'autres choses. Voyant qu'il ne présente aucun danger, vous demandez à Tony d'aller chercher Anna qui doit s'impacienter. Votre ami s'exécute, et pendant qu'il quitte la grotte, Aaron prend la parole :

- Je suis désolé de ne rien pouvoir dire à propos de Matamore, mais c'est un très bon client et le troc est tout ce qui me permet de rester en vie, vous comprenez donc que je n'ai pas envie de mettre en péril mon business.

- Ce n'est pas grave, de toute façon, il se peut que je n'aie jamais à faire à cette personne.

Malgré tout, votre hôte remarque votre déception, aussi, d'une voix conciliante, dit :

Je ne peux peut-être pas vous fournir d'informations à son sujet, mais je peux vous échanger quelques objets qui, je l'espère, vous intéresseront.

Vous acceptez avec enthousiasme et Aaron revient avec une pile d'objets hétéroclites emmitouflés dans une toile de rebus de l'armée. Notez bien que le fait de *tester votre charisme* ne vous aidera pas à avoir de meilleur prix du fait qu'Aaron est déjà bien attentionné à votre égard en appliquant des prix d'amis. Il échangera tout objet que vous possédez à sa valeur indiquée. Si vous avez du « Junk » en votre possession, Aaron sera très intéressé car les hommes de Matamore sont très friands de cette drogue, aussi, vous pouvez lui vendre en doublant la valeur, mais si vous faites ainsi, vous perdrez un *point de chance*.

- Hachette (valeur 5)

- Clé à trois griffes (valeur 6)

- Rasoir droit (valeur 2)

- Batte de baseball (valeur 6)

- Matraque (valeur 7)

- Piolet (valeur 5)

- Pistolet Beretta (valeur 7)

- Fusil à canon scié (valeur 14)
- Arbalète (valeur 5)
- Grenades défensives 3x (valeur 6 chacune)
- Balles de 9mm 20x (valeur 1 chaque balle)
- Cartouches calibre 12 6x (valeur 3 chacune)
- Calibre .22 long rifle 12x (valeur 2 chacun)
- Carreau d'arbalète 15x (valeur 1 chacun)
- Lunette de visée pour carabine (valeur 12) et *augmente la précision d'un point* si fixée sur une carabine
- Gilet pare-balles (valeur 8)
- Pilules médicales 2x (valeur 2)
- Anti-virus (valeur 15)
- Eau purifiée (valeur 15)
- Eaux contaminées x5 (valeur 1)

Pendant vos transactions, Tony revient avec Anna et lui explique en deux mots ce qui se passe. Une fois votre troc terminé, vous demandez à Aaron s'il a vu passer un homme d'une trentaine d'années en compagnie d'une petite fille et conduisant en moto.

- Non, je n'ai rien vu. En dehors de vous, personne n'est venu me rendre visite. Peut-être qu'il s'est arrêté ailleurs. C'est très montagneux, ici, ce ne sont pas les abris qui manquent. Je suis désolé.

- Ce n'est pas grave.

Après un bref silence, Tony change radicalement de sujet afin de briser la glace:

- Je sais que les bandits vous ont à la bonne, mais comment se fait-il que votre feu n'attire pas les zombies?

- Oh, c'est très simple, il n'y en a pas beaucoup dans ce coin. C'est trop aride, il n'y a personne de vivants sur des kilomètres à la ronde, et c'est bien connu que les zombies rôdent dans les endroits peuplés. Je suis donc à l'abri, ici.

Vous parlez encore quelques temps avec votre hôte jusqu'à ce que vous preniez congé de lui pour aller dormir. Contre toute attente, c'est Anna qui se propose pour faire le premier tour de garde. Vous la remerciez puis vous vous faufilez dans un sac de couchage prêté à l'occasion par Aaron et vous endormez presque aussitôt. Rendez-vous au **453**.

## 66

Vous progressez rapidement sur le toit des voitures quand vous le pouvez, préférant rester le moins possible sur la terre ferme où vous êtes plus vulnérable. Si la majeure partie des

zombies est partie à la poursuite de Mike, il en reste encore quelques-uns qui traînent dans les parages et qui pourraient vous poser problème. Un des Coureurs vous ayant vue, il vous prend en chasse mais vous êtes plus rapide que lui et tout en grimpant sur une voiture, vous lui assénez un puissant coup de pied qui lui brise le cou. Devant vous, Seth a déjà atteint le Scudo tandis que Skull n'est plus qu'à quelques mètres. Furtivement, il jette un regard derrière lui dans votre direction avant de reprendre sa route quand il constate que vous n'êtes pas en danger. Derrière vous, les morts-vivants ne lâchent pas l'affaire et se regroupent en une seule horde; heureusement, le véhicule n'est plus qu'à quelques mètres, mais alors que vous vous pensiez être tirée d'affaire, un zombie surgit de derrière une voiture et vous coupe dans votre élan. Instinctivement, vous faites un pas sur le côté avant de grimper sur le toit de la voiture qui se tient juste à côté de vous. Derechef, le Coureur plonge à votre poursuite mais vous le mettez rapidement hors d'état de nuire d'un bon coup de pied qui lui brise la nuque. Le zombie avance encore de trois pas avant de s'écrouler sur le sol, mort pour de bon. De votre côté, vous continuez de progresser ainsi de toit en toit jusqu'à ce que vous arriviez enfin au Scudo ; il était temps : derrière vous, les Coureurs émergent de l'Hôpital et se dirigent désormais dans votre direction. Rendez-vous au **502**.

### 67

Heureusement pour vous, Noah et Tobias assimilent rapidement, et au bout d'un certain temps, vous avez désamorcé une bonne partie des mines qui se trouvaient aux abords de la maison. Noah et Tobias vous remercient chaleureusement et vous donne le guide de survie comme promis. Vous le prenez sans hésiter puis vous vous faites promettre par les deux hommes que cette maison sera utilisée à bon escient et qu'elle restera ouverte pour tous les survivants des terres désolées qui voudront trouver un endroit où s'abriter.

- Ne vous inquiétez pas pour ça, étranger, c'était notre intention.
- Je veux bien vous croire, mais comptez sur moi pour que je revienne et que je vérifie que vous avez bien tenu parole.
- Pas de soucis.

Pendant que vous vous échangez une poignée de main, Noah vous dit :

- Bonne chance dans votre quête.
- Merci, répondez-vous tout simplement avant de prendre congé des deux hommes.

Sur le chemin du retour, vous jetez un coup d'œil sur le guide de survie. Celui-ci contient plusieurs informations concernant le meilleur moyen de survivre dans les terres désolées, aussi vous pouvez augmenter *d'un point l'une de vos aptitudes*. De plus, si vous rencontrez d'ici là un marchand, vous pourrez échanger ce guide pour une valeur de 20. Si vous voulez

le garder, notez-le sans plus tarder sur votre *feuille d'aventure*. De retour à la Jeep, vous adressez un signe à Jennifer.

- Te voilà enfin, vous lance-t-elle. J'ai aperçu des zombies, il est temps de repartir.

Pour toute réponse, vous hochez la tête puis vous prenez place derrière le volant, tandis que Jennifer vous redonne les clés. Avant de repartir, vous attendez quelques instants, mais comme Jennifer ne vous pose aucune question sur ce que vous avez fait en compagnie des deux hommes, vous démarrez sans plus tarder. Rendez-vous au **574**.

### 68

Vous dégainez une arme avant de gravir l'escalier sans quitter le sang des yeux. Une fois à l'étage, le sang continue le long d'un corridor duquel vous percevez des geignements. Toute la tension que vous aviez accumulée jusqu'à présent se relâche d'un coup quand vous constatez qu'il s'agit seulement d'un homme blessé. Le sang vous conduit jusqu'à une salle de bain dans laquelle un homme entre deux âges et appuyé contre ce qui reste d'une baignoire. Celui-ci est vêtu d'un jeans sale dont l'une des jambes a été déchirée et porte un gilet noir sur une chemise blanche devenue rouge à cause d'une vilaine blessure qui orne le flan du survivant. En vous apercevant, le blessé lève la tête et émet un grognement. Vous vous agenouillez à ses côtés et vous lui demandez :

- Qu'est-ce qui s'est passé ? Est-ce que ça va ?

- De... de l'eau... murmure l'homme.

Si vous voulez lui donner un peu de votre eau, rendez-vous au **178**, dans le cas contraire, allez au **312**.

### 69

L'homme ne vous quitte pas des yeux, comme s'il cherchait à savoir si vous êtes sincère ou non.

- Je ne sais pas si je peux vous faire confiance, finit-il par dire. Nous sortons d'une attaque durant laquelle nous nous sommes montrés trop peu prudents, ce qui a coûté la vie à bon nombre des nôtres.

Devant de tels arguments, Danny ne trouve rien à redire. De votre côté, vous commencez à vous s'impatisser.

- On est là pour faire du troc, vous êtes sourd ou quoi ? Franchement, on a l'air d'être des envahisseurs ? Nous ne sommes que trois !

- Calme-toi, Jennifer, il faut les comprendre, nous ferions pareil à leur place. Bon alors, qu'est-ce qu'on peut faire pour vous montrer que nos intentions sont bonnes?

Le garde baisse légèrement son arme et sourit : apparemment, c'est ce qu'il voulait entendre.

- Oui, effectivement, vous pourriez faire quelque chose pour nous.

- Ah oui, et quoi ? L'interroge Diane d'un ton froid.

- Pas loin d'ici se trouve un Égorgeur qui nous pose problème. Il s'en prend souvent à nos chariots de marchandises et je ne compte plus le nombre de morts qu'il a fait.

- Et personne de chez vous n'est capable de le vaincre ?

- Non. Plus personne ne veut sortir, surtout à cause des pillards qui traînent dans le coin.

- Pff, bande de pleutres, maugrée Diane.

- Chut, fait Meyer, juste à ses côtés.

- On va s'en occuper, annoncez-vous.

- A la bonne heure ! Se réjouit le garde. Suivez le sentier qui monte vers la montagne (il vous désigne une petite colline qui se situe à moins d'un kilomètre). Selon nos dernières informations, il vagabonderait toujours dans les parages.

- Ok, fait Danny, mais vous avez intérêt à tenir parole.

- Je n'ai qu'une parole.

Le sourire du garde vous met mal à l'aise, et vous ne savez pas si vous pouvez lui faire confiance, mais vous n'avez pas le choix. Danny vous invite finalement à le suivre, vous et Diane, et ensemble, vous prenez le chemin de la colline. Rendez-vous au **105**.

### 70

Cette vision effroyable de votre amie vous paralyse complètement.

- Mon dieu, ce n'est pas vrai, soufflez-vous, le cœur battant la chamade, les traits du visage tirés par la peur et le dégoût. Anna...

Celle-ci tourne un visage ensanglanté et sur lequel il manque des lambeaux de peau, et vous implore d'une voix entrecoupée de gargouillis :

- Je... Jennifer, tue.... Tue-moi.

Finalement, vos jambes vous obéissent enfin et vous vous dirigez vers la Patrouilleuse. Un drap recouvert de taches de sang recouvre une partie de son corps, et seule l'une de ses jambes en dépasse. Vous avez un haut-le-cœur quand vous remarquez que la moitié de la jambe n'a plus de peau et que seuls les tissus musculaires sont visibles. Au vu du drap gorgé de sang, vous n'osez pas imaginer dans quel état doit se trouver le reste de son corps. Surmontant votre peur et votre dégoût, vous plaquez votre main sur la bouche de votre amie, tandis que cette dernière acquiesce d'un mouvement de la tête, vous incitant à vous exécuter.

*Reda... C.J., donnez-moi la force pour faire ce que je dois faire...*

Finalement, devant les gémissements de douleur de votre amie, vous entreprenez votre sordide besogne. Dans un premier temps, Anna gesticule dans tous les sens, mais l'oxygène lui venant à manquer, elle s'arrête presque aussitôt de bouger. A ce moment-là, vous relâchez votre pression sur sa bouche et vous restez quelques instants à côté d'elle, les bras ballants, essayant de donner un sens à ce que vous venez de faire. Malheureusement, ce moment de réflexion est de courte durée car la porte de l'abattoir humain s'ouvre, laissant apparaître Gale suivi d'une imposante silhouette – son fils Jackie. L'homme sourie en vous voyant puis, tout en vous contemplant, s'adresse à fils :

- Regarde, fiston, voilà de la viande fraîche! Je suis sûr que ta mère va nous préparer des mets délicieux.

Il ponctue sa phrase par un rire de dément, alors que son fils s'approche de vous, un crochet de boucher à la main.

- Pou... pourquoi faites-vous ça ?

Gale pose sa carabine contre le mur derrière lui, et sans quitter son sourire carnassier, il vous explique :

- Vous vous êtes demandée pourquoi je n'avais pas de soucis avec les bandits et les zombies, et bien tout simplement parce que je travaille pour Matamore qui assure ma sécurité et ma protection, en échange de viandes récoltées sur les voyageurs qui passent la nuit ici.

- Mais c'est horrible !

- Au début, je ne cautionnais pas ce genre d'activités, vous avoue-t-il, mais je n'ai pas eu le choix. Matamore me promettait de me tuer moi et ma famille si je ne bossais pas pour eux. (Il soupire avant de reprendre :) Contre toute attente, j'ai commencé à prendre du plaisir à faire ce que je faisais. La nourriture se fait rare, il faut donc en prendre là où il en a. Bon, assez parlé.

Le vieil se tourne vers son fils et lui dit :

- Jackie, dépêche-moi cette fouineuse, qu'on en finisse au plus vite !

Toujours en silence, Jackie s'avance vers vous, un crochet de boucher recouvert de sang séché à la main. Si vous trouviez effrayant son imposante stature, ce n'est rien comparé au masque qu'il porte : celui-ci est fait à base d'un visage humain fraîchement découpé! Cette vision d'horreur vous fait perdre vos moyens pendant un court instant; heureusement, votre instinct de survie prend le dessus et vous arrivez à vous cacher *in extremis* derrière l'un des congélateurs. Ne perdant pas une seule seconde, vous sortez une arme, prête à défendre votre peau. En voyant votre arme, Gale pousse un juron et attrape sa carabine.

- Attention, Jackie, elle est armée !

Son fils ne présentant pas un danger immédiat, vous braquez votre arme à feu en direction de Gale et vous ajustez votre tir. Si vous possédez le talent de Tireur d'élite, rendez-vous au **415**, sinon, *testez la précision de votre arme*. Si vous réussissez, rendez-vous également au **415**, si vous ratez, allez au **119**.

### 71

Rapidement, vous vous cachez derrière sous l'un des sièges ; il était temps car les Coureurs passent à côté de votre véhicule. Derechef, vous entendez des détonations bientôt suivies par la voix de Seth qui tente de ramener un peu d'ordre parmi ses hommes. Vous jetez un rapide coup d'œil à l'extérieur mais votre regard croise celui d'un Coureur qui s'est attardé et qui renifle l'air autour de lui, comme s'il vous avait sentie.

*Pitié, faites qu'il s'en aille, s'il vous plait.*

Heureusement, votre prière a été entendue et le zombie passe son chemin. Dès qu'il est parti, vous sortez de votre cachette et vous vous placez immédiatement derrière le volant. Vous remarquez que Seth et le reste des Patrouilleurs ont grimpé sur le toit, et tentent désormais de repousser l'ennemi avec leurs armes de fortune. Sans hésiter, vous démarrez la voiture et vous foncez droit en dans leur direction en prenant bien soin d'écraser un maximum de zombies. Dans le même élan, vous ouvrez le toit ouvrant pendant que certains des Coureurs tambourinent contre le Scudo, parvenant même à briser l'une des fenêtres ; n'ayant pas le choix, vous sortez votre Colt et vous videz votre arme sur vos agresseurs, les empêchant ainsi de se hisser à l'intérieur (déduisez toutes les munitions qui se trouvent dans votre arme et faites les changements nécessaires sur votre *feuille d'aventure*). Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du camping-car, vous tournez brusquement le volant afin que l'arrière de l'automobile se colle contre l'imposant véhicule sur lequel se tiennent vos amis.

- Sautez, vite ! Hurlez-vous à l'attention des Patrouilleurs.

Seth tire encore trois cartouches avant d'enjoindre aux Patrouilleurs survivants de descendre dans la voiture.

- Allez, vite, dépêchez-vous ! Les encouragez-vous.

Finalement, Seth passe à son tour par le toit ouvrant et une fois que vous êtes tous à l'abri dans le Scudo et qu'il a repris le volant, vous quittez sans plus tarder la zone de carambolage, laissant les Coureurs derrière vous ; ceux-ci essayent de vous suivre tant bien que mal mais finissent pas abandonner la poursuite. Vous l'avez échappé bel ! Rendez-vous au **175**.



72

La grenade a rendu inutilisable toutes les armes qu'elle n'a pas désintégrées dans l'explosion. Vous perdez un *point de chance*. Pestant, vous faites demi-tour. Si vous ne l'avez pas encore fait vous pouvez ouvrir le frigo, auquel cas il faudra vous rendre au **508**, sinon il ne vous reste plus qu'à reprendre votre route au **584**.

73

- Oui, pourquoi pas. Ça me changera les idées, commentez-vous sous les applaudissements de quelques badauds qui se sont rassemblés autour de Luther et qui se sont pris au jeu.

Jacques vous cède sa place et vous vous installez en face du jeune homme noir. Celui-ci vous tend un dé et en garde un pour lui. Sous la lueur des flammes du feu de camp et des yeux des survivants qui vous observent, l'ancien bandit vous explique les règles du jeu :

- La règle est simple, le premier d'entre nous qui atteindra 25 sera déclaré vainqueur. Pour éviter les tricheries, nous lancerons nos dés en même temps. On verra qui est le plus chanceux entre vous et moi. Tu es prête?

Vous hochez la tête.

- Alors allons-y.

Choisissez un dé pour vous et un dé pour Luther et lancez-les simultanément en comptabilisant les chiffres obtenus pour chacun. Pour avoir une meilleure chance de gagner, vous pouvez, au lieu de lancer un dé pour vous, retranchez un point à votre total de chance actuel pour obtenir automatiquement un six. Cependant, si vous utilisez cette méthode, vous perdrez un *point de charisme* pour tricherie. Si c'est vous qui arrivez la première à un total de 25, rendez-vous au **181**, mais si c'est Luther allez au **459**.

74

Vous approuvez d'un hochement de tête, ce qui arrache un sourire de la part de Danny qui redevient enfin lui-même, comme si le fait de se retrouver au cœur du danger l'avait fait renaître. A ses côtés, Diane ne semble pas aussi réjouie et ne cesse de lancer des regards peu rassurés en direction des pillards qui ne sont pas décidés à abandonner la partie aussi facilement. Vous ajustez parfaitement vos bottes dans les cale-pieds avant d'accélérer jusqu'à ce que l'aiguille indique 160 km/h. Le buggy de vos amis se trouve juste à quelques mètres de vous; Diane s'est retournée et ouvre le feu sur vos poursuivants à l'aide d'un fusil sniper. Après trois coups, elle en blesse un à l'épaule, celui qui se tenait debout dans le véhicule de tête, ce qui le fait chuter. Vous percevez des hurlements de colère et la riposte

ne se fait pas attendre : une pluie de carreaux file dans votre direction. *Tentez votre chance.*  
Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **138**, si vous êtes malchanceux, allez au **370**.

**75**

- Tony, laisse-moi faire, annoncez-vous. Et baissez vos armes.

Pendant qu'Anna et Tony s'exécutent, celui-ci jetant un regard suspicieux dans votre direction, vous levez les bras en signe de paix et vous vous avancez vers le bandit au fusil à pompe.

- Ne bouge pas ! Vous intime-t-il, sans cesser de braquer son arme dans votre direction.

- Vous n'êtes pas obligés de faire ça.

- Comment ça ? S'étonne le bandit. Et qu'est-ce que ça peut te foutre ?

- Vous ne trouvez pas que nous vivons déjà dans un monde difficile avec tous ces morts-vivants qui parcourent les terres désolées ? Ne représentent-ils pas déjà une grande menace sans que les êtres humains ne se retournent les uns contre les autres ?

Dubitatifs, l'homme au fusil à pompe et Johna, celui qui est armé du taser, vous observent en silence, de même que les quatre autres survivants.

- Regardez, dites-vous en désignant les quatre captifs, ne méritent-ils donc pas une chance de survivre ?

- C'est la loi du plus fort ! Intervient Johna. Si nous voulons survivre, nous devons nous montrer les plus forts.

Et comme pour illustrer ses propos, Johna tase le survivant le plus proche, un vieil homme. Celui-ci se tord de douleur, sous le cri des autres personnes, jusqu'à ce qu'il perde complètement connaissance. Johna s'approche ensuite de sa prochaine victime, une jeune femme, mais vous ne le laissez pas faire : ni une ni deux vous vous ruez sur lui pendant que Tony et Anna s'occupe de l'homme au fusil à pompe. Ce combat se déroulera par assauts alternés, celui-ci ayant la dextérité la plus haute ouvrant le feu en premier. A noter que le bandit possède une cuirasse renforcée qui le protégera de deux points à six reprises.

ESCLAVAGISTE (avec taser)

Dextérité: 8

Force: 4+5

Points de vie: 29

Si l'esclavagiste obtient une *force d'attaque* de 20 ou plus, le coup qu'il vous portera vous paralysera, ce qui vous empêchera de riposter et vous perdrez automatiquement le prochain assaut. S'il obtient à nouveau une *force d'attaque* de 20 ou plus, vous serez à nouveau paralysée. Procédez ainsi jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **525**.

**76**

Vous dégainez vos deux pistolets puis vous ouvrez d'un bon coup de pied la porte qui sort presque de ses gonds sous l'effet du choc. Vous balayez le vestibule avec vos deux armes que vous rangez une fois que vous êtes sûr qu'il n'y a pas de danger imminent. L'odeur désagréable de renfermé vous assaille les narines, et vous devez patienter plusieurs minutes pour vous habituer à cet air rance. Le vestibule au milieu duquel vous vous tenez de vous ne contient pas grand-chose, si ce n'est une vieille armoire et une commode décrépie sur laquelle reposent encore des livres poussiéreux. Devant vous s'élève un escalier qui mène au deuxième étage, tandis qu'au rez-de-chaussée, légèrement sur votre gauche, vous apercevez l'entrée de la cuisine. Si vous voulez entrer dans cette dernière, rendez-vous au **292**, si vous souhaitez d'abord vous rendre au second étage, allez au **122**, pour finir, si vous préférez quitter les lieux sans plus tarder, rendez-vous au **16**.

**77**

Vous rejoignez les Patrouilleurs qui semblent s'impatienter, surtout Seth et Skull qui pousse un « enfin » quand il vous aperçoit.

- Alors, qu'est-ce que t'as trouvé ?

Si vous avez gardé l'arme, vous la montrez à vos amis, sinon, vous vous contentez d'hausser les épaules avant de prendre place à l'arrière du Scudo. Après plusieurs longues minutes durant lesquelles rien ne vient troubler votre voyage, si ce n'est une horde de Coureurs vite distancée, vous finissez par arriver, une nouvelle fois, en vue de la ville. Rendez-vous au **485**.

**78**

Quand vous vous approchez du comptoir, les sanglots se font plus distincts et vous reconnaissez ceux d'un enfant – d'une petite fille, pour être précis.

- J'y vais seul, annoncez-vous. Si nous y allons tous, elle risque de prendre peur.

Mike acquiesce et se positionne derrière vous. De votre côté, vous passez par-dessus le comptoir pour atterrir aux côtés d'une petite silhouette chétive. Celle-ci, sentant votre présence, se recroqueville davantage sur elle-même sans cesser toutefois de pleurer. A cause de l'obscurité, vous ne la discernez pas entièrement, néanmoins, vous lui parlez d'une voix apaisante :

- Tu n'as plus besoin d'avoir peur, petite. Nous sommes là pour te sauver.

Voyant que la fille continue de pleurer, vous continuez d'une voix rassurante :

- Tout va bien ? Tu es blessée quelque part ?

Malgré tout, la petite fille ne vous répond pas. Constatant que la discussion ne mène à rien, vous tendez le bras et vous posez votre main sur son épaule. A ce moment-là, l'enfant cesse de geindre et un silence pesant s'installe entre vous. Soudain, la fille se retourne brusquement, dévoilant une tête décharnée au visage creux et aux yeux vides.

- Un Hurlleur ! S'écrie Marley. Tue-le, vite !

Le zombie ouvre une bouche aux longues incisives et s'apprête à pousser son afin d'avertir les Coureurs regroupés aux alentours. Vite, *testez votre agilité en ajoutant deux au résultat obtenu*. Si vous réussissez, rendez-vous au **102**, dans le cas contraire, allez au **212**.

### 79

Quand Bob vous aperçoit, il se dirige vers vous d'un pas sûr en compagnie de Seth et de Skull. Quand ils arrivent à votre hauteur, vous remarquez qu'ils ont tous l'air grave, pire même, Skull vous fusille du regard.

- Tu peux être fière de toi, Jennifer, lâche Skull.

- Comment ça ? Rétorquez-vous.

- De nous avoir amené cette foutue droguée, poursuit Skull sur un ton lugubre.

- Laisse-moi faire, Derreck, intervient Bob. Écoute Jennifer, nous avons dû bannir Syl car elle a avoué que c'était elle qui avait volé les médicaments. Faute de Junk, elle était obligée de trouver un substituant. Tu me connais, je suis intransigeant avec les voleurs. Si elle faisait partie du convoi depuis le début, j'aurais peut-être pu me montrer magnanime, mais là, je n'ai eu aucune hésitation.

- Syl était étonnée que tu ne sois pas là pour la défendre, ajoute Seth à votre attention, elle t'en voulait beaucoup.

Ne sachant pas quoi répondre, vous vous contentez de baisser la tête, abattue. Seth a raison, vous auriez dû être là. Après tout, c'est vous qui l'avait ramenée et c'est à cause de vous que des médicaments ont disparu alors que vos blessés sont nombreux. Vous sentez les regards accusateurs de vos trois amis, et si ceux des Patrouilleurs ne vous touchent pas trop, vous êtes attristée d'avoir déçu Bob. A présent, Syl a été exclue du groupe et erre désormais dans les terres désolées. Si face aux zombies elle n'aura sûrement aucune chance, vous n'osez pas imaginer ce qu'il adviendra d'elle si elle tombe sur des bandits. Vous *perdez deux points de chance*. Penaude, vous retournez sous votre tente. Rendez-vous au **517**.

- Matamore nous trompe ! S'exclame tout à coup une voix qui s'élève au milieu des gardes. Ceux-ci se tournent en direction de la voix que vous pensez reconnaître, et quelle n'est pas votre surprise lorsque vous voyez Jan, suivi par Dirk et Natascha !

Devant de telles accusations, Matamore se cabre et rétorque :

- Qu'est-ce que tu racontes, Jan ?

L'interpellé fait fit de la question qui lui a été posée ; il monte sur l'estrade et se tourne afin de faire face aux bandits qui l'observent.

- Matamore m'avait ordonné de surveiller un frigo qui, selon lui, contenait de l'eau purifiée, mais il nous a mentis : il y en avait que trois, tout le reste était de l'eau contaminée qu'il voulait passer pour de l'eau pure. Tout ça pour vous garder sous sa coupe et que vous continuiez à croire en lui !

Ses paroles ont l'effet escompté : les bandits commencent à parler entre eux et à élever la voix.

- Oui, vous avez bien compris, poursuit Jan. L'homme basané aux lunettes de soleil (il vous désigne d'un mouvement de tête) m'a ouvert les yeux sur qui était vraiment Matamore. Nous ne pouvons plus lui faire confiance. Allez-vous accepter qu'un tel homme nous gouverne ? Moi non !

- Jan, arrête avec tes accusations, l'averti Matamore, les bras croisés, sinon ça va mal se passer.

Tout autour de vous, les bandits parlent entre eux suite aux paroles du jeune homme, mais à première vue, ses paroles n'ont pas l'effet escompté.

- Alors, vous êtes avec moi ? Demande Jan à l'intention des tueurs des routes.

- Jan, arrête avec tes accusations, répète le Seigneur des bandits. Je commence à perdre patience.

- Non.

- Bien, comme tu veux, c'est ton avis et je le respecte, dit Matamore en décroisant les bas, décontracté. Allez, suis moi, on va parler de tout ça.

Soulagé de la tournure des événements, Jan s'apprête à suivre son supérieur, mais soudain, d'un geste aussi rapide qu'inattendu, Matamore dégaine son épée et décapite Jan d'un coup circulaire! Devant cette attaque éclair, vous avez un mouvement de recul, tandis que la tête de l'homme à qui vous aviez accordé votre confiance roule à vos pieds. Apparemment, vous n'êtes de loin pas le seul à être surpris, car tous les hommes de Matamore l'observent les yeux grands ouverts, le visage hagard et la mâchoire entrouverte. Avant que les choses

ne s'enveniment, Matamore, tenant toujours son épée couverte de sang dans sa main, fait face à ses hommes et déclare:

- Voilà ce qui arrive quand quelqu'un ose porter des accusations contre moi sans preuve. Jan m'a manqué de respect. Non, il a manqué de respect à vous tous, à notre Communauté entière.

Si plusieurs de ses gardes émettent quelques protestations, aucun d'entre eux ne prend la parole ou ne tente quelque chose, redoutant certainement la colère de leur chef charismatique.

- Si quelqu'un est d'accord avec notre défunt Jan, qui le dise, mais il faudra qu'il assume ses décisions!

En disant cela, il fait allusion aux amis proches du défunt, c'est-à-dire Dirk et Natascha, mais comme vous vous y attendiez, personne ne se manifeste. Un sourire triomphant sur le visage, Matamore continue son monologue:

- Mais je suis un homme de bien. Si j'ai pris une de nos vies, mais je vais vous offrir l'une des leurs!

Joignant le geste à la parole, il vous désigne de son épée Seth et vous-même. À ces mots, les bandits s'écrient:

- Oui, nous voulons leur mort! Nous voulons leur sang! Ils doivent payer pour avoir essayé de retourner l'un des nôtres contre nous!

- Bien, dans ce cas-là, préparez l'arène pour... les Jeux!

À ses mots, les bandits lèvent leurs armes et acclament leur respecté chef. Des cris de joie retentissent tout autour de vous, alors que de votre côté, l'appréhension se fait de plus en plus forte.

- Nous voilà mal, grommelle Seth et vous acquiescez.

- Mais je vais être bon prince, déclare Matamore. S'ils s'en sortent vivants, ou alors seulement l'un d'entre eux, ils pourront récupérer la jeune femme. Après tout, toute personne arrivant à sortir vivant des Jeux mérite une récompense, pas vrai, mes frères?

Pour toute réponse, ceux-ci se contentent de rigoler; selon toute vraisemblance, ils n'ont pas l'habitude de voir quelqu'un triompher de leurs Jeux, comme ils les appellent.

Escortés par Lars et Adrian, vous vous dirigez vers l'entrée de l'Arène que vous aviez aperçue en arrivant au camp, alors que Seth, sous la bonne garde de Dorian et de deux autres bandits, prend la direction d'une ouverture sous les tribunes. Devant votre mutisme, Lars vous pousse puis dit:

- Allez, motive-toi un peu. Si tu ne veux pas te faire réduire en charpies par les adversaires qu'on te réserve, tu ferais mieux de te bouger un peu!

Ce qui provoque l'hilarité de vos deux bourreaux, mais vous vous retenez de leur envoyer une réplique cinglante, car ce serait trop d'honneur pour eux, vous vous contentez donc de les suivre en silence. Sur votre passage, les habitants du camp, de même que les enfants, vous insultent et vous lancent des pierres, heureusement sans gravité.

- L'arène est prête à recevoir de la viande fraîche! Lance un jeune homme.

- On va voir ce qu'il a dans le ventre! Renchérit une femme entre deux âges.

Finalement, on vous fait entrer dans une petite salle, à peine plus grande qu'un cagibi, tandis qu'Adrian verrouille la porte derrière vous. À l'autre bout de la pièce, une herse bloque l'unique autre accès, aussi vous n'avez pas d'autres choix que d'attendre la suite des événements. Même si les bandits vous ont laissé votre équipement, vous savez qu'il est vain de l'utiliser pour essayer de casser la porte. Mis à part vous apportez des ennuis, agir ainsi ne vous aidera en rien; pire même, en guise de représailles, Matamore pourrait tuer Sofia. C'est pourquoi vous vous asseyez sur un banc en bois, le seul meuble composant cette chambre austère, et vous prenez votre mal en patience. Soudain, la herse se lève alors que des clameurs vous parviennent aux oreilles. N'ayant pas le choix, vous sortez de la pièce et vous pénétrez dans l'arène. Dès votre entrée, les habitants se pressent contre le grillage pour vous voir mourir. Depuis les tribunes, les gardes vous vilipendent et prennent des paris, pendant que du haut de son estrade, affalé sur son siège, son épée reposant sur ses jambes, Matamore vous fixe en silence. Une fois que vous arrivez au centre de l'arène, Matamore se lève et prend la parole:

- Mes amis, voici notre premier combattant. Nous lui avons réservé un adversaire de taille, de même pour son compagnon. Est-ce que vous aimeriez que ces deux étrangers triomphent de leurs adversaires et des Jeux?

- Non! S'écrie en même temps la population.

- Soit. Que les Jeux commencent!

En face de vous, une seconde herse se lève et une silhouette humaine fait irruption à son tour dans l'arène. Quand vous le reconnaissez, vous poussez une exclamation de surprise:

- Non!

Rendez-vous au **268**.

### **81**

C.J. approche la seringue du bras de son ami mais, à son plus grand étonnement, Jennifer l'arrête d'un geste de la main.

- Non, C.J., ne fais pas ça.

- Quoi ? S'exclame-t-il, les yeux grands ouverts comme des soucoupes. Mais pourquoi ?

- Je... c'est dur à dire, C.J., mais je ne veux plus vivre dans ce monde. Plus rien ne me retient.

À ses mots, le cœur de l'ancien Sergent-instructeur se brise en mille morceaux. Ne sachant pas quoi répondre, il se contente de bafouiller, aucun mot ne pouvant sortir de sa gorge serrée par l'émotion.

- Je me suis battue sans arrêt, chaque jour je risquais ma vie pour les autres. Je ne peux plus, je ne VEUX plus continuer comme ça.

- Mais justement, intervient C.J., avec ce remède, les choses vont sûrement s'arranger, crois-moi.

Mais son amie secoue la tête.

- Ce monde, quel qu'il soit, n'est plus pour moi. Ma sœur me manque. Mon père me manque. Reda me manque... Comprends-moi, C.J.. Je veux les rejoindre, je... je veux être auprès d'eux.

- Mais... et moi ?

Dans un ultime effort, Jennifer pose sa main sur le bras de son ami de longue date. Malgré sa difficulté pour respirer et la fièvre qui la gagne, Jennifer prend la parole d'une voix calme et posée, comme si tout sentiment avait quitté définitivement son corps:

- J'ai... j'ai été fière d'être à tes côtés tout ce temps. Crois-moi, j'aimerais rester avec toi... mais je ne peux pas.

Des larmes inondent les yeux de votre amie ; C.J. lui-même commence à pleurer. Pris de sanglots, il parvient juste à dire :

- Jennifer...

- S'il... s'il te plait. Ne me laisse pas comme ça. Je veux quitter ce monde en tant qu'être humain, pas en tant que l'une de ces... choses.

- Quoi ? Tu... tu veux que je te tue ?

Elle hoche lentement la tête.

- Oui.

- C'est... c'est exclu... Jamais je ne pourrai pas faire ça.

- Il... il le faut. S'il te plait, Curtis, fais-le au nom de notre amitié.

Le cœur de l'ancien militaire s'emballe, lui faisant presque mal à la poitrine. Ses bras, ses jambes, tout son corps en entier tremble à l'idée de ce qui va suivre.

- Fais-le, s'il te plait... répète la jeune femme d'une voix presque inaudible.

Elle darde sur le militaire un regard triste et rempli de larmes. À ce moment-là, elle semble avoir retrouvé ses traits de petite fille. À contrecœur, sachant qu'il n'y a plus rien d'autre à faire, C.J. sort l'une de ses armes qu'il braque en direction de son amie. Sa main qui tient l'arme est prise de spasmes, alors que son doigt refuse d'appuyer sur la détente. Jennifer



hoche la tête, l'incitant à tirer. Dans quelques minutes, Jennifer sera libérée de tous ses tourments et pourra enfin rejoindre ceux qu'elle aime et qui comptent pour elle. Elle pousse un profond soupir de soulagement, tandis que tous ses muscles se détendent. Elle se sent bien et sereine. Alors que C.J. appuie sur la gâchette, Jennifer aperçoit Reda passer devant elle. Derrière lui, elle aperçoit son père et sa sœur Samantha qui lui sourient. Toujours aussi beau, son amant perdu lui sourit à son tour et, d'un geste de la main, l'invite à le rejoindre.

- J'arrive, mon amour.

Puis la balle tirée par C.J. vient se loger dans la tête de la jeune femme, mettant un terme à tous ses tracasseries. Jennifer peut enfin recommencer sa nouvelle vie. Rendez-vous au **500**.

### 82

Sous le bar, vous découvrez une bouteille d'alcool pleine, et pas n'importe laquelle, il s'agit d'une bouteille de whisky, très appréciée avant l'apparition des terres désolées. Sa valeur est de 20, et même plus si vous trouvez un collectionneur qui sera d'accord de la reprendre pour le double de sa valeur. Cependant, vous pouvez également l'utiliser pour fabriquer un cocktail Molotov, à condition, bien sûr, de mettre la main sur un torchon et un briquet. Dans l'immédiat, notez la bouteille de whisky sur votre *feuille d'aventure* si vous la prenez avec vous. Comme il n'y a plus rien d'autre d'intéressant, vous quittez le bar. Une fois dehors, qu'allez-vous faire? Visiter le garage (rendez-vous au **608**) ou rejoindre Seth (rendez-vous au **618**)?

### 83

Malheureusement, la chance n'est pas de votre côté car trois des carreaux viennent se ficher dans votre corps. Pendant un instant, tout autour de vous se déroule au ralenti : le cri des pillards, Danny qui hurle votre nom, Diane qui se fait toucher par un carreau et qui tombe à son tour. Finalement, mortellement touché, vous chutez de votre moto tandis que les pillards vous roulent encore dessus avec leur Buggy. Ceci met un terme à votre aventure.

### 84

Inscrivez le mot *Considération* sur votre feuille d'aventure.

- Ecoute mon gars, faites-vous en lui levant le menton, le fixant ainsi droit dans les yeux. Je suis peut-être un peu méchant mais je ne suis pas pour autant un salaud. T'es jeune, tu n'es peut-être pas conscient de ce que tu as fait, tu mérites donc une dernière chance, c'est pourquoi je t'invite dans notre Communauté.

A cette révélation, Danny fronce les sourcils et vous lance un regard suspicieux :

- Tu crois que c'est une bonne idée ? On ne sait jamais, il peut se retourner contre nous.  
Vous secouez la tête.

- Non, je ne crois pas qu'il ferait ça, n'est-ce pas mon gars ?

D'abord silencieux, certainement plongé dans ses pensées, Kidd finit par répondre :

- Si tu veux que je sois ton prisonnier, d'accord, je me rends.

Ses propos vous font sourire, et d'un ton beaucoup plus amical, vous lui expliquez :

- Non, tu ne seras pas notre prisonnier, tu seras un membre à part entière de notre Communauté. Danny, le militaire qui t'a maîtrisé, gardera un œil sur toi.

- Quoi, comment ça ? Fait l'intéressé, plus surpris qu'énervé.

- S'il y a bien une personne qui peut ramener ce jeune sur le droit chemin, c'est bien toi.  
Alors, tu veux bien le prendre sous ton aile ?

Cette fois-ci, c'est au militaire de rester silencieux, sûrement en train de peser le pour et le contre.

- Ok, ça me va, déclare-t-il.

Danny enlève son genou qui maintenait Kidd au sol puis lui tend la main pour l'aider à se relever, aide que le jeune homme refuse, préférant se lever tout seul.

Sans s'offenser, le militaire lui dit :

- Pour commencer, tu vas nous accompagner au Supermarché.

- Pour quoi faire ?

- Nous devons chercher de la nourriture, poursuit Danny. Peut-être que tu nous seras utile.

- Bon, intervenez-vous, prenez-le avec vous, je ne lui fais pas encore assez confiance pour le prendre en moto avec moi. Ça te va, Danny ?

- Pas de problème.

Quand Diane passe devant Kidd, celui-ci la regarde avec intérêt, petit sourire au coin. Apparemment, votre nouveau compagnon ne regrette pas son choix. De votre côté, vous êtes sûr que Kidd vous sera utile un moment ou un autre, dans l'immédiat, vous regagnez tous vos véhicules avant de reprendre votre route. Rendez-vous au **286**.

**85**

C'est Seth qui a crié. Transpirant à grosses gouttes, il s'appuie sur la caravane fraîchement déplacée et se repose un instant, tandis que les autres Patrouilleurs dégagent d'autres véhicules qui obstruent le passage.

- C'est la dernière ! Indique Skull qui s'essuie le front à l'aide d'un chiffon. J'ai cru qu'on n'y arriverait jamais.

- Bravo à vous, les gars, les félicite Bob, vous avez fait du bon boulot. Je vais avertir Danny et C.J..

Bob enclenche sa radio.

- Ici Bob, C.J. est-ce que tu me reçois ?

- Cinq sur cinq, vous confirme-t-il. Alors, où en êtes-vous ?

- La caravane a été déplacée ; il ne reste plus que deux ou trois véhicules à bouger et ce sera bon, explique le leader du convoi. A mon avis on n'en aura pas pour très long. Je te recontacterai dès que tu pourras descendre.

- Bien compris.

- Sinon, rien à signaler de votre côté ?

- Nous, rien du tout, c'est calme par ici. Il n'y a aucune trace de pillards et les zombies sont trop loin pour être une menace.

- Compris. Terminé.

- Terminé....

Dès que Bob range sa radio, il tourne la tête dans votre direction. Voyant que vous l'observez en fronçant les sourcils, il vous adresse un sourire rassurant.

- Tout va bien pour eux, il n'y a pas de raison de s'inquiéter.

- Peut-être, mais c'est plus fort que moi, avouez-vous.

- Je te rassure, moi aussi je m'inquiète dès que les membres du convoi s'écartent du groupe et...

Il n'a pas le temps d'achever sa phrase car des détonations venant des collines le coupent dans son élan. Aussitôt, vous levez la tête dans cette direction.

*C.J., mon dieu !*

- Bob, c'est C.J. et Danny, ils sont sûrement en danger !

- Du calme, Jennifer, du calme. Ce n'est peut-être rien. Je vais les contacter (Bob reprend sa radio et l'actionne :) C.J., tu me reçois ? C.J. ? C.J. ! Merde, il ne répond pas !

Gagnée par la panique, vous criez à l'intention de Seth et à ses Patrouilleurs d'arrêter ce qu'ils font. D'abord étonnés par votre intervention, Seth se ressaisit rapidement et ordonne à ses hommes de prendre leurs armes. Tout à coup, Danny, qui a dévalé la colline en quatrième vitesse, arrive en courant dans votre direction, les traits de son visage tirés par la peur. Ne voyant pas C.J. à ses côtés, vous vous empressiez de lui demander :

- Danny, où est C.J. ?

Dans un premier temps, Danny fait comme s'il ne vous avait pas entendue, pire, il n'a même pas daigné vous regarder. Bob l'invite à raconter ce qui s'est passé mais l'ancien militaire respire bruyamment et peine à retrouver son souffle. Le temps étant compté, vous agrippé Danny par le col et vous le secouez pour le ramener à la réalité :

- Où est C.J., répétez-vous, réponds, vite !

- Il... ils l'ont eu... Les Coureurs, ils nous ont déboulés dessus sans crier gare ! On... on ne les a pas entendus venir... Je... je ne comprends pas !

A ses paroles, vous lâchez son col et vous reculez de quelques pas.

*Mon Dieu... Non, ce n'est pas possible, pas C.J. !*

Vous dégainez aussitôt une arme, et alors que vous vous apprêtez à la recherche de C.J. où qu'il soit, une main se referme sur votre épaule.

- Où comptes-tu aller, Jennifer ? Ne me dis pas que tu vas te mesurer seule à une horde de Coureurs ?!

- Je ne peux pas laisser C.J., il a besoin de moi ! Répliquez en vous dégageant de son étreinte d'un coup d'épaule.

- C'est de la folie, répond Danny qui a repris des couleurs. Y retourner serait une mauvaise idée. Nous ne pouvons plus rien faire, ni toi ni moi. Je l'ai vu dévaler de la colline ; partir à sa recherche serait une perte de temps, sans compter que c'est bien trop dangereux avec tous ces zombies qui doivent à présent rôder dans les parages.

- Mais... mais, bredouillez-vous devant votre incompréhension face à leur réaction. Vous voulez *l'abandonner* ?

Danny secoue la tête.

- Non, ce n'est pas ça, mais les Coureurs nous attendent. Si nous y retournons, c'est toute la Communauté que nous risquons de mettre en danger, et je ne pense pas que tu as envie que ça arrive, je me trompe ?

- Il a raison, commente Bob. Cela m'attriste autant que toi, mais si une personne peut se sortir d'une telle situation, c'est bien lui.

Vous serrez les poings, prête à exploser de rage, vous avez toutes les peines du monde à garder votre calme.

- Après tout ce qu'il a fait pour vous, voilà que vous l'abandonner à son sort. Je... je n'en reviens pas.

- Essaie de comprendre, vous explique Bob. Les Coureurs sont là, prêts à nous attaquer dès que nous nous pointerons. Mais je te promets qu'on ira le chercher après, mais d'abord nous devons nous tirer d'ici avant que les zombies ne débarquent une bonne fois pour toute.

Vous êtes sur le point de rajouter quelque chose mais vous laissez tomber : autant Danny que Bob est décidé à continuer. Résignée, vous faites violemment demi-tour avant de rejoindre le bus scolaire ; chacun de vos pas trahissant la rage qui vous habite. Vous confiez ensuite votre tristesse à Sofia après lui avoir décrite la situation. Elle est également outrée par la décision de Bob mais tente de vous expliquer leur point de vue. Finalement, vous vous

remettez en route quelques minutes plus tard. Vous plaquez votre visage contre la vitre arrière du bus et vous regardez tristement les collines où votre ami a disparu.

*C.J...*

Rendez-vous au **523**.

### 86

Vous arrêtez votre moto à la lisière du village avant d'effectuer quelques pas. La grande majorité des demeures ne sont plus que des vestiges et peu d'entre elles tiennent encore debout. La rue principale est obstruée par quelques carcasses de véhicule, de ferrailles, de pneus et de grosses pierres, mais rien d'impossible à déplacer pour laisser passer votre convoi. Le village est entouré par de hautes antennes électriques dont les fils ont été coupés depuis longtemps. Le sol, sec, ne laissant plus rien pousser, vous déduisez que ce village a été abandonné depuis fort bien longtemps. Le vent souffle soudain, emportant avec elle une motte de foin qui passe à quelques mètres de vous. Aussi loin que porte votre regard, vous ne distinguez rien de particulier, si ce n'est une tour un peu plus loin, au-delà des premières dernières maisons. Si vous pouviez monter en haut de cette tour, vous auriez une bonne vue général de l'ensemble des lieux, ce qui vous aidera beaucoup pour évaluer l'accessibilité de la route. Si vous voulez vous diriger directement vers la tour, rendez-vous au **384**, si vous souhaitez au préalable fouiller quelques maisons, rendez-vous alors au **156**.

### 87

Vous n'avez pas envie de mettre vos amis en danger, aussi vous décidez d'y aller seule. Vous longez le couloir en faisant le moins de bruit possible, Gale et sa femme ayant leur chambre à cet étage, puis vous descendez les escaliers. Pendant la descente, l'une des marches a grincé; fort heureusement, personne ne s'est manifesté et vous avez donc descendu les derniers mètres avec prudence. Une fois dans le salon, qui n'est éclairé que par la clarté de la lune, les sons discordants que vous aviez entendus se font de plus en plus audibles. Ils semblent provenir de derrière la porte que Gale vous avait interdit d'approcher.

- Tiens donc... murmurez-vous.

Mais avant de l'ouvrir, voulez-vous effectuer une fouille rapide du salon ? Si oui, rendez-vous au **631**, dans le cas contraire, allez au **575**.

### 88

Vos tirs abattent l'homme qui se tient debout aux côtés du conducteur de la première

voiture, le faisant chuter, attisant ainsi les foudres de son chef qui était assis à ses côtés. Celui-ci pousse un hurlement avant d'ouvrir le feu à son tour à l'aide de son pistolet ; s'il n'a pas pris le temps de viser, la balle vous effleure quand même l'épaule, ce qui vous enlève 4 *points de vie* (moins votre protection si vous en avez toujours une). Si vous êtes toujours en vie, vous réussissez à garder le contrôle de votre moto, mais vous poussez un juron quand le chef des pillards ordonne au reste de ses hommes de tirer. Aussitôt, une demi-douzaine de carreaux d'arbalète file sur vous. Comme vous vous tenez trop proche des véhicules pour tenter une manœuvre, vous devez vous en tenir qu'à votre chance. *Testez-là*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **150**, dans le cas contraire, allez au **396**.

### 89

L'un des deux hommes qui joue aux dés est Kidd, le bandit que vous avez capturé et fait prisonnier. Deux jeunes femmes sont assises à ses côtés, rigolant aux blagues du jeune homme. Son adversaire au jeu est un homme entre deux âges dont vous avez oublié le nom. A voir sa tête, vous en déduisez qu'il doit être en train de perdre. En effet, près de Kidd est amoncelé tous un tas d'objets de plus ou moins de valeur. Quand il vous aperçoit enfin, Kidd affiche un large sourire.

- Jennifer, quelle bonne surprise!

- Je vois que vous vous êtes adapté, Kidd, faites-vous remarquer.

- Oui, tout à fait. Toutes ces personnes sont adorables, dit-il en entourant de ses bras les deux jeunes femmes. Je ne vous remercierai jamais assez de m'avoir arraché des mains de l'Enragé. Pour vous remercier, ça vous dit une partie de dés? Car Jaques que voici (il désigne l'homme entre deux âges) n'a plus rien à parier et je recherche quelqu'un d'autre à déplumer.

- Ça dépend. Quel est l'enjeu?

- Comme je suis en veine pour le moment, l'enjeu sera notre bien le plus précieux. Et ce que j'ai à proposer est un objet très rare qui pourra vous être très utile. Alors?

En voilà une bonne question. Avez-vous envie de jouer? Si c'est le cas, sachez que vous devrez mettre en jeu un objet dont la valeur est de six ou plus. Si vous n'avez pas un tel objet, ou si vous ne désirez tout simplement pas jouer, rendez-vous au **321**. Si vous possédez un objet ayant une valeur de 6 ou plus et que vous avez envie de jouer contre Kidd, rendez-vous alors au **451**.

Alors que vous n'êtes plus qu'à dix mètres de la porte, Mike bute contre une pierre et se réceptionne sur une voiture, dont l'alarme résonne dans toute la ville malgré toutes ces années d'inactivité.

- C'est malin, grogne Seth qui s'en va couper l'alarme.

- Désolé.

Tout à coup, provenant des tréfonds de la ville, des hurlements retentissent, bientôt suivis par des cris encore plus bestiaux.

- Merde, fait Skull, les voilà !

Ni une ni deux, des hordes de Coureurs, accompagnées de Kamikazes et de Chasseurs, font leur apparition et convergent aussitôt dans votre direction dès qu'ils vous aperçoivent.

- Vite, tous à l'hôpital ! Ordonnez-vous.

Jamais vous n'aviez couru aussi vite, mais vous savez pertinemment que si vous ne vous donnez pas à fond, les zombies auront tôt fait de vous rattraper et de vous exterminer. Bien heureusement, Skull les ralentit en lançant une grenade dans le gros de la horde. L'explosion fait une dizaine de morts, mais pas assez pour ralentir les morts-vivants. Néanmoins, vous arrivez en vue des portes et ces dernières s'ouvrent sans aucune résistance. Dès que chacun d'entre vous les a franchies, Skull ferme la porte au nez des zombies et l'écrase de tout son poids pour les empêcher d'entrer.

- Je ne vais pas tenir longtemps !

Derrière lui, les zombies, pris de furie et affamés, tambourinent contre la vie en poussant des hurlements à vous faire dresser les cheveux sur la tête. Seth, Mike et Marley reviennent avec des fauteuils, des tables, des vases et tout ce qu'ils trouvent pour bloquer la porte. Pour finir leur barricade, vous passez une lourde barre métallique entre les poignées de la double porte, la scellant temporairement. Frustrés, les morts-vivants continuent malgré tout de cogner contre la porte.

- Cela ne va pas durer indéfiniment, explique Seth, il va falloir les verrouiller depuis le poste de sécurité si nous voulons être tranquilles.

- Je vais le chercher, annonce Skull. Il ne doit pas être très loin.

- Ok, moi je vais chercher les médicaments avec C.J., dit Seth en vous regardant et vous acquiescez pour confirmer.

- Marley et moi resterons ici, intervient Mike. Marley s'occupera de fouiller le rez-de-chaussée, comme ça vous pourrez sans autre aller visiter les étages supérieurs.

- Vous êtes sûrs ? Leur demande leur chef.

- Oui, pas de soucis, ne t'inquiète pas pour nous.

Le chef des Patrouilleurs reste un instant silencieux, faisant certainement le point sur la situation. Après quelques minutes de silence, il déclare enfin :

- Très bien, on fait comme ça. Mais si vous voyez que les portes sont en train de céder, n'hésitez pas à remonter nous rejoindre. L'hôpital est grand et nous n'avons pas le temps de le fouiller entièrement, aussi, nous serons de retour d'ici trente à quarante minutes (Seth se tourne vers son meilleur ami) Tu sauras te débrouiller seul pour trouver le poste de sécurité ?

- Aucun problème, Seth, un jeu d'enfant.

- Bon, alors ne trainons pas, le temps joue contre nous. Allons-y et faites attention à vous (Seth, vous regardant droit dans les yeux, vous demande :) Alors, C.J., prêt pour notre petite visite ?

Vous prenez une longue inspiration avant de répondre d'une voix ferme :

- Oui, allons-y.

Rendez-vous au **246** pour commencer la fouille de l'hôpital.

### 91

- Je vais jeter un coup d'œil à l'intérieur du camping-car, informez-vous, j'y trouverai sûrement quelque chose d'utile.

- Ok, fait Seth, moi je vais voir du côté des bagnoles. On se retrouve ici dans un quart d'heure, compris ?

- Oui, répondez-vous en même temps que les Patrouilleurs survivants.

Si Syl est avec vous, elle restera à l'intérieur du véhicule pendant que vous fouillerez les environs. Une dizaine de Rôdeurs errent dans le secteur, mais ceux-ci sont vite exterminés par Seth et ses sbires (ou un seul si l'un d'entre eux est mort). De votre côté, vous vous approchez du camping-car en remarquant que l'une de ses porte est grande ouverte ; l'un des Rodeurs pourrait donc se trouver dedans. Vous dégainez votre arme avant de monter lentement les marches menant à l'intérieur de l'imposant véhicule. Votre Colt braqué devant vous, vous fouillez les moindres recoins, repérant en même temps les objets qui pourraient vous être utile, mais vu n'y croyez pas trop vu l'état dans lequel se trouvent les lieux. Si le camping-car paraît moins vieux que le reste des véhicules qui se situent aux alentours, il n'en reste pas moins que la plupart des objets, reposant pêle-mêle sur le sol, datent de plusieurs années. Après de nombreuses longues minutes durant lesquelles vous avez retenu votre respiration de peur de vous faire entendre par d'éventuels occupants, vous relâchez votre souffle dès que vous constatez qu'il n'y a personne. Soulagée, vous rengainez votre arme avant de vous mettre en quête d'objet. Vos recherches vous prenant pas mal de



temps, vous vous retrouvez vite essoufflée à cause de la chaleur étouffante, aussi il vous faut boire une gorgée d'eau (modifiée votre *feuille d'aventure* en conséquence) sous peine de perdre 5 *points de vie*. Au bout du compte, vous mettez la main sur trois boîtes de conserves contenant chacune des haricots secs. Vous décidez de les prendre pour les ajouter au stock de nourriture du convoi (chaque boîte de conserve vous rendra 5 *points de vie*). Vous découvrez en outre un piolet (valeur : 5) ainsi qu'un rasoir droit (valeur : 2). Ajoutez sur votre *feuille d'aventure* ce que vous décidez de prendre avec vous. Alors que vous vous apprêtez à sortir du camping-car, la voix puissante de Seth retentit. Alarmée, vous quittez le véhicule et vous poussez un hurlement de terreur quand vous repérez une horde de Coureurs faire son apparition et se diriger dans votre direction. Dans quelques secondes, ils seront sur vous. *Testez votre chance*. Si vous êtes chanceuse, rendez-vous au **375**, dans le cas contraire, allez au **27**.

### 92

Lars tombe sous vos coups et aussitôt vous vous ruez vers la cage. À l'aide d'une de vos armes, vous fracassez le cadenas qui retient votre amie prisonnière. Une fois libérée, Sofia plonge dans vos bras et se confond en remerciements.

- Plus tard, dites-vous. Il faut d'abord qu'on sorte de là.

Avant toute chose, vous fouillez rapidement le cadavre de Lars. Si vous le voulez, vous prenez son arbalète (valeur 5), 4 carreaux (valeur 1 chacun), ainsi qu'un poignard (valeur 3) est glissé à sa ceinture. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Autour de vous, les rumeurs des rixes se font de plus en plus violentes, vous apercevez même des débuts d'incendies. Plusieurs cadavres jonchent le sol, tandis que les femmes et les enfants courent dans les rues en hurlant. Sur votre droite, près du siège de Matamore, vous apercevez Seth en train de pourfendre Dorian à l'aide d'une machette; cependant, le corps du bandit n'est pas encore tombé que déjà Matamore surgit derrière le Patrouille et l'embroche d'un coup de son épée !

- Seth, non !

- Mon dieu, non... murmure Sofia, horrifiée.

D'un coup, vous prenez la femme par les épaules et vous la regardez droit dans les yeux.

- Sofia, va jusqu'au parking, trouve une voiture et fous le camp d'ici !

- Non, pas sans toi !

- Ne discute pas ! Vous emportez-vous, vas-y ! Je te rejoins dès que je peux !

Comprenant l'urgence de la situation, votre amie détail aussi vite qu'elle le peut ; vous la suivez du regard jusqu'à ce qu'elle disparaisse de votre champ de vision. Puis vous reportez

votre attention sur Matamore sur lequel vous bondissez au moment où le corps de Seth s'affaisse sur le sol, près de celui de Dorian. Matamore, ayant senti votre présence, esquive votre première attaque et vous envoie bouler sur le sol d'un bon coup de pied.

- Comme ton pauvre copain, tu vas mourir pour avoir osé retourner mes hommes contre moi !

Joignant le geste à la parole, le Seigneur des bandits lève son épée qu'il tient bien droit devant lui. D'un saut carpé, vous vous mettez debout pour faire face à Matamore, l'un des pires ennemis que vous pouvez rencontrer dans les terres désolées. Bien décidé à rayer de la carte ce bandit de la pire espèce, vous vous mettez en garde. Vous avez le temps d'effectuer deux tirs de précision avant d'en découdre au corps à corps. Si vous avez une grenade, vous pouvez en faire usage.

MATAMORE (avec épée)

Dextérité: 11

Force: 4+7

Points de vie: 40

Si Matamore remporte deux assauts consécutifs, vous perdrez l'équilibre sous la puissance de ses coups ce qui réduira votre *force d'attaque* d'un point durant le prochain assaut. Si vous triomphez de ce terrible adversaire, rendez-vous au **644**.

### 93

Quand vous vous approchez du comptoir, les sanglots se font plus distincts et vous reconnaissez ceux d'un enfant – d'une petite fille, pour être précise.

- Restez derrière moi, dites-vous à vos camarades masculins, vous risquez de lui faire peur.

Mike acquiesce et se positionne derrière vous. De votre côté, vous passez par-dessus le comptoir pour atterrir aux côtés d'une petite silhouette chétive. Celle-ci, sentant votre présence, se recroqueville davantage sur elle-même sans cesser toutefois de pleurer. A cause de l'obscurité, vous ne la discernez pas entièrement, néanmoins, vous lui parlez d'une voix apaisante :

- Ne pleure plus, tu es en sécurité à présent, tu vas venir avec nous.

Voyant que la fille continue de pleurer, vous continuez d'une voix rassurante :

- Est-ce que tout va bien ? Tu es blessée ?

Malgré tout, la petite fille ne vous répond pas. Constatant que la discussion ne mène à rien, vous tendez le bras et vous posez votre main sur son épaule. A ce moment-là, l'enfant cesse de geindre et un silence pesant s'installe entre vous. Soudain, la fille se retourne brusquement, dévoilant une tête décharnée au visage creux et aux yeux vides.

- Un Hurlleur ! Clame Marley. Tue-là, vite !

Le zombie ouvre une bouche aux longues incisives et s'apprête à pousser son afin d'avertir les Coureurs regroupés aux alentours. Vite, *testez votre agilité en ajoutant quatre au résultat obtenu*. Si vous réussissez, rendez-vous au **463**, dans le cas contraire, allez au **223**.

### 94

Les cinquante premiers mètres se déroulent sans accroc jusqu'à ce que vous trébuchiez sur une pierre, vous faisant ainsi perdre votre rythme. Le tireur en profite pour tirer à nouveau, et cette fois-ci vous ne pouvez rien faire pour éviter la balle qui vous atteint en pleine poitrine. Vous perdez 12 *points de vie* (moins les points de protection conférés par votre armure). Le choc vous soulève de terre et vous vous affalez de tout votre long sur le sol sablonneux. La tête vous tourne, et pendant un instant, vous avez toutes les peines du monde à respirer convenablement. Bien heureusement, votre agresseur n'exploite pas votre situation précaire pour faire feu à nouveau, vous laissant le loisir de vous relever avec, certes, quelques difficultés. Une fois debout, vous reprenez votre course, qui se veut beaucoup plus lente suite à votre blessure. Une fois devant l'entrée, vous pénétrez à l'intérieur de la tour après avoir dégainé Haine et Violence. Vous gravissez les escaliers quatre à quatre pour déboucher finalement sur une vaste terrasse au milieu de laquelle vous attend le Sniper qui vous tient en joue. Rendez-vous au **230**.

### 95

Une balle vous atteint à la jambe et vous fait chuter. Vous criez sous l'effet de la douleur et Anna s'empresse de venir vous relever. Vous perdez 1D6+2 de *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, lisez ce qui suit. La blessure n'est pas très grave car la balle n'a fait que traverser la jambe sans toucher de points vitaux ; néanmoins, celle-ci vous handicapera dans tous vos déplacements et votre *agilité se verra diminuer d'un point* jusqu'à ce que vous vous soigniez avec une trousse de soin quelconque. Vous n'avez cependant pas le temps de vous apitoyer sur votre sort, car déjà vous entendez le tireur coulisser la culasse de son arme à feu en vue d'un second tir.

- Il y a un tireur embusqué dans le clocher ! S'écrie Anna. Il faut partir ! Si nous restons ici, nous ferons une cible de choix !

Voilà qui est très judicieux... Si vous ne voulez pas prendre davantage de risque, vous pouvez retourner au Scudo, et tant pis si vous n'avez pas pu visiter le cimetière. Dans ce cas, allez au **457**. Si vous voulez mettre le tireur hors d'état de nuire, il vous faut réfléchir à un plan d'attaque. Si vous voulez vous ruer vers l'entrée, rendez-vous au **137**, si vous

préférez faire le tour de l'église en espérant pouvoir y entrer par un passage dérobé, rendez-vous alors au **331**.

### 96

Le choc est violent lorsqu'il vous heurte de plein fouet ; vous chutez de tout votre long sur le sol rocailleux, ce qui vous enlève 1D6 de *point de vie* (que vous ayez une protection ou non). Malheureusement, le Chasseur est toujours sur vous et est bien décidé à vous arracher la jugulaire. Avec difficulté, vous arrivez à maintenir ses dents hors de portée de votre cou, mais vos forces déclinent à vue d'œil, et si vous ne faites rien, le zombie aura raison de vous.

*Bordel, je ne vais quand même pas mourir comme ça !*

Si vous êtes armé d'un Beretta ou d'un Colt avec au minimum une balle, rendez-vous au **414**, si vous n'avez pas ces articles en votre possession, ou si vous préférez utiliser des armes de corps à corps de catégorie 1 (à condition d'en avoir, bien sûr), rendez-vous plutôt au **344**. Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, *testez votre agilité*. En cas de succès, allez au **512**, en cas d'échec, rendez-vous au **252**.

### 97

Les marches grincent à chaque fois que vous posez le pied dessus, mais heureusement, elles tiennent bon et c'est sans dommage que vous arrivez en haut des escaliers. Le corridor étant plongé dans l'obscurité, vous hésitez quelques instants avant d'y entrer, mais comme vous n'entendez rien du tout en dressant l'oreille, vous finissez par avancer après avoir au préalable dégainé vos deux pistolets. La plupart des portes ont été condamnées et les seules pièces dans lesquelles vous pouvez entrer ne renferment aucun objet susceptible de vous aider. Vous découvrez tout de même un rasoir droit (valeur : 2) oublié dans un placard dans la salle de bain. Si vous voulez le prendre avec vous, notez-le sur votre *feuille d'aventure*. Une fois que c'est fait, vous pouvez retourner dans le rez-de-chaussée (rendez-vous au **208**) ou quitter la demeure (rendez-vous au **16**).

### 98

Vous dégainez une arme et, prudemment, vous avancez en direction de la source du bruit. Vous vous collez contre le véhicule puis vous jetez un rapide coup d'œil en direction de la clameur. Là, vous découvrez un homme, d'une vingtaine d'année, vêtu d'un vieux training noir et rouge et d'un débardeur gris à capuche. Il farfouille parmi les voitures et en ressort tout objet utile qu'il range ensuite dans un sac bien rempli posé à côté de lui. Vous

reconnaissez ce type de personne : il s'agit de récupérateurs qui, comme leur nom l'indique, récupèrent tout matériel qui pourrait encore servir et qu'ils troquent ensuite contre des armes ou des vivres. En général, ces personnes ne sont pas dangereuses, mais n'apprécient pas forcément que des étrangers viennent empiéter sur leurs plates-bandes. Lorsque votre pied dérape sur un caillou, le Récupérateur se détourne, et si dans un premier temps il semble surpris par votre présence, il se ressaisit rapidement et vous adresse un franc sourire.

- Eh, toi, rends-toi utile et viens m'aider, y'a encore pleins de trucs utiles à récupérer, ici. Si vous voulez aller l'aider comme il vous l'a si gentiment demandé, rendez-vous au **198**, si vous préférez l'attaquer, rendez-vous au **556**. Si vous déclinez son offre, vous pouvez, si ce n'est pas déjà fait, fouiller l'endroit dans lequel vous vous trouvez (rendez-vous au **434**), visiter l'autre partie de la casse (rendez-vous au **450**) ou regagner la Jeep (rendez-vous au **632**).

### 99

Seth arrête la voiture puis vous sortez en compagnie de Marley et de Mike. La chaleur est écrasante en ce début d'après-midi et vous devez boire une gorgée d'eau sous peine de perdre *5 points de vie* (rayez une dose d'eau de votre *feuille d'aventure*). Deux vieilles voitures sont parquées à côté des pompes à essence vide depuis des années. La porte de la station-service est légèrement entrouverte et vous vous y rendez sans plus tarder, laissant Skull et Seth dans la fourgonnette. Un vent fort se met subitement à souffler pendant un court, soulevant du sable dont une partie se finit dans votre bouche. Vos lèvres sèches ont de la peine à s'habituer à une telle température.

*Est-ce qu'il continuera de faire aussi chaud ? Si c'est le cas, je ne suis pas sûr de supporter cette chaleur encore longtemps.*

Une fois devant l'entrée, vous sortez votre arme puis, couverte par la Carabine de Mike et le Beretta de Marley, vous appuyez légèrement sur la porte qui s'ouvre en grinçant. L'endroit est plongé dans l'obscurité, mais grâce au plafond en partie effondré duquel filtrent les rayons de soleil, vous y voyez assez pour vous repérer. Vous vous tenez sur le seuil d'un long corridor sale et délabré, duquel partent trois autres portes : deux sur votre gauche et une plus grande sur votre droite d'où proviennent des pleurs et des gémissements. Choisissez quelle pièce vous voulez visiter puis rendez-vous au paragraphe indiqué sur le plan ci-dessous.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

323	99	149
		293

100

- Ne te sens pas obligée de faire ça, grande sœur.

Assise sur l'une des balançoires de la place de jeu installée dans le jardin de ses parents, Jennifer tourna la tête et fixa sa petite sœur, assise sur une seconde balançoire juste à ses côtés.

- Je suis obligée, Sam, et tu le sais.

Avec ses yeux pétillants, sa couleur de cheveux, et son sourire, Samantha était la copie conforme de Jennifer, avec sept ans de moins. Les deux sœurs étant très proches, Sam avait toutes les peines du monde à accepter la décision de sa sœur.

- Mais papa t'aime, je t'assure.

Jennifer tourna à nouveau la tête, regardant droit devant elle, fixant un point qui n'existait pas. Perdu dans ses pensées, dans lesquelles se mêlaient contradiction, peur et tristesse, elle finit par répondre :

- Papa a toujours voulu avoir un fils. Même si je sais qu'il m'aime, il est déçu que je sois une fille. C'est pour ça qu'il faut que je rejoigne l'armée, afin de lui prouver et de lui montrer que je vaudrais n'importe quel fils.

Effectivement, le père de Jennifer était Colonel à l'armée, et était réputé comme étant l'un des meilleurs officiers du pays. Vétéran de guerre, il jouissait depuis d'une excellente réputation. Pourtant, sa plus grande fierté avait toujours été d'avoir un fils pour perpétuer cette tradition militaire. Avant de mourir, sa femme lui donna deux filles, et comme le Colonel refusait de se remarier, son amour pour son épouse étant éternel, il ne vit jamais son rêve se réaliser. Depuis, même si l'amour pour sa fille était sincère, il ne put mettre sa déception de côté.

- Mais... mais, balbutia sa sœur, c'est dangereux, tu risques de te blesser.

La voix brisée de sa petite sœur fit prendre conscience à Jennifer que sa décision n'était peut-être pas la bonne, mais elle ne pouvait plus revenir en arrière car les papiers d'adhésion étaient déjà été signés, et son départ était prévu pour demain. Jen se leva de sa balançoire, rapidement imitée par Sam. Jennifer se baissa, afin de se mettre à la même

hauteur que sa petite sœur, la pris par les épaules et, tout en la regardant droit dans les yeux, lui dit :

- Ne t'inquiète pas pour moi, Sam, je serai prudente. Nous ne sommes pas en guerre, je ne vois pas ce qu'il peut m'arriver.

- D'accord, répond timidement la petite fille avant de se plonger dans les bras de sa grande sœur chérie.

L'étreinte dura quelques instants jusqu'à ce que Jennifer écarte sa sœur et lui prenne la main.

- Viens, dit-elle d'une voix enjouée, tu vas m'aider à faire mes valises.

- D'accord, répète Sam pour la deuxième fois.

Ensemble, main dans la main, les deux jeunes filles se dirigèrent vers leur maison. Le lendemain, Jennifer, munie de ses valises, se tenait sur le pas de la porte, attendant son taxi qui la mènera jusqu'à la caserne militaire. Ses adieux avec sa petite sœur avaient été déchirants, et pendant un instant, Jennifer avait failli tout laisser tomber, mais le regard froid de son père l'en avait dissuadé. Celui-ci était dehors avec sa fille mais ne disait rien, ce ne fut qu'après de longues minutes que Jennifer brisa le silence gênant qui s'était installé entre eux.

- J'espère qu'une fois mes classes faites, tu auras une meilleure estime pour moi. Je vais te montrer que je peux faire aussi bien qu'un garçon.

Malgré tout, son père demeura silencieux, mais prit finalement la parole :

- Ne te tue pas à la tâche, Jennifer. Si tu vois que tu n'arrives pas, abandonne. Si tu le fais, je ne te jugerai pas, je te le promets.

Jennifer s'attendait à ce que son père l'encourage, mais il ne fit rien. Pourtant, la jeune femme était décidée à faire ses classes jusqu'au bout, même si elle devait finir à l'hôpital. Enfin, le taxi arriva, et si son père l'aida à mettre sa valise dans le coffre, il ne fit rien de plus, se contenant juste de lui adresser un léger signe de la main tandis que le taxi s'éloignait. Quelques temps plus tard, Jennifer arriva en vue de la caserne et se dirigea sans plus tarder vers le point de rendez-vous indiqué sur son ordre de marche. Une fois sur place, elle rencontra un militaire de belle allure dans son uniforme, portant des lunettes de soleil et coiffé de dreadlocks, ce qui ne manqua pas de surprendre la jeune femme. En face d'elle se tenait un jeune homme qu'elle trouva fort charmant, habillé de vêtements civils, tout comme elle. En l'apercevant, celui-ci lui sourit et s'avança vers elle en lui tendant la main.

- Je m'appelle David Nils, mais tout le monde m'appelle Reda.

- Enchantée, moi c'est Jennifer Kellyn.

Aussitôt, quelque chose se passa entre les deux jeunes gens, mais ils ne savaient pas encore quoi.

- Silence ! Tonna le militaire. Mettez-vous en colonne par deux, plus vite que ça !  
Sans plus tarder, les bleus déposèrent leurs affaires et se mirent en colonne, David et Jennifer en tête, l'un à côté de l'autre. Le militaire aux dreadlocks se mit face à eux et, d'une voix ferme, annonça :

- Je suis Curtis Johnson, et je serai votre Sergent-instructeur durant votre formation.  
Et c'est ainsi que la vie militaire de Jennifer commença.  
Rendez-vous au **14**.

**101**

Malgré l'obscurité, vous parvenez à crocheter rapidement la serrure. Dès que vous entendez le déclic, vous ouvrez la porte et vous la refermez aussitôt derrière vous. Un escalier descend dans les profondeurs de la maison où vous entendez des gémissements. Il n'y a aucune source de lumière, aussi vous descendez lentement les marches, le cœur battant. Une fois en bas des escaliers, vous dégainez votre arme et vous ouvrez la porte derrière laquelle une vision d'horreur s'offre à vous. Rendez-vous au **635** pour savoir de quoi il en retourne.

**102**

Grâce à vos réflexes fulgurants, vous réussissez à briser la nuque du Hurlleur d'un coup de pied bien placé. Le cou de la créature se plie sous un angle impossible et après avoir émis un dernier râle, qui ressemble plus à un gargouillis, le corps s'affaisse sur le sol. Le cœur battant la chamade, il vous faut bien plusieurs minutes pour vous calmer. Derrière le comptoir, Mike vous appelle pour s'enquérir de votre état de santé.

- Ça va C.J. ?

- Ouais, c'est bon, t'inquiète. Juste une frayeur, rien de plus.

- En tout cas, pas mal le réflexe.

Malgré la situation, vous souriez à la remarque du Patrouilleur et vous vous relevez, les jambes quelque peu tremblantes.

- On continue la visite ? Intervient Mike.

- Non, je crois que j'ai eu mon compte. Il est temps de foutre le camp d'ici, et tant pis si nous n'avons pas tout visité.

- Pas de problème, tu as raison, alors allons-y.

Vous vous éloignez du comptoir et vous regagnez la salle principale. Là, vous sortez de la station-service. Rendez-vous au **40**.



**103**

Plongée dans vos pensées, vous ne faites que très peu attention aux discussions qui vous entourent, jusqu'à ce que Seth s'exclame:

- Ville en vue!

- Pardon? Faites-vous.

- J'ai dit que la ville était en vue, tu es sourde?

Voyant que vous ne répondez pas, Christen poursuit:

- Je ne sais pas vous, mais moi j'irai bien y jeter un coup d'œil.

- Ouais, moi aussi, approuve Derreck, dont le surnom de « Skull » lui vient de son tatouage représentant un crâne.

Les deux autres patrouilleurs, quant à eux, refusent catégoriquement. Étant la 5<sup>ème</sup> voix du groupe, c'est à vous que revient la décision finale. Si vous optez pour la ville, rendez-vous au **63**, si vous préférez poursuivre votre route, allez au **235**.

**104**

Un concert de hurlements inhumains vous parviennent aux oreilles alors que vous êtes en train de vous diriger vers la Jeep, et vos cheveux se dressent sur votre tête quand vous découvrez qu'une horde de zombies a fait irruption dans le village ! Sûrement alertés par les coups de feu ou les explosions que vous avez provoqués, les Coureurs vous prennent pour cible. Un Kamikaze se détache de la horde en poussant d'affreux gargouillements et fonce à toute vitesse dans votre direction ! Si vous avez une arme à feu (sauf une arbalète) et que vous souhaitez en faire usage, à condition d'avoir au moins une balle, effectuez un *tir de précision*. Si vous réussissez, ou si vous possédez le talent de Tireur d'élite, rendez-vous au **604**, si vous tirez à côté, allez au **152**. Si vous n'avez plus de munitions ou si vous ne souhaitez pas en dépenser, *testez votre agilité*. Si c'est une réussite, rendez-vous **604**, si c'est un échec, allez au **152**.

**105**

La chaleur écrasante vous fait transpirer à grosses gouttes pendant que vous cheminez le long du sentier, aussi vous êtes obligée de boire un peu d'eau (rayez une dose d'eau) sous peine de perdre 5 *points de vie*. Cela va faire maintenant vingt minutes que vous êtes à la recherche de l'Égorgeur, mais vous ne le voyez toujours pas. Au loin, errant dans les terres désolées, vous distinguez les silhouettes des Rôdeurs. Pour le moment, ils sont encore assez loin du convoi, ce qui n'est pas une raison suffisante pour trainer davantage. Selon vous, il

devrait être dans les alentours de 12h, ce que confirme votre estomac qui gargouille. Finalement, au bout de quelques minutes, vous percevez enfin des grognements.

- Je les reconnais, commente Danny.

- Moi aussi... Jamais je ne pourrai oublier ce bruit horrible.

Effectivement, il y a six mois, Diane avait failli se faire tuer par un Égorgeur, sans votre intervention, elle ne serait pas à vos côtés en ce moment même. Depuis ce jour, elle est terrifiée rien qu'en entendant ces grognements. En haut du sentier se dresse l'Égorgeur que vous cherchez, toujours aussi effrayant. Du haut de ses deux mètres, tout en muscles, le zombie darde sur vous un regard meurtrier. Sa bouche s'est figée en un rictus éternel, accentuant son côté féroce. Il porte un pantalon noir désormais trop court, le virus ayant eu un effet de croissance sur lui, ainsi que les vestiges d'une paire de chaussures de marche. Son torse musculeux est caché par un vieux t-shirt tâché dont la moitié a été déchiré.

- Bon, vous êtes prêts ? Demandez-vous.

- Oui, acquiesce Danny. Tous ensemble, je pense que nous n'aurons aucun problème à en venir à bout.

C'est ce que vous pensiez jusqu'à ce que vous voyiez l'Égorgeur prendre une pierre et la lancer dans votre direction ! *Testez votre agilité*. Si vous réussissez, vous l'évitez *in extremis*, dans le cas contraire, elle vous frappe en pleine jambe, ce qui vous enlève 1D6+2 de *points de vie* et réduit votre *agilité* d'un point de manière permanente. Dans les deux cas, vous levez votre arme et vous ouvrez le feu sans plus attendre. Grâce à l'aide de Diane et de Danny, vous pouvez augmenter vos dégâts de dix points et votre *Force d'attaque* de trois. Si un prénommé Kidd est avec vous, celui-ci ne participera pas au combat car il ne possède qu'une batte de baseball. L'Égorgeur, quant à lui, continuera de lancer ses pierres. Chaque fois qu'il remportera un assaut, lancez 1D6. Si vous obtenez un 1 ou un 2, c'est vous qui serez visée et vous perdrez 7 *points de vie*.

### ÉGORGEUR

Dextérité: 8

Force: -

Points de vie: 78

Si vous êtes vainqueur, vous tranchez la tête de l'Égorgeur (pas besoin de l'inscrire sur votre *feuille d'aventure*) avant de redescendre la colline et de retrouver le garde. Rendez-vous au **311**.

## 106

Le monstre s'écroule sous les aboiements de Rufus. Celui-ci tourne autour de vous pour manifester sa joie. Vous lui flattez la tête, tandis qu'il vous lèche la main.

- Merci, mon vieil ami. Ton aide m'a été précieuse. Sans toi, je ne sais pas si j'aurais réussi. Comme s'il vous avait compris, Rufus vous lèche affectueusement le visage, tout en poussant de petits jappements.

- Oui, mon bon chien (puis, prenant son museau entre vos mains, vous lui ordonnez :) Allez Rufus, va m'attendre dehors, va !

Votre compagnon à quatre pattes aboie puis, comprenant ce que vous lui demandez, quitte le laboratoire en prenant le chemin de la sortie. De votre côté, rendez-vous au **33**.

### 107

Malgré la courte distance qui vous sépare de votre véhicule, vous savez qu'elle est suffisante pour que les zombies puissent vous rattraper, aussi vous courez aussi vite que vous le pouvez. Heureusement pour vous, la porte latérale est restée ouverte et vous plongez à l'intérieur et vous refermez rapidement la portière avant que les Coureurs ne vous rattrapent. Avec hâte, vous prenez place derrière le volant, et sans hésiter, vous démarrez la voiture et vous foncez droit en direction de vos amis en prenant bien soin d'écraser un maximum de zombies. Dans le même élan, vous ouvrez le toit ouvrant pendant que certains des Coureurs tambourinent contre le Scudo, parvenant même à briser l'une des fenêtres ; n'ayant pas le choix, vous sortez votre Colt et vous videz votre arme sur vos agresseurs, les empêchant ainsi de se hisser à l'intérieur (déduisez toutes les munitions qui se trouvent dans votre arme et faites les changements nécessaires sur votre *feuille d'aventure*). Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du camping-car, vous tournez brusquement le volant afin que l'arrière de l'automobile se colle contre l'imposant véhicule sur lequel se tiennent vos amis.

- Sautez, vite ! Hurlez-vous à l'attention des Patrouilleurs.

Seth tire encore trois cartouches avant d'enjoindre aux Patrouilleurs survivants de descendre dans la voiture.

- Allez, vite, dépêchez-vous ! Les encouragez-vous.

Finalement, Seth passe à son tour par le toit ouvrant et une fois que vous êtes tous à l'abri dans le Scudo et qu'il a repris le volant, vous quittez sans plus tarder la zone de carambolage, laissant les Coureurs derrière vous ; ceux-ci essayent de vous suivre tant bien que mal mais finissent pas abandonner la poursuite. Vous l'avez échappé bel ! Rendez-vous au **175**.

### 108

- C.J., tu es toujours parmi nous ?

Vous reconnaissez finalement la voix de Seth.

- Ouais, il me semble, répondez-vous faiblement.

Quand vous recouvrez entièrement vos esprits, c'est pour constater que l'explosion a détruit une partie du rez-de-chaussée. Marley git sur le sol à quelques mètres de vous, inconscient, Mike penché au-dessus de lui.

- Marley, tu m'entends ? Marley, debout, il faut partir !

Pendant qu'il tente vainement de réveiller son ami, vous vous dirigez vers eux en compagnie de Seth. Voyant que le Patrouilleur ne bouge toujours pas malgré les encouragements de son ami, Seth s'approche de Mike et, tout en lui posant la main sur l'épaule, lui parle d'une voix calme :

- C'est trop tard, Mike, on ne peut plus rien faire pour lui.

D'un coup d'épaule rageur, Mike enlève la main de son chef de son épaule.

- Non, jamais ! Il va se réveiller, tu verras, il va se réveiller ! Allez Marley, debout ! Continue-t-il de crier.

Vous remarquez que les yeux de Mike sont embués de larmes naissantes, pourtant, même si vous avez vécu de nombreuses situations similaires, cela ne vous fait plus rien.

*J'ai perdu tellement de gens que j'aimais au cours de ces dernières années que je n'ai plus de larmes dans mon corps.*

Malheureusement, vous êtes loin d'être tirés d'affaire ; les zombies qui s'étaient repliés pour laisser passer le Kamikaze se regroupent et affluent à leur tour vers l'entrée de l'hôpital.

- Seth, je sais que le moment est mal choisi, mais il faut se tirer d'ici le plus rapidement possible.

- Je sais.

Voyant qu'il ne bouge toujours pas, préférant rester aux côtés de Mike, vous répétez :

- Seth, bordel, il faut y aller !

- Je sais ! Dit-il sèchement.

Vous savez à quel point Seth tient à ses Patrouilleurs, aussi vous n'êtes pas étonné de sa réaction, bien que le moment ne soit pas au deuil. Finalement, les grognements des zombies qui se rassemblent font comprendre à Seth que vous devez partir sans plus tarder.

- Mike, les Coureurs sont là, nous devons partir, nous aurons tout le temps de pleurer Marley une fois de retour au campement.

Toujours penché au-dessus du corps sans vie de son ami, celui-ci dit :

- Non. Je reste ici. Vous, allez-vous en.

- Ce n'est pas l'heure de jouer au héros, rétorque Skull mais Mike secoue la tête.

- Cachez-vous, je vais les attirer à l'étage, comme ça vous pourrez quitter l'hôpital.

- Non, ça jamais, je...

- C'est décidé, réplique Mike, coupant la parole au Lieutenant des Patrouilleurs. Tu sais que nous n'avons pas le choix, quelqu'un d'entre nous doit se sacrifier, et mon heure est venue.

- Ça ne sert à rien d'en parler plus longtemps, faites-vous remarquer aux deux Patrouilleurs, sa décision est prise, et rien ne pourra la changer.

- Bien. Mike, nous comptons sur toi, déclare Seth en prenant fraternellement son ami dans ses bras, Skull, faisant de même ensuite. Fais-le pour Marley, fais-le pour la Communauté, fais-le pour tous les humains qui ont été tués par ces saletés.

- Compte sur moi, chef. Maintenant, partez !

Seth hoche la tête, tandis que Skull pousse un profond soupir, puis en leur compagnie vous allez vous réfugier derrière la réception qui est l'une des seules infrastructures qui tient encore debout. Depuis votre cachette, vous voyez le Patrouilleur attirer l'attention des zombies qui convergent désormais dans sa direction en poussant des hurlements qui vous détestez toujours autant. Poursuivi par les Coureurs, Mike disparaît en haut des escaliers, vous laissant à présent le champ libre pour que vous puissiez quitter l'hôpital. Armes en mains, vous courez à l'extérieur, malheureusement, il reste encore des zombies qui vous remarquent aussitôt. Skull prend la tête de votre groupe et extermine à coups de fusil à pompe tous les zombies qui se dressent sur sa route.

- Courage, la voiture n'est plus très loin !

Effectivement, elle ne pointe qu'à quelques mètres de votre position actuelle, mais avec toutes ces carcasses de voitures qui vous obstruent le passage, et le danger permanent que représentent les Coureurs, la distance vous paraît beaucoup plus éloignée, aussi la traversée ne sera pas de tout repos. *Testez votre agilité.* Si c'est un succès, rendez-vous au **66**, dans le cas contraire, allez au **582**.

### 109

Haletante, vous rejoignez Bob en quatrième vitesse. Après tout, Seth et ses Patrouilleurs sont capables de se débrouiller seuls alors que Bob doit s'occuper des femmes et des enfants. Quand vous arrivez à sa hauteur, celui-ci est en train de donner des ordres aux survivants d'une voix sûre, montrant à quel point il est en forme malgré son âge. Lorsqu'il remarque enfin votre présence, il vous tend le lance-flammes qu'il tient dans les mains et vous ordonne aussitôt :

- Jennifer, monte sur la fourgonnette du Doc, tu seras mieux pour cramer ces foutus oiseaux. De là-haut, tu pourras les avoir plus facilement !

Consciente des risques engendrés par la mission qui vous a été assignée, vous vous contentez tout simplement d'hocher la tête en guise d'approbation. Le cœur battant, vous

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

grimpez sur la fourgonnette puis vous faite face à la masse d'oiseaux qui converge dans votre direction. Tout autour de vous, vos amis luttent pour leur survie et déjà plusieurs d'entre eux gisent sur le sol, inanimés. Bien décidée à vaincre cette menace, vous levez votre lance-flammes. Entamez ce combat directement au corps à corps.

### NUÉES DE CORBEAUX

Dextérité: 9                      Force: 5                      Points de vie: 81

Ce lance-flammes de fortune inflige 8 points de dégâts, et la cible touchée, en l'occurrence les nuées de corbeaux, perdra 4 *points de vie* supplémentaire à chaque nouvel assaut en plus des dégâts initiaux. Il y a assez de carburant pour toute la durée du combat. Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au **157**, après être passée au **333** si vous avez été blessée.

## 110

Soudain, les traits de l'homme se crispent alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de lui.

- Non, hurle-t-il, ce n'est pas vrai ! Vous êtes comme tous les autres, et vous devez mourir ! Sans crier gare, le Sniper appuie sur la détente de son arme, vous prenant totalement au dépourvu. Alors que vous vous attendiez à recevoir le projectile de plein fouet, mortel à cette distance, rien ne se passe. Au contraire, en voyant l'homme pester contre son arme, vous comprenez que celle-ci est soit à court de munitions, soit elle s'est enrayée. Énérvé, l'homme jette rageusement son fusil par terre avant de se ruer dans votre direction en brandissant une machette qu'il tire de sa ceinture. Pris au dépourvu, vous n'avez pas le temps d'effectuer des *tirs de précision*. Pour votre information, l'homme ne possède aucune protection.

### HOMME FOU (avec Machette)

Dextérité: 8                      Force: 2+6                      Points de vie: 29

Vous devez mener ce combat jusqu'à ce que l'un de vous meure. Si vous êtes vainqueur, vous observez le corps sans vie de l'homme qui gît à vos pieds dans une mare de sang. Ôter la vie d'un pauvre hère vous met toujours aussi mal à l'aise, surtout en cette période où les survivants doivent à tout instant se serrer les coudes. Vous vous réconfortez en disant que vous avez agi en légitime défense et que l'homme était un tueur. Sachant qu'il ne sert à rien de culpabiliser, vous fouillez ses poches, mais ne trouvant rien, vous portez votre attention sur la machette qu'il a lâchée. Vous la prenez dans votre main et vous esquissez un sourire

satisfait en sentant son poids réconfortant. Vous effectuez quelques moulinets afin de vous assurer que sa maniabilité est bonne avant de la glisser à votre ceinture. Notez la machette (valeur : 8) sur votre *feuille d'aventure*. Une fois que c'est fait, vous avisez la carabine jetée par l'homme, vous demandant s'il s'en est débarrassé par manque de munitions ou pour parce qu'elle s'est tout simplement enrayée. Pour le savoir, *tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, la carabine (valeur : 11) est juste à court de munitions et vous pouvez l'ajouter à vos possessions (modifiez en conséquence votre *feuille d'aventure*). Si vous êtes malchanceux, l'arme est bel et bien enrayée et vous devez la laisser sur place. Vous vous approchez ensuite du campement de l'homme composé d'un matelas, de quelques bouteilles vides et d'un feu de camp éteint depuis longtemps. Voyant qu'il n'y a plus rien d'intéressant pour vous ici, vous décidez de quitter la tour, mais avant cela, possédez-vous le talent Perception ? Si c'est le cas, rendez-vous au **38**, sinon, vous redescendez et vous traversez le village, cette fois-ci en sens inverse, pour rejoindre votre moto. Une fois installé, vous démarrez et vous retournez auprès du convoi. Rendez-vous au **120**.

### 111

Instinctivement, vous vous jetez à terre tandis que le coup passe juste au-dessus de vous. Comprenant que le dialogue ne servira à rien, vous dégainez une arme à votre tour et vous passez à l'offensive en compagnie d'Anna qui a sorti à Colt. Ce combat se déroulera par assauts alternés, celui-ci ayant la dextérité la plus haute ouvrant le feu en premier. Grâce à la présence d'Anna, votre dextérité et vos dégâts sont majorés respectivement de 2 et de 4. Chaque fois que le tueur remportera un assaut, lancez 1D6. Si vous tirez un chiffre pair, il vous prendra pour cible.

TUEUR DES TERRES DÉSOLÉES (avec carabine)

Dextérité: 10            Force: 10            Points de vie: 35

Si vous êtes vainqueur, vous faites rapidement les poches de l'homme. Dans la poche de son blouson vous faites une découverte macabre : une bourse en cuir dans laquelle se trouve une dizaine de dents.

- C'est dégueulasse, dit Anna en faisant une moue dégoûtée. Qu'est-ce que ce dingue faisait avec ces dents ?

- Sûrement celles de ses victimes... On a bien fait de l'éliminer, les Terres Désolées se porteront mieux sans ce fou.

Au final, il n'y a rien d'intéressant mis à part sa carabine, 5 calibre .22 long rifle et son casque. Si vous vous en coiffez, il diminuera vos blessures d'un point à 4 reprises. Vous

gagnez en outre un point de chance. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence avant de retourner à l'intérieur du Scudo. Dès que vous avez raconté à Tony ce qu'il s'est passé, celui-ci redémarre et vous reprenez la route. Rendez-vous au **483**.

**112**

Vous ouvrez le frigo dans lequel vous trouvez effectivement quantité de bouteilles ; vous êtes sur le point de pousser une exclamation de joie quand un détail vous retient. En regardant de plus près, vous remarquez que s'il y a bien quelques bouteilles d'eau purifiées, la plus grande partie est de l'eau contaminée. Déçu, vous frappez la porte du frigo.

*C'était trop beau pour être vrai...*

Vous vous demandez si leur chef, ce fameux Matamore, n'a pas essayé d'entourlouper ses hommes en leur promettant de l'eau purifiée pour mieux les garder sous son contrôle. Si un jour vous êtes amené à rencontrer le chef des bandits, il va de soi que vous allez lui en toucher un mot. Dans l'immédiat, vous comptez trois bouteilles d'eau purifiées et sept de contaminées. Libre à vous d'emporter quelques bouteilles mais n'oubliez pas que vos poches sont limitées. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Vous gagnez quand même un *point de chance*. A présent, si ce n'est toujours pas fait, vous pouvez fouiller ce qui reste des bandits, dans ce cas-là rendez-vous au **546**, sinon, rendez-vous au **584** pour poursuivre sans plus tarder votre route.

**113**

Vous frappez à la porte et aussitôt vous entendez une voix vous dire :

- Heu... entrez !

Avec prudence, vous abaissez la poignée d'une main tout en sortant votre fusil à canon scié de l'autre. Une fois la porte ouverte, vous effectuez plusieurs pas le long d'un vestibule pour déboucher finalement dans une sorte de salon de dimension moyenne qui est dans un tel désordre que vous avez l'impression de vous retrouver dans une de ces vieilles brocantes que vous aviez visitées par le passé. Les tables sont jonchées de livres, de feuilles, d'ustensiles et de tout un tas de babioles sans trop de valeur d'après vos premières estimations. Votre fouille mentale est interrompue par l'arrivée des propriétaires des lieux : une femme d'une quarantaine d'année au teint livide, au visage creux et aux yeux cernés. Ses cheveux bruns bouclés sont dans un tel état que vous pensez que la femme ne les a plus lavés depuis un long moment. Un colt glissé à sa ceinture attire immédiatement votre attention. Dans un premier temps, la femme vous examine d'un œil curieux, mais son visage



se crispe lorsqu'elle voit le fusil à canon scié que vous tenez dans votre main ; aussitôt, elle recule de quelques pas et bredouille :

- J'ai... j'ai ce que vous m'avez demandé, mais ne me tuez pas, s'il vous plait !

Apparemment, elle vous prend pour quelqu'un d'autre, ce qui peut jouer à votre avantage.

Dès lors, trois options s'offrent à vous :

Si vous voulez prendre ce qu'elle a à vous donner, rendez-vous au **359**.

Si vous voulez l'attaquer sans plus tarder, rendez-vous au **227**.

Si vous voulez la rassurer en lui disant que vous ne vous lui voulez aucun mal, rendez-vous au **125**.

### 114

Sur le bas-côté, à droite de la route, vous apercevez deux hommes, habillés de la même manière que les aventuriers parcourant les terres désolées, qui vous adressent de grands signes. Le premier, âgé d'une trentaine d'année, porte une casquette de baseball défraîchie ainsi qu'un blouson en cuir par-dessus ses habits, tandis que l'autre, un homme entre deux âges, est vêtu d'un gilet beige, alors qu'un bandana recouvre le haut de sa tête. Ils n'ont pas l'air d'avoir d'armes sur eux, aussi vous vous arrêtez à leur hauteur, poussés par la curiosité.

- Tu crois que c'est prudent ? Vous souffle Jennifer.

- Ils n'ont pas l'air dangereux, rétorquez-vous. Et si c'est le cas, nous avons nos armes à portée de mains.

Néanmoins, vous laissez le moteur tourner par mesure de sécurité. L'homme à la casquette s'approche de votre Jeep, vous observe un court instant avant de prendre la parole :

- Bonjour, aventuriers ! Je m'appelle Noah et lui (il désigne son compère au gilet) c'est Tobias. Voilà, on a un petit souci et on aimerait bien que vous nous aidiez.

- A faire quoi ? L'interroge Jennifer d'une manière assez sèche.

- Nous avons trouvé une maison, explique Noah sans paraître offensé par la manière dont lui a parlé Jennifer, malheureusement il nous a été impossible de nous en approcher car elle est entourée de mines.

- Et que voulez-vous que nous fassions ? Lui demandez-vous.

- Ben vous avez l'air d'être expérimentés, dit Noah en désignant vos armes ainsi que votre équipement, vous en savez sûrement plus que nous sur la façon de désamorcer des mines.

- Et qu'est-ce qu'on y gagne ?

Apparemment, Jennifer n'est pas décidée à les aider gratuitement ; après tout, dans les terres désolées, tout se paye, la réaction de votre amie n'est donc pas totalement déplacée.

- On a en notre possession un de ces fameux guide de survie, intervient Tobias qui était resté silencieux jusqu'à maintenant. Ce qu'il contient pourra sûrement vous aider.

Effectivement, ces guides de survie, rédigés par les plus aguerris des aventuriers, contient sûrement des informations qui pourront vous être utiles, qui plus ces livres sont plutôt rares.

À première vue, ces deux hommes ne semblent pas appartenir aux bandits de Matamore. Si vous voulez les aider, rendez-vous au **614**. Si vous ne souhaitez pas leur venir en aide mais que le livre vous intéresse, vous pouvez les attaquer, rendez-vous alors au **545**. Si aucune de ces options ne vous plait, vous pouvez tout simplement décliner leur proposition et reprendre votre route sans plus tarder, dans ce cas, rendez-vous au **574**.

### 115

Une heure après l'arrivée de Seth, C.J. et Jennifer, tous les survivants se regroupent autour de Bob. Celui-ci, la gorge serrée, annonce la mort de Marley et Mike qui étaient partis pour la ville. Si Seth tente de rester impassible, Skull, lui, grogne et serre le poing. Mike et Marley étant les plus appréciés des Patrouilleurs, plusieurs rescapés baissent la tête et restent silencieux, rongés par le chagrin. Celui-ci est accentué lorsque Bob indique que la moitié des personnes qui ont été blessées durant la nuit précédente a péri malgré les médicaments apportés par les Patrouilleurs. Le cœur lourd, C.J., Jennifer, Seth et tous les membres du convoi regagnent leur véhicule respectif et sur ordre de Bob, les voitures démarrent. Le soleil est haut dans le ciel et la chaleur accablante rend la traversée difficile. Le manque d'eau se fait rapidement ressentir, notamment chez les plus jeunes qui se déshydratent plus vite. La route désaffectée mène le convoi à travers les vastes terres désolées, peuplées de rochers, d'arbres dénudés, d'antennes électriques rouillées, de carcasses de véhicules et de bâtiments en ruines. Le moral des survivants n'est pas au beau fixe avec tous les récentes morts ; heureusement, aucun pillard ne fait son apparition et les Rôdeurs sont trop éparpillés pour représenter une menace. Un peu plus loin, au bord de la route, se tient une caravane dirigée par deux hommes, dont un farouchement gardé. C.J., qui est en tête avec sa moto, Jennifer assise derrière lui, fait demi-tour et se met à la hauteur de Bob qui ralentit la vitesse de son Buggy, rapidement imité par les autres véhicules.

- Une caravane marchande, déclare C.J.. Je croyais ne plus jamais en rencontrer.

- Nous pourrions peut-être faire du troc, avance Bob tandis qu'à côté de lui sa femme Charlène acquiesce.

- C'est aussi mon avis, affirme l'ancien Sergent-instructeur. J'y vais avec Jennifer, voir ce qu'on peut faire. Les autres, restez en retrait. Inutile qu'ils prennent peur.

- Ok, fait Charlène. Prenez dans le car scolaire tout ce qui est inutile.

- Et essayez de les échanger contre de l'eau purifiée ou des vivres, ajoute Bob. Et si vous pouvez marchander, n'hésitez pas.

C.J. sourit, baisse légèrement ses lunettes avec de fixer son ami :

- Avec moi, on arrive toujours marchander.

Bob sourit à son tour et suit des yeux Jennifer et C.J. qui dirige sa moto vers le bus scolaire.

*Si vous voulez incarner C.J., rendez-vous au **572**, si vous préférez incarner Jennifer, allez au **449**.*

**116**

Vous déposez vos armes puis vous prenez de l'élan avant de courir aussi vite en direction de la tranchée. Vous saut sera-t-il suffisamment loin? Pour le savoir, *testez votre agilité*. En cas de réussite, rendez-vous au **36**, en cas d'échec, allez au **228**.

**117**

En voyant Diane déambuler au milieu du camp, vous vous souvenez du Jerrican que vous aviez trouvé en ville et que vous avez laissé dans le Scudo. Vous faites rapidement demi-tour vers la voiture des Patrouilleurs dans laquelle est en train de se reposer Derreck. Lorsque vous entrez à l'intérieur, Derreck ouvre un œil et sourit en constatant qu'il s'agit de vous :

- Hey, Jenny, c'est sympa de venir me tenir compagnie.

- Même pas en rêve. Allez, rendort-toi, lui répondez-vous sèchement.

Votre phrase arrache un ricanement à Derreck, mais vous n'en tenez pas compte, vous contentant de prendre le jerrican et de retourner vers la mécanicienne. Quand elle vous voit arriver avec le bidon, un large sourire se dessine sur son visage juvénile.

- Qu'est-ce que tu me ramènes, Jen ?

- De l'essence, comme tu me l'as demandée. J'en ai trouvé un peu en ville.

La mécanicienne accueille cette nouvelle avec enthousiasme.

- Oh, tu es chou, tu as pris des risques pour moi ?

- Oui. Nous sommes une communauté, il faut s'entraider.

- Si tout le monde pouvait penser comme toi... Quoi qu'il en soit, merci beaucoup, cette essence nous sera d'un grand secours.

Diane vous adresse un dernier signe de la main avant de rejoindre sa voiture (rayez le jerrican d'essence de votre *feuille d'aventure*). Cet acte altruisme vous fait regagner un *point de chance*. Vous vous dirigez ensuite vers Charlène qui se tient au milieu d'un groupe de survivants à qui elle donne à manger. Lorsqu'elle vous voit, elle vous donne un peu de nourriture.

- Tiens, mange ça, ça va te faire du bien.

Effectivement, bien qu'il s'agisse de conserves, la nourriture est plutôt bonne et elle vous fait regagner 5 *points de vie*. Une fois rassasiée, vous prenez place sur une chaise dépliable et vous vous reposez un instant, en attendant le retour de C.J.. Rendez-vous au **350**.

### 118

Votre dernier ennemi vaincu, vous pouvez prendre à présent quelques minutes pour faire le point de la situation. Si vous souhaitez fouiller les cadavres, rendez-vous au **498**, si vous préférez voir ce que contient le frigo, allez plutôt au **596**.

### 119

Malheureusement, vous ratez votre cible d'un bon mètre, et alors que vous ajustez un nouveau tir, Jackie vous rejoint et vous embroche avec son crochet de boucher. Vous hurlez de douleur tandis qu'il vous soulève avec force d'un bon mètre, vos pieds pédalent dans le vide. Vous essayez de vous débattre mais Jackie enfonce le crochet davantage dans votre corps. Du sang jaillit de votre gorge tandis que toute vie vous quitte. Votre dernière vision est celle de Gale qui ricane en vous montrant du doigt. Ceci met un terme à votre vie.

### 120

En voyant arriver votre moto, Bob, qui se tenait près de Seth, arbore un large sourire alors que le chef des Patrouilleurs fait mine de ne pas vous voir.

- C.J. ! S'exclame le chef du convoi lorsque vous descendez de votre moto, te voilà enfin de retour. Alors, les nouvelles sont bonnes ?

- Oui, elles sont bonnes. J'ai trouvé un accès.

- Super ! Tu as entendu, Seth ?

- Ouais, maugrée-t-il, génial. T'es mon héros, Johnson.

Sans rien ajouter de plus, Seth fait demi-tour et va rejoindre le reste des Patrouilleurs sous vos yeux plus amusés qu'irrités.

- Ne fais pas attention à lui. Il est rentré bredouille de son côté et il a subi une attaque des Coureurs, il est un peu grinche.

- Une attaque de Coureurs ? Répétez-vous. Jennifer va bien au moins ?

- Ne t'inquiète pas, sourit Bob. Ta demoiselle va bien. Elle donne à manger aux membres du convoi en compagnie de Charlène.

Ses paroles ont le don de vous soulager, et toute la crainte que vous aviez ressentie en entendant Bob évoquer l'attaque des morts-vivants a aussitôt disparu.

Si un homme du nom de Hans Jacob vous accompagne, rendez-vous au **310**, si cette personne n'est pas avec vous, allez au **224**.

### 121

Vous vous tenez sur le seuil d'un long couloir qui s'étend sur une trentaine de mètres environ, du moins le pensez-vous, car vos estimations se trouvent faussées par le nombre incroyable de cadavres de meubles, de lits et de matelas, tous dans un état de délabrement avancé. Les murs, autrefois blancs, sont recouverts de lierres, tandis que le sol, détruit à certains endroits, a disparu sous un épais tapis de mousse. Le vent filtre à travers les vitres brisées, emportant avec lui le hurlement des zombies qui sonne comme une sirène d'alarme. *Je donnerai n'importe quoi pour être au campement en ce moment, près du feu, aux côtés de C.J.. D'ailleurs, j'espère qu'il va bien.*

Avant d'entreprendre quoi que ce soit, vous prenez votre bouteille d'eau et vous buvez une gorgée (rayez une dose sur votre *feuille d'aventure*). Si vous n'en avez plus, vous perdez 5 *points de vie*. Vous vous rendez compte qu'il ne vous reste plus beaucoup d'eau et que vous devez en dénicher le plus rapidement possible. Dans l'immédiat, après avoir parcouru le couloir, vous comptez trois portes encore praticables, plus celle qui se dresse au fond du couloir, mais vous décidez de terminer par celle-ci avant d'aller retrouver Seth. Une porte est encastrée dans le mur de droite et deux autres dans le mur gauche. Dès lors, vous pouvez :

- Ouvrir la porte à droite (rendez-vous **369**)

- Ouvrir la première porte à gauche (rendez-vous au **567**)

- Ouvrir la seconde porte à gauche (rendez-vous au **435**)

Mais vous pouvez également très bien vous diriger directement vers la porte du fond, dans ce cas, rendez-vous au **521**.

### 122

Vous gravissez les marches quelque peu instables pour déboucher sur le seuil d'un long corridor dont les murs ont perdu toute leur couleur d'antan. La plupart des portes ont été condamnées, et la seule accessible vous mène directement dans la chambre à coucher dont le

lit double est occupé par... deux squelettes. Vous poussez une grimace de dégoût en avisant ces ossements, mais vous vous ravisez aussitôt en songeant qu'il s'agit peut-être d'un couple qui a préféré se laisser mourir d'une manière ou d'une autre plutôt que de finir dévoré par les zombies. A tout hasard, vous fouillez lieux sans rien y trouver. Haussant les épaules, vous vous dirigez vers les escaliers. Une fois au rez-de-chaussée, vous pouvez soit visiter (rendez-vous alors au **292**), soit vous quittez la maison (rendez-vous au **16**).

**123**

Une fois dans votre tente, vous repensez à tout ce qui s'est passé dernièrement. Morte d'inquiétude pour C.J. qui n'est toujours pas retour, vous ne pouvez rien avaler malgré la faim qui vous tenaille le ventre. Vous refusez même la compagnie de Danny et de Sofia, préférant rester seule dans votre tente. Comme à chaque fois que vous êtes inquiète, vous vous rongez les ongles, tandis que mille pensées inquiétantes au sujet de C.J. viennent vous assaillir. La nuit arrive sans que vous ne le remarquiez et tous vos espoirs de revoir votre ami s'amenuisent. Tout à coup, Danny, qui surveille les alentours depuis le toit du bus scolaire, s'exclame:

- Une silhouette isolée arrive vers nous!
- Des zombies? Avance Bob, la voix légèrement tremblante de peur d'une nouvelle attaque sanglante.

Danny secoue la tête.

- Non, je ne pense pas. La silhouette avance trop vite pour un rôdeur et trop lentement pour un Coureur. Il s'agit bien d'un humain. D'un humain blessé, je dirai.

En entendant ça, vous quittez derechef votre tente et vous rejoignez Danny sur le toit du véhicule. Vous lui arrachez des mains ses jumelles que vous braquez en direction de la silhouette, et en dépit de l'obscurité, vous reconnaissez aussitôt l'homme et ses dreadlocks.

- C'est C.J., annoncez-vous à plein poumon, soulagée.

D'un coup, vous vous sentez nettement mieux, mais quand vous le voyez s'affaisser sur le sol, votre cœur rate un battement.

*Non, tu ne peux pas mourir, pas si près du but!*

Rendez-vous au **200**.

**124**

L'Égorgeur parvient à vous attraper à la gorge; vous essayez de vous débattre mais vous n'arrivez pas à vous défaire de son étreinte. Soudain, l'imposant zombie vous soulève de sol et vous égorge à l'aide des ongles de son autre main; aussitôt du sang jaillit de votre

blessure en flots continus. Votre dernière vision est celle de l'Égorgeur plantant ses dans votre gorge. Vous aventure s'achève ici.

**125**

- Mais de quoi parlez-vous ? Et pour qui me prenez-vous ? L'interrogez-vous.

- Je.. je... balbutie-t-elle (voyant que vous ne lui voulez aucun mal, elle finit par se ressaisir) Vous ne faites pas partie de la bande à Matamore ?

- Non, pas du tout (la femme pousse un profond soupir de soulagement). Je ne connais pas ce Matamore. Qui c'est ?

- C'est le chef d'une bande de pirates appelée « Les Maraudeurs » qui ont leur QG un peu plus au nord d'ici. Chaque mois, je dois leur fournir un peu de « Junk », en retour, ils m'assurent leur protection.

Voyant votre mine étonnée, elle vous explique :

- Le « Junk » est une drogue fabriquée après la grande guerre et elle représente une grande valeur. D'ailleurs, elle devient difficile à trouver. Le mois passé, je n'en avais pas à disposition et les hommes de mains de Matamore m'ont juré que si je ne leur en donnais pas le mois prochain, ils me tueraient. C'est pour cette raison que j'ai cru que mon heure était arrivée en vous voyant.

- Je vois. Mais ne vous inquiétez pas, je ne suis pas un membre de son clan. Je m'appelle Jennifer Kellyn, et je fais partie d'un convoi de personnes qui sillonne les terres désolées à la recherche de survivants.

- C'est vrai ?

- Oui. D'ailleurs, si vous voulez nous rejoindre, vous êtes la bienvenue. Vous faisiez quoi avant... tout ça ?

- J'étais assistante médicale.

- Super, vous assisterez donc notre médecin. Vous verrez, il est grincheux et rumine beaucoup, mais c'est un brave type.

La femme sourit puis vous tend la main que vous serrez. Là, elle se présente :

- Je m'appelle Sil et j'accepte votre offre avec plaisir, et au diable, Matamore il peut aller se faire foutre !

- Haha, ça c'est bien parlé ! Bien, préparez quelques affaires, une voiture nous attend. La route principale que nous suivions a été détruite et j'ai eu pour ordre de trouver une autre voie d'accès.

- Ah, fait Sil, vous allez être déçus car la route se termine par un immense carambolage ; impossible d'aller plus loin.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

- Je vois... J'en toucherai un mot à Seth, on ira quand même jeter un coup d'œil, voire s'il n'y a pas moyen de se frayer un chemin. Bon, en route, le temps presse.

Syl va chercher un vieux sac à dos dans un placard qu'elle remplit avec un peu de nourriture et des habits avant de vous rejoindre à l'extérieur. Ensemble, vous regagnez le Scudo. Rendez-vous au **379**.

### 126

Maintenant que toute menace est écartée, vous pouvez prendre quelques minutes pour faire le point de la situation. Si vous souhaitez fouiller les cadavres, rendez-vous au **280**, si vous préférez voir ce que contient le frigo, allez plutôt au **326**.

### 127

- Tu prends celui de gauche et je m'occupe de celui de droite, ordonnez-vous à Anna tandis que celle-ci hoche la tête pour confirmer. Pendant que votre amie prend position, vous vous dirigez vers le Rôdeur qui se tourne dans votre direction, alerté par l'odeur de la viande fraîche. Séparément, les Rôdeurs ne représentent aucun danger et vous vous contentez d'utiliser vos armes au corps à corps, mais vous n'êtes jamais assez trop prudente et vous ne désirez pas prendre de risque inutile, aussi si vous le désirez, vous pouvez effectuer trois *tirs de précision* et lancez une grenade si vous en avez une, mais ces deux options ne sont pas obligatoires. Par contre, vous pouvez utiliser sans autre votre talent Exécuteur si vous la possédez.

#### RÔDEUR

Dextérité: 7                      Force: 2                      Points de vie: 24

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **239** après être passée au **333** si vous avez été blessée.

### 128

L'Enragé est un combattant puissant et valeureux, et vous vous dites qu'un type pareil serait utile pour votre Communauté, mais vous chassez vite cette idée de votre esprit. Malgré son courage, le pillard n'est pas aussi fort que vous et d'une habile contre-attaque, vous le désarmez avant de le frapper en plein cœur, le tuant sur le coup. Voyant leur chef s'effondrer, ses hommes hésitent, ne sachant pas quoi faire. Haletant, vous les pointez du doigt et vous vous exclamez :



## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

- Comme convenu, vous devez vous en aller et dire à votre chef de nous laisser tranquille.

- Ça, jamais ! Clame une jeune voix derrière vous.

En vous retournant, vous apercevez l'un des bandits, un jeune homme d'une vingtaine d'année, courir dans votre direction, batte de baseball levée. Vous n'auriez rien pu faire pour éviter son coup si Danny ne s'était pas interposé entre vous et votre assaillant. D'une pichenette habile, le militaire désarme le jeune homme avant de l'envoyer au sol d'un bon coup de poing. Le danger écarté, vous vous retournez vers le reste des pillards et vous leur intimez l'ordre de partir. Vous poussez un soupir de soulagement quand vous les voyait tourner les talons et regagner leur véhicule respectif et reprendre leur route, abandonnant leur camarade à son triste sort.

- « Ouf », pensez-vous. « On l'a échappé belle ».

- Il s'en est fallu de peu, dit Diane qui vous a rejoint. Désolé d'avoir douté de toi, Curtis.

- Ne t'inquiète pas, la rassurez-vous. C'est normal. Et pour tout avouer, je n'étais pas sûr à cent pour cent de ce que je faisais. J'étais sûr que les pillards allaient nous tuer une fois leur chef à terre.

- Il faut croire qu'ils ont plus de jugeote que nous le pensions, rit Diane.

- Oui, effectivement, souriez-vous à votre tour. Bon, les pillards ont sûrement laissé pas mal de matos derrière eux, aide-moi à faire l'inventaire.

- D'accord.

Vous commencez par prendre sur le corps de l'Enragé sa matraque télescopique (valeur 7), son casque (valeur 4) et son fusil à canon scié (valeur 14) que ses hommes ont abandonné sur place. Dans ses poches, vous dénicher en outre une grenade explosive (valeur 6), un sérum (valeur 7), ainsi qu'1D6+2 de munitions de .22 long rifle et 4 cartouches de calibre 12. La matraque télescopique a les mêmes attributs que les matraques standards. Concernant le casque, il diminuera de deux points et à quatre reprises tous les dégâts infligés par vos ennemis. Pour ce qui est de la cuirasse, si vous avez blessé l'Enragé plus de six fois, celle-ci sera désormais inutile, sinon vous pourrez la prendre avec vous, mais pour chaque protection en moins, la valeur de la cuirasse diminuera d'un. Par exemple, s'il reste encore quatre protections, la valeur sera de quatre. Diane vous appelle et quand vous la rejoignez, celle-ci affiche un grand sourire.

- Regarde ! S'exclame-t-elle en fait un geste de la main pour désigner tous les objets contenus dans le Buggy, avec ça, nous pourrions marchander!

Parmi les objets intéressants, vous comptez une arbalète (valeur 5) avec un carquois contenant 10 carreaux (valeur 1 pour chaque carreau), un vieux pistolet Beretta (valeur 7) ainsi qu'une boîte contenant 1D6+10 de balles de 9mm (valeur 1 pour chaque balle), un piolet (valeur 5), une clé à trois griffes (valeur 6) et deux bouteilles d'eau contaminées

(valeur 1 pour chaque bouteille). C'est une véritable quincaillerie que vous avez devant vous, et vous gagnez un *point de chance*. Il est clair que vous ne pourrez pas tout transporter sur vous, mais sachez que vous pourrez mettre dans la jeep tout le surplus de matériel en prévision d'un éventuel troc. Dans l'immédiat, notez sur votre *feuille d'aventure* tout ce que vous prenez avec vous, le reste allant dans le véhicule de Danny. D'ailleurs, en parlant de Danny, celui-ci maintient toujours au sol le jeune homme avec son genou. Vous vous accroupissez en face de votre captif et vous lui demandez :

- Comment t'appelles-tu, mon garçon ?
- Va crever ! Crache le jeune homme.
- Ça non, ça m'étonnerait, dites-vous en le menaçant avec Haine. C'est plutôt toi qui va crever si tu ne me dis pas comment tu t'appelles.

Comprenant que vous ne rigolez pas, le jeune homme, qui a vu ce que vous avez fait à son chef, finit par se calmer et répond :

- Je m'appelle Kidd. Allez, tuez-moi.
- Attends, avant tout, pourquoi tu fais ça ? Pourquoi t'allier avec le gang de Matamore ?
- Je n'ai pas eu le choix, grogne-t-il. J'étais un ado qui errait dans les landes désolées. Sans l'intervention de Matamore qui m'a recueilli, je serai mort à l'heure qu'il est. Je lui dois tout.
- Et tu crois que ce qu'il te demande faire, tuer et piller les honnêtes survivants, est une bonne chose ? Combien en as-tu tué ? Si tes parents étaient en vie, tu crois qu'ils seraient heureux d'apprendre l'homme que tu es venu, à savoir un meurtrier ?

Devant le mutisme de Kidd, vous déduisez que vos mots ont touché une corde sensible.

- Bon, qu'est-ce que vous allez faire de moi ? Si vous voulez me tuer, faites-le sans plus tarder.

Si vous décidez d'achever le jeune homme afin de le punir pour tout le mal qu'il a fait, rendez-vous au **242**, si vous préférez le laisser en vie, *testez votre Charisme*. Si vous réussissez, rendez-vous au **364**, dans le cas contraire, allez au **84**.

### 129

#### **Prenez la *feuille d'aventure* de Jennifer et inscrivez-y ses possessions.**

Après ce qui s'est passé dernièrement, vous n'avez vraiment pas envie de retourner en ville. Heureusement, C.J. vous comprend et se propose d'aller en ville lui tandis que vous irez chercher la nourriture au Supermarché.

- Je vais en ville, annonce C.J. Si la zone est effectivement remplie de zombies, je pense que Seth aura besoin de mon appui et de mon expérience.
- Zut, grogne Skull, moi qui me faisais une joie d'avoir à nouveau Jennifer avec vous.

- Je t'avouerai que ce n'est pas uniquement à cause des zombies que je n'ai pas envie d'aller avec vous, expliquez-vous en regardant Skull droit dans les yeux.

- Je pars avec Jen et Meyer, avertit Diane coupant court à toutes éventuelles disputes. S'il y a effectivement moyen de marchander, peut-être que je pourrai trouver du matériel pour consolider et réparer les véhicules. Danny et moi prendrons une des Jeeps, comme ça, nous pourrons y stocker tout ce qu'on aura obtenu. D'accord ?

- Très bien, convient Bob, on fait comme ça. Par contre, il faudrait partir dès maintenant si nous voulons avoir une chance de sauver les blessés.

- Ok, faites-vous, je vais voir ce que je peux trouver comme objet. Si nous devons effectivement marchander, je pense qu'il vaut mieux ne pas y aller les mains vides.

- Tout dépend sur qui tu tombes, ils ne voudront peut-être pas parlementer avec une femme.

Même si la tentation de gifler Seth est plus forte que tout, vous devez admettre qu'il a raison : rare sont les survivants qui veulent traiter avec une femme.

- Dans de cas-là, c'est Danny qui se chargera de parlementer.

- Exact, répond l'apostrophé en esquissant l'un de ses rares sourires.

- Alors hâtez-vous, et comme d'habitude, faites attention à vous, conclue Bob.

- T'inquiète pas, papy, s'exclame Seth. Le jour où un de ces zombies puants me tuera n'est pas arrivé.

- Dommage, murmurez-vous tandis que C.J. sourie à côté de vous.

Après avoir pris votre ami dans vos bras, vous prenez congé de lui et des autres survivants puis vous partez rejoindre Skull. Celui-ci, non sans émettre quelques propos salaces à votre rencontre, vous montre la carte et vous indique l'endroit où il a aperçu le supermarché. Vous pensez pouvoir y arriver en trois quart d'heures au grand maximum, sauf si vous rencontrez des problèmes en cours de route. Après l'avoir remercié, vous partez en quête d'objets. Vous pouvez bien entendu prendre les objets que vous aviez stockés dans le car scolaire, ainsi que ceux de C.J. si celui-ci en avait laissés. En parcourant le camp et en fouillant les voitures, vous mettez la main sur une batte de baseball (valeur 6), une pilule médicale (valeur 2) que Doc Andrew a bien voulu vous léguer après maintes supplications, un poignard (valeur 3) et un rasoir droit (valeur 2), ce qui vous semble largement insuffisant. Il ne reste plus qu'à espérer que vous trouverez des objets en chemin. Il n'y a pas besoin d'ajouter toutes ces acquisitions sur votre *feuille d'aventure* car celles-ci seront stockées dans la Jeep conduite par Danny. Vous montez aux côtés de ce dernier pendant que Diane enfourche la moto de C.J. que ce dernier lui a prêté pour l'occasion. Le moteur vrombissant, vous quittez le campement et vous vous engagez sur la route en priant pour que les négociations se passent bien. Rendez-vous au **428**.

**130**

Aussi vif qu'un chat, et aussi grâce à votre sens de l'observation et de l'anticipation, vous évitez tous les tirs en vous déplaçant latéralement, les genoux légèrement pliés. Les balles fusent autour de vous et vient heurter violemment le sol, mais si certaines vous frôlent, aucune ne vous atteint vraiment. En levant les yeux en direction de la tour, vous distinguez la silhouette du tireur fou qui se crispe en vous voyant vous approcher. Une fois devant l'entrée, vous pénétrez à l'intérieur de la tour après avoir dégainé Haine et Violence. Vous gravissez les escaliers quatre à quatre pour déboucher finalement sur une vaste terrasse au milieu de laquelle vous attend le Sniper qui vous tient en joue. Rendez-vous au **230**.

**131**

Les détonations ont dû être entendues par de nombreux zombies et ceux-ci ne vont pas tarder à rappliquer ici. Malgré tout, vous prenez le temps d'inspecter le cadavre en partie dévoré. Vous ne pourriez dire s'il s'agit d'un homme ou d'une femme car le corps est méconnaissable, mais vous pouvez en déduire que cette personne était un aventurier explorant les terres désolées comme le laisse supposer ses chaussures de marche usagées, sa tenue, ainsi que son sac à dos dans lequel vous dénicher trois rations de survie, une bouteille d'eau, une carte de la région (inutile pour vous car vous en possédez déjà plein), six carreaux d'arbalète, une grenade et un vieux lecteur MP3 (valeur 8). Posé à côté du cadavre se trouve une arbalète en état de marche que vous pouvez emporter avec vous. Concernant les autres articles, vous pouvez prendre avec vous ceux que vous désirez sans dépasser la limite autorisée par votre *feuille d'aventure*. Quoi qu'il en soit, la découverte de tous ces objets vous fait regagner un *point de chance*. A présent, il est temps pour vous de regagner votre campement avant l'apparition d'éventuels zombies. Rendez-vous au **19**.

**132**

Tout à coup, vous entendez des aboiements et, surgit de nulle part, une créature à quatre pattes fait son apparition et bondit sur Adrian !

- Rufus ! Criez-vous en le reconnaissant, plus que ravi de le voir.
- Mais qu'est-ce ? S'étonne Adrian. Fiche-moi le camp, sale bête !

Toutefois, Rufus est bien décidé à protéger son nouveau maître, aussi il attaque sans relâche le bandit qui tente de s'en débarrasser. Menez ce combat contre Adrian en incarnant votre fidèle compagnon. A noter que si les *points de vie* de Rufus tombent à 5 ou moins, il arrêtera automatiquement le combat et vous devrez le remplacer (si les *points de vie* du canidé

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

tombent à zéro, ramenez-les à un point). Dans ce cas, vous devrez continuer ce combat directement au corps à corps.

ADRIAN (avec Beretta)

Dextérité: 6                      Force: 5                      Points de vie: 21

Dès qu'Adrian rend l'âme, Rufus s'élançe sur vous et vous attaque à coups de langue tout en jappant de bonheur.

- Rufus ! Moi aussi je suis si content de te revoir !

Un bruit de moteur retentit derrière vous.

- C.J., viens, j'ai réussi à faire démarrer la Jeep, il est temps de se tirer d'ici !

Blessé, harassé, accablé et à deux doigts de tomber dans les pommes, vous montez dans le véhicule. Ayant toutes les peines du monde à vous glisser à l'intérieur, vous devez demander de l'aide à la jeune femme. Une fois installé à l'arrière de la Jeep, Rufus allongé à côté de vous, Sofia appuie sur le champignon et rapidement vous laissez le campement de Matamore loin derrière vous.

- Qu'est-ce que ce chien fait là ?

En deux mots, vous ressassez la manière dont vous avez découvert le chien, et pendant que vous parlez, vous repassez par l'endroit où vous avez eu votre accident, lequel est désormais envahi de Rôdeurs qui tentent leurs bras sur votre passage. Heureusement, le chemin du retour se fait sans accident, et ce n'est qu'à ce moment-là que vous vous autorisez à vous détendre. Vous avez réussi à sauver Sofia, à sortir vivant du camp et à tuer Matamore, chef des bandits des terres désolées. Et malgré la mort de Seth, ces exploits vous font regagner deux *points de chance*. Ayant repris des forces, vous vous levez et vous regardez loin derrière vous, le cœur lourd.

*Seth...*

Finalement, c'est en début de soirée que vous arrivez en vue de votre convoi. Rendez-vous au **440**.

### 133

**Prenez la feuille d'aventure de Jennifer et inscrivez-y ses possessions.**

Au moment où vous vous apprêtez à suivre Seth, C.J. vous attrape par la manche, vous stoppant net dans votre élan.

- Qu'est-ce qu'il y a ?

- Promets-moi de faire attention et de ne pas prendre de risques inutiles, d'accord ?

Las et légèrement agacée, vous lui répondez:

- Curtis, j'aimerais que tu arrêtes de te faire du souci pour moi. Je te rappelle que je suis un membre de l'U.G.E., et que j'ai été formé au combat, tout comme toi. Je suis assez grande pour me protéger toute seule.

*Reda n'est plus là pour me protéger, je suis obligée de me débrouiller toute seule à présent, je ne veux plus être le fardeau de quelqu'un.*

En entendant vos paroles, votre ami soupire :

- Désolé, mais tu es tout ce qui me rattache au passé et je n'ai pas envie de te perdre.

Vous l'étreignez amicalement dans vos bras avant de lui coller un baiser sur la joue et de lui chuchoter à l'oreille :

- A plus tard.

Puis vous faites demi-tour pour rejoindre le Scudo où Seth est en train de s'impatienter. En chemin, vous croisez Charlène qui vous attendait. Quand vous passez à ses côtés, elle vous arrête à son tour.

- Attends une seconde, Jennifer.

- Oui ?

- Tiens (elle vous tend une feuille qu'elle a sorti de sa poche). Je sais que tu connais parfaitement les dangers des terres désolées, mais par mesure de sécurité, je souhaiterais que tu jettes quand même un coup d'œil sur cette feuille. Tu peux faire ça pour moi ? Je me sentirai davantage rassurée.

- D'accord, pas de souci, déclarez-vous en prenant le document.

- Bonne chance à toi et reviens-nous en entier.

Charlène fait demi-tour pour rejoindre son mari et vous la regardez partir. Après quelques secondes de réflexion, vous jetez un œil sur la feuille. Pour en connaître les informations, rendez-vous au **197** avant de revenir à ce paragraphe une fois que vous aurez terminé de le lire. Une fois que c'est fait, vous entrez dans le véhicule qui part bientôt en direction de la ville. Sous votre cuirasse, vous ne tardez pas à transpirer à grosses gouttes, aussi vous prenez une gorgée d'eau fraîche (rayez une dose de votre bouteille d'eau). Alors que vous filez à bon train le long d'une route à peine tracée, vous apercevez, à quelques mètres sur votre droite, une maison en assez bon état dans laquelle il vous semble avoir vu une silhouette. Si vous voulez demander à Seth de s'arrêter un instant, le temps pour vous d'aller voir de quoi il en retourne, rendez-vous au **21**, si vous n'avez pas envie de le déranger, rendez-vous alors au **103** pour poursuivre votre route.

134

Vous laissez vos amis, ainsi que les zombies, au rez-de-chaussée, en vous promettant de revenir le plus vite possible. Vous grimpez les escaliers et arrivés au premier étage, Seth se tourne dans votre direction et explique :

- Nous n'avons pas assez le temps pour vérifier les autres étages, nous devons donc nous contenter de fouiller uniquement ce secteur, je pense qu'ici nous trouverons sans problème les médicaments dont nous avons besoin.

- Vu la taille de l'endroit, commentez-vous, on risque de se perdre. On va chacun de notre côté ?

- Hmm, fait votre ami, pensif, je ne sais pas si c'est une bonne idée, ça ne me plait pas trop je dois dire, mais je crois que nous n'avons pas le choix.

- Exact. Écoute, on va faire comme ça : Tu vas jeter un coup d'œil dans le couloir de droite et moi je vais voir dans celui de gauche. On se laisse vingt minutes puis on revient ici. Est-ce que ça joue pour toi ?

- Moi ça me va, mais il faut espérer que les zombies nous laissent tout ce temps.

- Alors raison pour partir sur-le-champ. Ne prends pas trop de risques, Seth. Moi, je sais que j'arriverai à vivre sans toi, par contre, je ne pourrai pas en dire autant pour le reste de la Communauté et surtout pour tes Patrouilleurs, alors fait gaffe.

Le chef des Patrouilleurs vous adresse un large sourire avant de répondre :

- Je sais.

Puis il disparaît derrière une double-portes, vous laissant seule. Après avoir dégainé une arme et respiré un grand coup, vous franchissez la double-portes qui se tient sur votre gauche. Rendez-vous au **484**.\$

135

- Oui, pourquoi pas, dites-vous. Toute aide nous serait la bienvenue.

- Très bien, alors suivez-moi. Bonnie s'occupera de montrer les chambres à vos amis.

Gale se lève et se dirige vers le salon ; vous vous levez de votre siège à votre tour et vous lui emboitez le pas, mais avant de le rejoindre, vous vous tournez vers vos amis et vous les informez :

- Demain, on se lève à l'aube. Il ne faut pas que Len prenne trop d'avance. C'est compris ?

- Compris, dit Tony pendant qu'Anna est en train de saucer son bol avec un reste de pain.

Vous prenez congé de vos deux amis puis vous partez retrouver Gale qui vous attend déjà sur l'un des canapés. Il est entouré d'un amoncellement d'objets divers.

- Voici tous les objets dont je peux me séparer, vous explique-t-il.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

- Bien, alors voyons ce qu'il y a.

Notez bien que le fait de *tester votre charisme* ne vous aidera pas à avoir de meilleur prix du fait que Gale est déjà bien attentionné à votre égard en appliquant des prix d'amis. Il échangera tout objet que vous possédez à sa valeur indiquée. Si vous avez du "Junk" en votre possession, Gale sera très intéressé car certains habitants des terres désolées de passage chez lui sont très friands de cette drogue, aussi, vous pouvez lui vendre en doublant la valeur, mais si vous faites ainsi, vous perdrez un *point de chance*.

- Hachette (valeur 5)
- Clé à trois griffes (valeur 6)
- Rasoir droit (valeur 2)
- Batte de baseball (valeur 6)
- Matraque (valeur 7)
- Piolet (valeur 5)
- Pistolet Beretta (valeur 7)
- Fusil à canon scié (valeur 14)
- Arbalète (valeur 5)
- Grenades défensives 3x (valeur 6 chacune)
- Balles de 9mm 20x (valeur 1 chaque balle)
- Cartouches calibre 12 6x (valeur 3 chacune)
- Calibre .22 long rifle 12x (valeur 2 chacun)
- Carreau d'arbalète 15x (valeur 1 chacun)
- Lunette de visée pour carabine (valeur 12) et *augmente la précision d'un point* si fixée sur une carabine
- Gilet pare-balles (valeur 8)
- Pilules médicales 2x (valeur 2)
- Anti-virus (valeur 15)
- Eau purifiée (valeur 15)
- Eaux contaminées x5 (valeur 1)

Lorsque vous aurez fini, modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence puis rendez-vous au **251**.

**136**

Un simple Rôdeur isolé ne représente absolument aucun danger pour vous, aussi vous décidez d'utiliser uniquement vos armes de corps à corps.



RÔDEUR

Dextérité: 7

Force: 5

Points de vie: 32

Si vous êtes vainqueur, vous enjambez le cadavre avant d'entreprendre une fouille rapide des lieux. Malheureusement, vous ne trouvez absolument rien parmi les nombreux placards et tiroirs. Vous n'êtes pourtant qu'à demi surpris : depuis le temps, les pillards et les survivants comme vous ont eu tout le loisir de se servir à volonté, c'est pourquoi vous n'êtes même pas vraiment déçu. Maintenant, qu'allez-vous faire ? Allez-vous monter à l'étage (rendez-vous au **32**) ou quitter la maison (rendez-vous au **16**) ?

### 137

Vous ordonnez à Anna de faire le tour de l'église pour y trouver une autre entrée, et tandis que votre amie file à toute vitesse, vous courez de votre côté aussi vite que vous le pouvez en direction de la porte sous les tirs de votre agresseur qui vous a prise pour cible; heureusement vous parvenez à tous les éviter. Néanmoins, une fois devant la porte, vous constatez que celle-ci est solidement verrouillée de l'intérieur et que vous n'avez pas d'autres choix que de la défoncer. Vous commencez par donner des coups de pieds contre le battant pour enchaîner ensuite avec des coups de cailloux, trouvés tout près, contre la serrure. Pendant que vous vous affairez, le tireur a arrêté de vous prendre pour cible et vous entendez désormais des rumeurs de l'autre côté de la porte : sans aucun doute qu'il s'en est pris cette fois-ci à Anna ! Vous n'avez plus le temps de faire le tour de l'église pour y trouver un autre passage, aussi vous tentez le tout pour le tout. *Testez votre force*. Si vous tirez un chiffre égal ou inférieur à votre force, rendez-vous au **615**, si vous obtenez un résultat supérieur, rendez-vous au **637**.

### 138

Heureusement, aucun carreau ne vous atteint. A côté de vous, Diane vous couvre avec sa carabine ; vous êtes plutôt surpris de voir avec quelle facilité elle manie cette arme à feu alors qu'elle n'est pas habituée à utiliser ce genre de calibre. Elle parvient finalement à blesser un autre pillard ; et ceux-ci, voyant que vous avez réchappé à leurs tirs et que deux d'entre eux sont dorénavant hors de combat, perdent peu à peu du terrain, mais pas suffisamment pour que vous soyez hors de danger, aussi vous devez *tester votre agilité*. En cas de réussite, rendez-vous au **256**, en cas d'échec, allez au **318**.

**139**

Rien n'y fait, vous ne parvenez pas à vous débarrasser du corps. Bientôt, l'air vient à vous manquer et vous finissez par vous noyer, seule dans un voilier au milieu de nulle part. Ainsi s'achève votre vie.

**140**

Il fait beaucoup plus frais depuis que le soleil a commencé à décliner, et la brise qui est apparue vous fait le plus grand bien après la chaleur harassante que vous vous êtes trainé toute la journée. Personne ne parle, et le silence devient rapidement pesant. A ne pas douter, tout le monde se fait du souci pour Sofia. Soudain, vous apercevez une énorme caravane à l'arrêt sur le bord de route, et en passant devant, vous remarquez qu'il s'agit d'une caravane marchande, comme on en voit souvent dans les terres désolées. Si vous désirez faire du troc, demandez à Seth de s'arrêter et rendez-vous au **626**, sinon, vous continuez votre route en vous rendant au **234**.

**141**

- Vite, cache-toi sous les sièges !

Syl ne se le fait pas répéter deux fois et vous imite aussitôt ; il était temps car les Coureurs passent à côté de votre véhicule. Derechef, vous entendez des détonations bientôt suivies par la voix de Seth qui tente de ramener un peu d'ordre parmi ses hommes. Vous jetez un rapide coup d'œil à l'extérieur mais votre regard croise celui d'un Coureur qui s'est attardé et qui renifle l'air autour de lui, comme s'il vous avait senties.

*Pitié, faites qu'il s'en aille, s'il vous plait.*

Heureusement, votre prière a été entendue et le zombie passe son chemin. Dès qu'il est parti, vous sortez de votre cachette et vous vous placez immédiatement derrière le volant.

- Que fais-tu ? Vous demande Syl, paniquée.

- Faut que j'aille tirer de là Seth et les autres. Si je n'interviens pas, ils vont se faire massacrer !

Vous remarquez que Seth et le reste des Patrouilleurs ont grimpé sur le toit, et tentent désormais de repousser l'ennemi avec leurs armes de fortune. Sans hésiter, vous démarrez la voiture et vous foncez droit en dans leur direction en prenant bien soin d'écraser un maximum de zombies.

- Ouvre le toit ouvrant, vite ! Ordonnez-vous.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

Malgré la terreur évidente qui s'est emparée de la femme, celle-ci s'exécute néanmoins rapidement et actionne le bouton d'ouverture. Certains des Coureurs tambourinent contre le Scudo, parvenant même à briser l'une des fenêtres ; n'ayant pas le choix, Syl sort son Colt et fait feu sur vos agresseurs, les empêchant ainsi de se hisser à l'intérieur. Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du camping-car, vous tournez brusquement le volant afin que l'arrière du Scudo se colle contre l'imposant véhicule sur lequel se tiennent vos amis.

- Sautez, vite ! Hurlez-vous à l'attention des Patrouilleurs.

Seth tire encore trois cartouches avant d'enjoindre aux Patrouilleurs survivants de descendre dans la voiture.

- Allez, vite, dépêchez-vous ! Les encouragez-vous.

Finalement, Seth passe à son tour par le toit ouvrant et une fois que vous êtes tous à l'abri dans le Scudo et qu'il a repris le volant, vous quittez sans plus tarder la zone de carambolage, laissant les Coureurs derrière vous ; ceux-ci essayent de vous suivre tant bien que mal mais finissent pas abandonner la poursuite. Vous l'avez échappé bel ! Rendez-vous au **175**.

### 142

Il vous faut 4 balles de 9mm, 3 balles de .22 long rifle ou une balle de calibre 12 pour faire sauter la serrure. Si vous voulez dépenser ces munitions, rendez-vous au **470**, si vous vous ravisez, vous pouvez soit quitter la station-service (rendez-vous au **40**) soit vous rendre dans un autre lieu que vous n'avez pas encore visité en vous référant au plan ci-dessous.

<b>288</b>	<b>22</b>	<b>576</b>
		<b>454</b>

### 143

Vous vous approchez de la civière et vous tendez votre bras pour attraper une trousse, mais au moment où vous vous penchez, le cadavre se réveille et tente de vous mordre au bras ! *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceuse, vous évitez la morsure du zombie, si vous êtes malchanceuse, le mort-vivant vous mord profondément à l'avant-bras, ce qui vous enlève 7 *points de vie* et augmente d'un point votre *taux de contamination*. Si vous êtes toujours en

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

vie, vous brisez la nuque de votre agresseur d'un coup sec, l'envoyant dans les Abysses pour de bon. Votre cœur battant la chamade, vous devez bien patienter plusieurs minutes pour vous calmer. Une fois votre respiration retrouvée, vous reprenez la trousse qui est tombée durant l'agression et vous avez la joie de constater qu'il s'agit-là d'une grande trousse de soin (valeur 13) qui vous rendra 40 *points de vie* ! Vous découvrez en outre un sérum (valeur 7) mais surtout une bouteille d'eau purifiée (valeur 15) ! Toutes ces acquisitions dépassent vos espérances. Notez celles que vous prenez avec vous sur votre *feuille d'aventure* avant d'aller retrouver Seth au **249**.

### 144

Le chien, un Bouvier bernois, sent que vous devenez hostile, aussi il passe directement à l'attaque, vous prenant au dépourvus, ce qui ne vous laisse pas de temps pour effectuer des *tirs de précision*. Pire encore, vous devez ajouter deux points à sa *force d'attaque* durant les deux premiers assauts.

#### CHIEN ERRANT

Dextérité: 11            Force: 5            Points de vie: 27

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **568**. Pas besoin de passer au **333** puisque le chien n'était pas infecté par le virus.

### 145

Du coin de l'œil, vous discernez les mouvements du Kamikaze qui s'avance vers vous. Celui-ci pousse ses affreux gargouillements que vous avez toujours trouvés répugnants. Tétanisée par cette vision d'horreur qui se rapproche de plus en plus de vous, vous êtes incapable de bouger, même quand le mort-vivant ne se trouve plus qu'à deux mètres de vous. Finalement, vous retrouvez l'usage de vos membres et vous parvenez *in extremis* à faire un bond sur le côté ; pris dans son élan, le Kamikaze ne peut éviter de finir en bas de la falaise, et quelques secondes après, vous entendez une explosion. Vous l'avez échappée belle ! Votre cœur battant la chamade, vous devez rester tranquille un moment afin de vous calmer. Une fois que votre cœur a repris un rythme normal, vous relevez prestement, armes brandies et prête à faire feu sur le moindre adversaire, mais vous vous rendez compte que les rumeurs de la bataille ont cessé et qu'il n'y a plus aucun zombie en vie, ceux-ci ayant tous été tués. Votre premier réflexe est de chercher C.J., et quand vous l'apercevez, vous vous dirigez aussitôt vers lui. Rendez-vous au **250**.

146

Vous sortez vos deux pistolets, Jennifer faisant de même avec son arme, puis vous vous dirigez vers la source du bruit. Votre amie se tient juste devant vous et est la première à atteindre le rocher. Vous l'entendez soudain crier :

- Oh, C.J., c'est un homme blessé !
- Quoi ? Non, Jennifer, reviens-vite, c'est un Hurlleur !
- Hein ?

Tout à coup, les gémissements cessent pour être aussitôt remplacés par un hurlement terrifiant dont l'écho se répercute tout autour de vous. Jennifer fait taire le Hurlleur d'une balle dans la tête pour faire revenir le calme. Hélas, celui-ci ne dure pas longtemps puisque des clameurs vous parviennent aux oreilles. Quelques secondes plus tard, une horde de Coureurs fait son apparition en bas du chemin que vous venez d'emprunter, poussant d'affreux hurlements. La horde, composée d'une demi-douzaine d'individus, converge vers vous en progressant rapidement le long du chemin caillouteux que vous aviez eu temps de peine à gravir.

- Jennifer ! L'appellez-vous, reviens ici, vite !

Ni une ni deux, la jeune femme vous rejoint et se place à côté de vous.

- J'espère que tu es prête à te battre, Jen, annoncez-vous alors que les Coureurs sont pratiquement sur vous.
- Ne t'inquiète pas, je ne vais pas flancher, répond-t-elle d'une voix glaciale.

Vous acquiescez puis vous braquez votre arme en direction de vos ennemis. Vous avez le temps d'effectuer deux *tirs de précision* avant de poursuivre au corps à corps; cependant, vous ne pouvez pas faire usage de grenade en raison de l'étroitesse des lieux. Vous affronterez trois ennemis pendant que Jennifer combattra les trois autres.

COUREURS

Dextérité: 9                      Force: 9                      Points de vie: 56

Si vous triomphez de vos adversaires, rendez-vous au **511**.

147

Sans rien ajouter de plus, vous abandonnez la femme à son sort et vous quittez la maison.  
*J'ai peut-être eu tort d'agir ainsi, j'aurais dû lui parler du convoi.*

Vous perdez un point de chance. Une fois que vous regagnez votre véhicule, vous prenez place à l'intérieur et vous expliquez en quelques mots votre entrevue avec la femme. Seth vous observe avant de ricaner :

- Et bien, je ne pensais pas que notre petite Kellyn était aussi manipulatrice. Qui l'eut-cru? Tandis que les autres patrouilleurs rigolent, dont Derreck « Skull », le bras droit de Seth, ce dernier redémarre. Plongée dans vos pensées, vous ne faites que très peu attention aux discussions qui vous entourent, jusqu'à ce que Seth s'exclame :

- Ville en vue!

- Pardon? Faites-vous.

- J'ai dit que la ville était en vue, tu es sourde?

Voyant que vous ne répondez pas, Christen poursuit :

- Je ne sais pas vous, mais moi j'irai bien y jeter un coup d'œil.

- Ouais, moi aussi, approuve Derreck, dont le surnom de « Skull » lui vient de son tatouage représentant un crâne.

Les deux autres patrouilleurs, quant à eux, refusent catégoriquement. Étant la 5<sup>ème</sup> voix du groupe, c'est à vous que revient la décision finale. Si vous optez pour la ville, rendez-vous au **63**, si vous préférez poursuivre votre route, allez au **235**.

**148**

- Vu mes blessures et mon état, je pense qu'une trousse de soins me ferait le plus grand bien ; d'autant plus que je ne sais pas ce qui m'attend sur le trajet du retour.

- Je comprends, consens Mikhaïl.

Il se tourne vers sa femme et lui demande :

- Elvira, mon cœur, est-ce que tu pourrais aller chercher quelque chose à manger pour notre invité ?

- Oui, bien sûr.

Silencieusement, Elvira se lève et se dirige à la cuisine ; vous la suivez du regard jusqu'à ce qu'elle disparaisse à l'intérieur de la pièce. Pendant qu'elle s'affaire, vous questionnez votre hôte sur la façon dont il se procure ces médicaments.

- La chance a beaucoup joué. Au cours de mes pérégrinations, le hasard m'a fait rencontrer une bande de pillards qui conduisait une caravane bourrée de médicaments. J'ai su que c'était une chance que je devais saisir. La ville était beaucoup trop dangereuse et je ne pouvais pas me permettre de m'éloigner trop de chez moi.

- Et ? L'invitez-vous à poursuivre.

- Elvira était malade et je devais à tout prix trouver de quoi la soigner. Du coup, je n'ai pas hésité longtemps : j'ai tué les cinq pillards et je me suis approprié leur marchandise.

- Sérieusement ? Vous avez vraiment tué tous ces pillards à vous seul ?

- Oui, je n'avais pas le choix : la vie d'Elvira était en jeu. Je n'ai pas traversé la moitié du canton pendant l'épidémie pour la sauver pour ensuite la laisser mourir à cause d'une fièvre.

- Ça c'est sûr.

*Moi j'aurais tué n'importe qui pour sauver Jade. Tu n'as pas à te justifier, Mikhaïl.*

- Concernant les médicaments, j'en donne à ceux qui sont de passage ici. Malheureusement, ils ne sont plus aussi nombreux qu'avant. Ah, Elvira revient.

Celle-ci s'approche de vous et vous tend une pilule médicale (valeur 2), une trousse de soin moyenne (+20 pv et valeur 8), une trousse de premier secours (+5 pv et valeur 1) mais surtout une bouteille d'eau purifiée (valeur 15). A vos yeux, ces présents sont inestimables et vous vous confondez en remerciements.

- Ce n'est rien, je vous assure. Vous le méritez.

Une fois que vous avez préparé vos maigres affaires, vous remerciez Elvira pour sa gentillesse puis Mikhaïl vous accompagne jusqu'à la porte où vous vous faites l'accolade.

- Fais gaffe à toi, C.J., vous glisse Mikhaïl à l'oreille sur un ton beaucoup plus familier, tu dois probablement être l'un des derniers qui se bat pour sauver ce qui reste de l'humanité.

- Merci Mikhaïl. Et sache que ma proposition tient toujours ; si tu veux nous rejoindre, tu es le bienvenu. Je repasserai te voir dans quelques jours.

L'ancien policier vous adresse un franc sourire puis vous fait un geste de la main en guise d'adieu. Vous attrapez l'une des branches de vos lunettes de soleil et vous lui répondez en inclinant légèrement la tête. Il est temps pour vous de rejoindre votre convoi. Rendez-vous au **580**.

## 149

La porte, qui tient à peine sur ses gonds, s'ouvre sans résistance et vous débouchez sur un cagibi. Des bidons d'essence vides, de vieux pneus usagés, des pots de peintures usés par le temps, des sacs de toiles et autres vieilles valises ont été jetés pêle-mêle au centre du débarras.

- C'est pas ici qu'on trouvera quelque chose d'utile, maugrée Mike.

- Tu pourrais être étonné, répliquez-vous.

Et sans plus attendre, vous vous mettez à farfouiller parmi les pneus et les bidons pour trouver, outre un tournevis (valeur 1) un piolet en très bon état (valeur 5) qui risque de

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

vous être utile contre d'éventuels zombies. Vous prenez l'arme et vous la mettez sous le nez de Mike.

- Tu vois, j'avais raison !

- Humpf, fait le Patrouilleur avant de tourner le dos, sous le regard amusé de son comparse. Si vous prenez le piolet avec vous, ainsi que le tournis (ou un seul des deux), notez-les sur votre *feuille d'aventure*. Dès que c'est fait, vous pourrez soit quitter la station-service (rendez-vous au **25**), soit fouiller un autre secteur en vous référant au plan ci-dessous.

323	99	149
		293

**150**

Heureusement pour vous, pressés par le temps, les pillards n'ont pas eu le temps de viser correctement, de ce fait, un seul des carreaux vous atteint, vous faisant perdre 7 *points de vie* (moins votre protection si vous en avez toujours une). A présent, vous devez prendre une décision car les bandits ne sont pas prêts d'abandonner la partie. Vous pouvez tenter de défier le chef des pillards dans un duel, dans ce cas-là, rendez-vous au **302**, mais si vous pensez que c'est trop risqué, vous pouvez essayer de les semer. Dans ce cas, vous faites demi-tour et vous roulez aussi vite que vous le pouvez, couvert par les tirs de carabine de Diane qui tiennent en respect les tireurs adverses. *Testez votre agilité*. En cas de réussite, rendez-vous au **256**, en cas d'échec, allez au **318**.

**151**

Malgré les incessantes blessures causées par les corbeaux, qui augmentent votre *taux de contamination* de deux points, vous parvenez à sortir du bus et à retrouver Sofia et les autres occupants du car scolaire. Dehors, tous les autres membres du convoi sont en train de se battre pour leur survie. Danny a sorti un lance-flammes fabriqué par Diane et enflamme tous les volatiles qui passent à sa hauteur, au point que l'air fini par sentir le brûlé. Bob met en place une défense avec tous les hommes et femmes aptes à se battre, et quand il vous voit, il vous fait signe de venir. D'un autre côté, Seth et ses Patrouilleurs semblent connaître quelques difficultés à maintenant les corbeaux hors de portée des



hommes et de la petite fille. Si vous voulez aller les aider, rendez-vous au **241**, si vous préférez rejoindre Bob comme il vous l'a demandé, allez au **109**.

**152**

Vous ne pouvez plus rien faire pour éviter le Kamikaze qui bondit sur vous. L'explosion qui suit retentit dans tout le village, et vous êtes littéralement soufflé par l'explosion. Ceci met un terme à votre aventure.

**153**

Tandis que vos camarades sortent du véhicule, vous restez à l'intérieur, ne sachant pas quoi faire.

- Jennifer ?! Vous appelle Seth, qu'est-ce que tu fous, tu viens ou tu restes plantée là?

Vu le ton impatient de votre ami, vous n'avez pas le choix, vous devez prendre rapidement une décision. Si vous voulez rester à l'intérieur du véhicule, rendez-vous au **41**, mais si vous préférez aller voir ce qu'il y a à l'extérieur, vous avez le choix entre fureter parmi les voitures (rendez-vous au **289**) ou fouiller le camping-car que vous apercevez non loin de votre position (rendez-vous au **91**).

**154**

- Où est Kidd ? Demande C.J.

- Pourquoi ? S'enquit Jennifer, intriguée.

- J'aimerais lui parler. Quelque chose me dit qu'il était au courant de ça.

- Tu es sûr ? S'étonne la jeune femme.

Seth n'attend même pas la réponse de l'ancien Sergent-instructeur pour aller chercher le jeune homme. Les deux font leur apparition quelques minutes plus tard, le chef des Patrouilleur poussant Kidd devant lui.

- Mais qu'est-ce qu'il y a ? S'énerve ce dernier. C.J., pourquoi Seth est comme ça ?

- Tu es au courant de ce qui est arrivé cette nuit ? Demande l'ancien militaire, faisant fi de sa question.

- Oui, et je suis désolé d'apprendre la mort de Skull. Je ne le connaissais pas très bien mais de ce que j'ai pu parler avec lui, c'était un chic type.

- Ne parle pas de lui si tu tiens à la vie, le coupe Seth.

- Laisse-moi faire, Seth, dit C.J. Si tu es au courant de la mort de Skull, tu sais que la petite fille a été enlevée par Dorian et ses hommes. Bizarrement, ils étaient habillés comme toi. Doc Brown m'a même dit qu'il t'avait vu discuter avec eux comme si tu les connaissais

depuis longtemps.

- Et bien ton Doc se trompe, se défend Kidd.

- Dis la vérité et tout se passera bien, déclare Bob. Si tu ne dis pas tout ce que tu sais, on te laissera entre les mains de Seth.

A ces mots, Kidd se tourne vers le chef des Patrouilleurs qui a dégainé son pistolet. Le jeune homme déglutit avant de porter à nouveau son attention sur C.J. et les autres.

- Bon bon, je vais tout vous dire. Ils font effectivement partie du gang de Matamore, tout comme moi. Ils m'ont d'abord demandé ce que je faisais ici et je leur ai répondu que je ne voulais plus être au service de Matamore. Ils m'ont d'abord menacé puis Dorian m'a dit qu'il serait prêt à fermer les yeux sur ma trahison si je les aidais à quitter le campement.

- Et qu'as-tu répondu ? L'interroge Jennifer.

- Qu'il en n'était pas question. Je suis bien ici, je ne veux plus entendre parler de Matamore ou de quelqu'un ayant un rapport avec son gang.

- Tu es sûr de ça ?

- Tout à fait, C.J.

Celui-ci tourne la tête vers l'homme au Stetson :

- Tu crois qu'il faut le croire ?

- Hmm, fait Bob. J'aimerais bien le croire à cent pour cent, mais tu me connais, j'ai toujours de la peine à accorder ma confiance. Pour voir s'il dit vrai, il faudrait que tu l'emmènes avec toi et Seth.

A cette idée, C.J. sourie :

- C'est une excellente idée, Bob, tandis que Kidd proteste. Qu'en penses-tu, Seth ?

- J'en pense que s'il peut nous permettre de nous infiltrer plus facilement dans le camp de Matamore, et bien il peut sans autre venir avec nous.

- Alors c'est décidé, Kidd, tu partiras avec nous. Si tu veux tracer un trait sur ton passé, quel est le meilleur moyen que de l'affronter ?

Le jeune homme proteste mais C.J. reste impassible, finalement Kidd s'avoue vaincu et, résigné, s'en va préparer ses affaires.

- Tu crois qu'il dit vrai à propos de ce qu'il a dit à Dorian, comme quoi il a renié Matamore et son gang ?

- On verra bien, Jennifer, dit C.J. Allons, il est temps de partir.

Rendez-vous au **597**.

Seth est dans le hall en compagnie de Skull, Marley et Mike. Ceux-ci sont en train de poser

des meubles devant les portes vitrées intérieures de l'hôpital, et pour cause : les Coureurs ont détruit la porte extérieure. Seth cri des ordres à ses camarades, et quand il vous aperçoit, il vous interpelle :

- Jennifer !

- Mais qu'est-ce qui se passe ? Demandez-vous d'une voix paniquée. Skull n'a pas réussi à verrouiller les portes ?

- Si, mais ça n'a pas suffi vraisemblablement.

- Comment va-t-on faire pour sortir ? Vous enquêrez-vous.

- Je ne sais pas. Pour le moment, la porte tient bon, mais cela ne durera pas (après un bref silence, il ajoute :) Tu as les médicaments ?

- Oui, j'en ai trouvé quelques-uns, mais la moitié est périmée. Et toi ?

- Pas énormément, malheureusement.

Derrière vous, vous entendez Skull s'énerver sur Marley et Mike qui ne travaillent pas assez vite selon lui. Tout à coup, l'un des Patrouilleurs s'écrie :

- Regardez, les Coureurs, ils se dispersent !

Seth se détourne de vous puis va rejoindre ses hommes. Se postant aux côtés de Skull, il commente :

- Ce n'est pas normal, il se trame quelque chose. Je n'ai jamais vu les Coureurs abandonner une proie aussi facilement.

La horde de zombies s'écarte pour laisser passer une silhouette qui coure à toute vitesse en direction de l'entrée de l'hôpital, et quand vous la reconnaissez, un sentiment de peur, mélangé à un sentiment de danger, s'empare de vous : un Kamikaze ! Marley a aussitôt un mouvement de recul, le visage paralysé par la terreur.

- Foutons le camp, vite !

Dans un premier temps, vous restez figée comme une statue, incapable de faire quoi que ce soit tant la situation vous paraît surnaturelle. Le Kamikaze, dont le hurlement vous vrille les tympans, s'approche dangereusement de l'entrée. C'est finalement grâce à Seth que vous sortez de votre torpeur lorsqu'il vous attrape par le bras.

- Suis-moi, vite !

Ni une ni deux, vous précédez votre camarade, talonnés de près par Marley et Mike. L'explosion suit quelques secondes plus tard, vous projetant tous les quatre dans les airs. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceuse, vous retombez sans vous faire trop mal, mais vous perdez quand même 1D6 de *points de vie*. En revanche, si vous êtes malchanceuse, vous heurtez de plein fouet l'escalier menant à l'étage et vous perdez 8 *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous tentez de vous relever tant bien que mal, mais votre vue est brouillée et vos oreilles sifflent au point de vous faire mal à la tête. Pendant quelques

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

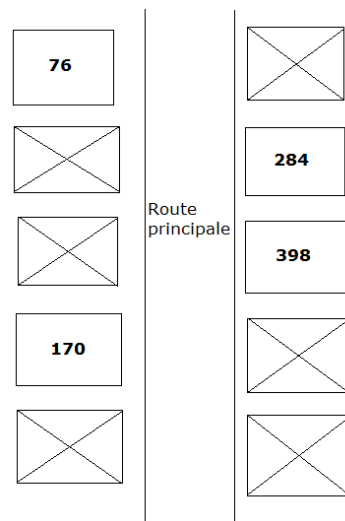
instants, vous êtes complètement désorientée, ne sachant plus où vous vous trouvez. À travers le brouillard qui vous voile, vous entendez une voix vous appeler.

- Jennifer ? Jennifer ! Est-ce que ça va ?

Rendez-vous au **595**.

### 156

Au bout de compte, sur la dizaine de maisons qui se situent de parts et d'autres du chemin principal, cinq d'un côté, cinq de l'autre, seules quatre d'entre elles peuvent encore être visitées, le reste n'étant que des ruines. Utilisez le plan ci-dessous pour naviguer entre chaque maison en vous rendant au numéro de paragraphe qui lui est attribuée.



### 157

La majeure partie des corbeaux ont péri sous vos assauts et le reste de la nuée bat en retraite en croassant lugubrement.

- Saloperie d'oiseaux, lâchez-vous entre deux souffles.

- Des corbeaux zombies, ce sera quoi la prochaine fois ? Grogne Bob qui se trouve au-dessous de vous, près de la fourgonnette. Vous descendez ensuite du véhicule, et après avoir déposé votre lance-flammes, vous partez en direction de Seth en compagnie de Bob.

La petite fille que vous aviez aperçue pleure à chaudes larmes dans les bras d'un homme entre deux âges taillés dans une pierre tellement il est musclé. Les deux autres survivants ont un air de ressemblance avec leurs cheveux bruns en bataille et leur visage fin, il se pourrait que ce soit des frères. Le plus jeune porte une casquette tandis que son frère porte des lunettes. Ils sont tous trois habillés de jeans et d'un gilet noir sur un t-shirt. Le

quatrième est un homme grisonnant, bien plus âgé que les trois autres. Son visage ensanglanté est recouvert de morsures, ce qui a sans doute provoqué sa mort. La petite fille, quant à elle, est âgée d'une dizaine d'année environ. Sa chevelure d'un roux flamboyant est séparée par deux couettes, laissant ainsi mieux voir son visage angélique doté de beaux yeux gris-vert. Elle porte par-dessus ses chaussettes blanches des sandales. Sa robe rouge à pois blancs est parsemée de petites déchirures, de même que son petit chemisier bordeaux. Pendant que vous êtes en train de les étudier, Bob s'enquit de l'état de santé des Patrouilleurs avant de demander aux étrangers :

- Qui êtes-vous et que faites-vous ici ?

L'homme entre deux âges paraît dans un premier temps pris au dépourvu par la question car il lui faut quelques instants pour répondre :

- Nous faisons partie d'une communauté qui se trouve un peu plus loin au nord. Nous étions en train de rentrer lorsque nous nous sommes faits attaquer par ces... corbeaux zombies ? Peu importe ce que c'est, vous nous avez sauvés la vie et nous vous devons une fière chandelle.

- C'est normal, explique Bob, en ces temps troubles, nous devons nous entraider. Au fait, je m'appelle Bob et je suis le chef de ce convoi.

- Je m'appelle Dorian, se présente votre interlocuteur. Le petit jeune à la casquette est Lex et son frère s'appelle Len. Notre camarade décédé s'appelait Larry.

- Désolé pour votre ami.

- Il connaissait les risques, raconte Dorian d'une petite voix, et il se faisait vieux.

Après un bref silence, Dorian termine les présentations :

- Et voici la petite Eva.

En entendant le prénom de la petite fille, vous baissez le regard sur elle, mais à votre grande surprise, et ce, malgré votre victoire sur les oiseaux, elle ne semble pas rassurée pour autant. Au contraire, elle vous envoie des appels au secours à travers les regards qu'elle vous lance. Mais est-ce vrai ou est-ce juste une impression ? Interloquée, vous reportez votre attention sur la conversation entre Bob et le prénommé Dorian.

- Nous allons vers le nord, déclare Bob. Si vous voulez, vous pouvez faire le voyage avec nous. Ainsi, peut-être que nous pourrions visiter votre communauté.

- Et bien c'est tentant... Si vous permettez, je vais en parler avec les autres.

Tandis que Dorian s'éloigne en compagnie d'Eva pour se concerter avec ses deux acolytes, vous vous mettez à la hauteur de Bob, tout comme Seth, et vous regardez les trois hommes. Finalement, Dorian s'écarte du groupe puis vient vous rejoindre.

- Après en avoir parlé, nous sommes d'accord de faire ce bout de chemin avec vous. Et si tout se passe bien durant le trajet, nous serons d'accord de vous faire visiter notre camp.

- Parfait ! S'écrie Bob avec enthousiasme. Vous monterez dans les Jeeps, il y a assez de place. La petite fille, quant à elle, prendra place dans le car scolaire avec tous les autres enfants.

A ces mots, les frères lancent des regards en direction de Dorian mais celui-ci les chasse d'un geste de la main.

- Ne vous inquiétez pas, les gars, Eva sera entre de bonnes mains, n'est-ce pas, Bob ?

- Tout à fait, acquiesce-t-il. Allez, venez, je vais vous présenter le reste du convoi et vous montrer vos quartiers. Nous allons établir le campement ici. Je demanderai à quelques-uns de mes hommes d'ériger une tombe décente pour votre ami.

- Merci beaucoup, il aurait apprécié le geste.

Pendant qu'ils s'éloignent, Seth, qui était resté tout du long près de vous, vous souffle à l'oreille :

- On peut leur faire confiance ?

- Il le faut bien. Comme m'a expliqué un jour Bob, il y a beaucoup de salauds qui rôdent sur ces terres, mais on ne peut pas se méfier de tout le monde.

- Ce qui ne m'empêchera pas de garder un œil vissé sur eux, commente Seth que vous approuvez d'un hochement de tête.

Finalement, vous emboitez le pas à vos nouveaux compagnons de route et vous regagnez le campement. Rendez-vous au **371**.

### 158

L'homme ne vous quitte pas des yeux, comme s'il cherchait à savoir si vous êtes sincère ou non.

- Je ne sais pas si je peux vous faire confiance, finit-il par dire. Nous sortons d'une attaque durant laquelle nous nous sommes montrés trop peu prudents, ce qui a coûté la vie à bon nombre des nôtres.

Devant de tels arguments, vous ne trouvez rien à redire. Derrière vous, vous sentez Danny s'impatienter.

- Mais non, on vous dit qu'on vient faire du troc, c'est tout ! Franchement, si nous voulions vous attaquer, vous croyez vraiment qu'on s'y prendrait comme ça ?

- Calme-toi, Meyer, il faut les comprendre, nous agirions pareil si nous étions à leur place. Bien, qu'est-ce que nous pouvons faire pour vous montrer que nous ne voulons aucun mal ?

Le garde baisse légèrement son arme et sourit : apparemment, c'est ce qu'il voulait entendre.

- Oui, effectivement, vous pourriez faire quelque chose pour nous.

- Ah oui, et quoi ? L'interroge Diane d'un ton froid.
  - Pas loin d'ici se trouve un Égorgeur qui nous pose problème. Il s'en prend souvent à nos chariots de marchandises et je ne compte plus le nombre de morts qu'il a fait.
  - Et personne de chez vous n'est capable de le vaincre ?
  - Non. Plus personne ne veut sortir, surtout à cause des pillards qui traînent dans le coin.
  - Pff, bande de pleutres, maugrée Diane.
  - Chut, fait Meyer, juste à ses côtés.
  - On va s'en occuper, annoncez-vous.
  - A la bonne heure ! Se réjouit le garde. Suivez le sentier qui monte vers la montagne (il vous désigne une petite colline qui se situe à moins d'un kilomètre). Selon nos dernières informations, il vagabonderait toujours dans les parages.
- Une fois qu'il a fini sa phrase, vous vous approchez du garde, que vous dépassez d'une quinzaine de centimètres, et tout en baissant la tête, vous le toisez durement du regard.
- Mais pas d'entourloupe, hein. On ne rigole pas avec Curtis Johnson, c'est clair ?
- Votre démonstration de supériorité fait mouche : le garde perd de son assurance et son arme tremble légèrement dans sa main.
- Si... si vous me ramenez la tête de ce monstre, vous pourrez rentrer, je vous en donne ma parole.
- Vous restez ainsi pendant encore quelques secondes jusqu'à ce que l'homme détourne le regard. Content de vous, vous souriez avant de sommer vos compagnons de vous suivre. Ensemble, vous prenez le chemin de la colline, sous le regard peu rassuré du garde. Rendez-vous au **254**.

**159**

- Vous deux-là, qu'est-ce que vous faites ici au lieu d'être avec vos frères ? Allez, approchez, plus vite !
  - Ça marche, vous glisse Jennifer à l'oreille, il nous prend pour ses fidèles.
  - Ne parlons pas trop vite, dites-vous à voix basse. Dépose discrètement tes armes et garde seulement le sceptre-faux.
  - Ok.
- Discrètement, vous laissez vos armes sur place, bien cachées de sorte que les Adeptes ne les voient pas, puis vous avancez dans leur direction. Quand vous arrivez sur la grande place, les cultistes vous encerclent, alors que leur chef descend de son estrade. Il se plante devant vous, vous dominant de toute sa hauteur, tenant fermement son affreuse arme dans ses mains.

- Alors, mes très chers frères et sœurs, pourquoi n'êtes-vous pas venus en même temps que les autres à la cérémonie ? Allez, répondez ! S'écrie-t-il en voyant que vous demeurez silencieux.

- Ô Grand Sarnen, intervient l'une des Adeptes, une vieille femme au visage ridé, ces toges ressemblent énormément à celles de Frère Lucas et de Frère Elias.

- Oui, elle a raison, ajoute une autre personne, un homme massif, la face mangée par une barbe épaisse.

- Morts aux infidèles ! Morts aux infidèles ! Chantonnent les membres d'Arfeu.

Sarnen vous toise du regard, un sourire carnassier se dessinant sur son visage de glace.

- Montrons à ces traitres ce que leur réserve le Grand Sarnex !

Sarnen lève son arme par-dessus son épaule, prêt à frapper. Vite, il vous faut agir rapidement ! *Testez votre agilité en ajoutant un au résultat.* Si vous obtenez un résultat égal ou inférieur à votre agilité, rendez-vous au **173**, dans le cas contraire, allez au **272**.

**160**

Vous levez vos deux pistolets mais vous n'avez pas le temps de viser le Chasseur que déjà celui-ci vous plaque violemment au sol. Sous le choc, vous laissez tomber vos armes, et tout en essayant de maintenir hors de portée le visage du zombie, vous appelez à l'aide. Malheureusement, que ce soit Danny, Diane ou les autres survivants, aucun ne peut venir vous aider. Rassemblant toutes vos forces, vous tentez de vous dégager. *Testez votre force.* Si vous réussissez, rendez-vous au **348**, dans le cas contraire, allez au **46**.

**161**

- Qui est ce jeune homme ? Vous demande Bob.

- C'est Kidd. Il faisait partie du groupe de pillards qui nous a attaqués.

- Danny de l'a pas tué ? Ça m'étonne de sa part.

- Oui, c'est vrai, mais Danny sait se montrer magnanime de temps en temps. Ce gamin ne savait pas dans quoi il s'embarquait. Il est jeune, et je pense que Danny a trouvé qu'il méritait une seconde chance.

- Hum, je vois, fait Bob en examinant le jeune homme. Je pense qu'il ferait un excellent Patrouilleur.

- Un Patrouilleur ? Qu'est-ce que c'est que ça ? Vous questionne Kidd.

- Les Patrouilleurs partent en éclaireur et vont dans les villes pour récupérer de la nourriture, des médicaments et toutes sortes de matériels. C'est dangereux, bien évidemment. Alors, ça te convient ?



- Cela veut dire que je serai souvent sur les routes ?
- C'est exact, approuve Bob.
- Bon, dans ce cas, j'accepte. De toute façon, je crois que je n'ai pas le choix, dit-il d'une voix las.
- Tu as parfaitement raison (après un bref instant de silence, vous ajoutez :) Il est à toi, Bob. Amène-le à Seth dès qu'il sera de retour ; pendant ce temps, tu pourras en profiter pour lui expliquer en détail en quoi consiste son rôle.
- Oui, bonne idée.

Après un bref instant de silence, vous ajoutez :

- Dis, Bob, j'ai faim, ça ne te dérange pas si je vais vite manger quelque chose ? J'aimerais aussi me reposer un peu avant l'arrivée de C.J.
- Pas de soucis. De toute façon, je dois régler certaines choses avec Sofia.

Vous rejoignez Charlène qui se confond en remerciements avant de vous tendre une boîte de filet d'agneau que vous avalez presque tout rond (vous regagnez dix *points de vie*). Vous buvez également une gorgée d'eau fraîche (rayez une dose de votre *feuille d'aventure*), si vous n'avez plus, vous perdez 5 *points de vie*. Après un bref somme, Bob vous appelle. Rendez-vous au **115**.

### 162

Tandis que vous filez à pleine vitesse, vous apercevez, non-loin sur votre gauche, parmi les roches qui sillonnent les terres désolées, la haute silhouette d'un Égorgeur. Une silhouette humaine est étendue à ses pieds, mais d'où vous êtes, vous n'arrivez pas à très bien voir. Il pourrait très bien s'agir d'une personne en difficulté. Si vous voulez aller vérifier, rendez-vous au **424**, si vous pensez qu'il vaut mieux continuer votre traque sans vous arrêter, rendez-vous plutôt au **646**.

### 163

Vous dégainez votre fusil à canon scié puis vous faites le tour de la bâtisse jusqu'à ce que vous atteigniez une fenêtre. Celle-ci est légèrement entrouverte et il vous suffit de l'ouvrir entièrement pour vous faufiler à l'intérieur. Vous débouchez directement sur une sorte de salon de dimension moyenne qui est dans un tel désordre que vous avez l'impression de vous retrouver dans une de ces vieilles brocantes que vous aviez visitées par le passé. Les tables sont jonchées de livres, de feuilles, d'ustensiles et de tout un tas de babioles sans trop de valeur d'après vos premières estimations. Votre fouille mentale est interrompue par l'arrivée des propriétaires des lieux : une femme d'une quarantaine d'année au teint livide,

au visage creux et aux yeux cernés. Ses cheveux bruns bouclés sont dans un tel état que vous pensez que la femme ne les a plus lavés depuis un long moment. Un colt glissé à sa ceinture attire immédiatement votre attention. Dans un premier temps, la femme vous examine d'un œil curieux, mais son visage se crispe lorsqu'elle voit le fusil à canon scié que vous tenez dans votre main ; aussitôt, elle recule de quelques pas et bredouille :

- J'ai... j'ai ce que vous m'avez demandé, mais ne me tuez pas, s'il vous plait !

Apparemment, elle vous prend pour quelqu'un d'autre, ce qui peut jouer à votre avantage.

Dès lors, trois options s'offrent à vous :

Si vous voulez prendre ce qu'elle a à vous donner, rendez-vous au **359**.

Si vous voulez l'attaquer sans plus tarder, rendez-vous au **227**.

Si vous voulez la rassurer en lui disant que vous ne vous lui voulez aucun mal, rendez-vous au **125**.

### 164

Les rôles deviennent de plus en plus inaudibles jusqu'à disparaître complètement. Ni vous ni Danny ne dites quelque chose, préférant éviter le sujet, vous contentant tout simplement d'observer les environs en plaçant votre main juste au-dessus des yeux. Le temps passe sans incident, et bientôt vos amis réussissent à déplacer la caravane. A ce moment-là, votre talkie-walkie s'enclenche :

- Ici Bob, C.J. est-ce que tu me reçois ?

- Cinq sur cinq, confirmez-vous. Alors, où en êtes-vous ?

- La caravane a été déplacée ; il ne reste plus que deux ou trois véhicules à bouger et ce sera bon. A mon avis on n'en aura pas pour très long. Je te recontacterai dès que tu pourras descendre.

- Bien compris.

- Sinon, rien à signaler de votre côté ?

- Nous, rien du tout, c'est calme par ici. Il n'y a aucune trace de pillards et les zombies sont trop loin pour être une menace.

- Compris. Terminé.

- Terminé.

- Alors ? S'enquit Danny.

- Ils ont bientôt fini. Il ne reste que plus qu'à déplacer quelques voitures mais d'après Bob, ce n'est qu'une question de temps.

- Bien, parce que...

AAAAAAAAAHHHHHHHHHHH.

- Qu'est-ce que... ?

Soudain, un Coureur surgit dans le dos de Danny, et ce dernier a juste le temps de rabattre son arbalète derrière lui et de ficher un carreau dans l'œil du zombie. Alors qu'il se débarrasse du corps, vous désignez du doigt des silhouettes qui grimpent la colline depuis l'autre versant et vous vous écriez :

- Des Coureurs, attention, tiens-toi prêt !

- Bordel, on ne les a mêmes pas entendus ! Vite, contact Bob !

Vous êtes sur le point d'attraper votre radio mais les premiers zombies font déjà leur apparition, c'est pourquoi vous laissez tomber la radio pour dégainer une arme. Danny est déjà en train d'expédier ses carreaux en direction des Coureurs qui sont pratiquement sur vous. Ils sont trop nombreux pour que vous puissiez les compter, aussi vous devez les combattre comme s'il s'agissait d'un adversaire unique. Vous avez le droit à 2 *tirs de précision* avant d'en découdre au corps à corps.

### COUREURS

Dextérité: 10

Force: 13

Points de vie: 67

Au bout du 3<sup>ème</sup> assaut au corps à corps, ou si par hasard vous remportez ce terrible combat, rendez-vous au **598** après être passé au **333** si vous avez été touché.

## 165

Malgré le danger qui rôde en permanent et la peur qui anime chaque survivant, ceux-ci s'amuse, jouent et rient autour du feu. A votre approche, certains des enfants, qui ont pris l'habitude de rester près du feu, vous adressent un sourire et vous font même un petit salut de la main.

- Salut, Jennifer ! Lance une petite fille aux cheveux blonds, avec sa douce voix, et que vous trouvez très mignonne.

- Salut ma belle, répondez-vous tandis que, gênée, la fillette va se réfugier dans les bras de sa mère.

Même si vous lisez de la peur et de la crainte dans le regard de chaque personne sur laquelle vous posez le regard, votre cœur se réchauffe quand vous les voyez s'amuser. Certains ont sorti de vieux jeux de sociétés auxquels il manque des pièces, d'autres jouent à la balle. Plusieurs femmes tricotent même des pulls avec le peu de laine qu'elles ont à leur disposition en prévision de l'hiver. Un groupe d'homme joue aux dés et vous décidez de vous approcher d'eux. Si le prénommé Kidd fait partie de votre Communauté, rendez-vous au **89**,

sinon, allez au **579**.

**166**

Malheureusement pour Sarnen, ses fidèles insistent pour qu'il vous affronte, vous le soi-disant envoyé de Dieu. Sarnen essaye de raisonner les siens, mais ceux-ci ne veulent rien entendre. Au contraire, ils s'impatientent et commencent à douter de la loyauté de leur grand maître envers Sarnex. S'avouant vaincu, l'homme se tourne vers vous et annonce :

- Bien, si tel est la volonté de Sarnex, je me battrai contre l' élu de Dieu ! Étranger, prépare-toi à mourir !

Vous dégainez une arme, conscient que le combat qui vous attend sera très difficile. Celui-ci débutera directement au corps à corps. Bon courage !

SARNEN, ELU DE SARNEX (avec Faux-lame)

Dextérité: 8                      Force: 4+8                      Points de vie: 35

Sarnen n'est peut-être pas très résistant, mais il maîtrise parfaitement son arme. Aussi, s'il obtient n'importe quel double lorsque vous évaluez sa *force d'attaque*, il vous portera un coup si vicieux que votre *force d'attaque* diminuera de deux points l'assaut suivant. Si vous arrivez à battre le chef des Adeptes, rendez-vous au **29**.

**167**

- Il a déjà mis en danger nos amis et tu peux être sûr qu'il recommencera, je n'ai pas confiance.

- Que vas-tu faire, alors? Vous interroge votre ami.

Au lieu de lui répondre, vous tirez dans la jambe de Len (déduisez une balle ou un carreau du stock de munitions de l'arme utilisée). Dès que le coup atteint sa cible, Len hurle de douleur et se tient la jambe à deux mains.

- Vous... vous aviez promis de me laisser en vie, vous fait-il remarquer entre deux râles.

- Et c'est ce que j'ai fait. Je ne t'ai pas tué, à ce que je sache.

- Salope, vous insulte-t-il avant de grimacer.

Len se lève et retombe aussitôt, il essaye alors d'attraper son arme mais vous shootez dans celle-ci, la mettant hors de portée du bandit.

- Tu n'as que ce que tu mérites, déclarez-vous à Len. Je n'ose pas imaginer le nombre de fois que tu as dû faire subir la même chose à d'autres personnes.

Malgré le bien-fondé de vos dires, vous perdez quand même un *point de chance* pour n'avoir pas tenu parole. Tony s'est contenté de vous observer sans émettre la moindre remarque; il est finalement sur le point de dire quelque chose mais se ravise aussitôt: en effet, les zombies forment bientôt une véritable horde qui ne cesse d'augmenter. Les morts-vivants marchent lentement et ont de la peine à se mouvoir en raison des véhicules qui bloquent en partie la rue, aussi vous avez assez de temps pour quitter la ville et retourner au Scudo sans risquer de vous faire attaquer, puisqu'il semble ne pas y avoir de Coureurs. Mais avant tout, avez-vous trouvé de l'essence durant votre trajet jusqu'en ville? Si oui, rendez-vous au **47**, si vous n'en avez pas mais que vous possédez la compétence de Perception, rendez-vous au **639**, sinon, allez au **327**.

### 168

- Attendez ! Faites-vous en tenant Sony par la manche, je dois encore aller chercher notre amie.

- Ah oui, j'avais oublié. Elle est dans la remise où on stock les pièces détachées (il vous désigne du doigt une sorte de garage). Faites vite, il ne faut pas faire attendre les membres de votre convoi.

- Danny, reste-là, je vais vite la chercher.

- Ok, dit-il en faisant un signe de la main au niveau de la tête. Tu sais où me trouver.

Vous courez vers le garage dans lequel vous trouvez Diane en train d'admirer une voiture rutilante, une Chevrolet trafiquée, tout en faisant la causette avec un jeune mécanicien qui semble être à son goût. En vous voyant, la jeune femme sourit.

- Ah, Curtis, tu tombes bien. Karl m'a donné plein de pièces pour nos véhicules, et il ne m'a rien demandé en échange, c'est gentil, n'est-ce pas ?

Le prénommé Karl arbore un large sourire sans quitter Diane des yeux.

*Si tu savais ce qui lui passe par la tête, ma pauvre, tu ne serais pas aussi souriante.*

Vous chassez de vos pensées cette idée puis vous attrapez Diane par le bras.

- Allez, il faut y aller. Nous avons la nourriture, nous devons nous dépêcher de la rapporter au camp.

Avant de partir, vous lancez tout de même à Karl :

- Merci pour les pièces, c'est gentil de votre part.

- Mais de rien, répond-t-il sans quitter son éternel sourire.

Malgré tout, vous voyez bien qu'il est triste de voir partir Diane, mais qu'à cela tienne, si elle lui plait vraiment, il n'a qu'à venir la retrouver au camp, votre amie lui ayant sûrement dit où il était. Dans l'immédiat, notez les mots « Pièces détachées » sur votre *feuille d'aventure*.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

Vous avez toutes les peines du monde à faire avancer votre mécano car celle-ci ne cesse de s'arrêter pour vous montrer les pièces qu'elle a reçues. Finalement, vous arrivez auprès de Danny et Sony vous ramène auprès de vos véhicules où vous constatez avec satisfaction que vos armes sont toujours là si vous aviez dû les laisser sur place. Après avoir rangé la nourriture et le reste de votre matériel dans la Jeep, vous prenez place sur votre moto et vous partez sans plus tarder en direction de votre campement, laissant le Supermarché loin derrière vous. Rendez-vous au **264**.

### 169

Les balles viennent exploser la serrure et la porte s'ouvre à la volée. De l'autre côté, vous apercevez une petite pièce qui devait certainement servir de bureau au propriétaire de la station-service. Vous effectuez quelques pas à l'intérieur et vous lâchez un cri de surprise quand vous voyez enfin le cadavre pendu au centre de la pièce ! Vous vous en approchez silencieusement mais contrairement à ce que vous pensiez, le cadavre ne s'anime pas. La mort du supposé gérant doit remonter à moins d'une année selon l'état du corps. Un pistolet Beretta, gisant dans une mare de sang séché, est posé sur le sol juste au-dessous de lui. Vous vous en emparez et vous procédez à un examen rapide pour constater qu'il fonctionne toujours et qu'il possède encore 1D6+3 de balles dans le chargeur. De plus, dans l'un des tiroirs, vous dénicher une trousse de soin moyenne (+20 pv et valeur de 8), objet que vous ne pensiez plus jamais retrouver dans ces contrées. Ajoutez toutes ces possessions sur votre *feuille d'aventure* si vous décidez de les prendre avec vous. Dès que c'est fait, vous pourrez soit quitter la station-service (rendez-vous au **25**), soit visiter une autre partie.

323	99	149
		293

### 170

Vous levez Haine bien devant vous avant de tourner la poignée branlante de la porte que vous refermez derrière vous. Le hall d'entrée ne ressemble plus à ce qu'il devait être par le passé tant celui-ci a été saccagé au fil des années. L'armoire qu'il contient a été fracassée, de même que la commode qui a été vidée de tout son contenu, celui-ci ayant disparu depuis longtemps. Quant à l'escalier qui se dresse devant vous, ses marches ont l'air d'être plutôt

en mauvais état, en tout cas, elles ne vous donnent pas envie d'utiliser l'escalier. Vos analyses sont brusquement stoppées par un cri provenant de la cuisine que vous n'aviez pas regardé jusqu'à là. Lorsque le cri, qui ressemble plus à un râle d'agoni, se réitère, vous reconnaissez celui d'un rôdeur. Si vous voulez en avoir le cœur net, rendez-vous au **304**, si vous préférez d'abord monter l'escalier, allez au **32**. Si aucun des deux choix vous intéresse, il ne vous reste plus qu'à quitter la maison et vous rendre au **16**.

### 171

Comme vous ne pouvez pas aider les Patrouilleurs car votre présence les gênerait plus qu'autre chose, vous décidez d'aller fouiner du côté des véhicules abandonnés. Vous essayez de les compter mais il y en a tellement que vous finissez par perdre le compte. Certains véhicules sont encore occupés par des squelettes, tout ce qui reste de leurs anciens propriétaires. Votre cœur se resserre à la vue de tous ces morts tandis qu'un sentiment de désespoir s'empare de vous. Cependant, les voix chaleureuses de vos amis derrière vous finissent par chasser vos doutes et vos craintes et vous continuez votre fouille. Le coffre d'un break, autrefois rouge, est encore en bon état mais celui-ci est solidement verrouillé. Si vous possédez la compétence Crochetage, rendez-vous au **441**, sinon allez au **561**.

### 172

Au bout de quelques minutes, qui vous ont semblé duré des heures, l'homme abaisse son arme et demande à ses hommes d'en faire autant.

- Bon, vous m'avez l'air sincère, vous pouvez entrer. Mais par mesure de sécurité, vous laisserez vos armes ici. Ne vous inquiétez pas, ajoute-t-il rapidement avant que vous ne protestiez, mes hommes surveilleront vos véhicules, vos armes ne risquent rien, vous avez ma parole d'honneur.

- D'accord.

Vous faites signe à vos amis de déposer leurs armes dans la jeep et d'y prendre tout le matériel qui s'y trouve en prévision de troc, puis vous suivez l'homme à la casquette. Les deux soldats en faction dans les tours ouvrent le grillage et vous pénétrez à l'intérieur d'un vaste parking rempli de véhicules, dont certains sont encore en état de fonctionner. Diane ne cesse de regarder autour d'elle, émerveillée par tant de voitures si bien entretenues. Votre guide, qui vous dit s'appeler Sony, le remarque et s'adresse à votre amie :

- Je vois que vous n'êtes plus habituée à voir autant de voitures en si bon état, pas vrai ?

- C'est peu de le dire ! S'exclame-t-elle sans cesser de mâcher son chewing-gum. C'est incroyable !

- C'est aussi pour nos voitures que les pillards nous attaquent régulièrement, heureusement que nous avons pu les repousser à chaque fois, mais j'ignore si nous pourrions résister encore longtemps à leurs attaques.

Durant le trajet, Sony vous narre leur guerre contre le gang à Matamore, des nombreux morts qu'il y a eus, ainsi que les dégâts. De votre côté, vous évitez de trop parler du convoi car vous ne leur faites pas assez confiance, ils se pourraient qu'ils soient en réalité mal attentionnés et qu'ils veuillent prendre possession de vos biens. Finalement, vous arrivez en vue de l'entrée du supermarché, également gardée par deux hommes en armes. Quand ils voient votre guide, ils s'écartent pour vous laisser passer. La porte, autrefois automatique, reste désormais ouverte mais Sony vous explique qu'ils ont créé une énorme plaque de métal qu'ils fixent contre l'ouverture durant la nuit ou en cas d'attaque. L'intérieur du Supermarché est immense, mais vous constatez avec désarroi que la majorité des étalages sont vides. Voyant votre mine, Sony vous rassure :

- Ne vous inquiétez pas, nous avons tout regroupé à l'arrière.

- Ça me rassure, avouez-vous. J'avais peur d'avoir fait tout ce chemin pour rien.

- Mais avant de procéder aux échanges, je veux d'abord vous faire rencontrer notre chef.

Même si vous préférez en finir aussi vite que possible, vous n'êtes pas trop en mesure de refuser, aussi vous suivez Sony qui vous guide à travers le dédale du Supermarché jusqu'à ce que vous entriez dans un bureau. Rendez-vous au **60**.

### 173

Vous levez rapidement votre sceptre-faux et vous l'abattez aussi vite que possible sur Sarnen. Pris au dépourvu, le chef des Cultistes ne peut rien faire pour éviter la lame qui vient lacérer ses chairs. Incrédule, Sarnen contemple le sang s'écouler d'une longue plaie sur son abdomen allant jusqu'en haut du torse. Il tente tant bien que mal à endiguer le flot de sang, mais la douleur le propulse à terre, tout ça sous les yeux ébahis de ses fidèles. Quand le corps de l'homme touche le sol, il est déjà mort. Le calme s'abat aussitôt sur la Communauté, ses habitants encore sous le choc de la mort de leur charismatique leader. Vous posez un pied sur le cadavre puis vous attirez l'attention des gens qui vous entourent. Profitant de leur naïveté et de leur croyance exacerbée pour Sarnen et leur divinité Sarnex, vous prenez la parole d'un ton solennel :

- Je suis l'envoyé de Dieu. Il m'a envoyé pour punir Sarnen qui prêchait de mauvaises paroles.

A ces mots, quelques murmures fusent parmi les Adeptes, mais ne sachant pas quoi faire d'autre, ils restent silencieux, attendant la suite de votre monologue :



- Dieu m'a dit que le monde d'avant pourrait revenir. Un remède a été créé. Nous pourrions bientôt soigner ces créatures qui étaient jadis des humains. Un monde meilleur nous attend, mes frères ! Mais surtout, cessez de chasser les humains pour vous en nourrir, cela n'est pas la solution.

- Mais c'est ce que Sarnen nous a enseignés, déclare le colosse à l'épaisse barbe.

- Et il avait tort, répliquez-vous aussitôt. Voilà pourquoi Dieu m'a envoyé le tuer. Il veut que la vie reprenne son cours. Retournez à vos occupations, prenez soins de vos enfants et de votre famille respective. Dès que j'aurai le remède, je reviendrai vous voir, et ensemble, nous reconstruirons à nouveau le monde d'avant !

- Oui, l'envoyé de Dieu à raison ! S'écrie la vieille femme. Mes frères et mes sœurs, ayons confiance en cet homme et faisons ce qu'il nous dit de faire en attendant qu'il revienne avec le remède miracle!

- Hourra ! S'écrient les Adeptes dans un concerto de voix.

Finalement, un à un, les Cultistes se dispersent et rentrent chez eux, délaissant complètement le corps de leur ancien chef.

- Beau discours, commente Jennifer. Tellement beau que j'y aurais presque cru.

- Ne rigole pas, Jen, ce n'est pas drôle. Ces gens ont été endoctrinés par Sarnen et ne font plus la différence entre notre monde et celui, fictif, créé par ce fou de Sarnen. C'est malheureux de voir comme certaines personnes sont prêtes à croquer n'importe qui et n'importe quoi quand le monde va mal.

- On appelle ces gens des humains, C.J. (comme vous ne prenez pas la peine de lui répondre, elle enchaîne :) Et tu vas vraiment tenir parole ?

- Comment ça ?

- Tu vas vraiment revenir ici leur distribuer le remède ? On n'est même pas sûrs qu'il en existe un !

- Je sais, Jennifer, soupirez-vous. Mais je n'avais pas le choix, j'étais obligé de mentir si je voulais que ça marche. Mais oui, je pense revenir ici, en tout cas pour m'assurer qu'ils ne kidnappent plus d'humains pour les manger.

- Je te reconnais bien là. Bien, je crois que nous n'avons plus rien à faire ici. Tu as tenu ta promesse en tuant Sarnen. Ces pauvres malheureux sont vengés.

- Oui (après un bref silence, vous concluez :) Allez, débarrassons-nous de ces maudites toges, reprenons nos armes et tirons-nous d'ici.

Jennifer acquiesce puis se dirige vers la maison aux briques rouges. Avant de lui emboîter le pas, vous pouvez, si vous le désirez, prendre la Lame-faux de Sarnen. Cette arme gigantesque, d'une valeur indéterminée (qui voudrait entrer en possession d'une telle arme ?) inflige 8 points de dégâts puis 4 après dix coups portés. Par contre, à cause de sa

grande taille et de sa maniabilité, vous devrez déduire votre *dextérité* d'un point chaque fois que vous déciderez de l'utiliser pendant un combat ; de plus vous devrez vous débarrasser de toutes vos armes de corps à corps, que ce soit de catégorie 1 ou 2. Et tant que vous garderez la Faux-lame, vous ne pourrez plus transporter d'autres armes de corps à corps. Réfléchissez bien à ce que vous allez faire puis modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Une fois que ce sera fait et que vous aurez récupéré le reste de vos armes, vous quitterez le camp pour regagner votre Jeep. Une fois installé derrière le volant, vous enclenchez le moteur et vous démarrez à toute vitesse. Prochaine destination : le bunker de John Doe. Rendez-vous au **574**.

### 174

- On continue, décidez-vous. On ne sait pas ce qu'on va trouver et on aura déjà fort à faire en ville, alors inutile de prendre des risques.

- Je suis d'accord avec toi, dit Seth. Comme quoi, toi et moi ne sommes pas aussi différents qu'on veut bien le penser.

*Bien sûr que nous sommes différents : à la différence de toi, je me soucie des gens qui m'entourent, et pas uniquement de ma petite personne.*

Vous soupirez avant de regarder à nouveau le paysage toujours aussi vide et morne. Après plusieurs longues minutes durant lesquelles rien ne vient troubler votre voyage, si ce n'est une horde de Coureurs vite distancée, vous finissez par arriver, une nouvelle fois, en vue de la ville. Rendez-vous au **2**.

### 175

Pendant tout le trajet du retour, vous vous êtes assoupie sur votre siège, trop heureuse d'être vivante après tous les dangers que vous avez rencontrés. À côté de vous, les autres survivants parlent à voix basses, revenant certainement sur les derniers événements. Malheureusement, vous êtes tellement fatiguée que vous n'avez pas la force de participer à leur conversation. Derreck, lui, reste concentré sur la route mais semble lui aussi sous l'effet de la fatigue car il conduit moins vite qu'à l'accoutumée. Quelques minutes plus tard, le chef des Patrouilleurs annonce sobrement:

- Nous sommes arrivés au campement.

Cette phrase vous fait complètement sortir de votre somnolence et vous vous relevez directement de votre siège, prête à descendre dès que Seth s'arrêtera, ce qu'il fait une poignée de secondes plus tard. En voyant arriver votre véhicule, Bob, qui se tenait près de son Buggy, esquisse un large sourire et vient à votre rencontre.

- Jennifer, je suis heureux de te revoir en vie !
- Merci, c'est gentil, mais il s'en est fallu de peu.
- Ah bon ? Pourquoi ?
- Parce qu'on s'est fait attaquer par des Coureurs, intervient Seth qui passe à côté de vous en compagnie du reste des survivants (après quelques pas, Seth s'arrête et lève le doigt, comme s'il avait oublié quelque chose, avant d'ajouter :) Au fait, la route est barrée par un immense carambolage, impossible de passer par-là.
- Merde, fait Spence, ça ne nous arrange pas.
- J'espère que C.J. aura de meilleures nouvelles.

En entendant son nom, vous regardez autour de vous à la recherche de votre ami mais vous ne le voyez nulle part. Devant votre étonnement, Bob explique :

- Il n'est pas encore rentré, mais je pense qu'il ne va plus tarder. Ne t'inquiète pas, s'il y a bien une personne à qui il n'arrivera rien, c'est bien Curtis.
- Oui, je sais, soupirez-vous.

Bob pose une main conciliante sur votre épaule et la serre légèrement, comme un père le ferait avec sa fille. D'une voix douce, il vous demande :

- Alors, même si la route est bloquée, est-ce que tu nous ramènes quelques choses ?

Si une femme du nom de Syl vous accompagne, rendez-vous au **339**, si cette personne n'est pas avec vous, allez au **259**.

## 176

Par mesure de sécurité, vous dégainez une arme et vous avancez accroupi en direction des rochers à mesure que les voix deviennent de plus en plus audibles. Vous reconnaissez les voix de deux hommes et d'une femme. Vous vous adossez contre l'un des rochers puis vous jetez un rapide coup d'œil en direction des voix. Comme vous l'aviez deviné, il y a là deux hommes et une femme mais au vu de la manière dont ils sont habillés ils ne peuvent s'agir que de pillards, ceux-ci même qui écument cette région. Ils sont en train de surveiller ce qui ressemble à un frigo, ce qui a le don de vous interpeler. Soudain, la femme prend la parole :

- Vivement que Matamore nous envoie une équipe pour venir récupérer ce foutu frigo. Je n'aime pas rester ici, les zombies pourraient nous tomber dessus à tout moment.
- Et il va bientôt faire nuit, ajoute l'un des hommes, un grand baraqué aux cheveux noirs et longs.
- Cessez de geindre, vous deux, s'énerve le second homme, plus trapu que son congénère et aussi plus fin, mais doté d'une voix forte. On nous a ordonné de garder ce frigo et c'est ce que nous ferons.

- Tout ça pour quelques bouteilles d'eau, est-ce que ça vaut la peine de prendre autant de risques ? Demande la femme rousse.

Des bouteilles d'eau. Si ce que dit la femme est vrai, vous devez à tout prix mettre la main sur ces bouteilles, mais comment ? Si vous avez une grenade et que vous voulez en faire usage, rendez-vous au **562** si vous possédez la compétence Tireur d'élite ou au **420** si vous ne la possédez pas. Si vous préférez surgir de votre cachette et prendre les bandits par surprise (mais uniquement si vous possédez une arme à feu avec laquelle vous pouvez tirer à trois reprises) rendez-vous au **64**, mais si vous souhaitez plutôt compter sur votre charisme, vous pouvez tenter de parlementer avec les bandits, rendez-vous alors, allez au **390**. Mais bien entendu, vous pouvez aussi très bien faire demi et reprendre votre chemin sans vous soucier des bandits et de leur butin, dans ce dernier cas, rendez-vous au **584**.

**177**

L'Enragé prend finalement le dessus sur vous et aussi vif que rapide, il vous frappe violemment aux côtes puis à la tête. Derechef, des points blancs commencent à se dessiner devant vos yeux, alors que vos jambes finissent par céder. Vous vous écroulez sur le sol, et parmi le voile qui s'est emparée de vous, vous distinguez l'Enragé et ses hommes conduire vos deux amis dans leur Buggy, vous laissant pour morte. Vous savez que vos deux amis, surtout Diane, vont subir les pires sévices aux mains des hommes de Matamore, et tout ceci à cause de vous et de votre arrogance. Votre seule consolation est votre mort imminente. Rongée par la culpabilité et par la souffrance, vous rendez votre dernier soupir. Votre aventure s'achève ici.

**178**

Vous sortez une bouteille d'eau de votre poche et vous aidez l'homme à boire (rayez une dose). L'eau semble avoir redonné des couleurs – provisoirement – au blessé et celui-ci hoche légèrement la tête pour vous remercier.

- M... merci étranger. Rare sont les personnes bienveillantes.

L'homme grimace : apparemment, il n'en a plus pour très longtemps, aussi vous vous dépêchez de l'interroger :

- Que s'est-il passé ? Qui vous a fait ça ?

- Le... le Sniper... Il... il m'a tiré dessus.

- Le Sniper ? Quel Sniper ?

- Dans... dans la tour.

- Comment ça ?

Malheureusement, la dernière phrase de l'homme lui a enlevé toutes ces dernières forces et il meurt dans vos bras. Vous lui fermez les paupières avant de le reposer sur le sol.

*Alors comme ça il y a un Sniper dans la tour. Ce salaud prend pour cible tous les survivants qu'il croise. Gare à lui si je parviens à lui mettre la main dessus.*

A tout hasard, vous faites les poches du pauvre homme dans lesquelles vous dénicher un poignard (valeur : 3) ainsi qu'une pilule médicale (valeur : 2). Notez sur votre *feuille d'aventure* ce que vous désirez prendre avec vous. Ne trouvant rien d'autre à l'étage, vous redescendez au rez-de-chaussée. Là, vous pouvez soit inspecter l'armoire (rendez-vous au **240**) soit quitter la maison (rendez-vous au **16**).

### 179

Si vous avez sur vos des rations, des pilules médicales ou autres trousse de soins, vous les déposez sur la berge afin d'éviter qu'ils soient mouillés durant votre traversée. Vous n'êtes pas obligée de les effacer de votre *feuille d'aventure*, rappelez-vous seulement que vous ne les avez pas sur vous jusqu'à votre retour sur la terre ferme. Une fois que vous avez vidé vos poches, vous entrez dans l'eau qui vous arrive désormais jusqu'à la taille. L'eau est froide et vous frémissez durant tout le trajet. Vous donneriez n'importe quoi pour y piquer une tête mais à n'en pas douter que cette eau doit être hautement contaminée. Heureusement, rien ne vient vous attaquer durant votre traversée et c'est sans dommage que vous arrivez auprès du voilier. Une partie de sa coque étant immergée, il ne vous est pas difficile de vous hisser à bord sans vous aider d'une échelle. Vous prenez pied sur le voilier que vous inspectez rapidement. Comme la plupart des véhicules que vous avez croisés jusqu'à maintenant, ce bateau est en piteux état, rongé par la rouille. Le plancher craque sous vos pas, ce qui vous fait prendre conscience qu'il vaut mieux ne pas trop trainer. Après une bref fouille infructueuse, vous portez vos pas jusqu'à l'escalier qui descend dans les profondeurs du voilier. N'ayant pas fait trempette pour rien, vous descendez les quelques marches en silence, arme braquée devant vous. Une odeur abominable se dégage des lieux, mais alors que vous êtes à deux doigts de vomir, vous réussissez à prendre sur vous et à éviter de rendre votre petit déjeuner. Nauséuse, vous attendez que vos yeux s'habituent à l'obscurité avant de faire un pas de plus. Heureusement, les derniers rayons de soleil viennent éclairer l'intérieur du voilier. De l'eau vous arrive jusqu'aux genoux, ce qui vous entrave dans vos déplacements. Vous vous tenez au centre d'un petit salon composé d'une table en bois soudé au sol encadré par deux bancs également en bois. Le tout est entièrement pourri et pour rien au monde vous voudriez toucher quoi que ce soit. Juste à côté se tient une cuisinière qui a vu des jours meilleurs. En plus de la rouille, vous apercevez

d'autres tâches plus suspectes. Des ustensiles de cuisine et des casseroles flottent dans toute la pièce, au milieu de pagaies et de bouées de sauvetage usagées. S'il y avait des objets de valeur, ceux-ci ont été pillés depuis longtemps. Au fond du salon, vous distinguez deux portes, l'une à côté de l'autre. Au choix, vous pouvez ouvrir la porte de gauche qui est légèrement entrouverte (rendez-vous au **313**) ou la porte de droite (rendez-vous au **559**), mais vous pouvez aussi fouiller le salon dans lequel vous vous tenez (rendez-vous au **427**). Mais si vous n'êtes pas certaines de vouloir en savoir un peu plus sur ce voilier, vous pouvez remonter à l'air libre et retrouver la terre ferme, rendez-vous alors au **395**.

**180**

**Prenez la feuille d'aventure de C.J. et inscrivez-y ses possessions.**

Vous avez vraiment dû vous montrer convaincant pour que Jennifer veuille bien retourner en ville, mais devant vos arguments elle a dû s'avouer vaincu.

- J'irai avec Danny. En cas de grabuge, je pense que ma présence sera suffisante pour calmer les ardeurs.

- Cool, on aura de nouveau la chance d'avoir Jennifer à nos côtés, ricane Skull dont l'envie de rire cesse aussitôt en voyant le regard noir que vous lui jetez.

- Je pars avec C.J. et Meyer, avertit Diane. S'il y a effectivement moyen de marchander, peut-être que je pourrai trouver du matériel pour consolider et réparer les véhicules. Danny et moi prendrons une des Jeeps, comme ça, nous pourrons y stocker tout ce qu'on aura obtenu. D'accord ?

- Très bien, convient Bob, on fait comme ça. Par contre, il faudrait partir dès maintenant si nous voulons avoir une chance de sauver les blessés.

- Ok, faites-vous, je partirai dès que j'aurai trouvé suffisamment de matériel pour procéder aux éventuels échanges. Ne t'inquiète pas, je ne prendrai que le stricte minimum. Mon charisme légendaire et le bagou de Meyer devraient faire le reste, pas vrai Danny ?

- Exact, répond l'apostrophé en esquissant un de ses rares sourires.

- Alors hâtez-vous, et comme d'habitude, faites attention à vous, conclue Bob.

- T'inquiète pas, papy, s'exclame Seth. Le jour où un de ces zombies puants me tuera n'est pas arrivé.

Vous souriez en entendant Jennifer murmurer juste à côté de vous.

- Dommage...

Après avoir pris votre amie dans vos bras, vous prenez congé d'elle et des autres survivants puis vous partez rejoindre Skull. Celui-ci vous montre la carte et vous indique l'endroit où il a aperçu le supermarché. Vous pensez pouvoir y arriver en trois quart d'heures au grand

maximum, sauf si vous rencontrez des problèmes en cours de route. Après l'avoir remercié, vous partez en quête d'objets. Vous pouvez bien entendu prendre les objets que vous aviez stockés dans le car scolaire, ainsi que ceux de Jennifer si celle-ci en avait laissés. En parcourant le camp et en fouillant les voitures, vous mettez la main sur une batte de baseball (valeur 6), une pilule médicale (valeur 2) que Doc Andrew a bien voulu vous léguer après maintes supplications, un poignard (valeur 3) et un rasoir droit (valeur 2), ce qui vous semble largement insuffisant. Il ne reste plus qu'à espérer que vous trouverez des objets en chemin. Il n'y a pas besoin d'ajouter toutes ces acquisitions sur votre *feuille d'aventure* car celles-ci seront stockées dans la Jeep conduite par Danny. Pendant que ce dernier, en compagnie de votre mécanicienne, grimpent dans le véhicule, vous enfourchez votre moto et vous prenez la tête. Le moteur vrombissant, vous quittez le campement et vous vous engagez sur la route en priant pour que les négociations se passent bien. Rendez-vous au **336**.

### 181

Lorsque vous arrivez la première à 25 ou plus, vous levez les bras en criant "victoire". De son côté, Luther vous félicite pour votre adresse à lancer le dé et à provoquer à votre chance.

- Bravo, Jennifer. Tu devrais venir jouer plus souvent, avec ta chance, tu gagnerais souvent.
- Les jeux de hasard n'ont jamais été mon truc.
- Et c'est bien dommage, rigole Luther. Bon, je te dois quelque chose, n'est-ce pas?

Luther retire sa vitesse en cuir et vous remarquez qu'il porte au-dessous une sorte de gilet de protection aux couleurs de l'armée. Vous êtes surprise quand il commence également à l'ôter avant de vous la tendre.

- C'est un gilet tactique qu'un ami militaire m'avait donné il y a pas mal de temps. Il a vu des jours meilleurs mais il est encore en très bon état.

Il s'agit là d'un objet d'une inestimable valeur; de ce fait, vous vous sentez mal de lui avoir pris.

- Je... je ne sais pas si peux accepter. On te l'a donné et...
- Bah, ne t'inquiète pas, vous coupe Luther. Je l'ai parié et je l'ai perdu. Et comme tu vas souvent sur le terrain, ce gilet te sera plus utile à toi qu'à moi.

Devant ses arguments, vous ne trouvez rien à redire, aussi vous vous contentez de le remercier. Notez sur votre *feuille d'aventure* le gilet tactique dont la valeur est de 10. Ce gilet peut encore encaisser 8 coups avant d'être détruit, chaque coup diminuera de 4 les dégâts infligés par un ennemi. Après leur avoir souhaité une bonne nuit, vous prenez congé

de Luther et des autres survivants. Retournez au **445** et choisissez-y une nouvelle destination.

### 182

Au dernier moment, vous braquez le volant violemment sur la droite et la voiture part en embardée. La Jeep effectue quelques tonneaux avant de s'arrêter brutalement sur le rebord de la route, couché sur le flanc. Le choc est terrible et vous perdez conscience pendant quelques secondes. Vous perdez 1D6+8 de *points de vie* et un *point de dextérité* que vous récupérerez dès que vous pourrez vous soigner à l'aide d'une trousse quelconque. Si vous êtes toujours en vie, vous revenez à subitement à vous. Seth git à côté de vous; et si dans un premier temps vous craignez le pire, vous poussez un soupir de soulagement quand vous le voyez bouger, de même si une troisième personne vous accompagne. Si un chien est avec vous, celui-ci a perdu 8 *points de vie*. Tandis que vous vous relevez, grimaçant de douleur, la Jeep des bandits fait demi-tour, ceux-ci poussant des hurlements de joie. Alors que vous êtes sur le point de braquer votre arme dans leur direction, Seth, qui s'est également relevé, vous arrête d'un geste brusque :

- Non, C.J., ça ne sert à rien. Ils sont armés, et morts nous serons inutiles pour Sofia.

Seth a raison; si vous mourez, dieu sait ce qu'il arrivera à Sofia. Résigné, vous abaissez votre arme alors que les bandits arrivent à votre hauteur. Si un prénommé Kidd est avec vous, rendez-vous au **460**, sinon, allez au **524**.

### 183

Du haut de votre perchoir, vous avez une bel vue d'ensemble sur ce qui se passe actuellement. Derreck et les membres survivants des Patrouilleurs se sont regroupés et repoussent les vagues d'ennemis, mais même si pour le moment ils paraissent tenir le coup, vous savez pertinemment qu'ils vont finir par se fatiguer et, de ce fait, par baisser leur garde. Vous êtes étonnée de ne pas voir Seth et vous le cherchez des yeux ; tout à coup, vous apercevez votre Scudo filer à toute vitesse dans votre direction, écrasant les zombies qui se dressent sur sa route. Certains Coureurs tambourinent contre l'auto, parvenant même à briser l'une des fenêtres, mais sont immédiatement accueillis par des rafales de chevrotines provenant probablement d'un fusil à pompe. Alors qu'il n'est plus qu'à quelques mètres du mobile home sur lequel vous vous tenez, le Scudo tourne brusquement afin que l'arrière se colle contre le camping-car. Là, Seth émerge du toit ouvrant et vous interpelle :

- Vite, Jennifer, saute !



Le chef des Patrouilleurs, dont vous ignorez totalement comment il s'est pris pour rejoindre la Scudo malgré la horde de zombies, a à peine achevé sa phrase qu'il ouvre la porte latérale pour permettre à Derreck et aux autres de se ruer à l'intérieur, couvert par les coups de feu de Seth. De votre côté, vous sautez sur le toit du Scudo et vous passez par le toit ouvrant. Une fois assise sur l'un des sièges, rapidement suivie par les Patrouilleurs, vous poussez un long soupir de soulagement. Quant à Derreck, celui-ci tire encore à trois reprises avant de vous rejoindre. Dès qu'il est en sécurité, Seth fait demi-tour et quitte sans plus tarder la zone de carambolage, laissant les Coureurs derrière vous ; ceux-ci essayent tant bien que mal de vous suivre mais finissent pas abandonner la poursuite. Vous l'avez échappé bel ! Rendez-vous au **175**.

### 184

S'il ne vous a pas tué, c'est peut-être pour mieux endormir vos soupçons. Vous avez vécu trop de choses pour baisser votre garde, aussi lorsque l'homme s'avance et n'est plus qu'à quelques centimètres du lit dans lequel vous êtes, vous jaillissez aussi vite que vous le pouvez ; malheureusement, une douleur atroce vous vrille les côtes et vous arrête net dans votre élan. L'homme vous repousse brutalement sur le lit. Vous perdez un *point de chance*. Enervé, celui-ci vous lance :

- Je peux savoir ce que vous faites ? C'est comme ça que vous remerciez les gens qui vous sauvent la vie ?

Tordu par la douleur, vous n'arrivez pas à lui répondre, ce n'est que plus tard que vous lui expliquez :

- Je... je suis désolé. J'ai tellement croisé de personnes qui se faisaient passer pour des gentilles alors qu'ils ont tenté ensuite de me tuer que je suis devenu très méfiant.

Vos paroles semblent atténuer l'hostilité de votre hôte car ses traits s'adoucissent.

- Je peux comprendre, je suis pareil.

- Ah oui ? Vous étonnez-vous. Pourtant vous n'avez pas hésité à me ramener ici alors que vous ne savez rien de moi. J'aurais pu être très bien un de ces pillards.

- Non, ça m'étonnerait, dit-il en souriant.

- Et pourquoi donc ?

- Car je sais qui vous êtes. Vous êtes Curtis Johnson alias C.J. et vous faisiez partie de l'U.G.E. en tant que Sergent-instructeur. Je sais ce qui s'est passé sur l'Île maudite.

Interloqué quant à cette révélation, vous fronchez les sourcils. Comment dans ces terres désolées une personne pourrait vous connaître ?

- Co... comment savez-vous tout ça mais surtout, qui êtes-vous ?

- Je m'appelle Mikhaïl D'Alessio et à l'époque, j'étais à votre recherche.

Après cette révélation surprenante, rendez-vous au **466**.

**185**

Il vous faut 4 balles de 9mm, 3 balles de .22 long rifle ou une balle de calibre 12 pour faire sauter la serrure. Si vous voulez dépenser ces munitions, rendez-vous au **169**, si vous vous ravisez, vous pouvez soit quitter la station-service (rendez-vous au **25**) soit vous rendre dans un autre lieu que vous n'avez pas encore visité en vous référant au plan ci-dessous.

<b>323</b>	<b>99</b>	<b>149</b>
		<b>293</b>

**186**

- Je vois que tu n'es pas revenu seul, dit votre ami en apercevant enfin le chien qui se déplace à vos côtés.

- Oui, je l'ai trouvé dans la casse. Il s'appelle Rufus d'après ce qui est marqué sur son collier (en entendant son nom, le chien commence à japper, tel un chiot, en tournant autour de vous tout en battant de la queue). Il devait appartenir à l'aventurier qui s'est fait tuer par l'Égorgeur, expliquez-vous.

- Un chien ? Qu'est-ce que tu veux qu'on fasse d'un chien ?

Soudain, Rufus s'arrête net de japper ; il se tourne ensuite vers Seth et commence à aboyer.

- On dirait qu'il ne t'apprécie pas trop, lui faites-vous remarquer en souriant.

- Bah, fais comme tu veux, emmène-le, si tu veux, mais qu'il ne nous attires pas des ennuis.

- T'inquiète, il saura se rendre utile, pas vrai Rufus ?

Celui-ci aboie en guise de réponse et vous lui caressez la tête. Puis, vous rappelant de quelque chose, vous interpellez le chef des Patrouilleurs :

- Au fait, Seth, j'ai trouvé des tôles et des plaques en métal, expliquez-vous en les montrant à votre ami. Avec ça, notre Jeep sera une vraie forteresse, mais il faudrait d'abord trouver une visseuse et des vis.

A ces mots, le visage de Seth s'illumine.

- Qu'est-ce qu'il y a ? Demandez-vous.

- Ça tombe bien. Dans le garage, j'ai trouvé une boîte de vis ainsi qu'une visseuse munie de sa batterie... et en état de marche, en plus !

- Quelle chance !

Pendant les minutes qui suivent, vous installez les tôles et les plaques tout autour de la Jeep. De plus, vous dénicher même quelques fils barbelés que vous fixez à l'avant. Une fois terminé, le résultat est plus que bluffant : votre Jeep ressemble à un véritable véhicule blindé ! Si ce n'est pas déjà fait, inscrivez-le mot « Pièces détachées » dans un coin de votre *feuille d'aventure*. Satisfaits, vous prenez tous deux places à l'avant de la Jeep modifiée. Seth démarre et vous reprenez la route. Rendez-vous au **276**.

### 187

Tout à coup, vous sentez une étrange sensation vous envahir qui, dans un premier temps, vous paralyse. Vos jambes ne vous soutenant plus, vous vous écroulez sur le sol. Au début, cette sensation est douloureuse puis, peu à peu, elle devient plus agréable. Bizarrement, vous vous remettez debout non sans trop de mal, mais votre vision s'en retrouve troublée, de même, vous avez de la peine à recouvrir toutes vos pensées. Votre esprit quitte gentiment votre corps et vous sentez votre âme partir pour un monde meilleur, tandis que vous, vous restez ici, dans une sorte d'état second. Vous effectuez quelques pas, et même si ces derniers ne sont pas très sûrs, vous savez que vous n'allez pas tomber. Soudain, une faim que vous n'aviez jamais ressentie auparavant vous tenaille le ventre. Une faim avide de chair humaine et de sang. Votre nouvel odorat, plus développé qu'à l'accoutumé, renifle de doux mets. Ce ne sont pas les mêmes doux mets que vous connaissiez lors de votre ancienne vie, non, d'autres mets, bien plus succulents à présent. Désormais, une nouvelle vie s'offre à vous, une vie de prédateur. Il est temps pour vous de rejoindre vos semblables.

### 188

*Tu n'as pas de grenade, C.J., mais tu peux réussir à les passer. Tu as pu affronter dix dangereux trafiquants de drogue et en sortir vivants, ce ne sont pas de vulgaires zombies qui vont te poser problème.*

Prenant votre courage à deux mains, vous sortez de votre cachette et vous vous dirigez vers le cinéma. Lorsque vous approchez des premières voitures, les Rôdeurs, vous ayant entendu, se tournent et s'avancent dans votre direction. Grâce à votre rapidité qui vous avantage, vous pourrez peut-être vous faufiler sans vous faire toucher. De plus, si vous parvenez à vous mettre sur le toit de la voiture la plus proche de vous, vous pensez pouvoir vous déplacer de toit en toit. Testez votre *agilité*. Si vous réussissez, rendez-vous au **570**,

dans le cas contraire, allez au **480**.

**189**

Le nombre de zombies et l'espace réduit de la grange représentant un trop grand danger pour que vous preniez le risque de descendre, vous décidez de quitter les lieux. En effet, vous aurez sûrement l'occasion de trouver de l'essence dans les nombreuses voitures abandonnées des terres désolées ou auprès de marchands, aussi vous retournez auprès de vos deux amis qui vous attendent près du Scudo. En vous voyant arriver les mains vides, Anna demande:

- Et l'essence?

- Laisse tomber. C'est rempli de zombies, là-dedans. J'ai bien vu un bidon d'essence, mais comme je ne pouvais pas savoir s'il était plein ou non, je ne voulais pas prendre de risques pour rien.

A ces mots, vos deux amis semblent déçus mais comprennent que vous n'avez pas trop eu le choix.

- Mais ne vous inquiétez pas, les rassurez-vous, on trouvera sûrement de l'essence, ce ne sont pas les véhicules abandonnés qui manquent, ici.

- Tu as peut-être raison, avoue Tony. On verra bien. Dans l'immédiat, tirons-nous d'ici. Il ne faut pas que Len prenne trop d'avance.

Vous retournez tous trois dans la voiture, et tandis que vous vous installez à l'arrière, vos deux camarades s'installent à l'avant, comme de coutume. Rendez-vous au **287** pour poursuivre votre route.

**190**

Grâce à votre grande maîtrise des armes à feu accumulée depuis des années, vous parvenez à éliminer les trois bandits en trois tirs. Tous trois meurent sur le coup, ce qui vous fait gagner un *point de chance*. Maintenant que les trois bandits sont morts, vous pouvez fouiller soit le frigo (rendez-vous au **596**) soit les corps (rendez-vous au **498**).

**191**

- C'est comme tu veux, dit Luther, légèrement déçu lorsque vous lui annoncez que vous n'avez pas envie de jouer contre lui. Je trouverai bien quelqu'un d'autre, n'est-ce pas les filles?

Ni une ni deux, les deux jeunes femmes gloussent comme des adolescentes et se pressent davantage contre le jeune. Ne voulant pas vous attarder davantage, vous adressez un petit

signe de la main à l'ensemble des personnes présentes avant de vous éloigner. Retournez au **445** et prenez une nouvelle décision.

**192**

Vous sortez d'une poche de votre treillis un fil métallique que vous insérez ensuite dans la serrure. Après quelques subtiles manœuvres, un « clic » se fait rapidement entendre. Ravi de vous, vous rangez votre accessoire de bricoleur puis vous ouvrez la porte, arme en mains. Rendez-vous au **218**.

**193**

Inscrivez le mot *Considération* sur votre feuille d'aventure.

- Ecoute Kidd, faites-vous en lui levant le menton, le fixant ainsi droit dans les yeux. À tes yeux, je ne suis peut-être qu'une femme, mais je suis une femme de bon sens. T'es jeune, tu n'es peut-être pas conscient de ce que tu as fait, tu mérites donc une dernière chance, c'est pourquoi je t'invite dans notre Communauté.

A cette révélation, Danny fronce les sourcils et vous lance un regard suspicieux :

- Tu crois que c'est une bonne idée ? On ne sait jamais, il peut se retourner contre nous.

Vous secouez la tête.

- Non, je ne crois pas qu'il ferait ça, n'est-ce pas mon petit?

D'abord silencieux, certainement plongé dans ses pensées, Kidd, ravalant sa fierté, finit par répondre:

- Si tu veux que je sois ton prisonnier, d'accord, je me rends.

Ses propos vous font sourire, et d'un ton beaucoup plus amical, vous lui expliquez :

- Non, tu ne seras pas notre prisonnier, tu seras un membre à part entière de notre Communauté. Danny, le militaire qui t'a maîtrisé, gardera un œil sur toi.

- Quoi, comment ça ? Fait l'intéressé, plus surpris qu'énervé.

- S'il y a bien une personne qui peut ramener ce jeune sur le droit chemin, c'est bien toi.

Alors, tu veux bien le prendre sous ton aile ?

Cette fois-ci, c'est au militaire de rester silencieux, sûrement en train de peser le pour et le contre.

- Ok, ça me va, déclare-t-il.

Danny enlève son genou qui maintenait Kidd au sol puis lui tend la main pour l'aider à se relever, aide qu'accepte volontiers le jeune homme.

- Pour commencer, tu vas nous accompagner au Supermarché.

- Pour quoi faire ?

- Nous devons chercher de la nourriture, poursuit le militaire. Peut-être que tu nous seras utile.

- Bon, intervenez-vous, il viendra dans la Jeep avec vous. Ça te va, Danny ?

- Pas de problème.

Quand Diane passe devant Kidd, celui-ci la regarde avec intérêt, petit sourire au coin. Apparemment, votre nouveau compagnon ne regrette pas son choix. De votre côté, vous êtes sûr que Kidd vous sera utile un moment ou un autre, dans l'immédiat, vous regagnez tous vos véhicules avant de reprendre votre route. Rendez-vous au **389**.

**194**

Les crépitements du feu brisent le silence pesant de la nuit, tandis que ses flammes viennent lécher les bras de C.J., sans toutefois le brûler, qui se tient juste à côté. Silencieux, le militaire fixe ses mains qui tiennent les vestiges d'une cigarette encore fumante. Hormis les va-et-vient des sentinelles, il n'y a pas un bruit dans le camp. Même les gémissements et les plaintes des contaminés se sont tus. Soudain, des bruissements des pas le font sortir de ses pensées. Instinctivement, il porte l'une de ses mains à l'un des ses pistolets mais suspend son geste quand il constate qu'il ne s'agit que de Jennifer.

- Jennifer? Que fais-tu debout à cette heure?

- C'est plutôt moi qui devrais te poser cette question, rétorque-t-elle en souriant.

C.J. esquisse un léger sourire en guise de réponse; comprenant qu'elle est venue au mauvais moment, elle ajoute:

- Je suis désolée de te déranger. Si tu veux rester seul, dis-le-moi.

Son ami balaye l'air d'un geste.

- Non, c'est bon, tu ne me déranges pas du tout. Un peu de compagnie me fera du bien.

La jeune femme contourne le feu puis vient s'asseoir aux côtés de son ami. Pendant quelques minutes, ils n'échangent pas une seule parole; elle en profite pour observer son compagnon et a l'impression qu'il a vieilli. C.J. n'a que 37 ans mais pourtant, il en paraît dix de plus. Ce n'est pas étonnant avec ce qu'ils doivent vivre chaque jour au quotidien, n'importe qui finirait pas être marqué physiquement.

- Tiens, tu t'es remis à fumer ? Demande Jennifer en avisant la cigarette que tient son ami. Je croyais que tu avais arrêté.

- C'est la seule que j'ai. J'attendais le bon moment pour la fumer. Avec tout ce qui s'est passé ces derniers jours, ça a le don de me calmer... Mais t'inquiète, s'empresse-t-il d'ajouter en voyant la mine renfrognée de son amie, les terres désolées me tueront bien avant le cancer des poumons.

Bizarrement, et sans savoir pourquoi, cette remarque a le don de faire rire Jennifer, pendant que C.J. esquisse un léger sourire.

- Et toi, jeune fille, que fais-tu debout en plein milieu de la nuit ?

- Impossible de dormir. Trop de choses en tête. Je crois que je me remets mal de cette journée éprouvante. Je voulais faire quelques pas et me rafraichir. Je ne pensais pas trouver quelqu'un dehors à cette heure-là.

- Il faut croire que tu n'es pas la seule à avoir des insomnies.

Après un bref silence, Jennifer reprend la parole :

- Tu ne m'as pas répondu, que fais-tu, dehors ? Tu devrais te reposer.

- Dormir est devenu un luxe, tu sais. J'ai de plus en plus en peine à trouver le sommeil. Mais pour répondre à ta question, je voulais être un peu seul pour penser.

- A Seth ? S'enquit-elle mais l'ancien Sergent-instructeur secoue la tête.

- Étonnement, non. Peut-être que je ne le réalise pas encore.

- Je vois. Tu penses à elle, n'est-ce pas ?

Devant le mutisme de son ami, Jennifer sait qu'elle a vu juste. Sachant qu'il s'agit d'un sujet de discussion très délicat, elle enchaîne rapidement, tentant de rassurer son ami :

- Tu sais, je pense aussi souvent à Reda, enfin, à David. Il me manque, chaque jour, mais je crois avoir fait le deuil.

- Ah oui ? S'étonne C.J. en jetant son mégot dans le feu, j'aimerais bien savoir comment tu fais.

- C'est simple, je me dis que sa mort n'a pas été vaine et que c'est grâce à ça que je suis toujours en vie. Je puise ma force en pensant à Reda qui a donné sa vie pour la mienne.

- Je peux comprendre, dit l'ancien membre de l'U.G.E., mais pour moi c'est différent. Jade est morte bien avant l'apparition des zombies.

Jennifer hausse les épaules.

- Tu m'as demandé comment j'ai pu faire le deuil de l'homme que j'aimais, et je t'ai répondu. Maintenant, c'est à toi de trouver la solution pour que ce soit également le cas pour toi.

C.J. lâche un petit rire, puis réplique :

- Oui, tu as raison. Merci pour tes paroles, Jennifer. Heureusement que tu es là. Sans toi, les terres désolées seraient encore plus tristes.

- Je vais prendre ça comme un compliment, dit-elle.

A ces mots, elle arbore l'un de ses sourires craquants. Elle ôte une mèche de cheveux devant ses yeux avant de fixer C.J. avec intensité. Malgré la froideur de la nuit et la morsure de la bise, il règne à ce moment-là, entre C.J. et Jennifer, une intense chaleur.

Rendez-vous au **527**.

**195**

Sans jeter un coup d'œil en direction de C.J., vous accourez vers Seth qui, en compagnie de Skull et des autres, luttent tant bien que mal contre la déferlante de Coureurs. Derrière les Patrouilleurs vous entendez les femmes et les enfants hurler quand certains des zombies se rapprochent trop près. Consciente que le temps joue contre les survivants, vous criez à tue-tête, alertant ainsi les Coureurs qui tournent la tête. Deux d'entre eux se délaissent des Patrouilleurs et foncent désormais sur vous ; vous levez votre arme et vous les attendez de pied ferme. Vous avez le droit à trois *tirs de précision* durant lesquelles vous pourrez faire usage de grenades si vous en avez en votre possession. Passé ce délai, vous devrez poursuivre ce combat au corps à corps.

COUREURS

Dextérité: 8                      Force: 7                      Points de vie: 30

Chaque fois que vous ferez perdre 15 *points de vie*, vous pourrez réduire leur *dextérité* et leur *force* d'un point. De même, si vous possédez le talent Exécuteur et que vous l'utilisez avec succès, vous ferez perdre à chaque fois 15 *points de vie*. Si vous êtes vainqueur, vous êtes loin d'être tirée d'affaire, car vous percevez les gargouillements caractérisant les Kamikazes, et effectivement, pendant que vous luttiez contre les Coureurs, un de ces zombies a fait son apparition et en a profité pour s'élancer dans votre direction. Si un dénommé Hans Jacob fait partie de votre convoi, rendez-vous au **353**. Dans le cas contraire, *testez votre agilité*. Si vous réussissez, rendez-vous au **145**, sinon, allez au **237**.

**196**

Vous prenez sur vous et vous retournez dans les toilettes. Là, aussi vite que vous le pouvez, vous fouillez les poches de ce qui reste du pantalon du cadavre et tout ce que vous trouvez, c'est de l'argent d'avant-guerre que vous pouvez ajouter à vos possessions si vous en avez envie (dans ce cas, modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence). Malgré vos précautions, vous avez respiré de l'air contaminé, ce qui vous fait perdre 3 *points de vie* et augmente votre *taux de contamination* d'un point. Si cette perte de trois *points de vie* vous est fatale, ramenez votre total à un point. Rendez-vous à présent au **334** pour rejoindre Seth et les autres.



« Depuis la grande guerre durant laquelle l'arme nucléaire a été utilisée, les morts-vivants ont évolué afin de mieux s'adapter dans ce nouveau monde. Jusqu'à maintenant, voici tous les genres de zombies que nous avons répertoriés :

**Les Hurlleurs (dangerosité : 1)**

Il s'agit de zombies qui, quand on les dérange, poussent un hurlement si puissant qu'ils rameutent tous les coureurs qui se trouvent dans les alentours. Le problème étant que les hurlleurs peuvent paraître sous plusieurs formes, comme des enfants, des hommes blessés ou des femmes appelant à l'aide, il est donc impossible de savoir en avance si on a affaire à un hurleur ou non, ce qui peut être fatal.

**Conseil :** dès que le Hurlleur pousse son cri, il ne vaut mieux pas rester dans les parages, déguerpissez au plus vite.

**Comment les combattre :** les Hurlleurs ne représentent pas de danger en soit, seul leur cri est dangereux. Cependant, il existe un laps de temps entre le moment où le Hurlleur vous remarque et où il pousse son cri ; vous devez donc frapper à cet instant précis.

**Les Rôdeurs (dangerosité : 3)**

Le Rôdeur est le type de zombies le plus commun, existant avant la grande guerre. Il s'agit des morts-vivants les plus répandus des terres désolées.

**Conseil :** même s'ils sont les zombies les moins dangereux, évitez néanmoins de vous retrouver encerclé, car il vous sera très difficile de vous en sortir.

**Comment les combattre :** affrontez-les de préférence quand ils sont éparpillés, si vous faites ainsi, vous ne subirez que peu de dommage.

**Les Kamikazes (dangerosité : 5)**

Voici un zombie très particulier dont l'unique but est de vous détruire, et non de se nourrir de votre chair. Dès qu'il vous aperçoit, il fonce inlassablement sur vous, ne s'arrêtant que lorsqu'il sera à votre hauteur. A cause de la radioactivité qui s'est mélangée à ses gènes, le corps du Kamikaze est devenu très instable ; au moindre contact, son corps explose, vous tuant sur le coup. Il est reconnaissable aux gargouillements continus qu'il émet lorsqu'il aperçoit sa victime.

**Conseil :** n'entrez jamais en contact avec lui. Si vous souhaitez vous enfuir, faites toujours bien attention de ne pas vous retrouver dans un cul-de-sac.

**Comment les combattre :** il suffit d'une seule balle pour faire exploser les kamikazes, mais comme la zone de déflagration est importante, vous devez vous tenir suffisamment loin pour

ne pas être touché, c'est pourquoi l'utilisation d'une carabine à lunette est conseillée.

### **Les Coureurs (dangerosité : 8)**

Ce sont des zombies qui se déplacent beaucoup plus rapidement. Comme leur nom l'indique, ils courent dès qu'ils voient une proie et ne s'arrêteront que quand celle-ci sera mise hors d'état de nuire, ce qui les rend davantage dangereux. Heureusement, ils demeurent moins résistants que la plupart des autres morts-vivants.

**Conseil :** ne leur faites jamais face, optez plutôt pour la fuite.

**Comment les combattre :** le mieux pour les combattre est de se retrouver en hauteur ; en effet, si les coureurs sont rapides, en revanche, ils sont incapables de monter ou de gravir quoique ce soit.

### **Les Chasseurs (dangerosité : 13)**

S'il y a bien un type de zombies à éviter à tout prix, c'est bien le chasseur. Il est l'un des prédateurs les plus dangereux des terres désolées. Les chasseurs peuvent faire des bonds prodigieux et vous plaquer au sol. S'ils y parviennent, ils vous mordront et vous tailladeront sans relâche avec leurs griffes jusqu'à ce qu'il ne reste de vous plus qu'un tas de chair sanguinolent. On peut les reconnaître facilement à leur corps allongé qui n'a presque plus rien d'humain.

**Conseil :** si vous rencontrez un chasseur, ne tentez pas de fuir, cela ne servirait à rien puisqu'il vous rattraperait facilement, préférez donc l'affrontement s'il est seul. S'ils sont plusieurs, vous n'avez plus aucune chance.

**Comment les combattre :** personne jusqu'à maintenant n'a vraiment pu divulguer un moyen de combattre cette engeance. L'unique technique connue à ce jour est de tirer en pleine tête lorsque le chasseur bondit sur vous, et encore, cette technique n'est même pas sûre de le tuer directement.

### **Les Égorgeurs (dangerosité : 15)**

Les Égorgeurs sont les zombies les plus rares ; on n'en trouve guère dans les terres désolées. Heureusement puisqu'il s'agit certainement du mort-vivant le plus redoutable des terres désolées. D'après ce que l'on sait, les Égorgeurs mesureraient plus de deux mètres et seraient dotés d'une force incommensurable. Grâce à leurs ongles démesurés, ils peuvent égorger facilement n'importe quel être humain, d'où leur nom.

**Conseil :** restez à tout prix à bonne distance des Égorgeurs, car malgré leur corpulence, ils peuvent faire preuve d'une étonnante vivacité.

**Comment les combattre :** si vous vous tenez dans un endroit confiné (maison, grotte, etc.) vous pouvez sans autre fuir ; en effet, les Égorgeurs ne sont pas connus pour

poursuivre leurs proies. Si vous tenez à les affronter, prévoyez l'artillerie lourde, car les Égorgeurs sont très résistants.

Il existe probablement d'autres genres de zombies. Si vous en rencontrez et que vous survivez, n'hésitez pas à inscrire les données récoltées sur le terrain afin d'aider au mieux les survivants. »

### 198

L'homme n'a pas l'air dangereux et vous n'apercevez aucune arme sur lui, si ce n'est une batte de baseball posée à côté de son sac, aussi vous prenez le risque de l'approcher. De toute façon, si le Récupérateur tente quelque chose, vous n'aurez aucun mal à vous en défaire. Vous rengainez votre arme dans son holster sans toutefois le refermer.

- Ok, ça tombe bien, je suis venu ici pour trouver du matos pour notre Jeep qui tombe en ruines.

Tout en fouillant les voitures, vous parlez avec le Récupérateur qui vous dit s'appeler Jimmy. Il vous explique qu'il survit grâce au matériel qu'il trouve et qu'il échange contre de la nourriture. Il précise qu'il ne fait partie d'aucune Communauté et qu'il préfère vivre seul depuis que sa fiancée, la seule famille qui lui restait, c'est fait tuer par les zombies. Il a tellement souffert qu'il a décidé de ne plus jamais s'attacher à quelqu'un, c'est pourquoi il refuse poliment lorsque vous lui demandez de se joindre votre groupe. Une fois votre conversation terminée, vous faites l'inventaire de vos acquisitions : une radio (valeur 5), différents bric-à-brac électroniques d'une valeur de 12, un tournevis (valeur 1), une petite trousse de soin (valeur 5) et des pièces détachées que vous pourrez ajouter à votre Jeep (valeur 10). Notez sur votre *feuille d'aventure* ce que vous décidez d'emporter avec vous. Une fois que c'est fait, vous prenez congé de Jimmy qui disparaît sans demander son reste.

*Domage, il aurait pu être utile dans notre Communauté.*

A présent, vous pouvez :

Fouiller cette partie-ci de la casse, si ce n'est pas déjà fait (rendez-vous au **434**)

Explorer l'autre partie (rendez-vous au **450**)

Regagner la Jeep (rendez-vous au **632**)

### 199

Comme la chambre est plutôt petite, il n'y a pas beaucoup d'espace entre vous et le zombie, aussi vous n'avez le droit qu'à un seul tir de précision avant d'en découdre au corps à corps.

Si vous possédez la compétence Exécuteur, vous pouvez bien entendu en faire usage.

### FEMME ZOMBIE

Dextérité: 6                      Force: 4                      Points de vie: 28

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **333** si vous avez été touchée, puis revenez à ce paragraphe pour reprendre la lecture. Le zombie s'affale et disparaît dans l'eau croupie ; vous en profitez dès lors pour reprendre votre souffle. Vous patientez quelques instants, sans pour autant que le zombie ne se manifeste à nouveau, vous en déduisez donc que vous l'avez bel et bien tué. Vous portez donc aussitôt votre regard sur la seule chose digne d'intérêt de la pièce : le coffre. Malheureusement, celui-ci est verrouillé. En regardant de plus près, vous remarquez que la serrure est rouillée, ce qui la rend moins solide. Si vous pensez ne pas avoir assez de force pour soulever le coffre de vos propres mains, vous savez que vous pourrez la fracasser avec l'une de vos armes. Vous préférez éviter d'utiliser vos armes à feu car vos balles sont précieuses. Pour déverrouiller le coffre, vous devez utiliser 3 coups d'une arme de catégorie une ou 1 coup d'une arme de catégorie 2. Si vous n'avez pas d'armes de corps à corps, vous pouvez utiliser vos armes à feu (excepté l'arbalète). Deux balles pour le pistolet ou le revolver et une balle pour les fusils seront suffisants. Choisissez ce que vous allez faire puis faites les changements nécessaires sur votre *feuille d'aventure*. Finalement, vous ouvrez le coffre et vous arborez un large sourire lorsque vous voyez tout ce qu'il contient : une grenade (valeur 6), un sérum (valeur 7), un poignard (valeur 3), ainsi que 5 cartouches de calibre 12 (valeur 3 chacune), une boîte contenant 6 balles de calibre .22 long rifle (valeur 2 chacune), mais surtout une bouteille d'eau purifiée (valeur 15) ! Vous ne savez pas qui est la personne qui a placé tous ces objets dans ce coffre, mais il n'y a aucun doute sur le fait que c'était tout récent. Quoi qu'il en soit, vous regagnez deux *points de chance*. Choisissez ce que vous prenez avec vous puis modifiez votre *feuille d'aventure*. Ravie, vous quittez la chambre. De retour dans le salon, vous pouvez soit fouiller cette pièce (rendez-vous au **427**), soit regarder ce qu'il y a derrière la porte entrouverte (rendez-vous au **313**), soit quitter le voilier (rendez-vous au **395**).

### 200

*L'homme, transpirant à grosses gouttes sous l'effet de déplacer son gros corps, tentait d'échapper au tueur. Celui-ci, tel une ombre, se déplaçait en silence, aussi l'homme ne pouvait savoir s'il a fini par le distancer ou non. Dans sa précipitation l'homme heurta une commode datant de l'époque de Louis XV et fit tomber le vase précieux qui s'y trouvait et qui lui avait coûté si cher. Et dire qu'il n'y avait pas si longtemps il était un baron de la*

*drogue craint et respecté, alors que maintenant il en était réduit à réchapper à un tueur dans son grand manoir vide et plongé dans le noir. Toute sa garde rapprochée, même son garde du corps pourtant réputé redoutable, avaient été tué par l'homme qui le pourchassait. Lorsqu'il arriva dans son bureau, l'homme prit dans un tiroir ses deux pistolets, l'un plaqué en or, le second en argent, et les braqua devant lui à la recherche de son agresseur.*

*- Je sais que tu es là, connard. Viens seulement si tu l'oses!*

*Soudain, l'homme perçu un mouvement sur la droite; aussitôt il tira dans cette direction. Un autre mouvement, cette fois-ci sur la gauche, et l'homme ouvrit le feu dans cette direction. Pris de panique, il finit par tirer à tort et à travers, éclatant vases précieux, armoires vitrées et autres tableaux de valeur. Des impacts de balles se dessinèrent sur les murs, décollant le papier-peint ramené expressément d'Orient. Lorsque les chargeurs furent vides, l'homme recula jusqu'au moment où il fut stoppé par le mur. Le mur? Pourtant il se trouvait au centre de la vaste pièce et n'avait fait que trois pas, c'est à ce moment qu'il comprit: ce n'était pas le mur qui l'avait arrêté. Juste au-dessus de lui, l'homme, qui mesurait un mètre soixante-sept, senti le souffle rauque de l'assassin. La respiration de ce dernier était à peine perceptible, comme si l'effort qu'il avait dû fournir ne l'avait pas essoufflé. Prudemment, l'homme se retourna et fit face à son imposant vis-à-vis. Celui-ci avait la tête dissimulé dans l'ombre, aussi il ne distingua pas correctement ses traits. Soudain, des mains le saisirent à la gorge; l'homme essaya de se débattre mais l'assassin tint bon. L'ancien baron de la drogue lâcha ses deux pistolets pour porter ses mains sur celles de son agresseur afin de l'écarta mais n'y parvint pas. Finalement, voyant qu'il n'a aucune chance face à son assassin, l'homme commence à gémir, voire même à sangloter.*

*- Tu étais un chef de clan très respecté, déclare l'assassin tout en continuant d'étrangler sa victime, mais je constate que ce n'étaient que des rumeurs. Tu n'es même pas capable de mourir dignement.*

*Lorsque l'ancien baron de la drogue cesse de s'agiter, l'assassin relâche sa prise et le corps va s'affaisser lourdement sur le sol, amorti par l'épais tapis. En voyant cette énorme masse gisant sur le sol, l'assassin eut, pendant quelques secondes, un sentiment de pitié. Cette homme, autrefois craint par d'autres chefs de cartels, est mort sans une once de dignité. Sans même se dépêcher, l'assassin ramassa les deux armes et les examina : sans aucune doute, il s'agissait là d'armes de poing de très bonne facture. Sur le pistolet doré il lut le mot « Haine » et sur l'argenté le mot « Violence ». Il n'y a qu'un homme à l'égo démesuré qui peut donner des noms à ses armes. Les deux armes étant de très bonne qualité, l'assassin décida de les garder en souvenir, puis il quitta le manoir sans se presser. Dehors, le soleil commençait à tomber, témoignant de cette fin de journée. Le Manoir se situant dans un coin reculé de la ville, l'assassin n'eut aucun mal à se dissimuler des regards des rares passants.*

*Cependant, au lieu de retourner voir son employeur comme le voulait la règle, l'homme emprunta le chemin en sens inverse et prit la direction d'une maison mitoyenne d'un quartier ordinaire. Malgré l'approche de la fin de journée, la chaleur était encore étouffante et l'air était sec, aussi, lorsqu'il vit de la lumière dans l'une des pièces du rez-de-chaussée de la maison, l'assassin sourit:*

*- Elle est là.*

*Il se dirigea aussitôt vers l'entrée, gravit le perron et ouvrit la porte sans même frapper.*

*Curtis, c'est toi? Demanda une voix féminine.*

*- Oui, Jade, c'est moi.*

*- Je suis dans la cuisine.*

*- J'arrive, je monte vite dans la chambre.*

*- D'accord.*

*Curtis ne voulait pas que Jade le voit avec les deux pistolets car elle ignorait tous de certaines de ses activités. Elle savait juste qu'il était au service d'un type assez louche mais ne connaissait pas exactement la nature de son véritable travail. Malgré tout, elle ne lui posa jamais de questions. De ce fait, il monta à l'étage et cacha ses armes sous une pile de vêtements dans l'un des tiroirs puis il redescendit et alla retrouver sa compagne dans la cuisine. Celle-ci lui tournait le dos et était en train de s'affairer sur l'une des tables. Il l'enlaça, posa sa tête sur son épaule et lui demanda:*

*- Que fais-tu?*

*- J'ai fait des gâteaux pour les distribuer aux enfants qui ne peuvent pas s'en acheter. Ça m'a pris plusieurs heures pour les faire, j'espère qu'ils vont apprécier.*

*Ces mots réchauffèrent le cœur de Curtis, Jade était si gentille, si attentionnée qu'il se demandait sans arrêt pourquoi elle restait avec lui.*

*- Je suis sûr qu'ils aimeront, ne t'inquiète.*

*La jeune femme déposa son couteau qu'elle utilisait pour couper les tranches puis se retourna pour faire face à l'homme qu'elle contempla: sa peau était métissée, ses cheveux, courts, étaient tracés par des lignes et se terminaient par des petites dreadlocks. Un tatouage tribal commençait du côté droit de son visage et se prolongeait sur son cou pour s'achever sur son bras droit. Elle lui adressa un large sourire que Curtis ne lui rendit pas.*

*- Que se passe-t-il? Quelque chose ne va pas? L'interrogea-t-elle.*

*- J'ai... j'ai fait quelque chose d'horrible aujourd'hui. Et je n'en suis pas fier...*

*Jade l'arrêta aussitôt en posant son index sur sa bouche, l'empêchant ainsi de continuer.*

*- Ne dis rien de plus. Je ne veux pas savoir ce que tu as fait. Je sais qui tu es et ce que tu refermes là (elle lui toucha la poitrine, désignant son cœur). Si des gens disent le contraire,*

*c'est qu'ils ne te connaissent pas et ne te jugent que sur tes agissements. S'il y a bien une personne qui te connaît mieux que quiconque, c'est bien moi.*

*En effet, Curtis et Jade se connaissaient depuis leur enfance et sont restés inséparables tout ce temps durant. Dès le moment où il posa le regard sur elle la première fois, il sut que c'était la femme de sa vie. D'ailleurs, Curtis ne fut jamais sorti avec d'autres femmes qu'elle.*

*- Merci, murmura-t-il. Je ne sais vraiment pas pourquoi tu restes avec moi, il y a des mecs bien mieux et plus fréquentables.*

*- Si tu fais allusion aux démêlées que tu as eues avec la police, sache que ça ne me dérange pas. Tu n'as pas eu une enfance facile, beaucoup de gens à ta place auraient déjà finis en prison, ce qui n'a pas été ton cas... Et j'aime bien les mauvais garçons... conclut-elle avec un clin d'œil malicieux.*

*Cette fois-ci, Curtis lui rendit son sourire avant de l'admirer. Jade n'était pas ce que les gens appellent un canon de beauté, mais son sourire n'avait nul pareil et son visage aux traits délicats et ses grands yeux noisette irradiaient de charme. Leurs personnalités se complétaient à merveille au point de n'en faire qu'un. Ils vivaient un amour passionnel et fusionnel. Chaque jour passé à ses côtés était un don de Dieu. Soudain, Jade s'exclama.*

*- Qui y'a-t-il?*

*- J'ai quelque chose pour toi, expliqua-t-elle.*

*Elle se dégagea de son étreinte et partit chercher quelque chose dans son sac. Elle revint quelques minutes plus tard tenant un objet dans la main.*

*- Tu te rappelles des lunettes de soleil que tu avais vues en vitrine et que tu souhaitais?*

*- Oui, pourquoi?*

*- Et bien les voilà.*

*Curtis pris les lunettes, les fit tourner dans sa main avant de regarder Jade.*

*- Merci, c'est gentil. Je ne pensais pas que tu allais t'en souvenir.*

*- Et pourquoi ça? S'étonna-t-elle.*

*Il haussa les épaules.*

*- Je ne sais pas. Tu es tellement occupée que je n'étais pas sûr que tu t'en souviennes.*

*- Quand il s'agit de mon homme, je n'oublie jamais rien.*

*Curtis eut un sourire gêné, ce qui n'échappa pas à la jeune femme.*

*- Qu'est-ce qu'il y a? Tu n'es pas content?*

*- Si si... mais je me sens bête car je ne t'ai rien offert.*

*- Ce n'est pas grave, dit-elle, je n'ai pas besoin de cadeau.*

*- Mais alors pourquoi?*

*- Par ce que je t'aime, n'est-ce pas suffisant?*

*A ces mots, Curtis l'attira vers lui et ils s'embrassèrent.*

*Rendez-vous au 260.*

**201**

- Ok, faites-vous, on veut bien vous aider.

D'un geste, vous faites taire Jennifer qui s'apprêtait à lancer une réplique cinglante, ce qui a eu le don de l'énerver comme en témoigne son petit cri étouffé.

- Oh, merci étranger, c'est trop gentil de votre part, dit Wyatt qui a retrouvé le sourire.

- Mais à une condition, prévenez-vous.

- Tout ce que vous voulez, dit Wyatt.

- Que vous arrêtiez de promettre de telles choses aux réfugiés, surtout si vous n'êtes pas capable de tenir vos promesses. La survie des réfugiés se base sur l'espoir, alors ne leur enlevez pas ça.

- Très bien, étranger.

- Appelez-moi C.J.

- Ok C.J., c'est gentil. Alors allons-y, ce n'est pas très loin d'ici. On va y aller avec votre Jeep, la route pour y aller est praticable, il n'y a pas trop de rochers et ce n'est pas très loin d'ici.

- D'accord, montez, dites-vous malgré les protestations de Jennifer.

Wyatt prend place à l'arrière puis vous redémarrez. Vous quittez les routes pour traverser les terres désolées selon la direction indiquée par le shérif. Effectivement, la route n'est pas trop obstruée par les rochers et les squelettes d'arbres. Bientôt, vous arrivez en vue de plusieurs hautes roches qui forment un semblant de cercle ; de derrière, vous percevez des grognements caractéristiques aux Égorgeurs.

- Nous y voilà, annonce Wyatt, d'une voix légèrement tremblante. Vous avez un plan ?

- Ouais, on y va et on les buter.

- Voilà un plan recherché, intervient Jennifer, sarcastique.

Faisant fi de sa remarque, vous ordonnez à vos compagnons de s'équiper avant de descendre de la Jeep. Tous trois, vous vous dirigez vers les bruits, et quand vous faites irruption derrière les hautes roches, vous tombez nez à nez avec les deux Égorgeurs. Ces derniers sont toujours aussi horribles avec leur haute taille, leur stature massive et leurs ongles démesurés. Wyatt a un mouvement de recul mais vous l'agrippez par le bras et vous l'encouragez.

- Allez, c'est le moment de montrer de quoi vous êtes capable, Wyatt ! Occupez-vous de celui de droite avec Jennifer ; moi je m'occupe de l'autre.

Le shérif vous regarde, les yeux écarquillés.



## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

- Vous êtes sérieux, vous allez vraiment combattre l'une de ces choses tout seul?

- Nous n'avons pas tellement le choix, rétorquez-vous.

Les deux gigantesques zombies remarquent enfin votre présence, et poussent des grondements à faire trembler le sol.

- Jennifer, je sais ce que tu penses, mais j'ai besoin de toi sur ce coup-là.

- C.J., je ne suis peut-être pas d'accord sur le principe d'aider tout le monde, surtout maintenant, mais pour rien au monde je ne te ferai faux bond.

À ces mots, vous esquissez un large sourire puis vous reportez votre attention sur votre adversaire. Vous avez le droit à trois *tirs de précision*, durant lesquels vous pourrez utiliser vos grenades si vous en avez ; passé ce délai, vous devrez poursuivre ce combat au corps à corps.

### ÉGORGEUR

Dextérité: 7

Force: 7

Points de vie: 61

Si vous sortez vainqueur de ce terrible combat, vous jetez un coup d'œil à côté de vous pour constater que vos deux camarades ont également vaincu leur adversaire. Si Jennifer s'en sort avec une légère entaille à l'avant-bras, le torse de Wyatt est orné d'une belle estafilade. Lorsque vous vous approchez de lui, il vous arrête d'un bras.

- Ça ira, C.J., ça ira. Ma cuirasse a amorti le plus gros du choc.

Du fait de son large manteau, vous n'aviez pas vu qu'il portait une cuirasse, aussi vous êtes soulagé de savoir qu'il n'est pas gravement touché. Jennifer, elle, ne dit rien et semble totalement détachée par ce qui se passe.

- Merci pour tout, étrangers, sans votre aide je n'aurai jamais réussi. Grâce à vous, je pourrai retourner au camp la tête haute.

- De rien, il faut se serrer les coudes entre habitants des terres désolées. Et en parlant de tête, prenez celles des Égorgeurs pour apporter la preuve aux réfugiés que vous les avez bien tués.

- Je ne sais pas comment vous remercier, C.J., je n'ai rien de valeur à vous donner.

- Le contraire m'aurait étonnée, grogne Jennifer que vous faites taire d'un léger coup de coude dans les côtes.

- Prenez soin de vos gens et on sera quittes. Faites honneur à l'étoile que vous arborez fièrement sur le torse.

- Oui, comptez sur moi.

Vous faites ensuite vos adieux à Wyatt, qui vous précise qu'il rentrera par ses propres moyens car il ne veut pas vous faire perdre davantage de temps, puis vous retournez à la

Jeep et vous regagnez la route. Là, vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au **574**, mais avant cela, ramenez votre *chance à son total de départ*.

**202**

Vous scrutez les environs en plaçant votre main juste au-dessus des yeux sans rien apercevoir d'anormal. Le temps passe sans incident, et bientôt vos amis réussissent à déplacer la caravane. A ce moment-là, votre talkie-walkie s'enclenche :

- Ici Bob, C.J. est-ce que tu me reçois ?

- Cinq sur cinq, confirmez-vous. Alors, où en êtes-vous ?

- La caravane a été déplacée ; il ne reste plus que deux ou trois véhicules à bouger et ce sera bon. A mon avis on n'en aura pas pour très long. Je te recontacterai dès que tu pourras descendre.

- Bien compris.

- Sinon, rien à signaler de votre côté ?

- Nous, rien du tout, c'est calme par ici. Il n'y a aucune trace de pillards et les zombies sont trop loin pour être une menace.

- Compris. Terminé.

- Terminé.

- Alors ? S'enquit Danny.

- Ils ont bientôt fini. Il ne reste que plus qu'à déplacer quelques voitures mais d'après Bob, ce n'est qu'une question de temps.

- Bien, parce que...

AAAAAAAAAHHHHHHHHHHH.

- Qu'est-ce que... ?

Soudain, un Coureur surgit dans le dos de Danny, et ce dernier a juste le temps de rabattre son arbalète derrière lui et de ficher un carreau dans l'œil du zombie. Alors qu'il se débarrasse du corps, vous désignez du doigt des silhouettes qui grimpent la colline depuis l'autre versant et vous vous écriez :

- Des Coureurs, attention, tiens-toi prêt !

- Bordel, on ne les a mêmes pas entendus ! Vite, contact Bob !

Vous êtes sur le point d'attraper votre radio mais les premiers zombies font déjà leur apparition, c'est pourquoi vous laissez tomber la radio pour dégainer une arme. Danny est déjà en train d'expédier ses carreaux en direction des Coureurs qui sont pratiquement sur vous. Ils sont trop nombreux pour que vous puissiez les compter, aussi vous devez les

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

combattre comme s'il s'agissait d'un adversaire unique. Vous avez le droit à 2 *tirs de précision* avant d'en découdre au corps à corps.

### COUREURS

Dextérité: 10            Force: 13            Points de vie: 67

Si vous possédez le talent Exécuteur, vous ne pourrez pas l'utiliser durant ce combat. Au bout du 3<sup>ème</sup> assaut au corps à corps, ou si par hasard vous remportez ce terrible combat, rendez-vous au **598** après être passé au **333** si vous avez été touché.

### 203

- En tout cas moi, pas question que je sorte, informe Syl, je préfère rester dans la voiture.
- Je vois que notre toxico fait preuve de courage, ironise le chef des Patrouilleurs.
- Ça suffit, Seth, rétorquez-vous. Nous ne sommes pas là pour se chamailler.
- Haha, rigole Seth en sortant du véhicule.
- Comme je t'ai dit, ne fait pas attention à lui.
- C'est bon, dit Syl, je ne suis plus à ça près. Qui sait ? Avec un peu de chance il se fera bouffer par un rôdeur.
- Ne dis pas, Syl. Seth peut être méchant mais il demeure néanmoins un élément indispensable pour notre communauté.
- Jennifer ?! Vous appelle Seth, qu'est-ce que tu fous, tu viens ou pas?

Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez rester à l'intérieur avec Syl, rendez-vous au **367**, mais si vous préférez aller voir ce qu'il y a à l'extérieur, vous avez le choix entre fureter parmi les voitures (rendez-vous au **289**) ou fouiller le camping-car que vous apercevez non loin de votre position (rendez-vous au **91**).

### 204

Malgré tout, les zombies vous ont rattrapés et vous êtes rapidement submergés. Néanmoins vous êtes bien décidés à vous tirer de là. Pour tenter de vous sortir de là, vous faites tourner l'une de vos armes de corps à corps (si vous n'en avez pas, vous utilisez à la place la crosse de l'une de vos armes à feu), frappant tous les zombies qui se dressent devant vous. Rayez quatre coups portés à l'arme que vous avez en mains (si elle possède moins de 4 coups, rayez toutes celles qui lui restent). A côté de vous, Seth, qui tient son fusil à pompe par le canon, abat la crosse de son arme sur chaque zombie qui se présente devant lui. Vous lisez sur son visage une grande détermination et une grande concentration, confirmant le grand combattant qu'il est. Toutefois, en dépit de vos coups, vous ne pouvez

éviter les blessures : vous perdez 1D6+2 de *points de vie* et votre *taux de contamination* augmente d'un. Finalement, si vous êtes toujours en vie, vous arrivez à vous arracher des mains de vos agresseurs, et sans perdre du temps, vous vous ruez en direction de la Jeep. Si un troisième homme avait été assigné à la garde de la Jeep, celui-ci est soulagé de vous revoir en vie.

- On se grouille de se tirer d'ici ! Vous presse Seth qui, contre toute attente, s'installe derrière le volant.

Ne voulant plus rester ici plus que nécessaire, vous vous empressiez de prendre place à ses côtés. Une fois installés, le chef des Patrouilleurs redémarre et vous reprenez la route. Rendez-vous au **140**.

### 205

- Non, c'est bon, on laisse tomber, décidez-vous. Je ne suis déjà pas très heureuse de retourner en ville, alors autant en finir le plus rapidement possible.

- Ok mam'zelle, fait Seth, on continue.

- Et ne t'inquiète pas, renchérit Skull, avec des gardes du corps comme nous, il ne va rien t'arriver.

*Au contraire, j'aimerais bien que tu finisses dévorer par un zombie, au moins, je n'aurais plus à entendre tes remarques aussi déplacées que salaces.*

Vous soupirez avant de regarder à nouveau le paysage toujours aussi vide et morne. Après plusieurs longues minutes durant lesquelles rien ne vient troubler votre voyage, si ce n'est une horde de Coureurs vite distancée, vous finissez par arriver, une nouvelle fois, en vue de la ville. Rendez-vous au **485**.

### 206

Vos tirs abattent l'homme qui se tient debout aux côtés du conducteur de la première voiture, ainsi que le passager du deuxième véhicule. Les deux pillards chutent de leur Buggy respectif, attisant les foudres de leur chef, apparemment le conducteur du véhicule de tête. Celui-ci pousse un hurlement et ordonne au reste de ses hommes de tirer à leur tour. Aussitôt, une demi-douzaine de carreaux d'arbalète file sur vous. Comme vous vous tenez trop proche des véhicules pour tenter une manœuvre, vous devez vous en tenir qu'à votre chance. *Testez-là*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **150**, dans le cas contraire, allez au **396**.

**207**

Au moment où vous êtes sur le point de détalier, un Coureur se jette sur vous et vous chutez tous deux à terre. Instinctivement, vous levez votre bras pour protéger votre visage et le zombie en profite pour vous mordre à l'épaule puis à l'avant-bras. Vous perdez dix *points de vie* et votre *taux de contamination* augmente de trois points. Si vous êtes toujours en vie, vous rassemblez toutes vos forces et vous poussez votre agresseur sur le côté. Ni une ni deux, vous vous remettez debout et vous vous ruez aussi vite que vous le pouvez vers le Scudo en criant à Anna, qui est près du Silo, de vous suivre immédiatement. Lorsqu'elle aperçoit la horde de zombies, elle écarquille les yeux et s'empresse de vous rejoindre. Vous remarquez que son visage est tiré par la peur et que ses yeux sont sur le point de sortir de leurs orbites. Les contaminés ne perdent pas une seule seconde pour vous prendre en chasse ; afin de freiner leur élan, Tony ouvre le feu avec son fusil à canon scié mais ne parvient qu'à blesser légèrement les zombies à cause de la distance. Néanmoins, cela vous a laissé assez de temps pour regagner le Scudo et vous engouffrer à l'intérieur. Tony vous rejoint quelques secondes plus tard et démarre sitôt qu'il a pris place derrière le volant. Derrière vous, les Coureurs tentent de vous rattraper en poussant d'affreux cris ; heureusement vous les distacez rapidement. Quelques minutes plus tard, les zombies ne sont plus que des points à l'horizon et vous pouvez reprendre votre souffle. Vous n'avez pas trouvé de l'essence et vous avez risqué votre vie pour rien, c'est donc le cœur lourd que vous vous rendez au **287**.

**208**

Si l'armoire ne présente aucun intérêt pour vous, en revanche, vous découvrez plusieurs bouquins dignes d'intérêt entreposés sur la commode. L'un d'entre eux est une encyclopédie contenant des illustrations de toutes les grandes villes du pays d'avant la grande guerre et dont la valeur de 6. Vous dénicher en outre un recueil de poèmes de divers écrivains reconnus. Sa valeur est de 3, mais si vous parvenez à trouver un collectionneur de livres anciens, vous pourrez tripler la valeur des deux livres. Inscrivez-les votre *feuille d'aventure* si vous décidez de les prendre avec vous. Si à présent vous voulez aller voir ce qu'il y a au premier étage, rendez-vous au **97**, dans le cas contraire, ou si c'est déjà fait, il ne vous reste plus qu'à quitter la maison, dans ce cas, rendez-vous au **16**.

**209**

Utiliser une arme à feu dans un endroit aussi exigu serait bien trop dangereux, aussi vous

n'avez pas d'autre choix que de quitter le bus malgré les corbeaux zombies qui tournent autour de vous en croassant.

- Allez tous dehors, tous, vite !

Les femmes et les enfants, qui crient à tue-tête, ne se font pas prier devant la menace et sortent précipitamment du bus. Sofia, un pied dans le bus et l'autre dehors, se penche dans l'encadrement de la porte et vous presse de la joindre. Y arriverez-vous ? *Testez votre agilité*. Si vous réussissez, rendez-vous au **465**, dans le cas contraire, allez au **599**.

### 210

Si votre unique tir fait mouche, atteignant l'un des hommes du véhicule de tête, vous vous retrouvez désormais démuni face aux pillards. Ceux-ci lèvent leur arbalète et expédient leurs carreaux dans votre direction. Touché en plein cœur, vous chutez de votre moto tandis que les pillards vous roulent encore dessus avec leur Buggy. Ceci met un terme à votre aventure.

### 211

Vous vous mouvez avec aisance, suivant la cadence élevée imposée par votre ami. Peu à peu, les chiens perdent du terrain et bientôt, ils abandonnent la poursuite. Derrière vous, leurs aboiements furieux de frustration vous accompagnent jusqu'à ce que vous vous arrêtiez pour reprendre votre souffle, une fois que vous êtes sûrs d'être hors de danger.

- Tu vas bien ? Vous demande Tony.

- Oui, répondez-vous entre deux souffles, il y a eu plus de peur que de mal.

- Heureusement que ça n'a pas attiré les zombies, dit votre ami, soulagé.

En silence, vous parcourez les derniers mètres qui vous séparent de la ville. Rendez-vous au **319**.

### 212

Vous ne réagissez pas assez vite et le Hurlleur a tout le loisir de crier à tue-tête. Son long cri perçant vous vrille les oreilles et vous devez les boucher à l'aide de la paume de vos mains, de même que vos amis. Le puissant hurlement retentit à travers les terres désolées. Une fois que le Hurlleur se tait, vous le réduisez au silence pour de bon d'un bon coup de pied qui lui brise le cou. Si ce n'est le bruit du corps s'affaissant sur le sol, tout reste silencieux.

- Je... je crois qu'il voudrait mieux partir, suggère Mike, guère rassuré.

- Je le crois aussi, approuve Marley. Mieux vaut ne pas rester dans le coin.

- Ouais, faites-vous en vous relevant, je suis bien d'accord.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

Mais vous n'avez pas effectué trois pas que des rugissements vous parviennent de l'extérieur. Sur le qui-vive, Mike se rue vers l'une des fenêtres et pousse un cri de surprise.

- Que se passe-t-il ? S'enquiert son ami.

- Ils... ils arrivent !

- Qui ça, « Ils » ? Rajoutez-vous.

- Les... les Coureurs !

- Merde ! Combien ?

- Des tas ! Il faut foutre le camp d'ici !

Ni une ni deux, vous traversez la salle pour regagner le hall d'entrée. Malheureusement, mis à part l'entrée principale, il n'y a aucune autre issue. Déjà, les vitres de la salle que vous venez de quitter se brisent, et les Coureurs investissent sans plus attendre la station-service. Tandis que Mike vous couvre avec son pistolet, Marley et vous vous précipitez en direction de la porte d'entrée pour tomber nez à nez avec quatre zombies qui voulaient faire le tour de la bâtisse. En vous apercevant, les Coureurs se détournent de leur chemin pour foncer désormais droit sur vous en s'agitant frénétiquement. Sachant que vous ne pourrez pas leur échapper, vous sortez une arme, prêts à défendre votre vie. Deux d'entre eux se dirigent dans votre direction. Vous avez le temps d'effectuer trois *tirs de précision* avant d'engager ce combat au corps à corps.

### 1<sup>er</sup> COUREUR

Dextérité: 7                      Force: 5                      Points de vie: 37

### 2<sup>ème</sup> COUREUR

Dextérité: 9                      Force: 3                      Points de vie: 32

Lors du premier assaut au corps à corps, si vous vous battez avec une arme à feu, vous pourrez utiliser votre compétence d'Exécuteur si vous la possédez. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **333** si vous avez été touché avant de vous rendre au **263**.

## 213

- Attends, Tony ! L'interpellez-vous, j'ai une idée !

Sans lui laisser le temps de dire quelque chose, vous sortez le feu à main de votre poche (rayez-le de votre *feuille d'aventure*) et vous le brandissez devant la meute de chiens qui s'arrête d'un coup. Le crépitement du feu à main semble hypnotiser les canidés, aussi vous le jeter aussi loin que possible ; aussitôt, les chiens zombies se désintéressent de vous et se ruent vers le feu qui continue de crépiter. Profitant de cette aubaine, vous reprenez votre

course en sautant sur le toit des voitures jusqu'à ce que vous vous soyez suffisamment éloignés des créatures. Une fois hors de danger, vous vous arrêtez un instant.

- C'est bon, on les a distancés, dites-vous, haletante, le cœur battant encore la chamade après votre cavalcade.

Pendant que vous reprenez votre souffle, vous regardez autour de vous, scrutant les alentours. *Tentez votre chance.* Si vous êtes chanceuse. Rendez-vous au **611**, si vous êtes malchanceuse, allez au **319**.

**214**

**Prenez la feuille d'aventure de C.J. et inscrivez-y ses possessions.**

Au moment où Jennifer s'apprête à suivre Seth, vous l'attrapez par la manche, la stoppant net dans son élan.

- Qu'est-ce qu'il y a ? Vous demande-t-elle.

- Promets-moi de faire attention et de ne pas prendre de risques inutiles, d'accord ?

Las et légèrement agacée, Jenny vous répond :

- Curtis, j'aimerais que tu arrêtes de te faire du souci pour moi. Je te rappelle que je suis un membre de l'U.G.E., et que j'ai été formé au combat, tout comme toi. Je suis assez grande pour me protéger toute seule.

*Tout comme moi ? Aurais-tu oublié qu'avant d'intégrer l'U.G.E. je faisais partie d'un gang des rues où je devais lutter chaque jour pour ma survie ?*

En entendant ses paroles, vous soupirez :

- Désolé, mais tu es tout ce qui me rattache au passé et je n'ai pas envie de te perdre.

Votre amie vous étreint amicalement avant de vous coller un baiser sur la joue et de vous chuchoter à l'oreille :

- A plus tard.

Vous attendez qu'elle rejoigne Seth et ses Patrouilleurs, avant de vous rendre auprès de votre moto à côté de laquelle vous attend Bob. Quand vous arrivez à sa hauteur, il prend la parole :

- Attends une seconde, Curtis.

- Oui ?

- Tiens (il vous tend une feuille qu'il a sorti de sa poche). Je sais que tu connais parfaitement les dangers des terres désolées, mais par mesure de sécurité, je souhaiterais que tu jettes quand même un coup d'œil sur cette feuille. Tu peux faire ça pour moi ? Je me sentirai davantage rassuré.

- Si ça peut te rassurer, pas de problème.



Vous prenez le document des mains de votre ami mais celui-ci ne le lâche pas tout de suite ; en levant les yeux, vous remarquez qu'il vous observe.

- Ne fais pas le con, C.J., ce convoi ne peut pas se passer de toi.

- Sois tranquille.

- Bien.

Bob hoche la tête puis desserre sa main du document afin que vous puissiez le prendre à votre tour. Le chef du convoi fait demi-tour et vous le regardez partir rejoindre sa femme. Après quelques secondes de réflexion, vous jetez un œil sur la feuille. Pour en connaître les informations, rendez-vous au **197** avant de revenir à ce paragraphe une fois que vous aurez terminé de le lire. Une fois que c'est fait, vous enjambez votre moto et vous partez sans plus tarder. A cause de la forte chaleur, vous décidez de ne pas porter de casque, malgré tout, sûrement en partie à cause de votre cuirasse, vous ne tardez pas à transpirer à grosses gouttes, aussi vous prenez une gorgée d'eau fraîche (rayez une dose de votre bouteille d'eau) après vous être arrêté sur le bord de la chaussée. Après une dizaine de minutes de route, vous apercevez, un peu plus loin, les vestiges d'un ancien village. Rendez-vous au **86**.

### 215

Comme vous ne pouvez pas aider les Patrouilleurs car votre présence les gênerait plus qu'autre chose, vous décidez de rester auprès de Bob.

- C'est gentil de me tenir compagnie, vous dit celui-ci.

- Pas de problème. Peut-être que le fait de rester auprès d'eux les aidera à les motiver davantage.

- J'en suis sûr, répond en souriant le chef du convoi.

Pendant un moment, vous regardez avec intérêt les Patrouilleurs s'affairer autour de la caravane, torse nu, les muscles saillants et le corps ruisselant sous la chaleur. Dans des grands gestes et avec entrain, Seth donne ses ordres et ses hommes réagissent à l'unisson, comme une horloge bien huilée.

- Seth est un vrai meneur d'hommes, avouez-lui. Sans lui, les Patrouilleurs seraient tous partis depuis longtemps.

- Je suis d'accord avec toi, confirme Bob. C'est pour ça que j'essaie de me ranger au maximum de son côté et de le laisser assez libre dans ses choix. Je suis conscient que c'est l'un des piliers de cette Communauté.

- Tout comme C.J..

- C'est exact, d'où leur rivalité et leurs disputes régulières. Que veux-tu, ce sont les deux hommes forts du groupe. Mais pour moi, tant qu'ils restent les deux, ça me va.

- Oui, faites-vous, mais si un jour la goutte d'eau fait déborder le vase, l'un des deux partira pour de bon, j'en suis certaine.

Bob fronce les sourcils lorsque vous évoquez ça ; à l'évidence il n'y avait pas pensé. D'une voix douce, celle qui l'utilise quand il veut vous poser une question, Bob vous demande :

- Et si c'est C.J. qui s'en va, est-ce que tu partirais avec lui ?

*J'irai au bout du monde avec lui. Je l'ai promis à Reda.*

- Oui, répondez-vous sans hésiter au plus grand dam de Bob. Je suis désolée, mais je me vois mal vivre sans lui. J'ai déjà perdu l'homme que j'aime, alors il est impensable pour moi de me séparer de mon plus proche ami. C'est peut-être égoïste de ma part, mais les années mais priorités ont changé.

- Je comprends, soupire Bob. Souhaitons en tout cas que ce jour n'arrivera jamais.

- Oui, souhaitons-le, répondez-vous presque dans un murmure.

- En tout cas, je te remercie pour ta franchise, et ça m'a fait vraiment du bien de te dire ce que j'avais sur le cœur.

- Pas de problème.

Grâce à votre conversation avec Bob, votre *total de chance de départ* s'élève maintenant à 12. Soudain, vous entendez quelqu'un crier :

- C'est bon, la voie est libre !

Rendez-vous au **85**.

## 216

- Je crois que nous avons tous ce qu'il nous faut, l'informez-vous. J'espère que le matériel que nous avons échangé permettra aux gens de mon convoi de survivre plus longtemps.

- Je l'espère pour vous aussi, dit Halek. En tout cas, j'ai été ravi de faire affaire avec vous.

- Moi de même. Je crois qu'il est temps pour nous de se dire au revoir. Encore merci, Halek, et bonne chance pour la suite.

- Merci mon garçon. Et comme vous m'êtes sympathique, je vais vous dire encore une chose : prenez garde, la route un peu plus loin est obstruée par des véhicules et je doute que votre convoi puisse continuer par-là.

Cette phrase vous fait l'effet d'un coup de poignard car s'il y a bien une chose que vous ne voulez pas, c'est de faire demi-tour. Quoi qu'il en soit, vous remerciez Halek pour cette information. Celui-ci fait un signe de la tête et après avoir adressé un dernier regard à Jennifer ponctué d'un « au revoir jolie demoiselle », Halek prend congé de vous et va s'installer sur la caravane aux côtés d'Eckert qui ne daigne même pas de vous dire au revoir. Vous regardez les marchands partir avant de vous tourner vers Jennifer.

- Bien, nous avons fait au mieux, vaut mieux repartir sans plus tarder.

Vous rangez toutes vos acquisitions dans des sacs puis vous repartez sur votre moto en direction du convoi. Quand ils vous voient arriver les bras chargés, les survivants poussent des vivats et semblent regagner confiance en leurs chances de survie. Lorsque vous gardez votre moto près du car scolaire, Bob vous rejoint et vous lui montrez les objets que vous avez obtenus.

- Ah oui, faites-vous, Halek, le marchand, m'a signalé que la route est bloquée et il pense que nos véhicules ne pourront pas passer par-là.

- Il ne manquait plus que ça, soupire Bob. Pourtant, nous ne pouvons pas faire demi-tour.

- Je le sais, Bob, je le sais.

- Nous verrons comment les choses se présenteront une fois sur place. Nous trouverons bien une solution.

- Je l'espère, dites-vous.

Finalement, c'est dans le silence le plus total que vous rangez tous trois le matériel dans le car scolaire. Dès lors, vous pouvez décider de ce que vous allez garder avec vous ; le reste ira dans le car scolaire avec votre matériel qui y serait déjà entreposé. Reportez-vous à la liste du marchand pour connaître tout ce que vous avez à disposition. Mais faites attention, seuls les objets que vous noterez dans les cases Convoi de votre *feuille d'aventure* pourront être repris par la suite ; le surplus étant destiné aux autres personnes du Convoi. Faites donc bien votre choix. Une fois que ce sera fait, Bob ordonne le départ. Rendez-vous au **564**.

### 217

Sony fait entrer Danny en premier puis le fait s'asseoir sur une chaise en face d'un large bureau, tandis que vous et Diane le suivez en silence. Vous vous tenez dans une petite pièce encombrée d'objets hétéroclites posés sur de vieilles commodes ou sur des étagères branlantes. Pour toute fenêtre, il n'y a qu'un mince trou dans le mur du fond, raison pour laquelle il n'y a pas beaucoup d'air ici, excepté celui créé par le ventilateur blanc posé sur le bureau. Vous vous tenez debout derrière Danny, légèrement en retrait. Sony s'approche de la personne qui est assise de l'autre côté du bureau et lui chuchote quelque chose à l'oreille. Pendant ce temps, vous identifiez l'homme en face vous : il s'agit d'un homme d'une cinquantaine d'année, voire plus, qui semble encore en bonne forme au vue de sa carrure. Son visage, taillé à la serpe, est ornée d'une barbe de trois jours. Il porte un ancien uniforme de l'armée ainsi qu'un béret vert, montrant son appartenance à l'infanterie. Une cicatrice lui barre une partie de son menton ainsi que le coin gauche de bouche. Après un

bref échange, Sony s'écarte de son chef et celui-ci tourne la tête dans votre direction et prend la parole d'une voix enjouée :

- Je suis le Major Müller et je suis le chef de notre petit groupe. A qui ai-je l'honneur ?

- Lieutenant Danny Meyer, ancien officier de l'Artillerie, répond votre ami, avant de vous présenter à votre tour.

- Enchanté à vous. Alors, mon adjoint me dit que vous êtes venus ici pour faire du troc, c'est bien ça ?

- Oui, c'est exact, raconte Meyer. Nous avons subi une attaque de Coureurs et dans la débâcle qui a suivi, nous avons perdu pas mal de nourriture. Un de nos éclaireurs nous a dit que nous pouvions venir ici pour échanger du matériel contre de la nourriture.

- Je vois, fait Müller en se frottant le menton, malheureusement, nous n'avons pas beaucoup de nourriture, et le peu de surplus que nous possédons, nous l'échangeons que contre des articles de valeurs.

- Nous avons ce qu'il faut, vous interposez-vous (après un bref silence, vous enchaînez :) Ce n'est pas que nous n'aimons pas être en votre compagnie, mais le temps presse, il nous faut regagner notre campement au plus vite.

- Et bien, pour une femme, vous ne manquez pas de tact pour oser interrompre une discussion entre deux militaires, rit le Major Müller.

Devant votre sourire, votre interlocuteur acquiesce lentement avant d'ordonner à Sony de vous amener vers l'entrepôt. Alors que vous êtes sur le point de franchir la porte, Müller vous lance :

- Peut-être que nos chemins se recroiseront à nouveau !

- Peut-être, faites-vous sans vous retourner avant de refermer la porte.

Vous suivez à nouveau votre guide qui vous mène dans un entrepôt dans lequel vous attend une femme rousse de forte corpulence, vêtue d'un tablier blanc. Elle vous accueille à bras ouverts, ravie à l'idée de marchander avec vous.

- Bon, commence Sony, je vous laisse avec Gwen. Dès que vous aurez fini, revenez me voir et je vous escorterai jusqu'à vos véhicules.

Vous regardez Sony s'éloigner avant de porter votre attention sur Gwen. Celle-ci vous adresse un franc sourire.

- Si vous avez quelque chose d'intéressant à marchander, vous êtes ici au bon endroit pour faire du troc.

- Nous avons besoin de nourriture, raconte Danny.

- Alors videz vos poches et commençons !

Rassemblez tous les objets que vous avez puis échangez-les avec ceux que vous voulez acquérir dans la liste ci-dessous, mais rappelez-vous que vous devez avant tout vous

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

procurer de la nourriture. Si vous avez tué l'Enragé, Gwen vous offrira deux objets dont la valeur n'excède pas dix. Si vous ne l'avez pas tué mais que Danny a réussi son test de charisme, Gwen vous proposera trois articles à moitié prix (arrondi à la valeur inférieur), et si vous avez dû rendre service à Sony en tuant un zombie, elle vous fera cadeau d'un seul objet dont la valeur est de 9 ou moins. Bien entendu, cela n'inclut pas la nourriture. Si vous avez en votre possession une encyclopédie contenant des images, Gwen, qui raffole de ce genre de livres, vous le reprendra pour le triple de sa valeur, par contre, si vous possédez de la drogue (du Junk), Gwen n'en voudra pas. Vous ne pouvez bien sûr obtenir qu'un seul exemplaire de chaque article, sauf indications contraires.

- Rations de nourriture pour votre convoi (valeur 20)
- Poignard (valeur 3)
- Hachette (valeur 5)
- Clé à trois griffes (valeur 6)
- Batte de baseball (valeur 6)
- Machette (valeur 8)
- Piolet (valeur 5)
- Pistolet Beretta (valeur 7)
- Carabine (valeur 11)
- Arbalète (valeur 5)
- 3 grenades défensives (valeur 6 la grenade)
- 50 balles de 9mm (valeur 1 par balle)
- 12 cartouches de calibre 12 (valeur 3 par cartouche)
- 35 balles de calibre .22 long rifle (valeur 2 par balle)
- 20 carreaux d'arbalète (valeur 1 par carreau)
- 9 carreaux perforants (valeur 3 par carreau)
- Gilet pare-balles (valeur 8)
- Sérum (valeur 7)
- Anti-virus (valeur 12)
- Bouteille d'eau purifiée (valeur 15)
- 5 bouteilles d'eau contaminé (valeur 1 la bouteille)

Une fois en possession de la nourriture, choisissez bien ce que vous allez prendre d'autre car il se peut que vous ne trouviez pas de marchands avant longtemps, alors faites les bons choix. Concernant les carreaux perforants, ceux-ci infligent une perte de dix *points de vie* au lieu des sept habituels. Dans tous les cas, modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Si vous vous retrouvez avec plus d'objets que vous pouvez en inscrire, Danny prendra le reste avec lui. Une fois que c'est fait, vous prenez congé de Gwen après l'avoir remerciée puis vous partez retrouver Sony qui vous attend. Rendez-vous au **447**.

### 218

Vous vous tenez sur le seuil d'un vestibule et vous regardez autour de vous afin de vous faire une idée des lieux. Sur la gauche, vous apercevez l'entrée d'une pièce bouchée par des décombres provenant du plafond effondré. Dans le coin droit du vestibule, plongé dans l'obscurité, vous dénicher les contours d'une haute armoire. Pour terminer, en face de vous, un escalier mène au premier étage. Les tâches de sang que vous aviez aperçues en entrant se dirigent elles aussi à l'étage supérieur. Si vous voulez les suivre, rendez-vous au **68**, si vous préférez d'abord inspecter l'armoire, allez au **240**.

### 219

- Tony ! L'appellez-vous tandis que vous plaquez votre visage contre la vitre. Il y a du grabuge sur la droite. Arrête la bagnole.

- Qu'est-ce qu'il y a ?

- Y'a deux mecs, dont un armé d'un fusil à pompe, qui sont en train de malmener quatre autres personnes attachées les unes aux autres. Il faut aller les aider !

- Mais et la mission ? S'étonne-t-il. Et tu crois que c'est une bonne idée ?

- Si tu étais à leur place, rétorquez-vous, tu ne voudrais pas être secouru ?

- Ok ok, concède-t-il. Je vais m'arrêter.

Il immobilise le Scudo et vous vous empressiez de sauter à l'extérieur, suivie de près par Anna et par Tony qui a chargé son fusil à canon scié. Même avec les temps qui courent où la moindre personne peut représenter un danger mortel, Tony prend la tête de votre groupe et n'hésite pas apostropher les deux loubards :

- Hey vous, qu'est-ce que vous faites ? Laissez ces gens tranquille, ils ne vous ont rien fait.

Les deux esclavagistes se tournent vers Tony. Celui avec le fusil à pompe esquisse un large sourire et dit à l'intention de son ami :

- Hey Johna, regarde qui voilà.

- Trois esclaves potentiels, ajoutent son compère. On est verni, pas vrai Garan ?

- Venez-nous aider, s'il vous plaît ! Vous supplie l'un des prisonniers. Ils vont nous tuer ! L'homme au fusil à pompe braque son arme sur vous pendant que le second menace les esclaves de son taser. Deux choix s'offrent à vous : soit vous passez directement à l'attaque (rendez-vous au **399**) soit vous usez de votre charisme pour espérer régler cette histoire sans bain de sang. Dans ce dernier cas, *tentez votre charisme*. Si vous réussissez, rendez-vous au **549**, dans le cas contraire, allez au **75**.

### 220

Le vieil homme git désormais à vos pieds, baignant dans son propre sang. En voyant son corps sans vie, vous êtes soudain pris de remords. Vous perdez un *point de chance* pour avoir ôté la vie d'un vieil homme qui avait besoin de votre aide. Le mal étant fait, vous fouillez son cadavre sans rien y découvrir d'important. Vous faites un rapide tour du propriétaire sans plus de succès. Vous trouvez juste une boîte d'ananas en conserve déjà entamée, sûrement par l'homme que vous venez de tuer. Comme la boîte est déjà ouverte, vous ne pouvez pas la prendre avec vous, par contre vous pouvez manger son contenu, ce qui vous rendra trois *points de vie*. Maintenant, si vous possédez la compétence de Perception, rendez-vous au **82**, sinon, il ne vous reste plus qu'à quitter le bar. Là, vous pourrez, si ce n'est pas déjà fait, visiter le garage (rendez-vous au **608**) ou rejoindre Seth (rendez-vous au **618**).

### 221

Du haut de votre perchoir, vous avez une belle vue d'ensemble sur ce qui se passe actuellement. Seth, Derreck, ainsi que les membres survivants des Patrouilleurs se sont regroupés et repoussent les vagues d'ennemis, mais même si pour le moment ils paraissent tenir le coup, vous savez pertinemment qu'ils vont finir par se fatiguer et, de ce fait, par baisser leur garde. Tout à coup, vous apercevez votre Scudo filer à toute vitesse dans votre direction, écrasant les zombies qui se dressent sur sa route. Certains Coureurs tambourinent contre l'auto, parvenant même à briser l'une des fenêtres, mais sont immédiatement accueillis par des rafales de balles provenant sans aucun doute d'un Colt. Alors qu'il n'est plus qu'à quelques mètres du mobile home sur lequel vous vous tenez, le Scudo tourne brusquement afin que l'arrière se colle contre le camping-car. Là, Syl émerge du toit ouvrant et vous interpelle :

- Vite, Jennifer, saute !

La femme a à peine achevé sa phrase qu'elle ouvre la porte latérale pour permettre à Seth et ses hommes de se ruer à l'intérieur, couvert par les balles du Colt de Syl. De votre côté,

vous sautez sur le toit du Scudo et vous passez par le toit ouvrant. Une fois assise sur l'un des sièges, rapidement suivie par les Patrouilleurs, vous poussez un long soupir de soulagement. Quant à Seth, celui-ci expédie trois salves de son fusil à pompe avant de vous rejoindre. Dès qu'il est en sécurité, Syl fait demi-tour et quitte sans plus tarder la zone de carambolage, laissant les Coureurs derrière vous ; ceux-ci essaient tant bien que mal de vous suivre mais finissent pas abandonner la poursuite. Vous l'avez échappé bel ! Rendez-vous au **175**.

### 222

Lorsque vos amis vous voient arriver avec la caravane, ils poussent des cris d'exclamation, mais ceux-ci sont vite remplacés par des vivats enthousiastes. Quand Jennifer arrive à la hauteur de Bob, celui-ci s'étonne :

- Mais que faites-vous avec la caravane ? Et où sont passés les marchands ?

Jennifer poursuit cependant son chemin comme si elle n'avait rien entendu et stoppe la caravane, tirée par deux bœufs, près du car scolaire. Vous arrivez à ce moment-là vers Bob pour lui expliquer la situation :

- Cette caravane contient tout ce qu'on cherchait depuis si longtemps pour que notre Communauté puisse vivre dans ces terres désolées. Comme je te l'ai promis, je fais tout ce qui est en mon pouvoir pour le bien de notre Communauté.

- Et pour ça tu devais tuer le marchand ?

*Pourquoi tu m'as posé cette question, Bob, pourquoi ? Leur mort m'est déjà assez douloureuse pour que tu en rajoutes une couche.*

- Je n'ai jamais dit que mes décisions étaient toujours les meilleures, répliquez tout en restant calme. Mais parfois, pour que des gens puissent vivre, d'autres doivent mourir.

Se frottant le menton, votre ami vous observe en silence, et vous êtes soulagé de voir qu'il n'ajoute rien de plus à ce sujet. Malgré tout, vous pouvez lire une certaine déception dans ses yeux.

- Je vais aider Jennifer à ranger le matériel, concluez-vous. Je viendrai vers toi une fois que tout sera prêt pour que tu puisses ordonner le départ. Pour les bœufs, nous les gardons avec nous pour le moment. Si un jour nous arrivons à court de nourriture, nous prendrons une décision à ce moment-là.

- Très bien, dit-il d'une voix distante.

Vous garez votre moto à côté de la caravane puis vous aidez Jennifer et Seth, qui entre-temps est venu la rejoindre, à ranger le matériel. Dès lors, vous pouvez décider de ce que vous allez garder avec vous ; le reste ira dans le car scolaire avec votre matériel qui y serait



déjà entreposé. Reportez-vous à la liste du marchand pour connaître tout ce que vous avez à disposition. Mais faites attention, seuls les objets que vous noterez dans les cases Convoi de votre *feuille d'aventure* pourront être repris par la suite ; le surplus étant destiné aux autres personnes du Convoi. Faites-donc bien votre choix. Une fois que ce sera fait, vous pourrez aller ordonner le départ à Bob. Rendez-vous au **564**.

### 223

Vous ne réagissez pas assez vite et le Hurlleur a tout le loisir de crier à tue-tête. Son long cri perçant vous vrille les oreilles et vous devez les boucher à l'aide de la paume de vos mains, de même que vos amis. Le puissant hurlement retentit à travers les terres désolées. Une fois que le Hurlleur se tait, vous le réduisez au silence pour de bon d'un bon coup de pied qui lui brise le cou. Si ce n'est le bruit du corps s'affaissant sur le sol, tout reste silencieux.

- Je... je crois qu'il voudrait mieux partir, suggère Mike, guère rassuré.
- Je le crois aussi, approuve Marley. Mieux vaut ne pas rester dans le coin.
- Ok, faites-vous en vous relevant, ne trainons pas.

Mais vous n'avez pas effectué trois pas que des rugissements vous parviennent de l'extérieur. Sur le qui-vive, Mike se rue vers l'une des fenêtres et pousse un cri de surprise.

- Que se passe-t-il ? S'enquiert son ami.
- Ils... ils arrivent !
- Qui ça ? Rajoutez-vous.
- Les... les Coureurs !
- Merde ! Combien ?
- Des tas ! Il faut foutre le camp d'ici !

Ni une ni deux, vous traversez la salle pour regagnez le hall d'entrée. Malheureusement, mis à part l'entrée principale, il n'y a aucune autre issue. Déjà, les vitres de la salle que vous venez de quitter se brisent, et les Coureurs investissent sans plus attendre la station-service. Tandis que Mike vous couvre avec son pistolet, Marley et vous vous précipitez en direction de la porte d'entrée pour tomber nez à nez avec quatre zombies qui voulaient faire le tour de la bâtisse. En vous apercevant, les Coureurs se détournent de leur chemin pour foncer désormais droit sur vous en s'agitant frénétiquement. Sachant que vous ne pourrez pas leur échapper, vous sortez une arme, prêts à défendre votre vie. Deux d'entre eux se dirigent dans votre direction. Vous avez le temps d'effectuer trois *tirs de précision* avant d'engager ce combat au corps à corps. Affrontez-les ensuite en même temps.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

### 1<sup>er</sup> COUREUR

Dextérité: 7                      Force: 5                      Points de vie: 37

### 2<sup>ème</sup> COUREUR

Dextérité: 9                      Force: 3                      Points de vie: 32

Lors du premier assaut au corps à corps, si vous vous battez avec une arme à feu, vous pourrez utiliser votre compétence d'Exécuteur si vous la possédez. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **333** si vous avez été touchée avant de vous rendre au **303**.

### 224

Après un bref instant de silence, Bob déclare :

- Je te conseille d'aller boire et manger quelque chose avant de partir, fils. J'aimerais profiter des derniers rayons de soleil pour traverser le village avant qu'il ne fasse complètement nuit.
- Ok, ça marche, alors à toute à l'heure.

Bob incline légèrement la tête en pinçant le rebord de son Stetson avant de faire demi-tour. Vous le regardez partir puis vous prenez la direction du feu de camp. Rendez-vous au **248**.

### 225

Vous laissez Tony près du Scudo et vous partez rejoindre Anna qui se tient devant l'entrée du silo. Comme la majorité des bâtiments des terres désolées, celui-ci est en bien mauvais état; pourtant, sa porte reste solidement verrouillée. Vous posez votre oreille contre le battant mais vous n'entendez aucun son provenant de l'autre côté, aussi, d'un accord tacite, vous donnez toute deux un coup de pied contre la porte qui s'ouvre à la volée. Vous vous ruez aussitôt à l'intérieur, arme brandies, où vous êtes accueillies par une odeur de renfermée. Là, vous ne découvrez qu'une vaste pièce sale et vide. Tout le grain qu'il contenait a disparu depuis belle lurette, ce qui ne vous étonne pas le moins du monde. Cependant, un détail attire quand même votre attention en la présence d'une silhouette légèrement adossée contre le mur du fond. Grâce aux rayons du soleil qui filtrent à l'intérieur de la pièce, vous constatez qu'il s'agit d'une silhouette humaine. Comme celle-ci ne vous attaque pas lorsque vous vous en approchez, vous abaissez légèrement votre arme. En fait, de silhouette, il s'agit en fait d'un squelette près duquel se trouvent un vieux Colt (valeur 6) et ce qui semble être un feu à main (valeur 5). Un trou de la taille d'une balle est visible à l'arrière du crâne du squelette, ce qui confirme bien la manière dont il – ou elle – est mort.

- Un suicide, commente Anna, comme si elle avait lu dans vos pensées.

- Et oui. Il y a certaines personnes qui ne veulent pas se battre pour survivre et préfère en finir rapidement. Heureusement que tous les survivants ne sont pas comme ça, sans ça, il n'y aurait plus d'avenir.

Anna acquiesce vos propos d'un mouvement de tête puis vous presse de vous dépêcher puisqu'il n'y a rien d'autre à voir dans le silo. Si vous le désirez, vous pouvez prendre le Colt. Pour savoir combien de balles calibre .22 long rifle se trouvent encore dans le barillet, lancez 1D6 et soustrayez un au résultat obtenu. Concernant le feu à main, vous aviez vu, par le passé, une personne utiliser cet objet pour distraire les zombies, mais depuis vous ne savez plus si cette technique est encore efficace. Quoi qu'il en soit, notez sur votre *feuille d'aventure* ce que vous prenez avec vous. Une fois que ce sera fait, vous quitterez le silo, et pendant qu'Anna surveillera les alentours, vous rejoindrez l'entrée de la grange. Là, vous pourrez soit ouvrir la porte principale (rendez-vous au **55**) soit faire le tour du bâtiment pour chercher un autre passage (rendez-vous au **629**).

### 226

Votre attaque surprise vous permet d'abattre l'un des hommes mais les deux autres bandits, d'abord surpris par votre intervention, se reprennent immédiatement et ouvre le feu à leur tour. *Testez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **472**, si vous êtes malchanceux, allez au **42**.

### 227

Cette femme a peut-être du matériel utile pour vous, de plus, le Colt qu'elle porte pourrait certainement vous être d'une grande aide, tout comme les monceaux d'objets dispersés un peu partout dans la pièce. Votre survie et celle de vos compagnons passent avant tout, et vous ferez tout ce qui est en votre pouvoir pour y parvenir. Vous braquez donc votre fusil à canon scié en direction de la femme, et celle-ci est prise d'un mouvement de recul. Comprenant vos intentions, elle sort son Colt qu'elle brandit à son tour.

- Allez au Diable, vous, les Maraudeurs!

*Les « Maraudeurs » Mais de quoi elle parle?*

Cependant, vous n'avez plus le temps de bavasser, car la toxicomane est sur le point de tirer. Menez ce combat selon les règles du corps à corps. A noter que votre adversaire ne possède aucune protection particulière.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

TOXICOMANE (avec Colt)

Dextérité: 6

Force: 7

Points de vie: 21

Ce combat ne prendra fin qu'à la mort de l'une de vous deux. Si vous êtes vainqueur, vous prenez quelques minutes pour reprendre votre calme. Vous l'avez échappé belle, ce duel aurait pu mal tourner pour vous. Quoi qu'il en soit, la femme git à présent sans vie à vos pieds. Vous êtes prise d'un sentiment partagé, car au fond de vous, vous pensez que cette femme ne vous aurait pas fait de mal, d'un autre côté, vous savez ce dont sont capables les gens qui sont en manque de certaines substances, elle aurait pu très bien vous attaquer sans crier gare, c'est donc pour cette raison que votre *total de chance* reste inchangé. Sans perdre de temps, vous fouillez le cadavre sur lequel vous ne découvrez qu'un rasoir droit ainsi qu'1D6 de balles de .44. Son Colt, toutefois, est vide, libre à vous de le prendre avec vous ou non. Il s'agit d'un Colt tout ce qu'il y a de plus simple et d'une valeur de 4. Seth devant sûrement s'impatienter, vous décidez de faire une fouille sommaire, de toute façon, vous ne pourriez prendre autant d'objets avec vous. Sur la table, vous tombez sur une encyclopédie traitant d'anciennes civilisations, voilà qui pourrait intéresser certains marchands ou des parents qui voudraient faire un cours d'histoire à leurs enfants. La valeur de cette encyclopédie est de 6. Vous dénicher ensuite, dans une vieille commode, de l'argent d'avant-guerre. Certes, celui-ci n'a plus aucune valeur (d'ailleurs, la valeur n'est de 2), mais vous savez que parmi les terres désolées il y a des collectionneurs qui sont friands de ce genre d'article et qui les reprendraient pour le triple de leur valeur. Pour terminer, dans la pièce servant de cuisine, vous mettez à jour deux bouteilles d'eau, mais à en voir leur aspect, il s'agit certainement d'eau contaminée (valeur 1 pour chaque bouteille). Inscrivez sur votre *feuille d'aventure* tout ce que vous prenez avec vous, sans oublier de mentionner la valeur indiquée, puis rendez-vous au **317** pour sortir de la maison et regagner le Scudo qui vous attend.

### 228

Vous n'avez pas pris assez d'élan car vous vous écrasez contre le bord de la tranchée. La terre, sèche pour la plupart, s'effrite sous vos mains, vous empêchant de maintenir votre prise. Derrière vous, vous entendez vos amis vous appeler et essayer de trouver un moyen de vous aider. Malheureusement, vous chutez quelques secondes plus tard et vous finissez empalée par l'un des pics qui recouvre le fond de la tranchée. Ainsi s'achève votre aventure.

**229**

Un carreau se fiche dans votre épaule, ce qui vous arrache un cri de douleur. Vous perdez 7 *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, le choc vous a déstabilisé et vous devez rassembler votre force pour vous maintenir dans le véhicule. Lancez 1D6 puis multipliez le résultat par dix. Si vous obtenez un résultat égal ou inférieur à vos *points de vie*, rendez-vous au **403**, dans le cas contraire, allez au **337**.

**230**

- Pose cette arme ! Ordonnez-vous d'une voix ferme.

- Ja... jamais de la vie ! Clame à son tour l'homme.

Celui-ci a le visage caché par une épaisse barbe noir et son crâne est presque entièrement chauve. Il porte un short beige qui lui arrive à la hauteur des genoux et est chaussé de vieilles baskets blanches usagées jusqu'au bout. Malgré sa dégaine, il ne doit pas avoir plus de quarante ans. Vous remarquez que son arme tremble légèrement dans ses mains, une faille que vous pourrez exploiter.

- J'ai dit baisse ton arme ! Tonnez-vous une seconde fois.

- Non ! Un pas de plus et je tire ! Je n'hésiterai pas une seconde !

La peur a apparemment fait perdre la tête à cet homme, aussi vous devez agir vite, car il a désormais glissé son doigt sur la gâchette et s'apprête à faire feu d'une minute à l'autre. Et à cette distance-là, le calibre de l'arme vous tuerait instantanément malgré votre cuirasse. Si vous voulez ouvrir le feu sur l'homme avant qu'il ne le fasse lui, rendez-vous au **388**, si vous préférez poursuivre la conversation en essayant de le ramener à la raison, allez au **8**.

**231**

Vous savez que Charlène est en train de donner à manger aux autres survivants, aussi vous décidez de partir directement à sa recherche, mais arrivée à mi-chemin, vous êtes interceptée par Danny, celui-ci étant chargé de victuailles.

- Salut Jennifer.

- Oh, salut Danny, ça va ?

- Du mieux que je peux dans de pareils conditions.

Vous lui adressez un sourire chaleureux et votre ami semble se radoucir.

- Tu cherches C.J. ?

- Je cherchais d'abord Charlène pour lui demander à manger, expliquez-vous, mais oui, j'espérais pouvoir voir C.J. avant de repartir.

- C.J. est en train de se reposer et Charlène est occupée avec les autres survivants, il vaut mieux ne pas les déranger. Tiens, c'est pour toi.

Danny essaye d'extirper une boîte de conserve parmi toutes celles qu'il porte et grimace sous l'effort. Le voyant se débattre ainsi, vous rigolez avant de l'aider à prendre la boîte qu'il voulait vous donner.

- Merci, dit-il en rigolant à son tour. Nous n'avons jamais assez de moment de détente, alors autant en profiter.

- Oui, c'est sûr, confirmez-vous.

- Bien, je vais te laisser, je dois apporter ça à Charlène. Dépêche-toi de manger et de ranger ton matériel, le départ est pour bientôt. A toute à l'heure.

- D'accord, à toute à l'heure. Oh, et merci pour... (Vous regardez la boîte de conserve) les morceaux d'ananas !

Danny sourit à nouveau avant de prendre la direction que vous alliez empruntée. Les fruits vous font regagner dix *points de vie*. Vous prenez également une rasade de votre eau purifiée (rayez une dose de votre *feuille d'aventure*). Si vous n'en avez pas, vous perdez 5 *points de vie*, sauf si vous décidez de boire de l'eau contaminée, auquel cas votre *taux de contamination* augmentera d'un point. Vous prenez ensuite quelques minutes pour vous reposer et pour faire le tri dans votre inventaire en déposant tout ce que vous n'avez plus besoin dans le car scolaire. Un peu plus tard, Bob annonce le départ. Rendez-vous au **115**.

### 232

Vous secouez la tête à l'attention de Danny, afin de lui faire comprendre que tenter de les distancer n'est pas une bonne idée. D'abord réticent, le militaire acquiesce d'un hochement de tête avant de ralentir et de sommer à Diane de prendre la carabine. De votre côté, vous faites demi-tour à votre moto et vous foncez droit en direction des pillards qui écarquillent les yeux en vous voyant sortir vos deux pistolets et ouvrir le feu sur eux. Si vous possédez le talent d'Exécuteur et qu'il vous reste au moins deux balles, rendez-vous au **206**. Si vous ne possédez pas ce talent, effectuez quatre *tirs de précision* (chaque tir correspond à une balle, faites donc les changements nécessaires). Si vous n'avez pas assez de balles, tirez autant de fois que vous le pouvez. S'il ne vous reste qu'une balle, allez au **210**). Si vous réussissez trois tirs ou plus rendez-vous au **206**, sinon, allez au **88**.

### 233

- Attends-moi, Seth, je reviens.

- Mais tu vas où, encore ? Grogne le Patrouilleur.

- J'aimerais savoir ce qu'il y a là-dedans, c'est plus fort que moi. Je n'en ai pas pour longtemps !

Vous tournez les talons et vous partez, sans attendre la réponse de Seth. Vous dépassez la station-service pour gagner le cabanon, et lorsque vous arrivez devant la porte, vous tirez une arme avant de pousser le battant. Vous êtes aussitôt accueillie par une odeur abominable qui vous donne envie de vomir. Vous placez votre manche sous votre nez et vous examinez l'endroit plus attentivement pour découvrir que vous vous tenez dans les toilettes désaffectées de la station-service. Un corps en décomposition, qui fait le bonheur des mouches, se tient assis sur les latrines. L'odeur est insoutenable et vous êtes à deux doigts de rendre votre petit déjeuner. D'après l'état du corps, sa mort doit remonter à quelques mois. Une partie de son crâne a explosé sous l'impulsion d'un coup de feu, et la carabine qui se trouve juste à côté du cadavre confirme vos dires. D'une main, l'autre servant à boucher votre nez, vous attrapez l'arme à feu avant de quitter les toilettes le plus rapidement possible. La carabine est en très bon état et contient encore 1D6+1 de cartouches de calibre 12. Sur le côté gauche de l'arme, vous lisez le mot « Vengeresse » qui doit être le nom de baptême de la carabine donné par son défunt propriétaire. Il s'agit là d'une arme unique qui ne peut s'enrayer. Si à un moment donné on vous demande de *tester l'enrayage* de votre arme et qu'il s'agit de celle-ci, n'y prêtez pas attention et procédez comme si vous aviez réussi. En outre, cette carabine inflige un point de dégât en plus (respectivement 11 ou 13 si vous la munissez d'une lunette de visée). Vous gagnez un *point de chance*. Si vous décidez de l'emporter avec vous, notez-là sur votre *feuille d'aventure*. A présent, si vous voulez fouiller prendre le risque de fouiller le cadavre, rendez-vous au **397**, sinon, vous faites demi-tour pour rejoindre Seth et les autres. Là, vous reprenez la route, rendez-vous alors au **77**.

### 234

Vous croisez des gens marchant le long de la route, et ceux-ci vous confirment avoir vu un homme passé en Jeep avec à son bord une jeune femme qui se débattait. Vous êtes donc sur la bonne route, et Dorian n'a pas autant d'avance que vous le pensiez, aussi vous décidez de rouler toute la nuit qui vient de faire son apparition. Vous en profitez pour faire un rapide somme qui vous régénère d' 1D6+3 de *points de vie*. Puis vous prenez le volant pour le restant de la nuit ; heureusement, rien ne vient troubler votre traversée. À l'aube, vous dépassez un panneau en bois sur lequel quelqu'un a écrit en lettres de sang « Vous êtes sur le territoire de Matamore ; faites demi-tour ou mourez ». Des crânes humains ont été plantés sur des pieux, juste à côté du panneau, sûrement là pour dissuader les gens

d'entrer dans leur territoire. Il n'y a pas de doute, vous voilà bien arrivés... Rendez-vous au **360**.

**235**

Sans un bruit, vous regardez défilé par la fenêtre le paysage dévasté, non sans ressentir une pointe de nostalgie. Perdue dans vos pensées, vous ne faites plus attention à rien.

*Si seulement tu étais toujours avec moi, Reda.*

Finalement, la voiture s'arrête brusquement, vous faisant presque tomber de votre siège.

- Eh ! Grogne Michael, l'un des Patrouilleurs vous accompagnant, pourquoi tu t'arrêtes comme ça ?

Même si la question était adressée à Seth, le conducteur, c'est Derreck qui répond à sa place :

- Parce que la route est bloquée.

- Comment ça ? Vous étonnez-vous.

- Il y a au moins une quarantaine de bagnoles qui bloquent l'accès, explique Seth, et il n'y a pas assez d'espace entre elle pour que nos véhicules puissent passer. Je suis désolé, mais on ne pourra pas passer par-là.

- Arrêtons-nous au moins un instant ? Je suis sûre que parmi toutes ces voitures il y aura bien quelque chose qui nous sera utile.

- Qu'est-ce que vous en pensez, Derreck, Michael et Rafael ?

- La demoiselle a raison, avoue Rafael, le dernier des Patrouilleurs, du moment qu'on ne peut pas aller plus loin, autant ramener un peu de matériel au campement, histoire de n'être pas venus ici pour rien.

- Ok, fait Seth, alors descendons et allons voir ces voitures. Mais ne nous attardons pas, c'est endroit où le guet-apens à plein nez.

- Y'a déjà quelques Rôdeurs dans les parages, constate Derreck.

- Ils ne représentent pas trop un danger, on pourra facilement en venir à bout, il n'y en a qu'une poignée.

Si vous êtes en compagnie de Syl, rendez-vous au **203**, dans le cas contraire, allez au **153**.

**236**

- Alors, Kidd ? S'impatiente Adrian.

En silence, Kidd lève son arme qu'il braque... dans votre direction ! Sous l'effet de surprise, vous avez un mouvement de recul, tandis que vous entendez Matamore rire.



- Désolé, C.J., s'excuse le jeune bandit, même si j'ai beaucoup de considération pour toi et pour tout ce que tu fais pour ta Communauté, Matamore est comme mon père. Il m'a élevé comme son propre fils alors qu'il aurait très bien pu me tuer ou me laisser dans ma misère. Je lui dois tout. Je lui dois ma vie. Comment veux-tu que je me retourne contre lui ?

- Kidd, sale fils de pute ! S'exclame Seth, brandissant son poing devant le jeune bandit.

- C'est bien, Kidd, dit Matamore en posant la main sur l'épaule de son jeune protégé, tu as fait le bon choix.

De votre côté, vous avez de la peine à garder votre calme. Vous serrez votre poing si fort à que vos doigts blêmissent. Si vous aviez eu l'appui de Kidd, les choses auraient été peut-être différentes, or vous vous retrouvez à présent dans de beaux draps, d'autant plus que les gardes commencent à se saisir de leurs armes.

Si le mot « tromperie » est inscrit sur votre *feuille d'aventure*, rendez-vous au **80**, dans le cas contraire, allez au **636**.

### 237

Du coin de l'œil, vous discernez les mouvements du Kamikaze qui s'avance vers vous. Celui-ci pousse ses affreux gargouillements que vous avez toujours trouvés répugnants. Tétanisée par cette vision d'horreur qui se rapproche de plus en plus de vous, vous êtes incapable de bouger, même quand le mort-vivant ne se trouve plus qu'à deux mètres de vous. Finalement, vous retrouvez l'usage de vos membres mais il est trop tard, la créature vous heurte de plein fouet, et la déflagration ne se fait pas attendre : l'explosion qui suit se fait presque ressentir dans tous le camp. Inutile de vous dire que vous avez été soufflée dans l'explosion et qu'il ne reste plus rien de vous. Votre vie s'achève ainsi, sous les yeux horrifiés de C.J..

### 238

Vous comptez une douzaine de zombies, tous regroupés au même endroit. Si vous aviez une grenade, vous pourriez les éliminer en même temps. Par contre, vous risquerez également de détruire les voitures qui pourraient contenir quelques équipements. Cependant, sans grenade, la tâche sera beaucoup plus difficile. Si vous avez une grenade et que vous désirez en faire usage, rendez-vous au **536** si vous possédez la compétence Tireur d'élite ou au **320** si vous ne l'avez pas. Si vous n'avez aucune grenade en votre possession mais que vous voulez quand même passer par-là malgré les risques, rendez-vous au **188**, si vous préférez rebrousser chemin et contourner le cinéma, rendez-vous alors au **458**.

**239**

Anna s'est également défaite du Rôdeur sans avoir été blessée, ce qui n'a rien d'étonnant vu qu'elle a été entraînée par Skull.

- Tout va bien ? Lui demandez-vous.

- Ça va, mais je préférerais être à l'abri dans le Scudo. Ne trainons pas.

Vous vous éloignez des cadavres des Rôdeurs et vous entreprenez une rapide fouille des lieux. Pendant vos fouilles, un détail attire votre attention : plusieurs tombes ont été ouvertes et les corps qui y reposaient ont disparu.

- Qui pourrait bien déterrer les cadavres ? Vous étonnez-vous.

Si vous vous attendiez à une réponse de la part d'Anna, celle-ci se contente juste d'hausser les épaules. Finalement, vous reprenez vos recherches sans pour autant oublier complètement ce sombre détail. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceuse, vous dénicher un vieux sac dans lequel vous trouvez une machette (valeur : 8) et six carreaux d'arbalète (valeur 1 chacun). Inscrivez sur votre *feuille d'aventure* ce que vous prenez avec vous. Si vous êtes malchanceuse, vous ne trouvez rien. A présent, si vous n'avez pas déjà visité l'église, vous pouvez le faire en vous rendant au **493**, sinon il ne vous plus qu'à retourner au Scudo, rendez-vous alors au **457**.

**240**

Vous ouvrez l'armoire et vous l'inspectez rapidement, mais mis à part des vêtements en lambeaux, vous ne découvrez rien. Déçu, vous refermez l'armoire. Mais avant cela, possédez-vous le talent Perception ? Si oui, rendez-vous au **362**, dans le cas contraire, rendez-vous au **16** pour quitter la maison ou au **68** pour monter à l'étage si ce n'est pas déjà fait.

**241**

La vue de la petite fille en danger vous fait oublier tout le reste. Dégainant une arme, vous vous ruez dans sa direction pour prêter main-forte à Seth et ses Patrouilleurs qui se démêlent comme de beaux diables faces aux centaines d'oiseaux qui ne leur laissent aucun instant de répit. Quand Seth vous voit arriver, il vous semble apercevoir un certain soulagement dans son regard.

- Jennifer, viens nous aider, vite, on ne va pas tenir longtemps !

Effectivement, les corbeaux se font de plus en plus menaçants et un des Patrouilleurs est déjà à terre. Ni une ni deux, vous vous saisissez d'une arme et vous passez à l'attaque. Entamez ce combat directement au corps à corps.

### NUÉES DE CORBEAUX

Dextérité: 11      Force: 6      Points de vie: 77

A chaque assaut vous pouvez ajouter 3 points à votre dextérité et 6 à vos dégâts infligés. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **589**, mais avant cela vous devez passer au **333** si vous avez été touchée durant le combat.

### 242

Vous secouez la tête :

- On ne peut pas se permettre de le prendre avec nous. Le fait d'avoir côtoyé Matamore et ses hommes aussi longtemps peut l'avoir rendu instable, et je n'ai pas envie qu'il mette en danger notre Communauté.

- Que faisons-nous, alors ?

- Ce qu'il faut faire, Danny, il faut en finir avec lui, puisque c'est ce qu'il veut.

Le jeune homme grogne mais ne dit rien, après tout, c'est lui qui a demandé à ce que vous l'acheviez. Vous tournez les talons et pendant que vous vous dirigez vers votre moto, un coup de feu retentit derrière vous, mais vous ne ralentissez pas. Les décisions ne sont pas toujours faciles à prendre, mais vous devez aller de l'avant et penser à votre futur.

*Ces morts ne s'arrêteront donc jamais ?*

Une fois que vos compagnons ont pris place dans leur Jeep, vous avez les derniers mètres qui vous séparent du Supermarché. Rendez-vous au **286**.

### 243

Vos tirs abattent l'homme qui se tient debout aux côtés du conducteur de la première voiture, le faisant chuter, attisant ainsi les foudres de son chef qui était assis à ses côtés. Celui-ci pousse un hurlement avant d'ouvrir le feu à son tour à l'aide de son pistolet ; s'il n'a pas pris le temps de viser, la balle vous effleure quand même l'épaule, ce qui vous enlève 6 *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous réussissez à ne pas tomber du véhicule, mais vous poussez un juron quand le chef des pillards ordonne au reste de ses hommes de tirer. Aussitôt, une demi-douzaine de carreaux d'arbalète file sur vous. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceuse, rendez-vous au **347**, dans le cas contraire, allez au **83**.

**244**

Vous fracassez le cadenas puis vous poussez le battant qui se met à grincer, ce qui vous fait sursauter. Heureusement, malgré le bruit, aucune créature ne vient vous attaquer. Vous dégainez une arme avant d'observer les alentours : il y a moins de carcasses de voitures dans ce secteur, ou alors elles sont plus éparpillées. Au centre, une énorme pince, reliée à une grue qui se situe sur une plate-forme de trois mètres de haut, tient encore une vieille voiture. Vous scrutez les environs sans rien trouver d'intéressant au premier abord. Si vous voulez quand même fouiller cet endroit avec plus d'attention, rendez-vous au **602**, si vous voulez grimper sur la plate-forme, allez au **4**. Sinon, vous pouvez rebrousser chemin pour visiter l'autre partie de la casse (rendez-vous au **368**) ou rejoindre la Jeep (rendez-vous au **632**).

**245**

Rapidement, vous vous cachez sous un des sièges; il était temps car les Coureurs passent à côté de votre véhicule. Derechef, vous entendez des détonations bientôt suivies par la voix de Seth qui tente de ramener un peu d'ordre parmi ses hommes. Vous jetez un rapide coup d'œil à l'extérieur mais votre regard croise celui d'un Coureur qui s'est attardé et qui renifle l'air autour de lui, comme s'il vous avait sentie.

*Pitié, faites qu'il s'en aille, s'il vous plait.*

Malheureusement, votre prière n'a été entendue ; vous apercevant, le zombie frappe violemment contre la vitre, la brisant en mille morceaux. Dans sa frénésie, il parvient à se hisser à l'intérieur, et prise au dépourvu, vous ne réagissez pas assez vite pour éviter de vous faire attraper par le mort-vivant. Celui-ci se retrouve bientôt sur vous et malgré vos débats, il vous mord violemment au cou, ce qui vous fait perdre 8 *points de vie* et augmente de deux points votre *taux de contamination*. Après plusieurs tentatives, vous finissez par énuquer votre assaillant qui retombe inerte sur vous. En dépit de la douleur et du sang qui coule de votre blessure, vous vous contentez tout simplement de déchirer un bout de votre tunique pour en faire un bandage de fortune, vous vous remettez debout pour vous installer immédiatement derrière le volant. Sans hésiter, vous démarrez la voiture et vous foncez droit en dans leur direction en prenant bien soin d'écraser un maximum de zombies. Dans le même élan, vous ouvrez le toit ouvrant pendant que certains des Coureurs tambourinent contre le Scudo, parvenant même à briser l'une des fenêtres ; n'ayant pas le choix, vous sortez votre Colt et vous videz votre arme sur vos agresseurs, les empêchant ainsi de se hisser à l'intérieur (déduisez toutes les munitions qui se trouvent dans votre arme et faites les changements nécessaires sur votre *feuille d'aventure*). Alors que vous

n'êtes plus qu'à quelques mètres du mobile-home, vous tournez brusquement le volant afin que l'arrière de l'automobile se colle contre l'imposant véhicule sur lequel se tiennent vos amis.

- Sautez, vite ! Hurlez-vous à l'attention des Patrouilleurs.

Seth tire encore trois cartouches avant d'enjoindre aux Patrouilleurs survivants de descendre dans la voiture.

- Allez, vite, dépêchez-vous ! Les encouragez-vous.

Finalement, Seth passe à son tour par le toit ouvrant et une fois que vous êtes tous à l'abri dans le Scudo et qu'il a repris le volant, vous quittez sans plus tarder la zone de carambolage, laissant les Coureurs derrière vous ; ceux-ci essayent tant bien que mal de vous suivre mais finissent pas abandonner la poursuite. Vous l'avez échappé bel ! Rendez-vous au **175**.

### 246

Le hall du rez-de-chaussée devait être vaste à l'époque, sûrement au point de vous sentir insignifiant. Néanmoins, avec toute cette végétation qui l'a envahi ainsi que tous ces décombres, le hall paraît du coup nettement moins grand. En compagnie de Seth, vous vous approchez des ascenseurs mais ceux-ci ne fonctionnent plus depuis bien longtemps. Dans le coin nord-est, près des escaliers menant à l'étage supérieur, vous apercevez deux distributeurs Sélecta, un de boissons, l'autre de nourriture, et si ce dernier est dorénavant vide, le premier contient encore deux boissons: un coca et une boisson énergétique. Vous pourriez sans doute briser la vitre mais votre but étant de rester discret et de ne pas alerter les éventuels occupants de l'hôpital, vous préférez vous en abstenir. Si vous possédez de l'argent d'avant-guerre, vous pouvez l'utiliser, dans ce cas, rendez-vous au **586**, si vous préférez les garder pour les vendre à un collectionneur, vous vous détournez des Sélecta pour monter l'escalier, rendez-vous alors au **134**.

### 247

Votre tir passe à côté de sa cible (déduisez les munitions selon la manière de l'arme utilisée en prenant en compte que vous avez tiré une fois). Alertés par le bruit, les deux Rôdeurs cessent leur repas et tournent la tête dans votre direction. Avisant ce nouveau met de choix, les zombies se lèvent et s'avancent les bras tendus, cherchant à vous agripper. Le zombie le plus proche est un vieil homme d'une soixantaine d'année alors que le second appartient à une fille entre deux âges. Tous deux sont habillés de manière vétuste. Vous pourriez faire demi-tour, mais les zombies, sentant votre odeur, pourraient vous suivre jusqu'au

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

campement et vous ne voulez pas mettre en danger vos amis, vous décidez donc de rester sur place et de leur faire face. Vous avez assez de temps pour faire deux *tirs de précision* avant de poursuivre ce combat au corps à corps.

### 1<sup>ER</sup> RÔDEUR

Dextérité: 6                      Force: 3                      Points de vie: 29

### 2<sup>EME</sup> RÔDEUR

Dextérité: 7                      Force: 2                      Points de vie: 24

Si vous triomphez de vos deux adversaires, rendez-vous au **131** après être passé au **333** si vous avez été touchée.

## 248

Tout en vous approchant du centre du camp, vous sortez votre bouteille d'eau et vous en buvez une rasade (déduisez une dose). D'un revers de manche, vous essuyez votre bouche avant de ranger votre bouteille lorsque vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du groupe de survivants. Au milieu d'eux s'active Charlène qui, assistée de Jennifer, donne de la soupe aux rescapés affamés. Pendant un moment, vous fixez votre amie. Un large sourire inonde son visage lorsqu'elle aide les jeunes, comme les plus vieux, à se nourrir. En la voyant ainsi, votre cœur se réchauffe puis vous souriez à votre tour : Jennifer ne vous paraît jamais aussi heureuse que quand elle s'occupe des gens de votre communauté.

*J'ai l'impression de la voir elle. Elle arborait le même sourire quand elle s'occupait des orphelins et des sans-abris. Elle était la gentillesse incarnée. Je ne la méritais pas.*

Quand Jennifer vous aperçoit enfin, elle vous adresse un petit signe de la main avant de vous inviter à la rejoindre. Vous chassez vos souvenirs d'un revers de la main avant de vous diriger vers votre amie. Une fois à ses côtés, elle vous tend un bol de soupe que vous avalez en trois cuillerées. Vous regagnez cinq points de vie. Une fois rassasié, vous prenez place sur une chaise dépliable et vous vous reposez un instant, votre sommeil bercé par le crépitement bienfaisant du feu. Rendez-vous au **350**.

## 249

Alors que vous n'êtes plus qu'à dix mètres de la porte, Mike bute contre une pierre et se réceptionne sur une voiture, dont l'alarme résonne dans toute la ville malgré toutes ces années d'inactivité.

- C'est malin, grogne Seth qui s'en va couper l'alarme.

- Désolé.

Tout à coup, provenant des tréfonds de la ville, des hurlements retentissent, bientôt suivis par des cris encore plus bestiaux.

- Merde, fait Skull, les voilà !

Ni une ni deux, des hordes de Coureurs, accompagnées de Kamikazes et de Chasseurs, font leur apparition et convergent aussitôt dans votre direction dès qu'ils vous aperçoivent.

- Vite, courez tous à l'hôpital ! Ordonnez-vous.

Jamais vous n'aviez couru aussi vite, mais vous savez pertinemment que si vous ne vous donnez pas à fond, les zombies auront tôt fait de vous rattraper et de vous exterminer. Bien heureusement, Skull les ralentit en lançant une grenade dans le gros de la horde. L'explosion fait une dizaine de morts, mais pas assez pour ralentir les morts-vivants. Néanmoins, vous arrivez en vue des portes et ces dernières s'ouvrent sans aucune résistance. Dès que chacun d'entre vous les a franchies, Skull ferme la porte au nez des zombies et l'écrase de tout son poids pour les empêcher d'entrer.

- Je ne vais pas tenir longtemps !

Derrière lui, les zombies, pris de furie et affamés, tambourinent contre la vie en poussant des hurlements à vous faire dresser les cheveux sur la tête. Seth, Mike et Marley reviennent avec des fauteuils, des tables, des vases et tout ce qu'ils trouvent pour bloquer la porte. Pour finir leur barricade, Seth passe une lourde barre métallique entre les poignées de la double porte, la scellant temporairement. Frustrés, les morts-vivants continuent malgré tout de cogner contre la porte.

- Cela ne va pas durer indéfiniment, explique Seth, il va falloir les verrouiller depuis le poste de sécurité si nous voulons être tranquilles.

- Je vais le chercher, annonce Skull. Il ne doit pas être très loin.

- Ok, moi je vais chercher les médicaments avec Jennifer, dit Seth en vous regardant et vous acquiescez pour confirmer.

- Marley et moi resterons ici, intervient Mike. Marley s'occupera de fouiller le rez-de-chaussée, comme ça vous pourrez sans autre aller visiter les étages supérieurs.

- Vous êtes sûrs ? Leur demande leur chef.

- Oui, pas de soucis, ne t'inquiète pas pour nous.

Le chef des Patrouilleurs reste un instant silencieux, faisant certainement le point sur la situation. Après quelques minutes de silence, il déclare enfin :

- Très bien, on fait comme ça. Mais si vous voyez que les portes sont en train de céder, n'hésitez pas à remonter nous rejoindre. L'hôpital est grand et nous n'avons pas le temps de le fouiller entièrement, aussi, nous serons de retour d'ici trente à quarante minutes (Seth se

tourne vers son meilleur ami) Tu sauras te débrouiller seul pour trouver le poste de sécurité ?

- Aucun problème, Seth, un jeu d'enfant.

- Bon, alors ne trainons pas, le temps joue contre nous. Allons-y et faites attention à vous (Seth, vous regardant droit dans les yeux, vous demande :) Tu es prête, Jennifer ?

Vous prenez une longue inspiration avant de répondre d'une voix ferme :

- Oui, allons-y.

Rendez-vous au **499** pour commencer la fouille de l'hôpital.

### 250

Après s'être rejoints, C.J. et Jennifer entreprennent d'achever les derniers zombies qui bougent encore. Le calme enfin revenu, mis à part les gémissements des blessés, les survivants se regroupent afin de faire le point sur la situation.

- Alors, combien de morts et de blessés ? Questionne Bob, d'une voix las.

- Cinq morts et 9 blessés dont deux graves, annonce Charlene qui doit prendre sur elle pour ne pas pleurer.

- Sans oublier que dans ces cinq morts figurent des Patrouilleurs, grommelle Seth. Notamment Michaël (et son frère Rafael si celui-ci n'a pas déjà été tué). Nous sommes de moins en moins, il faudra songer à recruter parmi les membres du convoi.

- Il n'en est pas question ! Rétorque Sofia, la pilote du car scolaire, pour qui la protection des femmes et des hommes passe avant tout. Ils ont tellement peur que c'est tout juste s'ils peuvent faire trois pas pour s'éloigner du bus pour aller chercher leur nourriture !

Seth et Sofia se disputent encore un moment, jusqu'à ce que C.J. leur intime l'ordre de se taire de sa voix grave et ferme.

- Ça suffit vous deux ! (Seth se tait avant de fusiller du regard l'ancien membre de l'U.G.E., mais celui-ci l'ignore et continue :) Pour le moment, nous devons parler d'autre chose plus important, comme par exemple, depuis quand les Coureurs attaquent la nuit ?

Effectivement, jusqu'à maintenant, les zombies n'attaquaient le convoi qu'en pleine journée, et au fil des années, la surveillance avait tendance à se relâcher durant la nuit.

- Je ne sais pas, intervient Jennifer. Mais il ne faut pas voir ça d'un bon œil.

- A mon avis, explique Bob, ils agissent par instinct de survie. Les proies se font rares, il y a moins d'humains qu'avant.

- Ou alors, explique Danny Meyer qui prend la parole pour la première fois depuis longtemps, lui, toujours aussi discret, leur intelligence s'est développée d'une manière ou



d'une autre, en tout cas suffisamment pour les pousser à agir en pleine nuit, quand nous sommes plus vulnérables.

Cette déclaration, en plus de jeter un froid sur le campement, a l'effet de mille poignards sur tous les survivants. Chacun d'entre eux est plongé dans ses pensées, jusqu'à ce qu'une voix s'élève derrière eux :

- Non, non, ça ne va pas !

C'est celle de Doc Andrew qui, cigarette en main, s'agite au milieu des blessés.

- Que se passe-t-il ? Demande Bob qui s'est approché de lui.

- Il se passe que je n'ai plus assez de médicaments pour soigner les blessés, et si on ne fait rien rapidement, ils vont mourir !

Devant cette dure réalité, Bob reste perplexe avant de dire :

- Ok, on n'a pas le choix alors, on est obligés d'aller dans l'hôpital le plus proche pour trouver des fournitures médicales.

- Il voudrait mieux, ouais, maugrée Doc Andrew tout en tirant sur sa cigarette.

Charlène, qui s'était éloignée du groupe au moment où C.J. avait remis à l'ordre Seth et Sofia, revient en courant. En voyant son visage, les survivants redoutent une mauvaise nouvelle de sa part, et c'est effectivement le cas quand elle informe :

- Une grande partie de nos rations est devenue inutilisable en raison des balles perdues qui ont détruit les conserves, sans compter le sang de zombie qui a contaminé nos fruits et légumes.

- Il ne manquait plus que ça, grimace Bob.

- Ce qui confirme ce qui a été dit : nous devons aller en ville, trouver à la fois de la nourriture et des médicaments, dans le cas contraire, c'est la fin de notre Communauté.

- Oui, fait Seth en approuvant de la tête, je suis d'accord avec Curtis.

- Si Seth est d'accord avec Curtis, et ce n'est pas souvent, souligne Danny, c'est que nous n'avons effectivement pas le choix.

- Ouais, ben ce sera sans moi, grogne Jennifer, je n'ai plus envie d'aller dans cette foutue ville.

- Nous ne sommes peut-être pas obligés d'aller en ville pour trouver de la nourriture.

- Comment ça, Seth ? S'étonne Bob.

- Skull, qui est parti en éclaireur plus tôt dans la journée, a repéré un Supermarché non-loin d'ici. Le hic c'est qu'il est bien gardé. Si nous voulons y aller, je suis certain qu'il faudra marchander, et malheureusement, nous n'avons pas grand-chose à troquer.

- Pour ça, le meilleur en négociation reste C.J., déclare Jennifer en tournant vers son ami aux dreadlocks.

- Ouais, rétorque Seth, quand il s'agit de négocier avec les flingues.

Bob fait un geste de la main pour faire taire rapidement toute éventuelle dispute, avant de reprendre la parole.

- Bon, nous ferons deux groupes : un ira en ville, l'autre ira chercher de quoi manger. Je suggère que Danny s'occupe de parlementer avec les gens qui se trouvent au supermarché, tandis que Seth et le reste de ses patrouilleurs iront dans l'hôpital, en ville (voyant que Seth est sur le point de protester, Bob rajoute aussitôt :) et nous lui trouverons à son retour d'autres personnes pour intégrer notre équipe.

Comme Bob le pensait, ses dernières paroles calment et rassurent le chef des Patrouilleur qui opine lentement de la tête, donnant ainsi son approbation. Le responsable du convoi se tourne en suite vers C.J. et Jennifer.

- Quant à vous, vous êtes libres de choisir dans quel groupe vous voulez aller. Par contre, je préfère que vous soyez séparés, comme ça, chacun pourra apporter ses talents à son propre groupe.

Avant d'ajouter pour parer à toute contestation :

- Ne vous inquiétez pas, j'assurerai la sécurité du camp. De toute façon, il est peu probable que les zombies reviennent à l'attaque.

C.J. et Jennifer se regardent, avant de se mettre d'accord sur leur destination respective, mais ceci, c'est à vous de le décider.

*Si C.J. doit accompagner Danny au supermarché, rendez-vous au **180**, s'il doit plutôt accompagner Seth, allez au **550**.*

*Si vous préférez incarner Jennifer, vous pouvez aller soit au supermarché (rendez-vous au **129**) soit en ville (rendez-vous au **3**). Que décidez-vous ?*

### 251

Gale vous fait signe de le suivre ; vous lui emboitez aussitôt le pas puis vous gravissez les escaliers qui vous mènent au second étage. Vous suivez votre hôte à travers un corridor plongé dans le noir et uniquement éclairé par la lampe à huile que tient Gale dans sa main. Celui-ci vous explique que pour économiser les lampes à huile, il n'éclaire que rarement cet endroit ainsi que les chambres. Si vos amis vous accompagnent, Gale leur montre leur chambre respective, et après vous êtes souhaités mutuellement la bonne nuit, vous vous retrouvez seule avec le vieil homme.

- Vous avez beaucoup de chambres, ici, faites-vous remarquer.

- Oui. Bonnie et moi avons aménagé toutes ces chambres, au vu de nombres de personnes qui viennent nous demander de les héberger. C'est peut-être un endroit perdu, mais la route

juste à côté relie deux des plus grandes villes de la région, il y'a donc beaucoup de passage et très peu d'endroit où s'abriter la nuit.

- En tout cas, c'est très noble ce que vous faites votre femme et vous, Gale. Nous vous remercions du fond du cœur.

- Ne me remerciez pas, c'est normal de se serrer les coudes en ces temps si troubles.

Votre hôte s'arrête tout à coup devant une porte.

- Voici votre chambre, Jennifer. Bonnie viendra vous réveiller à l'aube. Si vous avez soif, il y a une carafe d'eau purifiée sur la table de nuit. Sur ce, je vous souhaite une bonne nuit.

- Merci pour tout ce que vous avez fait pour nous, Gale, je ne l'oublierai pas. Bonne nuit à vous aussi.

Votre hôte incline légèrement la tête puis disparaît dans les méandres du couloir. De votre côté, vous entrez dans votre chambre d'un soir. Celle-ci est plongée dans l'obscurité mais la clarté de la lune vous permet d'y voir un peu. La chambre n'est composée que d'un lit simple, d'une commode sur laquelle vous apercevez la fameuse carafe et un verre, et d'une vieille chaise placée dans un coin. Vous buvez un peu d'eau (vous regagnez 5 *points de vie*), laissant le reste pour demain avant de partir, puis vous déposez vos affaires sur la chaise. La fatigue vous ayant complètement gagné, c'est presque en vous trainant que vous vous dirigez vers le lit. Il n'y a qu'une mince couverture, mais au vu de la chaleur qui règne dans la pièce, celle-ci vous suffit amplement. Votre tête a à peine touché l'oreille que vous vous endormez déjà. Rendez-vous au **605**.

### 252

Vous rassemblez toutes vos dernières forces pour essayer de contrer les assauts du Chasseur mais vous n'y arrivez pas. Et quand le zombie plonge ses dents dans votre carotide, vous savez que tout est fini pour vous.

*J'aurais tout fait, tout essayé. Me voilà, Jade, j'arrive.*

Ainsi s'achève votre aventure.

### 253

Des dizaines et des dizaines de Coureurs émergent des ruelles et des bâtiments vous entourant, et convergent aussitôt dans votre direction. Sans perdre de temps, vous rejoignez Seth et ses patrouilleurs ; malheureusement, vous vous êtes tous écartés du Scudo, et les mètres que vous devrez franchir pour l'atteindre risqueront de vous coûter la vie, car déjà six Coureurs sont presque sur vous. Derreck lève son Colt et ouvre le feu en actionnant la détente comme le ferait un cow-boy, stoppant net trois d'entre eux. Suivant

son mouvement, les deux autres Patrouilleurs lèvent respectivement un Beretta et une batte de Baseball et achèvent les trois derniers. Seth, quant à lui, est en train de recharger son vieux fusil à pompe.

- Ah, te voilà, dit-il en vous voyant. J'ai cru qu'ils t'avaient eue !

- Est-ce que tu te ferais du souci pour moi ?

- Pas l'temps pour ça, rétorque-t-il. On a plus urgent pour le moment.

Effectivement, les Coureurs ont gagné du terrain et ce ne sont pas les tirs de Berettas et de Colt qui vont les arrêter. Soudain, un corps atterri sur une voiture non-loin de vous, et vous avez la mauvaise surprise de constater qu'il s'agit d'un Chasseur, l'un des plus terribles morts-vivants ! En vous remarquant, le Chasseur étire ses longs membres en poussant d'affreux gargouillements, avant de vous prendre en chasse en bondissant de voiture en voiture, survolant les Coureurs. En à peine deux sauts, il arrive déjà auprès du Patrouilleur au Beretta qui se retrouve rapidement plaqué au sol par le terrible zombie. Le Patrouilleur se débat violemment mais ne parvient pas à briser l'étreinte de la créature. Dans un dernier geste, il lève son arme à feu qu'il utilise pour tirer à bout portant sur le crâne de son agresseur, lui arrachant un cri de douleur. Malgré tout, le tir n'a pas été suffisant pour le tuer, mais juste assez pour briser son étreinte et faire battre en retraite la créature. Malheureusement, les Coureurs ont gagné du terrain et si vous ne faites rien pour les arrêter, vous n'aurez aucune chance d'atteindre le Scudo. Grâce à votre fusil à canon scié, vous pourrez faire suffisamment de dégâts parmi les zombies pour vous laisser assez de temps pour regagner le véhicule. Effectuez deux *tirs de précision* (en utilisant une cartouche par tir) à l'aide de votre fusil à canon scié. Si vous faites mouche les deux fois, rendez-vous au **35**, si vous ne réussissez qu'un tir, allez au **11**, et si vous ratez les deux, rendez-vous au **393**.

### 254

La chaleur écrasante vous fait transpirer à grosses gouttes pendant que vous cheminez le long du sentier, aussi vous êtes obligé de boire un peu d'eau (rayez une dose d'eau) sous peine de perdre 5 *points de vie*. Cela va faire maintenant vingt minutes que vous êtes à la recherche de l'Égorgeur, mais vous ne le voyez toujours pas. Au loin, errant dans les terres désolées, vous distinguez les silhouettes des Rôdeurs. Pour le moment, ils sont encore assez loin du convoi, ce qui n'est pas une raison suffisante pour trainer davantage. Selon vous, il devrait être dans les alentours de 12h, ce que confirme votre estomac qui gargouille. Finalement, au bout de quelques minutes, vous percevez enfin des grognements.

- Je les reconnais, commente Danny.

- Moi aussi... Jamais je ne pourrai oublier ce bruit horrible.

Effectivement, il y a six mois, Diane avait failli se faire tuer par un Égorgeur, sans votre intervention, elle ne serait pas à vos côtés en ce moment même. Depuis ce jour, elle est terrifiée rien qu'en entendant ces grognements. En haut du sentier se dresse l'Égorgeur que vous cherchez, toujours aussi effrayant. Du haut de ses deux mètres, tout en muscles, le zombie darde sur vous un regard meurtrier. Sa bouche s'est figée en un rictus éternel, accentuant son côté féroce. Il porte un pantalon noir désormais trop court, le virus ayant eu un effet de croissance sur lui, ainsi que les vestiges d'une paire de chaussures de marche. Son torse musculeux est caché par un vieux t-shirt tâché dont la moitié a été déchiré.

- Bon, vous êtes prêts ? Demandez-vous.

- Oui, acquiesce Danny. Tous ensemble, je pense que nous n'aurons aucun problème à en venir à bout.

C'est ce que vous pensiez jusqu'à ce que vous voyiez l'Égorgeur prendre une pierre et la lancer dans votre direction ! *Testez votre agilité*. Si vous réussissez, vous l'évitez *in extremis*, dans le cas contraire, elle vous frappe en pleine jambe, ce qui vous enlève 1D6+2 de *points de vie* et réduit votre *agilité* d'un point de manière permanente. Dans les deux cas, vous levez votre arme et vous ouvrez le feu sans plus attendre. Grâce à l'aide de Diane et de Danny, vous pouvez augmenter vos dégâts de dix points et votre *Force d'attaque* de trois. Si un prénommé Kidd est avec vous, celui-ci ne participera pas au combat car il ne possède qu'une batte de baseball. L'Égorgeur, quant à lui, continuera de lancer ses pierres. Chaque fois qu'il remportera un assaut, lancez 1D6. Si vous obtenez un 1 ou un 2, c'est vous qui serez visé et vous perdrez 7 *points de vie*.

### ÉGORGEUR

Dextérité: 8

Force: -

Points de vie: 78

Si vous êtes vainqueur, vous tranchez la tête de l'Égorgeur (pas besoin de l'inscrire sur votre *feuille d'aventure*) avant de redescendre la colline et de retrouver le garde. Rendez-vous au **30**.

## 255

Votre dernière balle atteint Halek en plein cœur ; le marchand titube un instant avant de s'écrouler sur le sol, non sans vous avoir lancé au préalable un regard chargé d'incompréhension et de tristesse. Halek était un vieil homme qui ne vous voulait aucun mal et qui, malgré son âge avancé, avait sauvé la vie d'Eckert. Même si toutes les fournitures que vous avez désormais à votre disposition seront grandement utiles pour votre

Communauté, vous regrettez votre geste en plus de vous sentir coupable ; de ce fait, vous perdez deux *points de chance dont un de manière permanente*. Mais ce qui est fait est fait, vous ne pouvez plus revenir en arrière. Vous vous penchez au-dessus du cadavre auquel vous fermez les yeux avant de prendre son Révolver Colt. Celui-ci a les mêmes caractéristiques qu'un Colt normal si ce n'est que sa précision est de 9 et son enrayage de 10. Dans l'arme et dans les poches du cadavre, vous dénicher 1D6+3 de balles de calibre .22 long rifle. Si vous prenez cette arme avec vous, inscrivez-là sur votre *feuille d'aventure*. Les poches de l'homme ne contient rien d'autre, aussi vous vous écarterez du corps pour découvrir que C.J. s'est également défait de son terrible adversaire et qu'il a pris son arme. Votre ami vous ordonne ensuite d'amener la caravane vers votre campement pendant qu'il vous suivra avec sa moto. Le cœur chargé d'amertume, vous vous remettez en route. Rendez-vous au **7**.

### 256

Votre grande maîtrise de votre deux roues vous permet non seulement d'éviter tous leurs tirs, mais également de distancer rapidement vos poursuivants en slalomant entre les nids de poule que ne peuvent éviter les pillards. Bientôt, ces derniers perdent du terrain avant d'abandonner complètement la poursuite. En regardant dans votre rétroviseur, vous souriez en les voyant s'agiter et hurler, sûrement des insultes à votre encontre. Vous rejoignez finalement Danny et Diane à qui vous adressez un signe de la main en guise de remerciements. Vous l'avez échappé bel. Dix minutes plus tard, vous arrivez en vue du supermarché. Rendez-vous au **286**.

### 257

Vous secouez la tête :

- On ne peut pas se permettre de le prendre avec nous. Le fait d'avoir côtoyé Matamore et ses hommes aussi longtemps peut l'avoir rendu instable, et je n'ai pas envie qu'il mette en danger notre Communauté.
- Que faisons-nous, alors ?
- Ce qu'il faut faire, Danny, il faut en finir avec lui, puisque c'est ce qu'il veut.

Le jeune homme grogne :

- Salope, Matamore t'aura, je te le promets !!

Vous tournez les talons et pendant que vous vous dirigez vers la jeep, un coup de feu retentit derrière vous, mais vous ne ralentissez pas. Les décisions ne sont pas toujours faciles à prendre, mais vous devez aller de l'avant et penser à votre futur. Une fois que vos

compagnons se sont installés sur leur véhicule respectif, vous avalez les derniers mètres qui vous séparent du Supermarché. Rendez-vous au **389**.

### 258

Votre dernier coup est si puissant qu'il fait tituber le colosse ; celui-ci finit par poser un genou à terre avant de s'affaler, la tête la première contre le sol de l'arène. À ce moment-là, les clameurs qui ont retenti durant tout le combat cessent subitement. Que ce soit Matamore, les bandits et les habitants, tous restent pantois en voyant leur champion au sol. De votre côté, vous êtes complètement essoufflé après avoir enchaîné deux combats aussi terrible. En plus d'avoir le souffle court, vous avez un point sur le côté. La tête vous tourne et vous avez toutes les peines du monde à récupérer. Soudain, Matamore brise le silence pesant :

- Contre toute attente, l'étranger sort vainqueur du combat.

Voyant que ses hommes ne réagissent pas, Matamore les encourage :

- Allez, on applaudit bien fort notre vainqueur. Allez, applaudissez !

Devant l'insistance de leur chef, les bandits vous acclament, rapidement suivis par les habitants. Qu'ils vous applaudissent ou pas est bien le cadet de vos soucis ; tout ce que vous rêvez c'est d'un bon lit et d'une bonne nuit de sommeil. Comme si Matamore vous avez entendu, il s'exclame :

- Qu'on le ramène à sa cellule et qu'on le soigne. Il aura le temps de se reposer pendant que son camarade prendra la relève.

Des gardes font irruption dans l'arène, et pendant que certains trainent le corps de Slame, trois bandits vous ramènent dans votre cellule. L'un d'entre eux vous tend ensuite une grande trousse de soins que vous utilisez directement. Vous regagnez 40 *points de vie*.

- Repose-toi, vous conseille le médecin, tu en auras besoin pour ton dernier combat.

Il n'a pas besoin de le rappeler car dès qu'ils quittent la cellule, vous vous allongez directement sur le lit en bois. Vous somnolez pendant un certain temps (vous regardez 1D6+2 de *points de vie*) jusqu'à ce que Lars vienne vous réveiller.

- Oh, réveille-toi ! Vous ordonne-t-il en donnant des coups de pied dans le lit. Ton pote a également survécu à ses deux combats. Il est temps pour vous deux de vous départager en affrontant un dernier adversaire.

Grommelant, vous vous redressez et tandis que Lars quitte la cellule, la grille s'ouvre. N'ayant pas le choix, vous retournez dans l'arène. En face de vous, une seconde herse se lève et une silhouette humaine fait irruption à son tour dans l'arène. Quand vous le reconnaissez, vous poussez une exclamation de surprise:

- Non!

Rendez-vous au **268**.

**259**

Vous haussez les épaules, la mine déconfite.

- Non, rien du tout, je suis désolée.

Bob fait un geste de la main, comme pour balayer vos excuses qui n'ont pas lieu d'être, mais vous décelez quand même une certaine tristesse dans son regard.

- Ne t'excuse. Il y a de moins en moins de choses à trouver, je crains un peu pour le futur du convoi.

- Ne pensons pas à ça tout de suite, prenons les choses une par une.

- Je sais... (Puis, ajoutant plus pour lui-même que pour vous :) ce n'est pas facile d'être responsable d'un convoi...

Voyant qu'il n'ajoute rien de plus, vous prenez congé de lui. Vous êtes fatiguée et vous aimeriez bien prendre un peu de repos avant l'arrivée de C.J., mais avant cela, avez-vous en votre possession un jerrican d'essence ? Si oui, rendez-vous au **117**, dans le cas contraire, allez au **57**.

**260**

Allongé sur un lit de camp de l'infirmerie, C.J. dort à poing fermé. A ses côtés, Jennifer, qui a tenu à rester, veille sur lui depuis son retour au camp. Malgré les réticences de Bob qui souhaitait que la jeune femme aille dormir, celle-ci a refusé. Après avoir pansé les blessures de C.J., Donc Andrew est parti se coucher en laissant l'ancien sergent-instructeur en compagnie de la jeune femme. Cette dernière observe son ami et remarque son sourire. A n'en pas douter, C.J. est plongé dans de beaux rêves. Le temps passe et les paupières de Jennifer se font de plus en plus lourdes, peut-être serait-il temps pour elle d'aller se coucher, d'autant plus que demain promet d'être une rude journée. Si Jennifer doit aller se coucher, rendez-vous au **583**, mais si elle doit rester auprès de C.J., rendez-vous au **448**.

**261**

- Sofia, emmène les femmes et les enfants à l'arrière du bus et fais-les sortir, vite !

Consciente du danger imminent qui s'annonce, Sofia se lève de son siège et emmène les occupants du bus à l'arrière comme vous le lui avez demandée. Une fois que vous les avez rejoints, vous les pressez de sortir et vous leur ordonnez de vous rendre auprès des autres survivants pour se défendre. De votre côté, vous vous élancez en direction de Seth. Bob



semble gérer la situation avec maîtrise et vous pensez que les Patrouilleurs ont plus besoin de votre aide que le chef du convoi. Ni une ni deux, vous rejoignez Seth qui se bat avec toute la rage et le désespoir, pourtant la vue de la petite fille en danger vous fait oublier tout le reste. Dégainant une arme, vous vous ruez dans sa direction pour prêter main-forte à Seth et ses Patrouilleurs qui se démêlent comme de beaux diables faces aux centaines d'oiseaux qui ne leur laissent aucun instant de répit. Quand Seth vous voit arriver, il vous semble apercevoir un certain soulagement dans son regard.

- Jennifer, viens nous aider, vite, on ne va pas tenir longtemps !

Effectivement, les corbeaux se font de plus en plus menaçants et un des Patrouilleurs est déjà à terre. Ni une ni deux, vous vous saisissez d'une arme et vous passez à l'attaque. Entamez ce combat directement au corps à corps.

### NUÉES DE CORBEAUX

Dextérité: 11

Force: 6

Points de vie: 77

A chaque assaut vous pouvez ajouter 3 points à votre dextérité et 6 à vos dégâts infligés. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **589**, mais avant cela vous devez passer au **333** si vous avez été touché(e) durant le combat.

## 262

L'homme vous observe attentivement, guettant le moindre de vos gestes. De votre côté, vous n'êtes plus qu'à quelques centimètres de lui. Finalement, votre vis-à-vis baisse son arme et semble se détendre.

- Très bien, fait l'homme. Vous me semblez sincère, je veux bien vous croire. Désolé d'avoir agi ainsi, mais à cause de tous ces pillards, sans compter ces foutus zombies, je suis devenu très méfiant et je suis plutôt réticent à faire de nouvelles rencontres.

- C'est normal, je suis comme vous, le réconfortez-vous.

- Alors, vous voudriez bien de moi dans votre convoi ?

- Oui, bien sûr, l'assurez-vous en esquissant un large sourire, c'est toujours utile d'avoir une gâchette habile en plus pour surveiller le camp.

L'homme émet un léger rire.

- Mon arme est vide, de toute façon.

Ainsi donc, depuis tout ce temps l'homme vous braquait avec une arme vide. A vos yeux, il vous paraît bien plus malin et intrépide qu'il en a l'air, car il faut avoir des tripes et du culot pour bluffer avec un type comme vous. Il pourrait effectivement vous être utile au sein de la communauté.

- Je m'appelle Hans Jacob, se présente-t-il.
- Curtis Johnson, mais tout le monde m'appelle C.J.. C'est plus court et plus sympa.
- Comme votre look, souligne Jacob en se référant à vos dreadlocks, vos lunettes de soleil et à vos tatouages.

Vous rigolez à votre tour avant de conclure :

- Venez, il est temps de partir, les autres m'attendent. La route principale étant détruite, on m'a envoyé en éclaireur pour dénicher un autre passage. Du coup, nous allons passer par ce village.

L'homme acquiesce, reprend son fusil et alors que vous êtes sur le point de partir, il vous hèle :

- Hey, C.J., attendez !
- Quoi ?
- Tenez, c'est pour vous.

Jacob se dirige vers un matelas, sur lequel il devait dormir, et ôte une brique du mur qui se tient juste à côté, mettant à jour une cachette que vous n'auriez jamais remarquée; là, il en ressort un petit objet rond, ainsi qu'un chargeur et ce qui ressemble à un flacon. Hans s'approche de vous et, penaud, vous explique :

- J'ai pu mettre la main sur plusieurs objets en vidant les poches de mes victimes (alors qu'il s'attendait à une réaction de votre part, vous restez stoïque) j'ai là une grenade, un chargeur complet de 9mm ainsi qu'un flacon qui doit contenir une sorte de sérum (vous baissez vos lunettes de soleil en constatant qu'il s'agit en fait d'un sérum qui réduit votre contamination !). Pour vous montrer ma gratitude, je vous donne deux de ces objets.

- Merci, c'est gentil, dites-vous sincèrement.

Prenez le temps de choisir puis faites votre choix parmi les objets suivants : la grenade (valeur : 6), le chargeur contenant 15 balles de 9mm (valeur : 1) et le sérum (valeur : 7) puis inscrivez-les sur votre *feuille d'aventure*. Une fois que c'est fait, vous redescendez tous les deux et vous regagnez votre moto. Vous prenez alors place tous les deux puis vous vous mettez en route en direction du convoi qui vous attend. Rendez-vous au **120**.

### 263

Marley s'est également défait de ses deux adversaires, même si une trace de morsure est visible sur son avant-bras.

- Ça va aller, vous rassure-t-il.

Vous n'avez pas le temps de répondre car Mike apparaît derrière vous et vous somme de courir le plus vite possible vers la fourgonnette. En jetant un coup d'œil derrière vous, vous

constatez qu'une dizaine de Coureur émerge de la porte d'entrée de la station-service et qu'ils vous prennent en chasse. Il y en a beaucoup trop pour que vous puissiez tous les affronter, aussi vous décamperez aussi vite que vous le pouvez en direction du Scudo. En vous approchant, vous entendez le bruit d'un moteur et si dans un premier temps vous craignez que Skull et Seth soient partis, vous chassez aussitôt cette idée quand vous voyez vos deux compères à l'intérieur du véhicule en train de vous attendre, Seth au volant et Skull près de la porte latérale, repoussant les zombies à coups de fusil à pompe.

- Vite, dépêchez-vous ! Lance-t-il en vous apercevant. Grouillez-vous, bordel !

Derrière vous, les Coureurs s'excitent plus que jamais et vous n'osez pas imaginer ce qu'il adviendra de vous si vous tombez entre leurs mains. Heureusement, vous parvenez à gagner la Scudo et vous vous jetez littéralement à l'intérieur, votre tête heurtant l'un des sièges sans toutefois vous blesser. Dès que Mike est entré à son tour, Skull referme précipitamment la portière latérale puis Seth écrase la pédale d'accélération. Les Coureurs vous suivent sur quelques mètres mais abandonnent bientôt la partie, poussant des hurlements de frustration.

- On l'a échappé bel, souffle Marley.

- Oui, approuve Mike (celui-ci se tourne ensuite vers vous) C.J., la prochaine fois que tu entendas quelqu'un pleurer, abstiens-toi de lui parler ! On a réussi à s'échapper, mais ce ne sera peut-être pas le cas la prochaine fois.

Mal à l'aise – vous n'avez pas l'habitude de mettre vos compagnons en danger – vous lui répondez :

- Désolé, je ne sais pas ce qui m'a pris de foncer comme ça tête baissé. C'est clair que je réfléchirai à deux fois avant de faire n'importe quoi.

- Bon, alors n'en parlons plus, conclue le Patrouilleur.

Vous soupirez avant de regarder le paysage toujours aussi vide et morne. Après plusieurs longues minutes durant lesquelles rien ne vient troubler votre voyage, si ce n'est une seconde horde de Coureurs vite distancée, vous finissez par arriver en vue de la ville. Rendez-vous au **2**.

### 264

Vous voilà enfin de retour au campement où, constatez-vous avec joie, rien n'a changé durant votre absence. Vous retrouvez Bob près du car scolaire en pleine discussion animée avec Sofia, comme en témoignent les grands gestes qu'ils font. Ils doivent certainement se mettre d'accord sur le recrutement des futurs Patrouilleurs. Néanmoins, quand ils vous

aperçoivent, ils cessent aussitôt leur dispute pour vous accueillir. Vos stoppez votre Harley près de Bob et celui-ci s'exclame aussitôt:

- C.J. ! Content de te revoir, je pensais qu'il vous était arrivé quelque chose !

- Ah bon ? Pourtant, on n'est pas partis très longtemps.

- Je sais, mais cet endroit est tellement dangereux qu'il suffit d'une heure pour mourir (voyant que vous ne dites rien, Bob enchaine aussitôt :) alors, vous avez la nourriture ?

- Oui, Bob, c'est tout bon, le réconfortez-vous. Diane et Danny sont en train de l'amener à Charlène. J'espère que ce sera suffisant.

- Je l'espère aussi, tout comme j'espère qu'on ne se fera plus attaquer par les zombies. Il y a de plus en plus de morts dans nos rangs, alors qu'on ne rencontre presque plus personne sur les routes. Enfin bref... Au fait, vous n'avez pas rencontré trop de problèmes pour avoir cette nourriture ?

- Nous avons dû faire du troc pour l'avoir, ça n'a pas été facile. Les gardiens du Supermarché ne sont pas méchants mais sont devenus très méfiants vis-à-vis de tout le monde depuis que les pillards les ont attaqués à plusieurs reprises. Nous-mêmes avons dû en découdre avec eux sur le trajet, et il s'en est fallu de peu. À mon avis, il vaudrait mieux ne pas trop trainer dans le coin.

- C'est sûr, acquiesce Bob. Dès que Seth et Jennifer seront de retour, nous lèverons le camp. J'aimerais pouvoir faire de l'avance avant le coucher de soleil.

Si vous êtes en compagnie d'un prénomné Kidd, rendez-vous au **330**, sinon, allez au **294**.

### 265

Vous sortez votre feu à main (rayez-le de votre *feuille d'aventure*) et aussitôt la lumière rouge qui s'en dégage attire l'attention des zombies. Sans plus tarder, vous le jetez à l'autre bout de la grange et les créatures s'éloignent du bidon d'essence, vous laissant le champ libre, mais pour un court moment seulement. Ni une ni deux, vous descendez l'échelle et vous vous ruez en direction du bidon qui, par chance, est rempli jusqu'à ras bord. Une lanière est fixée au bidon, ce qui vous aidera à le transporter plus facilement. Vous jetez un coup d'œil en direction des zombies qui sont toujours agglutinés autour du feu de main, mais déjà la lumière rouge est en train de s'éteindre. Vite, il n'y a pas de temps à perdre! Un fusil à canon scié est posé à côté du cadavre à moitié dévoré et vous vous en saisissez. *Testez son enrayage*. Si vous réussissez, l'arme est toujours opérationnelle, sinon, vous devrez la jeter. Il y a également un sac qui traîne juste à côté, aussi vous le prenez avec vous en vous promettant de voir ce qu'il y a l'extérieur dès que vous serez sortie de la grange. Le bidon d'essence sur le dos et le sac en bandoulière, vous courez vers l'échelle et

vous remontez au moment même où le feu de main s'éteint. Derechef, les zombies s'en détournent et s'élancent dans votre direction avant que vous n'ayez atteint la mezzanine. L'un d'entre eux, un Coureur, vous attrape la cheville et vous tire en arrière; instinctivement, vous passez votre bras autour du barreau et vous frappez le zombie du pied pour vous défaire de son étreinte, ce que vous arrivez après quelques essais. Une fois de retour sur la mezzanine, vous faites tomber l'échelle afin d'être sûre que les zombies ne vous poursuivront pas, puis vous quittez la grange par où vous êtes venue. De retour sur la terre ferme, vous ouvrez le sac dans lequel vous découvrez 1D6 de cartouches de calibres 12, une boîte entamée de 9mm qui contient 1D6+2 de munitions, un couteau de combat (dont la valeur est de 4 et qui inflige 3 points de dégâts puis un seul après dix coups portés. Il s'agit d'une arme de catégorie 1) ainsi que du « Junk » (valeur 12), une drogue en circulation dans les terres désolées, très prisés par les bandits. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Finalement, vous retournez auprès de vos deux amis qui vous attendent près du Scudo. En vous voyant arriver avec votre marchandise, ils sautent de joie et tapent des mains. Tony s'empresse de vous soulager du poids du bidon qui commençait à vous faire mal à l'épaule et va le placer à l'arrière du véhicule. Tout en massant cette dernière, vous racontez à Anna:

- C'est truffé de Coureurs et de Rôdeurs, là-dedans. Je ne suis pas étonnée que quelqu'un ait pris la peine de cadenasser la porte.
- Et dire que dans un premier temps on voulait passer par la porte principale, dieu sait ce qui nous serez arrivés!
- Exact, Anna (Tony vous apostrophe et vous fait signe de monter dans le véhicule). Tony est prêt, annoncez-vous, allons-y, ne perdons pas de temps. Il ne faut pas que Len prenne trop d'avance.

Dès que vous avez pris place dans le Scudo, Tony redémarre et vous reprenez votre route. Rendez-vous au **287**.

### 266

- Je vois que tu n'es pas revenu seul, dit votre ami en apercevant enfin le chien qui se déplace à vos côtés.
- Oui, je l'ai trouvé dans la casse. Il s'appelle Rufus d'après ce qui est marqué sur son collier (en entendant son nom, le chien commence à japper, tel un chiot, en tournant autour de vous tout en battant de la queue). Il devait appartenir à l'aventurier qui s'est fait tuer par l'Égorgeur, expliquez-vous.
- Un chien ? Qu'est-ce que tu veux qu'on fasse d'un chien ?

Soudain, Rufus s'arrête net de japper ; il se tourne ensuite vers Seth et commence à aboyer.

- On dirait qu'il ne t'apprécie pas trop, lui faites-vous remarquer en souriant.

- Bah, fais comme tu veux, emmène-le, si tu veux, mais qu'il ne nous attires pas des ennuis.

- T'inquiète, il saura se rendre utile, pas vrai Rufus ?

Celui-ci aboie en guise de réponse et vous lui caressez la tête.

- Bon, assez perdu de temps, grogne Seth. Si tu n'as rien trouvé d'autre, monte dans la Jeep, il est temps d'y aller.

Vous faites le tour du véhicule, Rufus sur vos talons, et vous prenez place sur le siège passager à côté de Seth, tandis que le chien va s'installer à l'arrière. Le Patrouilleur démarre la Jeep et vous reprenez la route, toujours sous un soleil de plomb. Rendez-vous au **276**.

### **267**

Laissant les patrouilleurs vaquer à leurs occupations respectives, vous errez parmi les véhicules, vestiges d'une civilisation presque oubliée. En passant à côté d'une Jeep autrefois blanche, mais désormais couleur rouille, vous dénicher un jerrican d'essence, malheureusement vide, au côté d'un petit tube en plastique souple. Vous vous en saisissez puis vous partez en quête d'essence. Pendant plusieurs minutes, vous siphonnez l'essence de quelques véhicules à l'aide du tube, mais vous n'arrivez qu'à remplir à peine la moitié du jerrican.

*Tu devras te contenter de ça, très chère Diane.*

Après avoir récupéré le carburant d'une dernière voiture, vous vous remettez debout (notez-le jerrican d'essence sur votre *feuille d'aventure* dans la rubrique équipements), et pendant que vous vous époussetez, vous entendez une voix hurler :

- Des Coureurs !

*Merde, il ne manquait plus qu'eux !*

En voyant ce qui arrive dans votre direction, vous restez interdite. Rendez-vous au **253**.

### **268**

C'est Seth qui se tient devant vous, tout autant étonné de vous voir là.

*Salaud de Matamore, il nous a bien eus!*

Matamore se délecte de votre étonnement et en profite un maximum.

- Je vous avais promis à chacun un adversaire de valeur, et je n'ai qu'une promesse! Je veux du sang, de la violence, bref un vrai combat, alors utilisez toutes les armes que vous avez!

Mais attention, si vous les utilisez contre nous, je donnerai l'ordre de tuer immédiatement la jeune femme et vous irez aussitôt la rejoindre.

Après un bref silence, il reprend :

- Mais si vous vous battez avec courage et honneur, le survivant pourra repartir avec elle. À présent, place au combat!

- Oui, place au combat ! Reprennent en cœur les bandits.

Seth reste silencieux, mais vous voyez dans son regard qu'il est aussi perdu que vous ; néanmoins cette impression disparaît aussitôt au profit d'une profonde détermination. D'ailleurs, il lève son fusil à pompe, prêt à en découdre. De toute évidence, il est bien décidé à sauver Sofia. Si vous décidez de combattre le chef des Patrouilleurs, rendez-vous au **620**, mais si vous persistez à ne pas vouloir vous battre, allez au **492**.

**269**

- Attendez ! Faites-vous en tenant Sony par la manche, on doit encore aller chercher Diane !

- Ah oui, j'avais oublié. Elle est dans la remise où on stock les pièces détachées (il vous désigne du doigt une sorte de garage). Faites vite, il ne faut pas faire attendre les membres de votre convoi.

Danny commence à bouger mais vous l'arrêtez :

- Non, c'est bon, reste-là, je vais vite la chercher.

- Ok, dit-il en faisant un signe de la main au niveau de la tête. Tu sais où me trouver.

Vous courez vers le garage dans lequel vous trouvez Diane en train d'admirer une voiture rutilante, une Chevrolet trafiquée, tout en faisant la causette avec un jeune mécanicien qui semble être à son goût. En vous voyant, la jeune femme sourit.

- Oh, c'est toi, Jen. Regarde, Karl m'a donné plein de pièces pour nos véhicules.

- C'est vrai ? Vous étonnez-vous.

- Oui, et il ne m'a même rien demandé en échange, c'est gentil, n'est-ce pas ?

Le prénommé Karl arbore un large sourire sans quitter Diane des yeux, même si vous avez eu l'impression qu'il vous a observée pendant un court instant.

*À mon avis, j'ai plutôt l'impression qu'il a envie de te payer en nature.*

Vous chassez de vos pensées cette idée puis vous attrapez Diane par le bras.

- Allez, il faut y aller. Nous avons la nourriture, nous devons nous dépêcher de la rapporter au camp.

Avant de partir, vous lancez tout de même à Karl :

- Merci pour les pièces, c'est gentil de votre part.

- Mais de rien, répond-t-il sans quitter son éternel sourire.

Malgré tout, vous voyez bien qu'il est triste de voir partir Diane, mais qu'à cela tienne, si elle lui plait vraiment, il n'a qu'à venir la retrouver au camp, votre amie lui ayant sûrement dit où il était. Dans l'immédiat, notez les mots « Pièces détachées » sur votre *feuille d'aventure*. Vous avez toutes les peines du monde à faire avancer votre mécano car celle-ci ne cesse de s'arrêter pour vous montrer les pièces qu'elle a reçues. Finalement, vous arrivez auprès de Danny et Sony vous ramène auprès de vos véhicules où vous constatez avec satisfaction que vos armes sont toujours là si vous aviez dû les laisser sur place. Après avoir rangé la nourriture et le reste de votre matériel dans la Jeep, vous prenez aux côtés de Danny puis vous partez en direction de votre campement, laissant le Supermarché loin derrière vous. Rendez-vous au **455**.

### 270

Malgré la douleur, vous réussissez à garder votre moto sur la route. Heureusement, vous êtes bien couvert par les tirs de carabine de Diane qui se débrouille plutôt bien pour quelqu'un qui n'utilise pas souvent des armes à feu. Elle parvient finalement à blesser un autre pillard ; et ceux-ci, voyant que vous avez réchappé à leurs tirs et que deux d'entre eux sont dorénavant hors de combat, perdent peu à peu du terrain, mais pas suffisamment pour que vous soyez hors de danger, aussi vous devez *tester votre agilité*. En cas de réussite, rendez-vous au **256**, en cas d'échec, allez au **318**.

### 271

Quand le marchand vous aperçoit, il vous fait signe de la main et vous arrêtez votre moto non-loin de sa caravane. Tout en vous dirigeant vers cette dernière, qui semble chargée à bloc d'objets en tout genre, C.J. vous glisse à l'oreille :

- Laisse-moi faire, je me charge des négociations.
- Ok, je serai muette comme une tombe, l'informez-vous.

Votre ami vous remercie d'un grand sourire puis vous portez votre attention sur le marchand et son garde de corps. Celui-ci est puissamment bâti et porte un gilet pare-balle en parfaite qualité. Il est armé d'un Desert Eagle et porte en bandoulière un fusil d'assaut. Son crâne est recouvert d'un bandana et ses yeux sont cachés derrière une paire de lunettes de soleil rondes. Il mâche un chewing-gum et darde sur vous un regard suspicieux et méfiant, mais ne se montre pas pour autant hostile. Le marchand, quant à lui, est tout son contraire : âgé d'environ que cinquantaine d'année, l'homme est petit, maigre et n'est vêtu que d'une salopette qui laisse visible son torse malingre. Des lunettes d'aviateur sont surmontées sur son crâne chauve, mais ce qui vous interpelle le plus est le moignon qui termine son bras



gauche. Voyant que vous l'observez, il explique :

- Un de ces satanés Rôdeur m'a mordu et mon ami (il désigne du menton le garde assis à ses côtés) a dû me trancher le bras pour éviter que je me transforme en l'une de ces choses.
- C'est horrible, dites-vous sincèrement, je suis désolée pour vous.
- Ne t'inquiète pas, jeune fille, je suis toujours en vie et c'est ce qui compte. Mais je pense que vous n'êtes pas venus ici pour parler de moi, mais pour faire du troc, je me trompe ?
- Non, c'est exact, confirme C.J. d'une voix ferme mais sans aucune menace.
- Alors vous êtes tombés au bon endroit. J'ai tout un tas d'articles qui n'attendent qu'à être échangés. J'espère que de votre côté vous avez des objets intéressants.
- Nous verrons bien, poursuit votre ami.
- Afin que nos transactions se passent dans les meilleurs termes possibles, je vais me présenter : je m'appelle Halek et voici Eckert, un mercenaire qui m'accompagne depuis que je lui ai sauvé la vie.

Voyant que l'interpellé ne réagit et ne dit rien, C.J. vous présente :

- Je m'appelle C.J. et la jeune femme s'appelle Jennifer.
- Enchantée, faites-vous en adressant un petit signe de la main aux deux hommes.
- Moi de même, répond l'homme. Très bien, maintenant que nous nous connaissons, passons aux choses sérieuses.

D'un saut fluide qui vous surprend, l'homme pose pied à terre et vous fait signe de le suivre. Vous lui emboitez le pas et vous faites le tour pour arriver derrière la caravane. Là, Halek vous dresse la liste des objets qu'il possède.

- Je vais essayer de négocier avec lui, expliquez-vous à C.J.. Avec mon charme, je suis sûre d'avoir de meilleurs prix.
- Ok.

De ce fait, si vous le souhaitez, vous pouvez *tenter votre Charisme*. Si vous réussissez, Halek, qui vous a désormais à la bonne, diminuera la valeur de vente de deux points pour tous les articles ayant une valeur de 7 ou plus. En revanche, si vous échouez, Halek n'appréciera pas votre tentative de corruption et augmentera la valeur de vente de deux points de chaque objet. Si vous possédez de la drogue appelée « Junk », cela intéressera beaucoup Halek qui la reprendra pour le triple de sa valeur. De plus, si vous avez en votre possession des encyclopédies ou des livres contenant des images, vous pourrez augmenter de 5 leur valeur. Vous ne pouvez bien sûr obtenir qu'un seul exemplaire de chaque article, sauf indications contraires.

- Tournevis (valeur 1)
- Hachette (valeur 5)

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

- Clé à trois griffes (valeur 7)
- Matraque (valeur 6)
- Machette (valeur 8)
- Piolet (valeur 5)
- Pistolet colt (valeur 4)
- Pistolet Beretta (valeur 7)
- Fusil à canon scié (valeur 14)
- Arbalète (valeur 5)
- 2 grenades défensives (valeur 6 la grenade)
- 75 balles de 9mm (valeur 1 par balle)
- 10 cartouches de calibre 12 (valeur 3 par cartouche)
- 40 balles de calibre .22 long rifle (valeur 2 par balle)
- 15 carreaux d'arbalète (valeur 1 par carreau)
- Armure tactique (valeur 10)
- 2 pilules médicales (valeur 2 chacune)
- Sérum (valeur 7)
- 5 Bouteille d'eau purifiée (valeur 15 la bouteille)
- 5 bouteilles d'eau contaminé (valeur 1 la bouteille)
- Trousse de soin moyenne (valeur 8)
- Ration de survie +5 (valeur 2 la ration)

Si vous achetez 3 bouteilles d'eau purifiée ou plus et que vous décidez d'en donner deux à Sofia, vous gagnerez deux *points de chance*, sinon, vous en perdrez un. La méthode est la même si vous prenez 3 rations ou plus. Quoi qu'il en soit modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence et rendez-vous au **505** Si vous pensez que tous ces objets pourraient être utiles à votre convoi, vous pouvez attaquer Halek et son garde du corps, dans ce cas, rendez-vous au **309**.

### 272

Vous levez rapidement votre sceptre-faux et vous l'abattez aussi vite que possible sur Sarnen ; plus rapide que vous, celui-ci évite votre coup puis contre-attaque immédiatement : la lame de son arme vient lacérer votre ventre et votre torse en une

longue estafilade. Incrédule, vous contemplez le sang s'écouler de la profonde plaie que vous n'arrivez pas à endiguer. La douleur vous propulse à terre ; à côté de vous, vous entendez Jennifer crier votre nom, ainsi que les cris de joie des adeptes et le ricanement de Sarnen, mais votre esprit a déjà quitté ce monde. Vous êtes déjà mort lorsque votre corps s'affale sur le sol, et Jennifer vous rejoindra bientôt. Ainsi s'achève votre aventure.

### 273

Rapidement, vous vous cachez sous l'Audi au moment où les Coureurs arrivent à votre hauteur. Immédiatement, vous entendez des détonations bientôt suivies par la voix de Seth qui tente de ramener un peu d'ordre parmi ses hommes. Vous jetez un rapide coup d'œil au-delà de votre cachette mais votre regard croise celui d'un Coureur qui s'est attardé et qui renifle l'air autour de lui, comme s'il vous avait sentie.

*Pitié, faites qu'il s'en aille, s'il vous plait.*

Malheureusement, votre prière n'a pas été entendue; vous apercevant, le zombie se baisse, vous attrape par la tête puis vous sort violemment de votre abri, ne vous laissant même pas le temps de réagir. Malgré vos débats, votre agresseur parvient à vous mordre profondément au cou, ce qui vous ôte 8 *points de vie* et augmente de deux points votre *taux de contamination*. Après plusieurs tentatives, vous finissez par énuquer votre assaillant qui retombe inerte sur vous. En dépit de la douleur et du sang qui coule de votre blessure, vous vous contentez tout simplement de déchirer un bout de votre tunique pour en faire un bandage de fortune, avant de vous remettre péniblement debout. Si Syl vous attend dans la voiture, rendez-vous au **5**, dans le cas contraire, rendez-vous alors au **107**.

### 274

Les tables sont toujours posées au même endroit, comme si la guerre qui a ravagé le pays et le temps n'avaient pas eu d'effets sur elles. Vous découvrez trois boîtes de conserves que vous pouvez ajouter à vos possessions. En outre vous mettez la main sur un couteau (valeur 2) qui possède les mêmes caractéristiques que le poignard. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Si vous possédez le talent de Perception, rendez-vous au **10**, sinon vous quittez le cinéma en plein air pour reprendre votre marche. Rendez-vous au **592**.

### 275

Depuis que vous avez appris la disparition de C.J. de la bouche de Danny, vous êtes restée un peu en froid avec lui, car vous l'avez accusé d'avoir abandonné votre ami. C'est donc la meilleure occasion pour vous deux de parler de tout ça. Arrivée à quelques mètres de lui,

vous vous arrêtez et vous l'observez un instant en train de s'entraîner. Danny a posé une demi-douzaine de boîtes de conserves vides, en guise de cibles, sur le capot de sa Jeep. Il lève son arbalète et, à la lueur d'une torche qu'il a placée près de lui, appuie sur la détente. Sur les six tirs, cinq ont atteint leur but alors que le sixième carreau n'a fait qu'effleurer la conserve. Pour dire qu'il n'utilise ce type d'arme que très récemment, Meier fait preuve d'une très grande maîtrise. Ses gestes ont été rapides et fluides, au point même de vous impressionner.

- Impressionnant, commentez-vous.

- Tu parles, j'ai même pas réussi à toutes les faire tomber, rétorque-t-il.

A ces mots, vous ne pouvez pas vous empêcher de lâcher un petit rire.

- Qu'est-ce qu'il y a de si drôle? S'étonne-t-il.

- Tu dis ça alors que la majorité des personnes ici n'aurait même pas réussi à faire tomber plus de deux boîtes.

- C'est pas faux, fait-il en haussant les épaules.

Danny se tourne vers vous et vous sourit avant de reprendre un air plus grave. Vous vous regardez ainsi pendant plusieurs secondes, sans que l'un de vous deux ne prenne la parole. Danny finit par tourner les talons et remettre les cibles à leur place, en récupérant au passage les carreaux.

- Je sais pourquoi tu es venue, Jennifer, dit-il soudainement. Tu m'en veux d'avoir abandonné C.J.. Je peux comprendre ta réaction, j'agis certainement de la même manière que toi s'il s'agissait d'un de mes amis.

- Je serai restée avec lui, moi, répliquez-vous, une pointe de reproche dans la voix.

Danny secoue la tête:

- Tu n'étais pas là, tu ne peux pas savoir. Si j'avais eu la moindre chance de l'aider, je l'aurais fait, crois-moi. S'il a bien une personne en qui C.J. et toi pouvez avoir confiance, c'est bien moi.

Voyant que vous ne répondez pas, Danny poursuit:

- Il y a eu une explosion, C.J. est tombé en bas de la colline, j'étais entouré de zombies. Je ne voyais pas comment je pouvais le sortir de là. Tu crois que ma disparition et celle de C.J. auraient été une bonne chose pour notre Communauté?

Vous avez écouté attentivement votre ami. Mettant de côté votre rancœur, vous devez avouer qu'il a raison. La perte de C.J., même si vous ne pouvez pas croire qu'il est mort, est un coup dur pour les survivants, et si à cela vous deviez rajouter la perte de Danny, vous auriez perdu deux des membres les plus importants du convoi.

- D'accord, finissez-vous par dire. Je sens que tu es sincère. Excuse-moi d'avoir douté de toi, Danny.

- Alors, toujours amis? Vous demande-t-il.

- Toujours amis, faites-vous d'un hochement la tête.

L'ancien militaire esquisse un large sourire puis vous invite à le suivre.

- Allez, viens, je vais te montrer quelques techniques à l'arbalète avant qu'il ne fasse complètement nuit. Après tout, c'est devenu l'une des armes les plus répandues du moment, tu as donc meilleur temps de la maîtriser correctement.

- Tu me connais, je suis toujours là pour apprendre.

Durant plusieurs minutes, Danny vous explique plusieurs techniques avec l'arbalète, sur la façon de recharger plus vite, de tirer avec plus de précision et d'autres astuces. *Testez votre dextérité* à trois reprises. Si vous réussissez les trois fois, vous maîtriserez désormais parfaitement l'arbalète, et chaque fois que vous l'utiliserez, *votre dextérité augmentera d'un point*, de même que votre précision de l'arbalète. Si vous ratez ne serait-ce qu'un des trois tests, seul *votre dextérité sera majorée d'un point* lorsque vous utiliserez l'arbalète. Après avoir remercié Danny pour ses précieux conseils, vous décidez de ce que vous allez faire ensuite. Pour se faire, retournez au paragraphe que vous venez de quitter.

### 276

Il est seize heures à votre montre, et les rayons du soleil vous étouffent toujours autant. Vous ôtez vos lunettes de soleil et vous vous épongez le front et les yeux d'un revers de bras.

*Je donnerai n'importe quoi pour avoir un peu de pluie.*

Les personnes qui vous accompagnent se plaignent également, comme en témoignent les grommellements de Seth. Vous avez la gorge aussi sèche que les terres arides qui vous entourent, et si vous ne buvez pas de l'eau très prochainement, vous risquez d'être déshydraté. Si vous en avez, rayez une dose sur votre *feuille d'aventure*, sinon vous perdez *5 points de vie*. Durant votre trajet, des Coureurs et des Chasseurs vous ont pris en chasse mais vous avez réussi à vous en débarrasser. Seth a fait preuve d'une grande virtuosité au volant et n'a dès lors cessé de rester concentrer. Même une fois hors de danger, il n'a pas relâché sa concentration. C'est pourquoi vous n'êtes pas étonné quand il vous dit:

- Il faut qu'on s'arrête. J'ai mal au crâne et je suis complètement tendu. 'Faut qu'j'aille me dégourdir les jambes pour me détendre un peu.

- Tu veux que je conduise? Demandez-vous par politesse.

- Non, ça ne changera rien au problème. Et puis il nous faut aussi des armes, car ce n'est pas avec ce qu'on a qu'on risque de poser problème à Matamore et ses hommes.

- Tu as sans doute raison, concédez-vous finalement après quelques secondes de silence.

Par un heureux hasard, alors que vous n'aviez plus vu de bâtiments et d'habitations depuis la casse, vous apercevez, au loin, les silhouettes de plusieurs maisons qui forment un petit hameau.

- On peut s'arrêter là, déclarez-vous en pointant du doigt les maisons.

- Oui, j'ai vu, merci, réplique sèchement Seth, avec sa légendaire bonne humeur.

Lorsque vous ne vous trouvez plus qu'à quelques mètres de la bourgade qui borde la route, vous guettez les alentours sans y déceler la présence de zombies. De ce fait, Seth mène la Jeep, qui tressaute à chaque fois qu'elle heurte un caillou, et s'arrête à l'orée de cette localité perdue. A première vue, celle-ci semble être abandonnée depuis pas mal de temps: les volets, ainsi que certaines portes arrachées de leurs gonds, claquent au gré du vent, tandis que de vieux journaux volètent un peu partout. Un silence de mort règne en ces lieux, hormis le bruit des volets et des portes. Même s'ils demeurent abandonnés, les bâtiments ne sont pas détruits pour autant, ils pourraient même être encore utilisés. Dès que la Jeep s'immobilise, vous sautez par-dessus la portière, immédiatement imité par Seth. Si un troisième homme est avec vous, celui-ci restera dans la Jeep, tandis que si un chien vous accompagne, ce dernier vous accompagnera dans vos fouilles. En compagnie du chef des Patrouilleurs, vous effectuez quelques pas à l'intérieur du hameau, qui compte environ une trentaine de maisons. Par mesure de sécurité, vous dégainez chacun votre arme.

- Pas très accueillant comme patelin, commente Seth.

- C'est vrai que j'ai connu plus animé, renchérissez-vous.

Après avoir fait le tour de l'endroit, quatre bâtiments retiennent votre attention: un bar, un garage, une épicerie et une station-service. Après vous êtes mutuellement concertés, il est décidé que Seth ira fouiller l'épicerie et la station-service pendant que vous irez jeter à coup d'œil du côté du bar et du garage. Avant de partir, Seth vous fait les dernières recommandations.

- Pas de chichis, hein. Si tu vois un zombie, tue-le, mais évite d'utiliser tes armes à feu, j'ai pas envie que tu rameutes tous les zomblards des terres désolées. Si tu rencontres un mec qui te semble suspect, élimine-le aussi. Je sais, c'est assez radical comme recommandation, mais nous avons une mission et je n'ai pas envie que quelqu'un – ou quelque chose – vienne jouer les trouble-fêtes.

- Je ferai ce qu'il faut, l'assurez-vous.

Seth hoche la tête pour montrer qu'il a bien compris puis file en direction de l'épicerie. De votre côté, dans quel endroit allez-vous commencer vos recherches? Par le garage (rendez-vous au **608**) ou le bar (rendez-vous au **20**)?

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

Vous laissez vos amis, ainsi que les zombies, au rez-de-chaussée, en vous promettant de revenir le plus vite possible. Vous grimpez les escaliers et arrivés au premier étage, Seth se tourne dans votre direction et explique :

- Nous n'avons pas assez le temps pour vérifier les autres étages, nous devons donc nous contenter de fouiller uniquement ce secteur, je pense qu'ici nous trouverons sans problème les médicaments dont nous avons besoin.

- C'est quand même grand, commentez-vous, ça va nous prendre du temps. On se sépare ?

- Hmmm, fait votre ami, pensif, je ne sais pas si c'est une bonne idée, ça ne me plait pas trop je dois dire, mais je crois que nous n'avons pas le choix.

- Je le crois aussi. Écoute, on prend chacun un secteur. Tu vas fouiller celui de droite et moi je vais voir dans celui de gauche. Dans vingt minutes, on se donne rendez-vous ici, est-ce que ça va pour toi ?

- Moi ça me va, mais il faut espérer que les zombies nous laissent tout ce temps.

- Raison pour laquelle il ne faut pas trainer. Fais attention à toi, Seth. Malgré tout ce que je dis sur toi, je n'ai pas envie qu'il t'arrive quelque chose.

Le chef des Patrouilleurs vous adresse un large sourire avant de répondre :

- Je sais.

Puis il disparaît derrière une double-portes, vous laissant seule. Après avoir dégainé une arme et respiré un grand coup, vous franchissez la double-portes qui se tient sur votre gauche. Rendez-vous au **121**.

### 278

Excepté la tour, il y aurait d'autres endroits depuis lesquels votre agresseur pourrait tirer, notamment des maisons qui se trouvent un peu plus loin. Évoluer à terrain découvert risque de vous coûter cher, mais si le convoi doit passer par ici, vous devez faire le nécessaire pour que la zone soit sans risque. Sans réfléchir, vous sortez de votre cachette et vous vous élancez aussi vite que possible en direction de la tour sous les rafales de balles du tireur. *Testez votre agilité à deux reprises*. Si vous réussissez, rendez-vous au **130**, si vous échouez ne serait qu'une fois (ou les deux fois) rendez-vous immédiatement au **94**.

### 279

- Cours, Tony, cours aussi vite que tu peux ! Vous écriez-vous.

Ni une ni deux, vous détalez à toute vitesse, les chiens sur vos talons, bondissant de voiture en voiture. *Testez votre agilité à deux reprises*. Si vous réussissez, rendez-vous au **211**, si vous échouez un des tests ou les deux, allez au **585**

**280**

La grenade a rendu inutilisable toutes les armes des deux bandits qu'elle a tués, en revanche, vous pouvez prendre le couteau à papillon (valeur 4, dégâts +2 puis +1 après 10 coups portés et augmentation d'un point de votre *dextérité* lorsque vous utilisez cette durant les combats) ainsi que le Beretta (valeur 7) du bandit que vous venez de tuer, bandit qui s'est montré plutôt habile au combat. Par contre, il n'y a aucune trace de munitions dans les poches de l'homme. Notez sur votre *feuille d'aventure* ce que vous emportez avec vous. Si vous ne l'avez pas encore fait vous pouvez ouvrir le frigo, auquel cas il faudra vous rendre au **508**, sinon il ne vous reste plus qu'à reprendre votre route au **584**.

**281**

- Est-ce que tout le monde va bien ? Personne n'est blessé ? Interroge Seth.
- Moi ça va, renchérit « Skull ».
- Pareil, répondez-vous à votre tour.
- Par contre, Raf' s'en est pas sorti, déclare le dernier Patrouilleur.
- On est désolé pour ton frère, Michael, sincèrement. Il s'est battu vaillamment, mais tu sais ce que nous réservent les terres désolées.
- Je sais, Seth, merci.

Michael est sur le point de rajouter quelque chose mais finit par se raviser, et aussitôt, le silence revient dans le véhicule. Sans un bruit, vous regardez défilier par la fenêtre le paysage dévasté, non sans ressentir une pointe de nostalgie. Perdue dans vos pensées, vous ne faites plus attention à rien.

*Si seulement tu étais toujours avec moi, Reda.*

Finalement, la voiture s'arrête brusquement, vous faisant presque tomber de votre siège.

- Eh ! Grogne Michael, pourquoi tu t'arrêtes comme ça ?

Même si la question était adressée à Seth, le conducteur, c'est Derreck qui répond à sa place :

- Parce que la route est bloquée.
- Comment ça ? Vous étonnez-vous.
- Il y a au moins une quarantaine de bagnoles qui bloquent l'accès, explique Seth, et il n'y a pas assez d'espace entre elle pour que nos véhicules puissent passer. Je suis désolé, mais on ne pourra pas passer par-là.
- Arrêtons-nous au moins un instant ? Je suis sûre que parmi toutes ces voitures il y aura bien quelque chose qui nous sera utile.
- Qu'est-ce que vous en pensez, Derreck et Michael ?



## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

- La demoiselle a raison, avoue « Skull », du moment qu'on ne peut pas aller plus loin, autant ramener un peu de matériel au campement, histoire de n'être pas venus ici pour rien.

- Ok, fait Seth, alors descendons et allons voir ces voitures. Mais ne nous attardons pas, c'est endroit où le guet-apens à plein nez.

- Y'a déjà quelques Rôdeurs dans les parages, constate Derreck.

- Ils ne représentent pas trop un danger, on pourra facilement en venir à bout, il n'y en a qu'une poignée.

Si vous êtes en compagnie de Syl, rendez-vous au **203**, dans le cas contraire, allez au **153**.

### 282

La déflagration n'a pas épargné grand-chose : toutes les tables ont volé en éclats de même que tout ce qui se trouvait dans les alentours. Il y a bien quelques boîtes de conserves mais elles ont été complètement défoncées et il vous sera impossible de les ouvrir. Si vous possédez le talent de Perception, rendez-vous au **10**, sinon vous quittez le cinéma en plein air pour reprendre votre marche. Rendez-vous au **592**.

### 283

L'homme reconnaît immédiatement le casque lorsque vous le lui tendez, et son visage s'orne d'un franc sourire.

- Je le reconnais, c'est le casque de ce salaud de l'Enragé !

- Vous le connaissez ?

- Bien sûr, il est déjà venu plusieurs fois ici pour tenter de prendre d'assaut le supermarché. Ce connard a tué une dizaine des nôtres. Comment avez-vous eu ce casque ?

- Sur lui... enfin, sur son cadavre, rectifiez-vous en souriant. Tenez, je vous le donne en souvenir, ça vous fera un beau trophée.

- En effet !

Rayez le casque de l'Enragé de vos possessions.

- Alors, nous pouvons entrer cette fois-ci ?

- Oui oui, bien sûr, s'enquit l'homme, suivez-moi. Mes hommes surveilleront vos véhicules.

Vous dites à vos amis de prendre tout le matériel qui se trouve dans la jeep avant de vous suivre. Les deux soldats en faction dans les tours ouvrent le grillage et vous pénétrez à l'intérieur d'un vaste parking rempli de véhicules, dont certains sont encore en état de fonctionner. Diane ne cesse de regarder autour d'elle, émerveillée par tant de voitures si bien entretenues. Votre guide, qui vous dit s'appeler Sony, le remarque et s'adresse à votre amie :

- Je vois que vous n'êtes plus habituée à voir autant de voitures en si bon état, pas vrai ?
- C'est peu de le dire ! S'exclame-t-elle sans cesser de mâcher son chewing-gum. C'est incroyable !
- Si vous avez besoin de pièces pour vos véhicules, vous pouvez sans autre aller au garage (Sony désigne un entrepôt non-loin du supermarché). Si vous dites que vous venez de ma part, on vous laissera faire du troc.
- C'est vrai ? S'étonne-t-elle. Ce serait bien, c'est exactement pour ça que je suis venue (Diane se tourne vers vous) Danny, Jen, je peux y aller ?
- Oui, bien sûr, confirmez-vous. Dès qu'on aura la nourriture, nous viendrons te chercher, ça marche ?
- Pas de problème. À toute l'heure !

Diane n'attend même pas votre réponse, car déjà elle vous tourne le dos et coure en direction de l'entrepôt. De votre côté, vous arrivez en vue de l'entrée du supermarché, également gardée par deux hommes en armes. Quand ils voient votre guide, ils s'écartent pour vous laisser passer. La porte, autrefois automatique, reste désormais ouverte mais Sony vous explique qu'ils ont créé une énorme plaque de métal qu'ils fixent contre l'ouverture durant la nuit ou en cas d'attaque. L'intérieur du Supermarché est immense, mais vous constatez avec désarroi que la majorité des étalages sont vides. Voyant votre mine, Sony vous rassure :

- Ne vous inquiétez pas, demoiselle, nous avons tout regroupé à l'arrière.
- Ça me rassure, annoncez-vous. J'avais peur d'avoir fait tout ce chemin pour rien.
- Mais avant de procéder aux échanges, je veux d'abord vous faire rencontrer notre chef. Même si vous préférez en finir aussi vite que possible, vous vous voyez mal refuser sa requête, aussi vous suivez Sony qui vous guide à travers le dédale du Supermarché jusqu'à ce que vous entriez dans un bureau. Rendez-vous au **217**.

### 284

La porte offre une certaine résistance et vous devez user de votre force pour l'ouvrir complètement. Vous grimacez lorsque les gonds de la porte crissent bruyamment, suffisamment fort pour alerter tous les zombies qui se trouveraient aux alentours. Heureusement, rien ne vient vous attaquer, vous en concluez donc qu'il n'y a personne dans les parages et que la maison est vide. Vous vous tenez présentement sur le seuil d'un vestibule de dimension moyenne dont le sol a été envahi par le sable. Les différentes tapisseries ont disparu depuis longtemps, ne laissant que des murs gris sans vie. Sur votre gauche, directement à côté de vous, se tient une commode remplie de livre alors qu'une

armoire, qui a vu ses battants arrachés, se situe dans le coin droit. En face de vous s'élève un escalier qui mène à l'étage supérieur plongé dans le noir. Pour finir, tout au fond à gauche, vous discernez les contours d'une salle qui devait sans doute mener à la cuisine, mais l'entrée a été condamnée par un éboulement qui a provoqué la destruction d'une partie de la maison. En observant attentivement les emplacements des différentes pièces, vous avez l'impression que la disposition des lieux est la même pour toutes les maisons. Dans l'immédiat, vous pouvez soit fouiller le rez-de-chaussée (rendez-vous au **208**) soit monter à l'étage (rendez-vous au **97**). Vous pouvez également quitter directement la maison auquel cas vous devrez vous rendre au **16**.

**285**

La mort de Jade a été une expérience trop douloureuse pour vous, et vous ne vous sentez pas capable de revivre ça une seconde fois s'il devait arriver malheur à Jennifer. Aussi vous préférez garder une certaine distance avec elle.

- Je... je suis désolé, Jennifer, mais je préfère ne pas m'embarquer dans une relation amoureuse. Dans les terres désolées, l'amour n'a plus lieu d'être.

Cette déclaration prend la jeune femme au dépourvu, car elle suspend son geste et vous jette un regard noir. Mais avant qu'elle n'ait pu dire quelque chose, vous reprenez rapidement :

- Ne m'en veux pas... ce n'est rien contre toi. Tu sais très bien ce que je ressens pour toi, mais la perte de Jade a été trop difficile, et je ne veux pas que ça recommence. Je me suis juré de ne plus m'attacher à quelqu'un.

- C.J....

- Même en restant amis, si tu devais mourir, je n'arriverais pas à m'en remettre, alors imagine si nous nous mettons ensemble.

Jennifer soupire, vraisemblablement déçue, mais ne perd pas son sourire pour autant. Elle se relève puis recule de quelques pas en vous fixant.

- Je comprends, C.J.. Excuse-moi, je me suis montrée égoïste. Je pensais à mon propre bonheur et je n'ai pas pensé à ce que tu pouvais ressentir.

- Ce n'est rien, Jennifer, je t'assure.

- Bien, reprend-elle. Je crois qu'il vaudrait mieux aller se coucher. On a intérêt à être en forme, demain.

- Oui, tu as raison (vous vous levez à votre tour et vous la rejoignez). Tu es la meilleure, Jen, déclarez-vous en l'embrassant sur le front. Allez, on se voit demain. Dors bien.

Votre amie vous fait un dernier signe de la main puis tourne les talons et disparaît dans la nuit. De votre côté, vous la regardez partir jusqu'à ce qu'elle disparaisse de votre champ de vision. A ce moment-là, vous retournez dans votre tente avec en tête l'idée que vous avez peut-être eu tort de repousser les avances de Jennifer. Quoi qu'il en soit, il est trop tard pour faire marche arrière. Poussant un profond soupir, vous vous allongez dans votre sac de couchage puis vous fermez les yeux. Rendez-vous au **39** pour débiter la dernière partie de votre périple.

### 286

Le toit du Supermarché se dresse non-loin de vous, mais pour y parvenir, vous devez d'abord franchir une haute grille farouchement gardée par cinq personnes, dont deux qui se tiennent dans des petits tours en bois construites de parts et d'autres de l'entrée. Quand vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du grillage, un homme, coiffé d'une casquette et portant une carabine en bandoulière, vous fait signe de vous arrêter. Les deux autres personnes qui l'accompagnent, un autre homme et une femme, tous deux armés d'arbalètes, lèvent leur arme respective qu'elles pointent dans votre direction. Sans attendre, vous stoppez le moteur de votre bécane, rapidement imités par Danny. Sous la menace des arbalètes, vous avancez, bras en l'air, en direction de l'homme à la carabine. Une fois à sa hauteur, il vous demande d'une voix peu amène :

- Que faites-vous ici ? Et que voulez-vous ?

Conscient de l'importance, vous réfléchissez à chaque mot que vous allez prononcer.

- Nous sommes venus ici pour faire du troc. Nous sommes un groupe de survivants et nous venons de subir une attaque de Coureurs, et nous avons perdu beaucoup de nourriture. Si je n'en trouve pas rapidement, c'est la fin de notre Communauté.

- Ha ha, ricane l'homme, c'est ce qu'ils nous disent tous. La dernière fois qu'on nous a racontés ce genre d'histoire, il s'agissait de pillards et nous avons presque failli tous mourir, alors il vaut mieux pour vous de faire rapidement demi-tour si vous voulez éviter les ennuis.

Si vous possédez le casque de l'Enragé, rendez-vous au **314**, sinon, lisez ce qui suit. Vous n'êtes pas là pour chercher la bagarre ; de toute façon, étant en infériorité numérique, vous n'avez aucune chance contre eux. Jouant le tout pour le tout, vous les suppliez :

- S'il vous plaît, laissons-nous entrer. Nous ne sommes pas venus les mains vides, nous avons de quoi faire du troc. Nous avons sûrement quelque chose qui pourrait vous être utile. Et pour vous montrer que nos intentions sont bonnes, nous vous laissons nos armes.

Vous attendez la réaction de l'homme, mais celui-ci n'abaisse toujours pas son arme. Est-ce que vos paroles ont fait mouche ? Pour le savoir, *testez votre charisme en ajoutant deux*

*points au total obtenu* si vous êtes en compagnie de Kidd, car l'homme à la carabine aura reconnu un membre du gang de Matamore. Si vous réussissez, rendez-vous au **172**, dans le cas contraire, allez au **158**.

**287**

Le soleil commence à décliner tandis que le temps se rafraichit. Malgré l'état chaotique des routes, vous avez bien roulé et vous devriez arriver à destination demain dans la matinée. Dans l'immédiat, les événements du jour vous ont déshydratée, aussi il vous faut boire un peu d'eau, sous peine de perdre 5 *points de vie*. Si cela ne vous tue pas, vous vous dirigez vers l'avant du véhicule où Tony et Anna sont en pleine discussion mouvementée:

- Je te dis qu'il faut continuer! S'exclame Anna en effectuant des grands gestes.
- Et moi je te dis que nous devons nous arrêter pour la nuit! Rétorque Tony sans quitter la route des yeux. Les zombies sont beaucoup plus dangereux la nuit, sans oublier qu'il est impossible pour moi de conduire quand il fait nuit à cause de tous ces véhicules abandonnés qui bloquent les routes.

Pendant quelques instants, vos deux amis se chamaillent jusqu'à ce qu'Anna se tourne brusquement vers vous et vous demande:

- Et toi Jennifer, qu'en penses-tu?

En voilà une bonne question. Si vous voulez vous arrêter pour la nuit, rendez-vous au **643**, si vous préférez continuer votre route malgré ce qu'a dit Tony, allez au **603**.

**288**

Couverte par les armes des deux Patrouilleurs, vous ouvrez la porte derrière laquelle vous entendez les gémissements, et ceux-ci se tuent aussitôt au moment où vous pénétrez dans la grande pièce. La salle est à peine éclairée par les rayons du soleil qui filtrent à travers le toit en partie détruit, aussi vous ne faites que distinguer le comptoir qui se tient tout au fond de la salle et derrière lequel proviennent, selon vous, les pleurs qui ont repris, mais plus doucement. Avant de vous y rendre, vous pouvez fouiller rapidement les étagères, dans ce cas, rendez-vous au **532**, sinon, vous vous dirigez directement vers le comptoir, rendez-vous alors au **78**.

**289**

- Je vais fouiller les voitures, informez-vous, j'y trouverai sûrement quelque chose d'utile.
- Ok, fait Seth, moi je vais jeter un coup d'œil au camping-car. On se retrouve ici dans un quart d'heure, compris ?

- Oui, répondez-vous en même temps que les Patrouilleurs survivants.

Si Syl est avec vous, elle restera à l'intérieur du véhicule pendant que vous fouillerez les environs. Une dizaine de Rôdeurs errent dans le secteur, mais ceux-ci sont vite exterminés par Seth et ses sbires (ou un seul si l'un d'entre eux est mort). Dégainant une arme, vous vous approchez de l'automobile la plus proche de vous, un vieux break rouillé, et vous ouvrez ses portières ainsi que son coffre qui était déjà entrouvert. Malheureusement, s'il y avait eu quelque chose à l'époque, tout à désormais disparu. Poussant un profond soupir, vous vous écarterez du break pour fureter parmi les autres voitures, sans plus de succès. Alors que vous êtes sur le point d'abandonner toute recherche, votre regard est attiré par une forme allongée dans le coffre d'une Audi autrefois grise. En vous approchant, vous constatez avec joie que la forme est en fait une batte de baseball (valeur : 6) en parfait état ! Vous vous en emparez sans hésiter et vous l'ajoutez à vos possessions (inscrivez-la sur votre *feuille d'aventure*). Néanmoins, votre joie est de courte durée, car soudain, la voix puissante de Seth retentit. Alarmée, vous regardez derrière vous et vous poussez un hurlement de terreur quand vous remarquez qu'une horde de Coureurs ont fait leur apparition et qu'ils se dirigent dans votre direction. Dans quelques secondes, ils seront sur vous. *Testez votre chance*. Si vous êtes chanceuse, rendez-vous au **307**, dans le cas contraire, allez au **273**.

### 290

- Matamore nous trompe ! S'exclame tout à coup une voix qui s'élève au milieu des gardes. Ceux-ci se tournent en direction de la voix que vous pensez reconnaître, et quelle n'est pas votre surprise lorsque vous voyez Jan, suivi par Dirk et Natascha !

Devant de telles accusations, Matamore se cabre et rétorque :

- Qu'est-ce que tu racontes, Jan ?

L'interpellé fait fit de la question qui lui a été posée ; il monte sur l'estrade et se tourne afin de faire face aux bandits qui l'observent.

- Matamore m'avait ordonné de surveiller un frigo qui, selon lui, contenait de l'eau purifiée, mais il nous a mentis : il y en avait que trois, tout le reste était de l'eau contaminée qu'il voulait passer pour de l'eau pure. Tout ça pour vous garder sous sa coupe et que vous continuez à croire en lui !

Ses paroles ont l'effet escompté : les bandits commencent à parler entre eux et à élever la voix.

- Oui, vous avez bien compris, poursuit Jan. L'homme basané aux lunettes de soleil (il vous désigne d'un mouvement de tête) m'a ouvert les yeux sur qui était vraiment Matamore.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

Nous ne pouvons plus lui faire confiance. Allez-vous accepter qu'un tel homme nous gouverne ? Moi non !

- Je suis d'accord avec toi, Jan ! S'écrie un des bandits.

- Assez de mensonges ! Enchaîne une femme.

- On ne veut plus que Matamore nous mente ! Renchérit un autre homme.

Voyant que la situation est sur le point de dégénérer, les gardes du corps de Matamore s'empressent d'entourer leur chef, alors que les bandits, dont Kidd, se rassemblent autour de Jan.

- Sus à Matamore ! S'écrie ce dernier. Capturez-le !

Ni une ni deux, les partisans de Kidd et de Jan se ruent sur Matamore et ses hommes ; de votre côté, vous profitez que les bandits s'entretuent pour vous diriger à toute vitesse vers Sofia.

- Libère-là, vous dit soudainement Seth. Moi, j'ai un compte à régler avec Dorian.

- Mais... commencez-vous.

- Il n'y a pas de mais, vous coupe le chef des Patrouilleurs. Je dois venger Skull, je ne pourrai pas partir d'ici tant que ce ne sera pas fait. Occupe-toi de Sofia, on se retrouve au parking et on se tirera d'ici avec l'un des véhicules.

Vous acquiescez :

- Ok... Fais attention à toi.

- Oh ça, ne t'inquiète pas, vous répond-t-il, déterminé.

Puis il file en direction des combats qui commencent à se répandre dans tout le campement. Vous reprenez votre course mais un homme barbu surgit devant la cage et vous barre le chemin.

Lars.

- Toi, tu n'iras pas plus loin, vous avertit-t-il. Tu vas payer pour tout ce que tu as fait !

Sans crier gare, il lève son arbalète. Ce combat se déroulera uniquement à distance, c'est-à-dire avec des armes à feu. Si vous n'avez pas d'armes à feu, ou si vous tombez à court de munitions au cours du combat, vous devrez poursuivre au corps, mais dans ce cas-là, vous subirez deux points de dégâts supplémentaires si Lars parvient à vous toucher.

LARS (avec arbalète)

Dextérité: 8

Force: 7

Points de vie: 41

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **92**.

**291**

Toutes vos pensées étant dirigées vers C.J. pour qui vous vous faites beaucoup de soucis, vous décidez de vous occuper l'esprit afin de ne plus trop y penser dans l'immédiat. Désirant être un peu seule, vous vous éloignez du camp, bien que consciente des dangers. Après tout, vous avez survécu à l'Île Maudite, ce n'est donc pas en vous éloignant de quelques mètres que vous risquez de vous mettre en danger. La bise s'est levée depuis que le soleil est sur le point de se coucher, aussi vous prenez bien soin de mettre une veste avant de partir. Il fait encore cependant assez jour pour que vous ne soyez pas désavantagée en cas de confrontations. Le terrain autour de vous est très accidenté, c'est pourquoi vous évitez de trop vous aventurer dans les hauteurs. Vous vous écartez toutefois un peu de la route principale pour vous avancer un peu plus dans les terres désolées. Rapidement, la soif vous gagne et vous devez boire une gorgée d'eau fraîche sous peine de perdre 5 *points de vie* (déduisez une dose de votre bouteille si vous en avez une). Mis à part des arbres desséchés, des éoliennes qui ne fonctionnent plus pour la plupart, ou des antennes électriques, il n'y a rien de particulier. Toutefois, et ce, malgré l'obscurité, vous discernez les contours de deux silhouettes penchées au-dessus de quelque chose, mais depuis votre position, vous ne parvenez pas à les identifier clairement, mais vous mettriez votre main à couper qu'il s'agit-là de zombies... Sur votre droite, un peu plus loin, il vous semble apercevoir le bout d'un mat d'un bateau derrière de gros rochers. Si vous vous dirigez dans cette direction, rendez-vous au **503**, si vous préférez vous rendre auprès des deux silhouettes, allez au **587**.

**292**

La cuisine est dans un état de délabrement avancé et vous doutez pouvoir y trouver quelque chose d'intéressant. En farfouillant parmi les placards et les tiroirs, vous trouvez quand même un couteau de cuisine (valeur : 5). Ses caractéristiques sont les mêmes que celles de la hachette. Si vous la prenez avec-vous, inscrivez-là sur votre *feuille d'aventure*. A présent, si vous voulez aller jeter un coup d'œil à l'étage au-dessus, rendez-vous au **122**, sinon, vous quittez tout simplement la maison, rendez-vous alors au **16**.

**293**

Vous abaissez la poignée mais la porte refuse de s'ouvrir. Vous poussez alors un peu plus fort mais sans plus de résultat.

- Zut !

- Un problème ? S'enquit Marley.



## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

- La porte est verrouillée, l'informez-vous.
- Avec nos armes ce n'est pas un problème, dit le Patrouilleur en levant son Beretta.
- Non, ça ne vaut pas la peine. En plus, la porte semble résistante, ce serait bête de gaspiller des munitions pour rien.
- C'est toi qui vois.

Si vous possédez le talent Crochetage, rendez-vous au **407**, sinon, vous pouvez quand même tenter de faire sauter la serrure à l'aide d'une arme à feu en vous rendant au **185**, mais après ce que vous venez de dire, plus aucun des deux Patrouilleurs ne voudra utiliser sa propre arme. Dans le cas contraire, vous n'avez pas d'autre choix que de quitter la station-service (rendez-vous au **25**) ou de choisir une nouvelle destination à l'aide du plan.

323	99	149
		293

**294**

- Par contre, si ça ne te dérange pas, je vais profiter de manger un morceau et de me reposer avant l'arrivée des autres.
- Pas de soucis. De toute façon, je dois régler certaines choses avec Sofia.
- Pour les Patrouilleurs de Seth ? L'interrogez-vous.
- Oui, c'est exact. Sofia est une vraie tête de mule et ne se rend pas compte de l'importance de cette tâche.
- Et bien j'espère que tu arriveras à la raisonner, concluez-vous avant de prendre congé de Bob.

Vous rejoignez Charlène qui se confond en remerciements avant de vous tendre une boîte de filet d'agneau que vous avalez presque tout rond (vous regagnez dix *points de vie*). Vous buvez également une gorgée d'eau fraîche (rayez une dose de votre *feuille d'aventure*), si vous n'avez plus, vous perdez 5 *points de vie*, sauf si vous décidez de boire de l'eau contaminé, auquel cas votre *taux de contamination* augmentera d'un point. Après un bref somme, Bob vous appelle. Rendez-vous au **115**.

**295**

Lorsque Kidd arrive en premier à 25 ou plus, il lève la tête et vous regard droit dans les yeux, tout sourire.

- Je crois que j'ai gagné, dit-il, esquissant un large sourire.

Vous n'avez jamais été mauvaise perdante, aussi vous haussez simplement les épaules, montrant à Kidd que ça vous est bien égal.

- J'attends mon cadeau, déclare-t-il sans cesser de sourire.

Vous déposez le dé puis vous fouillez dans vos affaires pour en retirer l'objet d'une valeur de 6 ou plus. Vous le tendez à Kidd qui s'empresse de l'ajouter à ses trophées récemment gagnés.

- Merci, Jennifer, je n'oublierai pas. On s'en refait une?

Vous secouez la tête.

- Non merci. C'est bientôt l'heure du couvre-feu et j'ai encore une ou deux choses avant d'aller me coucher.

- Très bien. Mais si jamais vous changez d'avis, vous savez où me trouver, dit-il, ce qui provoque l'hilarité des deux jeunes femmes qui l'entourent.

Vous trouvez leur comportement tout à fait puéril puisqu'il n'y a pas si longtemps Kidd arpentait les routes en compagnie d'autres bandits pour violer des jeunes femmes comme elles.

Vous chassez ces pensées de votre esprit puis vous souhaitez la bonne nuit à Kidd et aux autres personnes pour finalement prendre congé d'eux. Retournez au **445** et choisissez-y une nouvelle destination.

**296**

Pistolets levés, vous courez vers Danny et Diane qui commencent à être acculés. Sans hésiter, vous tirez dans le tas de zombies qui se tiennent à quelques mètres de vous. Trois d'entre eux se tournent et s'élancent dans votre direction. Vous avez juste le temps d'effectuer deux *tirs de précision*, durant lesquelles vous pourrez faire usage de grenades si vous en avez, avant d'en découdre au corps à corps.

COUREURS

Dextérité: 10

Force: 9

Points de vie: 45

Chaque fois que vous ferez perdre 15 *points de vie*, vous pourrez réduire leur *dextérité* et leur *force* d'un point. De même, si vous possédez le talent Exécuteur et que vous l'utilisez

avec succès, vous ferez perdre à chaque fois 15 *points de vie*. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **333** si vous avez été touché. Malgré la mort de vos ennemis, vous êtes loin d'être tiré d'affaire, car un Chasseur s'est rapproché de vous pendant que vous luttiez contre les Coureurs. Si un dénommé Hans Jacob fait partie de votre convoi, rendez-vous au **24**. Dans le cas contraire, *testez votre agilité*. Si vous réussissez, rendez-vous au **342**, sinon, allez au **160**.

**297**

C'est sûrement votre imagination qui vous joue des tours, aussi vous décidez de rester dans votre chambre et d'essayer de vous rendormir. Demain risque d'être un jour encore plus difficile que les autres, vous devez donc être en pleine forme. Quelques minutes plus tard, vous vous rendormez, et quelqu'un en profite pour faire irruption dans votre chambre. Lorsque vous vous réveillez quelques temps plus tard, vous avez la tête à l'envers, suspendue par les pieds.

*Mais qu'est-ce qui se passe? Où est-ce que je suis?*

Vous vous trouvez dans une petite pièce que vous n'avez jamais vue auparavant. Une odeur abominable - un mélange d'urine, de sang et de viande avariée- vous assaille les narines, ce qui vous donne la nausée. Une table d'opération est installée au milieu de la pièce et est occupée par un cadavre. Le long des murs, vous comptez un nombre important de frigos et de congélateurs. Dans l'un des congélateurs ouverts, vous apercevez les restes de cadavres humains! Prise de panique, vous tentez de vous défaire de vos liens, hélas, sans succès. Pendant que vous vous débattiez, vos yeux se posent sur le cadavre allongé sur la table d'opération et vous reconnaissez votre amie Anna! Soudain, la porte s'ouvre laissant apparaître Gale suivi d'une imposante silhouette - son fils Jackie. L'homme sourie en vous voyant puis, tout en vous contemplant, s'adresse à fils:

- Regarde, fiston, voilà de la viande fraîche! Je suis sûr que ta mère va nous préparer des mets délicieux.

Il ponctue sa phrase par un rire de dément tandis que son fils s'approche de vous, un crochet de boucher à la main. Vous avez beau crier, personne ne vous entendra, et lorsque Jackie enfonce son crochet dans votre ventre, vous savez que tout espoir est perdu. Ainsi s'achève votre aventure.

**298**

La porte s'ouvre sans difficulté sur une pièce aux dimensions moyennes. Après une rapide vérification, vous déduisez que vous vous tenez sur le seuil d'une ancienne chambre

d'hôpital. Vous comptez trois vieux lits dont il ne reste plus que les barres métalliques qui retenaient les matelas. Les différentes armoires et étagères ont, quant à elles, disparu derrière un duvet de mousse. Instinctivement, vous vous approchez de l'un des lits sur lequel vous posez votre main. Ce geste fait revivre en vous des souvenirs qui étaient restés enfouis depuis longtemps, et que vous auriez préféré ne jamais faire ressortir.

*Jade... Tu me manques tellement. Je maudis ce jour funeste.*

Malgré le temps qui presse, vous prenez quelques minutes pour faire le vide dans votre esprit, afin de chasser ce souvenir aussi pénible que douloureux. Dès que vous vous sentez mieux, vous effectuez une fouille rapide des lieux sans rien trouver d'intéressant. Frustré, vous vous apprêtez à quitter la pièce, mais avant cela, si vous possédez le talent de Perception, rendez-vous au **392**, dans le cas contraire, vous retournez dans le couloir pour prendre une nouvelle destination que vous choisirez dans la liste ci-dessous.

- La porte à droite (rendez-vous **544**)
- La première porte à gauche (rendez-vous au **476**)
- La porte au fond du couloir (rendez-vous au **358**)

### 299

- En fait, commencez-vous, je n'ai pas été correcte avec vous. Je ne suis pas celle que vous pensez.

Cette dernière phrase redonne des couleurs à la femme, et celle-ci semble se détendre peu à peu.

- Vous... vous voulez dire que vous ne faites pas partie de la bande de Matamore?
- Absolument pas, d'ailleurs, je ne sais même pas qui est ce Matamore.
- C'est le chef d'une bande de pilliers, appelé les « Maraudeurs » qui ont leur QG un peu plus au nord d'ici. Oh, mon dieu, je suis soulagée!
- Ne vous inquiétez pas, je ne suis pas membre de son clan. Je m'appelle Jennifer Kellyn, et je fais partie d'un convoi qui sillonne les terres désolées pour y chercher d'éventuels survivants. Si vous voulez nous rejoindre, vous êtes la bienvenue.
- C'est vrai ?
- Bien sûr. D'ailleurs, vous faisiez quoi avant... tout ça ?
- J'étais assistante médicale.
- Super, vous assisterez donc notre médecin. Vous verrez, il est grincheux et rumine beaucoup, mais c'est un brave type.

La femme sourit puis vous tend la main que vous serrez. Là, elle se présente :

- Je m'appelle Syl et j'accepte votre offre avec plaisir, et au diable Matamore, il peut aller se faire foutre !

- Haha, ça c'est bien parlé ! Bien, préparez quelques affaires, une voiture nous attend. La route principale que nous suivions a été détruite et j'ai eu pour ordre de trouver une autre voie d'accès.

- Ah, fait Syl, vous allez être déçus car la route se termine par un immense carambolage ; impossible d'aller plus loin.

- Je vois... J'en toucherai un mot à Seth, on ira quand même jeter un coup d'œil, voire s'il n'y a pas moyen de se frayer un chemin (vous faites une courte pause avant de reprendre :) J'y pense, vous voulez récupérer cette... drogue?

- Non, c'est bon, gardez-là, je n'en ai plus besoin à présent.

- D'accord (vous restez à nouveau silencieuse pendant quelques secondes, le temps d'aviser la drogue. La curiosité l'emportant, vous demandez finalement:) Au fait, c'est quoi du "Junk"? C'est la première fois que j'en entends parler.

- Le « Junk » est une drogue fabriquée après la grande guerre et elle représente une grande valeur. D'ailleurs, elle devient difficile à trouver. Le mois passé, je n'en avais pas à disposition et les hommes de mains de Matamore m'ont juré que si je ne leur en donnais pas le mois prochain, ils me tueraient. C'est pour cette raison que j'ai cru que mon heure était arrivée en vous voyant.

- Je comprends. Bien, rassemblez vos affaires, on nous attend.

Syl va chercher un vieux sac à dos dans un placard qu'elle remplit avec un peu de nourriture et des habits avant de vous rejoindre à l'extérieur. Ensemble, vous regagnez le Scudo. Rendez-vous au **379**.

### **300**

*C.J. arriva enfin en vue de l'hôpital. Le souffle court, il fit irruption dans le grand hall en ouvrant les portes d'entrées à la volée. La réceptionniste, une jolie jeune femme âgée d'une trentaine d'année, poussa un cri de surprise quand C.J. l'interpella depuis l'entrée. Agrippant le bord du comptoir d'accueil, il se pencha vers elle et, haletant, lui demanda:*

*- Dans quelle chambre se trouve Jade Chiara?*

*- Jade Chiara? Répéta la réceptionniste.*

*- Oui. Elle a été amenée ici récemment, à cause d'un accident de voiture.*

*- Oui, je me rappelle, dit-elle en prenant un gros livre contenant toutes les données sur les patients qu'elle feuillette.*

*- Vite, dépêchez-vous! La pressa-t-il.*

*Devant l'agacement de l'homme, la jeune femme perdit un peu ses moyens, mais finit par dire:*

*- C'est bon. Chambre 187.*

*- Merci.*

*Ni une ni deux, C.J. fonça vers les escaliers et les gravit quatre à quatre jusqu'au premier étage. Sans perdre de temps, il prit la direction des chambres 150 à 200 et arriva finalement à destination. La porte de la chambre était entrouverte et C.J. entendit deux voix à l'intérieur: celle de Jade et celle d'un homme. En entrant, il constata qu'il s'agissait d'un médecin qui parlait avec Jade qui, allongée dans un lit, ne semblait pas du tout au meilleur de sa forme. Celle-ci avait un bandage qui lui enserrait la tête, tandis que son bras droit disparaissait sous un plâtre. Son visage était parsemé de contusions et de plaies, ce qui n'ôtait toutefois pas le joli sourire de la femme, malgré la fatigue et la douleur qui se lisaient sur son visage.*

*- Jade! S'écria le tueur à gage en voyant la femme qu'il aime.*

*À ces mots, le médecin se tourna et s'exclama:*

*- Ah, vous devez être M. Curtis Johnson !*

*Comment connaissait-il son nom? Fronçant les sourcils, C.J. était sur le point de répondre, mais constatant son étonnement, le médecin ajouta rapidement:*

*- C'est votre amie, qui me l'a dit. Je suis le Docteur Gruber. Suivez-moi, Monsieur Curtis, je dois vous parler.*

*Le jeune homme tourna la tête vers Jade, comme pour attendre approbation.*

*- Vas-y, dit-elle d'une voix à peine audible.*

*C.J. acquiesça puis rejoignit le Docteur qui l'attendait déjà dans le corridor. Il ferma ensuite la porte derrière lui avant de lui faire face.*

*- Que se passe-t-il, docteur?*

*Sa question mit Gruber mal à l'aise, car il sembla perturbé et nerveux. Avec l'index il remit ses lunettes droites puis, après s'être éclairci la voix, prit la parole d'une voix solennelle:*

*- J'ai une mauvaise nouvelle, M. Curtis.*

*- Je vous écoute, répond C.J., la voix légèrement tremblotante, appréhendant la suite de ses paroles.*

*- Mademoiselle Chiara ne va pas s'en sortir.*

*- Pardon? S'exclame-t-il, le cœur battant la chamade. Comment ça?*

*- Ses cervicales ont été durement touchées, sans compter son traumatisme crânien.*

*- En d'autres termes?*

*- Elle va mourir.*

*Ses paroles transpercèrent C.J. comme mille poignards. Le sol tangua sous ses pieds tandis que tout tourna autour de lui.*

*- Monsieur Curtis, vous allez bien? Monsieur Curtis?*

*Il fallut de longues secondes au tueur à gage pour accepter cette terrible nouvelle, celle-ci ayant toutes les peines du monde à gagner son cerveau. Lorsqu'il se ressaisit enfin, il demanda au Docteur:*

*- On ne peut rien faire pour empêcher ça?*

*Gruber secoua la tête:*

*- Non. C'est irréversible.*

*Ayant toutes les peines du monde à accepter la mort imminente de sa bien-aimée, C.J. s'assit sur une chaise tout en répétant:*

*- Ce n'est pas vrai, ce n'est pas possible, ce n'est pas vrai, ce n'est pas possible.*

*- Allons, M. Curtis (après un bref silence, le Docteur ajouta :) Profitez de la voir. Je vous laisse tranquille.*

*Il aida ensuite le tueur à se lever puis l'accompagna jusqu'au pas de la porte. Une fois à l'intérieur de la chambre, Gruber referma la porte et laissa les deux amants seuls. La pièce n'était pas très grande, d'ailleurs, il n'y avait qu'un seul lit, celui de Jade. Une fenêtre était encastrée dans le mur est, offrant une magnifique vue sur le lac. Un meuble blanc sur lequel était posé un vase vide de couleur beige était tout ce qu'offrait la pièce comme ameublement.*

*- Hey, fit son amie d'une petite voix en lui adressant un timide signe de la main. Viens t'asseoir près de moi.*

*Étonné, C.J. rétorqua :*

*- Tu crois que c'est une bonne idée ? Je... je veux dire, tu as besoin de te reposer et..*

*- Ne t'inquiète pas. Viens.*

*À ce moment-là, tout se bouscula dans la tête du jeune homme. La femme qu'il aimait allait mourir. Elle était devant lui, mais il ne savait pas du tout comment réagir. Devait-il la laisser tranquille en espérant qu'elle guérisse ou devait-il justement profiter de ses derniers instants pour passer un maximum de temps avec elle ? Poussé par l'envie de la prendre dans ses bras, C.J. s'avança et s'assit sur le lit comme elle le lui avait demandé. Alors qu'il s'apprêta à prendre la parole, lui dire tout ce qu'il avait sur le cœur, elle l'arrêta en lui posant un doigt sur les lèvres.*

*- Chut, mon amour. Ne dis rien. Je sais ce que tu vas me dire (sa voix est presque un murmure) Jamais je n'aurais pensé qu'on se quitterait si vite, toi et moi. Pourtant, nous avons encore tellement de belles choses à vivre ensemble. Tu sais, mon rêve était de fonder*

*une famille avec toi, avoir plein d'enfants et une vie heureuse. Tu aurais fait un très bon père, rajoute-elle en souriant.*

*- Jade...*

*Les larmes montèrent aux yeux de C.J..*

*- ... Mais le destin en a décidé autrement, continua-t-elle. Ne pleure pas, mon amour. Je vivrai toujours en toi. Je ne serai jamais loin.*

*Joignant le geste à la parole, elle posa sa douce paume contre la poitrine du jeune homme. Le cœur de celui-ci s'emballa au point qu'il avait l'impression qu'il allait exploser.*

*- Avant que je quitte ce monde, promets-moi une chose.*

*- Tout ce que tu veux.*

*- Aussi longtemps que tu vivras, je veux que tu prennes soin des gens, comme tu as toujours pris soin de moi.*

*Cette déclaration prit C.J. au dépourvu : un tueur comme lui, prendre soin des gens, alors qu'il n'avait fait que prendre leur vie jusqu'à présent ? Son commanditaire ne sera pas content, il devra sûrement changer de ville, voire de pays, mais pour Jade, il était prêt à tout, prêt à prendre ce risque. Bref, il était prêt à changer et à quitter son ancienne vie.*

*- Je le ferai, déclara-t-il.*

*- Merci, mon cœur. À présent, embrasse-moi. Je veux te sentir une dernière fois contre moi.*

*En silence, C.J. s'allongea à côté de Jade puis lui fit face. Leurs visages ne se trouvèrent qu'à quelques centimètres. Leurs souffles se mélangèrent, tandis leurs respirations se faisaient haletantes. C.J. écarta une mèche de devant les yeux de Jade puis caressa son visage avant de l'embrasser passionnément. Le jeune homme savait qu'il s'agissait-là de sa dernière nuit avec son amour de toujours, aussi il décida d'en profiter, peu importe l'avis des médecins. Après tout, ce n'étaient pas leurs femmes qui étaient sur le point de mourir. Jade répondit à ses baisers avec fougue puis les deux amants s'enlacèrent. Ils fermèrent les yeux tous les deux puis se laissèrent emporter dans un tourbillon de caresses. Ils n'avaient qu'une nuit pour rattraper toute une vie future anéantie. Comment pourraient-ils rattraper tout ce temps perdu ? C.J. ne le savait pas, mais durant les prochaines heures, il n'y pensa plus. Le lendemain matin, le jeune homme se réveilla aux côtés de Jade qui arborait un large sourire. Elle était partie heureuse. Pour C.J., la vie reprit son cours, mais cette fois-ci, seul.*

*Rendez-vous au **194**.*



301

Vous avez fait preuve de beaucoup de passions et de convictions lorsque vous avez parlé, au point que vous lisez désormais de l'hésitation dans le regard de Bob. Au bout de quelques minutes de silence, celui-ci pousse un profond soupir et déclare :

- Tu as sans doute raison, Jennifer. Si nous agissons ainsi, nous ne valons pas mieux que les bandits (voyant que Doc Brown est sur le point de protester, Bob rajoute immédiatement à son attention :) Attends avant de râler, Doc. Je sais qu'à cause de Syl, nos blessés ne vont peut-être pas survivre. Mais les temps ont changé, il est devenu impossible pour nous de sauver tout le monde. Nous pourrions bannir Syl, mais est-ce que cela sauverait nos blessés ?

Doc Brown, qui écoute avec attention, est sur le point de dire quelque chose mais se ravise aussitôt. Devant son mutisme, Bob poursuit :

- Maintenant que nous connaissons les addictions de Syl, nous pourrions faire le nécessaire pour l'aider. Elle devra juste être sous surveillance.

- Je ne recommencerai plus, intervient la femme qui a repris ses esprits. Je suis vraiment désolée, ça n'arrivera plus, je vous le promets. Je suis consciente de la chance que j'ai d'être en votre compagnie, et pour vous montrer ma reconnaissance, je suis prête à vous aider.

- De quelle manière ? Demande Charlène.

- A soigner les blessés, par exemple.

- A non, rétorque Doc Brown, ça jamais ! Elle vient de voler mes médicaments et vous voulez la faire travailler à l'infirmerie ?

- Réfléchis, Doc, réplique Seth, si elle travaille avec toi, tu pourras la surveiller en permanence.

- Oui, confirmez-vous, Seth a raison.

Devant ce raisonnement, Doc Brown hausse les épaules.

- Bah, faites comme bon vous semble, mais si je la prends à voler quoique ce soit, je lui tire une balle dans la tête !

Sa phrase est à peine achevée qu'il tourne les talons et retourne à l'infirmerie en ronchonnant.

- Il est sérieux ? S'étonne Syl. Il est capable de faire ça ?

- Va savoir, dit Seth, arborant un large sourire.

- Plaisanterie mis à part, continue Bob, j'accepte votre requête, Syl. Je compte sur vous pour aider Doc Brown. Ne vous inquiétez pas, il est bourru dans un premier temps, mais une fois qu'on le connaît mieux, c'est un homme vraiment gentil et admirable.

- Je n'en doute pas.

- Bien, fait Bob. Si tout est rentré dans l'ordre, il est temps d'installer les tours de garde. La nuit va tomber et il faut se préparer à toute éventualité.

Sur ce, Bob, en compagnie de sa femme et de Seth, retournent à leur occupation, vous laissant seule avec Syl. Cette dernière se tourne vers vous et vous adresse un sourire chaleureux, comme vous n'en aviez plus vu depuis un moment.

- Merci beaucoup pour ce que tu as fait, Jennifer, vous dit-elle en posant sa main sur votre bras. Je suis heureux de voir qu'il existe encore des gens bien. Tu n'as pas à t'inquiéter, je vais me comporter correctement.

- Je te crois, Syl. Bon, alors on se voit pour manger. A tout à l'heure.

- A tout à l'heure et encore merci pour tout.

Syl disparaît dans sa tente et vous décidez de retourner dans la vôtre. Vous gagnez un *point de chance*. Comme vous êtes un peu fatiguée, vous décidez d'abandonner l'idée de déambuler dans le camp pour partir directement vous réfugier dans votre tente. Rendez-vous au **123**.

### 302

Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de véhicules des pillards, et voyant que vous ne portez pas vos mains à vos pistolets et que vous ne vous montrez pas hostile, le chef des bandits ordonne à ses hommes de baisser leur armes. D'une habile manœuvre, vous placez votre moto à côté du Buggy de tête et vous lancez à l'attention de son conducteur :

- Nous allons en finir. Je te lance un défi. Toi contre moi!

- Accordé ! Rugit le pillard, sourire aux lèvres.

D'un geste de la tête, il vous montre le bord de route et vous y dirigez votre moto, talonné de près par le chef et sa bande. Danny et Diane vous rejoint quelques minutes après.

- Que se passe-t-il ? Vous demande Meyer.

- J'ai lancé un défi, expliquez-vous, pour mettre un terme à cette poursuite.

- Et quels sont les conditions ? Questionne le chef des bandits.

Celui-ci est de haute stature et est vêtu d'un uniforme de cuir et porte sur sa tête un casque de moto noir et blanc orné d'une tête de mort. Un fusil à canon scié est glissé dans un holster attaché à sa jambe droite.

- Si tu gagnes, mes amis et moi n'opposerons plus aucune résistance et vous pourrez nous tuer ou nous faire prisonnier.

- Mais tu es fou ! Commence Diane mais vous la faites taire d'un geste de la main.

- Silence, Diane ! Je sais ce que je fais (vous vous retournez vers le pillard). Alors, qu'en dis-tu ?

- Intéressant. Et si tu gagnes ?
- Et bien tes hommes reprendront la route et diront à leur chef de ne plus jamais nous déranger, aussi longtemps que nous foulerons cette terre.
- Ça me semble équitable, déclare le bandit que vous savez que l'envie de vous tuer en duel est plus forte que tout. Très bien, alors battons nous, mais uniquement avec des armes de corps à corps, pas de flingues.
- Très bien.

Vous défaites votre ceinturon que vous donnez ensuite à Danny, tandis que le pillard fait de même avec son holster. Puis celui-ci s'avance dans votre direction en tenant un petit bâton dans la main ; d'un geste, le bâton s'allonge et vous reconnaissez-là une matraque télescopique.

- Tu vas voir ce qu'il en coûte de provoquer l'Enragé du gang de Matamore!
- Préparez-vous à livrer un rude combat contre le lieutenant de Matamore.

L'ENRAGÉ (avec matraque)

Dextérité: 9                      Force: 3+6                      Points de vie: 38

L'Enragé porte une cuirasse qui diminuera de deux points vos dégâts à six reprises. De plus, s'il remporte deux assauts consécutifs, il gagnera automatiquement le troisième, inutile de vous préciser qu'il vous faut le vaincre au plus vite. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **128**, dans le cas contraire, allez au **6**.

### 303

Marley s'est également défait de ses deux adversaires, même si une trace de morsure est visible sur son avant-bras.

- Ça va aller, vous rassure-t-il.

Vous n'avez pas le temps de répondre car Mike apparaît derrière vous et vous somme de courir le plus vite possible vers la fourgonnette. En jetant un coup d'œil derrière vous, vous constatez qu'une dizaine de Coureur émerge de la porte d'entrée de la station-service et qu'ils vous prennent en chasse. Il y en a beaucoup trop pour que vous puissiez tous les affronter, aussi vous décampez aussi vite que vous le pouvez en direction du Scudo. En vous approchant, vous entendez le bruit d'un moteur et si dans un premier temps vous craignez que Skull et Seth soient partis, vous chassez aussitôt cette idée quand vous voyez vos deux compères à l'intérieur du véhicule en train de vous attendre, Seth au volant et Skull près de la porte latérale, repoussant les zombies à coups de fusil à pompe.

- Vite, dépêchez-vous ! Lance-t-il en vous apercevant. Grouillez-vous, bordel !

Derrière vous, les Coureurs s'excitent plus que jamais et vous n'osez pas imaginer ce qu'il adviendra de vous si vous tombez entre leurs mains. Heureusement, vous parvenez à gagner la Scudo et vous vous jetez littéralement à l'intérieur, votre tête heurtant l'un des sièges sans toutefois vous blesser. Dès que Mike est entré à son tour, Skull referme précipitamment la portière latérale puis Seth écrase la pédale d'accélération. Les Coureurs vous suivent sur quelques mètres mais abandonnent bientôt la partie, poussant des hurlements de frustration.

- On l'a échappé bel, souffle Marley.

- Oui, approuve Mike (celui-ci se tourne ensuite vers vous) Jennifer, la prochaine fois que tu entendras quelqu'un pleurer, abstiens-toi de lui parler ! On a réussi à s'échapper, mais ce ne sera peut-être pas le cas la prochaine fois.

Gênée et rouge comme une pivoine, vous lui répondez :

- Désolée, je ferai plus attention la prochaine fois, je vous le promets.

- Bon, alors n'en parlons plus, conclue le Patrouilleur.

Vous soupirez avant de regarder le paysage toujours aussi vide et morne. Après plusieurs longues minutes durant lesquelles rien ne vient troubler votre voyage, si ce n'est une seconde horde de Coureurs vite distancée, vous finissez par arriver, une fois de plus, en vue de la ville. Rendez-vous au **485**.

### 304

Un zombie se tient au centre de la cuisine et vous tourne le dos. Celui-ci ne vous ayant pas encore repéré, vous pensez pouvoir le vaincre en un seul coup, ou du moins, sans avoir recours à vos précieuses munitions. Si vous possédez le talent Exécuteur et que vous voulez en faire usage, rendez-vous au **328**, sinon, vous avez le choix entre utiliser vos armes à feu (rendez-vous au **44**) ou votre arme de corps à corps (rendez-vous au **136**). Si vous ne voulez pas prendre de risque inutile comme vous l'a demandé Bob, vous pouvez soit monter à l'étage (rendez-vous au **32**), soit quitter la maison (rendez-vous au **16**). Que décidez-vous ?

### 305

Malheureusement, vous ratez votre cible d'un bon mètre, et alors que vous ajustez un nouveau tir, Gale s'empare de sa carabine et fait feu à son tour, et contrairement à vous, il vise juste et vous atteint en plein cou. Tony remarque que vous êtes en mauvaise posture mais ne peut venir vous aider en raison de Jackie qui lui barre le passage. Vous portez vos

mains à votre blessure mais bientôt vous commencez à étouffer. Tandis que vous vous effondrez, vous entendez le rire sardonique de Gale. Ainsi s'achève votre aventure.

### 306

Quand le dernier bandit rend l'âme, vous poussez un soupir de soulagement ; il s'en est fallu d'un cheveu pour que vous y laissiez la vie ! Maintenant que toute menace est écartée, vous pouvez prendre quelques minutes pour faire le point de la situation. Si vous souhaitez fouiller les cadavres, rendez-vous au **546**, si vous préférez voir ce que contient le frigo, allez plutôt au **112**.

### 307

Rapidement, vous vous cachez sous l'Audi au moment où les Coureurs arrivent à votre hauteur. Aussitôt, vous entendez des détonations bientôt suivies par la voix de Seth qui tente de ramener un peu d'ordre parmi ses hommes. Vous jetez un rapide coup d'œil au-delà de votre cachette mais votre regard croise celui d'un Coureur qui s'est attardé et qui renifle l'air autour de lui, comme s'il vous avait sentie.

*Pitié, faites qu'il s'en aille, s'il vous plait.*

Heureusement, votre prière a été entendue et le zombie passe son chemin. Dès qu'il est parti, vous sortez rapidement de votre abri temporaire. Si Syl vous attend dans la voiture, rendez-vous au **5**, dans le cas contraire, rendez-vous alors au **107**.

### 308

Il est passé 13 heures quand vous sortez du Supermarché, et vous aimeriez regagner le camp rapidement afin de pouvoir vous sustenter, car vous avez l'estomac dans les talons. Si vous devez encore passer chercher Diane, rendez-vous au **168**, sinon, Sony vous ramène auprès de vos véhicules où vous constatez avec satisfaction que vos armes sont toujours là si vous aviez dû les déposer. Après avoir rangé la nourriture et le reste de votre matériel dans la Jeep, vous prenez place sur votre moto et vous partez sans plus tarder en direction de votre campement, laissant le Supermarché loin derrière vous. Rendez-vous au **264**.

### 309

Dès que Halek vous voit porter votre main à votre arme, il appelle son ami qui vous rejoint sans plus tarder, fusil d'assaut à la main.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

- Bande de salopards, Braille Halek tout en dégainant un colt, je vais vous tuer pour avoir osé m'attaquer !

- Jennifer, occupe-toi du vieux, moi je me charge d'Eckert !

- Ok !

Vous vous écarterez de C.J. pour faire face à Halek dont le visage n'est plus qu'un masque de colère.

- Vous n'auriez jamais dû faire ça !

- C'est ce qu'on verra, répliquez-vous.

Ce combat se déroulera par assauts alternés, celui-ci ayant la dextérité la plus haute ouvrant le feu en premier.

HALEK (avec Révolver Colt)

Dextérité: 7

Force: 7

Points de vie: 35

Malgré son handicap, Halek manie son colt avec une grande maîtrise. S'il obtient une *force d'attaque* de 17 ou plus, il pourra attaquer immédiatement une seconde fois, qu'il ait eu la plus grande *force d'attaque* ou non (toutefois, cette technique ne peut pas s'appliquer deux fois de suite, il devra attendre l'assaut suivant pour recommencer). Si au cours du combat vous tombez à court de munitions, vous pourrez utiliser vos armes de corps à corps, mais les dégâts infligés par Halek augmenteront de trois car il sera plus simple pour lui de vous toucher. Si vous sortez vainqueur de ce duel rendez-vous au **255**.

### 310

- Au fait, Bob, voici Hans Jacob, il... (Vous hésitez un instant, le temps de réfléchir à ce que vous allez dire. Vous remarquez du coin de l'œil que Hans vous observe attentivement)... sécurisait le village contre les éventuelles excursions des pillards. Il est très bon avec une carabine dans les mains, je peux en témoigner.

D'un hochement de tête discret, Hans vous remercie.

- Ah oui ? Fait Bob en haussant un œil, voilà une bonne chose. On n'a jamais assez de bons tireurs qui surveillent le camp. Il pourra peut-être même me remplacer. Très bien, suis moi, Hans, je vais te présenter au reste de la communauté (le chef du convoi se tourne vers vous et conclue :) Je te conseille d'aller boire et manger quelque chose avant de partir, fils. J'aimerais profiter des derniers rayons de soleil pour traverser le village avant qu'il ne fasse complètement nuit.

- Ok.

Puis vous regardez Bob s'en aller en compagnie de Jacob. Rendez-vous à présent au **248**.

311

Environ trente minutes plus tard, vous voilà de retour face au garde. Il ouvre grand les yeux en apercevant la tête que vous tenez dans vos mains.

- Incroyable, lâche-t-il, réellement impressionné. Merci, vous nous avez rendus un sacré service. C'est la providence qui vous a amené ici !

- Alors, on peut entrer maintenant ?

- Oui, bien sûr, venez seulement, vous invite-t-il d'un geste de la main.

Les deux soldats en faction dans les tours ouvrent le grillage et vous pénétrez à l'intérieur d'un vaste parking rempli de véhicules, dont certains sont encore en état de fonctionner. Diane ne cesse de regarder autour d'elle, émerveillée par tant de voitures si bien entretenues. Votre guide, qui vous dit s'appeler Sony, le remarque et s'adresse à votre amie :

- Je vois que vous n'êtes plus habituée à voir autant de voitures en si bon état, pas vrai ?

- C'est peu de le dire ! S'exclame-t-elle sans cesser de mâcher son chewing-gum. C'est incroyable !

- C'est aussi pour nos voitures que les pillards nous attaquent régulièrement, heureusement que nous avons pu les repousser à chaque fois, mais j'ignore si nous pourrions résister encore longtemps à leurs attaques.

Durant le trajet, Sony vous narre leur guerre contre le gang à Matamore, des nombreux morts qu'il y a eus, ainsi que les dégâts. De votre côté, vous évitez de trop parler du convoi car vous ne leur faites pas assez confiance, ils se pourraient qu'ils soient en réalité mal attentionnés et qu'ils veuillent prendre possession de vos biens. Finalement, vous arrivez en vue de l'entrée du supermarché, également gardée par deux hommes en armes. Quand ils voient votre guide, ils s'écartent pour vous laisser passer. La porte, autrefois automatique, reste désormais ouverte mais Sony vous explique qu'ils ont créé une énorme plaque de métal qu'ils fixent contre l'ouverture durant la nuit ou en cas d'attaque. L'intérieur du Supermarché est immense, mais vous constatez avec désarroi que la majorité des étagères sont vides. Voyant votre mine, Sony vous rassure :

- Ne vous inquiétez pas, mademoiselle, nous avons tout regroupé à l'arrière.

- Ça me rassure, avouez-vous. J'avais peur d'avoir fait tout ce chemin pour rien.

- Mais avant de procéder aux échanges, je veux d'abord vous faire rencontrer notre chef.

Même si vous préférez en finir aussi vite que possible, vous n'êtes pas trop en mesure de refuser, aussi vous suivez Sony qui vous guide à travers le dédale du Supermarché jusqu'à ce que vous entriez dans un bureau. Rendez-vous au **217**.

**312**

Voyant que vous ne faites rien, l'homme pousse un juron à votre rencontre avant de rendre l'âme. Si le nouveau monde dans lequel vous vivez est dangereux et que vous devez faire attention à vos ressources, vous demeurez tout de même encore un soldat dont le but est de protéger la population, c'est pourquoi vous perdez un *point de chance* pour n'avoir pas accédé à la requête d'une personne mourante. Vous écartez la main de l'homme et vous examinez sa blessure : une balle de calibre .22 long rifle s'est logée profondément dans son flanc. A moins de subir une opération, l'homme n'aurait aucune chance de survivre. A tout hasard, vous lui faites les poches et vous dénicher un poignard (valeur : 3) ainsi qu'une pilule médicale (valeur : 2). Notez sur votre *feuille d'aventure* ce que vous désirez prendre avec vous. Ne trouvant rien d'autre à l'étage, vous redescendez au rez-de-chaussée. Là, vous pouvez soit inspecter l'armoire (rendez-vous au **240**) soit quitter la maison (rendez-vous au **16**).

**313**

Vous ouvrez davantage la porte et aussitôt une odeur insoutenable vient vous agresser les narines. L'odeur vous tourne la tête et vous donne un haut-le-cœur. Vous perdez 3 *points de vie* (si ces pertes doivent vous tuer, ramenez votre total de *points de vie* à 1). Malgré le peu de lumière, vous remarquez que vous vous tenez sur le seuil d'une pièce qui sert de salle de bains. Il n'y a rien de particulier si ce n'est un corps assis sur les toilettes. Le cadavre, qui est presque à l'état de squelette, tiens encore dans ses mains raidies par la mort un vieux fusil à pompe. A n'en pas douter, voilà le défunt propriétaire du voilier. Vous ôtez les doigts putréfiés du mort et puis vous vous saisissez de l'arme. De la rouille est visible sur l'un des côtés du fusil qui date de plusieurs années, aussi vous n'êtes pas sûre qu'il fonctionne encore. Testez son *enrayage* qui est de 7. Si l'arme est toujours opérationnelle, vous pouvez la prendre avec vous (notez-là sur votre *feuille d'aventure*, sa valeur étant de 10). En outre, vous dénicher dans l'arme 1D6 de cartouches de calibre 12 que vous empochez également. L'odeur devenant insoutenable, vous devez quitter rapidement les toilettes sous peine de tourner de l'œil une bonne fois pour toute. Une fois de retour dans le salon, si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez jeter un coup d'œil derrière la seconde porte (rendez-vous au **559**) ou fouiller le salon (rendez-vous au **427**). Vous pouvez également quitter le voilier, dans ce cas, rendez-vous au **395**.



L'homme reconnaît immédiatement le casque lorsque vous le lui tendez, et son visage s'orne d'un franc sourire.

- Je le reconnais, c'est le casque de ce salaud de l'Enragé !

- Vous le connaissez ?

- Bien sûr, il est déjà venu plusieurs fois ici pour tenter de prendre d'assaut le supermarché. Ce connard a tué une dizaine des nôtres. Comment avez-vous eu ce casque ?

- Sur lui... enfin, sur son cadavre, rectifiez-vous en souriant. Tenez, je vous le donne en souvenir, ça vous fera un beau trophée.

- En effet !

Rayez le casque de l'Enragé de vos possessions.

- Alors, nous pouvons entrer cette fois-ci ?

- Oui oui, bien sûr, s'enquit l'homme, suivez-moi. Mes hommes surveilleront vos véhicules.

Vous dites à vos amis de prendre tout le matériel qui se trouve dans leur jeep avant de vous suivre. Les deux soldats en faction dans les tours ouvrent le grillage et vous pénétrez à l'intérieur d'un vaste parking rempli de véhicules, dont certains sont encore en état de fonctionner. Diane ne cesse de regarder autour d'elle, émerveillée par tant de voitures si bien entretenues. Votre guide, qui vous dit s'appeler Sony, le remarque et s'adresse à votre amie :

- Je vois que vous n'êtes plus habituée à voir autant de voitures en si bon état, pas vrai ?

- C'est peu de le dire ! S'exclame-t-elle sans cesser de mâcher son chewing-gum. C'est incroyable !

- Si vous avez besoin de pièces pour vos véhicules, vous pouvez sans autre aller au garage (Sony désigne un entrepôt non-loin du supermarché). Si vous dites que vous venez de ma part, on vous laissera faire du troc.

- C'est vrai ? S'étonne-t-elle. Ce serait bien, c'est exactement pour ça que je suis venue (Diane se tourne vers vous) Je peux y aller, Curtis ?

- Oui, bien sûr. Une fois qu'on aura la nourriture, nous viendrons te chercher, ça marche ?

- Pas de problème. Alors à toute à l'heure, les garçons !

Diane n'attend même pas votre réponse, car déjà elle vous tourne le dos et coure en direction de l'entrepôt. De votre côté, vous arrivez en vue de l'entrée du supermarché, également gardée par deux hommes en armes. Quand ils voient votre guide, ils s'écartent pour vous laisser passer. La porte, autrefois automatique, reste désormais ouverte mais Sony vous explique qu'ils ont créé une énorme plaque de métal qu'ils fixent contre l'ouverture durant la nuit ou en cas d'attaque. L'intérieur du Supermarché est immense,

mais vous constatez avec désarroi que la majorité des étalages sont vides. Voyant votre mine, Sony vous rassure :

- Ne vous inquiétez pas, nous avons tout regroupé à l'arrière.
- Ça me rassure, annoncez-vous. J'avais peur d'avoir fait tout ce chemin pour rien.
- Mais avant de procéder aux échanges, je veux d'abord vous faire rencontrer notre chef.

Même si vous préférez en finir aussi vite que possible, vous n'êtes pas trop en mesure de refuser, aussi vous suivez Sony qui vous guide à travers le dédale du Supermarché jusqu'à ce que vous entriez dans un bureau. Rendez-vous au **60**.

### 315

Instinctivement, vous vous jetez à terre mais pas assez vite : la balle va se loger dans votre épaule et ressort dans l'autre côté. Vous perdez 5 *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous dégainez une arme à votre tour et vous passez à l'offensive en compagnie d'Anna, armée de son Colt, sachant que le dialogue ne servira plus à rien. Ce combat se déroulera uniquement à distance, c'est-à-dire avec des armes à feu. Si vous en avez pas, ou si vous tombez à court de munitions au cours du combat, vous devrez poursuivre au corps, mais dans ce cas-là, vous subirez deux points de dégâts supplémentaires si le tueur parvient à vous toucher. Grâce à la présence d'Anna, votre dextérité et vos dégâts sont majorés respectivement de 2 et de 4. Chaque fois que le tueur remportera un assaut, lancez 1D6. Si vous tirez un chiffre pair, il vous prendra pour cible.

TUEUR DES TERRES DÉSOLÉES (avec carabine)

Dextérité: 10      Force: 10      Points de vie: 35

Si vous êtes vainqueur, vous faites rapidement les poches de l'homme. Dans la poche de son blouson vous faites une découverte macabre : une bourse en cuir dans laquelle se trouve une dizaine de dents.

- C'est dégueulasse, dit Anna en faisant une moue dégoûtée. Qu'est-ce que ce dingue faisait avec ces dents ?

- Sûrement celles de ses victimes... On a bien fait de l'éliminer, les Terres Désolées se porteront mieux sans ce fou.

Au final, il n'y a rien d'intéressant mis à part sa carabine, 5 calibre .22 long rifle et son casque. Si vous vous en coiffez, il diminuera vos blessures d'un point à 4 reprises. Vous gagnez en outre un point de chance. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence avant de retourner à l'intérieur du Scudo. Dès que vous avez raconté à Tony ce qu'il s'est passé, celui-ci redémarre et vous reprenez la route. Rendez-vous au **483**.

316

Même si une clé a été bloquée intentionnellement dans la serrure, celle-ci ne vous pose aucun problème et vous déverrouillez la porte au bout de quelques instants seulement. De l'autre côté, vous apercevez une petite pièce qui devait certainement servir de bureau au propriétaire de la station-service. Vous effectuez quelques pas à l'intérieur et vous lâchez un cri de surprise quand vous voyez enfin le cadavre pendu au centre de la pièce ! Vous vous en approchez silencieusement mais contrairement à ce que vous pensiez, le cadavre ne s'anime pas. La mort du supposé gérant doit remonter à moins d'une année selon l'état du corps. Un pistolet Beretta, gisant dans une mare de sang séché, est posé sur le sol juste au-dessous de lui. Vous vous en emparez et vous procédez à un examen rapide pour constater qu'il fonctionne toujours et qu'il possède encore 1D6+3 de balles dans le chargeur. De plus, dans l'un des tiroirs, vous dénicher une trousse de soin moyenne (+20 pv et valeur de 8), objet que vous ne pensiez plus jamais retrouver dans ces contrées. Ajoutez toutes ces possessions sur votre *feuille d'aventure* si vous décidez de les prendre avec vous. Dès que c'est fait, vous pourrez soit quitter la station-service (rendez-vous au **40**), soit visiter une autre partie.

288	22	576
		454

317

En quelques enjambées, vous regagnez votre véhicule dans lequel vous prenez place, avant de résumer votre altercation avec la femme. Seth vous observe avant de ricaner:

- Et bien, je ne pensais pas que notre petite Kellyn avait la gâchette aussi facile. Qui l'eut-cru?

Tandis que les autres patrouilleurs rigolent, dont Derreck « Skull » Vallélian, le bras droit de Seth, ce dernier redémarre. Plongée dans vos pensées, vous ne faites que très peu attention aux discussions qui vous entourent, jusqu'à ce que Seth s'exclame:

- Ville en vue!

- Pardon? Faites-vous.

- J'ai dit que la ville était en vue, tu es sourde?

Voyant que vous ne répondez pas, Christen poursuit:

- Je ne sais pas vous, mais moi j'irai bien y jeter un coup d'œil.

- Ouais, moi aussi, approuve Derreck, dont le surnom de « Skull » lui vient de son tatouage représentant un crâne.

Les deux autres patrouilleurs, quant à eux, refusent catégoriquement. Étant la 5<sup>ème</sup> voix du groupe, c'est à vous que revient la décision finale. Si vous optez pour la ville, rendez-vous au **63**, si vous préférez poursuivre votre route, allez au **235**.

### 318

Votre maîtrise de votre deux roues vous permet d'éviter la plupart des tirs adverses, mais l'un des carreaux vous frôle le flanc droit, vous ôtant 4 *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous parvenez quand même à distancer vos poursuivants en slalomant entre les nids de poule que ne peuvent éviter les pillards. Bientôt, ces derniers perdent du terrain avant d'abandonner complètement la poursuite. En regardant dans votre rétroviseur, vous souriez en les voyant s'agiter et hurler, sûrement des insultes à votre rencontre. Vous rejoignez finalement Danny et Diane à qui vous adressez un signe de la main en guise de remerciements. Vous l'avez échappé bel. Dix minutes plus tard, vous arrivez en vue du supermarché. Rendez-vous au **286**.

### 319

Vous avez enfin laissé derrière vous le cimetière de voitures et vous vous tenez à présent aux portes de la ville. Sur votre droite, un panneau indique le nom de la ville mais celui-ci a été effacé par le temps. Il s'agissait d'une des villes les plus grandes de pays dans laquelle vous vous étiez rendue plusieurs fois, autant dans le civil que pour le boulot, mais à présent, ce n'est plus qu'une ville fantôme. Comme dans tout le reste du pays, elle est envahie de carcasses de voiture et d'herbes mortes. Désormais, les seuls maîtres de la cité sont les hordes de zombies qui errent à la recherche de proies à dévorer.

- Regarde ! S'exclame Tony en désignant quelque chose du doigt aux abords de la route.

Vous regardez dans la direction indiquée ; dans un premier temps, vous ne comprenez pas ce que votre ami veut vous montrer, mais devant son insistance, vous regardez mieux et, en effet, derrière une voiture, vous apercevez une moto, et pas n'importe laquelle : celle de Len !

- Nous sommes sur la bonne voie, remarque Tony.

- Oui, en espérant qu'il ne soit pas trop tard.

- Alors allons-y.

Déterminés, vous dégainez chacun une arme puis vous entrez dans la ville. Rendez-vous au **557**.

### 320

Vous sortez la grenade de votre poche (rayez-là de votre *feuille d'aventure*) et vous vous préparez à la lancer, mais au moment où vous la jetez, la douleur dans vos côtes vous freine dans votre élan et votre lancer se voit légèrement dévié : au lieu d'atterrir au milieu du groupe de zombies comme vous l'espérez, la grenade touche le sol à quelques mètres de leur position. Si la majorité de vos ennemis a été emportée dans l'explosion, trois d'entre eux, dont un qui a vu ses jambes arrachées, sont encore en vie. Ayant minimisé ainsi la menace, vous pensez pouvoir vous débarrasser de trois zombies dont un éclopé, aussi vous sortez de votre cachette pour vous diriger vers les Rodeurs. En vous apercevant, ceux-ci, déjà bien blessés, lèvent leurs bras et convergent dans votre direction en poussant des plaintes qui reflètent toute leur déshumanisation. Vous avez le droit à trois *tirs de précision* durant lesquels vous pouvez utiliser votre talent d'Exécuteur. Si vous n'avez pas d'armes à feu, vous passez directement au combat au corps à corps.

#### 1<sup>ER</sup> RÔDEUR

Dextérité: 5                      Force: 3                      Points de vie: 27

#### 2<sup>EME</sup> RÔDEUR

Dextérité: 6                      Force: 4                      Points de vie: 21

Si vous sentez que vous n'avez pas le dessus, vous pourrez prendre la fuite au bout du 3<sup>ème</sup> assaut, et si vous ne pourrez pas fouiller le reste du cinéma, vous pourrez quand même reprendre votre route, dans ce cas, rendez-vous au **592**. Si vous les vainquez, vous achevez ensuite le troisième zombie en lui broyant le crâne à l'aide de vos rangers, avant de porter votre attention sur ce qui vous entoure. La plupart des voitures ont pris feu et les autres sont en trop mauvais état pour renfermer quoique ce soit d'utile. Par contre, vous pouvez prendre le temps de fouiller les environs, dans ce cas, rendez-vous au **282**, sinon vous quittez le cinéma en plein air pour continuer votre chemin, rendez-vous alors au **592**.

### 321

- Tant pis, soupire Kidd en haussant les épaules après que vous ayez refusé de jouer contre lui, je trouverai bien quelqu'un d'autre, n'est-ce pas les filles?

Ni une ni deux, les deux jeunes femmes gloussent comme des adolescentes et se pressent davantage contre l'ancien bandit. Vous lâchez un profond soupir devant cette scène pitoyable qui prouve bien que certaines personnes n'ont plus de valeur en s'acoquinent avec des gens qui, quelques temps auparavant, tuaient, pillaient et violaient. Par respect, vous adressez un petit signe de la main à l'ensemble des personnes avant de vous éloigner. Retournez au **445** et prenez une nouvelle décision.

### 322

Avant de mourir, l'homme vous a raconté qu'un Sniper avait pris possession de la tour et passait son temps à tirer sur toutes les personnes qu'il voyait. Sauf que vous, vous n'êtes pas n'importe qui. Vous ajustez comme il faut vos lunettes de soleil, celui-ci se faisant de plus en plus fort, avant de jeter un rapide coup d'œil par-dessus votre abri. Une autre balle vient frapper le mur qui vous cache et vous devez baisser rapidement la tête ; néanmoins, ce laps de temps vous aura quand même permis d'évaluer la distance qui vous sépare de la tour, soit un peu près cent mètres. Le sprint étant l'un de vos points forts, vous pensez pouvoir gagner la tour sans vous faire toucher. Sortant de votre cachette, vous vous élancez droit devant vous aussi vite que vous le pouvez. *Testez votre agilité*. Si vous réussissez, rendez-vous au **130**, si vous échouez, allez au **94**.

### 323

Couverte par les armes des deux Patrouilleurs, vous ouvrez la porte derrière laquelle vous entendez les gémissements, et ceux-ci se tuent aussitôt au moment où vous pénétrez dans la grande pièce. La salle est à peine éclairée par les rayons du soleil qui filtrent à travers le toit en partie détruit, aussi vous ne faites que distinguer le comptoir qui se tient tout au fond de la salle et derrière lequel proviennent, selon vous, les pleurs qui ont repris, mais plus doucement. Avant de vous y rendre, vous pouvez fouiller rapidement les étagères, dans ce cas, rendez-vous au **477**, sinon, vous vous dirigez directement vers le comptoir, rendez-vous alors au **93**.

### 324

- Oh hé, il y a quelqu'un ? Vous m'entendez ? Je ne vous veux aucun mal !

Quelques longues secondes passent sans que quelqu'un ne daigne vous répondre, et vous êtes sur le point de réitérer votre appel quand la porte de la maison s'ouvre. La lueur d'une lampe à huile illumine un homme d'un âge avancé. Il tient dans son autre main une carabine qu'il braque sur vous. Derrière lui, une seconde silhouette fait son apparition et reste

immobile sur le seuil de la porte. Si vous ne parvenez pas à l'identifier, en revanche, vous remarquez que sa stature est imposante. Un autre détail attire votre attention: les mains du vieil homme tremblent car son fusil ne cesse de tressauter.

- Qui êtes-vous et que voulez-vous ? S'écrie-t-il.

- Nous ne voulons aucun mal, expliquez-vous. Moi et les personnes qui m'accompagnent faisons partie d'un groupe de survivants qui se trouve un peu plus loin sur la route, et nous traquons un bandit qui a enlevé l'une des nôtres. Nous ne voulions pas empiéter sur votre propriété, nous cherchions juste un endroit où passer la nuit.

Lorsque vous avez fini de parler, le vieil homme vous toise chacun du regard, tandis que la silhouette derrière lui s'agite. *Testez votre charisme*. Si vous réussissez, rendez-vous au **645**, si vous échouez, allez au **471**.

### 325

- Vite, cache-toi sous les sièges !

Syl ne se le fait pas répéter deux fois et vous imite aussitôt ; il était temps car les Coureurs passent à côté de votre véhicule. Derechef, vous entendez des détonations bientôt suivies par la voix de Seth qui tente de ramener un peu d'ordre parmi ses hommes. Vous jetez un rapide coup d'œil à l'extérieur mais votre regard croise celui d'un Coureur qui s'est attardé et qui renifle l'air autour de lui, comme s'il vous avait senties.

*Pitié, faites qu'il s'en aille, s'il vous plait.*

Malheureusement, votre prière n'a été entendue ; vous apercevant, le zombie frappe violemment contre la vitre, la brisant en mille morceaux. Dans sa frénésie, il parvient à se hisser à l'intérieur, et prise au dépourvu, vous ne réagissez pas assez vite pour éviter de vous faire attraper par le mort-vivant. Celui-ci se retrouve bientôt sur vous et malgré vos débats, il vous mord violemment au cou, ce qui vous fait perdre *8 points de vie* et augmente de deux points votre *taux de contamination*. Sortant de sa torpeur, Syl vous vient enfin en aide et élimine le Coureur d'une balle dans la tête.

- Mer... merci.

- Tu vas bien ?

- Ça... ça va, grognez-vous.

En dépit de la douleur et du sang qui coule de votre blessure, vous vous contentez tout simplement de déchirer un bout de votre tunique pour en faire un bandage de fortune, vous vous remettez debout pour vous installer immédiatement derrière le volant.

- Que fais-tu ? Vous demande Syl, paniquée.

- Faut que j'aille tirer de là Seth et les autres. Si je n'interviens pas, ils vont se faire massacrer !

Vous remarquez que Seth et le reste des Patrouilleurs ont grimpé sur le toit, et tentent désormais de repousser l'ennemi avec leurs armes de fortune. Sans hésiter, vous démarrez la voiture et vous foncez droit en dans leur direction en prenant bien soin d'écraser un maximum de zombies.

- Ouvre le toit ouvrant, vite ! Ordonnez-vous.

Malgré la terreur évidente qui s'est emparée de la femme, celle-ci s'exécute néanmoins rapidement et actionne le bouton d'ouverture. Certains des Coureurs tambourinent contre le Scudo, parvenant même à pénétrer à leur tour à l'intérieur; n'ayant pas le choix, Syl sort son Colt et fait feu sur vos agresseurs. Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du mobile-home, vous tournez brusquement le volant afin que l'arrière de l'automobile se colle contre l'imposant véhicule sur lequel se tiennent vos amis.

- Sautez, vite ! Hurlez-vous à l'attention des Patrouilleurs.

Seth tire encore trois cartouches avant d'enjoindre aux Patrouilleurs survivants de descendre dans la voiture.

- Allez, vite, dépêchez-vous ! Les encouragez-vous.

Finalement, Seth passe à son tour par le toit ouvrant et une fois que vous êtes tous à l'abri dans le Scudo et qu'il a repris le volant, vous quittez sans plus tarder la zone de carambolage, laissant les Coureurs derrière vous ; ceux-ci essayent tant bien que mal de vous suivre mais finissent pas abandonner la poursuite. Vous l'avez échappé bel ! Rendez-vous au **175**.

### 326

Vous ouvrez le frigo, qui n'a pas spécialement souffert de l'explosion, dans lequel vous trouvez effectivement quantité de bouteilles ; vous êtes sur le point de pousser une exclamation de joie quand un détail vous retient. En regardant de plus près, vous remarquez que s'il y a bien quelques bouteilles d'eau purifiées, la plus grande partie est de l'eau contaminée. Déçu, vous frappez la porte du frigo.

*C'était trop beau pour être vrai...*

Vous vous demandez si leur chef, ce fameux Matamore, n'a pas essayé d'entourlouper ses hommes en leur promettant de l'eau purifiée pour mieux les garder sous son contrôle. Si un jour vous êtes amené à rencontrer le chef des bandits, il va de soi que vous allez lui en toucher un mot. Dans l'immédiat, vous comptez trois bouteilles d'eau purifiées et sept de contaminées. Libre à vous d'emporter quelques bouteilles mais n'oubliez pas que vos poches



sont limitées. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Vous gagnez quand même un *point de chance*. A présent, si ce n'est toujours pas fait, vous pouvez fouiller ce qui reste des bandits, dans ce cas-là rendez-vous au **280**, sinon, rendez-vous au **584** pour poursuivre sans plus tarder votre route.

### 327

Vous sortez de la ville en courant puis vous retraversez le cimetière de voitures. Heureusement, il n'y a plus aucune trace de chiens ou de zombies et vous regagnez sans problème le Scudo, qui, à votre plus grand soulagement, est toujours là. Tony s'installe derrière le volant pendant que vous prenez place sur le siège passager à côté de lui. La horde de zombies ne cesse de croître mais est ralentie par le barrage de voitures, vous laissant bien assez de temps pour faire demi-tour et filer à toute vitesse loin de la ville. Alors que vous vous pensiez tirés d'affaire, le Scudo arrive à court de carburant, alors que le soleil est en train de décliner dans le ciel. Perdu au milieu de nulle part dans les terres désolées, avec des centaines de zombies sur vos talons et des bandits qui risquent à tout moment de vous tomber dessus, vous ne passerez pas la nuit. Ceci met un terme à votre aventure.

### 328

Vous levez l'un de vos pistolets (à vous de choisir lequel) et vous ajustez votre cible. Au moment où le Rôdeur vous a repéré à l'odeur, vous appuyez sur la détente et la balle va immédiatement s'encastrent dans la tête du zombie qui explose sous l'impact, rependant du sang et de bouts de cervelles sur les murs et les placards. Le Rôdeur chancelle un court instant avant de s'affaisser sur le sol. Déduisez une balle de 9mm de votre stock de munitions. Content de vous, vous enjambez le cadavre avant d'entreprendre une fouille rapide des lieux. Malheureusement, vous avez fait tout ça pour du vent car vous ne trouvez absolument rien parmi les nombreux placards et tiroirs. Vous n'êtes pourtant qu'à demi surpris : depuis le temps, les pillards et les survivants comme vous ont eu tout le loisir de se servir à volonté, c'est pourquoi vous n'êtes même pas vraiment déçu. Maintenant, qu'allez-vous faire ? Allez-vous monter à l'étage (rendez-vous au **32**) ou quitter la maison (rendez-vous au **16**) ?

### 329

Sur la place centrale du camp, un homme, debout sur une estrade et également vêtu d'une tige blanche mais sans capuche, harangue ses fidèles qui se sont regroupés autour de lui. Aussitôt, vous vous cachez derrière une petite bâtisse aux pierres rouges. Là, vous observez

le leader des Adeptes avec plus d'attention : il est de taille moyenne et arbore de nombreux tatouages sur son corps ainsi que sur son visage. Il a le crâne rasé, excepté une longue tignasse de cheveux nouée en queue de cheval qui lui arrive jusqu'en bas du dos. Pendant qu'il parle, vous remarquez que ses dents ont également été taillées en pointes, tout comme les gardes. Il tient dans ses mains l'arme la plus effrayante que vous ayez vue jusqu'à maintenant : une lame similaire à celle des faux, beaucoup plus grande que celle dont sont munis les sceptres-faux, est fixée à l'extrémité de deux colonnes vertébrales humaines mis ensemble, et reliées en leur milieu par un tibia qui permet de tenir l'arme.

- Mes fidèles ! S'exclame-t-il. Loué soit le Grand Sarnex qui apporte notre nourriture et nous permet de survivre dans ce nouveau monde !

- Vive le Grand Sarnex ! Scandent en chœur le reste des Adeptes.

- Toutes ces créatures, que les communs des mortels appellent Zombies, ont été envoyées sur Terre par Dieu dans le but de nous punir de tous nos pêchés ! Heureusement, Sarnex le Grand nous a montrés la voie à suivre. Dans une vision, il m'a dit qu'il fallait se nourrir de la chair des mortels, afin de survivre au nouveau monde !

- Loués soit le Grand Sarnex ! Reprennent ses fidèles en levant bien haut leurs sceptres-faux.

- Mais ils sont complètement malades, ces gars ! Chuchote Jennifer, tandis que vous approuvez de la tête.

- Ouais, d'accord avec toi. Je crois qu'il est temps de mettre un terme à tout ça.

Alors que vous êtes en train d'espionner les membres de la Communauté d'Arfeu, le vent fait soudain son apparition ; un brusque coup d'air soulève un nuage de poussière qui file droit sur votre visage, vous chatouillant le nez. Malgré tous vos efforts, vous ne pouvez rien faire pour éviter d'éternuer. Alertés par vos éternuements, le leader des Adeptes cesse son sermon puis se tourne dans votre direction.

- Qui va là ? Tonne-t-il de sa voix puissante.

Avez-vous, Jennifer et vous, revêtu les toges des gardes ? Si oui, rendez-vous au **159**, dans le cas contraire, allez au **387**.

### 330

- Qui est ce jeune homme ? Vous demande Bob.

- Il s'appelle Kidd. Il faisait partie du groupe de pillards qui nous a attaqués.

- Et tu l'as laissé en vie ? S'étonne votre ami.

- Je sais, cela ne m'arrive pas souvent de me montrer magnanime avec mes ennemis, expliquez-vous, mais ce gamin ne savait pas dans quoi il s'embarquait. Il est jeune, et je pense qu'il mérite une deuxième chance.

- Hum, je vois, fait Bob en examinant le jeune homme. Je pense qu'il ferait un excellent Patrouilleur.

- Un Patrouilleur ? Qu'est-ce que c'est que ça ? Vous questionne Kidd.

- Les Patrouilleurs partent en éclaireur et vont dans les villes pour récupérer de la nourriture, des médicaments et toutes sortes de matériels. C'est dangereux, bien évidemment. Alors, ça te convient ?

- Cela veut dire que je serai souvent sur les routes ?

- C'est exact, approuve Bob.

- Bon, dans ce cas, j'accepte. De toute façon, je crois que je n'ai pas le choix, dit-il d'une voix las.

- Tu as parfaitement raison (après un bref instant de silence, vous ajoutez :) Je te laisse, Bob. Amène-le à Seth dès qu'il sera de retour. En attendant, tu pourras lui faire le topo sur son boulot.

- Ok, ça marche.

- Par contre, si ça ne te dérange pas, je vais profiter de manger un morceau et de me reposer avant l'arrivée des autres.

- Pas de soucis. Je m'occupe du fiston.

Vos lui adressez un signe de la main puis vous rejoignez Charlène qui se confond en remerciements puis elle vous tend une boîte de filet d'agneau que vous avalez presque tout rond (vous regagnez dix *points de vie*). Vous buvez également une gorgée d'eau fraîche (rayez une dose de votre *feuille d'aventure*), si vous n'avez plus, vous perdez 5 *points de vie*, sauf si vous décidez de boire de l'eau contaminé, auquel cas votre taux de *contamination augmentera* d'un point. Après un bref somme, Bob vous appelle. Rendez-vous au **115**.

### 331

- Va jusqu'à la porte, ordonnez-vous à Anna, moi je vais faire le tour de l'église pour essayer de trouver un autre passage !

- Entendu, s'exclame-t-elle tandis que le tireur la prend pour cible.

Consciente du danger qu'encourt votre amie, vous faites le tour de l'église aussi vite que vous le pouvez. Heureusement, la chapelle est dans un tel état de délabrement qu'il vous est facile de vous faufiler à l'intérieur par une fissure qui s'ouvre sur l'un des murs. Une fois

dedans, le tireur remarque votre présence et braque son arme sur vous ; cependant, comme vous connaissiez son emplacement, vous avez déjà dirigé votre arme dans sa direction et vous ouvrez le feu. Effectuez un *tir de précision* avec l'arme que vous avez en mains. Si vous réussissez, rendez-vous au **373**, en revanche, si vous ratez votre cible, allez au **649**. Si vous possédez la compétence Tireur d'élite, vous réussissez automatiquement votre coup et vous pouvez vous rendre directement au **373**.

### 332

Votre dernier coup fait jaillir le sang de votre adversaire et celui-ci s'écroule à vos pieds. Une fois le calme revenu, vous entreprenez une fouille des lieux malgré l'absence de lumière. Hormis le véhicule et l'élévateur, le garage est composé de plusieurs étagères et d'établis remplis d'objets hétéroclites. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **442**, si vous êtes malchanceux, allez au **628**.

### 333

Vous avez été contaminé(e) par la créature. Pour savoir de combien votre taux de contamination augmente, reportez-vous à la liste ci-dessous:

1 blessure: +1 point de contamination

2 à 3 blessures: +2 points de contamination

4 à 5 blessures: +3 points de contamination

6 à 7 blessures: +4 points de contamination

8 à 9 blessures: +5 points de contamination

10 à 11 blessures : +6 points de contamination

+ de 11 blessures : mort instantanée (rendez-vous dans ce cas au **187**)

Revenez maintenant au paragraphe que vous venez de quitter.

### 334

Vous rejoignez les Patrouilleurs qui sont prêts à partir. En vous voyant arriver, Skull vous lance :

- Alors C.J., qu'est-ce que tu as trouvé de beau?

Si vous avez gardé l'arme, vous la montrez à vos amis, sinon, vous vous contentez d'hausser les épaules avant de prendre place à l'arrière du Scudo. Après plusieurs longues minutes durant lesquelles rien ne vient troubler votre voyage, si ce n'est une horde de Coureurs vite distancée, vous finissez par arriver en vue de la ville. Rendez-vous au **2**.

**335**

Vous décidez de discuter quelques mots avec Diane car celle-ci est toujours d'excellente compagnie. Votre fidèle amie est tellement plongée dans ses occupations qu'elle ne vous entend pas arriver, aussi elle sursaute quand vous posez votre main sur son épaule.

- Ah, c'est toi, Jennifer. Tu m'as fait peur, je ne t'ai pas entendue arriver.

- C'est ce que j'ai pu constater, rigolez-vous. Que fais-tu? Lui demandez-vous après avoir reprise votre sérieux.

- Je fais le tri dans mes outils, vous explique-t-elle sans cesser de mâcher son chewing-gum. Comme à son habitude, ses mains et son visage sont recouverts de cambouis. Aussi loin que remontent vos souvenirs, il vous semble ne l'avoir jamais vue avec les mains et le visage propre. Afin d'avoir assez de lumière pour travailler, elle porte un casque de mineur surmonté d'une lampe.

- J'ai un tel fourbi là-dedans qu'il me faut toujours des heures pour trouver ce que je veux, poursuit-elle pendant que vous l'observez. Demain, Bob veut que je vérifie chaque voiture et que je procède aux réparations si je vois une anomalie. Alors tu penses bien que si je n'ai pas les bons outils au bon moment, ça risque de me prendre des plombes.

- Je comprends.

Diane vous observe, comme si elle s'attendait à ce que vous lui donniez un coup de main. Allez-vous l'aider? Si oui, rendez-vous au **361**, dans le cas contraire, allez au **45**.

**336**

Un paysage de désolation file à toute vitesse autour de vous, tandis que le soleil accablant déverse ses rayons. A plusieurs reprises, vous repérez quelques maisons, des arbres nus éparpillés çà et là, ainsi que des Rôdeurs qui errent sans but. Vous dépassez quelques panneaux indicateurs mais ce qu'ils indiquent ont été effacés depuis longtemps. Au loin, vous distinguez un pont dont la majeure partie a été détruite et qui repose désormais sur le sol, quelques mètres plus bas. Aussi loin que porte votre regard, vous n'apercevez que très peu de verdure, car tout n'est que terre aride, où rien ne peut plus pousser. La seule chose agréable reste le vent qui vient fouetter votre visage, vous donnant une sensation de liberté, bercé par le vrombissement de votre Harley. Malheureusement, au bout de trente minutes, la chaleur se fait trop suffocante et vous êtes obligé, ainsi que vos deux camarades, de vous arrêter au bord de la route pour vous rafraichir. Déduisez une dose de votre bouteille d'eau. Si vous n'en avez plus, ou si vous voulez l'économiser, vous devez vous abstenir et vous perdez 5 *points de vie*. Quelques minutes plus tard, vous vous remettez en route, mais après seulement dix minutes, vous voyez dans votre rétroviseur que des véhicules ont fait

leur apparition et foncent droit dans votre direction. En jetant un bref coup d'œil par-dessus votre épaule, vous remarquez que trois Buggys, chacun occupés par deux personnes, vous ont pris en chasse. Vous regrettez de n'avoir pas pris de radio avec vous pour contacter Danny, mais quand celui-ci accélère pour se mettre à votre hauteur, vous comprenez qu'il souhaite les distancer. Si vous approuvez sa décision, rendez-vous au **74**, si vous préférez refuser et lui faire comprendre qu'il vaut mieux freiner et essayer de les abattre, rendez-vous au **232**.

**337**

La douleur est telle que vous n'arrivez pas à vous retenir à votre siège, et vous finissez par chuter sur la route. Diane crie quelque chose à Danny mais celui-ci ne réagit pas assez tôt pour faire demi-tour ; bientôt le buggy de tête de vos poursuivants vous roule dessus en poussant des cris de victoire. Votre aventure s'achève ici.

**338**

Vous êtes à deux doigts de tomber dans les pommes, non seulement à cause de l'effort que vous venez de fournir, mais aussi – et surtout – à cause de l'accident. Heureusement, Seth s'est relevé et vous attrape avant que vous ne tombiez.

- Merci, Seth.

Celui-ci ne répond rien; souffrant toujours de ses blessures. Malheureusement, vous n'êtes pas tirés d'affaire pour autant, car déjà une autre Jeep arrive avec à son bord d'autres bandits. Alors que vous êtes sur le point de braquer votre arme dans leur direction, Seth vous arrête d'un geste brusque :

- Non, C.J., ça ne sert à rien. Ils sont armés, et morts nous serons inutiles pour Sofia.

Seth a raison; si vous mourez, dieu sait ce qu'il arrivera à Sofia. Résigné, vous abaissez votre arme alors que les bandits arrivent à votre hauteur. Si un prénommé Kidd est avec vous, rendez-vous au **460**, sinon, allez au **524**.

**339**

- Oui, j'ai trouvé une nouvelle personne pour nous aider dans notre communauté.

- Ah oui ? Fait Bob, apparemment intéressé.

- Syl, vient me rejoindre !

La femme, qui attendait dans le Scudo, fait son apparition et vient vous rejoindre. Une fois à vos côtés, vous faites les présentations comme s'il s'agissait d'une rencontre arrangée :

- Bob, voici Syl. Syl, je te présente Bob, le chef du convoi.

- Enchanté, Syl, déclare Bob en ôtant son Stetson, tel un gentleman. Alors, en quoi pourrais-tu nous être utile ?

- Autrefois, raconte la nouvelle venue, j'étais assistante médicale, et Jennifer m'a dit que je pourrai aider votre médecin... Doc Andrew, c'est bien ça ?

- Oui, exact, confirme Bob. D'ailleurs, le voilà. Hé, Doc, viens un peu par ici.

Comme à son habitude, cigarette en bouche, le médecin émet un grognement de mécontentement. Malgré ses ronchonnements, il se dirige vers votre groupe et demande d'une voix excédée :

- Ouais, quoi ?

- Voici Syl, elle te servira d'assistante médicale, je pense que tu n'y vois pas d'inconvénient. Tout en tirant sur sa cigarette, Doc Andrew observe attentivement Syl, comme s'il essayait de sonder son âme. Finalement, après de longues minutes de silence, Doc Andrew reprend la parole :

- Mwouais, ok. Mais qu'elle ne s'avise pas de piquer dans ma réserve de médicaments !

En entendant cette phrase, vous voyez Syl se renfrogner ; apparemment, Andrew a compris que la femme était une ancienne junkie. Heureusement, ni Andrew, ni Bob ne partent sur ce sujet, et bientôt, Syl accompagne le médecin vers sa voiture qui contient le matériel médical. Notez dans un coin de votre *feuille d'aventure* que Syl a rejoint le convoi. Une fois que c'est fait, vous regardez Bob, mais voyant qu'il n'ajoute rien de plus, vous prenez congé de lui. Vous êtes fatiguée et vous aimeriez bien prendre un peu de repos avant l'arrivée de C.J., mais avant cela, avez-vous en votre possession un jerrican d'essence ? Si oui, rendez-vous au **117**, dans le cas contraire, allez au **57**.

### 340

- Attends, Seth, arrête-toi.

- Pourquoi? On est pressé, je te signale.

- Je veux savoir ce qu'il veut.

Seth secoue la tête pour montrer son désapprobation mais s'arrête quand même à la hauteur de l'homme. Celui-ci semble alarmé, car il parle à toute vitesse et ne cesse de jeter des regards derrière lui.

- Je suis content de vous voir. Je m'appelle Hirt et j'ai besoin d'aide.

- Quel est le problème? L'interrogez-vous.

Il vous montre du doigt une maison située sur une petite colline que vous aviez aperçue au loin.

- C'est ma ferme. Je possède un puits remplie d'eau bien fraîche, mais des contaminés

rôdent autour et jamais je ne pourrai les éliminer à moi tout seul, même si je suis plutôt adroit avec une machette, dit-il en tapotant l'arme glissée à sa ceinture. S'il vous plaît, aidez-moi à les tuer, je vous en supplie! Et je donnerai une bouteille d'eau à chacun d'entre vous!

- Combien de zombies y'a-t-il? S'enquit Seth.

- Une demi-douzaine, tout au plus.

Apparemment, Seth est intéressé par la bouteille d'eau, denrée très rare s'il en est dans les terres désolées. Si vous voulez aider Hirt, rendez-vous au **588**, sinon vous l'abandonnez à son sort et vous faites signe à Seth de repartir. Rendez-vous alors au **646**.

### 341

#### **Prenez la feuille d'aventure de Jennifer et inscrivez-y ses possessions.**

Vous regardez C.J. s'éloigner et rejoindre Danny avant de faire face à Bob et aux Patrouilleurs.

- Bon, je crois qu'il faudrait commencer le plus vite possible.

- Effectivement, nous avons du pain sur la planche, admet Bob (il se tourne ensuite vers Skull) Derreck, tu peux préparer le treuil de mon Buggy ? Je pense que ça suffira pour faire bouger cette caravane de malheur.

- OK, mais ne m'appelle plus par mon prénom. Derreck Vallélian est mort en même temps que l'apparition des zombies. Appelle-moi Skull à présent.

- Très bien, comme tu veux. Alors Skull, est-ce que tu peux aller préparer le treuil, s'il te plaît ?

- Je préfère ça. D'accord, je m'en charge.

Tandis qu'il s'éloigne, vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule pour constater que C.J. et Danny ont déjà disparu.

*Fais gaffe à toi, C.J.*

Pendant que les Patrouilleurs s'affairent à déplacer la caravane, vous pouvez en profiter pour farfouiller parmi les véhicules (rendez-vous au **171**) rendre visite à Diane (rendez-vous au **541**) ou au Doc Brown (rendez-vous au **487**). Mais si vous tenez à rester auprès de Bob pour superviser les travaux, rendez-vous plutôt au **215**.

### 342

Votre instinct vous hurle de bondir sur le côté, ce que vous faites au moment où le Chasseur s'élançait, atterrissant à l'endroit où vous vous teniez une fraction de seconde avant, glissant sur le sol rocailleux. Sans perdre de temps, vous levez une arme et vous éliminez la créature



avant qu'elle ne puisse repasser à l'attaque (déduisez deux balles de 9 mm, une de chaque pistolet. Si vous ne voulez pas dépenser ces munitions, déduisez quatre coups portés de votre arme de mêlée s'il s'agit d'une arme de catégorie 1, ou trois coups s'il s'agit d'une arme de deuxième catégorie. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence). Une fois que la créature a rendu son dernier soupir, vous regardez autour de vous, armes brandies et prêt à faire feu sur le moindre adversaire, mais vous vous rendez compte que les rumeurs de la bataille ont cessé et qu'il n'y a plus aucun zombie en vie, ceux-ci ayant tous été tués. Votre premier réflexe est de chercher Jennifer, et quand vous l'apercevez, vous vous dirigez aussitôt vers elle. Rendez-vous au **250**.

### 343

- C.J. !

En le voyant arriver, tous l'observent avec de grands yeux, comme s'ils n'en revenaient pas de sa guérison rapide. Jennifer accourt aussitôt vers lui.

- C.J., je... je suis surprise de te voir. Tu avais l'air tellement mal au point.

- Il m'en faut plus, je te rassure. J'ai encore quelques douleurs aux côtés mais le Doc m'a donné des antidouleurs, ça devrait faire l'affaire.

- Je ne m'attendais pas à te voir sur pieds aussi vite, ajoute Bob qui les rejoint à son tour. Il s'en est passé des choses, cette nuit.

- Je sais, dit C.J. à la surprise de tout le monde (voyant leur air étonné, il enchaîne rapidement :) Le Doc m'a raconté ce qui s'est passé. C'est en partie de ma faute.

- Comment ça ? S'étonne Jennifer tandis que Seth arrive à son tour.

- Pendant ma convalescence, j'ai vu ce Dorian entrer dans l'infirmerie et emmener la petite fille. J'ai tenté de l'interpeller mais je n'avais pas assez de force. J'ai aussi essayé de me lever pour vous prévenir mais je n'ai pas pu me lever. C'est pour ça que je veux aider Seth à retrouver Dorian.

L'ancien Sergent-instructeur se tourne vers le chef des Patrouilleurs.

- Je suis désolé pour Skull. C'était quelqu'un d'important, de fidèle et de très compétent. Il va beaucoup manquer à la Communauté.

- Merci pour ta sollicitude, C.J., mais le temps n'est pas aux apitoiements, on aura tout le temps pour ça. Dans l'immédiat, il faut partir à la poursuite de Dorian et de Len.

Est-ce qu'un dénommé Kidd fait partie de votre Communauté ? Si oui, rendez-vous au **154**, sinon, allez au **417**.

**344**

Malgré les assauts soutenus du Chasseur, vous arrivez *in extremis* à attraper votre arme glissée dans votre ceinture et à l'abattre violement sur le crâne de votre adversaire qui se déforme un peu plus à chaque coup (rayez trois coups de votre arme. Si vous en avez moins, rayez tous ceux qui vous restent). Malheureusement, pendant que vous frappez le zombie, du sang s'écoule de sa blessure et vous en avalez un peu, ce qui augmente votre *taux de contamination* d'un point. Si cela ne vous tue pas, vous ôtez le cadavre qui gît désormais sur vous d'un bon coup de bien avant de vous relever. Votre corps tout entier est parcouru de tremblements et vous vous retrouvez à haleter, ayant toutes les peines du monde à retrouver votre souffle. Chaque pas vous arrache une grimace de douleur et vous ne seriez pas étonné de vous découvrir plusieurs côtes cassées. Pour vous déplacer, vous devez vous aider d'une grosse branche trouvée à proximité du cadavre du Chasseur. Clopin-cloplant, vous reprenez votre route. Rendez-vous au **548**.

**345**

Laissant les patrouilleurs vaquer à leurs recherches, vous vous dirigez vers un petit café à l'enseigne effacé depuis longtemps. Vous vous approchez de la terrasse dont les dalles sont couvertes d'un léger tapis vert, et vous vous surprenez à rester immobile, plongée dans vos pensées. Cela fait maintenant cinq ans que vous errez dans ces terres ravagées, pourtant, vous avez toujours autant de peine à vous faire à l'idée que tout a été bel et bien détruit.

*Comment a-t-on pu en arriver là...*

Finalement, vos pas vous mènent à l'intérieur du café dévasté. S'il y avait encore des tables ou des chaises il y a quelques temps, celles-ci ont bel et bien disparu. Les murs commencent à décrépir, laissant sa place à de la mousse verdâtre, tandis que le sol disparaît légèrement sous une couche de sable. Malgré l'état des lieux, vous entreprenez une fouille succincte, mais celle-ci demeure infructueuse. Vous ne découvrez absolument rien, si ce n'est des revues poussiéreuses, des ustensiles usés par le temps ou du vieux matériel de cuisine sans aucune valeur. Tout à coup, une voix venant de l'extérieur retentit :

- Des Coureurs !

*Oh, non, il ne manquait plus qu'eux !*

Ni une ni deux vous sortez du café, et une fois dehors, vous restez interdite. Rendez-vous au **253**.

John Doe appuie sur le bouton d'un interphone installé sur son bureau et s'exclame :

- Campos, tu peux apporter la fillette.

Doe lève ensuite la tête vers vous et dit :

- Vous vouliez voir la petite fille ? Et bien la voilà.

À ces mots, un pan du mur derrière votre vis-à-vis coulisse pour dévoiler la fillette, apeurée, tenue fermement par un homme de haute stature. Néanmoins, celui-ci vous interpelle car il est puissamment bâti : son treillis militaire a craqué sous sa musculature surdéveloppée qui n'a absolument rien de naturel. Son teint de peau est très pâle, presque transparent, tandis que ses yeux ne reflètent plus aucune once de vie. Son crâne, pratiquement chauve, est traversé par une vilaine balafre. Son visage à la mâchoire carrée est enlaidi par plusieurs petites cicatrices, comme si quelqu'un avait pratiqué des expériences sur lui. Fait étrange, la petite fille n'essaye pas de se dégager de l'étreinte de l'homme, bien au contraire, elle darde sur lui un visage larmoyant. Voyant que vous êtes en train d'observer le militaire modifié, John Doe sourit et vous explique :

- Voici ma toute dernière création. Facile à apprivoiser et beaucoup plus obéissant que les monstres masqués. De plus, ajoute-t-il sans quitter son sourire, grâce au sang de la petite fille que j'ai inoculé directement dans le corps de ma nouvelle création, ses tissus se régénèrent automatiquement en cas de blessures graves. Vous avez en face de vous la créature de demain.

- C'est horrible, pestez-vous. C'est donc pour créer une armée de ces... choses que vous avez besoin de la petite fille ?

- Pas seulement, rétorque John Doe, faussement outragé. Les survivants des terres désolées pourront profiter du vaccin que j'ai créé (il sort d'un tiroir une fiole contenant un liquide incolore) Bien sûr, seuls les plus méritants en auront le droit.

- C'est-à-dire ?

- Et bien c'est simple. Ceux qui auront de quoi me payer auront le droit au remède.

- Et en quoi l'argent pourrait vous être utile, en ce moment ?

- Voyant, Monsieur Curtis, vous ne réfléchissez pas assez. Si nous parvenons à enrayer ce virus et à exterminer ces zombies, la vie reprendra son cours, et à ce moment-là, l'argent fera son apparition.

- Ben voyons, et qui décidera de ça ? Répliquez-vous.

- Moi, annonce-t-il en se désignant. Étant la seule personne à détenir le seul remède connu à ce jour, je prendrai la tête de ce qui reste de notre pays, puis je le façonnerai à mon image avec des créatures comme Campos pour m'épauler. Je serai riche et j'aurai tout le pouvoir.

- Et vous croyez vraiment que tous les survivants seront d'accord ?
  - Bien sûr. Qu'est-ce que les gens des terres désolées ne feraient pas pour retrouver un monde à la normale ? Bien sûr, la création de mes nouveaux monstres me demandera beaucoup de sang immunisé, j'ai donc bien peur que la petite fille ne survive pas à son... traitement.
  - Assassin ! Jamais je ne te laisserai faire ça ! Et ton nouveau monde, tu sais où tu peux te le mettre ?
- Ni une ni deux, vous sortez votre arme que vous braquez en direction de John Doe.
- Donnez-moi la petite fille et le remède, sinon...
  - Sinon quoi ? Raille John Doe. Vous avez déjà oublié mes petites créatures qui n'attendent que mon ordre pour attaquer ?
  - C.J., intervient une faible voix, celle de Jennifer. Ne... ne fais pas de bêtise...
  - Jen ? Faites-vous. Ça va ? Ne t'inquiète pas, je maîtrise la situation.

Néanmoins, entre les créatures au masque d'acier qui s'agitent dans leur cuve, et le montre appelé Campos qui avance d'un pas vers vous, vous voilà plutôt en mauvaise posture. Soudain, des explosions retentissent derrière vous.

Avez-vous noté le mot « Promesse » sur votre *feuille d'aventure* ? Si oui, rendez-vous au **486**, sinon, allez au **538**.

### 347

Heureusement pour vous, pressés par le temps, les pillards n'ont pas eu le temps de viser correctement, de ce fait, un seul des carreaux vous atteint, vous faisant perdre 7 *points de vie* (moins votre protection si vous en avez toujours une). A présent, vous devez prendre une décision car les bandits ne sont pas prêts d'abandonner la partie et Diane semble être en mauvaise posture. Vous pouvez tenter de défier le chef des pillards dans un duel, dans ce cas-là, rendez-vous au **37**, mais si vous pensez que c'est trop risqué, vous pouvez essayer de les semer. Dans ce cas, vous sommez Danny de rouler aussi vite qu'il le peut, couvert par les tirs de pistolet de Diane qui tiennent en respect les tireurs adverses. *Testez l'agilité* de Danny qui est de 9. En cas de réussite, rendez-vous au **421**, en cas d'échec, allez au **17**.

### 348

Vos forces disparaissent peu à peu sous la violence des coups du Chasseur. Après vous avoir griffé le torse, les bras et le visage, ce qui vous enlève 2D6+2 de *points de vie*, vous parvenez, si vous êtes toujours en vie, à canaliser assez de force pour repousser votre agresseur sur le côté. Malgré la douleur qui assaille vos nombreuses blessures, vous

ramassez rapidement vos deux pistolets et vous éliminez la créature avant qu'elle ne puisse repasser à l'attaque (déduisez deux balles de 9 mm, une de chaque pistolet. Si vous ne voulez pas dépenser ces munitions, déduisez quatre coups portés de votre arme de mêlées s'il s'agit d'une arme de catégorie 1, ou trois coups s'il s'agit d'une arme de deuxième catégorie. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence). Une fois que la créature a rendu son dernier soupir, vous regardez autour de vous, armes brandies et prêt à faire feu sur le moindre adversaire, mais vous vous rendez compte que les rumeurs de la bataille ont cessé et qu'il n'y a plus aucun zombie en vie, ceux-ci ayant tous été tués. Votre premier réflexe est de chercher Jennifer, et quand vous l'apercevez, vous vous dirigez aussitôt vers elle. Rendez-vous au **250**.

### 349

Vous progressez rapidement sur le toit des voitures quand vous le pouvez, préférant rester le moins possible sur la terre ferme où vous êtes plus vulnérable. Si la majeure partie des zombies est partie à la poursuite de Mike, il en reste encore quelques-uns qui traînent dans les parages et qui pourraient vous poser problème. Un des Coureurs vous ayant vue, il vous prend en chasse mais vous êtes plus rapide que lui et tout en grimant sur une voiture, vous lui assénez un puissant coup de pied qui lui brise le cou. Devant vous, Seth a déjà atteint le Scudo tandis que Skull n'est plus qu'à quelques mètres. Furtivement, il jette un regard derrière lui dans votre direction avant de reprendre sa route quand il constate que vous n'êtes pas en danger. Derrière vous, les morts-vivants ne lâchent pas l'affaire et se regroupent en une seule horde; heureusement, le véhicule n'est plus qu'à quelques mètres, mais alors que vous vous pensiez être tirée d'affaire, un zombie surgit de derrière une voiture et vous coupe dans votre élan. Vous n'avez pas le choix, vous devez vous en défaire pour continuer. Comme vous ne vous tenez qu'à un mètre de votre adversaire, vous n'avez pas le temps d'effectuer des *tirs de précision*, c'est pourquoi vous devez entamer ce combat directement au corps à corps.

#### COUREUR

Dextérité: 7

Force: 4

Points de vie: 33

Vous devez vaincre votre adversaire en 5 assauts ou moins; passé ce délai, les autres zombies vous auront rattrapé ce qui mettra aussitôt un terme à votre aventure. Si vous vainquez votre adversaire dans les temps, vous pourrez franchir les derniers mètres qui vous séparent du Scudo en vous rendant au **423**, mais avant cela vous devrez vous rendre au **333** pour évaluer vos blessures si vous avez été blessée.

**350**

Moins d'une heure plus tard, le convoi a repris sa route, traversant le village désormais sans danger. C.J., juché sur sa moto, roule en tête, Jennifer assise derrière lui. Le Buggy de Bob et de son adjoint roule à quelques mètres derrière eux, suivis du reste du convoi. Seth et ses Patrouilleurs ferment la marche dans leur Scudo. Deux heures plus tard, la nuit fait son apparition et Bob ordonne de dresser le campement près d'une falaise, ceci afin de limiter les risques d'agressions. Tandis que Sofia, la conductrice du bus scolaire, aide les enfants et les femmes à sortir du véhicule, Danny Meyer et quelques hommes entreprennent de monter le camp. Doc Andrew et ses assistants montent l'imposante tente servant d'infirmierie, pendant que Diane va de véhicules en véhicules pour s'assurer que tous fonctionnent correctement. Pour terminer, Seth déploie ses Patrouilleurs tout autour du camp afin de guetter toutes éventuelles attaques de zombies. La nuit étant fraîche, un feu a été allumé au milieu du camp. Hormis une étendue désertique à perte de vue, il n'y a rien d'autres dans les alentours. Il a été décidé que le convoi reprendrait sa route aux premières lueurs de l'aube en direction du nord-est, évitant ainsi la ville qui ne se situe qu'à quelques kilomètres à peine. C.J. et Jennifer, quant à eux, font le tri dans leur inventaire et donnent à Sofia leur matériel en trop qu'ils pourront ensuite reprendre lors du prochain bivouac (prenez la *feuille d'aventure* de chacun des deux personnages, puis déplacez les objets en surplus dans la case « Stockage convoi ». N'oubliez pas que vous ne pouvez pas déplacer plus de 5 objets par personnage. Modifiez les *feuilles d'aventures* en conséquence). Rayez également une dose de la bouteille de C.J. et de son amie, car la chaleur qui ne les a pas quittés durant le trajet à moto les a assoiffés. Une fois que c'est fait, rendez-vous au **100**.

**351**

Heureusement, le terrain pour arriver en bas de la colline n'est pas accidenté et Tony parvient à éviter les quelques rares arbres, gros cailloux et vieilles barrières en bois vermoulues qui sont sur le passage. Arrivés à destination, Tony vous demande:

- Tu crois qu'on peut laisser la bagnole ici sans surveillance?
- Anna restera, le temps que toi et moi allons voir qui a allumé le feu.
- Je vois qu'on me met à l'écart, grogne Anna. Je dois te rappeler que je suis une Patrouilleuse et que c'est mon boulot?
- Je sais, je ne l'ai pas oublié, et Seth m'a dit du plus grand bien de toi, mais si c'est bien Len, et même si j'ai reçu un entraînement militaire, je me sentirai plus en sécurité si un mec m'accompagne. Len n'est peut-être pas seul.
- Ok, ok, fait la Patrouilleuse, résignée.

- On te fera signe dès que la voie sera libre (vous tournez la tête vers Tony) Tu es prêt, "hombre"?

- Allons-y.

Vous dégainez vos armes puis vous sortez du Scudo. Dès que vous ouvrez la porte, vous êtes accueillie par une bise qui vous fait regretter de n'avoir pas mis une veste plus chaude. Quoi qu'il en soit, c'est sans plus tarder que vous vous dirigez vers le sentier qui mène à la grotte, profitant qu'il n'y ait pas de danger dans l'immédiat. La clarté de la lune diffuse assez de lumière pour éclairer votre chemin à travers la colline ; une fois arrivés auprès de la grotte, vous jetez un rapide coup d'œil à l'intérieur : il s'agit bien d'un feu de camp en face duquel est assis un homme qui vous tourne le dos. Il semble n'y avoir personne d'autre, aussi, d'un accord tacite avec Tony, vous faites irruption dans la pièce, armes brandies.

- Ne bougez plus ! Vous écriez-vous.

Surpris, l'homme pousse un cri avant de se retourner. Lorsqu'ils vous voient, il se calme aussitôt et toute trace de peur disparaît de son visage. L'homme est vêtu d'un treillis beige et d'un gilet de la même couleur sous laquelle vous apercevez une chemise brun clair. Il porte des lunettes de vue et son crâne est recouvert d'un bandana clair.

- Ah, des visiteurs, vous tombez bien, entrez, entrez, vous ne risquez rien, je ne vous veux aucun mal.

Perplexe, vous baissez votre arme sans pour autant la rengainer, Tony vous imitant. Vous faites un signe de la tête à votre ami et vous rejoignez votre hôte. Rendez-vous au **65**.

### **352**

- J'ai trouvé des tôles et des plaques en métal, expliquez-vous en les montrant à votre ami. Avec ça, notre Jeep sera une vraie forteresse, mais il faudrait d'abord trouver une visseuse et des vis.

A ces mots, le visage de Seth s'illumine.

- Qu'est-ce qu'il y a ? Demandez-vous.

- Ça tombe bien. Dans le garage, j'ai trouvé une boîte de vis ainsi qu'une visseuse munie de sa batterie... et en état de marche, en plus !

- Quelle chance !

Pendant les minutes qui suivent, vous installez les tôles et les plaques tout autour de la Jeep. De plus, vous dénicher même quelques fils barbelés que vous fixez à l'avant. Une fois terminé, le résultat est plus que bluffant : votre Jeep ressemble à un véritable véhicule blindé ! Si ce n'est pas déjà fait, inscrivez-le mot « Pièces détachées » dans un coin de votre

*feuille d'aventure.* Satisfaits, vous prenez tous deux places à l'avant de la Jeep modifiée. Seth démarre et vous reprenez la route. Rendez-vous au **276**.

**353**

Du coin de l'œil, vous discernez les mouvements du Kamikaze qui s'avance vers vous. Celui-ci pousse ses affreux gargouillements que vous avez toujours trouvés répugnants. Tétanisée par cette vision d'horreur qui se rapproche de plus en plus de vous, vous êtes incapable de bouger. Soudain, une masse vous percute et vous propulse au sol, quelques mètres plus loin. Vous avez eu tout juste le temps de reconnaître une silhouette humaine qui vous paraît familière. En effet, il s'agit de Jacob, l'homme ramené par C.J., qui s'est interposé entre vous et le Kamikaze, et ce dernier heurte de plein fouet votre sauveur. La déflagration ne se fait pas attendre : vous vous faites immédiatement souffler par l'explosion. Vous êtes littéralement soulevée dans les airs, ainsi que plusieurs Coureurs qui se tenaient non-loin de vous, et vous atterrissez quelques mètres plus loin, aux pieds des Patrouilleurs. Vous perdez 1D6 de *points de vie* (en ignorant la classe d'armure). Quand le silence revient, vous vous redressez, groggy, et vous regardez en direction de l'endroit où vous aviez vu Hans pour la dernière fois, mais à la place, tout ce que vous trouvez n'est qu'un sol roussis sur lequel traînent des tâches de sang et des lambeaux de chairs.

- Hans... murmurez-vous.

Vous sentez une présence derrière vous, ce qui vous arrache un bref cri de surprise, mais vous reconnaissez rapidement Seth qui vous tend la main pour vous aider à vous relever. Vous acceptez son aide et dès que vous êtes debout, vous reprenez votre arme, prête à faire feu sur le moindre adversaire, mais vous vous rendez compte que les rumeurs de la bataille ont cessé et qu'il n'y a plus aucun zombie en vie, ceux-ci ayant tous été tués. Votre premier réflexe est de chercher C.J., et quand vous l'apercevez, vous vous dirigez aussitôt vers lui. Rendez-vous au **250**.

**354**

- Je ne serai pas contre un peu de nourriture, avouez-vous. Toutes ces émotions m'ont données une de ces faims.

Mikhaïl acquiesce puis se tourne vers sa femme.

- Elvira, mon cœur, est-ce que tu pourrais aller chercher quelque chose à manger pour notre invité ?

- Oui, bien sûr.



Silencieusement, Elvira se lève et se dirige à la cuisine ; vous la suivez du regard jusqu'à ce qu'elle disparaisse à l'intérieur de la pièce. Pendant qu'elle s'affaire, vous questionnez votre hôte sur la façon dont il se procure la nourriture.

- Ce n'est pas une chose simple. J'ai commencé par aller en ville, mais j'ai vite constaté que c'était beaucoup trop dangereux. Et de toute façon, Elvira ne me laisse plus y aller, donc je n'ai pas vraiment le choix.

Vous souriez en l'écoutant parler ; vous pourriez discuter et rire des heures en sa compagnie.

- Finalement, reprend Mikhaïl, j'ai trouvé une solution plus simple.

- Laquelle ?

- Je fais du troc avec le Major Müller, il possède le supermarché qui se trouve un peu plus loin.

Si vous y êtes déjà allé, vous lui racontez rapidement votre entrevue avec le Major, sinon, vous l'enjoignez de continuer.

- Nous avons décidé d'un arrangement : je lui procure toute sorte de matériel, armes en tout genre, munitions, médicaments, pièce de voitures, et en échange il me donne de la nourriture.

- Je vois. J'espère que cet arrangement durera encore longtemps.

- Ne vous inquiétez pas. Ah, voilà Elvira qui revient.

Celle-ci s'approche de vous et vous tend deux boîtes de conserves – une de fruits, l'autre de petits pois – ainsi que des biscuits et du vieux pain sec mais nourrissant. Vous mangez directement les biscuits et le pain (vous regagnez 15 *points de vie*) et vous gardez les boîtes de conserve pour plus tard (inscrivez-les sur votre *feuille d'aventure*. Chaque conserve compte pour un objet et vous rendra 8 *points de vie*). Une fois que vous avez préparé vos maigres affaires, vous remerciez Elvira pour sa gentillesse puis Mikhaïl vous accompagne jusqu'à la porte où vous vous faites l'accolade.

- Fais gaffe à toi, C.J., vous glisse Mikhaïl à l'oreille sur un ton beaucoup plus familier, tu dois probablement être l'un des derniers qui se bat pour sauver ce qui reste de l'humanité.

- Merci Mikhaïl. Et sache que ma proposition tient toujours ; si tu veux nous rejoindre, tu es le bienvenu. Je repasserai te voir dans quelques jours.

L'ancien policier vous adresse un franc sourire puis vous fait un geste de la main en guise d'adieu. Vous attrapez l'une des branches de vos lunettes de soleil et vous lui répondez en inclinant légèrement la tête. Il est temps pour vous de rejoindre votre convoi. Rendez-vous au **580**.

**355**

Heureusement, aucun carreau ne vous atteint. Du coin de l'œil, vous constatez avec soulagement que Diane a également réussi à esquiver les traits meurtriers. Dans votre élan, vous éliminez un second pillard ; ceux-ci, voyant que vous avez réchappé à leurs tirs et que deux d'entre eux sont dorénavant hors de combat, perdent peu à peu du terrain, mais pas suffisamment pour que vous soyez hors de danger.

- Fonce, Danny, fonce ! Criez-vous.

- Ok, cramponne-toi !

Danny passe la cinquième et écrase la pédale d'accélération. *Testez l'agilité* de Danny qui est de 9. En cas de réussite, rendez-vous au **421**, en cas d'échec, allez au **318**.

**356**

Votre dernier coup envoie Seth à genoux, et vous vous précipitez sur lui avant qu'il ne tombe. Vous le prenez dans vos bras puis vous le posez délicatement sur le sol.

- Seth, je suis désolé...

- Ce... ce n'est rien. Tu...tu as fait ce qu'il fallait pour notre groupe...

Il se tord ensuite de douleur, tandis qu'il crache du sang. Ses forces déclinent à vue d'œil ; pourtant il tient encore à ajouter :

- So... Sofia est vivante ?

- Oui, elle va bien, répondez-vous sans hésiter.

- Tant mieux...

Le chef des Patrouilleurs est soudain pris d'une quinte de doux, ce qui l'empêche de poursuivre. Au vu du sang qu'il crache, vous savez qu'il en a plus pour très longtemps.

- Je... je n'ai pas toujours très bien agi, mais j'ai fait de mon mieux pour le groupe.

- Je sais, Seth.

- S'il... s'il te plait, mon frère, promets-moi une chose.

- Tout ce que tu veux.

- Rentre au camp... Veille sur nos gens... et retrouve la petite fille. Mets...mets un terme à tout ça.

- Je te le promets.

Votre ami esquisse un sourire timide mais celui-ci est rapidement remplacé par une grimace. Ses paupières commencent également à se refermer.

- Mon heure est arrivée... Je dois y aller, Skull, ma femme et mon fils m'attendent.

Sur ses dernières paroles, ses yeux se ferment pour de bon, alors que sa tête roule sur ses épaules.

- Adieu, mon frère, finissez-vous par dire sans être certain qu'il vous ait entendu.

Vous restez ainsi prostré auprès de Seth, jusqu'à ce que des bandits fassent irruption dans l'arène. Ils vous encerclent et vous mettent en joue. L'un d'entre eux est Lars.

- Lève-toi et suis-nous, vous ordonne-t-il.

Pendant une fraction de seconde, l'idée de vous ruer sur lui et de le désarmer vous effleure, mais la vie de Sofia est en jeu. Ayant déjà perdu Seth, vous ne pouvez pas vous permettre de perdre Sofia. En silence, vous vous exécutez et vous vous levez, abandonnant le corps de Seth au milieu de l'arène.

*Je veillerai sur notre Communauté, nous ne t'oublierons jamais.*

Quelques instants plus tard, vous voilà à nouveau face à Matamore qui vous accueille par des applaudissements.

- Bravo, bravo ! S'exclame-t-il. Quel beau combat ! Pas vrai les gars ?

Pour toute réponse, ses hommes rigolent. Vous donneriez n'importe quoi pour faire ravalier à Matamore son grand sourire qu'il arbore fièrement.

- Tu t'es bien battu et tu as fait preuve de bravoure. Je n'ai qu'une parole (il se tourne vers Dorian). Libère la fille.

Le bandit s'exécute et revient quelques secondes en compagnie de Sofia qui accourt dans vos bras.

- C.J., je suis si heureuse de te revoir, si tu savais !

- Ça va ? Ils ne t'ont pas fait de mal ?

- Non, ça va... Où est Seth ?

Devant votre silence, Sofia comprend qu'il lui est arrivé quelque chose. Elle pousse un profond soupir avant de baisser la tête.

- Désolé d'interrompre vos jolies retrouvailles, intervient Matamore, mais maintenant que tu as retrouvé la fille, il faut que tu partes.

- Je ne comptais pas m'éterniser, répliquez-vous.

- Lars et Adrian vont vous raccompagner à la Jeep. Ne suis-je pas généreux ? En plus de te redonner la fille, je t'offre même l'un de mes véhicules.

La mort de Seth est encore bien trop présente pour que vous lui répondiez par un « merci », aussi vous vous contentez d'hocher la tête. Vous quittez le campement sous la bonne garde de vos deux gardiens et sous les regards de Matamore et de ses hommes. Arrivés près de la Jeep, vous aidez Sofia à monter à bord sur le siège passager, puis vous prenez place derrière le volant.

- Bonne route ! Vous lance Lars en rigolant.

- Et si vous décidez de revenir, renchérit Adrian, on ne se montrera pas aussi gentil.

*Ne vous inquiétez pas, je ne compte pas revenir ici... enfin, pas tout de suite...*

Plus tard, vous repassez par l'endroit où vous avez eu votre accident, lequel est désormais envahi de Rôdeurs qui tentent leurs bras sur votre passage. Heureusement, le chemin du retour se fait sans accident, et ce n'est qu'à ce moment-là que vous vous autorisez à vous détendre. Vous avez réussi à sauver Sofia et à sortir vivant du camp. Malgré la mort de Seth, vous regagnez un *point de chance*. Machinalement, vous vous retournez et vous regardez loin derrière vous, le cœur lourd.

*Seth...*

Finalement, c'est en début de soirée que vous arrivez en vue de votre convoi. Rendez-vous au **440**.

### 357

- Allons à l'église, annoncez-vous tandis qu'Anna vous adresse un sourire de reconnaissance. Je n'ai pas de raisons particulières. Peut-être est-ce tout simplement que j'ai envie d'être dans un ancien lieu saint.

- C'est toi qui voilà. Par contre je ne pourrai pas nous déposer juste devant. Ça monte un peu trop et le chemin pour y aller est trop accidenté.

- Pas de soucis.

Tony braque le volant à droite puis immobilise le véhicule sur le bas-côté de la route.

- Je vais vous attendre ici, dit Tony. Je ne veux pas laisser le Scudo sans surveillance. Mais si tu penses que tu auras besoin de mon aide, dis-le-moi.

- Non c'est bon, rétorquez-vous. Avec Anna on va s'en sortir. Et en cas de grabuge il faut que quelqu'un soit présent pour démarrer le plus vite possible.

- Ok, fait-il. Alors faites attention à vous.

Avec Anna, vous prenez congé de Tony et vous gravissez la pente rocailleuse qui mène jusqu'à l'église. A première vue, celle-ci semble inhabitée mais dans ces terres désolées, rien n'est plus dangereux qu'un endroit à priori calme. A mi-chemin de l'église vous apercevez, sur la droite, les grilles délabrés d'un vieux cimetière. Si vous voulez y jeter un coup d'œil, rendez-vous au **591**, mais si vous préférez vous rendre directement jusqu'à l'église, allez au **493**.

### 358

La large porte pend sur ses gonds et l'un de ses battants se retrouve arraché lorsque vous passez. Le bruit qui se répercute ensuite dans tout l'hôpital vous fait sursauter, et vous craignez que les occupants des lieux aient eux aussi entendu ce raffuts. Un silence pesant s'installe ensuite, pendant lequel vous vous attendez à entendre des grognements à tout

instant, mais il en est rien. Poussant un soupir de soulagement, vous franchissez le seuil pour déboucher sur vaste salle recouverte de hautes herbes. La majorité des meubles ayant disparu sous un épais tapis de verdure, vous ne sauriez dire à quoi pouvait bien servir cette salle, quoi qu'il en soit, vous ne perdez pas une seule seconde pour en faire le tour, n'ayant plus beaucoup de temps devant vous. Les seuls occupants des lieux sont trois Rôdeurs que vous décidez de supprimer afin d'avoir ensuite le champ libre. Ceux-ci sont dans état de décomposition avancé, ils ne vous poseront donc pas de problème. Vous n'avez pas besoin d'utiliser vos propres armes car la pièce regorge d'armes de fortunes en tout genre. Pour affronter les trois créatures, *testez votre dextérité à trois reprises*. Si vous réussissez, vous éliminerez les Rôdeurs sans subir de dégâts, en revanche, si vous échouez, vous parviendrez certes à vaincre vos ennemis, mais ceux-ci vous auront blessé. Pour savoir à combien s'élève la perte de *points de vie*, lancez 1D6 et ajoutez 2 au total. Le chiffre ainsi obtenu est à retrancher de vos *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous vous empresser de fouiller la pièce. Après quelques minutes de recherches, vous trouvez plusieurs médicaments oubliés dans un tiroir. Pour la plupart, la date de préemption a été dépassée, l'effet sera donc moindre, mais au moins vous ne revenez pas les mains vides, et de toute façon, c'est tout ce dont vous pouvez apporter. Vous avez là de quoi soigner les maux de tête, les fièvres, les brûlures et toutes sortes de plaies. N'ayant pas de sac sur vous, vous dégotez un vieux drap dans lequel vous mettez tous les médicaments. Les vingt minutes étant largement dépassées, vous vous ruez jusqu'au point de rencontre où vous espérez retrouver Seth, ce qui, à votre plus grand désarroi, n'est pas le cas. En revanche, des grognements, des rafales de balles et des cris proviennent du rez-de-chaussée. N'ayant pas le choix, vous descendez l'escalier. A mi-chemin, vous lâchez un juron.

- Merde, pas ça !

Pour savoir de quoi il en retourne, rendez-vous au **462**.

### 359

Apparemment, elle vous prend pour quelqu'un d'autre, aussi vous décidez de jouer le jeu jusqu'au bout.

- Oui, je viens prendre ce qui m'est dû, annoncez-vous d'une voix ferme. Dépêchez-vous!

La jeune femme recule de quelques pas puis sort un objet de sa poche qu'elle vous tend d'une main tremblante.

- Voi... voici la dose de "Junk" demandé, et s'il vous plait, partez, maintenant.

Vous prenez l'objet emballé et vous l'examinez rapidement. Vous ne savez pas trop de quoi il s'agit mais vous ne devez rien laisser paraître si vous voulez éviter d'être démasquée.

Inscrivez cette drogue appelée "Junk" sur votre *feuille d'aventure* dans la case des possessions. Sa valeur de troc étant de 12. A présent, si vous voulez prendre congé de la femme, rendez-vous au **147**, mais si vous voulez lui dire la vérité quant à votre identité et lui demander d'intégrer votre convoi, rendez-vous alors au **299**.

**360**

- Seth, réveille-toi. On entre dans le territoire de Matamore.
- Hein, quoi ? Maugrée-t-il à moitié endormi.
- Nous sommes arrivés, répétez-vous. Reste sur des gardes, les chiens de Matamore doivent pulluler dans le coin.

Et effectivement, il vous a suffi de parler d'eux pour que ceux-ci fassent leur apparition. Arrivant en sens inverse, une Jeep, semblable à la vôtre à quelques détails près, roule à toute allure, avec à son bord trois bandits brandissant des armes de fortune. Le conducteur de la Jeep des bandits ne semble pas vouloir changer de trajectoire, aussi, si vous ne faites rien, vous allez vous rentrer dedans! Si vous êtes aussi bel et bien décidé à ne pas changer de voie, rendez-vous au **540**, si vous jugez préférable d'éviter la Jeep adverse, rendez-vous au **182**.

**361**

- Besoin d'un coup de main? J'ai du temps devant moi.
- Volontiers, je ne vais pas refuser un peu d'aide. Et c'est toujours sympa de pouvoir se retrouver entre filles.
- Je suis d'accord, répondez-vous d'une petite voix.
- Tu penses à C.J., c'est ça? Il te manque? Vous questionne-t-elle tandis que vous hochez la tête pour confirmer.
- Oui... Et le fait de m'imaginer qu'il ne sera plus à mes côtés me rend complètement malade...
- Tu l'aimes? Vous demande-t-elle subitement après un bref silence.

En voilà une bonne question. Effectivement, vous avez des sentiments pour C.J, mais vous pensez qu'ils sont plutôt dus au fait qu'il s'agit de votre dernier ami qui vous relie à votre passé, et non de véritables sentiments amoureux. Vous n'avez été vraiment amoureuse qu'une seule fois jusqu'à maintenant, et c'était durant votre service à l'U.G.E.

- Non, finissez-vous par répondre. Je n'ai aimé qu'une seule personne, mais celle-ci est morte depuis longtemps. Mon cœur lui appartiendra toujours. D'ailleurs, je me suis juré de ne plus jamais tomber amoureuse. Je sais que ça ne se contrôle pas, mais pour l'instant,

l'amour n'a pas sa place dans ce monde. Je ne te cache pas que je ne pourrai pas supporter à nouveau la mort d'une personne que j'aime.

Diane s'est arrêtée dans ses occupations pour vous écouter avec attention. Lorsque vous avez fini de parler, votre amie pousse un profond soupir avant de se remettre au travail.

- Tu n'as pas tout à fait tort. Malgré tout, je pense que l'amour a encore sa place ici. S'il n'y a plus d'amour, il n'y a plus d'espoir, et sans espoir on ne peut pas vivre. Pour le moment, c'est vrai que ce n'est pas ma priorité, mais une fois qu'on sera vraiment à l'abri, je compte bien me dégoter un gentil mec.

Elle agrmente le dernier mot d'un grand clin d'œil qui en dit long, et vous ne pouvez vous empêcher de glousser comme une jeune adolescente.

- Et concernant ton amour perdu? S'enquit-elle.

Aussitôt, toute trace de bonne humeur disparaît de votre visage, et Diane le remarque.

- Je... je suis désolée. Je ne pensais pas que...

- Tu n'as pas à être désolée, coupez-vous sèchement mais sans énervement, c'est juste que je ne suis pas encore prête à en parler.

Après quelques minutes durant lesquelles vous travaillez toutes deux en silence, vous finissez par faire le tri dans les outils de Diane. Celle-ci vous remercie chaleureusement, et même si l'ambiance a été quelque peu refroidie par l'allusion à Reda, vous avez eu du plaisir à partager ce moment avec elle. Pour vous remercier, elle vous offre une lunette utilisable avec la carabine qui *augmentera d'un point votre précision* avec cette arme.

- Merci, Diane, c'est gentil... Mais tu n'en as pas besoin, toi?

- Non, je préfère les armes de poing. J'ai un Desert Eagle donné par Bob qui m'attend dans ma voiture. Et toi je sais que tu vas beaucoup sur le terrain, cette lunette te sera donc plus utile à toi qu'à moi.

- Alors merci beaucoup.

Notez la lunette sur votre *feuille d'aventure*. Tant que vous ne possédez pas une carabine, la lunette comptera pour un objet. Mais sitôt l'arme concernée en votre possession, la lunette sera intégrée d'office et vous pourrez la rayer de la case équipement. A présent, retournez au **445** pour y faire un nouveau choix.

### 362

Alors que vous alliez refermer l'armoire, votre acuité visuelle remarque une forme bien cachée derrière les vêtements. Intrigué, vous glissez votre main au fond de l'armoire jusqu'à ce que vos doigts rencontrent un manche dur et froid. Vous l'attirez vers vous mais sans succès ; finalement, après plusieurs efforts, vous parvenez à retirer l'objet et vous avez la

joie de constater qu'il s'agit en fait d'une hache (valeur : 7) ! Vous vous demandez qu'elle a été la raison pour avoir cachée cette hache au fond de l'armoire, mais vous chassez aussitôt cette question de votre esprit, le plus important étant que cette arme vous sera certainement d'un grand secours. Ses caractéristiques sont les mêmes que celles de la matraque. Inscrivez la hache sur votre *feuille d'aventure*. A présent, si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez monter à l'étage (rendez-vous au **68**), sinon, il ne vous reste plus qu'à quitter la maison en vous rendant au **16**.

### 363

Vous secouez la tête à l'attention de Diane, afin de lui faire comprendre que tenter de les distancer n'est pas une bonne idée. D'abord réticente, la mécanicienne acquiesce d'un hochement de tête avant de faire demi-tour et de foncer en direction des pillards qui écarquillent les yeux en la voyant sortir son pistolet et ouvrir le feu sur eux.

- Merde, mais qu'est-ce qu'elle fout ?? Vite, Jennifer, prend la carabine et aide-là !

- Ok !

Rapidement, vous vous jetez sur l'arme. Pas besoin de l'inscrire sur votre *feuille d'aventure* car ce n'est que temporaire. La carabine possède 8 cartouches et sa précision est de 9. Si vous possédez le talent d'Exécuteur, rendez-vous au **473**. Si vous ne possédez pas ce talent, effectuez quatre *tirs de précision* (chaque tir correspond à une balle). Si vous réussissez deux tirs ou plus, rendez-vous au **461**, dans le cas contraire, allez au **243**.

### 364

Inscrivez le mot *Respect* sur votre feuille d'aventure.

- Ecoute mon gars, faites-vous en lui levant le menton, le fixant ainsi droit dans les yeux. Je suis peut-être un peu méchant mais je ne suis pas pour autant un salaud. T'es jeune, tu n'es peut-être pas conscient de ce que tu as fait, tu mérites donc une dernière chance, c'est pourquoi je t'invite dans notre Communauté.

A cette révélation, Danny fronce les sourcils et vous lance un regard suspicieux :

- Tu crois que c'est une bonne idée ? On ne sait jamais, il peut se retourner contre nous.

Vous secouez la tête.

- Non, je ne crois pas qu'il ferait ça, n'est-ce pas mon gars ?

D'abord silencieux, certainement plongé dans ses pensées, Kidd finit par répondre :

- Si tu veux que je sois ton prisonnier, d'accord, je me rends.

Ses propos vous font sourire, et d'un ton beaucoup plus amical, vous lui expliquez :



- Non, tu ne seras pas notre prisonnier, tu seras un membre à part entière de notre Communauté. Danny, le militaire qui t'a maîtrisé, gardera un œil sur toi.

- Quoi, comment ça ? Fait l'intéressé, plus surpris qu'énervé.

- S'il y a bien une personne qui peut ramener ce jeune sur le droit chemin, c'est bien toi. Alors, tu veux bien le prendre sous ton aile ?

Cette fois-ci, c'est au militaire de rester silencieux, sûrement en train de peser le pour et le contre.

- Ok, ça me va, déclare-t-il.

Danny enlève son genou qui maintenait Kidd au sol puis lui tend la main pour l'aider à se relever, aide qu'accepte volontiers le jeune homme.

- Pour commencer, tu vas nous accompagner au Supermarché.

- Pour quoi faire ?

- Nous devons chercher de la nourriture, poursuit le militaire. Peut-être que tu nous seras utile.

- Bon, intervenez-vous, prenez-le avec vous, je ne lui fais pas encore assez confiance pour le prendre en moto avec moi. Ça te va, Danny ?

- Pas de problème.

Quand Diane passe devant Kidd, celui-ci la regarde avec intérêt, petit sourire au coin. Apparemment, votre nouveau compagnon ne regrette pas son choix. De votre côté, vous êtes sûr que Kidd vous sera utile un moment ou un autre, dans l'immédiat, vous regagnez tous vos véhicules avant de reprendre votre route. Rendez-vous au **286**.

### **365**

Le lendemain, Bonnie vient vous réveiller à l'aube comme promis. Elle vous donne de quoi manger en guise de petit déjeuner (vous gagnez 5 *points de vie*) puis vous conduit vers l'entrée où vous attendent déjà Tony et Gale. Quand votre ami vous entend descendre les escaliers, il tourne aussitôt la tête et vous êtes à la fois surprise et effrayée de le voir si paniqué.

- Jennifer, Anna est partie !

- Comment ça ? Vous étonnez-vous tandis que la panique commence à vous gagner.

- Elle n'est plus dans sa chambre. Gale l'a entendue cette nuit dans le salon et quand il est allé la retrouver, Anna lui a dit qu'elle partait et qu'il ne fallait pas que qu'il nous le dise.

- J'étais d'abord réticent, explique Gale, mais elle m'a menacé avec son Colt. Elle avait l'air effrayée et tendue, et j'avais peur qu'elle appuie sur la gâchette si je tentais de la retenir. Je n'ai pas eu d'autre choix que de la laisser partir.

- C'est à n'y rien comprendre, ajoute Tony, dépité.

De votre côté, vous accusez encore le coup de cette nouvelle ; vous essayez de comprendre la réaction de votre amie mais rien de logique ne vous vient à l'esprit.

- Partons sans plus attendre, ordonnez-vous. Peut-être que nous la croiserons sur la route.

- Oui, c'est vrai ! S'enquit Tony, un regain d'espoir dans la voix. Allons-y tout de suite !

Tandis que Tony ouvre la porte et quitte la maison, vous vous tournez vers vos deux hôtes et vous les remerciez :

- Merci encore pour votre hospitalité, c'était très gentil de votre part.

- Je vous en prie, n'hésitez pas à revenir nous voir si vous repassez par-là, dit Bonnie.

- Et encore désolé pour votre ami, poursuit Gale... J'aurais peut-être dû la retenir, finalement.

- Ne vous tracassez pas pour ça. Nous allons la retrouver. Merci encore et portez-vous bien.

Après un dernier signe de la main en guise d'adieu, vous quittez la maison et vous retrouvez Tony qui s'est déjà installé derrière le volant. Vous parcourez quelques kilomètres mais en vain : vous ne trouvez Anna nulle part.

*Bon sang, Anna, pourquoi es-tu partie ??*

Et c'est le cœur lourd que vous poursuivez votre route. Rendez-vous au **625**.

### 366

L'homme ne semble pas menaçant ; de plus, s'il envisageait de vous tuer, il l'aurait fait depuis longtemps. Même, il ne vous aurait jamais sauvé la vie. Malgré la douleur qui vous vrille les côtés, vous vous redressez sur le lit en grimaçant puis vous lui demandez :

- Merci de m'avoir sauvé, mais vous prenez des risques : j'aurais très bien pu être un de ces pillards.

L'homme sourit.

- Non, ça m'étonnerait.

- Et pourquoi donc ?

- Car je sais qui vous êtes. Vous êtes Curtis Johnson alias C.J. et vous faisiez partie de l'U.G.E. en tant que Sergent-instructeur. Je sais ce qui s'est passé sur l'Île maudite.

Interloqué quant à cette révélation, vous fronchez les sourcils. Comment dans ces terres désolées une personne pourrait vous connaître ?

- Co... comment savez-vous tout ça mais surtout, qui êtes-vous ?

- Je m'appelle Mikhaïl D'Alessio et à l'époque, j'étais à votre recherche.

Après cette révélation surprenante, rendez-vous au **466**.

367

Pendant de longues minutes, vous parlez avec Syl de sa vie d'avant la grande guerre. Elle vous explique qu'elle vivait seule jusqu'au jour où elle rencontra un homme, mais celui-ci la trompa et l'abandonna du jour au lendemain.

- Tu vas me prendre pour une conne, mais depuis ce jour, je n'ai pas arrêté de déprimer, et à cause de cette mauvaise expérience, je n'ai plus jamais voulu ressortir avec un homme. Je suis quelqu'un de très sensible, tu sais, et je n'étais pas sûre de pouvoir survivre à une autre déception amoureuse, surtout si elle devait se terminer de façon aussi désastreuse que la première. Depuis ce jour, j'ai mené une existence solitaire dans laquelle j'ai sombré peu à peu dans la drogue. Mes parents étant morts et n'ayant que très peu d'amis, personne n'était là pour m'aider.

- Oh, faites-vous, quelque peu touchée par son histoire, et comment t'en es-tu sortie ?

- Quand ma meilleure – et seule – amie est morte à cause de la drogue, ça m'a fait prendre conscience que je ne suivais pas le bon chemin. Bien qu'avec difficulté, j'ai réussi à m'en sortir et à trouver un boulot comme assistante médicale. Et oui, je sais, c'est un comble !

Devant l'ironie du sort, Syl esquisse un léger sourire avant de vous demander :

- Et toi ? Avais-tu un petit ami ? Tu as toujours été dans l'armée ?

*Reda... pourquoi ? Pourquoi ?*

- Non, je n'ai jamais vraiment eu de relations, mentez-vous, ne voulant pas aborder ce sujet trop douloureux pour vous. Tu sais, en étant dans l'armée, on n'a pas trop le temps pour ça.

- C'est tout à fait compréhensible. En tout cas, t'as dû en voir des choses en tant que soldate.

*Ma pauvre, si tu savais toutes les horreurs que j'ai vues...*

- Sûrement plus que la plupart des gens, oui, mais...

Soudain, la voix puissante de Seth vous stoppe net dans votre phrase. Alarmée, vous regardez par la fenêtre du Scudo et vous poussez un hurlement de terreur quand vous remarquez qu'une horde de Coureurs ont fait leur apparition et qu'ils se dirigent dans votre direction. Dans quelques secondes, ils seront sur vous. *Testez votre chance*. Si vous êtes chanceuse, rendez-vous au **141**, dans le cas contraire, allez au **325**.

368

Cette partie de la casse est composée d'une centaine de voitures et de motos empilées les unes sur les autres, sans compter les vingtaines de carcasses de véhicules éparpillées aux quatre coins de la place. Alors que vous observez les environs, vous entendez un bruit légèrement sur votre gauche. En dressant l'oreille, vous reconnaissez les marmonnements

d'un homme. Au moins il ne s'agit pas de zombie. Les grognements viennent de derrière un tas de voitures rouillées, mais de là où vous êtes, vous ne voyez rien. Si vous voulez localiser la source du bruit, rendez-vous au **98**, si vous préférez fouiller cette partie de la casse de manière plus approfondie, allez au **434**. Sinon, et à condition que ce ne soit pas déjà fait, vous pouvez visiter l'autre secteur (rendez-vous au **450**) ou regagner la Jeep (rendez-vous au **632**).

### 369

Vous abaissez la poignée mais la porte refuse de bouger. Vous réitérez une seconde fois, sans plus de succès : la porte est belle est bien bloquée. En collant votre oreille contre le battant, vous entendez un grognement de l'autre côté, et celui-ci ne vous est pas inconnu. S'agirait-il d'un Égorgeur ? Si c'est le cas, vous n'êtes pas très emballée à l'idée d'ouvrir cette porte, cependant le jeu en vaut peut-être la chandelle, d'autant plus que vous n'êtes pas sûre qu'il s'agisse réellement d'un Égorgeur. Quoi qu'il en soit, si vous voulez vraiment ouvrir cette porte, vous devez posséder la compétence de Crochetage. Si c'est le cas et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **13**, dans le cas contraire, vous décidez de laisser tomber et vous retournez au centre du couloir. Là, vous pouvez, si ce n'est pas déjà fait, ouvrir :

- La première porte à gauche (rendez-vous au **567**)
- La seconde porte à gauche (rendez-vous au **435**)
- La porte au fond du couloir (rendez-vous au **521**)

### 370

Un carreau se fiche dans votre épaule, ce qui vous arrache un cri de douleur. Vous perdez 7 *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, le choc vous a déstabilisé et vous devez rassembler votre force pour maintenir votre guidon droit. Lancez 1D6 puis multipliez le résultat par dix. Si vous obtenez un résultat égal ou inférieur à vos *points de vie*, rendez-vous au **270**, dans le cas contraire, allez au **18**.

### 371

Contrairement à ce que vous pensiez, il n'y a eu que 3 morts durant l'attaque des corbeaux : un couple et leur enfant. Après leur avoir érigés une sépulture décente à côté de celle de Gale, Doc Andrew, qui était un ami de l'homme décédé, récitez une petite prière à

son intention ainsi qu'à celle de sa famille. Quand la messe prend fin, chacun retourne à ses occupations, Doc Andrew précisant qu'il ne faut le déranger sous aucun prétexte. Seth et ses Patrouilleurs sont en train de faire l'inventaire des armes et du matériel, aidés par Danny. Sofia, quant à elle, s'occupe de nettoyer son car recouvert de carcasses d'oiseaux. De votre côté, vous essayez de vous occuper mais rien n'y fait, toutes vos pensées se dirigent automatiquement vers C.J..

*C.J., où que tu sois, reviens-moi vite, s'il te plait !*

Vous avez l'impression d'être la seule à qui l'absence de l'ancien membre de l'U.G.E. manque vraiment. En dépit du danger qui guette votre communauté à tout instant, vous vous tenez assise à l'écart du camp, non-loin de la tente de Doc Andrew. Si une prénommée Syl fait partie de votre convoi, rendez-vous au **15**, dans le cas contraire allez au **515**.

### 372

Vous n'avez pas trop le temps de vous amuser avec une porte, aussi vous levez l'une de vos armes et vous tirez à deux reprises sur la serrure qui vole en éclats (déduisez deux balles de 9mm de votre stock de munitions). Avec du recul, vous trouvez dommage d'avoir gaspillé deux balles pour ça, mais ce qui est fait est fait, vous ne pouvez plus revenir en arrière. Les détonations ayant sûrement alerté la personne blessée qui se trouve à l'intérieur, vous décidez de mettre de côté toute subtilité et vous ouvrez la porte d'un violent coup de pied. Rendez-vous au **218**.

### 373

Vous ajustez votre cible et vous ouvrez le feu sur votre assaillant : votre coup l'atteint en plein cœur et il chute de son perchoir pour atterrir lourdement sur le sol, tué sur le coup. Pendant que vous vous dirigez vers le corps, vous entendez Anna frapper violemment contre la porte qui reste bloquée malgré ses coups. Dans un premier temps, vous n'y prêtez pas attention car vous portez votre attention sur le cadavre de l'homme. Celui-ci, d'une quarantaine d'année, est vêtu d'un vieil uniforme de l'armée utilisé par les militaires ayant fait leur service avant la réforme *Armée XXI*. Cet homme devait certainement faire partie des réservistes et, pour une raison ou une autre, avait décidé de se faire justice lui-même dans les terres désolées. A ses côtés se tient son arme, tombée en même temps que lui. Vous la reconnaissez aussitôt : il s'agit d'un puissant fusil sniper qui utilise du calibre .308. Le fusil du réserviste, d'une valeur de 20, peut contenir jusqu'à trois balles dans son chargeur. Sa précision est de 11 et chaque coup porté infligera 13 *points de vie* à la cible (il s'agit d'une arme unique). Il y a actuellement deux balles dans le chargeur ainsi que trois autres dans

les poches de l'homme, ainsi qu'un couteau de combat d'une valeur de 4 et qui inflige 3 *points de vie* puis 2 après 10 coups portés. Dans une caisse verte non loin du corps, vous découvrez une poignée de cartouches .308. Pour savoir combien il y en a, lancez 1D6 et ajoutez 1. Le résultat obtenu correspond au nombre de balles trouvées. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Finalement, Anna, que vous aviez complètement oubliée, fait irruption dans la pièce, Colt dégainée. Quelle n'est pas sa surprise quand elle vous voit penchée au-dessus du corps.

- Je vois que tu n'as pas eu besoin de mon aide, constate-t-elle entre deux souffles.
- Non, répondez-vous en lui adressant un sourire.
- Jolie arme, commente votre amie en regardant votre nouveau joujou.
- Merci. Ça tire du gros calibre, du .308.
- Ce n'est pas très répandu comme munition, vous fait-elle remarquer.
- J'en ai trouvé d'autre dans la caisse verte, là-bas.
- Fais-en bon usage, alors. On fait le tour du propriétaire ?

Vous acquiescez et ensemble vous fouillez les lieux. Les trois quarts du toit se sont effondrés, alors que les bancs qui devaient occuper toute la surface ont tous disparu, remplacés par des matelas de fortune qui laissent penser que le réserviste ne devait pas être seul, aussi vous décidez de ne pas perdre trop de temps. Près de l'un des matelas, vous trouvez des boîtes de conserves, un rasoir droit ainsi que... deux bidons d'essence plein !

- Jackpot ! Vous écriez-vous.

Anna vous rejoint et sourie lorsque vous lui montrez les bidons d'essence.

- Mission accomplie, dit-elle en prenant un bidon. Rejoignons le Scudo sans plus tarder.

Comme votre amie a gardé le fusil du réserviste, vous pouvez prendre avec vous les deux boîtes de conserve (+ 5 *points de vie* et valeur 5 chacune) ainsi que le rasoir droit (valeur 2). Et si vous possédez le talent de Percepteur, vous remarquez que le matelas n'est pas posé à plat sur le sol, et pour cause, une trousse de soin moyenne (+20 pv et valeur 8) y a été dissimulée ! Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence puis quittez la chapelle. Si ce n'est pas encore fait, vous pouvez vite fouiller le cimetière, auquel cas il vous faudra vous rendre au **591**, sinon vous partez directement en direction du Scudo. Rendez-vous alors au **457**.

### 374

Votre attaque surprise vous permet d'occire deux des bandits avant qu'ils ne puissent réagir, manquant de peu le troisième. Celui-ci, l'homme trapu au visage fin, darde sur vous un regard haineux tout en levant son pistolet Beretta.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

- Tu vas regretter ce que tu as fait, sale chien!
- Étonnant cette menace venant d'un homme mort !
- C'est ce qu'on verra !

Échangez trois tirs de précision (si vous possédez la compétence Exécuteur, vous pouvez en faire usage mais à une seule reprise). Pour se faire, lancez 2D6 pour chacun d'entre vous en rajoutant votre dextérité à chacun, vous obtiendrez ainsi votre *force d'attaque* respective. Celui qui aura la plus élevée touchera son adversaire, mais n'oubliez pas de déduire les munitions selon l'arme que vous utilisez que vous ayez réussi votre tir ou non. Une fois ces trois tirs effectués, et s'il est toujours en vie, le bandit troquera son pistolet contre un couteau papillon et engagera un combat au corps à corps.

Combat à distance :

BANDIT (avec pistolet Beretta)

Dextérité: 9                      Force: 3                      Points de vie: 38

Combat au corps à corps :

BANDIT (avec couteau papillon)

Dextérité: 10                      Force: 3+3                      Points de vie:

Si vous triomphez de votre adversaire, rendez-vous au **118**.

### 375

Vous retournez prestement à l'abri dans le camping-car et vous priez pour que les Coureurs n'aient pas l'idée d'entrer à votre suite. Presque instantanément, vous percez les premiers coups de feu de Seth et ses hommes. De votre côté, vous sortez également votre Colt, prête à tirer sur le premier zombie qui ferait son apparition ; heureusement, même si vous les entendez grogner à l'extérieur, à seulement quelques mètres de vous, aucun d'entre eux n'entre à leur tour. Puisque les Coureurs sont amassés devant l'issue principale, vous en profitez pour vous rendre dans la salle de bain où vous aviez aperçu un trou permettant d'accéder au toit. Vous devez vous contorsionner dans tous les sens pour vous faufiler à travers le trou, tâche rendue difficile par les cris abominables des zombies qui mettent vos nerfs à rudes épreuves. Le cœur battant la chamade, vous parvenez, après deux tentatives, à prendre pied sur le toit. Si Syl est avec vous, rendez-vous au **221**, si cette personne ne fait pas partie de votre équipe, allez au **183**.

**376**

Vous sortez le feu à main (rayez-le de votre *feuille d'aventure*) et vous l'actionnez ; aussitôt, le crépitement rouge jaillit du tube et vous le jetez au loin. L'effet est immédiat : les zombies s'arrêtent comme un seul homme et se tournent en direction du bruit, comme hypnotisés. Sans perdre du temps, vous vous ruez en direction de la Jeep. Si un troisième homme avait été assigné à la garde de la Jeep, celui-ci est soulagé de vous revoir en vie.

- On se grouille de se tirer d'ici ! Vous presse Seth qui, contre toute attente, s'installe derrière le volant.

Ne voulant plus rester ici plus que nécessaire, vous vous empresses de prendre place à ses côtés. Une fois installés, le chef des Patrouilleurs redémarre et vous reprenez la route. Rendez-vous au **140**.

**377**

Au bout de quelques minutes, qui vous ont semblé duré des heures, l'homme abaisse son arme et demande à ses hommes d'en faire autant.

- Bon, vous m'avez l'air sincère, vous pouvez entrer. Mais par mesure de sécurité, vous laisserez vos armes ici. Ne vous inquiétez pas, ajoute-t-il rapidement avant que vous ne protestiez, mes hommes surveilleront vos véhicules, vos armes ne risquent rien, vous avez ma parole d'honneur.

- D'accord.

Vous faites signe à vos amis de déposer leurs armes dans la jeep et d'y prendre tout le matériel qui s'y trouve en prévision de troc, puis vous suivez l'homme à la casquette. Les deux soldats en faction dans les tours ouvrent le grillage et vous pénétrez à l'intérieur d'un vaste parking rempli de véhicules, dont certains sont encore en état de fonctionner. Diane ne cesse de regarder autour d'elle, émerveillée par tant de voitures si bien entretenues. Votre guide, qui vous dit s'appeler Sony, le remarque et s'adresse à votre amie :

- Je vois que vous n'êtes plus habituée à voir autant de voitures en si bon état, pas vrai ?

- C'est peu de le dire ! S'exclame-t-elle sans cesser de mâcher son chewing-gum. C'est incroyable !

- C'est aussi pour nos voitures que les pillards nous attaquent régulièrement, heureusement que nous avons pu les repousser à chaque fois, mais j'ignore si nous pourrions résister encore longtemps à leurs attaques.

Durant le trajet, Sony vous narre leur guerre contre le gang à Matamore, des nombreux morts qu'il y a eus, ainsi que les dégâts. De votre côté, vous évitez de trop parler du convoi car vous ne leur faites pas assez confiance, ils se pourraient qu'ils soient en réalité mal



attentionnés et qu'ils veuillent prendre possession de vos biens. Finalement, vous arrivez en vue de l'entrée du supermarché, également gardée par deux hommes en armes. Quand ils voient votre guide, ils s'écartent pour vous laisser passer. La porte, autrefois automatique, reste désormais ouverte mais Sony vous explique qu'ils ont créé une énorme plaque de métal qu'ils fixent contre l'ouverture durant la nuit ou en cas d'attaque. L'intérieur du Supermarché est immense, mais vous constatez avec désarroi que la majorité des étagères sont vides. Voyant votre mine, Sony vous rassure :

- Ne vous inquiétez pas, mademoiselle, nous avons tout regroupé à l'arrière.
- Ça me rassure, avouez-vous. J'avais peur d'avoir fait tout ce chemin pour rien.
- Mais avant de procéder aux échanges, je veux d'abord vous faire rencontrer notre chef.

Même si vous préférez en finir aussi vite que possible, vous n'êtes pas trop en mesure de refuser, aussi vous suivez Sony qui vous guide à travers le dédale du Supermarché jusqu'à ce que vous entriez dans un bureau. Rendez-vous au **217**.

### 378

Quand le marchand vous aperçoit, il vous fait signe de la main et vous arrêtez votre moto non-loin de sa caravane. Tout en vous dirigeant vers cette dernière, qui semble chargée à bloc d'objets en tout genre, vous glissez à l'oreille de Jennifer :

- Laisse-moi faire, je me charge des négociations.
- Ok, je serai muette comme une tombe.

Vous la remerciez d'un grand sourire avant de porter votre attention sur le marchand et son garde de corps. Celui-ci est puissamment bâti et porte un gilet pare-balle en parfaite qualité. Il est armé d'un Desert Eagle et porte en bandoulière un fusil d'assaut. Son crâne est recouvert d'un bandana et ses yeux sont cachés derrière une paire de lunettes de soleil rondes. Il mâche un chewing-gum et darde sur vous un regard suspicieux et méfiant, mais ne se montre pas pour autant hostile. Le marchand, quant à lui, est tout son contraire : âgé d'environ que cinquantaine d'année, l'homme est petit, maigre et n'est vêtu que d'une salopette qui laisse visible son torse malingre. Des lunettes d'aviateur sont surmontées sur son crâne chauve, mais ce qui vous interpelle le plus est le moignon qui termine son bras gauche. Voyant que vous l'observez, il explique :

- Un de ces satanés Rôdeur m'a mordu et mon ami (il désigne du menton le garde assis à ses côtés) a dû me trancher le bras pour éviter que je me transforme en l'une de ces choses.
- C'est horrible, dit Jennifer, je suis désolée pour vous.
- Ne t'inquiète pas, jeune fille, je suis toujours en vie et c'est ce qui compte. Mais je pense que vous n'êtes pas venus ici pour parler de moi, mais pour faire du troc, je me trompe ?

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

- Non, c'est exact, confirmez-vous d'une voix ferme mais sans aucune menace.
- Alors vous êtes tombés au bon endroit. J'ai tout un tas d'articles qui n'attendent qu'à être échangés. J'espère que de votre côté vous avez des objets intéressants.
- Nous verrons bien, répondez-vous.
- Afin que nos transactions se passent dans les meilleurs termes possibles, je vais me présenter : je m'appelle Halek et voici Eckert, un mercenaire qui m'accompagne depuis que je lui ai sauvé la vie.

Voyant que l'interpellé ne réagit et ne dit rien, vous vous présentez à votre tour :

- Je m'appelle C.J. et la jeune femme s'appelle Jennifer.
- Enchantée, fait votre amie en adressant un petit signe de la main aux deux hommes.
- Moi de même, répond l'homme. Très bien, maintenant que nous nous connaissons, passons aux choses sérieuses.

D'un saut fluide qui vous surprend, l'homme pose pied à terre et vous fait signe de le suivre. Vous lui emboitez le pas et vous faites le tour pour arriver derrière la caravane. Là, Halek vous dresse la liste des objets qu'il possède. Vous pouvez *tenter votre Charisme*. Si vous réussissez, Halek, qui vous a désormais à la bonne, diminuera la valeur de vente de deux points pour tous les articles ayant une valeur de 7 ou plus. En revanche, si vous échouez, Halek n'appréciera pas votre tentative de corruption et augmentera la valeur de vente de deux points de chaque objet. Si vous possédez de la drogue appelée « Junk », cela intéressera beaucoup Halek qui la reprendra pour le triple de sa valeur. De plus, si vous avez en votre possession des encyclopédies ou des livres contenant des images, vous pourrez augmenter de 5 leur valeur. Vous ne pouvez bien sûr obtenir qu'un seul exemplaire de chaque article, sauf indications contraires.

- Tournevis (valeur 1)
- Hachette (valeur 5)
- Clé à trois griffes (valeur 7)
- Matraque (valeur 6)
- Machette (valeur 8)
- Piolet (valeur 5)
- Pistolet colt (valeur 4)
- Pistolet Beretta (valeur 7)
- Fusil à canon scié (valeur 14)
- Arbalète (valeur 5)

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

- 2 grenades défensives (valeur 6 la grenade)
- 75 balles de 9mm (valeur 1 par balle)
- 10 cartouches de calibre 12 (valeur 3 par cartouche)
- 40 balles de calibre .22 long rifle (valeur 2 par balle)
- 15 carreaux d'arbalète (valeur 1 par carreau)
- Armure tactique (valeur 10)
- 2 pilules médicales (valeur 2 chacune)
- Sérum (valeur 7)
- 5 Bouteille d'eau purifiée (valeur 15 la bouteille)
- 5 bouteilles d'eau contaminé (valeur 1 la bouteille)
- Trousse de soin moyenne (valeur 8)
- Ration de survie +5 (valeur 2 la ration)

Si vous achetez 3 bouteilles d'eau purifiée ou plus et que vous décidez d'en donner deux à Sofia, vous gagnerez deux *points de chance*, sinon, vous en perdrez un. La méthode est la même si vous prenez 3 rations ou plus. Quoi qu'il en soit modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence et rendez-vous au **216**. Si vous pensez que tous ces objets pourraient être utiles à votre convoi, vous pouvez attaquer Halek et son garde du corps, dans ce cas, rendez-vous au **590**.

### 379

- Qu'est-ce que tu nous ramènes-là ? S'exclame Seth quand vous entrez toutes les deux à l'arrière du véhicule.

Une fois installées, le véhicule démarre en trombe.

- C'est Syl. Je lui ai demandée d'intégrer notre convoi et elle a accepté avec enthousiasme.

- Ah ouais ? Ben j'espère qu'elle est douée pour quelque chose, on ne veut pas de tire-au-flanc, maugrée le chef des patrouilleurs.

- Elle était assistante médicale, elle donnera donc un coup de main à Andrew.

- Ouais, à condition que cette junkie ne pille pas nos médicaments, ajoute Derreck « Skull » Vallélian, surnommé ainsi à cause de son tatouage en forme de crâne.

- Ne les écoutez pas, Syl, les patrouilleurs de notre convoi ne sont pas réputés pour leur gentillesse.

*Mais je vais quand même garder un œil sur elle, on ne sait jamais.*

- Non, c'est bon, j'ai l'habitude, ne vous inquiétez pas (après un bref silence, elle ajoute :)

Au fait, c'est quoi un « patrouilleur » ?

- C'est ainsi qu'on nomme les personnes de notre convoi qui vont chercher les ressources nécessaires pour notre survie. Sans eux, pas d'armes, pas de nourriture.

- Ils sont donc indispensables, en conclue Syl.

- Oui, malheureusement, répondez-vous, provoquant ainsi l'hilarité des patrouilleurs.

- Silence ! Tonne sèchement Seth, faisant presque tomber sa cigarette, nous arrivons en vue de la ville. J'ai bien envie d'y aller faire un petit tour.

- Moi aussi, renchérit Derreck alors que les deux derniers patrouilleurs refusent catégoriquement d'un geste de la tête.

En tant que cinquième personne, votre avis est décisif. Si vous voulez effectivement vous arrêter en ville, rendez-vous au **63**, si vous préférez continuer sans plus tarder, allez au **235**.

**380**

Comme Doc Brown n'est pas venu vous dire au revoir, vous en concluez qu'il doit toujours être dans sa tente. Effectivement, vous le trouvez en train de soigner l'un de ses patients.

En vous voyant arriver, il arrête ce qu'il fait et se met à ronchonner :

- Tiens, voilà le pique-assiette qui est de retour. Attends, laisse-moi deviner, tu viens me demander une de mes précieuses trousse, c'est ça ?

- On ne peut rien te cacher, Doc, rigolez-vous devant la légendaire mauvaise humeur de votre médecin.

- A l'époque où l'argent valait encore quelque chose, si je touchais 100 balles à chaque fois que tu venais me quémander quelque chose, je serai déjà riche. Allez, viens t'asseoir-là (il vous désigne une caisse) je vais voir ce que je peux faire.

- Merci, Doc.

Celui-ci dit à son patient qu'il revient dans quelques minutes puis prend une trousse de soin dans laquelle il pioche de la crème et des bandages. Pendant qu'il vous soigne, vous lui expliquez :

- Tu sais, si j'arrive à ramener la fille, il se pourrait qu'on trouve un vaccin ou un remède contre ce virus. Tu serais même peut-être celui qui trouvera ce vaccin, tu sais.

- Bah, crache Doc Andrew, et tu veux que je fasse ça avec quel équipement ? Ce n'est pas avec ce que j'ai ici que j'arriverai à créer un tel miracle (après un bref instant de silence, il conclue :) Allez, c'est tout bon, tu peux te relever.

Vous vous levez puis vous exécutez quelques mouvements de bras et de jambes sans ressentir la moindre douleur. Vous vous sentez nettement en meilleure forme. Ramenez-vous

vos *points de vie* à 60.

- Merci, Doc.

- De rien mon garçon, j'espère que ça t'aidera dans ta mission. Allez, maintenant fous-moi le camp d'ici, il y a des gens bien plus blessés que toi qui attendent mes soins.

Après lui avoir fait un dernier signe de la main, vous quittez l'infirmerie avant de rejoindre Jennifer qui vous attend dans la Jeep.

- C'est bon, ça va mieux ? S'inquiète-t-elle.

- Oui, niquel. Le Doc a fait des miracles, comme d'habitude.

-Bien, alors en route.

Sans plus tarder, vous démarrez la Jeep et vous quittez le camp. Rendez-vous au **581**.

### **381**

Quand les deux jeunes gens reviennent au camp, c'est la panique totale : une horde de Coureurs s'en prend aux survivants, aidés par une poignée de Chasseurs. Trois des membres du convoi gisent déjà à terre, baignant dans leur sang. Seth et ses Patrouilleurs ont fait de leur corps une barrière, protégeant ainsi les femmes et les enfants. Bon nombre de zombies, dont un Chasseur, ont déjà succombé sous leurs balles. Bob, quant à lui, est juché sur le toit du bus scolaire et décime les Coureurs avec sa carabine. Diane, armée de son Colt et aidée par ses outils et par Danny Meyer, protège Doc Andrew et son équipe. En vous apercevant, la mécanicienne crie :

- C.J., aide-nous, vite !

L'apostrophé se tourne vers son amie et lui ordonne :

- Va donner un coup de main à Seth, il ne faut pas que les Coureurs atteignent les femmes et les enfants !

- Oui, mais toi ?

- Moi, je vais aider Diane. Allez, vite ! Encourage C.J. constatant que Jennifer ne bouge pas.

Finalement celle-ci coure en direction de Seth, tandis que C.J. prend la direction de Diane et de Danny.

*Si vous voulez vous battre aux côtés de Jennifer, rendez-vous au **195**, si vous préférez suivre C.J., allez au **296**.*

### **382**

- Désolé, vieil homme. Je n'ai pas d'eau pure avec moi. C'est d'ailleurs pour ça que je me suis arrêté dans ce village, mentez-vous, dans l'espoir de trouver de l'eau et de la nourriture.

- Nous en sommes tous là, répond le vieil homme d'une voix las.

Il semble déçu que vous n'avez rien à lui offrir, mais vous ne le connaissez ni d'Adam ni d'Eve, aussi vous n'avez pas très envie de vous séparer de vos précieuses ressources, si vous avez effectivement en possession l'eau demandée.

- Au fait, je m'appelle Jean.

- Et moi C.J.

- C.J. ? S'étonne Jean. C'est quoi pour un nom ?

- Je m'appelle en vrai Curtis Johnson.

- Halala, ces jeunes, soupire le vieil homme. Toujours à vouloir se démarquer et faire dans l'originalité.

Vous souriez à ces mots, car s'il y a bien une chose à laquelle vous vous n'attendiez pas, c'est bien qu'un vieil homme vous fasse la morale. Le monde actuel n'est peut-être pas totalement révolu.

- Je suis content de voir qu'il reste encore des gens bien dans les terres désolées. Déjà qu'avec ces contaminés la vie est difficile, mais si on ajoute encore tous ces bandits qui écument le pays, il devient très dur de survivre.

- C'est vrai, approuvez-vous. Mais d'ailleurs, comment avez-vous fait pour survivre jusqu'à maintenant ? Je veux dire, c'est déjà rare de rencontrer des jeunes, mais c'est encore plus rare de trouver quelqu'un d'âgé, et seul qui plus est.

Jean vous explique que c'est un ancien capitaine de l'armée et que c'est grâce à son expérience militaire qu'il a pu survivre jusqu'à là. Il ajoute ensuite qu'il est le dernier survivant de son groupe qui a été attaqué par des bandits, et qu'il a trouvé refuge dans ce petit village depuis quelques jours. Lorsque vous lui parlez de votre communauté, il semble heureux d'apprendre que des groupes continuent de se former, mais refuse catégoriquement lorsque vous lui demandez de vous rejoindre. En effet, il préfère finir ses vieux jours ici, loin des zombies et des bandits, et rien ne pourra le faire changer d'avis. Finalement, Jean retourne dans un coin du bar et reste silencieux, n'ayant vraisemblablement plus envie de faire la conversation. De votre côté, vous faites un rapide tour du propriétaire sans succès. Vous trouvez juste une boîte d'ananas en conserve déjà entamée, sûrement par le vieil homme. Comme la boîte est déjà ouverte, vous ne pouvez pas la prendre avec vous, par contre vous pouvez manger son contenu, avec l'accord de Jean, ce qui vous rendra trois *points de vie*. Maintenant, si vous possédez la compétence de Perception, rendez-vous au **82**, sinon, il ne vous reste plus qu'à quitter le bar. Là, vous pourrez, si ce n'est pas déjà fait, visiter le garage (rendez-vous au **608**) ou rejoindre Seth (rendez-vous au **618**).

**383**

Vous avez beau vous débattre, vous n'arrivez pas à vous dégager du corps et vous commencez sérieusement à manquer d'air. Votre agresseur, qui est un zombie et ne respire plus, n'a pas ce problème. Rassemblant vos dernières forces, vous tentez de soulever votre assaillant. *Testez votre force en lançant un dé.* Si vous tirez un chiffre égal ou inférieur à votre total de force, rendez-vous au **529**, dans le cas contraire, allez au **139**.

**384**

La tour se dresse à quelques mètres de vous, mais pour y parvenir, vous devez encore traverser une partie du village. Tout à coup, à mi-chemin, une détonation retentit ; aussitôt, une balle va se loger devant vos pieds, à seulement quelques mètres de votre position ! Instinctivement, vous dégainez une arme avant de vous mettre à l'abri derrière un pan de mur branlant. Quelqu'un vous a pris pour cible ! Si vous savez de qui il s'agit et d'où cette personne tire, rendez-vous au **322**, dans le cas contraire, allez au **278**.

**385**

**Prenez la feuille d'aventure de Jennifer et inscrivez-y ses possessions.**

Vous prenez la carte donnée par Danny avant son départ et vous avisez la croix qu'il a tracée. Selon les informations données par Len, son frère se dirigerait vers la ville la plus proche.

- Lausanne... Murmurez-vous... Sur toutes les villes du pays il a fallu que ce salaud aille se terrer dans la quatrième plus grande ville.

- Quoi ? S'étonne la Patrouilleuse qui vous accompagne, tu n'es pas enchantée à l'idée d'aller dans une ville remplie de quelque cent vingt milles zombies ?

Vous lâchez un petit rire incontrôlé devant les paroles de la Patrouilleuse. Bien sûr que non cette idée ne vous plait pas, mais à la manière dont elle l'a dite, vous n'avez pas pu vous empêcher de retenir un rire. La Patrouilleuse, du nom d'Anna et âgée environ d'une trentaine d'année, est assise à l'avant aux côtés du chauffeur, Tony. Du coin de l'œil, vous examinez la Patrouilleuse : elle a rasé le côté droit de son crâne et a laissé ses cheveux noirs plus longs sur le côté gauche. Sur le côté rasé, vous remarquez qu'une phrase été marquée, comme une sorte de tatouage lettré. Mais de là où vous êtes, vous n'arrivez pas lire ce qui est inscrit. Deux autres tatouages sont visibles le long de ses deux omoplates allant jusqu'à la moitié de chacun de ses bras. Pour terminer ce look plutôt original, ses oreilles et sa lèvre inférieure sont ornées de piercings. Elle porte également plusieurs colliers et bracelets

qu'elle affectionne tout particulièrement car vous l'avez aperçue à plusieurs reprises en train de les nettoyer. Elle est porte un débardeur noir sur lequel est dessiné un squelette dont le corps est en fait la signature de la marque. Son pantalon, noir également, est soutenu par une ceinture remplie de petites piques. Anna est une jolie fille qui doit être un canon de beauté pour les hommes aimant son style, mais selon vous, elle serait beaucoup plus jolie sans tous ses tatouages et ses piercings. Tony, quant à lui, a dans la quarantaine et est, pour ce que vous en savez, un ancien chauffeur poids-lourds. Il a le visage buriné mangé par une barbe de trois jours. Il est coiffé d'une grosse casquette, et est vêtu d'une chemise à carreaux blancs et rouges et d'une salopette. Il est toujours en train de sourire et sa présence a le don de vous rassurer.

- En combien de temps on peut espérer atteindre la ville ? Demandez-vous.  
- Il faudra rouler une bonne partie de la journée pour s'y approcher un maximum. Mais surtout il faudra trouver un endroit où passer la nuit, vous explique-t-il. Bien entendu, je ne compte pas là-dedans les rencontres que nous risquons de faire, sans compter les éventuelles attaques de bandits et de zombies.

- T'es vachement positif, lui fait remarquer Anna.

Tony balaye cette moquerie d'un geste de la main avant de continuer :

- C'est pareil pour Len. Il a certes quelques heures d'avance sur nous, mais à moto, il ira moins vite que nous.

- Sauf si la route est bloquée par des voitures, intervenez-vous. Dans ce cas-là, je crains que nous ne puissions pas le rattraper avant d'atteindre la ville.

- Nous verrons bien, conclue Tony. Pour le moment, contentez-vous d'observer les alentours et appelez-moi si vous voyez quelque chose d'inhabituel.

- Ok.

Assise à l'arrière du Scudo, vous regardez défiler le paysage de désolation à travers les vitres. La soif vous gagne et vous devez boire une gorgée d'eau sous peine de perdre 5 *points de vie* (déduisez une dose sur votre *feuille d'aventure*). A présent, lancez 1D6. Si le chiffre que vous obtenez est pair, rendez-vous au **571**, s'il est impair, allez au **219**.

### 386

Vous introduisez dans la serrure votre crochet que vous tournez jusqu'à ce que vous entendiez le déclic. Rangeant votre instrument, vous ouvrez sans plus tarder la double-porte. Comme vous le pensiez, il reste encore des fournitures médicales, mais pour pouvoir les prendre, vous devez passer par-dessus une civière sur laquelle est allongé un corps en décomposition. L'odeur abjecte qui en émane vous fait tourner la tête et vous devez prendre



sur vous pour ne pas vomir. Votre *taux de contamination* augmente d'un point. Si vous êtes bien décidé à fouiller l'ambulance, rendez-vous au **558**, si vous avez peur de vous faire davantage contaminer, sortez de là et partez rejoindre Seth qui vous attend au **90**.

**387**

- Vous deux-là, sortez de votre cachette !

Vous trouvant désormais dans une impasse, vous n'avez pas d'autre choix que de sortir de votre abri. Lorsqu'ils vous voient entièrement, les Adeptes commencent à s'agiter.

- Ils ne portent pas de toge ! Lance une vieille femme au visage ridé.

- Traîtres ! Ajoute une autre personne, un homme massif, la face mangée par une barbe épaisse.

Quand vous arrivez sur la grande place, les cultistes vous encerclent, alors que leur chef descend de son estrade. Il se plante devant vous, vous dominant de toute sa hauteur, tenant fermement son affreuse arme entre ses mains.

- Alors, étrangers, peut-on savoir ce que vous faites sur le territoire de Sarnen, grand maître de la Communauté d'Arfeu ?

- Je viens vous tuer au nom des personnes que vous avez mutilées, emprisonnées et mangées ! Répondez-vous franchement, sans l'ombre d'une hésitation. Aucun être humain ne mérite d'être envoyé de la sorte à l'abattoir pour nourrir des gens de votre espèce !

- Morts aux infidèles ! Morts aux infidèles ! Chantent les membres d'Arfeu.

- Entendez mes fidèles, étrangers. Le monde d'avant n'existe plus, Sarnex nous a montrés la nouvelle voie à suivre. Cette voie nous autorise à nous nourrir de toutes les personnes que nous jugerons comme inapte à vivre dans notre nouveau monde. Sarnex a dit que manger l'âme des infidèles nous assurerait l'immortalité.

*Mais bordel, ce mec est malade, comment je vais me sortir de là ?*

Sarnen vous toise du regard, un sourire carnassier se dessinant sur son visage de glace.

- Bien, dans ce cas, le Grand Sarnen, l'élite de Sarnex, ne pourra qu'accepter de se battre contre l'envoyé de Dieu.

- L'envoyé de Dieu ? Répète la vieille femme. C'est... c'est impossible.

Aussitôt, des murmures et des cris de surprise s'élèvent des rangs des hommes et des femmes qui vous entourent. A voir le visage crispé de Sarnen, celui-ci ne s'attendait pas à ce que les événements tournent ainsi. Néanmoins, il reprend vite son sérieux et rétorque :

- L'envoyé de Dieu ? Pourquoi Dieu voudrait me punir ? Mais chers fidèles, ne trouvez-vous pas cela incongrue ?

- Maître Sarnen, dit l'un des Cultistes, en tant qu'élu de Sarnex, vous êtes obligé de relever le défi. Si vous ne le faites pas, vous allez attirer les foudres de votre divinité, et mille malheurs s'abattront sur nous !

À côté de vous, Jennifer reste silencieuse, transpirant à grosses gouttes, attendant la suite des événements. Vous secouez la tête : sauf un miracle, vous n'avez aucune chance de vous sortir de ce guêpier dans lequel vous vous êtes empêtré. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **166**, sinon allez au **409**.

### 388

*Tu l'auras voulu, mon gars, on ne menace pas C.J. !*

Constatant que vous êtes sur le point de faire feu, l'homme, pour votre plus grand malheur, appuie instantanément sur la détente de son arme. Alors que vous vous attendiez à recevoir le projectile de plein fouet, mortel à cette distance, rien ne se passe. Au contraire, en voyant l'homme pester contre son arme, vous comprenez que celle-ci est soit à court de munitions soit s'est enrayée. Énervé, l'homme jette rageusement son fusil par terre avant de se ruer dans votre direction en brandissant une machette qu'il tire de sa ceinture. Pris au dépourvu, vous n'avez pas le temps d'effectuer des *tirs de précision*. Pour votre information, l'homme ne possède aucune protection.

HOMME FOU (avec Machette)

Dextérité: 8

Force: 2+6

Points de vie: 29

Vous devez mener ce combat jusqu'à ce que l'un de vous meure. Si vous êtes vainqueur, vous observez le corps sans vie de l'homme qui gît à vos pieds dans une mare de sang. Ôter la vie d'un pauvre hère vous met toujours aussi mal à l'aise, surtout en cette période où les survivants doivent à tout instant se serrer les coudes. Vous vous réconfortez en disant que vous avez agi en légitime défense et que l'homme était un tueur. Sachant qu'il ne sert à rien de culpabiliser, vous fouillez ses poches, mais ne trouvant rien, vous portez votre attention sur la machette qu'il a lâchée. Vous la prenez dans votre main et vous esquissez un sourire satisfait en sentant son poids réconfortant. Vous effectuez quelques moulinets afin de vous assurer que sa maniabilité est bonne avant de la glisser à votre ceinture. Notez la machette (valeur : 8) sur votre *feuille d'aventure*. Une fois que c'est fait, vous avisez la carabine jetée par l'homme, vous demandant s'il s'en est débarrassé par manque de munitions ou pour parce qu'elle s'est tout simplement enrayée. Pour le savoir, *tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, la carabine (valeur : 11) est juste à court de munitions et vous pouvez l'ajouter à vos possessions (modifiez en conséquence votre *feuille d'aventure*). Si vous êtes

malchanceux, l'arme est bel et bien enrayée et vous devez la laisser sur place. Vous vous approchez ensuite du campement de l'homme composé d'un matelas, de quelques bouteilles vides et d'un feu de camp éteint depuis longtemps. Voyant qu'il n'y a plus rien d'intéressant pour vous ici, vous décidez de quitter la tour, mais avant cela, possédez-vous le talent Perception ? Si c'est le cas, rendez-vous au **38**, sinon, vous redescendez et vous traversez le village, cette fois-ci en sens inverse, pour rejoindre votre moto. Une fois installé, vous démarrez et vous retournez auprès du convoi. Rendez-vous au **120**.

### 389

Le toit du Supermarché se dresse non-loin de vous, mais pour y parvenir, vous devez d'abord franchir une haute grille farouchement gardée par cinq personnes, dont deux qui se tiennent dans des petits tours en bois construites de parts et d'autres de l'entrée. Quand vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du grillage, un homme, coiffé d'une casquette et portant une carabine en bandoulière, vous fait signe de vous arrêter. Les deux autres personnes qui l'accompagnent, un autre homme et une femme, tous deux armés d'arbalètes, lèvent leur arme respective qu'elles pointent dans votre direction. Sans attendre, vous stoppez le moteur de votre Jeep, rapidement imités par Diane. Sous la menace des arbalètes, vous avancez, bras en l'air, en direction de l'homme à la carabine. Une fois à sa hauteur, il vous demande d'une voix peu amène :

- Que faites-vous ici ? Et que voulez-vous ?

Conscient de l'importance, vous réfléchissez à chaque mot que vous allez prononcer.

- Nous sommes venus ici pour faire du troc. Nous sommes un groupe de survivants et nous venons de subir une attaque de Coureurs, et nous avons perdu beaucoup de nourriture. Si je n'en trouve pas rapidement, c'est la fin de notre Communauté.

- Ha ha, ricane l'homme, c'est ce qu'ils nous disent tous. La dernière fois qu'on nous a racontés ce genre d'histoire, il s'agissait de pillards et nous avons presque failli tous mourir, alors il vaut mieux pour vous de faire rapidement demi-tour si vous voulez éviter les ennuis.

Si vous possédez le casque de l'Enragé, rendez-vous au **283**, sinon, lisez ce qui suit.

Vous n'êtes pas là pour chercher la bagarre ; de toute façon, étant en infériorité numérique, vous n'avez aucune chance contre eux. Jouant le tout pour le tout, vous les suppliez :

- S'il vous plait, laissons-nous entrer. Nous ne sommes pas venus les mains vides, nous avons de quoi faire du troc.

- Nous ne marchandons pas avec une femme, déclare le garde.

- Mais, je...

- Laisse-moi faire, vous coupe Danny (celui-ci s'avance vers l'homme à la casquette et explique :) Parmi tous les objets que nous avons amenés, il y en a sûrement quelques-uns qui pourront vous intéresser. Et pour vous montrer que nos intentions sont bonnes, nous vous laissons nos armes.

Vous attendez la réaction de l'homme, mais celui-ci n'abaisse toujours pas son arme. Est-ce que les paroles de Danny on fait mouche ? Pour le savoir, *testez son charisme qui est de 8 en ajoutant deux points au total obtenu* si vous êtes en compagnie de Kidd, car l'homme à la carabine aura reconnu un membre du gang de Matamore. Si le test est réussi, rendez-vous au **377**, dans le cas contraire, allez au **69**.

**390**

Vous prenez une profonde inspiration en priant pour que tout se passe bien, puis vous sortez de votre cachette en levant les bras en signe de paix.

- Qui va-là ? S'enquit l'homme trapu en braquant un vieux Beretta dans votre direction.

- Je suis un voyageur et je ne vous veux aucun mal, dites-vous d'une voix neutre.

- Un voyageur, ben voyons, rétorque la femme en avisant votre équipement. Tu ressembles plutôt à un mercenaire.

- Je suis bien obligé si je veux survivre dans ces terres désolées.

Après un bref silence, le second homme, le plus grand, dit :

- Il marque un point.

Le plus petit des deux hommes, certainement le chef, se détend un peu et se montre moins menaçant même s'il n'a pas entièrement baissé son arme.

- Bien, que veux-tu, étranger ?

- J'ai entendu ce que vous disiez à propos de ce frigo et de ce qu'il contient.

- Et alors ? Fait la femme d'un ton lugubre.

- Et bien je souhaiterais juste un peu d'eau. Ma gourde est quasiment vide et si je veux avoir une chance, il me faut de l'eau.

- C'est impossible, vous arrête aussitôt le plus grand, cette eau est réservée pour Matamore, notre chef. S'il sait que nous avons donné des bouteilles, il nous le fera payer.

- Mais est-ce qu'il sait combien de bouteilles contient ce frigo ? Demandez-vous.

Voyant le trouble qui se lit sur le visage des trois bandits, vous en concluez qu'ils ne sont pas très sûrs, ce que vous confirme le petit homme.

- Non, effectivement, il n'en sait rien.

- Alors ça ne vous coûte rien de m'en donner un peu. Et je vous donnerai l'un des objets que je transporte en échange.

Une fois que vous avez fini de parler, les trois bandits se regroupent et se concertent entre eux. Finalement, ils se tournent vers vous. *Tentez votre charisme*. Si vous réussissez, rendez-vous au **430**, dans le cas contraire, allez au **518**.

**391**

Alors que vous êtes sur le point d'abandonner vos fouilles, un document posé sur une table attire votre attention. Il s'agit d'une feuille légèrement chiffonnée insérée dans une vieille fourre blanche. Vous prenez le dossier puis vous vous dirigez vers l'une des fenêtres afin de profiter de la légère clarté de la lune. Quoi que stressée car Gale pourrait faire irruption dans la pièce à tout instant, vous sortez la feuille de la fourre, et quand vous lisez les premières lignes, vos cheveux se dressent sur votre tête.

*M. Gale,*

*Comme convenu, nous viendrons chercher notre « marchandise » dans trois jours. Cela devrait vous laisser assez de temps pour héberger quelques visiteurs égarés auxquels vous prélèverez notre précieuse viande.*

*Passé ce délai, nous serions dans l'obligation de mettre un terme à notre collaboration, n'assurant ainsi plus votre protection, ce que, je pense, vous ne désirez pas.*

*Dans l'attente de vous revoir, je vous adresse, M. Gale, mes salutations distinguées.*

*Matamore*

Ainsi donc, Gale collabore avec le fameux Matamore en lui fournissant de la viande... humaine ? Vous frémissez rien que d'y penser. Il n'y a aucun doute : vous devez mettre un terme aux agissements de Gale ! Mais pour cela, vous devez d'abord voir ce qui se cache derrière la porte verrouillée. Pour ce faire, rendez-vous au **575**. Mais avant cela, vous gagnez un *point de chance* pour avoir glané cette précieuse information.

**392**

Derrière l'une des armoires du mur de gauche, vous discernez, malgré le lierre, les contours d'une porte. Curieux, vous poussez l'armoire pour mettre à jour une petite porte qui communique avec la pièce d'à côté, une des trois que vous aviez décidé de visiter. Cette nouvelle salle – encore une autre chambre – est complètement vide, à l'exception de quelques armoires et étagères qui ont vu des jours meilleurs. Mais ce qui attire aussitôt

vos curiosités sont le cadavre d'un homme qui gît au milieu de la pièce, ses affaires répandues à ses côtés. Vous vous penchez au-dessus du cadavre et vous constatez que sa gorge a été tranchée ; nul ne doute qu'il s'agit-là de l'œuvre d'un terrible Égorgeur. Sans plus tarder, vous faites l'inventaire des affaires du pillard. Celui-ci porte un gilet pare-balles (valeur 8) en excellent état. Vous pouvez le revêtir si vous n'avez plus de protection sur vous. Dans ses poches, vous dénicher 6 balles de .22 long rifle (valeur 2 chacune) et une pilule médicale (valeur 2), tandis que dans le sac posé à ses côtés vous trouvez une eau contaminée (valeur 1), une grenade défensive (valeur 6) ainsi qu'un tournevis (valeur 1). Malgré la découverte de tous ces objets, ceux-ci ne sont rien en comparaison du fusil d'assaut qui est posé juste à côté du corps. Il s'agit d'un SIG-551, qui est une amélioration du SIG-550, ou Fass 90, utilisé par l'armée. L'arme est de bonne qualité, à n'en pas douter, son propriétaire s'en est bien occupé. Ce SIG-551, d'une valeur de 20, tire des rafales de trois et fait perdre 10 *points de vie* à la cible. En outre, sa maniabilité est telle que vous pourrez ajouter un *point* à votre *force d'attaque* à chaque fois que vous l'utiliserez au combat. Sa précision est de dix et le chargeur contient 30 balles de 5.56mm. Vous savez que ces munitions sont devenues très difficiles à trouver, aussi il vous faudra les utiliser à bon escient. Le mot «Feu du Désert» est inscrit sur le canon de l'arme. Et ce n'est pas tout : la porte d'entrée de la chambre a été bloquée par un pied-de-biche. Si vous aviez tenté d'ouvrir précédemment la pièce sans succès, vous savez à présent pourquoi. Si vous voulez prendre cette arme efficace contre les zombies, notez-là sur votre *feuille d'aventure*, de même que tous les autres objets que vous décidez d'emporter avec vous. Toutes ces trouvailles vous font regagner un *point de chance*. Ainsi équipé, vous quittez la pièce pour retourner dans le couloir. Là, vous pouvez soit ouvrir la porte sur le mur de droite (rendez-vous au **544**) soit la double-porte au fond du couloir (rendez-vous au **358**).

### 393

À cause de la peur engendrée par les Coureurs, vous avez de la peine à maîtriser les tremblements de votre bras qui tient votre arme ; de ce fait, vous ratez complètement vos deux tirs. N'ayant pas le temps de recharger, vous faites demi-tour et vous partez à la suite de vos compagnons qui ont pris une certaine avance sur vous. Malheureusement, le Chasseur a repris sa traque et n'a aucun mal à vous attraper. Lorsqu'il vous heurte brutalement, vous perdez l'équilibre et vous vous étalez de tout votre long sur le sol herbeux. Vous essayez de vous relever tant bien que mal mais ce laps de temps suffit aux Coureurs pour vous rejoindre et vous encercler. Quand le premier d'entre eux vous attaque, vous savez que votre vie touche à sa fin. Inutile de préciser que votre aventure est

terminée.

394

Vous voilà enfin en face de Matamore, la terreur des terres désolées. Celui-ci est assis, une jambe posée sur l'un des accoudoirs, sur un siège fait de bois et de fer et ayant des têtes réduites pour décoration. Le siège se situe sur une petite estrade séparée de la tribune sur laquelle vous êtes par une volée de marches en bois. Derrière lui, dans une cage, vous distinguez une silhouette recroquevillée sur elle-même. En y regardant mieux, vous constatez qu'il s'agit d'une femme à moitié dévêtue.

*Sofia !*

Matamore est entouré de gardes lourdement armés, et quand il vous voit arriver, il se lève de son siège. Le Seigneur des Bandits est aussi grand que vous, dans les un mètre quatre-vingt et est bâti comme un catcheur. Son torse nu dévoile une puissante musculature ainsi que plusieurs tatouages, dont un « 88 » son pectoral droit et une toile d'araignée sur son coude gauche. Son corps est également recouvert d'anciennes blessures ; vous reconnaissez des coups de couteaux ainsi que des impacts de balles. A n'en pas douter, Matamore a frôlé la mort plusieurs fois. Il arbore un bouc parfaitement taillé alors que son crâne est entièrement rasé. Ses yeux méchants vous fixent intensément, tandis qu'un sourire mauvais se dessine sur son visage couturé. Il porte un treillis de l'armée ainsi que des chaussures de combats noirs. Une épée rutilante bat son flanc droit. Lentement, il descend de l'estrade puis s'arrête à quelques pas de vous, et après vous avoir étudiés pendant un instant, Seth et vous, il prend la parole :

- Toi, le basané. Sais-tu qui je suis ?

*Un homme mort, mais il ne le sait pas encore.*

- Matamore.

- Très bien, dit l'interpellé en esquissant un large sourire.

- Et où te trouves-tu, en ce moment ?

- Sur son territoire, répondez-vous sans hésiter.

- Bien. Tu dois donc te douter que tu n'es pas le bienvenu, ici.

- Je sais, faites-vous sur un ton neutre.

- Alors que viens-tu foutre ici ? Vous interroge Matamore, d'une voix chargée de haine.

- Un de vos hommes, Dorian, a kidnappé une femme appartenant à mon groupe, et je suis venu la récupérer.

- Comme c'est touchant, rétorque le chef des bandits en prenant un air faussement peiné. N'est-ce pas mignon, Adrian ?

- Tout à fait, chef.

Lorsque Matamore a tourné la tête pour parler à son subordonné, vous avez remarqué qu'il porte un code barre sur la nuque. Tout autour de vous, les bandits ricanent. Vous voilà en bien mauvaise posture. Soudain, Dorian fait son apparition, et en le voyant, Seth le désigne du doigt et s'écrie :

- Toi, je vais te tuer !

- Hahahaha, c'est ce qu'on verra.

- Silence, Dorian ! L'intime Matamore, inutile d'énerver nos invités (puis, en reportant son attention sur vous, il ajoute :) Dorian m'a dit que vous retenez Lex et que plusieurs des vôtres pourchassent en ce moment-même Len et la petite fille. Je n'aime pas qu'on se mêle de mes affaires, étrangers. Ce que Dorian a fait n'est qu'un échange de bons procédés. Vous gardez captif l'un des nôtres, et nous nous faisons pareil.

- Non ! Intervient brusquement Seth. Lex était un tueur, d'ailleurs, je n'ose pas imaginer le nombre de pauvres gens qu'il a dû tuer en compagnie de son frère et de Dorian. Sofia, elle, est la bonté réincarnée qui ne ferait pas de mal à une mouche. Toute sa vie elle s'est occupée d'enfants, et même quand tout ce bordel a commencé, elle a continué. Alors non, ce n'est pas un échange de bons procédés !

Pour toute réponse, Matamore émet un petit sifflement, faussement impressionné.

- Il faut vous faire à l'idée que la vie d'avant n'existe plus, que c'est désormais la loi du plus fort qui prime sur tout le reste, vous explique-t-il. Vous nous traitez de tueurs et de bandits, mais si je veux faire vivre ma Communauté, je n'ai pas le choix.

Devant votre mutisme, il continue :

- Je pense que toi et ton pote, en arrivant, avez remarqué l'ambiance bonne enfant qui règne ici. Pouvez-vous en dire autant sur les autres communautés que vous avez croisées ?

Ma foi, Matamore dit vrai. Sa communauté semble vivre paisiblement, dans la joie et la bonne humeur, loin des zombies. Néanmoins, tout ce bonheur n'est qu'utopique, car il n'est basé que sur le meurtre et le vol d'honnêtes personnes qui parcourent les terres désolées.

- Rendez-nous Sofia et nous repartirons, dites-vous tout simplement. Et vous n'entendrez plus jamais parler de nous.

Dans la cage, la silhouette se réveille d'un coup dès que vous prononcez « Sofia », et pour cause : il s'agit de la jeune femme que vous recherchez !

- Seth, C.J., libérez-moi ! Vous supplie-t-elle dès qu'elle se rend compte de votre présence.

- Tiens, fait Dorian, notre belle invitée s'est réveillée.

- Qu'elle ne s'énerve pas trop, ça a tendance à rendre la viande humaine moins bonne.

- Viande humaine ? Répétez-vous. Que... que voulez-vous dire ?

Votre question provoque un grand fou-rire parmi les bandits. Lorsque Matamore finit de rire,



il vous explique :

- Mais comment veux-tu que je nourrisse mes gens avec le peu de nourriture qu'il reste dans les terres désolées ? Il a bien fallu qu'on se rabatte sur les êtres humains !

- C'est horrible, riposte Seth. Vous n'avez pas le droit ! Je vais vous tuer !

- Ecoutez, dites-vous. Libérez la fille et nous partirons. Les gens de mon groupe ont pour instruction de venir vous chercher si nous ne revenons pas. Ils sont nombreux et puissamment armés.

- C'est ce que tu dis, mais je n'y crois pas une seule seconde, se moque le Seigneur des bandits.

- Attends, Matamore, intervient Dorian. Si je doute qu'ils viendront à leur recherche, je peux affirmer qu'ils sont bien équipés et assez nombreux pour nous poser des problèmes. Il voudrait mieux réfléchir avant de les tuer.

- Voilà que les choses se corsent, déclare Matamore.

Êtes-vous en compagnie d'un bandit appelé Kidd ? Si oui, rendez-vous au **578**, sinon allez au **58**.

### 395

Vous prenez la direction des escaliers mais vous vous arrêtez à mi-chemin. En effet, vous sentez des picotements derrière la nuque comme si quelqu'un vous observait, chose impossible puisqu'il n'y a personne d'autre ici mis à part vous. Pourtant, la plupart des objets disséminés dans le salon ont changé de place alors qu'il n'y a pas une once de courant.

*Bizarre... C'est sûrement la fatigue qui me joue des tours.*

Devant vous, vous apercevez un sillon fendre l'eau, comme si quelqu'un – ou quelque chose – se dirigeait dans votre direction. Soudain, une masse jaillit de l'eau et vous heurte de plein fouet ! L'attaque est arrivée si vite que vous n'avez pas eu le temps d'identifier votre assaillant ; pire encore, vous n'avez même pas eu le temps d'esquisser le moindre geste. Aussi vous vous affalez dans l'eau saumâtre en compagnie de votre agresseur qui vous bloque sous son poids. Vite, vous devez vous dégager de là avant que vous ne manquiez d'air ! *Testez votre agilité.* Si vous réussissez, allez au **573**, dans le cas contraire, allez au **383**.

### 396

Malheureusement, la chance n'est pas de votre côté car trois des carreaux viennent se ficher dans votre corps. Pendant un instant, tout autour de vous se déroule au ralenti : le cri des

pillards, la Jeep de Danny qui s'approche de vous, Diane qui hurle votre nom. Finalement, mortellement touché, vous chutez de votre moto tandis que les pillards vous roulent encore dessus avec leur Buggy. Ceci met un terme à votre aventure.

### 397

Vous prenez sur vous et vous retournez dans les toilettes. Là, aussi vite que vous le pouvez, vous fouillez les poches de ce qui reste du pantalon du cadavre et tout ce que vous trouvez, c'est de l'argent d'avant-guerre que vous pouvez ajouter à vos possessions si vous en avez envie (dans ce cas, modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence). Malgré vos précautions, vous avez respiré de l'air contaminé, ce qui vous fait perdre 3 *points de vie* et augmente votre *taux de contamination* d'un point. Si cette perte de trois *points de vie* vous est fatale, ramenez votre total à un point. Rendez-vous à présent au **77** pour rejoindre Seth et les autres.

### 398

Des traces de sang mènent directement vers la porte d'entrée de la maison. Par mesure de sécurité, vous dégainez l'un de vos pistolets et vous vous approchez de l'entrée. Lorsque vous abaissez la poignée, vous constatez que la porte est verrouillée. Si vous possédez le talent de Crocheteur, rendez-vous au **192**. Si vous ne l'avez pas, vous pouvez tenter d'enfoncer la porte à coups d'épaule (rendez-vous au **54**) ou utiliser vos armes pour fracasser la serrure en tirant dessus (rendez-vous au **372**). Si vous pensez que le jeu n'en vaut pas la chandelle, rendez-vous au **16** pour choisir une nouvelle destination.

### 399

- Tuons-les sans plus attendre, dit Tony, froidement. On d'autres choses plus importantes à faire que de perdre notre temps avec de sales esclavagistes.

- Voyez-vous ça, rétorque l'homme au fusil à pompe. Johna, tue-les !

Sans plus attendre, le dénommé Johna tase le survivant le plus proche, un vieil homme. Celui-ci se tord de douleur, sous le cri des autres personnes, jusqu'à ce qu'il perde complètement connaissance. Johna s'approche ensuite de sa prochaine victime, une jeune femme, mais vous ne le laissez pas faire : ni une ni deux vous vous ruez sur lui pendant que Tony et Anna s'occupe de l'homme au fusil à pompe. Ce combat se déroulera par assauts alternés, celui-ci ayant la dextérité la plus haute ouvrant le feu en premier. A noter que le bandit possède une cuirasse renforcée qui le protégera de deux points à six reprises.

ESCLAVAGISTE (avec taser)

Dextérité: 8

Force: 4+5

Points de vie: 29

Si l'esclavagiste obtient une *force d'attaque* de 20 ou plus, le coup qu'il vous portera vous paralysera, ce qui vous empêchera de riposter et vous perdrez automatiquement le prochain assaut. S'il obtient à nouveau une *force d'attaque* de 20 ou plus, vous serez à nouveau paralysée. Procédez ainsi jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **525**.

### 400

- Jennifer Kellyn.

*Jennifer n'en revenait pas, le Colonel Markus Einrich, le grand Commandant des Forces Spéciales, venait de l'appeler ! Remplie de fierté, la jeune femme, qui était assise avec tous ceux de sa volée, se leva de sa chaise et se dirigea vers le Colonel. Elle se trouvait dans l'un des grands entrepôts de la caserne de Payerne qui avait aménagé spécialement pour recevoir la cérémonie de promotion et mutations pour les dernières recrues dont elle faisait partie. Pendant près de dix mois, elle avait trimé comme jamais pour gagner sa place dans les Forces Spéciales, et ses efforts furent enfin récompensés. Tous les parents et les amis des promus étaient venus assister à la cérémonie. Les parents et le grand frère de David étaient là, tout comme la petite sœur et le père de Jennifer. Celui-ci regardait avec fierté sa petite fille se faire congratuler par le Colonel.*

- Jennifer Anaïs Kellyn, au nom de l'armée de notre pays, je vous promeus au rang de Soldat de l'Unité des Gardes d'Élite. Bienvenue dans les Forces Spéciales, soldate Kellyn.

*À ces mots, le père de la jeune femme se leva et l'ovationna, tandis que des larmes de joie apparurent au coin de ses yeux. À ses applaudissements furent ajoutés ceux de Samantha et de tous ceux qui étaient présents. Lorsque l'intronisation fut terminée, chaque néo-promu alla rejoindre ses proches; Jennifer alla aussitôt rejoindre son père et sa sœur.*

- Bravo, Jenny ! Lui lança Sam avant d'êtreindre sa grande sœur bien-aimée. Tu as vu papa, elle a réussi !

*Son père acquiesça puis, contrairement à ses habitudes, arbora un large sourire à destination de sa fille.*

- Je suis si fière de toi, Jennifer, tu ne peux pas savoir à quel point.

*Ses paroles touchèrent le cœur de la jeune femme et une sensation de bonheur s'empara de son corps, à tel point qu'elle se jeta dans les bras de son père.*

- Ta mère aurait été fière, j'en suis sûr, même si ce n'est pas ce qu'elle aurait souhaité.

*Constatant que sa fille ne répondait pas, il reprit aussitôt :*

- Je crois qu'il est temps pour moi de te présenter mes excuses. J'étais sûr que tu n'allais pas réussir et je ne t'ai jamais fait part de mon soutien. Alors pardonne-moi pour tout ça. Tu es mon bien le plus précieux, tu vauds plus que tous les fils du monde. Je t'aime, ma chérie.

- Ce n'est rien, papa, je t'assure. Oublions tout ça et reprenons un nouveau départ.

Pendant plusieurs minutes, Jennifer resta dans les bras accueillants de son père, ne pensant à rien d'autre qu'à l'instant présent. Elle pensa à sa mère décédée quelques années plutôt et, pour une fois, ne fut pas triste en y repensant. Finalement, son père se dégagea et dit :

- Bien, je vais te laisser avec tes camarades. Je pense que vous allez fêter cette promotion comme il se doit, alors je ne veux pas t'embêter plus longtemps.

- D'accord, sourit-elle, ça marche. Je reviens à la maison ce week-end, de toute façon.

- À bientôt, grande sœur, dit Samantha en lui adressant un signe de la main.

La jeune promue regarda partir sa famille, et quand ils disparurent de son champ de vision, elle alla retrouver ses camarades.

- Bravo à tous ! Les applaudit le Sergent-instructeur Curtis Johnson. Je suis fier de vous, les bleus (il haussa les épaules). D'ailleurs, je ne devrais même plus vous appeler comme ça.

Sa remarque fit rigoler Jennifer et ses amis, puis Curtis ajouta :

- Allez, je vais vous laisser fêter tout ça. Mais attention, ne faites pas trop les cons, car demain le Commandant Shepard viendra nous rendre visite, et je n'ai pas envie que vous l'accueilliez avec la gueule de bois !

Des rires fusèrent dans les rangs des promus, puis Johnson prit congé de ses hommes. David se tourna ensuite vers Jennifer, lui pris la main et lui parla d'une voix douce.

- Nous avons réussi, Jen. Tu as réussi. Une nouvelle vie nous attend.

- Oui, une nouvelle vie.

Sa phrase terminée, la jeune femme s'approcha de son ami et l'embrassa passionnément ; celui-ci répondit avec la même fougue.

- Une nouvelle vie nous attendant, répéta Jennifer, mais en attendant la nuit nous appartient.

Maintenant que sa formation était terminée, Jennifer pouvait pleinement profiter de son idylle avec David commencée quelques mois plus tôt. Elle n'avait pas voulu mélanger sa vie sentimentale avec sa vie professionnelle, et avait souvent remis à plus tard ses moments d'intimité avec David. Mais cette fois-ci, elle allait en profiter jusqu'au bout. Qui sait ? Peut-être, pensa-t-elle, qu'une fois à l'U.G.E., elle ne pourra plus consacrer assez de temps pour cette relation. Dans l'immédiat, elle mit cette de côté éventualité et profita de l'instant présent. La soirée fut inoubliable, et Jennifer se promit de garder ce moment-là graver à tout jamais dans sa mémoire. Quelques mois plus tard, elle et les autres membres de l'U.G.E. partirent en mission sur une île. Son père et sa petite sœur moururent quelques

*temps après, pendant l'infection.*

*Oui, une nouvelle vie l'attendait effectivement.*

*Rendez-vous au **507**.*

**401**

Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de la sortie, vous trébuchez sous la douleur infligée par les morsures et les griffures des corbeaux ; rapidement, vous sentez la fièvre vous gagner tandis que le virus se répand dans votre corps. Votre vie s'achève dans le monde des vivants mais se poursuivra dans le monde des morts. Quoi qu'il en soit, ceci met un terme à votre aventure.

**402**

Si un troisième homme avait été assigné à la garde de la Jeep, celui-ci est soulagé de vous revoir en vie. Contre toute attente, Seth demande à reprendre le volant et vous le laissez faire. Vous prenez place à ses côtés, et une fois que vous êtes installés, le chef des Patrouilleurs redémarre et vous reprenez la route. Rendez-vous au **140**.

**403**

Malgré la douleur, vous réussissez à vous maintenir à l'intérieur du véhicule. Heureusement, vous avez été bien couverte par les tirs de pistolet de Diane qui n'a pas hésité à prendre des risques pour vous. Elle parvient finalement à blesser un autre pillard ; et ceux-ci, voyant que vous avez réchappé à leurs tirs et que plusieurs d'entre eux sont dorénavant hors de combat, perdent peu à peu du terrain, mais pas suffisamment pour que vous soyez hors de danger.

- Fonce, Danny, fonce ! Criez-vous.

- Ok, cramponne-toi !

Danny passe la cinquième et écrase la pédale d'accélération. *Testez l'agilité* de Danny qui est de 9. En cas de réussite, rendez-vous au **421**, en cas d'échec, allez au **17**.

**404**

Le combat vous a passablement essoufflé et vous donneriez n'importe quoi pour vous reposer, ce qui est impensable à l'heure actuelle. Il suffit de vous rappeler du nombre de zombies qui vous attendent à l'extérieur pour vous donner des ailes. Vous enjambez le corps démembré de l'Égorgeur puis vous vous approchez du lit. A n'en pas douter, vous vous tenez

au centre de ce qui fut jadis une chambre d'hôpital. Malheureusement, il ne reste quasiment plus rien de cet époque. Tous les autres lits ont été détruits, de même qu'une partie des armoires et des étagères, et comme partout ailleurs, l'endroit est envahi de verdure. Le sac, quant à lui, vous paraît bien plus récent que tout le reste, et vous vous demandez s'il ne devait pas appartenir à l'Égorgeur que vous venez d'éliminer. Peu importe, vous ouvrez sans plus attendre le sac bleu dans lequel, vous n'y croyez pas, vous découvrez une grande trousse de soin (+40 pv et valeur de 13) ainsi qu'une bouteille d'eau purifiée (valeur 15)! Ces deux objets, que vous pensiez ne plus jamais retrouver, vous font regagner un *point de chance*. Bien entendu, vous vous empressiez de les noter sur votre *feuille d'aventure*. Finalement, vous quittez la chambre et vous retournez dans le couloir. De là, vous pouvez :

- La première porte à gauche (rendez-vous au **476**)
- La seconde porte à gauche (rendez-vous au **298**)
- La porte au fond du couloir (rendez-vous au **358**)

### 405

- C'est faux, rétorquez-vous. Je sais que vous travaillez avec Matamore et que vous lui livrez de la viande humaine prélevée sur les gens qui viennent ici !

- Hahahaha, et qu'est-ce qui vous fait dire ça ?

- J'ai lu la lettre que vous a adressée Matamore et en plus, signée de sa propre main ! Vous avez enlevé Anna, j'en suis sûr !

Quand vous avez fini de parler, Gale se montre tout de suite plus menaçant.

- Vous savez tout... alors je n'ai pas d'autres choix que de vous éliminer ! (Il lève la tête en direction des escaliers et s'écrie :) Jackie, descends tout de suite avec la carabine !

Instinctivement, vous sortez votre arme pour tirer sur Gale, mais celui-ci a réussi à se cacher dans la cuisine, faisant preuve d'une agilité surprenante de la part d'un vieil homme. Soudain, Jackie dévale les escaliers à toute vitesse et fait irruption dans le salon. Si vous trouviez effrayant son imposante stature, ce n'est rien comparé au masque qu'il porte : celui-ci est fait à base d'un visage humain fraîchement découpé! Cette vision d'horreur vous fait perdre vos moyens pendant un court instant, et Jackie en profite pour ouvrir le feu dans votre direction. La balle vous atteint en pleine gorge et vous chutez à terre sous la puissance de l'impact. Vous essayez d'endiguer le sang qui coule à flots de votre blessure mais vos forces vous quittent rapidement. La dernière chose que vous entendez avant de mourir est le rire sinistre de Gale. Votre aventure s'achève ici.

406

Malheureusement pour vous, Noah et Tobias n'assimilent pas très bien la manière de désamorcer les mines, et ce qui devait arriver arriva : l'un d'entre eux fait une mauvaise manipulation, ce qui provoque l'explosion de la mine qu'il manipulait. L'explosion ne se fait pas attendre : les deux hommes sont mortellement touchés, et des morceaux de leurs cadavres se répandant un peu partout. De votre côté, vous vous teniez assez loin pour ne pas être soufflé par la déflagration, ce qui ne vous empêche pas de perdre 2D6+6 de *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous vous remettez debout non sans difficulté mais en jurant comme un charretier. Un son strident et désagréable vous perce les tympans, ce qui vous rend fou. Votre tête vous lance et vous avez toutes les peines du monde à reprendre vos esprits. Pire encore, vous êtes pris de nausée et vous êtes à deux doigts de rendre le peu de nourriture que vous avez récemment ingurgitée. Ne parvenant pas à rester debout, vous vous couchez par terre en attendant que le mal passe, ce qui n'arrive que de longues minutes plus tard. Enfin, vous vous relevez, les jambes encore un peu flageolantes ; vous effectuez quelques pas de manière peu rassurante puis, quand cela va mieux, vous prenez la direction de la Jeep en maudissant les deux hommes et leur maison. De retour à la Jeep, Jennifer, en constatant votre état, demande :

- Est... est-ce que ça va ?

- Non, répondez-vous du tac-au-tac.

- Qu'est-ce qui s'est passé ?

- Un de ces cons s'est planté dans le désamorçage et la mine à exploser. Les deux sont morts et moi-même j'ai cru y passer.

Choquée, il faut quelques minutes à votre amie pour qu'elle reprenne la parole :

- Putain, ne refais plus jamais ce genre de truc, tu m'entends ? Plus jamais ! À partir de maintenant, on arrête d'aider les autres, est-ce que tu as compris ?

Avec ce qu'il vient de se passer, vous ne pouvez pas donner tort à votre amie, aussi vous acquiescez lentement de la tête pour montrer que vous avez compris.

- Est-ce que tu veux que je conduise ? Vous demande-t-elle d'une voix plus douce.

- Non... ça ira, je t'assure. Ça va déjà mieux. Il m'en faut plus, tu le sais bien.

Réprimant un sourire, apparemment encore sous le choc, votre amie vous tend les clés pendant que vous vous glissez derrière le volant. Vous redémarrez sans mot dire et vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au **574**.

407

Même si une clé a été bloquée intentionnellement dans la serrure, celle-ci ne vous pose aucun problème et vous déverrouillez la porte au bout de quelques instants seulement. De l'autre côté, vous apercevez une petite pièce qui devait certainement servir de bureau au propriétaire de la station-service. Vous effectuez quelques pas à l'intérieur et vous lâchez un cri de surprise quand vous voyez enfin le cadavre pendu au centre de la pièce ! Vous vous en approchez silencieusement mais contrairement à ce que vous pensiez, le cadavre ne s'anime pas. La mort du supposé gérant doit remonter à moins d'une année selon l'état du corps. Un pistolet Beretta, gisant dans une mare de sang séché, est posé sur le sol juste au-dessous de lui. Vous vous en emparez et vous procédez à un examen rapide pour constater qu'il fonctionne toujours et qu'il possède encore 1D6+3 de balles dans le chargeur. De plus, dans l'un des tiroirs, vous dénicher une trousse de soin moyenne (+20 pv et valeur de 8), objet que vous ne pensiez plus jamais retrouver dans ces contrées. Ajoutez toutes ces possessions sur votre *feuille d'aventure* si vous décidez de les prendre avec vous. Dès que c'est fait, vous pourrez soit quitter la station-service (rendez-vous au **25**), soit visiter une autre partie.

323	99	149
		293

408

- Vous m'êtes sympathique, Curtis, et vous vous battez pour une juste cause. Étant un ancien policier, je suis assez sensible à ce genre de comportement, aussi je vais vous faire don d'une de mes plus précieuses armes.

Surpris, vous suivez Mikhaïl des yeux et vous le regardez chercher quelque chose derrière une grosse armoire. Il en ressort une batte de baseball, mais pas n'importe laquelle : son extrémité, tâchée de sang, est munie de gros clous, faisant de cette batte une arme dévastatrice. L'ancien policier souffle dessus pour enlever la poussière avant de vous la tendre.

- J'ai tellement fracassé de crâne de zombies avec cette arme que j'ai perdu le compte depuis longtemps. Je l'ai surnommée tout simplement Fracasse car je trouve que c'est un nom qui lui va bien.



En effet, avec une telle arme dans les mains, vous allez faire des ravages. Cette batte cloutée inflige 10 de dégâts puis 5 après 20 coups portés. Elle possède également la même particularité que la batte de baseball standard. Il s'agit-là d'un cadeau très précieux qui vous fait regagner un *point de chance*. Inutile de vous dire que vous choisissiez directement cette arme en lieu et place de l'autre arme de catégorie 2 que vous aviez déjà peut-être choisie. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Mikhaïl vous aide ensuite à ranger vos affaires puis vous accompagne jusqu'à la sortie du garage où vous vous faites l'accolade.

- Fais gaffe à toi, C.J., vous glisse Mikhaïl à l'oreille sur un ton beaucoup plus familier, tu dois probablement être l'un des derniers qui se bat pour sauver ce qui reste de l'humanité.

- Merci Mikhaïl. Et sache que ma proposition tient toujours ; si tu veux nous rejoindre, tu es le bienvenu. Je repasserai te voir dans quelques jours.

L'ancien policier vous adresse un franc sourire puis vous fait un geste de la main en guise d'adieu. Vous attrapez l'une des branches de vos lunettes de soleil et vous lui répondez en inclinant légèrement la tête. Il est temps pour vous de rejoindre votre convoi. Rendez-vous au **580**.

### 409

- Cet homme est un usurpateur ! S'exclame Sarnen. Ce n'est pas un envoyé de Dieu, ce n'est qu'un simple pauvre mortel qui veut nous tuer et salir le nom de Sarnex !

Sans crier gare, Sarnen lève sa terrible arme et l'abat sur vous à une vitesse sidérante: la lame de son arme vient lacérer votre ventre et votre torse en une longue estafilade. Incrédule, vous contemplez le sang s'écouler de la profonde plaie que vous n'arrivez pas à endiguer. La douleur vous propulse à terre ; à côté de vous, vous entendez Jennifer crier votre nom, ainsi que les cris de joie des adeptes et le ricanement de Sarnen, mais votre esprit a déjà quitté ce monde. Vous êtes déjà mort lorsque votre corps s'affale sur le sol, et Jennifer vous rejoindra bientôt. Ainsi s'achève votre aventure.

### 410

Vous rengainez puis vous vous approchez du Bouvier en esquissant le moins de geste brusque possible. Le chien ne paraît pas menacé, bien au contraire, et lorsque vous n'êtes plus qu'à un pas de lui, vous tentez de le caresser. Contre toute attente, le chien se laisse faire; il bat sa queue et laisse pendouiller sa langue, en témoignage de son affection. Un collier est visible au milieu de ses poils et vous y lisez le nom "Rufus". Vous vous demandez si ce chien n'appartenait pas à l'aventurier qui a été tué par l'Égorgeur, et qu'il sent à présent sur vous l'odeur de son défunt maître. Quoi qu'il en soit, à partir de maintenant, ce

compagnon à quatre pattes vous suivra durant votre aventure. Chaque fois que vous combattrez un ennemi humain, vous pourrez faire attaquer votre chien à votre place, mais à chaque fois ce sera lui que votre adversaire visera à l'assaut suivant. Rufus à une *dextérité* de 11 et ses *points de vie* s'élèvent à 30. Cependant, il n'attaquera jamais un être contaminé par le virus, sous peine se faire infecter à son tour. A noter que vous ne pourrez jamais attaquer ensemble, car si vous participer au combat, Rufus en déduira que vous n'avez pas besoin de lui. Si à un moment donné ses *points de vie* tombent à zéro, rendez-vous au **542** (notez ce numéro dans un coin de votre *feuille d'aventure*). Votre nouvel allié jappant à vos côtés, vous portez à présent votre attention sur la zone mentionnée sur la carte; celle-ci se situe entre deux véhicules, et vous remarquez qu'à cet endroit la terre a été remuée. Si vous possédez une pelle, vous n'aurez aucun mal à creuser; si vous n'en avez pas, vous devrez creuser avec vos doigts, mais heureusement, Rufus vous aidera, aussi vous ne devrez *tester votre force* qu'à trois reprises. A chaque fois que vous échouerez, vous perdrez 3 *points de vie* (si cela devait vous tuer, ramenez les à un point). Dans les deux cas, vous mettez à jour un petit coffret abîmé que vous n'avez aucun mal à ouvrir. A l'intérieur se trouvent deux grenades (valeur 6 chacune), un sérum (valeur 7), un stock de munitions en tout genre (lancez 3x1D6. Le premier résultat représente le nombre de balles de 9mm (valeur 1 chacune), le deuxième le nombre de balles .22 long rifle (valeur 2 chacune) et le troisième représente le nombre de cartouches de calibres 12 (valeur 3 chacun)). Prenez deux *points de chance* pour ces précieuses trouvailles et pour votre nouveau compagnon. Vous remettez ensuite le coffre à sa place, remerciant mentalement l'aventurier décédé pour vous avoir mis sur la piste d'objets aussi utiles, puis vous décidez de la prochaine marche à suivre. Pour visiter l'autre partie de la casse, rendez-vous au **368**, pour monter sur la plateforme, allez au **4**, pour rejoindre la Jeep, allez au **632**.

### 411

Derrière l'une des armoires du mur de gauche, vous discernez, malgré le lierre, les contours d'une porte. Curieux, vous poussez l'armoire de toutes vos forces pour mettre à jour une petite porte qui communique avec la pièce d'à côté, une des trois que vous aviez décidé de visiter. Cette nouvelle salle – encore une autre chambre – est complètement vide, à l'exception de quelques armoires et étagères qui ont vu des jours meilleurs. Mais ce qui attire aussitôt votre curiosité est le cadavre d'un homme qui gît au milieu de la pièce, ses affaires répandues à ses côtés. Vous vous penchez au-dessus du cadavre et vous constatez que sa gorge a été tranchée ; nul ne doute qu'il s'agit-là de l'œuvre d'un terrible Égorgeur. Vous frémissez à cette idée, ce qui ne vous empêche pas de faire l'inventaire des affaires du

pillard. Celui-ci porte un gilet pare-balles (valeur 8) en excellent état. Vous pouvez le revêtir si vous n'avez plus de protection sur vous. Dans ses poches, vous dénicher 6 balles de .22 long rifle (valeur 2 chacune) et une pilule médicale (valeur 2), tandis que dans le sac posé à ses côtés vous trouvez une eau contaminée (valeur 1), une grenade défensive (valeur 6) ainsi qu'un tournevis (valeur 1). Malgré la découverte de tous ces objets, ceux-ci ne sont rien en comparaison du fusil d'assaut qui est posé juste à côté du corps. Il s'agit d'un SIG-551, qui est une amélioration du SIG-550, ou Fass 90, utilisé par l'armée. L'arme est de bonne qualité, à n'en pas douter, son propriétaire s'en est bien occupé. Ce SIG-551 tire des rafales de trois et fait perdre 10 *points de vie* à la cible. En outre, sa maniabilité est telle que vous pourrez ajouter un *point à votre force d'attaque* à chaque fois que vous l'utiliserez au combat. Sa précision est de dix et le chargeur contient 30 balles de 5.56mm. Vous savez que ces munitions sont devenues très difficiles à trouver, aussi il vous faudra les utiliser à bon escient. Le mot «Feu du Désert» est inscrit sur le canon de l'arme. Et ce n'est pas tout : la porte d'entrée de la chambre a été bloquée par un pied-de-biche. Si vous aviez tenté d'ouvrir précédemment la pièce sans succès, vous savez à présent pourquoi. Si vous voulez prendre cette arme efficace contre les zombies, notez-là sur votre *feuille d'aventure*, de même que tous les autres objets que vous décidez d'emporter avec vous. Toutes ces trouvailles vous font regagner un *point de chance*. Ainsi équipée, vous quittez la pièce pour retourner dans le couloir. Là, vous pouvez soit ouvrir la porte sur le mur de droite (rendez-vous au **369**) soit la double-porte au fond du couloir (rendez-vous au **521**).

### 412

- Amenez-moi l'Égorgeur, annoncez-vous d'une voix décidée.

Matamore acquiesce puis claque des doigts ; aussitôt l'une des grilles de l'arène s'ouvre et quatre bandits font leur apparition, tenant au bout d'une perche un Égorgeur très énervé. Les humains doivent concentrer toutes leurs forces pour tirer l'imposante créature au centre de l'arène. Lorsque qu'ils ne sont plus qu'à quelques mètres de vous, les bandits détachent leur prisonnier puis quitte l'arène sans demander leur reste. En apercevant l'Égorgeur, les enfants et les femmes derrière les grilles poussent des hurlements de terreur qui sont toutefois rapidement remplacés par des cris d'encouragements. Vous jetez un rapide coup d'œil en direction de Matamore qui vous observe en silence, les bras croisés. Soudain, il s'exclame :

- Que le combat commence !

Le puissant zombie, qui porte encore les vestiges d'un ancien uniforme de police, s'avance vers vous en grognant, tendant ses mains aux ongles démesurés avec la ferme attention de

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

vous taillader en pièces. Vous avez le droit à deux *tirs de précision* avant d'en découper au corps à corps. Bien sûr, si vous possédez des grenades, vous pouvez les utiliser.

### ÉGORGEUR

Dextérité: 8

Force: 8

Points de vie: 71

Si l'Égorgeur remporte deux assauts consécutifs, rendez-vous au **124**. Après chaque assaut, lancez 1D6. Si vous tirez un 1 ou un 6, rendez-vous immédiatement au **606**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **456** après être passé au **333** si vous avez été touché.

### 413

Vous ne savez pas si c'est à cause du stress, de la peur ou de votre mauvaise position, mais quoi qu'il en soit, vous ne parvenez à toucher aucun des bandits, et leur riposte ne se fait pas attendre : une volée de carreaux file dans votre direction. Malheureusement, vous ne pouvez rien faire pour les éviter et l'un des carreaux vous atteint en pleine tête, vous faisant chuter de la Jeep. Ceci met brutalement un terme à votre aventure.

### 414

Malgré les assauts soutenus du Chasseur, vous arrivez *in extremis* à attraper votre pistolet glissé dans son holster et à loger une balle dans la tête de votre agresseur qui explose dans une belle gerbe de sang et de bouts de cervelles (déduisez une balle). La détonation se répercute violemment dans vos oreilles et du sang vient asperger votre visage ; par inadvertance, vous en avalez un peu, ce qui augmente votre *taux de contamination* d'un point. Si cela ne vous tue pas, vous ôtez le cadavre qui gît désormais sur vous d'un bon coup de bien avant de vous relever. Votre corps tout entier est parcouru de tremblements et vous vous retrouvez à haleter, ayant toutes les peines du monde à retrouver votre souffle. Chaque pas vous arrache une grimace de douleur et vous ne seriez pas étonné de vous découvrir plusieurs côtes cassées. Pour vous déplacer, vous devez vous aider d'une grosse branche trouvée à proximité du cadavre du Chasseur. Clopin-clopant, vous reprenez votre route. Rendez-vous au **548**.

### 415

Votre tir atteint Gale à l'épaule, ce qui le projette contre le mur. Voyant son père blessé, Jackie se détourne de vous, lâche son arme et accourt vers son géniteur.

- Papa ! S'écrie-t-il d'une voix étouffée qui ressemble plus à un grognement.

Vous exploitez ce moment de tendresse inattendue entre père et fils pour vous emparer du crochet de boucher que vous pouvez prendre avec vous si vous le souhaitez, dans ce cas, notez-le sur votre *feuille d'aventure* (il s'agit d'une arme unique de valeur de 12 et qui inflige 5 *points de vie* et ce, même au-delà des dix coups portés. De plus, du fait de sa bonne maniabilité, vous pouvez ajouter un point à votre *force d'attaque* chaque que vous l'utiliserez au combat). Vous menacez Gale et son fils de votre arme à feu.

- Si vous faites un geste, je voue tue direct, les menacez-vous.

- Ne faites pas de mal à mon papa ! Sanglote Jackie.

Voir un grand gaillard comme lui, portant qui plus est un masque fait de chairs humaines pleurer dans les bras de son père, est une scène qui aurait pu être presque cocasse si elle avait eu lieu dans d'autres circonstances. Au contraire, cette scène est plutôt irréaliste.

- Tuez-moi et qu'on en finisse, grogne Gale sous la douleur. Mais laissez ma famille tranquille.

Soudain, alors que vous ne vous y attendiez pas du tout, la porte s'ouvre à la volée et Tony entre dans la pièce, le souffle court.

- Tony ? Vous étonnez-vous... Que fais-tu là ?

- J'ai entendu un coup de feu. Je suis allé dans ta chambre et dans celle d'Anna mais il n'y avait personne, et...

- Laisse tomber les explications, dites-vous, je suis trop heureuse de te voir.

- Mais qu'est-ce qui se passe ici ?? Demande votre ami en ne cessant de regarder autour de lui avant d'aviser Gale et son fils.

Vous lui faites un rapide résumé de la situation et Tony entre dans une colère noire quand vous lui apprenez la mort d'Anna. Il dégaine son fusil à canon scié qu'il braque sur Gale.

- On va te tuer, salopard !

- Non, intervenez-vous, ce serait lui rendre service. Il y a déjà eu trop de morts.

Tony n'est pas de votre avis et vous le fait bien comprendre, mais finalement, après plusieurs supplications, il baisse son arme.

- Ok, comme tu veux, Jen (puis il tourne la tête vers Gale) tu as de la chance que Jennifer soit magnanime, si cela dépendait de moi, je te tuerais toi et toute ta famille et je vous ferai subir à chacun d'entre vous ce que vous avez fait à Anna !

- Gale, coupez-vous, vous allez me promettre d'arrêter toutes ces activités. On sait où vous habitez à présent, et comptez sur moi pour venir vérifier. Si je vois que vous continuez malgré tout, vous et votre famille disparaîtrez pour de bon des terres désolées.

- C'est bon, rétorque-t-il en grimaçant de douleur. J'arrêterai mais s'il vous plait, partez de chez moi.

- Viens, Tony, nous n'avons plus rien à faire ici.

- Et Anna ? On ne peut pas la laisser là.

Vous soupirez.

- On ne peut pas l'emmener avec nous, tu le sais bien.

- Alors enterrons-là. Je sais, la mission passe avant tout, mais il faut qu'on garde un semblant d'humanité en donnant une sépulture décente à nos amis.

Devant de tels arguments, vous capitulez. En remontant les escaliers, vous faites passer Jackie et son père devant et vous les tenez en joue pendant que Tony s'occupe de porter le corps de la Patrouilleuse. Bonnie arrive à son tour et pousse un cri d'exclamation en voyant son mari blessé et son fils tout paniqué. Pendant que celle-ci s'occupe de soigner la blessure de Gale, Jackie, sous la menace du fusil à canon scié de Tony, creuse un trou dans lequel vous placez le corps d'Anna. Finalement, après avoir encore menacé Gale et sa famille, vous remontez dans le Scudo et vous reprenez enfin votre mission, encore abasourdie par ce qu'il vient de vous arriver. Rendez-vous au **625**.

### **416**

La voiture file le long de la route cabossée, et vous profitez du voyage pour regarder le paysage. Au loin vous apercevez un pont qui s'est écroulé en son milieu, tandis que des arbres nus se dressent parmi les landes désolées. La verdure a presque complètement disparu, remplacé par de la terre sèche et aride. Quelques maisons viennent briser la monotonie du décor, mais rares sont celles qui tiennent encore debout. Vous distinguez également les silhouettes de plusieurs Rôdeur qui traînent leur carcasse putride à la recherche de nourriture.

*Putain de nouveau monde, jamais je m'y ferai.*

Vous secouez la tête devant tout ce désastre, le regard perdu dans des souvenirs plus heureux. Parmi les seules maisons qui bordent la route, une seule retient votre attention : une station-service. Seth l'a également vue mais attend la décision du groupe pour savoir s'il doit s'arrêter ou non. Seth et Mike, sont partants, tandis que Skull et Marley sont contre. Tous attendent votre décision. Si vous voulez y jeter un coup d'œil, rendez-vous au **22**, si vous préférez ne pas perdre de temps, Seth poursuivra sa route, rendez-vous alors au **174**.

### **417**

Tout le monde s'affaire au camp. Danny et Diane embarquent des jerricans d'essence sur la Jeep de Danny, tandis que Jennifer, un Patrouilleur et un autre survivant entreposent leurs affaires dans le Scudo. Seth et C.J., quant à eux, déposent leurs équipements dans une autre Jeep. Dans un premier temps, C.J. avait proposé d'utiliser sa moto mais Seth lui avait

fait remarquer qu'ils allaient certainement rencontrer des pillards sur la route et que la Jeep serait plus pratique en cas d'attaque, ce à quoi C.J. avait répondu qu'il avait raison. Avant de donner le départ, les survivants se recueillent autour de la tombe de Skull, érigée à quelques mètres du campement, son fusil à pompe en guise de croix.

- Est-ce que quelqu'un veut dire quelque chose ? Demande Bob.

- Skull n'a que faire de vos paroles, grogne Seth. Tout ce qu'il veut, j'en suis sûr, c'est qu'on retrouve Dorian et qu'on lui fasse la peau.

- C'est ce que nous allons faire, lui assure C.J. et Seth hoche la tête en guise de remerciements.

- Si vous voulez bien, continue Seth, j'aimerais rester seul un moment.

- Bien sûr.

Laissant Seth, Bob et les autres survivants retournent au campement afin de terminer les derniers préparatifs. Quelques minutes plus tard, le Chef des Patrouilleurs revient. Armé de son arbalète, son carquois attaché le long de sa jambe, Seth prend place sur le siège passager pendant que C.J. s'installe derrière le volant.

- Tu crois que ton arbalète sera suffisante pour vaincre Dorian ? Lui fait remarquer l'ancien membre de l'U.G.E.

- J'ai laissé le fusil à pompe sur la tombe de Skull. Et l'arbalète est l'arme que je maîtrise le mieux.

Chaque survivant a été entraîné à l'arbalète par Danny depuis son intégration dans le groupe, et Seth est effectivement devenu le plus doué de ses élèves au point de le dépasser. Non loin d'eux, Jennifer ouvre la porte latérale du Scudo, tandis que le Patrouilleur et l'autre survivant qui l'accompagnent s'asseyent devant. Jennifer adresse un signe de la main à C.J. qui lui sourit et lui répond par un hochement de tête.

A présent, vous devez choisir qui vous voulez incarner. Si vous voulez traquer Dorian en compagnie de C.J., rendez-vous au **560**, si vous préférez pourchasser Len avec Jennifer, allez au **385**.

### 418

Sur les collines, en hauteur, vous percevez des mouvements. Une silhouette, se déplaçant par bonds, vous suit en poussant d'affreux rugissements. Vous avez été pris pour cible par un terrible Chasseur, et celui-ci n'abandonnera pas tant qu'il ne vous aura pas tué ! Malgré la douleur persistante engendrée par vos nombreuses blessures, vous vous mettez à courir, essayant de mettre le plus de distance entre vous et zombie, mais ce dernier ne cède pas un pouce de terrain. A cause de l'obscurité, vous avez toutes les peines du monde à le discerner. Finalement, à bout de souffle et avec un point de côté, vous êtes obligé de vous

arrêter : mal vous en a pris car le Chasseur profite de ce moment pour bondir sur vous ! *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **530**, dans le cas contraire, allez au **96**.

**419**

- J'arrive pas à ouvrir cette connerie de serrure, maugréz-vous.
- Attends, laisse-moi faire, chuchote Tony.

Vous vous écarterez de la porte pour lui laisser le champ libre ; Tony s'agenouille et crochète la serrure à l'aide d'une épingle qu'il a sorti d'une de ses poches. Malgré l'obscurité, il parvient à forcer rapidement la serrure. Dès que vous entendez le déclic, vous ouvrez la porte et vous la refermez aussitôt derrière vous.

- En fin de compte, ce n'était pas si difficile, dit-il.

Un escalier descend dans les profondeurs de la maison où vous entendez des gémissements. Il n'y a aucune source de lumière, aussi vous descendez lentement les marches, le cœur battant. Une fois en bas des escaliers, vous dégainez chacun votre arme et vous ouvrez la porte derrière laquelle une vision d'horreur s'offre à vous. Rendez-vous au **635** pour savoir de quoi il en retourne.

**420**

Vous sortez la grenade de votre poche (rayez-là de votre *feuille d'aventure*) et vous vous préparez à la lancer, mais au moment où vous la jetez, la douleur dans vos côtes vous freine dans votre élan et votre lancer se voit légèrement dévié : au lieu d'atterrir au milieu du groupe de bandits comme vous l'espérez, la grenade touche le sol à quelques mètres de leur position. Si deux d'entre eux – la femme et le plus grand des deux hommes - ont été emportés dans l'explosion, le troisième, qui a réagi très rapidement, a pu éviter la déflagration en se mettant *in extremis* à l'abri. Ayant minimisé la menace, vous pensez pouvoir vous défaire du dernier survivant, aussi habile soit-il, c'est pourquoi vous sortez de votre cachette pour aller à la rencontre du bandit. Celui-ci sort un vieux Beretta qu'il braque sur vous.

- C'est toi qui a lancé cette grenade, sale chien ?!
- Qui d'autre ? Rétorquez-vous, sourire mauvais aux lèvres. De toute façon, je n'ai pas de compte à rendre à un homme mort !
- C'est ce qu'on verra !

Échangez trois *tirs de précision* (si vous possédez la compétence Exécuteur, vous pouvez en faire usage mais à une seule reprise). Pour se faire, lancez 2D6 pour chacun d'entre vous en



## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

rajoutant votre dextérité à chacun, vous obtiendrez ainsi votre *force d'attaque* respective. Celui qui aura la plus élevée touchera son adversaire, mais n'oubliez pas de déduire les munitions selon l'arme que vous utilisez que vous ayez réussi votre tir ou non. Une fois ces trois tirs effectués, et s'il est toujours en vie, le bandit troquera son pistolet contre un couteau papillon et engagera un combat au corps à corps.

Combat à distance :

BANDIT (avec pistolet Beretta)

Dextérité: 9                      Force: 3                      Points de vie: 38

Combat au corps à corps :

BANDIT (avec couteau papillon)

Dextérité: 10                      Force: 3+3                      Points de vie:

Si vous triomphez de votre adversaire, rendez-vous au **126**.

### 421

La grande maîtrise de Danny permet non seulement d'éviter tous leurs tirs, mais également de distancer rapidement vos poursuivants en slalomant entre les nids de poule que ne peuvent éviter les pillards. Bientôt, ces derniers perdent du terrain avant d'abandonner complètement la poursuite. En regardant dans votre rétroviseur, vous souriez en les voyant s'agiter et hurler, sûrement des insultes à votre rencontre. Votre Jeep rejoint finalement Diane à qui vous adressez un signe de la main en guise de félicitations. Vous l'avez échappé bel. Dix minutes plus tard, vous arrivez en vue du supermarché. Rendez-vous au **389**.

### 422

Vous rejoignez Seth qui vous attend dehors. L'air chaud et l'odeur du sable contrastent totalement avec l'odeur de la cave: un mélange d'excréments, d'urine et de sang. Vous prenez une grande bouffée d'air, les appels de détresse des infortunés raisonnant encore dans votre tête.

- Ça va? Tu tiens le coup? Vous demande Seth en voyant votre le teint pâle de votre visage.

- Je... je veux juste quitter cet endroit...

*Je ne veux plus jamais retourner là-dedans, je ne vous plus jamais vivre ça...*

- Je comprends, c'est pareil pour moi... Retournons à la Jeep et oublions cet endroit.

Vous jetez un dernier coup d'œil en direction de la maison puis vous prenez la direction de la Jeep. Durant vos pérégrinations dans le village, avez-vous tiré un coup d'œil feu ou fait usage d'une grenade? Si oui, rendez-vous au **104**, sinon, allez au **140**.

### 423

Vous avez à peine pris place dans le véhicule que déjà celui-ci démarre sous l'impulsion de Seth qui écrase la pédale d'accélération; tandis que vous vous éloignez de la ville, vous observez l'hôpital une dernière fois dans lequel deux de vos compagnons y ont laissé leur vie.

*Mike, Marley... Je suis si désolée.*

Poussant un profond soupir, vous vous recroquevillez sur l'un des sièges arrière et vous vous laissez bercer par les voix de Seth et de Skull, mais ces deux derniers, rongés par la mort de leurs deux amis, redeviennent vite silencieux et c'est dans le calme le plus total que vous regagnez le campement. Vous avez pris de gros risques pour au final pas grand-chose, car une majorité des médicaments que vous avez récoltés ne tiendront que quelques jours à peine. La route étant dégagée, vous regagnez rapidement et sans incident le convoi. Comme à son habitude, Bob se tient sur le bus scolaire, fusil à lunette en mains, guettant votre retour. Quand il aperçoit votre véhicule, il descend tout de suite de son perchoir et vient à votre rencontre au moment où Seth stationne le Scudo au milieu du camp.

- Jennifer! Je suis soulagé, vous voilà enfin!

Néanmoins, son sourire disparaît aussitôt lorsqu'il remarque que vous n'êtes plus que trois.

- Marley et Mike, sont-ils... commence Bob mais Skull l'interrompt aussitôt.

- Ouais, ils sont, comme tu dis. Tout ça parce que tu les as envoyés à la mort pour ces foutus médicaments (il lui fourre le sac dans les mains d'un geste rageur) pour des mecs qui vont de toute façon crever.

- Ça ne sert à rien de s'énerver, dit Seth d'une voix apaisante même si vous remarquez qu'il a une certaine difficulté à cacher ses émotions. Ce qui est fait est fait.

Skull, toujours furieux, est sur le point de rajouter quelque chose mais se ravise au dernier instant puis s'en va rejoindre le chef des Patrouilleurs, vous laissant seule avec Bob.

- Je suis désolée, dites-vous sincèrement.

- Tu n'as pas à l'être, s'enquit Bob. Skull a raison sur toute la ligne. Je les envoie à la mort pour chercher des médicaments pour des blessés qui finiront par mourir.

Ces propos vous choquent car ce n'est pas dans ses habitudes d'être aussi fataliste, lui qui est toujours optimiste. Voyant votre air surpris, il s'explique:

- Je sais, ça ne me ressemble pas du tout de parler ainsi et d'être aussi direct, mais il faut voir la réalité en face.

- Avec moi, peut-être, mais pas avec les autres membres de notre Communauté. A ton avis, que se passerait-il si nos gens savaient que toi, leur leader, tu baisses les bras en proférant de telles paroles? Ce serait la panique générale.

- Tu as sans doute raison, Jennifer. Excuse-moi, je me fais vieux, et je doute de pouvoir continuer de guider notre convoi encore longtemps.

- Ne t'inquiète pas, rigolez-vous, avec Charlène et C.J à tes côtés, sans compter Seth quand il le veut bien, tu as adjoints qui ne te laisseront jamais tomber.

- C'est vrai, sourit Bob à son tour (il soupire) Tu me rappelles ma fille, elle aussi était douée de bons sens.

Vous lui adressez un franc sourire pour montrer votre gratitude mais Bob a perdu sa bonne humeur en parlant de sa fille; voyant que vous le regardez tristement, il sourit rapidement avant d'ajouter:

- Tu devrais aller voir Charlène, elle est en train de préparer à manger, tu dois avoir faim.

- Oui, effectivement, je n'en peux plus. Tiens, voilà les médicaments (vous lui tendez votre sac de fortune) il n'y a pas grand-chose et la plupart d'entre eux vont bientôt être périmés.

- Nous ferons avec, Jennifer, dit votre ami, devenant subitement plus vieux.

Comme il n'ajoute plus rien, vous prenez congé de lui puis vous partez à la recherche de Charlène. Rendez-vous au **231**.

#### **424**

- Seth, est-ce que tu peux juste d'arrêter ?

- Et pourquoi ça ? rétorque-t-il.

- J'aimerais vérifier quelque chose. Regarde, là-bas, un Égorgeur.

- Et alors ? S'énerve-t-il. Il ne nous a pas vus, pourquoi nous attirer des ennuis ?

*T'es vraiment un égoïste, Seth. Je sais que Skull est mort, mais n'oublie pas qu'il y a d'autres gens en danger !*

- Quelqu'un est peut-être en danger... On ne peut pas le laisser tomber. J'irai seul et je ne ferai pas long, je te promets.

- Ok, ok, c'est bon, concède-t-il finalement, excédé.

Seth tourne le volant à gauche puis s'arrête sur le bord de route.

- Bon, grouille-toi, C.J., on n'a pas que ça à faire, et ne va pas risquer ta peau pour rien, j'ai pas envie de risquer la mienne, pas maintenant, en tout cas.

- T'inquiète pas.

Vous quittez la Jeep, vous dégainez une arme puis vous vous dirigez vers l'Égorgeur. En vous approchant, vous remarquez que celui-ci est déjà bien amoché. Son corps est parsemé de trous sanguinolents qui paraissent avoir été faits très récemment. A ses pieds gît un cadavre, humain comme vous le pensiez, et sa mort remonte à très peu de temps. Un sac est encore accroché à son dos, mais si vous voulez le vider de son contenu, vous serez obligé d'éliminer l'Égorgeur. Si vous voulez prendre le risque, rendez-vous au **622**, si vous pensez que le jeu n'en vaut pas la chandelle, vous pouvez faire demi-tour et retourner à la Jeep. Là, vous reprendrez votre chemin. Rendez-vous alors au **646**.

### 425

Vous jugez la distance qui vous sépare du bidon des zombies puis vous descendez l'échelle avec hâte. Dès que vous posez pied au sol, les zombies vous prennent en chasse, ne vous laissant du coup que peu de manœuvre pour prendre le bidon et revenir à l'échelle. Le bidon est heureusement muni d'une lanière qui vous aidera à la porter plus facilement. Vous jetez un coup d'œil rapide sur le cadavre pour constater qu'un fusil à canon scié est à sac sont posés à ses côtés; malheureusement, vous n'avez le temps de prendre ni l'un ni l'autre des objets. Frustrée, vous reprenez votre course, et alors que vous êtes à mi-chemin de l'échelle, le zombie de tête bondit sur vous et vous projette au sol. Le choc vous coupe le souffle et pendant quelques instants des points blancs dansent devant vos yeux. Vous perdez 3 *points de vie* et votre *taux de contamination* augmente d'un point en raison des ongles du zombie qui vous éraflent le bras. Non sans grimacer de douleur, vous vous remettez tant bien que mal debout et vous gagnez finalement l'échelle que vous gravissez à toute vitesse. L'un d'entre eux, un Coureur, vous attrape la cheville et vous tire en arrière; instinctivement, vous passez votre bras autour du barreau et vous frappez le zombie du pied pour vous défaire de son étreinte, ce que vous arrivez après quelques essais. Une fois de retour sur la mezzanine, vous faites tomber l'échelle afin d'être sûre que les zombies ne vous poursuivront pas, puis vous quittez la grange par où vous êtes venue. Enfin, vous retournez auprès de vos deux amis qui vous attendent près du Scudo. En vous voyant arriver avec votre marchandise, ils sautent de joie et tapent des mains. Tony s'empresse de vous soulager du poids du bidon qui commençait à vous faire mal à l'épaule et va le placer à l'arrière du véhicule. Tout en massant cette dernière, vous racontez à Anna:

- C'est truffé de Coureurs et de Rôdeurs, là-dedans. Je ne suis pas étonnée que quelqu'un ait pris la peine de cadenassé la porte.
- Et dire que dans un premier temps on voulait passer par la porte principale, dieu sait ce qui nous serez arrivés!

- Exact, Anna (Tony vous apostrophe et vous fait signe de monter dans le véhicule). Tony est prêt, annoncez-vous, allons-y, ne perdons pas de temps. Il ne faut pas que Len prenne trop d'avance.

Dès que vous avez pris place dans le Scudo, Tony redémarre et vous reprenez votre route. Rendez-vous au **287**.

**426**

*Les corps de Kyle Markus et de Sébastien Jenkins gisent dans une mare de sang. A côté de leurs cadavres, une créature au masque d'acier se dresse de toute sa hauteur. C.J. se tient à quelques mètres d'elle, en haut d'une petite colline. La créature pousse un long sifflement avant de se diriger à grand pas vers sa nouvelle proie.*

*- Viens, l'encourage C.J., je vais te montrer comment se bat un gars des rues!*

*Sans perdre de temps, il fait chauffer le canon de Haine et de Violence jusqu'à épuisement de balles, tandis que la créature masquée s'élançe dans sa direction. Les balles ont beau la percuter, elle n'en ralentie pas pour autant. Voyant que ses armes sont vides, le Sergent-instructeur tire aussitôt de sa ceinture un couteau de combat à la lame étincelante, prêt à se battre dans un violent corps à corps. Pendant qu'elle s'élançait en direction de l'humain, la créature avait fait apparaître, au niveau de son poignet, une lame acérée. Enfin, les deux combattants se retrouvent face à face, se jaugant. Sans crier gare, le monstre porte une estocade sur C.J. qui parvient à éviter l'attaque en faisant un pas de côté. Dans le même élan, il parvient à blesser au dos la dangereuse créature.*

*- On dirait que le premier sang est pour moi!*

*Mais la machine à tuer n'a pas dit son dernier mot, elle fait volte-face en un clin d'œil, balançant son bras armée à la vitesse de l'éclair, et si C.J. n'avait pas des réflexes aussi affinés, il se serait fait embrocher. Bloquant cette nouvelle attaque, le sergent-instructeur en profite pour balancer un puissant coup de pied sur le torse de son agresseur avant de faire tourner son couteau dans les airs. Sous les assauts furieux, et après une belle estafilade sur son abdomen, la grande créature recule de quelques pas. Croyant qu'il a l'avantage, l'humain fonce sur son assaillant. Ce qu'il ne sait pas, c'est que son adversaire a mieux encaissé le choc que prévu et C.J. a à peine le temps de lui foncer dessus qu'il se trouve bientôt confronté à la triste réalité: le monstre lui attrape la gorge et la tient fermement. C.J. a beau essayé de donner des coups de couteau, la créature parvient à les dévier avec son autre bras. Bientôt, le militaire se retrouve soulevé du sol et sa respiration se fait de plus en plus pénible. La créature est dotée d'une force incommensurable et n'est pas prête de lâcher prise. Soudain, le monstre lui enfonce sa lame dans l'épaule, arrachant à l'humain*

*un cri de douleur. Au bout de quelques secondes, C.J. devient silencieux tandis que sa tête roule sur ses épaules.*

Vous vous réveillez en sursaut en ayant pour premier réflexe de chercher vos armes mais celles-ci restent introuvables. Votre cœur bat encore la chamade au souvenir de votre cauchemar relatant un épisode marquant lorsque vous étiez sur l'Île Maudite où tout a commencé. Ce jour-là, vous aviez bien cru mourir pour de bon... Depuis, vous frôlez la mort chaque jour. Vous regardez autour de vous pour identifier les lieux : vous êtes actuellement allongé dans un lit qui se trouve dans une petite pièce aux meubles rares. Une fenêtre est visible dans le mur droit à travers laquelle filtrent les rayons de soleil. Il fait toujours jour, ce qui veut dire que vous n'avez pas été inconscient plus de quelques heures... A moins que vous ayez dormi plus d'une journée ? A cette idée, un sentiment de terreur s'empare de vous et vous décidez de vous lever sans plus tarder, mais vous avez à peine esquissé un geste qu'une douleur fulgurante vous traverse le corps.

- Aïe, merde... Mes côtes.

Alerté par vos plaintes, la porte s'ouvre et un homme d'une trentaine d'année fait irruption dans la pièce. Il mesure un peu plus d'un mètre septante pour une corpulence mince. Son visage anguleux est entouré d'un collier de barbe et ses cheveux châtons sont séparés par une raie au milieu. Sa peau est légèrement bronzée, ce qui trahit une éventuelle origine du sud. Le nouvel arrivant est vêtu d'un ancien uniforme de police et tient dans la main un fusil à canon scié. S'il ne se montre pas menaçant, il ne se montre pas pour autant des plus accueillants. Si vous pensez qu'il vous est hostile, vous pouvez tenter de le désarmer, rendez-vous alors au **184**, si vous préférez attendre la suite des événements, rendez-vous au **366**.

### 427

Vous doutez vraiment de pouvoir trouver un objet digne d'intérêt parmi ce fourbi qui flotte dans cette eau croupie. Néanmoins, vous effectuez une rapide fouille des lieux pour, au final, ne trouver qu'un simple tournevis (valeur 1) que vous pouvez emporter avec vous si vous le désirez. Dès que vous aurez fait votre choix, vous pourrez soit ouvrir la porte de gauche légèrement entrouverte (rendez-vous au **313**) soit la porte de droite (rendez-vous au **559**). Mais si ces deux portes n'ont plus de secrets pour vous ou si vous préférez tout simplement quitter le voilier, rendez-vous au **395**.

**428**

Un paysage de désolation file à toute vitesse autour de vous, tandis que le soleil accablant déverse ses rayons. A plusieurs reprises, vous repérez quelques maisons, des arbres nus éparpillés çà et là, ainsi que des Rôdeurs qui errent sans but. Vous dépassez quelques panneaux indicateurs mais ce qu'ils indiquent ont été effacés depuis longtemps. Au loin, vous distinguez un pont dont la majeure partie a été détruite et qui repose désormais sur le sol, quelques mètres plus bas. Aussi loin que porte votre regard, vous n'apercevez que très peu de verdure, car tout n'est que terre aride, où rien ne peut plus pousser. La seule chose agréable reste le vent qui vient fouetter votre visage, vous donnant une sensation de liberté, bercé par le vrombissement de votre Jeep. Malheureusement, au bout de trente minutes, la chaleur se fait trop suffocante et vous êtes obligée, ainsi que vos deux camarades, de vous arrêter au bord de la route pour vous rafraichir. Déduisez une dose de votre bouteille d'eau. Si vous n'en avez plus, ou si vous voulez l'économiser, vous devez vous abstenir et vous perdez 5 *points de vie*. Quelques minutes plus tard, vous vous remettez en route, mais après seulement dix minutes, vous voyez dans votre rétroviseur que des véhicules ont fait leur apparition et foncent droit dans votre direction. En jetant un bref coup d'œil par-dessus votre épaule, vous remarquez que trois Buggys, chacun occupés par deux personnes, vous ont pris en chasse. Vous regrettez de n'avoir pas pris de radio avec vous pour contacter Diane, c'est pourquoi Danny accélère pour se mettre à la hauteur de la mécanicienne. La femme vous fait un signe de la main et vous comprenez qu'elle souhaite les distancer. Si vous approuvez sa décision, rendez-vous au **481**, si vous préférez refuser et lui faire comprendre qu'il vaut mieux freiner et essayer de les abattre, rendez-vous au **363**.

**429**

- Partons d'ici, annoncez-vous, j'aime pas ces bruits. J'ai pas envie de me faire attaquer par des rats où je ne sais quoi.

- Oui mais... Et l'essence ? On n'a même pas cherché.

- On trouvera bien ailleurs. Je n'aime pas cet endroit.

- Ok... Bob m'a dit que je devais t'écouter, alors on va faire comme tu dis.

- Merci.

Vous sortez de la centrale et vous regagnez le Scudo où vous attend Anna qui joue à faire tourner son Colt autour de son index. Quand elle vous aperçoit, elle rengaine son arme et vous jette un regard surpris.

- Déjà de retour ? Vous avez déjà trouvé de l'essence ? Vous questionne-t-elle.

- On est partis. Ça puait le mort là-dedans et c'était envahi de vermines. On trouvera bien de l'essence ailleurs.

Anna lance un regard inquisiteur en direction de Tony et celui-ci se contente d'hausser les épaules. Vous prenez à nouveau place à l'arrière du Scudo et quand tout le monde s'est installé, vous reprenez votre route. Rendez-vous au **469**.

**430**

C'est le petit homme qui prend la parole :

- Nous nous sommes concertés et nous avons pris une décision... Et la réponse est oui (vous poussez un soupir de soulagement). Tu m'es sympathique, tu t'es montré diplomatique et Natascha (il désigne la femme à ses côtés) te trouve mignon, et comme je n'aime pas contredire ma sœur, j'ai décidé de te donner un peu d'eau en échange d'un de tes objets (il se tourne ensuite vers le second homme) Dirk, va prendre une bouteille d'eau dans le frigo. Pendant que le prénommé Dirk se dirige vers le frigo, vous donnez l'un de vos objets à votre interlocuteur (il peut s'agir de n'importe quel objet, excepté vos munitions. Rayez l'objet en question de votre *feuille d'aventure*).

- Hé, Jan, viens-voir ?

- Quoi encore ? S'impatience le petit homme.

- Matamore nous a bien roulés, il n'y a que trois bouteilles d'eau purifiée, tout le reste n'est que de l'eau contaminée !

- Comment ça ?

Jan range son Beretta et s'approche à son tour du frigo pour constater que son ami a raison.

- Le salaud... Il nous a bernés. Il nous a fait croire que ce frigo contenait que de l'eau purifiée, tout ça pour qu'on reste sous ses ordres... Mais ça ne vas pas se passer comme ça, on ne me berne pas, moi.

- C'est ça de faire confiance à ce genre de personne, déclarez-vous aux bandits lorsque vous les rejoignez.

- Ne te mêle pas de ça, étranger, grommèle Jan. Prend cette bouteille d'eau purifiée et laisse-nous, nous devons tirer cette histoire au clair.

Vous prenez la bouteille des mains du bandit et vous l'inscrivez sur votre *feuille d'aventure* dans la case correspondante. Notez également le mot « tromperie ». Vous gagnez en outre un *point de chance* pour vous en être tiré à aussi bon compte. Laisant les bandits derrière vous, vous reprenez votre route à travers les terres désolées. Rendez-vous au **584**.



**431**

Même si votre curiosité vous pousse à aller voir à l'intérieur de ce cabanon, Seth à raison : mieux vaut profiter que la voie soit libre pour faire de l'avance, car cela risque de ne pas durer.

- Oui, tu as raison, allons-y.

- J'aime mieux ça. Allez, tous à la fourgonnette.

Comme d'habitude, vous prenez place à l'arrière en compagnie de Marley et de Mike. Après plusieurs longues minutes durant lesquelles rien ne vient troubler votre voyage, si ce n'est une horde de Coureurs vite distancée, vous finissez par arriver, une nouvelle fois, en vue de la ville. Rendez-vous au **485**.

**432**

Inscrivez le mot « Amitié » sur votre *feuille d'aventure*. Vous prenez délicatement la main de votre amie : aussitôt, une intense chaleur s'empare de votre corps. Jennifer sourie lorsque vous passez votre main dans la sienne. Depuis l'apparition des terres désolées, c'est bien l'une des premières fois où vous vous sentez bien, même si vous n'avez toujours pas tourné la page, la mort de Jade étant encore bien trop ancrée en vous. Toutefois, vous pensez que le fait de vous approcher davantage de votre amie vous permettra d'aller plus facilement de l'avant. A la lueur des flammes, vous restez sans rien pendant quelques secondes, jusqu'à ce que votre amie brise le silence et prend la parole :

- On va tout faire pour ramener cette petite fille, tu es d'accord ?

Vous acquiescez, même si vous n'êtes pas sûr que votre mission s'achève sur un succès, mais vous n'avez pas le cœur à vous montrer pessimiste devant Jennifer. En tout cas pas à cet instant précis.

- Oui. Et peut-être même qu'on trouvera un vaccin ou un remède.

- Et si c'était le cas ? S'exclame la jeune femme, une lueur d'espoir dans la voix. Je veux dire, ne plus avoir la crainte d'être contaminée, ce serait génial. Peut-être même que ça amènera la paix entre survivants et bandits. Nous pourrions tous prendre un nouveau départ. T'imagines un monde sans zombie ? Le rêve.

- Le rêve, chuchotez-vous. Cela fait un moment que j'ai mis mes rêves de côté, tu sais. Ils n'ont plus leur place, ici.

A ces mots, Jennifer se penche en avant, son visage ne se trouvant plus qu'à quelques centimètres du vôtre. Elle prend votre visage entre ses mains et, vous fixant droit dans les yeux, déclare :

- On fera tout notre possible pour que nos rêves se réalisent.

Elle termine sa phrase par un baiser qu'elle plaque sur votre joue avant de conclure en se levant:

- Bien, je crois qu'il vaudrait mieux aller se coucher. On a intérêt à être en forme, demain.
- Oui, tu as raison (vous vous levez à votre tour). Tu es la meilleure, Jen, déclarez-vous en l'embrassant sur le front. Allez, on se voit demain. Dors bien.

Votre amie vous fait un dernier signe de la main puis tourne les talons et disparaît dans la nuit. De votre côté, vous la regardez partir jusqu'à ce qu'elle disparaisse de votre champ de vision. Vous retournez ensuite dans votre tente puis vous vous glissez dans votre sac de couchage avant de fermer les yeux. Rendez-vous au **39** pour débiter la dernière partie de votre périple.

### 433

- Sofia, emmène les femmes et les enfants à l'arrière du bus et fais-les sortir, vite !

Consciente du danger imminent qui s'annonce, Sofia se lève de son siège et emmène les occupants du bus à l'arrière comme vous le lui avez demandé. Une fois que vous les avez rejoints, vous les pressez de sortir et vous leur ordonnez de vous rendre auprès des autres survivants pour se défendre. De votre côté, vous vous élancez en direction de Bob ; après tout, Seth et ses Patrouilleurs sont capables de se débrouiller seuls alors que Bob doit s'occuper des femmes et des enfants. Quand vous arrivez à sa hauteur, celui-ci est en train de donner des ordres aux survivants d'une voix sûre, montrant à quel point il est en forme malgré son âge. Lorsqu'il remarque enfin votre présence, il vous tend le lance-flammes qu'il tient dans les mains et vous ordonne aussitôt :

- Jennifer, monte sur la fourgonnette du Doc, tu seras mieux pour cramer ces foutus oiseaux. De là-haut, tu pourras les avoir plus facilement !

Consciente des risques engendrés par la mission qui vous a été assignée, vous vous contentez tout simplement d'hocher la tête en guise d'approbation. Le cœur battant, vous grimpez sur la fourgonnette puis vous faite face à la masse d'oiseaux qui converge dans votre direction. Tout autour de vous, vos amis luttent pour leur survie et déjà plusieurs d'entre eux gisent sur le sol, inanimés. Bien décidée à vaincre cette menace, vous levez votre lance-flammes. Entamez ce combat directement au corps à corps.

### NUÉES DE CORBEAUX

Dextérité: 9                      Force: 5                      Points de vie: 81

Ce lance-flammes de fortune inflige 8 points de dégâts, et la cible touchée, en l'occurrence les nuées de corbeaux, perdra 4 *points de vie* supplémentaire à chaque nouvel assaut en

plus des dégâts initiaux. Il y a assez de carburant pour toute la durée du combat. Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au **157**, après être passée au **333** si vous avez été blessée.

### 434

Vous entreprenez une recherche des lieux. Si vous cherchez quelque chose en particulier, vous savez à quel paragraphe vous devez vous rendre, sinon vous ne trouvez rien qui puisse vous être utile, car tout ce que vous dénicher est soit complètement rouillé, soit hors d'usage. Cependant, si vous le désirez, vous pouvez dépenser un point de chance pour trouver une clé à trois griffes (valeur : 6) auquel cas il faudra la noter sur votre *feuille d'aventure*. A présent, si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez aller localiser la source du bruit (rendez-vous au **98**) ou visiter l'autre secteur de la casse (rendez-vous au **450**). Si cet endroit n'a plus de secrets pour vous, il ne vous reste plus qu'à regagner la Jeep, rendez-vous alors au **632**.

### 435

La porte s'ouvre sans difficulté sur une pièce aux dimensions moyennes. Après une rapide vérification, vous déduisez que vous vous tenez sur le seuil d'une ancienne chambre d'hôpital. Vous comptez trois vieux lits dont il ne reste plus que les barres métalliques qui retenaient les matelas. Les différentes armoires et étagères ont, quant à elles, disparu derrière un duvet de mousse. Vous effectuez une fouille rapide des lieux sans rien trouver d'intéressant. Frustrée, vous vous apprêtez à quitter la pièce, mais avant cela, si vous possédez le talent de Perception, rendez-vous au **411**, dans le cas contraire, vous retournez dans le couloir pour prendre une nouvelle destination que vous choisirez dans la liste ci-dessous.

- La porte à droite (rendez-vous **369**)
- La première porte à gauche (rendez-vous au **567**)
- La porte au fond du couloir (rendez-vous au **521**)

### 436

Le choc inévitable, et la collision qui suit est d'une violence inouïe : vous êtes littéralement projeté dans les airs, atterrissant brutalement sur le sol. Inutile de préciser que vous êtes mort sur le coup, mettant ainsi un terme à votre aventure.

**437**

Machinalement, et n'ayant pas d'autres alternatives dans l'immédiat, vous sortez votre feu à main (rayez-le de votre feuille d'aventure) et vous l'allumez avant de le jeter au loin.

*Faites que ça marche, s'il vous plait !*

Peu importe à qui vous vous adressiez, mais cette personne vous a entendue : les zombies, attirés par les crépitements du feu, vous délaissent temporairement pour porter temporairement leur intérêt sur la lueur rouge. Vous profitez de cet instant pour déguerpir aussi vite que vous le pouvez vers le Scudo en criant à Anna, qui est près du Silo, de vous suivre immédiatement. Lorsqu'elle aperçoit la horde de zombies, elle écarquille les yeux et s'empresse de vous rejoindre. Vous remarquez que son visage est tiré par la peur et que ses yeux sont sur le point de sortir de leurs orbites. Les zombies sont toujours autour du feu de main, mais celui-ci est en train de s'éteindre et déjà certains zombies, notamment des Coureurs, se détournent pour porter à nouveau leur attention sur vous. Pour freiner leur élan, Tony ouvre le feu avec son fusil à canon scié mais ne parvient qu'à blesser légèrement les zombies à cause de la distance. Néanmoins, cela vous a laissé assez de temps pour regagner le Scudo et vous engouffrer à l'intérieur. Tony vous rejoint quelques secondes plus tard et démarre sitôt qu'il a pris place derrière le volant. Derrière vous, les Coureurs tentent de vous rattraper en poussant d'affreux cris ; heureusement vous les distacez rapidement. Quelques minutes plus tard, les zombies ne sont plus que des points à l'horizon et vous pouvez reprendre votre souffle. Vous n'avez pas trouvé de l'essence et vous avez risqué votre vie pour rien, c'est donc le cœur lourd que vous vous rendez au **287**.

**438**

**Prenez la feuille d'aventure de C.J. et inscrivez-y ses possessions.**

Laissant derrière vous votre amie en compagnie de Bob et des Patrouilleurs, vous vous approchez de Danny qui est resté au volant de sa jeep en compagnie de l'un de ses Lieutenants, un grand roux d'une quarantaine d'année prénommé Steve.

- Alors, que se passe-t-il ? Vous interroge Danny.

- Il se passe que je dois aller sur les collines surveiller le périmètre pendant que les autres tenteront de tirer cette caravane, et toi, tu viens avec moi.

- Moi ? S'étonne Danny.

- Oui, je ne vais pas faire ça tout seul, et parmi les gens du convoi, tu es la personne la plus qualifiée pour cette tâche.

- Très bien, répond votre ami sans hésiter. Laisse-moi me préparer et je suis à toi dans cinq minutes (Danny se tourne vers le passager) Steve, je te confie nos gars jusqu'à mon retour. En attendant, prête-moi ton arbalète s'il te plaît.

- Ok patron. Tiens, prends-là mais fait attention, j'y tiens.

Danny prend délicatement l'arme et entreprend un rapide contrôle pour s'assurer que l'arme est opérationnelle. Quand il estime que l'arbalète est en état de fonctionner, il remercie son collègue avant de préparer ses affaires. De votre côté, vous pouvez vite vous rendre auprès de Sofia qui attend dans le car scolaire pour prendre ou déposer certaines affaires. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Une fois que c'est fait, Danny vous rejoint muni d'un carquois qui contient une vingtaine de carreaux d'arbalète, tandis qu'il serre dans ses mains une arbalète en parfait état. Une casquette de l'armée est vissée sur sa tête et vous êtes étonné de voir qu'il ne porte qu'un débardeur vert olive avec son treillis militaire. Voyant votre étonnement, il explique :

- Il fait trop chaud pour porter une armure. Je préfère me sentir bien et libre dans mes mouvements plutôt que de me sentir protégé mais de crever de chaud.

- C'est toi qui vois.

Ensemble, vous vous éloignez du convoi pour emprunter un petit sentier qui mène vers la colline. L'ascension est difficile sous cette chaleur et vous devez boire un peu d'eau sous peine de perdre 5 *points de vie* (rayez une dose). A plusieurs reprises vous dérapez sous le sol rocailleux et vous devez *tenter votre chance* pour savoir si vous arrivez en haut intact ou non. Si vous êtes malchanceux, vous tombez à mi-chemin ce qui vous fait perdre 1D6+1 de *points de vie* (en ignorant la classe d'armure. Si cela devait vous être fatal, ramenez-les à 1). Une fois en haut, vous contemplez la vue qui s'offre à vous : au loin vous apercevez des dizaines et des dizaines de zombies qui rôdent à la recherche de proies mais qui sont trop loin pour représenter un quelconque danger dans l'immédiat. Vous distinguez également la ville dans laquelle Jennifer ou vous aviez dû chercher les médicaments. Vous comptez également une dizaine d'habitations abandonnées, surtout des fermes, et tout autant d'éoliennes qui se dressent silencieusement au milieu des terres désolées. Il n'y a aucune trace humaine mis à part vos amis qui, en contre-bas, sont en train de déplacer la caravane.

- Ce n'est pas un monde dans lequel vivre, dit Danny qui s'est posté à côté de vous.

*Et tu ne crois pas si bien dire. Combien de fois j'ai voulu mettre un terme à mon existence.*

- Mais ce monde est celui qui nous reste, commentez-vous, nous n'avons pas d'autre choix que d'y vivre du mieux que nous pouvons. Nous sommes l'une des dernière Communauté encore active depuis ces dernières années, sans compter celles des pillards qui, de toute façon, n'acceptent aucun autre survivant. Mais au rythme où vont nos pertes, je doute que notre convoi survive encore longtemps.

- Bah, fait votre ami en posant une main fraternelle sur votre épaule, ne pense pas de manière aussi négative. Tant qu'il y a de l'espoir il y a de la vie.

*J'espère que tu as raison.*

Cette phrase a sur vous l'effet d'un remontant car vous vous ressentez soudainement gonflé à bloc. Vous vous tournez vers votre ami et vous le remerciez d'un hochement de tête.

- Tu as raison. Allez, prenons nos positions.

- Si seulement nous avions pu trouver des jumelles, se lamente Danny. Ça va être dur.

- Faudra faire sans, nous n'avons pas le choix.

Tandis que vous êtes en train de scruter les environs, vous distinguez un bruit à peine audible. Vous dressez l'oreille pour mieux écouter mais plus rien ne vient.

- Qu'est-ce qu'il y a ? Tu as entendu quelque chose ? Vous questionne Danny

- Rien, dites-vous. Je croyais avoir distingué une sorte de râle mais j'ai dû rêver.

Soudain, le râle que vous aviez entendu se fait répète à nouveau.

- Danny, tu as entendu cette fois?

- Quoi donc?

Vous lui intimez le silence :

- Attends. Là, maintenant !

Cette fois-ci, vous percevez tous deux parfaitement la plainte.

- Ah oui, je l'entends maintenant, déclare le militaire.

- On dirait que quelqu'un est blessé, remarquez-vous.

- Si c'est le cas, il faut aller vérifier.

- Mais c'est peut-être un piège, avancez-vous.

Si vous voulez quand même vérifier, rendez-vous au **514**, sinon, vous restez où vous êtes.

Rendez-vous alors au **164**.

### **439**

Même si vos tirs ne sont pas précis, vous réussissez quand même à en toucher un à l'épaule et le choc le fait tomber de voiture. Aussitôt, vous entendez les cris de colère de ses congénères et leur riposte ne se fait pas attendre : une volée de carreaux d'arbalètes se dirige droit sur vous. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceuse, rendez-vous au **355**, si vous êtes malchanceuse, allez au **229**.

### **440**

Vous poussez un profond soupir quand vous faites votre entrée dans le campement. Aussitôt, Bob, Charlène, Doc Brown et d'autres survivants viennent vous accueillir. Éreinté,

blessé, accablé par la perte de Seth, vous n'esquisez pas le moindre sourire quand vos amis se pressent autour de vous sitôt que votre Jeep s'immobilise. Sofia quitte précipitamment le véhicule et va se jeter dans les bras de Charlène.

- Sofia ! Lance la femme de Bob. Nous sommes tellement heureux de te revoir ! Tu vas bien ?

- Oui, ça va. Grâce à C.J, ajoute-t-elle en vous regardant.

- Et Seth ? S'étonne Doc Brown, où est-il ?

Sofia secoue la tête.

- Il n'est plus là, répond-t-elle tout simplement.

- Doc, intervient Bob, emmène Sofia à l'infirmerie et vérifie qu'elle va bien, je dois parler à C.J.

- Ouais, d'accord, maugrée le médecin tout en tirant sur sa cigarette. Allez, Sofia, viens.

Celle-ci jette un dernier regard dans votre direction puis emboîte le pas au Doc. De votre côté, vous vous extirpez enfin de la Jeep au moment où Bob vous rejoint.

- Merci de nous l'avoir ramenée, C.J.. Nous te devons une fière chandelle.

Alors qu'il s'attendait à une réponse de votre part, vous restez silencieux, bouleversé par tout ce que vous venez d'endurer.

- Et Seth ? Enchaîne-t-il.

Pour toute réponse, vous vous contentez de regarder vos mains, celles-ci même qui ont tenu Seth avant que celui-ci ne meure.

- Je suis fatigué, répondez-vous finalement après quelques instants de silence. Si ça ne te dérange pas, je vais regagner ma tente et me reposer un peu...

Surpris par votre réaction, mais comprenant qu'il est arrivé quelque chose à Seth et que vous avez dû traverser des moments difficiles, Bob s'écarte pour vous laisser passer. Vous passez devant lui puis vous regagnez votre tente. Une fois à l'intérieur, vous vous emmitoufflez dans votre sac de couchage et vous vous endormez presque aussitôt. Demain sera un autre jour ; un jour avec de nouveaux morts. Rendez-vous au **300**.

### 441

La serrure vous oppose une certaine résistance mais vous finissez par avoir raison d'elle. A l'intérieur du coffre vous découvrez un démonte-pneu, une arme qui peut s'avérer efficace contre les zombies, ainsi qu'un sac à dos. Le démonte-pneu inflige 6 points de dégâts puis 4 après 10 coups portés. De plus, au cours d'un combat, si vous perdez un assaut mais que vous tirez n'importe quel double en calculant votre force d'attaque, vous infligerez quand même vos points de dégâts (c'est-à-dire 6 ou 4). Sa valeur, quant à elle, s'élève à 9. Le sac

à dos est en mauvais état et ne vous servira à rien, en revanche, son contenu pourra peut-être vous aider. Vous comptez une bouteille d'eau contaminée (valeur 1), 3 rations de survie (+5 points de vie chacune) et de l'argent d'avant-guerre (valeur 2). Notez sur votre *feuille d'aventure* tout ce que vous emportez avec vous. Une fois vos affaires rangées, vous entendez quelqu'un crier :

- C'est bon, la voie est libre !

Rendez-vous au **85**.

### 442

La première chose que vous découvrez est le cadavre à moitié dévoré qui devait servir de garde-manger au zombie que vous venez de tuer. Une odeur épouvantable vous prend à la gorge et vous devez placer votre manche sous votre nez pour en atténuer l'odeur. Nonobstant la puanteur, vous rassemblez tout le matériel que vous jugez intéressant: un tournevis (valeur 1), une clé à trois griffes (valeur 6), un pied-de-biche (valeur 10), une bouteille d'eau contaminée (valeur 1) et une ration de survie (valeur 3) qui vous rendra 5 *points de vie*. Malheureusement, il n'y a aucune trace d'armes à feu. Notez sur votre *feuille d'aventure* ce que vous emportez avec vous. Déçu, vous sortez du garage. Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez entrer dans le bar (rendez-vous au **20**) au rejoindre Seth (rendez-vous au **618**).

### 443

- Seth, attends.

- Quoi ?

- Regarde, à gauche, une ambulance. Elle est fermée. Peut-être qu'il reste encore du matériel médical. C'est pour ça que nous sommes ici, alors autant vérifier.

- D'accord, ça marche, mais fait vite, j'ai un mauvais pressentiment.

- Ok.

Vous tournez les talons, et arme en main, vous courez en direction de l'ambulance accidentée. Avant de faire quoi que ce soit, vous regardez bien aux alentours pour vérifier qu'il n'y a aucun danger imminent, puis vous portez votre attention sur la double-porte, mais celle-ci refuse de bouger. Si vous avez le talent de Crochetage et que vous désirez en faire usage, rendez-vous au **9**, sinon, il ne vous reste plus qu'à rejoindre Seth et les autres car il n'est pas question d'utiliser vos armes à feu qui risqueraient d'alerter d'éventuels zombies. Rendez-vous dans ce cas au **249**.



**444**

Même si votre curiosité vous pousse à aller voir à l'intérieur de ce cabanon, Seth à raison : mieux vaut profiter que la voie soit libre pour faire de l'avance, car cela risque de ne pas durer.

- Oui, tu as raison, allons-y.

- T'inquiète, C.J., t'auras d'autres occasions d'aller inspecter des coins miteux, rit Seth.

Une fois de plus, vous prenez place à l'arrière en compagnie de Marley et de Mike. Après plusieurs longues minutes durant lesquelles rien ne vient troubler votre voyage, si ce n'est une horde de Coureurs vite distancée, vous finissez par arriver, une nouvelle fois, en vue de la ville. Rendez-vous au **2**.

**445**

Vous avez un peu de temps avant le couvre-feu imposé par Bob, aussi vous décidez de vous balader un peu dans le camp afin de discuter avec les gens du convoi. Même si l'obscurité a pris la place de la lumière, vous parvenez quand même à reconnaître Danny qui s'exerce au tir à l'arbalète près des Jeeps. Au centre du camp, plusieurs personnes se sont réunies autour d'un grand feu et s'amusent en faisant divers jeux. Vous avez toujours été contre le fait d'allumer un feu durant la nuit, mais Bob vous avait expliqué qu'il ne voulait pas que ses gens vivent dans le noir, ce qui ne ferait qu'accentuer leur peur. Raison ou pas, vous ne pouvez pas nier le fait que les survivants se sentent mieux autour d'un feu et que rare sont les zombies qui sont venus attaquer le camp en étant attirés par les flammes. Légèrement en retrait du groupe se trouve Diane qui, penchée au-dessus du coffre de son break, s'affaire en fredonnant une chanson que vous ne parvenez pas à identifier. Vous avisez ensuite la grande tente attribuée aux trois hommes que vous avez sauvés des corbeaux. Depuis l'incident, vous n'avez pas eu le temps de leur reparler, c'est donc une bonne occasion de le faire. Si vous voulez rendre visite

Au groupe autour du feu, rendez-vous au **165**.

A Danny, rendez-vous au **275**.

A Diane, rendez-vous au **335**.

Aux trois hommes que vous avez sauvés, rendez-vous **475**.

Notez bien ce numéro de paragraphe car vous devrez y revenir pour choisir une nouvelle destination. N'oubliez pas que vous ne pouvez aller rendre visite qu'à deux personnes/groupes, après quoi vous devrez regagner votre tente en vous rendant au **537**.

**446**

Vous vous élancez sur le premier des deux gardes ; malheureusement, votre pied dérape sur une pierre et vous perdez l'équilibre. En entendant le bruit que vous faites en tombant, les deux gardes font volte-face.

- Qu'est-ce que vous faites sur notre territoire ? S'écrie l'un d'entre eux.

- C.J., vous souffle Jennifer, relève-toi, vite !

Ni une ni deux, vous vous relevez d'un bond, dégainant une arme dans le même élan.

- Vous n'auriez jamais dû venir ici ! Gronde le deuxième garde, vous allez payer de votre vie !

Les deux adeptes lèvent leurs drôles d'armes puis se ruent sur vous, l'un attaquant Jennifer, l'autre vous prenant pour cible. Comme vous ne souhaitez pas alerter les autres, vous devez mener ce combat uniquement avec des armes de corps à corps, si vous n'en avez pas, vous devrez utiliser la crosse (+1 de dégât) de l'une de vos armes à feu. Pour information, l'Adepté ne dispose d'aucune protection.

ADEPTE (avec sceptre-faux)

Dextérité: 8

Force: 2+7

Points de vie: 37

Vous devrez mener ce combat en moins de 6 assauts. Si le combat dure au-delà du temps imparti, rendez-vous sans plus tarder au **566**. Si vous êtes vainqueur en 5 assauts ou moins, le combat n'aura attiré personne. Dans ce cas-là, vous ne perdrez pas une seconde de plus pour quitter les lieux de l'affrontement. Mais avant cela, vous pourrez, si vous le désirez, prendre avec vous le sceptre-faux que tient encore dans sa main le garde. Cette arme inflige 7 points de dégâts puis 3 après dix coups portés. Par contre, en raison de son poids et du fait que vous n'avez pas l'habitude de manier une telle arme, vous devrez déduire votre *dextérité* d'un point chaque fois vous l'utiliserez en combat. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Après avoir dissimulé les deux corps derrière une voiture, vous entrez dans le camp. Vous avancez, le plus silencieusement possible, à travers le campement, dépassant des maisons vides de leurs occupants, jusqu'à ce que vous entendiez, un peu plus loin, des clameurs. Vous débouchez finalement sur la grande place sur laquelle se déroule une étrange scène. Rendez-vous au **329**.

**447**

Il est passé 13 heures quand vous sortez du Supermarché, et vous aimeriez regagner le camp rapidement afin de pouvoir vous sustenter, car vous avez l'estomac dans les talons. Si

vous devez encore passer chercher Diane, rendez-vous au **269**, sinon, Sony vous ramène auprès de vos véhicules où vous constatez avec satisfaction que vos armes sont toujours là si vous aviez dû les déposer. Après avoir rangé la nourriture et le reste de votre matériel dans la Jeep, vous prenez place à côté de Danny puis vous partez sans plus tarder en direction de votre campement, laissant le Supermarché loin derrière vous. Rendez-vous au **455**.

**448**

Malgré la fatigue qui la gagne, Jennifer décide de rester encore un moment avec C.J., ne pouvant se résigner à le laissant seul.

*Après tout ce que nous avons vécu ensemble, je ne peux pas l'abandonner.*

Machinalement, Jennifer prend la main de C.J. dans la sienne puis pose sa tête sur le torse de son ami, se laissant bercer au rythme de ses battements de cœur. Prostrée ainsi pendant quelques temps, Jennifer se réveille soudain en sursaut, s'étant légèrement assoupie. Voyant que son ami va mieux et que la nuit a déjà été bien entamée, Jennifer décide de regagner sa tente afin de se reposer un peu avant la journée de demain qui s'annonce rude. Tout en se levant, la jeune femme observe un instant son ami avant de pousser un profond soupir. Finalement, elle tourne les talons, quitte l'infirmerie et se dirige vers sa tente. Il n'y a plus un bruit à l'extérieur, si ce n'est le crépitement du feu qui se meurt et les bruits de pas des hommes postés en faction autour du camp. Une fois à l'intérieur de sa tente, Jennifer se glisse dans son sac de couchage et plonge dans un sommeil peuplé de mauvais rêves. Quelques heures plus tard, l'aube s'étant à peine levée, un cri arrache Jennifer de son sommeil. Rendez-vous au **506**. Mais avant cela, notez dans un coin de votre *feuille d'aventure* le mot « amitié ».

**449**

**Prenez la *feuille d'aventure* de Jennifer et inscrivez-y ses possessions.**

C.J. dirige sa moto en direction du bus scolaire et vous êtes à peine arrivés que Sofia en descend.

- Qu'est-ce qui se passe ? Demande-t-elle.

- Une caravane marchande, expliquez-vous. On va aller faire du troc en échangeant tout notre bazar qu'on utilise plus.

- Pitié, trouvez de l'eau, s'il vous plait. Les enfants vont mal et je ne sais pas s'ils vont tenir encore longtemps, il faut faire quelque chose !

Sofia, de nature joyeuse et optimiste, affiche une mine accablée comme vous n'en aviez vue auparavant. Étant la conductrice attitrée du bus scolaire qui regroupe toutes les femmes et les enfants, elle est devenue très proche avec ces derniers et se fait à chaque fois du sang d'encre pour eux.

- Je ferai ce que je peux, expliquez C.J.. Mais si ce marchand ne possède pas d'eau, je ne peux rien y faire.

- Je sais, soupire-t-elle. Faites attention à vous.

- On saura se débrouiller, répliquez-vous, ne t'inquiète pas.

C.J. hoche la tête puis, en sa compagnie, vous grimpez dans le bus scolaire et sous les yeux des femmes et des enfants, vous faites l'inventaire de vos objets. Prenez avec vous tout ce qui vous semble inutile et modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Pour information, votre ami peut transporter trois objets avec lui. Une fois vos choix effectués, vous descendez du bus puis vous grimpez à nouveau sur la moto, derrière l'ancien militaire. Vous dépassez les véhicules qui forment votre convoi puis vous filez en direction de la caravane marchande. Rendez-vous au **271**.

### 450

Le portail d'entrée est solidement fermé. Vous tirez dessus mais rien n'y fait. Si vous avez le talent de Crochetage, rendez-vous au **244**. Si vous possédez une arme de corps à corps et que vous êtes prêt à sacrifier un coup pour fracasser le cadenas, rendez-vous également au **244**. Si cette méthode ne vous convient pas, vous pouvez tenter de défoncer le portail, dans ce cas-là, *testez votre force*. Si vous réussissez, rendez-vous au **244**, si vous échouez, vous perdrez 3 *points de vie*. Vous pouvez essayer autant de fois que vous le désirez. Si vous ne réussissez pas à briser le cadenas d'une manière ou d'une autre, vous pouvez, si ce n'est pas déjà fait, fouiller l'autre partie de la casse (rendez-vous au **368**) ou rejoindre la Jeep (rendez-vous au **632**).

### 451

- Oui, pourquoi pas. Ça me changera les idées, commentez-vous sous les applaudissements de quelques badauds qui se sont rassemblés autour de Kidd et qui se sont pris au jeu.

Jacques vous cède sa place et vous vous installez en face du jeune homme. Celui-ci vous tend un dé et en garde un pour lui. Sous la lueur des flammes du feu de camp et des yeux des survivants qui vous observent, l'ancien bandit vous explique les règles du jeu:

- La règle est simple, le premier d'entre nous qui atteindra 25 sera déclaré vainqueur. Pour éviter les tricheries, nous lancerons nos dés en même temps. On verra qui est le plus chanceux entre vous et moi. Êtes-vous prête?

Vous hochez la tête.

- Alors allons-y.

Choisissez un dé pour vous et un dé pour Kidd et lancez-les simultanément en comptabilisant les chiffres obtenus pour chacun. Pour avoir une meilleure chance de gagner, vous pouvez, au lieu de lancer un dé pour vous, retranchez un point à votre total de chance actuel pour obtenir automatiquement un six. Cependant, si vous utilisez cette méthode, vous perdrez un *point de charisme* pour tricherie. Si c'est vous qui arrivez la première à un total de 25, rendez-vous au **543**, mais si c'est Kidd, allez au **295**.

### 452

Dans le feu de l'action, aucun de vos tirs n'atteint son but. D'abord surpris par votre intervention si soudaine, les bandits se ressaisissent rapidement et répliquent à leur tour. Vous trouvant quasiment à bout portant, inutile de vous préciser que les balles viennent vous toucher de plein fouet, mettant ainsi un terme à votre vie tandis que vous entendez les bandits rires devant votre maladresse.

### 453

Anna reste éveillée pendant que vous dormez tous d'un profond sommeil. Elle alimente le feu de camp afin de se tenir chaud face aux rafales de vents froids qui font irruption dans la grotte. Une mince couverture lui recouvre les épaules mais cela est insuffisant pour la tenir au chaud. Soudain, un hurlement lui parvient aux oreilles, puis une seconde fois. Dans un premier temps, Anna pense que c'est le vent qui souffle qui lui joue des tours, mais quand le hurlement se répète, elle attrape son Colt et se dirige vers l'entrée de la grotte. Elle effectue quelques pas à l'extérieur, mais hormis un ciel étoilé et un paysage de désolation, il n'y a rien à signaler. Constatant qu'il n'y a pas de danger, Anna se détend et rengaine son arme... Jusqu'à ce qu'un bruit sur sa droite la fait se retourner. Une masse se projette sur elle et la plaque violemment au sol. Les yeux de la jeune femme s'agrandissent quand elle réalise que son agresseur est un de ces terribles Chasseurs! Celui-ci pousse un hurlement avant de plonger ses ongles sales dans le corps de la Patrouilleuse. Malgré la douleur, elle tente d'attraper son Colt, ce qu'elle réussit à faire, et parvient à tirer une balle dans le crâne du zombie, ce qui est malheureusement insuffisant pour le tuer. Les cris, ainsi que la détonation, vous réveillent en sursaut, de même qu'Aaron et Tony. Néanmoins, ces deux

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

derniers n'étant pas habitués à se lever au pied de guerre tardent à réagir, aussi, vous êtes la seule à vous lever et à vous ruer en direction du bruit, à l'extérieur. Là, vous découvrez, avec effroi, le Chasseur en train d'éventrer Anna qui continue malgré tout de crier de douleur. Sans plus tarder, vous frappez violemment le zombie d'un bon coup de pied qui l'envoie valdinguer quelques mètres plus loin; cependant, le Chasseur revient rapidement à la charge, mais en boitant car ne pouvant plus sauter vu que votre coup lui à briser une de ces jambes. Il reste toutefois un redoutable adversaire comme vous allez le découvrir rapidement. Vous avez le trois à deux *tirs de précision*, durant lesquels vous ne pourrez pas utiliser de grenade, avant d'en découdre au corps à corps.

### CHASSEUR

Dextérité: 9                      Force: 5                      Points de vie: 45

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **333** si vous avez été touchée, puis rendez-vous au **26**.

### 454

Vous abaissez la poignée mais la porte refuse de s'ouvrir. Vous poussez alors un peu plus fort mais sans plus de résultat. De rage, vous frappez la porte.

- Un problème ? S'enquit Marley.
- La porte est verrouillée, l'informez-vous.
- Avec nos armes ce n'est pas un problème, dit le Patrouilleur en levant son Beretta.
- Bah, faites-vous, je ne pense pas que ce soit utile. En plus de ça, cette satanée porte paraît solide, ce serait bête de gaspiller des munitions pour rien.
- C'est toi qui vois.

Si vous possédez le talent Crochetage, rendez-vous au **316**, sinon, vous pouvez quand même tenter de faire sauter la serrure à l'aide d'une arme à feu en vous rendant au **142**, mais après ce que vous venir de dire, plus aucun des deux Patrouilleurs ne voudra utiliser sa propre arme. Dans le cas contraire, vous n'avez pas d'autre choix que de quitter la station-service (rendez-vous au **40**) ou de choisir une nouvelle destination à l'aide du plan.

288	22	576
		454

455

Vous voilà enfin de retour au campement où, constatez-vous avec joie, rien n'a changé durant votre absence. Vous retrouvez Bob près du car scolaire en pleine discussion animée avec Sofia, comme en témoignent les grands gestes qu'ils font. Ils doivent certainement se mettre d'accord sur le recrutement des futurs Patrouilleurs. Néanmoins, quand ils vous aperçoivent, ils cessent aussitôt leur dispute pour vous accueillir. Danny arrête la Jeep et votre chef s'exclame aussitôt:

- Jennifer, Danny. ! Comme je suis content de vous revoir, je pensais qu'il vous était arrivé quelque chose !

- Ah oui, nous sommes partis depuis aussi longtemps ?

- Non non, mais cet endroit est tellement dangereux qu'il suffit d'une heure pour mourir (voyant que vous ne dites rien, Bob enchaine aussitôt :) alors, vous avez la nourriture ?

- Oui, Bob, c'est tout bon, le réconfortez-vous. Diane et Danny sont en train de l'amener à Charlène. J'espère que ce sera suffisant.

- Je l'espère aussi, tout comme j'espère qu'on ne se fera plus attaquer par les zombies. Il y a de plus en plus de morts dans nos rangs, alors qu'on ne rencontre presque plus personne sur les routes. Enfin bref... Au fait, vous n'avez pas rencontré trop de problèmes pour avoir cette nourriture ?

- Nous avons dû faire du troc pour l'avoir, ça n'a pas été facile. Les gardiens du Supermarché ne sont pas méchants mais sont devenus très méfiants vis-à-vis de tout le monde depuis que les pillards les ont attaqués à plusieurs reprises. Nous-mêmes avons dû en découdre avec eux sur le trajet, et il s'en est fallu de peu. À mon avis, il vaudrait mieux ne pas trop trainer dans le coin.

- C'est sûr, acquiesce Bob. Dès que Seth et C.J. seront de retour, nous lèverons le camp. J'aimerais pouvoir faire de l'avance avant le coucher de soleil.

Si vous êtes en compagnie d'un prénommé Kidd, rendez-vous au **161**, sinon, allez au **51**.

456

Quand votre ennemi tombe à terre, mort pour le compte, vous vous écroulez sur la terre sablonneuse de l'arène, harassé par le combat. Contre toute attente, vous entendez des applaudissements retentir des tribunes. A votre plus grande surprise, ce sont les bandits qui, enthousiasmés par votre combat, vous congratulent. Derrière les grillages, les habitants font de même alors que les enfants poussent des hurlements de joie. D'abord silencieux, Matamore se joint finalement aux applaudissements.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

- Bravo, étranger. Joli combat. Je n'attendais pas moins de toi. Après tout, il faut du cran pour venir me provoquer sur mon propre territoire.

Devant ce compliment caché, vous restez impassible. Toutefois, vous n'êtes pas au bout de vos surprises puisque Matamore vous lance une ration de survie qui atterri juste à côté de vous.

- Tiens, mange. Tu auras besoin de force pour ton prochain combat.

Sous les ricanements de ses hommes, vous prenez la ration et vous mangez tout son contenu. Vous gagnez 1D+4 de *points de vie*. Une fois rassasié, Matamore déclare d'une voix forte :

- Qu'on amène le prochain adversaire !

À ces mots, la grille s'ouvre et un colosse au visage couturé et au crâne rasé fait irruption dans l'arène. C'est une véritable montagne de muscle de plus de deux mètres. Son torse nu aux multiples blessures dévoile une puissante musculature. Il porte un pantalon stretch noir dont les motifs sont représentés par des sortes de barbelés rouges. L'homme se tient face à vous et vous dépasse de deux bonnes têtes en tout cas. Vous devez lever la tête jusqu'à en avoir mal pour pouvoir le regarder droit dans les yeux. Maintenant que vous le voyez de près, vous remarquez qu'il n'a pas de sourcils et que l'un de ses yeux est d'un blanc laiteux.

- Étranger, je te présente Slame, notre champion. Est-ce utile de préciser qu'il n'a jamais perdu un seul combat ?

*Ça je veux bien le croire...*

- Je pense qu'il s'agit là d'un adversaire à ta hauteur, reprend Matamore dont la fin de sa phrase est ponctuée d'un grand rire.

Slame est vivement encouragé par tous les bandits et même par le reste des habitants. De toute évidence, vous ne récoltez plus tous les suffrages...

- Que le combat commence ! Annonce Matamore.

- À nous deux, microbe, dit le dénommé Slame en esquissant un large sourire édenté.

Slame a pour toute arme un poignard, mais il en a cure car ses poings semblent aussi puissants que des massues. Entamez directement ce combat au corps à corps.

### SLAME

Dextérité: 10      Force: voir liste      Points de vie: 60

Si Slame remporte un assaut, reportez-vous au tableau ci-dessous pour connaître les dégâts que vous recevez. Si vous possédez une quelconque protection, n'oubliez pas d'en tenir compte lorsque vous vous ferez toucher.



## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

Dé	Attaques et blessures infligés
1	Choc de Slame : Slame vous attrape par la gorge, vous soulève avant de vous projeter violemment sur le sol. Vous perdez 10 <i>points de vie</i> .
2 ou 3	Coup de poignard : Slame vous poignarde avec son arme. Vous perdez 7 <i>points de vie</i> .
4 ou 5	Coup de poing : Slame vous assène un violent coup de poing. Vous perdez 4 <i>points de vie</i> .
6	Zombies : Slame vous attrape et vous lance contre le zombie le plus proche. <i>Testez votre agilité</i> . En cas de réussite vous évitez le zombie, en cas d'échec, celui-ci vous blesse et vous perdez 5 <i>points de vie</i> tandis que votre <i>taux de contamination</i> augmente d'un point.

Si vous triomphez de ce terrifiant adversaire, rendez-vous au **258**.

### 457

Quand vous apercevez des corps de zombies autour du Scudo, vous redoutez le pire dans un premier temps, mais rapidement Tony sort du véhicule et vient à votre rencontre.

- Ah, vous voilà enfin, les filles. Vous en avez mis du temps.

Voyant que vous ne répondez pas et que vous avez les yeux rivés sur les corps, il ajoute rapidement :

- Je ne sais pas ce que vous avez foutu, mes vos coups de feu ont rameuté quelques zombies ; heureusement, il ne s'agissait que de rôdeurs que j'ai calmés à coups de battes. Et vous?

Sans entrer dans les détails, vous lui narrez en quelques mots ce qui vous êtes arrivées et vous lui montrez vos bidons d'essence si vous en avez trouvés. Finalement, vous reprenez la route sans plus tarder. Si vous avez trouvé des bidons d'essence, rendez-vous au **287**, si vous n'en avez pas, allez au **469**.

**458**

Le détour vous prend pas mal de temps car vous devez contourner toute une série de collines impraticables, mais au moins vous vous êtes éloigné des zombies qui sont complètement absents dans ce secteur. Après une quinzaine de minutes à traverser les terres désolées dont les seuls décors sont des touffes d'herbe éparses, des arbres nus et quelques rochers solitaires – vous n'avez croisé aucune habitation depuis que vous avez quitté Mikhaïl et sa femme -, vous arrivez en vue d'une concentration de hauts rochers derrière lesquels il vous semble entendre des voix. Si vous voulez vous en approcher pour voir de quoi il en retourne, rendez-vous au **176**, si vous préférez poursuivre votre route sans plus attendre, rendez-vous au **584**.

**459**

Lorsque Luther arrive en premier à 25 ou plus, il lève les bras au ciel et, sous les applaudissements des deux jeunes femmes, s'exclame:

- Gagné!

Bonne perdante, vous le félicitez pour son adresse à lancer les dés et à provoquer la chance.

- Je crois que les jeux de hasard ne sont pas faits pour moi, commentez-vous en souriant.

- Dommage pour moi, vous répond-t-il en vous adressant un clin d'œil complice. Bon, j'attends alors ma récompense.

Vous déposez le dé puis vous fouillez dans vos affaires pour en retirer l'objet d'une valeur de 6 ou plus. Vous le tendez à Luther qui s'empresse de l'ajouter à ses trophées récemment gagnés.

- Je suis honoré d'avoir disputé cette partie avec toi. Tu veux retenter ta chance?

Vous secouez la tête.

- Non merci. C'est bientôt l'heure du couvre-feu et j'ai encore une ou deux choses avant d'aller me coucher.

- Très bien. Mais si tu veux revenir sur ta décision, tu sais où me trouver.

Vous lui répondez par un sourire puis vous souhaitez bonne nuit à Luther et aux autres personnes présentes. Finalement, vous prenez congé d'eux. Retournez au **445** et choisissez-y une nouvelle destination.

**460**

- Et bien, Kidd, que nous ramènes-tu là?

Kidd lève son pistolet qu'il braque dans votre direction, et répond aussitôt:

- Salut Adrian. Je vous ramène des prisonniers pour qu'ils puissent être jugés de la mort de l'Enragé.

Le dénommé Adrian est un homme de haute stature, vêtu d'une veste beige et d'un pantalon cargo de la même couleur. Son visage est caché derrière un masque un gaz qui étouffe un peu sa voix. Il est armé d'un fusil d'assaut qui pend en bandoulière.

- L'Enragé est mort? S'étonne un bandit portant un pull délavé et un bandana autour de la tête. Matamore ne va pas être content d'apprendre que des clampins ont tué son fidèle lieutenant.

- Je sais, Lars, dit Kidd.

- Désolé, Kidd, reprend le chef du groupe, dans le feu dans l'action on n'a pas vu que c'était toi qui étais dans la Jeep. En tout cas Matamore sera content d'apprendre que tu es vivant et qu'en plus tu nous ramènes des prisonniers. Ils ont l'air costaud, ça n'a pas dû être facile de les amener jusqu'ici.

- Dommage, fait une femme en vous désignant, le basané était plutôt mignon.

Il s'agit d'une femme rousse d'une trentaine d'année, habillée d'un short brun, d'un top vert laissant entrevoir son ventre et de bottes brunes qui lui arrivent jusqu'aux genoux.

- Je te reconnais bien là, Svenja, intervient Lars. Tu as toujours le don de t'attacher aux personnes qui vont mourir.

Dans un premier temps, vous êtes à deux doigts de dégainer votre arme, mais vous vous ravisez aussitôt, car vos récentes blessures ne vous permettront sûrement pas de vous battre convenablement, aussi vous prenez votre mal en patience.

- Vous deux, dans la Jeep et plus vite que ça! Vous somme Kidd en enfonçant le canon de son arme dans votre flanc

Puis il ajoute rapidement en vous chuchotant à l'oreille:

- Joue le jeu. Allez, on se dépêche! S'écrie-t-il ensuite.

Sous la garde des bandits armés, vous prenez place avec Seth à l'arrière de la Jeep, bientôt rejoints par Lars et Svenja; Kidd et le dénommé Adrian prenant place à l'avant, ce dernier derrière le volant. Si un chien vous accompagne, celui-ci prendra la poudre d'escampette. Vous suivez la route principale pendant quelques temps, toujours sous un soleil de plomb, puis Adrian prend la direction d'un chemin rocailleux qui mène dans les hauteurs. Finalement, vous arrivez en vue d'un parking de fortune qui surplombe la colline sur laquelle vous vous trouvez et près duquel se tient le camp des bandits. Une dizaine de véhicules, séparés par des sacs de sable et gardés par une demi-douzaine d'hommes – et de femmes – lourdement armés, sont déjà alignées l'un à côté de l'autre.

*Tous ces véhicules... Quel gâchis. Si nous les avions, notre Communauté vivrait mieux.*

L'homme au bandeau, qui tient dans sa main une Winchester, vous fait sortir de la Jeep.

- Ne me touche pas, connard ! S'écrie Seth quand Lars fait mine de le prendre par la manche.

- Silence ! Tonne Kidd. Allez, passez devant les deux, et plus vite que ça !

Jouant toujours le jeu - mais est-ce réellement un jeu ? - vous vous exécutez sans mot dire et les bandits vous escortent jusqu'à l'entrée du camp, défini par une arche en bois sur laquelle est suspendue des crânes humains. À plusieurs reprises, vous dérapez sur le sol rocailleux et sablonneux ; derechef vous êtes récompensé par Kidd qui vous frappe à l'aide de la crosse de son pistolet, ce qui vous fait perdre 3 *points de vie* (si cela vous tue, ramenez votre total à un point).

- Avance !

Au bout du compte, vous débouchez sur une vaste place où une règne une grande activité. Il y a des dizaines d'étalages marchands, près desquels se pressent des hommes, tout comme des femmes, qui discutent de manière animée. Des enfants se courent après dans la plus grande joie, souriants et rigolant, tandis que des chiens errent dans les rues, à la recherche de nourriture. Vous êtes à la fois surpris et étonné de voir que le camp des bandits est aussi bien structuré que civilisé ; vous êtes bien loin du campement de fortune rempli de tueurs à l'aspect patibulaire que vous vous étiez imaginé. Quand vous passez devant un groupe d'individus, ces derniers se taisent et vous observent en silence, leur regard chargé de haine. Apparemment, la rumeur du décès de l'Enragé s'est propagé plus vite que la peste. Vous dépassez ensuite une grande place de terre sablonneuse entourée d'un grillage de trois mètres de haut environ.

- Qu'est-ce c'est que cet endroit ? Demande Seth.

- Ça ? Fait Lars, un sourire de coin, c'est l'Arène! Vous le découvrirez bien assez tôt, hahahaha.

Toujours sous la menace de Kidd, vous suivez vos ravisseurs qui vous conduisent vers une tribune surplombant l'arène où vous attendent plusieurs hommes.

- Matamore, l'appelle Adrian, nous avons de la visite.

Rendez-vous au **394**.

### 461

Vos tirs abattent l'homme qui se tient debout aux côtés du conducteur de la première voiture, le faisant chuter, attisant ainsi les foudres de son chef qui était assis à ses côtés. Celui-ci pousse un hurlement avant d'ouvrir le feu à son tour à l'aide de son pistolet ; s'il n'a pas pris le temps de viser, la balle vous effleure quand même l'épaule, ce qui vous enlève 3 *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous réussissez à ne pas tomber du véhicule,

mais vous poussez un juron quand le chef des pillards ordonne au reste de ses hommes de tirer. Aussitôt, une demi-douzaine de carreaux d'arbalète file sur vous. *Tentez votre chance.* Si vous êtes chanceuse, rendez-vous au **347**, dans le cas contraire, allez au **83**.

**462**

Seth est dans le hall en compagnie de Skull, Marley et Mike. Ceux-ci sont en train de poser des meubles devant les portes vitrées intérieures de l'hôpital, et pour cause : les Coureurs ont détruit la porte extérieure. Seth cri des ordres à ses camarades, et quand il vous aperçoit, il vous interpelle :

- C.J., enfin!

- Bordel, mais qu'est-ce qui se passe, ici ? Demandez-vous, essayant de garder votre calme. Skull n'a pas réussi à verrouiller les portes ?

- Si, mais ça n'a pas suffi vraisemblablement.

- Y'a un autre moyen de sortir d'ici ? Vous enquêrez-vous.

- Je ne sais pas. Pour le moment, la porte tient bon, mais cela ne durera pas (après un bref silence, il ajoute :) Tu as les médicaments ?

- Tout ce que j'ai pu trouver, oui, mais plus de la moitié ont perdu leur effet. Et toi ?

- Pas énormément, malheureusement.

Derrière vous, vous entendez Skull s'énerver sur Marley et Mike qui ne travaillent pas assez vite selon lui. Tout à coup, l'un des Patrouilleurs s'écrie :

- Regardez, les Coureurs, ils se dispersent !

Seth se détourne de vous puis va rejoindre ses hommes. Se postant aux côtés de Skull, il commente :

- Ce n'est pas normal, il se trame quelque chose. Je n'ai jamais vu les Coureurs abandonner une proie aussi facilement.

La horde de zombies s'écarte pour laisser passer une silhouette qui coure à toute vitesse en direction de l'entrée de l'hôpital, et quand vous la reconnaissez, un sentiment de peur, mélangé à un sentiment de danger, s'empare de vous : un Kamikaze ! Marley a aussitôt un mouvement de recul, le visage paralysé par la terreur.

- Foutons le camp, vite !

Dans un premier temps, vous restez figé comme une statue, incapable de faire quoi que ce soit tant la situation vous paraît surnaturelle. Le Kamikaze, dont le hurlement vous vrille les tympans, s'approche dangereusement de l'entrée. Grâce à votre instinct, vous redevenez rapidement maître de vos mouvements. Seth passe devant à ce moment-là devant vous.

- Suis-moi, vite !

Ni une ni deux, vous précédez votre camarade, talonnés de près par Marley et Mike. L'explosion suit quelques secondes plus tard, vous projetant tous les quatre dans les airs. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, vous retombez sans vous faire trop mal, mais vous perdez quand même 1D6 de *points de vie*. En revanche, si vous êtes malchanceux, vous heurtez de plein fouet l'escalier menant à l'étage et vous perdez 8 *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous tentez de vous relever tant bien que mal, mais votre vue est brouillée et vos oreilles sifflent au point de vous faire mal à la tête. Pendant quelques instants, vous êtes complètement désorienté, ne sachant plus où vous vous trouvez. À travers le brouillard qui vous voile, vous entendez une voix vous appeler. Rendez-vous au **108**.

**463**

Grâce à vos réflexes fulgurants, vous réussissez à briser la nuque du Hurlleur d'un coup de pied bien placé. Le cou de la créature se plie sous un angle impossible et après avoir émis un dernier râle, qui ressemble plus à un gargouillis, le corps s'affaisse sur le sol. Le cœur battant la chamade, il vous faut bien plusieurs minutes pour vous calmer. Mike enjambe le comptoir et se poste à vos côtés pour s'enquérir de votre état de santé.

- Est-ce que ça va ?

- Oui, finissez-vous par dire après quelques instants, il y a eu plus de peur que de mal.

- En tout cas, joli réflexe, Jennifer.

Malgré la situation, vous souriez à la remarque du Patrouilleur et vous acceptez la main qu'il vous tend pour vous relever.

- On continue la visite ? Intervient Mike.

- Non, je crois que ça suffit, déclarez-vous, j'ai eu assez de frayeur.

- Pas de problème, tu as raison, alors allons-y.

Vous vous éloignez du comptoir et vous regagnez la salle principale. Là, vous sortez de la station-service. Rendez-vous au **25**.

**464**

- Non, rien du tout, avouez-vous en secouant la tête. A mon avis, des pilleurs sont venus avant nous et on tout ramassé.

- Moi non plus, soupire Seth, si ce n'est un une visseuse et quelques vis, mais ils ne serviront rien sans pièces détachées. Bon, assez perdu de temps, grimpe dans la Jeep, il est temps d'y aller.

Vous faites le tour du véhicule et vous prenez place sur le siège passager à côté de Seth. Ce

dernier démarre la Jeep et vous reprenez la route, toujours sous un soleil de plomb. Rendez-vous au **276**.

### 465

Rapide comme l'éclair, vous parvenez à distancer les corbeaux et à quitter le bus sans trop dommage (vous perdez quand même 3 points de vie en ignorant votre classe d'armure. Si ces blessures vous sont fatales, ramenez vos *points de vie* à un). Dehors, vous retrouvez Sofia et les autres occupants du car scolaire. Les autres membres du convoi, quant à eux, sont en train de se battre pour leur survie. Danny a sorti un lance-flammes fabriqué par Diane et enflamme tous les volatiles qui passent à sa hauteur, au point que l'air fini par sentir le brûlé. Bob met en place une défense avec tous les hommes et femmes aptes à se battre, et quand il vous voit, il vous fait signe de venir. D'un autre côté, Seth et ses Patrouilleurs semblent connaître quelques difficultés à maintenant les corbeaux hors de portée des hommes et de la petite fille. Si vous voulez aller les aider, rendez-vous au **241**, si vous préférez rejoindre Bob comme il vous l'a demandé, allez au **109**.

### 466

- Comment ça ? Je ne comprends pas.

Mikhaïl s'assiege sur le rebord du lit et vous raconte en quelques mots son histoire :

- Avant que tout ce merdier n'arrive, j'étais policier à Payerne et j'avais pour mission de vous appréhender vous et les autres membres survivants de l'U.G.E.. Mais avec l'apparition des zombies, j'ai dû revoir mes priorités, du coup, j'ai abandonné votre traque pour partir à la recherche (Mikhaïl semble soudain un peu gêné) de la fille que j'aimais. De toute façon, j'ai vite compris que vous n'étiez pas les responsables de cette catastrophe.

Vous buvez littéralement ses paroles car c'est la première fois depuis longtemps que quelqu'un vient sur ce sujet et parle du passé avec autant d'intensité, vous en oubliez presque vos blessures. Une fois que votre interlocuteur a fini de parler, vous prenez la parole à votre tour :

- Je n'en reviens pas d'être tombé sur quelqu'un qui était à Payerne au moment des faits. Je pensais que tout ça était derrière moi. En tout cas, même après tout ce temps, je suis content de savoir que des gens croyaient en notre innocence.

- N'en parlons plus, comme vous l'avez dit, tout ça appartient au passé.

Après un bref silence, Mikhaïl poursuit :

- Mais dites-moi, que faisiez-vous tous seul si loin de tout ?

- Je fais partie d'une Communauté qui se déplace en un convoi de véhicules, et nous

sillonons les terres désolées afin de trouver les survivants qui ont besoin d'aide.

- je reconnais bien là l'attitude des membres de l'U.G.E., toujours présent pour rendre service aux gens.

- D'ailleurs, continuez-vous, si vous le désirez, vous pouvez sans autre nous rejoindre. Vous êtes plus que les bienvenus.

- Haha, fait Mikhaïl, merci pour cette généreuse proposition, mais je préfère rester ici avec Elvira.

- Elvira ?

- Ma femme. Venez, je vais vous la présenter. Oh, au fait, je suis désolé, la plupart de votre équipement était irrécupérable.

En effet, vous avez perdu toutes vos armes à feu, de corps à corps et vos munitions, excepté si vous aviez avec vous Haine et Violence, auquel cas Mikhaïl vous les redonnera. De même, si vous possédiez des grenades ou des pilules médicales, celles-ci seront toujours sur vous. Tout le reste de votre équipement est à rayer de votre *feuille d'aventure*. Vous avez été gravement blessé durant votre chute et vous avez été à deux doigts d'y laisser votre vie. Heureusement, grâce à l'intervention et aux soins apportés par Mikhaïl, vos *points de vie* s'élèvent à dix. Votre sauveur glisse son fusil à canon à scié dans le holster prévu à cet effet puis vous aide à sortir du lit et à traverser la pièce. La maison est votre hôte est une petite maisonnette des plus simples avec quelques commodes et d'armoires décrépis. Il vous mène jusqu'à une pièce plus grande servant de salon. Celui-ci est composé d'une cheminée – éteinte – dans son coin nord-est, d'un vieux tapis posé juste devant, d'une table dressée au centre et de plusieurs petites armoires dont vous vous demandez comment elles font pour tenir encore debout. La table du salon est entourée de trois vieux fauteuils dont l'un d'eux est occupé par une femme blonde âgée également d'une trentaine d'années. En vous apercevant, la femme, Elvira, sourit et vous adresse un petit signe de la main. Il y a quelques années, elle devait certainement être magnifique mais avec ses yeux cernés, ses yeux ternes et son sourire fatigué, elle ne demeure plus que l'ombre d'elle-même. Mikhaïl vous fait asseoir sur l'un des sièges et fait les présentations :

- Voici ma femme, Elvira. C'est pour elle que j'ai traversé la ville de Payerne et de Morat. Je voulais la retrouver plus que tout au monde.

- Et je suis heureux de voir que vous avez réussi, dites-vous, sincère.

*J'aurais fait pareil pour Jade. J'aurais traversé tout le pays, voire même tout le continent pour la retrouver.*

Mikhaïl prend la main de sa bien-aimée.

- Merci mais ça n'a pas été simple.

- Comment ça ?



- Disons qu'à ce moment-là Elvira et moi n'étions plus ensemble. Mais je savais que c'était la femme de ma vie et c'est pourquoi j'ai décidé de la retrouver.

- Et je ne t'en remercierai jamais assez, déclare Elvira d'une voix douce, ses yeux pétillants d'amour. Avec l'apparition des zombies, nous n'avons jamais vraiment pu nous marier, mais ce n'est pas grave, nous nous considérons comme tel.

Pendant de longues minutes, vous discutez de tout et de rien avec vos deux nouveaux amis. Mikhaïl vous explique que jusqu'à maintenant ils ont réussi à se tenir hors de portée des zombies qui ne viennent presque rarement dans cette zone, ce qui ne l'empêche pas de devoir patrouiller 3 à 4 fois par jour, non seulement pour surveiller le périmètre mais aussi pour tenter de trouver de quoi manger et se soigner. Vous vous sentez si bien et si décontractés en leur compagnie que vous auriez presque l'impression de vous retrouver il y a plusieurs années en arrière, quand tout était encore normal. C'est pourquoi vous êtes presque déçu quand le soleil est en train de décliner, synonyme pour vous de regagner votre convoi.

- Avant de partir, je vais vous donner quelques objets qui pourront sûrement vous aider, je ne peux pas vous laisser prendre la route sans rien. Par contre, comme nos ressources sont limitées, vous ne pourrez choisir qu'une seule.

Mikhaïl peut vous proposer de la nourriture (rendez-vous au **354**), des armes (rendez-vous au **56**) ou des articles médicaux (rendez-vous **148**). Réfléchissez à ce que vous avez le plus besoin puis rendez-vous au numéro indiqué.

### 467

La voiture file le long de la route cabossée, et vous profitez du voyage pour regarder le paysage. Au loin vous apercevez un pont qui s'est écroulé en son milieu, tandis que des arbres nus se dressent parmi les landes désolées. La verdure a presque complètement disparu, remplacé par de la terre sèche et aride. Quelques maisons viennent briser la monotonie du décor, mais rares sont celles qui tiennent encore debout. Vous distinguez également les silhouettes de plusieurs Rôdeur qui traînent leur carcasse putride à la recherche de nourriture.

*Tout ce que j'ai connu a disparu pour toujours.*

Vous secouez la tête devant tout ce désastre, le regard perdu dans des souvenirs plus heureux. Parmi les seules maisons qui bordent la route, une seule retient votre attention : une station-service. Seth l'a également vue mais attend la décision du groupe pour savoir s'il doit s'arrêter ou non. Seth et un des Patrouilleurs, qui s'appelle Mike, sont partants, tandis que Skull et Marley, l'autre Patrouilleur, sont contre. Tous attendent votre décision. Si

vous voulez y jeter un coup d'œil, rendez-vous au **99**, si vous préférez ne pas perdre de temps, Seth poursuivra sa route, rendez-vous alors au **205**.

**468**

Le désert des terres désolées cède bientôt sa place à un paysage beaucoup plus vallonné, ce qui montre que vous approchez de votre destination finale. Le soleil décline dans le ciel, et le jour laissera bientôt sa place à la nuit. L'air se refroidit, ce qui n'est pas pour vous déplaire.

- D'après les infos, commence Jennifer, le bunker devrait se trouver ici (elle montre une zone sur la carte qu'elle tient dans ses mains). Par contre, on devra y aller à pied car il n'y a pas de chemin praticable pour une voiture.

Voilà une perspective qui ne vous réjouit guère.

- On fera avec, dites-vous tout simplement.

Vous stoppez la Jeep à l'orée d'un chemin qui s'enfonce dans les collines, puis vous dites à Jennifer de descendre.

- On ne sait pas trop ce qui nous attend, là-haut, expliquez-vous, on est donc obligés de prendre tout notre matos avec nous.

- Génial ! S'exclame faussement Jennifer, je m'en réjouis déjà.

Vous grimacez devant la réponse de votre amie. Vous avez accepté jusqu'à maintenant ses sautes d'humeur, mais là s'en est trop.

- Pourquoi me réponds-tu toujours de manière aussi méchante ? Depuis que nous sommes partis du camp, j'ai l'impression que tu m'en veux ou que tu as quelque chose contre moi.

À ces mots, la mine de votre tendre amie s'assombrit, et pendant quelques secondes, elle semble complètement perdue. Après un bref instant, un timide sourire se dessine sur son visage et vous répond d'une voix douce :

- Je suis désolées, C.J.. Ce n'est rien contre toi.

- C'est quoi, alors ? L'interrogez-vous en lui prenant la main.

- Je suis fatiguée, C.J..

- Fatiguée ? Répétez-vous.

- Oui, fatiguée de tout ça. De me battre pour survivre, de courir après les méchants, de chercher à manger, de prendre soin de tout le monde... J'ai l'impression d'avoir pris dix ans de plus en l'espace d'une année.

- Bah, ça ne te fait même pas encore quarante ans, ça va encore.

Malheureusement, votre tentative d'humeur se solde par un échec, car Jennifer hoche tristement la tête.

- Ce n'est pas drôle, Curtis. Je n'en peux plus. Ceci est ma dernière mission. Dès qu'on aura

récupérer la fille, pour moi les missions de sauvetage c'est terminé. Je n'ai rien contre ceux de la Communauté, mais je ne peux plus continuer à m'occuper d'eux. Quitte à partir seule, je le ferai.

*Non, tu ne peux pas me faire ça, Jennifer. On a tous besoin de toi, J'AI besoin de toi.*

- J'ai tellement dû faire attention aux autres, reprend-t-elle, que je n'ai jamais eu de temps pour moi pour faire le deuil de Reda.

- Je croyais que c'était le cas ? C'est ce que tu m'as dit il n'y a pas plus tard que la nuit dernière.

- Je sais... je croyais que c'était le cas. Mais je me suis trompée.

Dans de telles circonstances, vous ne savez pas trop quoi lui répondre, aussi vous restez silencieux quelques instants, jusqu'à ce que vous décidiez de rompre le silence.

- Écoute, on trouve la petite fille, on finit cette mission, et quand on retrouvera Bob et les autres, nous reprendrons cette conversation. Tu es d'accord ?

- D'accord, soupire votre amie. Bon, alors allons-y.

Vous lui collez un baiser sur le front avant de vous écrier :

- À la bonne heure ! Allez, prends tes affaires et en route.

Jennifer va prendre son matériel dans la Jeep puis vous prenez ensemble le chemin sinueux qui, vous l'espérez, vous mènera jusqu'au bunker.

- J'espère que personne ne nous volera la Jeep, dit Jennifer.

- C'est un risque à prendre.

Vous voilà bientôt en train de longer un chemin rocailleux qui n'en termine plus. À plusieurs reprises, vos pieds glissent sur une pierre et vous manquez de tomber à chaque fois. Heureusement, l'air est beaucoup plus frais ici et l'ascension se fait plus aisément.

- Si on ne trouve pas le bunker avant la nuit, faudra songer à trouver un abri, informe Jennifer.

- Nous verrons bien, répondez-vous.

Alors que vous dépassez un gros rocher, vous entendez des appels au secours qui viennent de derrière. Vous tendez l'oreille et les gémissements se répètent.

- Quelqu'un a besoin d'aide, remarque l'ancienne soldate.

Si vous voulez aller voir de quoi il en retourne, allez au **146**, si vous préférez continuer votre ascension, rendez-vous plutôt au **563**.

**469**

- A moins que vous ayez envie de faire le chemin du retour à pied, nous devons trouver de l'essence à tout prix.

- Ça, il n'en est pas question, Tony, rétorque Anna.

- On s'arrêtera au prochain bâtiment qu'on apercevra, les informez-vous. Et si on ne trouve toujours pas d'essence, alors on avisera sur le moment.

- On n'a pas vraiment le choix, rétorque la Patrouilleuse.

Tony pose une main apaisante sur l'épaule de la Patrouilleuse et lui dit :

- Ne t'inquiète, tout se passera bien (soudain, Tony s'agite :) Tenez, regardez, il y a une sorte de grange un peu plus loin sur la droite !

A ses mots, vous vous levez de votre siège et vous vous ruez à l'avant du véhicule. Là, vous regardez dans la direction indiquée par Tony.

- Ok, stoppe la bagnole, Tony, on va descendre.

Le chauffeur acquiesce puis braque le volant dans la bonne direction et s'arrête près de la grange, après avoir gravi une pente montée non sans heurter quelques gros cailloux. Un silo se dresse près de la grange, et aussi loin que porte votre regard, vous n'apercevez aucun zombie, ce qui ne veut pas dire que vous êtes totalement hors de danger. Heureusement, il n'y a pas beaucoup de collines dans cette zone, aussi il vous sera facile de voir si quelqu'un arrive. Le soleil vous fait transpirer à grosses gouttes, et vous vous demandez comment font vos amis, puisqu'ils ne paraissent pas souffrir de la chaleur. Quoi qu'il en soit, vous sortez du Scudo suivie d'Anna, et bientôt de Tony sans pourtant que celui ne s'éloigne davantage du véhicule. Pendant que la Patrouilleuse s'en va inspecter le silo, vous vous dirigez vers la porte d'entrée de la grange, Tony vous emboitant le pas. La haute porte d'entrée métallique refuse de bouger, et pour cause : elle a été cadénassée.

- Que se passe-t-il ? Vous demande votre camarade.

- C'est fermé. Quelqu'un a mis un cadenas.

Pour joindre le geste à la parole, vous tirez sur le battant qui reste bloqué.

- Qui c'est qui prendrait la peine de fermer cette vieille grange ? S'étonne Tony.

- Un mec qui ne veut pas qu'on sache ce qu'il y a là-dedans.

- Et à ton avis, qu'est-ce qui peut y avoir dans une grange abandonnée au milieu de nulle part dans les terres désolées?

- Va savoir, lâchez-vous (vous dressez l'oreille). En tout cas, j'entends des grognements de l'autre côté.

Qu'allez-vous faire ? Allez-vous fracasser le cadenas et ouvrir la porte (rendez-vous au **55**) ou allez-vous essayer de trouver un autre passage en faisant le tour de la grange (rendez-vous au **629**) ? Mais si dans l'immédiat vous préférez jeter un coup d'œil au silo, vous pouvez le faire en vous rendant au **225**.

**470**

Les balles viennent exploser la serrure et la porte s'ouvre à la volée. De l'autre côté, vous apercevez une petite pièce qui devait certainement servir de bureau au propriétaire de la station-service. Vous effectuez quelques pas à l'intérieur et vous lâchez un cri de surprise quand vous voyez enfin le cadavre pendu au centre de la pièce ! Vous vous en approchez silencieusement mais contrairement à ce que vous pensiez, le cadavre ne s'anime pas. La mort du supposé gérant doit remonter à moins d'une année selon l'état du corps. Un pistolet Beretta, gisant dans une mare de sang séché, est posé sur le sol juste au-dessous de lui. Vous vous en emparez et vous procédez à un examen rapide pour constater qu'il fonctionne toujours et qu'il possède encore 1D6+3 de balles dans le chargeur. De plus, dans l'un des tiroirs, vous dénîchez une trousse de soin moyenne (+20 pv et valeur de 8), objet que vous ne pensiez plus jamais retrouver dans ces contrées. Ajoutez toutes ces possessions sur votre *feuille d'aventure* si vous décidez de les prendre avec vous. Dès que c'est fait, vous pourrez soit quitter la station-service (rendez-vous au **40**), soit visiter une autre partie.

<b>288</b>	<b>22</b>	<b>576</b>
		<b>454</b>

**471**

L'homme fronce les sourcils et devient plus nerveux.

- Non, je ne vous crois pas!

Et sans crier gare, il appuie sur la gâchette de son arme et la décharge de plomb va se loger dans votre torse. Vous êtes projetée sous l'impact et vous atterrissez brutalement quelques mètres plus loin.

- Jennifer!

Vous ne sauriez dire qui de Tony ou d'Anna vous a appelé, car déjà toute vie commence à quitter votre corps. Vous avez de plus en plus de peine à respirer, tandis que vos mains essayent, en vain, d'arrêter le flot de sang qui s'écoule de votre blessure. Toutes les voix que vous entendez vous proviennent de loin, alors que votre vision se brouille de plus en plus. Vous mourez quelques instants plus tard, mettant un terme à votre aventure.

**472**

Vous évitez la plupart des balles, si ce n'est l'une d'entre elle qui va se loger dans votre épaule, heureusement sans toucher un point vital (vous perdez quand même 9 *points de vie*). Si vous êtes toujours en vie, vous vous tenez prêt pour le combat qui va suivre. Le second homme, le petit trapu au visage fin, et la femme rangent ensuite leur arme à feu pour prendre à la place des armes de corps à corps; respectivement un couteau papillon et une matraque.

- Tu vas tâter de mon couteau, sale chien !

- Étonnant cette menace venant de la part d'un homme mort !

- C'est ce que nous verrons, tiens-toi prêt !

Entamez ce combat directement au corps à corps.

BANDIT (avec couteau papillon)

Dextérité: 10            Force: 3+3            Points de vie: 38

FEMME BANDIT (avec matraque)

Dextérité: 7            Force: 1+6            Points de vie: 23

Si vous triomphez de vos adversaires, rendez-vous au **306**.

**473**

Vos tirs abattent l'homme qui se tient debout aux côtés du conducteur de la première voiture, ainsi que le passager du deuxième véhicule. Les deux pillards chutent de leur Buggy respectif, attisant les foudres de leur chef, qui semble être le conducteur du véhicule de tête. Celui-ci pousse un hurlement et ordonne au reste de ses hommes de tirer à leur tour. Aussitôt, une demi-douzaine de carreaux d'arbalète file sur vous. *Testez votre chance*. Si vous êtes chanceuse, rendez-vous au **347**, dans le cas contraire, allez au **83**.

**474**

Vous essayez de repérer l'endroit noté sur la carte mais vous ne le découvrez nulle part. Vous y passez de très longues minutes mais en vain. Frustré, vous poussez un juron avant de frapper le capot de la voiture la plus proche de vous. Vous avez perdu un temps précieux, de ce fait, il ne vous sera plus possible de fouiller cette partie de la casse. Vous perdez un *point de chance*. Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez fureter du côté de la seconde partie

de la casse (rendez-vous **450**), sinon, il ne vous restera plus qu'à retourner auprès de la Jeep, rendez-vous alors au **632**.

**475**

Depuis que vous les avez sauvés, vous n'avez toujours pas pu leur parler, aussi vous prenez la direction de la tente qui leur a été attribuée. L'un des hommes, le plus imposant qui s'appelle Dorian, se tient devant celle-ci, une cigarette à la main. En vous apercevant, il jette son mégot encore fumant qu'il écrase sous sa semelle et vous accueille avec un large sourire.

- Notre sauveuse est là. C'est gentil de nous rendre visite.
- Je voulais m'assurer que vous alliez bien.
- Et c'est le cas, je vous remercie.

Vous tentez de regarder derrière l'épaule du colosse. Celui-ci, le remarquant, vous demande:

- Vous cherchez quelque chose?
- Oui, vos deux amis. Ils vont bien?
- Ils dorment, ils ont en bien besoin.
- Et vous?

-Moi? S'étonne-t-il. Je dormirai quand je serai mort.

- Voilà qui règle toute question de sommeil, rétorquez-vous, quelque peu amusée. Sinon, besoin de rien?

Dorian secoue la tête.

- Non, nous avons tout ce qu'il nous fait. Charlène nous a donné de quoi manger. C'est une charmante femme, gentille et serviable. Elle me rappelle un peu ma défunte épouse.

- Je suis désolé pour la mort de ma femme.

- Il ne faut pas. D'autres sont morts avant elle et d'autres mourront après. Telle est la loi des terres désolées.

Ce côté fataliste ne vous plait pas vraiment, car ce n'est pas avec de tels propos que la vie pourra reprendre son cours.

- Il y a toujours un espoir, répliquez-vous. Il ne faut pas penser uniquement de manière négative, il faut aller de l'avant. Sans espoir, il n'y a plus d'humanité.

Pendant que vous parlez, l'homme n'a pas cessé de vous observer, comme s'il essayait de sonder votre âme, et cela ne vous a pas échappée. D'ailleurs, à plusieurs, vous avez même failli vous perdre dans ce que vous disiez, ce qui n'est heureusement par arrivé.

- Qu'y-a-t-il? Pourquoi me regardez-vous comme ça?

- Rien. J'aime votre fougue. Vous avez du caractère et vous n'avez pas peur de dire les choses en face, j'apprécie. La franchise est devenue plutôt rare par ici.

- Pourquoi dites-vous ça?

Dorian fait un geste de la main.

- Bah, pour rien. Au fait, comment va la gamine? Ajoute-t-il après un bref silence.

Ce brutal changement de sujet vous prend au dépourvu, et c'est en bégayant que vous répondez:

- Elle.. elle va bien. Elle est à l'infirmierie sous la surveillance du Doc Brown. Avec tout ce qu'elle a vécu, je pense qu'il vaut mieux qu'elle reste là.

- Je suis d'accord. C'est une brave petite, j'espère qu'elle s'en remettra.

- Où l'avez trouvée?

Alors que vous pensiez que votre interlocuteur allait vous raconter toute l'histoire en détails, votre question semble plutôt le prendre au dépourvu.

- Qu'est-ce qui se passe? Demande une voix venant de la tente. On aimerait bien pouvoir dormir en paix!

Apparemment soulagé par l'intervention de son ami, votre interlocuteur se tourne vers vous.

- Ah, désolé. On reprendra cette conversation une prochaine fois. Je vais rejoindre mes deux amis.

- Je croyais que vous ne dormiez jamais?

- Effectivement, mais je pense et réfléchi beaucoup, conclue-t-il d'un clin d'œil avant de disparaître dans sa tente, vous laissant seule.

Frustrée par ce retournement de situation, vous tournez les talons et vous vous éloignez de la tente avec le sentiment que ces hommes vous cachent quelque chose. Retournez au **445** pour prendre une nouvelle décision.

### **476**

La porte n'est pas verrouillée, malgré tout, vous ne réussissez qu'à l'entrebâiller car quelque chose semble bloquer la poignée. Vous poussez davantage la porte sans plus de résultat. Vous pourriez peut-être tenter de la défoncer, mais en plus de vous blesser, vous risquez d'alerter les zombies qui pourraient se trouver dans les parages. Si vous voulez entrer dans cette pièce, il vous faudra trouver un autre moyen d'accès. Dans l'immédiat, il vous reste certainement encore des pièces à fouiller.

- La porte à droite (rendez-vous **544**)

- La seconde porte à gauche (rendez-vous au **298**)



- La porte au fond du couloir (rendez-vous au **358**)

**477**

Vous flânez parmi les étagères abandonnées à la recherche de nourriture mais vous ne découvrez rien, si ce n'est une boîte de fruits en conserve (valeur 2) oubliée derrière un carton que vous pouvez consommer soit tout de suite (+5 pv) soit plus tard, dans ce cas-là, inscrivez-là sur votre *feuille d'aventure*. Parmi les objets que vous inventoriez, c'est à dire des bidons vides, des vieux livres poussiéreux, des pelles cassés ou des morceaux de chaises et de tables, aucun ne vous sera d'une grande utilité, si ce n'est une radio (valeur 5) en relativement bon état qui émet encore, même si pour le moment vous ne captez que des grésillements. Peut-être que vous pourrez la troquer chez un marchand. Si vous décidez de l'emporter avec vous, notez-là sur votre *feuille d'aventure*. Dès que c'est fait, rendez-vous au **93** pour voir ce qu'il y a derrière le comptoir.

**478**

- Mes amis ! Clame Matamore. Rendez-vous compte, des étrangers viennent dans notre camp et nous ordonne de leur rendre notre prisonnière. Trouvez-vous que c'est normal ?

- Non, nous voulons leur mort! Nous voulons leur sang! S'écrient en cœur les bandits.

- Bien, dans ce cas-là, préparez l'arène pour... les Jeux!

Joignant le geste à la parole, il vous désigne de son épée Seth et vous-même. À ses mots, les bandits lèvent leurs armes et acclament leur respecté chef. Des cris de joie retentissent tout autour de vous, alors que de votre côté, l'appréhension se fait de plus en plus forte.

- Nous voilà mal, grommelle Seth et vous acquiescez.

- Mais je vais être bon prince, déclare Matamore. S'ils s'en sortent vivants, ou alors seulement l'un d'entre eux, ils pourront récupérer la jeune femme. Après tout, toute personne arrivant à sortir vivant des Jeux mérite une récompense, pas vrai, mes frères?

Des rires fusent des rangs des bandits; selon toute vraisemblance, ils n'ont pas l'habitude de voir quelqu'un triompher de leurs Jeux, comme ils les appellent.

Escortés par Lars et Adrian, vous vous dirigez vers l'entrée de l'Arène que vous aviez aperçue en arrivant au camp, alors que Seth, sous la bonne garde de Dorian et de deux autres bandits, prend la direction d'une ouverture sous les tribunes. Devant votre mutisme, Lars vous pousse puis dit:

- Allez, motive-toi un peu. Si tu ne veux pas te faire réduire en charpies par les adversaires qu'on te réserve, tu ferais mieux de te bouger un peu!

Ce qui provoque l'hilarité de vos deux bourreaux, mais vous vous retenez de leur envoyer une réplique cinglante, car ce serait trop d'honneur pour eux, vous vous contentez donc de les suivre en silence. Sur votre passage, les habitants du camp, de même que les enfants, vous insultent et vous lancent des pierres, heureusement sans gravité.

- L'arène est prête à recevoir de la viande fraîche! Lance un jeune homme.

- On va voir ce qu'il a dans le ventre! Renchérit une femme entre deux âges.

Finalement, on vous fait entrer dans une petite salle, à peine plus grande qu'un cagibi, tandis qu'Adrian verrouille la porte derrière vous. À l'autre bout de la pièce, une herse bloque l'unique autre accès, aussi vous n'avez pas d'autres choix que d'attendre la suite des événements. Même si les bandits vous ont laissé votre équipement, vous savez qu'il est vain de l'utiliser pour essayer de casser la porte. Mis à part vous apportez des ennuis, agir ainsi ne vous aidera en rien; pire même, en guise de représailles, Matamore pourrait tuer Sofia. C'est pourquoi vous vous asseyez sur un banc en bois, le seul meuble composant cette chambre austère, et vous prenez votre mal en patience. Soudain, la herse se lève alors que des clameurs vous parviennent aux oreilles. N'ayant pas le choix, vous sortez de la pièce et vous pénétrez dans l'arène. Dès votre entrée, les habitants se pressent contre le grillage pour vous voir mourir. Depuis les tribunes, les gardes vous vilipendent et prennent des paris, pendant que du haut de son estrade, affalé sur son siège, son épée reposant sur ses jambes, Matamore vous fixe en silence. Une fois que vous arrivez au centre de l'arène, Matamore se lève et prend la parole:

- Mes amis, voici notre premier combattant. Nous lui avons réservé un adversaire de taille, de même pour son compagnon. Est-ce que vous aimeriez que ces deux étrangers triomphent de leurs adversaires et des Jeux?

- Non! S'écrie en même temps la population.

- Soit. Que les Jeux commencent!

Rendez-vous au **52**.

### 479

Malgré toute la conviction que vous avez mise dans chacune de vos paroles, Bob, ainsi que le reste de vos amis, ne paraissent pas convaincus pour autant. Après un bref silence, Bob finit par dire:

- Désolé Jennifer, mais nous avons été clairs dès le départ. Nous avons voté pour l'adoption de cette loi, et nous devons nous y tenir si nous voulons rester crédibles aux yeux des membres de la communauté.

- Mais, mais... bafouillez-vous, ne sachant pas trop quoi dire d'autre.

- Laisse faire, dit soudainement Syl en posant sa main sur votre bras et qui semble avoir repris ses esprits, ils ont raison. J'ai une addiction pour la drogue, et je sais que si je reste ici, je continuerai de voler des médicaments.

- Mais... commencez-vous mais Syl vous arrête immédiatement.

- Il n'y a pas de mais, Jennifer. Je te remercie pour ton soutien et de m'avoir permis de voyager en votre compagnie, mais il faut croire que je ne suis pas fait pour vivre en communauté..

Charlène, Bob et Seth n'ont pas cessé d'observer la femme pendant qu'elle parlait. La surprise se lit sur leur visage quand Syl conclue:

- Laissez-moi le temps de prendre quelques affaires, vous pourrez ensuite m'escorter jusqu'à la sortie du camp.

Après avoir poussé un léger soupir – de tristesse? – Bob se tourne vers le chef des Patrouilleurs.

- Seth, je te charge d'escorter Syl jusqu'à l'extérieur du camp, mais s'il te plait, n'émet pas d'autres commentaires, d'accord?

- Je ne dirai rien, promis.

Venant de la part de Seth, cette soudaine compassion, comme en témoignent les regards qu'il lance à votre amie, vous étonne. Plus le temps passe, plus Seth vous surprend.

Finalement, c'est résignée que vous regardez Syl préparer ses affaires à l'aide de Seth puis quitter le camp en sa compagnie après vous avoir adressé un dernier signe de la main. Vous les suivez du regard jusqu'à ce qu'ils disparaissent de votre champ de vision.

- Ce n'est pas de bon cœur que j'ai pris cette décision, souffle Bob qui se tient à vos côtés. Mais je dois m'en tenir à ce que je dis.

- Je sais, soupirez-vous.

- La prochaine fois que tu voudras ramener quelqu'un qui présente une addiction à une drogue ou un symptôme de ce genre, assure-toi d'être présente pour veiller sur elle, dit Bob, une légère déception dans la voix.

- Je te promets, redondez-vous, penaude.

Vous perdez un point de chance. Souhaitant vous retrouver seule, vous décidez d'abandonner l'idée de déambuler dans le camp pour partir directement vous réfugier dans votre tente. Rendez-vous au **123**.

**480**

Vous filez en direction des zombies et tel à félin, vous vous faufilez entre eux avec grâce et aisance. Malheureusement, vous trébuchez sur une pierre ce qui vous freine dans votre

élan ; dès lors, les zombies en profitent pour vous griffer, ce qui vous fait perdre 1D6+4 de *point de vie* moins votre classe d'armure si vous en possédez une. Si vous êtes toujours vivant, vous gagnez rapidement la voiture la plus proche de vous. Sans hésiter, vous vous jetez sur le capot ; en vous retournant, vous frappez d'un bon coup de pied la tête d'un zombie qui tentait de vous suivre puis vous grimpez sur le toit du véhicule. N'ayant plus ne serait-ce qu'une once d'intelligence, les Rôdeurs s'agglutinent autour de la voiture sur laquelle vous êtes, vous laissant tout le loisir de bondir de toit en toit pour les distancer. Vous arrivez finalement sur la dernière voiture et vous constatez que les zombies n'ont toujours pas bougé.

*Qu'est-ce qu'ils sont pitoyables...*

Vous gagnez un *point de chance* pour avoir réussi à passer les zombies sans vous faire toucher. À présent, si vous le désirez, vous pouvez prendre le temps de fouiller les environs sous peine de voir les zombies revenir, dans ce cas, rendez-vous au **274**, sinon, vous poursuivez tout simplement votre chemin en allant au **592**.

### 481

Vous approuvez d'un hochement de tête, ce qui arrache un sourire de la part de Danny qui redevient enfin lui-même, comme si le fait de se retrouver au cœur du danger l'avait fait renaître. Sur la Harley, Diane ne semble pas aussi réjouie et ne cesse de lancer des regards peu rassurés en direction des pillards qui ne sont pas décidés à abandonner la partie aussi facilement. La mécanicienne ajuste parfaitement ses bottes dans les cale-pieds avant d'accélérer jusqu'à ce qu'elle atteigne les 160 km/h. De votre côté, Danny s'est porté juste à quelques mètres derrière elle.

- Prends la carabine et tire-leur dessus ! S'écrie Danny à votre attention.

Vous hochez la tête avant de vous jeter sur l'arme. Pas besoin de l'inscrire sur votre *feuille d'aventure* car ce n'est que temporaire. La carabine possède 8 cartouches et sa précision est de 9. Sans plus attendre, vous ouvrez le feu sur vos poursuivantes. *Effectuez trois tirs de précision*. Si vous ratez les trois, rendez-vous au **439**, si vous en réussissez un ou plus, allez au **413**.

### 482

Soudain, sur le côté de la route, vous apercevez un homme, vêtu d'un vieux pantalon rapiécé et d'une chemise beige ouverte, laissant voir sa musculature qui fut sûrement autrefois bien dessinée mais qui a laissé sa place à un léger embonpoint, et portant un casque minier, vous faire signe en agitant furieusement les bras.

- Qu'est-ce qu'il nous veut, celui-là? Maugrée Seth.

Vous pouvez vous arrêter et voir ce que vous veut cet homme, dans ce cas rendez-vous au **340**, mais il se peut également qu'il s'agisse d'un piège, ce serait donc bête de prendre des risques inutiles; dans ce cas-là, vous pouvez tout simplement poursuivre votre route en vous rendant au **646**.

**483**

Vous laissez bientôt les collines et les montagnes derrière vous pour retrouver les étendues désertiques qui caractérisent si bien les terres désolées. Les vestiges d'une forêt se découpent sur votre droite, mais seuls subsistent des arbres nus et desséchés. La zone que vous traversez est plutôt rocailleuse, au point qu'il vous sera impossible de passer par-là si la route que vous suivez devient bloquée ou impraticable. Des lignes à haute tension se dressent à intervalles réguliers et sont les seuls éléments du décor qui tranchent avec le vide des terres désolées. A plusieurs reprises, vous apercevez des silhouettes errer sans but, appartenant à des Rôdeurs en quête de chairs humaines. Dans l'immédiat, les zombies ne représentent pas un grand danger mais vous espérez que leur nombre n'augmente pas.

- Nom de dieu, jure Tony, on est mal barré.

- Qu'est-ce qui se passe ? S'enquiert Anna.

- Il se passe que si on aura assez de chance pour arriver à destination, on n'en aura pas assez pour repartir.

- Comment ça ? Vous étonnez-vous. Je croyais que Diane avait pris le soin de remplir le réservoir de chaque véhicule ?

- Oui, mais elle s'est contentée de remplir à moitié des réservoirs afin que chaque voiture ait un peu d'essence.

- Bon, alors, que faisons-nous, alors ? Vous interroge Anna.

- Et bien, commence Tony, il faudrait qu'on aille fouiller tous les bâtiments qu'on trouve.

- Y'a une sorte de centrale un peu plus loin sur la gauche, indiquez-vous.

- Et sur la droite, en haut d'une petite colline, il y'a un cimetière et un bâtiment qui ressemble à une église.

- Bon, on va se contenter de ça, déclare l'ancien chauffeur poids-lourds, par contre, pas question de se séparer et de faire trois groupes de un, il faut qu'on reste grouper. On va voter. Anna, tu veux aller où ?

- A l'église.

- De mon côté, poursuit l'homme, j'aimerais jeter un coup d'œil à l'intérieur de cette centrale (Tony se tourne vers vous) Jennifer, c'est à toi de prendre la décision finale.

En voilà une bonne question. Si vous voulez fouiller la centrale, rendez-vous au **23**, si vous préférez jeter un coup d'œil à l'intérieur de l'église, rendez-vous plutôt au **357**. Mais si aucun de ces deux choix ne vous intéresse, vous pouvez demander à Tony de continuer. Dans ce dernier cas, rendez-vous au **469**.

### 484

Vous vous tenez sur le seuil d'un long couloir qui s'étend sur une trentaine de mètres environ, du moins le pensez-vous, car vos estimations se trouvent faussées par le nombre incroyable de cadavres de meubles, de lits et de matelas, tous dans un état de délabrement avancé. Les murs, autrefois blancs, sont recouverts de lierres, tandis que le sol, détruit à certains endroits, a disparu sous un épais tapis de mousse. Le vent filtre à travers les vitres brisées, emportant avec lui le hurlement des zombies qui sonne comme une sirène d'alarme. *Vivement que je retourne au campement et que je retrouve Jennifer et les autres, cet endroit me met mal à l'aise...*

Avant d'entreprendre quoi que ce soit, vous prenez votre bouteille d'eau et vous buvez une gorgée (rayez une dose sur votre *feuille d'aventure*). Si vous n'en avez plus, vous perdez 5 *points de vie*. Vous vous rendez compte qu'il ne vous reste plus beaucoup d'eau et que vous devez en dénicher le plus rapidement possible. Dans l'immédiat, après avoir parcouru le couloir, vous comptez trois portes encore praticables, plus celle qui se dresse au fond du couloir, mais vous décidez de terminer par celle-ci avant d'aller retrouver Seth. Une porte est encastrée dans le mur de droite et deux autres dans le mur gauche. Dès lors, vous pouvez :

- Ouvrir la porte à droite (rendez-vous **544**)
- Ouvrir la première porte à gauche (rendez-vous au **476**)
- Ouvrir la seconde porte à gauche (rendez-vous au **298**)

Mais vous pouvez également très bien vous diriger directement vers la porte du fond, dans ce cas, rendez-vous au **358**.

### 485

- L'endroit est désert, s'étonne Skull, ce qui vous fait sortir de vos rêveries.

Vous vous levez et vous jetez un coup d'œil entre le conducteur et le passager pour constater en effet que la ville est complètement vide.

- Où sont-ils tous ? L'endroit devrait grouiller de zombies.
- Et bien ce n'est pas le cas, réplique Seth, et c'est tant mieux.

- Tiens, regarde, dit Skull en désignant un imposant bâtiment situé non-loin de votre position, voici l'hôpital.

- Alors allons-y sans plus tarder, déclare le chef des Patrouilleurs.

- Fais attention aux voitures, l'avertissez-vous.

Effectivement, les rues sont jonchées de vieilles voitures rouillées et de bâtiments en ruines. Contrairement aux terres désolées, la ville est recouverte de verdure, cette dernière gagnant même les plus hauts immeubles. A certains endroits, le sol est gorgé d'eau, ce qui rend la traversée plus difficile. Des panneaux indicateurs dont le contenu a été effacé se dressent de parts et d'autres de la route. Après quelques instants durant lesquels Seth manœuvre avec adresse le Scudo, vous devez vous rendre à l'évidence : vous ne pouvez pas aller plus loin.

- Fait chier, y'a trop de voitures, on ne peut plus passer, s'énerve Seth.

- Alors nous n'avons pas le choix, nous devons poursuivre à pied, déclarez-vous.

- Notre petite Jennifer est bien courageuse, tout à coup, fait remarquer Skull.

- Ce n'est pas une question de courage, ripostez-vous, c'est surtout que nous n'avons pas le choix. Pas vrai, Seth ?

Celui-ci pousse un profond soupir avant de répondre :

- Oui, c'est vrai. Mike, ouvre la porte, nous sortons.

- Quoi ? Comment ça ? Tu es fou !

- Nous ne pouvons pas faire autrement de toute façon, et il n'y a personne, il faut en profiter.

Voyant que cela ne sert à rien de discuter, le Patrouilleur ouvre la porte latérale et vous êtes directement accueillis par un vent frais. Marley et Mike passent en premier, vous laissant fermer la marche. Par mégarde, vous retombez sur une grosse flaque d'eau et vous soupirez. Le fait de vous retrouver au beau milieu d'une ville fantôme vous laisse une drôle de sensation, un mélange d'impuissance et de fascination. Seth arrive à votre hauteur et d'une voix qui vous surprend, à la fois douce et bienveillante, vous dit :

- Viens Jennifer, ne perdons pas de temps. L'hôpital n'est pas loin, nous y serons rapidement.

Vous acquiescez puis vous rejoignez vos compagnons qui ont pris de l'avance. Chacun est armé de son arme fétiche et évolue en silence à travers les carcasses des voitures et les immeubles dévastés. Ce décor vous arrache un pincement au cœur, car il témoigne que la vie que vous aviez connue avant l'apparition des zombies est bel et bien révolue. Finalement, après une dizaine de minutes, pendant lesquelles aucun zombie n'a fait son apparition, vous vous tenez à une quinzaine de mètres de l'entrée de l'hôpital. Légèrement sur votre gauche, vous apercevez une ambulance dont l'avant est encastré dans un mur. Les portes arrière demeurant néanmoins toujours fermées. Peut-être que l'ambulance contient

encore du matériel médical. Si vous voulez vérifier, rendez-vous au **443**, sinon, vous gagnez l'entrée de l'hôpital, rendez-vous alors au **249**.

**486**

En vous retournant, vous avez l'agréable surprise de voir les cuves des monstres masqués exploser les unes après les autres.

- Nooooooon ! S'écrie John Doe, mes créations !

Les cuves ne sont bientôt plus qu'un lointain souvenir fumants, tandis que vous entendez les cris d'agonis des créatures qu'elles abritaient. Lorsque le plafond et le mur à cet endroit s'effondrent, ces monstres ne sont plus qu'un lointain souvenir. Le souffle de l'explosion a projeté des morceaux de verres et de pierres dans votre direction. *Testez votre agilité*. Si vous réussissez, vous ne subissez aucune blessure, dans le cas contraire, vous perdrez 1D6 de *points de vie* (ignorant votre classe d'armure si vous en avez une). Sur le seuil de l'entrée du laboratoire, vous apercevez Len tenant un lance-roquettes fumant dans les mains.

- Len ? Vous étonnez-vous. Mais... qu'est-ce que tu fous ici ?

- Jennifer m'a laissé la vie sauve, et même s'il s'en est fallu de peu pour que les zombies me dévorent, j'ai décidé de venir donner un coup de main.

- Pourquoi ?

- Je ne sais pas... Peut-être les remords d'avoir donné cette petite fille à ce cinglé.

- Bref, on en reparlera plus tard. Pour le moment, je suis content de te revoir.

Derrière vous, vous entendez John Doe ordonner à sa créature de vous attaquer. En s'avançant, Campos libère la petite fille qui accourt aussitôt vers vous en adressant, à votre grande surprise, un signe d'adieu au monstre.

- Adieu, Monsieur Campos.

*Elle connaît ce type ? Bizarre, ça.*

Lorsqu'elle vous rejoint, la petite Eva se blottit contre vous et vous supplie :

- S'il vous plaît, Monsieur, faites-moi sortir d'ici.

- C'est ce que je compte bien faire, ma puce (vous vous tournez vers Len et vous le hélez :)  
Len, prends la petite fille et attends-nous dehors. Avant de partir, je dois d'abord régler le compte à ces deux-là.

- Tu... tu as besoin d'aide ? Tu veux que je reste avec toi ? Vous demande-t-il.

- Non ! S'exclame tout à coup Jennifer qui s'est relevée. Je reste avec C.J.. Si je dois mourir, je crois que c'est le meilleur moment.

- Jennifer ? Vous étonnez-vous. Tu n'es pas en état de te battre. Il faut que tu partes avec Len.



## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

Votre amie, debout sur ses jambes tremblantes, prend appuie sur le mur près d'elle et lance :

- Et te laisser tout seul avec ces deux fous ? Bah, tu me connais mal, Curtis. Je t'ai dit que j'irais jusqu'au bout, et tu sais que je n'ai qu'une seule parole.

- Bien. Eva (la petite fille lève la tête) Va vers le monsieur (vous désignez Len) il t'emmènera dehors, loin de tout ça.

- D'accord, monsieur.

La petite Eva s'écarte puis s'en va rejoindre Len. Celui-ci la prend par la main avant de quitter la salle après vous avoir souhaité bonne chance.

- Maintenant que la petite fille est hors de danger, à nous deux, Campos ! Vous criez-vous en guise de défi. Jennifer, occupe de toi de Doe, mais surtout, garde-le en vie!

- Au... aucun problème.

- Tu es sûre que ça va ? Lui demandez-vous en constatant son état.

- Ne t'inquiète pas, dit-elle d'une petite voix. Je gère.

Alors que votre amie se dirige vers John, Campos, instinctivement, porte secours à son créature mais en quelques enjambées, vous vous interposez.

- Non, toi, tu restes ici !

Le monstre pousse un rugissement qui résonne dans tout le laboratoire avant de bondir sur vous. Campos n'a pas d'arme à proprement parlé, mais ses poings sont presque aussi gros que votre tête. Vous n'avez pas le temps d'effectuer des *tirs de précision*, aussi vous devrez débiter ce combat directement au corps à corps. Si vous aviez laissé un chien à l'entrée du bunker, votre fidèle compagnon fera son apparition et vous aidera durant ce combat.

### CAMPOS

Dextérité: 8

Force: 10/15

Points de vie: 65

Si vous obtenez n'importe quel double en calculant la *force d'attaque* de Campos et qu'il remporte l'assaut, il vous infligera 15 points de dégâts au lieu de 10. De plus, à cause de sa puissante musculature, vous devrez diminuer vos dégâts de deux points. Pour terminer, grâce au virus que Doe lui a inoculé et qui régénère ses tissus blessés, Campos regagnera 2 *points de vie* à chaque assaut. Exceptionnellement, vous pouvez, à chaque assaut, utiliser un *point de chance* pour augmenter d'un point votre *force d'attaque*. Si vous triomphez de votre terrible adversaire, rendez-vous au :

- **33** si vous avez combattu sans l'aide d'un chien.

- **593** si vous avez combattu avec un chien et que celui-ci y a laissé la vie.

- **106** Si vous avez combattu avec un chien et que celui-ci est toujours vivant.

Mais avant cela, si vous avez été touché durant le combat, rendez-vous d'abord au **333**.

**487**

Comme vous ne pouvez pas aider les Patrouilleurs car votre présence les gênerait plus qu'autre chose, vous décidez d'aller dire bonjour au Doc. Celui-ci a installé sa tente en attendant que les Patrouilleurs fassent le ménage sur les routes. Devant l'entrée s'affairent les trois assistants de Brown et l'un d'eux, en vous apercevant, vous adresse un signe de tête.

- Salut Jennifer.

- Hello Christian, le Doc est dans sa tente ?

- Bien sûr, où veux-tu qu'il soit d'autre ?

- C'est pas faux, souriez-vous. Comment est son humeur ?

- Mauvaise et irascible.

- Comme d'habitude, en sommes.

- Exact, répond Christian en souriant.

Vous passez devant lui puis vous vous approchez de l'entrée derrière laquelle vous entendez maugréer. Vous entrez à l'intérieur pour découvrir un lieu de souffrance : allongés sur des lits de camp, les blessés de la nuit précédente sont en train de se faire soigner par Doc Brown. Tout autour de vous n'est que râles et plaintes, et une odeur de sang et de mort flotte dans l'air. Brown, d'une main experte, prodigue les premiers soins à ses patients sans s'arrêter, ne prenant même pas le temps de boire ou de se reposer ne serait-ce qu'un instant. D'ailleurs, c'est bien le seul moment où vous ne le voyez pas en train de fumer. Sans même se retourner Doc Brown grogne :

- Je ne veux voir personne, j'ai trop de boulot ici.

- Ce n'est que moi.

- Oh, excuse-moi, jeunette, dit-il d'une voix plus avenante en réalisant que c'est vous. J'ai cru que c'était encore Seth ou un de ses foutus Patrouilleurs qui venait encore gaspiller mes médicaments si précieux.

- Ne sois pas si dur avec eux, Doc. Sans eux notre convoi serait vulnérable, il ne faut pas oublier qu'ils prennent beaucoup de risques pour rapporter ce dont vous avez besoin.

- C.J. et toi aussi vous le faites aussi et vous ne venez pas toutes les cinq minutes pour des bobos imaginaires.

*Je m'abstiendrai bien d'aller en ville, sache-le.*

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

Voilà ce que vous aimeriez dire au Doc mais vous vous abstenez. Vous êtes sur le point de dire quelque chose mais Brown prend subitement la parole :

- Ta présence est toujours agréable, Jennifer, mais comme tu peux le constater j'ai beaucoup affaire, donc je n'ai pas beaucoup de temps à consacrer à la causette.

- Je sais, je suis désolée. Je voulais juste savoir si tu avais une trousse de soin pour moi. Quelque chose me dit que je devrai bientôt retourner en ville et je me sentirai plus en sécurité avec une trousse sur moi.

Connaissant la réticence du vieux médecin à se séparer de ses médicaments, vous vous attendez à ce qu'il refuse, mais contrairement à ce que vous pensiez, Brown laisse tomber ses instruments médicaux pour aller chercher quelque chose dans un gros coffre, non sans pousser un profond soupir. Il sort du coffre une trousse de soins moyenne (+20 pv et valeur 8) qu'il vous tend en disant :

- J'espère que tu n'auras pas à l'utiliser. A présent, si tu veux bien m'excuser, j'ai des patients à soigner.

- Pas de soucis, merci pour la trousse, Doc.

- Laisse ça, jeune fille.

Rajoutez la trousse de soin dans la bonne rubrique de votre *feuille d'aventure*. Finalement vous prenez congé du vieil homme et vous sortez de la tente. Une fois dehors, vous entendez quelqu'un crier :

- C'est bon, la voie est libre !

Rendez-vous au **85**.

### 488

Comprenant que vous n'êtes pas venu en ami, l'homme cri puis attrape une bouteille qui traînait sur l'une des étagères qu'il brise ensuite sur le bar. Tenant sa bouteille brisée à bout de bras, l'homme bondit sur vous, faisant preuve d'une certaine rapidité pour son âge.

- Vous êtes bien tous les mêmes, vous, les bandits!

Vous n'avez pas le temps de lui répondre que vous n'êtes pas un bandit car déjà l'homme vous frappe avec son arme de fortune; heureusement, vous parvenez à éviter son coup. Menez ce combat directement au corps à corps.

VIEIL HOMME (avec tesson de bouteille)

Dextérité: 5

Force: 2+1

Points de vie: 21

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **220**.

Inscrivez le mot *Respect* sur votre feuille d'aventure.

- Ecoute Kidd, faites-vous en lui levant le menton, le fixant ainsi droit dans les yeux. À tes yeux, je ne suis peut-être qu'une femme, mais je suis une femme de bon sens. T'es jeune, tu n'es peut-être pas conscient de ce que tu as fait, tu mérites donc une dernière chance, c'est pourquoi je t'invite dans notre Communauté.

A cette révélation, Danny fronce les sourcils et vous lance un regard suspicieux :

- Tu crois que c'est une bonne idée ? On ne sait jamais, il peut se retourner contre nous.

Vous secouez la tête.

- Non, je ne crois pas qu'il ferait ça, n'est-ce pas mon ?

D'abord silencieux, certainement plongé dans ses pensées, Kidd finit par répondre, ravalant sa fierté :

- Si tu veux que je sois ton prisonnier, d'accord, je me rends.

Ses propos vous font sourire, et d'un ton beaucoup plus amical, vous lui expliquez :

- Non, tu ne seras pas notre prisonnier, tu seras un membre à part entière de notre Communauté. Danny, le militaire qui t'a maîtrisé, gardera un œil sur toi.

- Quoi, comment ça ? Fait l'intéressé, plus surpris qu'énervé.

- S'il y a bien une personne qui peut ramener ce jeune sur le droit chemin, c'est bien toi.

Alors, tu veux bien le prendre sous ton aile ?

Cette fois-ci, c'est au militaire de rester silencieux, sûrement en train de peser le pour et le contre.

- Ok, ça me va, déclare-t-il.

Danny enlève son genou qui maintenait Kidd au sol puis lui tend la main pour l'aider à se relever, aide qu'accepte volontiers le jeune homme.

- Pour commencer, tu vas nous accompagner au Supermarché.

- Pour quoi faire ?

- Nous devons chercher de la nourriture, poursuit le militaire. Peut-être que tu nous seras utile.

- Bon, intervenez-vous, il viendra dans la Jeep avec vous. Ça te va, Danny ?

- Pas de problème.

Quand Diane passe devant Kidd, celui-ci la regarde avec intérêt, petit sourire au coin. Apparemment, votre nouveau compagnon ne regrette pas son choix. De votre côté, vous êtes sûr que Kidd vous sera utile un moment ou un autre, dans l'immédiat, vous regagnez tous vos véhicules avant de reprendre votre route. Rendez-vous au **389**.

**490**

Vous frappez aussitôt ; malheureusement, votre coup manque de puissance et vous ne parvenez pas à briser la gorge du Hurlleur qui hurle à plein poumons. Les cris des Coureurs alentours ne se font pas attendre et vous jurez à l'idée de ce qui va se passer dans les prochaines minutes qui vont suivre. Soudain, un trait d'argent file près de vous et va finir sa course dans la gorge du Hurlleur qui dévale la colline. Tout de suite après, Danny apparaît à vos côtés et vous aide à vous relever.

- Prépare-toi, je sens que ça va être violent.

- On contact les autres ? Demandez-vous.

Meyer secoue la tête.

- Il ne vaut mieux pas. Ils risquent de se faire de soucis pour nous et feront tout pour nous venir en aide, alors qu'ils doivent dégager la route pour que nous puissions nous casser d'ici au cas où les choses ne tourneraient pas à notre avantage.

- Tu as sans doute raison, avouez-vous.

*Jennifer, surtout ne viens pas si tu nous entends, je t'en prie !*

Quelques instants plus tard, les Coureurs, dont vous n'arrivez pas compter le nombre, font irruption et convergent dans votre direction en poussant des hurlements de déments. Côte à côte avec Danny, vous levez vos armes respectives et vous ouvrez le feu. Comme il y a beaucoup de zombies, l'apport de votre ami n'augmentera ni votre *dextérité* ni vos *dégâts*. Au bout de 4 *tirs de précision*, vous devrez poursuivre ce combat au corps à corps. Considérez les Coureurs comme un adversaire unique.

**COUREURS**

Dextérité: 11

Force: 13

Points de vie: 67

Si vous possédez le talent Exécuteur, vous ne pourrez pas l'utiliser durant ce combat. Au bout du 3<sup>ème</sup> assaut au corps à corps, ou si par hasard vous remportez ce terrible combat, rendez-vous au **554** après être passé au **333** si vous avez été touché.

**491**

Votre tir atteint en pleine tête le zombie le plus proche qui s'écroule sur le sol, tandis que du sang et des bouts de cerveaux giclent de sa blessure. Alerté par le bruit, le second zombie, qui est une femme entre deux âges habillée de manière vétuste, se lève dans un grand râle et s'avance dans votre direction d'un pas lent mais assuré. Vous pourriez faire demi-tour, mais le zombie, sentant votre odeur, pourrait vous suivre jusqu'au campement et vous ne

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

voulez pas mettre en danger vos amis, vous décidez donc de rester sur place et de lui faire face, d'autant plus qu'un seul Rôdeur n'a jamais représenté une très grande menace. Vous avez assez de temps pour faire deux *tirs de précision* avant de poursuivre ce combat au corps à corps. Bien entendu, vous pouvez utiliser votre compétence Exécuteur si vous la maîtrisez.

### RÔDEUR

Dextérité: 7                      Force: 2                      Points de vie: 24

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **131** après être passé au **187** si vous avez été touchée.

### 492

Vous vous tournez vers Matamore et vous annoncez :

- Non, je ne me battra pas !

Et pour montrer votre protestation, vous laissez tomber vos armes.

- Ne fait pas ça, vous chuchote Seth. Reprends tes armes, C.J. !

- Non, faites-vous d'une voix ferme.

Dans les tribunes, des clameurs s'élèvent que Matamore fait taire d'un geste.

- Tiens tiens, nous avons un récalcitrant. Bats-toi, c'est un ordre ! Vous somme-t-il.

Mais vous restez sur votre position.

- Jamais !

- Bien, comme tu voudras (il se tourne vers Adrian). Adrian.

L'interpelé hoche la tête, attrape son fusil d'assaut et ouvre le feu sur vous. Pris par surprise, vous ne pouvez éviter le projectile qui va se loger dans votre cuisse. Hurlant de douleur, vous placez d'instinct vos mains sur votre blessure. Vous perdez *7 points de vie* ainsi qu'un *point de dextérité* que vous ne pourrez récupérer qu'en vous soignant à l'aide d'une trousse de soin quelconque. Si vous êtes toujours en vie, Seth s'empresse de prendre vos nouvelles.

- Ça va ?

- Je fais avec...

- Allez, tout se passera bien, vous souffle Seth.

Résigné, vous reprenez vos armes, n'ayant pas d'autre choix que de combattre. Rendez-vous au **620**.

**493**

L'église est en fait beaucoup plus délabrée que vous ne le pensiez ; la grande partie de son toit s'est effondrée et ses murs ne sont plus que des ruines. Il n'y a aucun zombie ni autres survivants dans les alentours, aussi vous vous dirigez vers l'entrée qui est encore intact. Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres, une détonation retentit. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceuse, rendez-vous au **565**, si vous êtes malchanceuse, rendez-vous au **95**.

**494**

Quand la dernière des vermines meurt, le calme revient aussitôt. Vous dressez l'oreille afin de capter tout autre couinement mais plus rien ne vous parvient.

- C'est fini, annoncez-vous, ils sont tous morts.

- Ouais, peut-être, mais je n'ai pas envie de rester plus longtemps ici pour en être sûr, rétorque l'ancien chauffeur poids-lourds. Finissons de fouiller et allons-nous-en.

En avisant le corps, vous en déduisez que cet homme travaillait ici ; prenant sur vous-même, vous lui faites les poches et bien vous en a pris car vous découvrez un vieux trousseau de clés dont l'étiquette indique : entrepôt.

- La chance nous sourit, dites-vous en mettant la clé devant le nez de Tony.

- En arrivant j'ai vu une porte dans le mur opposé, sûrement que ces clés servent à la déverrouiller.

- Tiens, là voilà, va vite vérifier. Moi je vais voir si je peux trouver quelque chose d'intéressant dans la trousse à outils.

Votre ami acquiesce et vous prend la clé avant de se diriger vers la porte, pendant que vous ouvrez la caisse à outils. A votre plus grande déception, elle ne contient plus rien si ce n'est un tournevis oublié (valeur 3). Après une dernière inspection de la pièce, vous dénicher du bric-à-brac électronique d'une valeur de 12. Tony vous rejoint quelques instants plus tard arborant un large sourire, et tenant dans chaque un bidon d'essence.

- Bingo ! S'exclame-t-il. J'ai trouvé deux bidons d'essence plein dans le local.

- Super ! Voici enfin une bonne nouvelle. Tirons-nous d'ici avant que Len ne prenne trop d'avance.

Vous sortez de la centrale et vous regagnez le Scudo où vous attend Anna qui joue à faire tourner son Colt autour de son index. Quand elle vous aperçoit, elle rengaine son arme et s'empresse d'ouvrir la porte latérale pour que Tony puisse y déposer les bidons.

- Je vois que la récolte a été bonne, dit-elle en souriant.

- Oui, fait Tony, à présent nous avons bien assez de carburant pour faire l'aller-retour.

- Allons-y, concluez-vous.

Vous prenez à nouveau place à l'arrière du Scudo et quand tout le monde s'est installé, vous reprenez votre route. Rendez-vous au **287**.

**495**

L'Enragé est un combattant puissant et valeureux, et vous vous dites qu'un type pareil serait utile pour votre Communauté, mais vous chassez vite cette idée de votre esprit. Malgré son courage, le pillard n'est pas aussi fort qu'il le pensait et d'une habile contre-attaque, vous le désarmez avant de le frapper en plein cœur, le tuant sur le coup. Voyant leur chef s'effondrer sous les coups d'une femme, ses hommes hésitent et parlent à voix basse entre eux, ne sachant pas quoi faire. Haletante, vous les pointez du doigt et vous vous exclamez :

- Comme convenu, vous devez vous en aller et dire à votre chef de nous laisser tranquille.

- Ça, jamais ! Tonne une jeune voix derrière vous.

En vous retournant, vous apercevez l'un des bandits, un jeune homme d'une vingtaine d'année, courir dans votre direction, batte de baseball levée. Vous n'auriez rien pu faire pour éviter son coup si Danny ne s'était pas interposé entre vous et votre assaillant. D'une pichenette habile, le militaire désarme le jeune homme avant de l'envoyer au sol d'un bon coup de poing. Le danger écarté, vous vous retournez vers le reste des pillards et vous leur intimez l'ordre de partir. Vous poussez un soupir de soulagement quand vous les voyait tourner les talons et regagner leur véhicule respectif et reprendre leur route, abandonnant leur camarade à son triste sort.

- « Ouf », pensez-vous. « On l'a échappé belle ».

- Il s'en est fallu de peu, dit Diane qui vous a rejointe. Désolé d'avoir douté de toi, Jen.

- Ne t'inquiète pas, la rassurez-vous. C'est normal. Et pour tout avouer, je n'étais pas sûre à cent pour cent de ce que je faisais. J'étais sûre que les pillards allaient nous tuer une fois leur chef à terre.

- Il faut croire qu'ils ont plus de jugeote que nous le pensions, rit Diane.

- Oui, effectivement, souriez-vous à votre tour. Bon, les pillards ont sûrement laissé pas mal de matos derrière eux, aide-moi à faire l'inventaire.

- D'accord.

Vous commencez par prendre sur le corps de l'Enragé sa matraque télescopique (valeur 7), son casque (valeur 4) et son fusil à canon scié (valeur 14) que ses hommes ont abandonné sur place. Dans ses poches, vous dénicher en outre une grenade explosive (valeur 6), un sérum (valeur 7), ainsi qu'1D6+2 de munitions de .22 long rifle et 4 cartouches de calibre 12. La matraque télescopique a les mêmes attributs que les matraques standards.



Concernant le casque, il diminuera de deux points et à quatre reprises tous les dégâts infligés par vos ennemis. Pour ce qui est de la cuirasse, si vous avez blessé l'Enragé plus de six fois, celle-ci sera désormais inutile, sinon vous pourrez la prendre avec vous, mais pour chaque protection en moins, la valeur de la cuirasse diminuera d'un. Par exemple, s'il reste encore quatre protections, la valeur sera de quatre. Diane vous appelle et quand vous la rejoignez, celle-ci affiche un grand sourire.

- Regarde ! S'exclame-t-elle en fait un geste de la main pour désigner tous les objets contenus dans le Buggy, avec ça, nous pourrons marchander!

Parmi les objets intéressants, vous comptez une arbalète (valeur 5) avec un carquois contenant 10 carreaux (valeur 1 pour chaque carreau), un vieux pistolet Beretta (valeur 7) ainsi qu'une boîte contenant 1D6+10 de balles de 9mm (valeur 1 pour chaque balle), un piolet (valeur 5), une clé à trois griffes (valeur 6) et deux bouteilles d'eau contaminées (valeur 1 pour chaque bouteille). C'est une véritable quincaillerie que vous avez devant vous, et vous gagnez un *point de chance*. Il est clair que vous ne pourrez pas tout transporter sur vous, mais sachez que vous pourrez mettre dans la jeep tout le surplus de matériel en prévision d'un éventuel troc. Dans l'immédiat, notez sur votre *feuille d'aventure* tout ce que vous prenez avec vous, le reste allant dans le véhicule de Danny. D'ailleurs, en parlant de Danny, celui-ci maintient toujours au sol le jeune homme avec son genou. Vous vous accroupissez en face de votre captif et vous lui demandez :

- Quel est ton nom ?

- Je n'ai pas à te répondre, femme ! Crache le jeune homme.

- Quelle galanterie. Écoute, sale macho, dites-vous en le menaçant avec une arme, je crois que tu n'es pas en position de dire quoi que ce soit. Allez, dis-moi comment tu t'appelles.

Comprenant que vous ne rigolez pas, le jeune homme, qui a vu ce que vous avez fait à son chef, finit par se calmer et répond :

- Je m'appelle Kidd. Voilà, maintenant que vous le savez, vous pouvez me tuer.

- Je n'ai pas l'attention de te tuer, expliquez-vous, du moins, pas dans l'immédiat. D'abord, j'aimerais que tu répondes à quelques questions. Avant tout, pourquoi tu fais ça ? Pourquoi t'allier avec le gang de Matamore ?

- Je n'ai pas eu le choix, grogne-t-il. J'étais un ado qui errait dans les landes désolées. Sans l'intervention de Matamore qui m'a recueilli, je serai mort à l'heure qu'il est. Je lui dois tout.

- Et tu crois que ce qu'il te demande faire, tuer et piller les honnêtes survivants, est une bonne chose ? Combien en as-tu tué ? Si tes parents étaient en vie, tu crois qu'ils seraient heureux d'apprendre l'homme que tu es venu, à savoir un meurtrier ?

Devant le mutisme de Kidd, vous déduisez que vos mots ont touché une corde sensible.

- Bon, qu'est-ce que vous allez faire de moi ? Si vous voulez me tuer, faites-le sans plus tarder.

Si vous décidez d'achever le jeune homme afin de le punir pour tout le mal qu'il a fait, rendez-vous au **257**, si vous préférez le laisser en vie, *testez votre Charisme*. Si vous réussissez, rendez-vous au **489**, dans le cas contraire, allez au **193**.

**496**

- Seth, arrête-toi.

- Quoi ?

- À gauche, une ambulance. Elle est fermée. Peut-être que son contenu est intact. On nous a demandés de ramener un maximum de matériel médical, alors autant y jeter un coup d'œil.

- D'accord, ça marche, mais fait vite, j'ai un mauvais pressentiment.

- Ok.

Vous tournez les talons, et arme en main, vous courez en direction de l'ambulance accidentée. Avant de faire quoi que ce soit, vous regardez bien aux alentours pour vérifier qu'il n'y a aucun danger imminent, puis vous portez votre attention sur la double-porte, mais celle-ci refuse de bouger. Si vous avez le talent de Crochetage et que vous désirez en faire usage, rendez-vous au **386**, sinon, il ne vous reste plus qu'à rejoindre Seth et les autres car il n'est pas question d'utiliser vos armes à feu qui risqueraient d'alerter d'éventuels zombies. Rendez-vous dans ce cas au **90**.

**497**

- Qu'est-ce qui ne va pas? Vous demande Jennifer quelques minutes plus tard en remarquant votre mine renfrognée. Depuis que nous sommes partis, tu n'as pas dit un mot. *Si tu avais vu ce que j'ai vu, tu ne poserais pas cette question.*

- Je ne préfère pas en parler, rétorquez-vous, sèchement.

Votre amie n'est pas du tout offusquée par le ton que vous avez utilisé; bien au contraire, elle insiste davantage.

- Allez, tu peux tout me dire, dit-elle de sa douce voix tandis que sa main effleure votre bras.

- Bien, soupirez-vous. C'est vrai que ça me pèse beaucoup. Si je te le dis, peut-être que ça ira mieux.

Jennifer acquiesce, lentement, vous invitant à continuer.

- Avec Seth, on a dû faire une halte dans un village pour nous ravitailler, car comme des cons, on avait oublié de prendre de la nourriture. En visitant les maisons abandonnées, nous sommes descendus dans la cave de l'une d'entre elle...

À l'évocation de ce souvenir, votre voix se brise et vous avez toutes les peines du monde à trouver les mots.

- Il y avait plein de gens là-dedans, Jennifer. C'était horrible.

- Pourquoi? Qu'est-ce qu'ils avaient? Vous questionne-t-elle, la voix tremblante.

*Mon dieu. Je vais aller droit au but. Autant lui dire tout ce que j'ai vu.*

- Ils étaient tous mutilés. Des bras en moins, des jambes, des yeux... Des hommes comme des femmes. Il y avait même des enfants.

En évoquant les enfants, une larme, résultat d'un mélange de rage, de désespoir et de tristesse, apparaît au coin de votre œil.

- J'entends encore les gémissements, les plaintes et les hurlements de tous ces pauvres gens. Ils... ils pataugeaient dans leur propre sang et leurs propres excréments. C'était affreux. Ces gens, n'étaient que du bétail, Jennifer. On les gardait en vie pour les manger!

À ces mots, Jennifer reste immobile, horrifiée par ce que vous venez de lui dire. Elle darde sur vous des yeux mouillés, touchée par vos propos.

- Mais... Mais comment des gens peuvent-ils faire ça? J'veux dire, c'est... (Elle ne trouve pas de mot pour décrire cette maltraitance, mais finit par dire:) c'est inhumain, tout simplement.

- Je sais... j'y étais.

- Et tu sais qui a fait ça?

- Vaguement. L'un des survivants m'a parlé d'une Communauté appelée Arfeu qui se trouverait dans un lieu appelé "La Route du Diable".

- Oh. Et tu sais où ça se trouve?

- Oui. Un marchand m'avait parlé une fois de ce pont. Il m'avait dit qu'il se trouvait dans les collines, à l'ouest.

- Dans les collines à l'ouest? Effectivement, c'est plutôt vague. Qu'est-ce qu'on fait? Est-ce que tu veux qu'on aille y jeter un coup d'œil?

La proposition de votre amie vous étonne beaucoup; toutefois, elle ne manque pas d'intérêt.

- Oui mais et la petite fille?

- John Doe voudra la garder en vie, j'en suis sûre. Par contre, pendant qu'on parle, d'autres gens se font tuer par ces gens d'Arfeu.

Jennifer n'a pas tout à fait tort, après ce que vous avez vu dans la cave, vous devez mettre terme à ce carnage et pour se faire, vous devez vous rendre à Arfeu. Si vous souhaitez y aller, rendez-vous au **640**, si vous décidez de ne pas vous écarter de votre mission

d'origine, lancez 1D6. Si vous tirez un chiffre impair, rendez-vous au **114**; si vous obtenez un chiffre pair, allez au **552**.

### 498

Le cadavre du grand musclé contient un Révolver Colt (valeur 4) ainsi que 6 balles de calibre .22 long rifle (valeur 2 chacune) mais surtout, son corps est revêtu d'un gilet pare-balles (valeur 8) en parfait état puisque vous l'avez visé à la tête. Ce gilet vous protégera à 8 reprises en enlevant à chaque fois 3 aux dégâts qu'on vous infligera. Vous fouillez ensuite le corps du second homme pour y découvrir un vieux Beretta (valeur 7), 7 balles de 9mm ainsi qu'un couteau papillon (valeur 4, dégâts +2 puis +1 après 10 coups portés et augmentation d'un point de votre *dextérité* lorsque vous utilisez cette durant les combats) Pour terminer, vous dénicher sur le cadavre de la femme une arbalète (valeur 5) munie de 5 carreaux (valeur un chacun) et une matraque (valeur 7). Notez sur votre *feuille d'aventure* ce que vous emportez avec vous mais attention à la limitation. Si vous ne l'avez pas encore fait vous pouvez ouvrir le frigo, auquel cas il faudra vous rendre au **596**, sinon il ne vous reste plus qu'à reprendre votre route au **584**.

### 499

Le hall du rez-de-chaussée devait être vaste à l'époque, sûrement au point de vous sentir toute petite. Néanmoins, avec toute cette végétation qui l'a envahi ainsi que tous ces décombres, le hall paraît du coup nettement moins grand. En compagnie de Seth, vous vous approchez des ascenseurs mais ceux-ci ne fonctionnent plus depuis bien longtemps. Dans le coin nord-est, près des escaliers menant à l'étage supérieur, vous apercevez deux distributeurs Sélecta, un de boissons, l'autre de nourriture, et si ce dernier est dorénavant vide, le premier contient encore deux boissons: un coca et une boisson énergétique. Vous pourriez sans doute briser la vitre mais votre but étant de rester discrète et de ne pas alerter les éventuels occupants de l'hôpital, vous préférez vous en abstenir. Si vous possédez de l'argent d'avant-guerre, vous pouvez l'utiliser, dans ce cas, rendez-vous au **61**, si vous préférez les garder pour les vendre à un collectionneur, vous vous détournez des Sélecta pour monter l'escalier, rendez-vous alors au **277**.

**500**

**Epilogue - Fin 3**

L'arme glisse des mains de C.J., celui-ci tombant à genoux la seconde d'après. Pleurant à chaudes larmes, l'homme, en état de choc, observe le corps sans vie de sa chère amie en silence, seulement dérangé par ses sanglots.

- Ce... ce n'est pas possible, c'est... c'est un cauchemar.

Lorsqu'il réalise qu'il s'agit bien de la réalité, que son amie ne reviendra plus et qu'il devra dorénavant vivre sans elle, C.J. lève la tête et hurle à plein poumon, déversant toute sa peine et sa tristesse :

- Jennifeeeeeeeeeeeeer !

Le cri se répercute dans tout le bunker, l'écho renvoyant ses hurlements comme autant de rappels à la souffrance. Ne désirant pas que ce bunker devienne son tombeau, C.J. prend le corps de Jennifer et la porte jusqu'à l'extérieur. L'aube ne va pas tarder à se lever, aussi l'ancien-militaire, la jeune femme toujours dans ses bras, s'assied sur le bord d'une des corniches, ses jambes pendant dans le vide. Ainsi installé, il attend que l'aube pointe le bout de son nez. Finalement, les premiers rayons du soleil font leur apparition, et C.J. les accueille avec joie.

- Si seulement tu pouvais voir ce spectacle, Jennifer.

En bas, Bob et les autres arrivent à leur tour. L'ancien membre de l'U.G.E. sourit en voyant la petite Eva se jeter dans les bras de Charlène, tandis que, sous les ordres de Bob, Danny, Diane et les autres partent à sa rencontre. C.J. enlève ensuite une mèche de devant les yeux de la jeune femme, puis, l'étreignant aussi fort qu'il le peut, il ajoute :

- Tu vas me manquer.

Enfin, L'aube se lève, annonciateur d'un monde nouveau.

FIN

**501**

Peu à peu, votre méfiance vis-à-vis de votre hôte s'efface devant leur gentillesse, même Tony, toujours de nature méfiante, se détend. Pendant que vous discutez avec Gale, Bonnie vous sert à chacun un bol rempli de viandes dont le fumet épicé vient titiller vos narines.

- Ça sent bon, commente Anna qui commence déjà à enfourner sa cuillère pleine de viande. Et c'est délicieux, ajoute-t-elle, de la sauce maculant sa bouche.

- Anna, tu aurais pu quand même attendre que Bonnie s'asseye avec nous.

- Désolée, j'avais trop faim.

Vous vous retournez vers votre hôtesse pour lui présenter des excuses mais celle-ci vous arrête d'un geste de la main.

- Il n'y a pas de problème, rigole-t-elle. Allez, manger pendant que c'est encore chaud.

La faim gagnant sur votre raison, vous finissez par manger à votre tour. Et effectivement, dès que vous prenez une première bouchée, le goût épicé fait des merveilles dans votre bouche.

- C'est excellent. La sauce est délicieuse et la viande est très bonne, dit Tony entre deux bouchées. C'est quoi ?

- Ah ça, fait Gale en souriant, c'est un secret que Bonnie et moi gardons pour nous.

- Je comprends, souriez à votre tour.

Cet excellent repas vous fait regagner 1D6+4 de *points de vie*, et quand vous avez tous fini de manger, Bonnie s'empresse de débarrasser la table. Maintenant que vous vous êtes sustentés, vous discutez un petit peu avec votre hôte et quand vous lui demandez s'il rencontre des problèmes avec les zombies ou les bandits, il vous explique :

- Comme vous avez pu le remarquer, c'est une zone déserte où il n'y a aucun survivant. Les zombies ont bien essayé pendant quelques temps de nous rendre visite, mais les tranchées autour de la maison les ont vite dissuadés.

Vous vous remémorez les cadavres empalés sur les piques et vous acquiescez de la tête.

- Et concernant les bandits, continue Gale, ils ne s'aventurent jamais jusqu'ici car il n'y a rien à trouver.

Après une demi-heure durant laquelle vous parlez chacun un peu de vous, vous ressentez les premiers symptômes de la fatigue. En effet, vous baillez à vous en décrocher la mâchoire et vos paupières deviennent lourdes.

- Nous ne voulons pas paraître mal-élevés, déclarez-vous, mais nous avons fait une longue route et demain nous réservera sûrement son lot de surprises. Donc si ça ne vous dérange pas, nous aimerions aller nous coucher.

- Pas de soucis ! S'exclame Gale. Je vais vous conduire à vos chambres. Mais avant, si cela vous dit de faire un peu de troc, j'ai quelques objets qui pourraient vous être utiles pour votre mission.

Si vous avez du surplus de matériel, peut-être que vous aimeriez vous en débarrasser. Si vous voulez faire du troc, rendez-vous au **135**, si vous préférez aller directement vous coucher, allez au **251**.

502

Vous avez à peine pris place dans le véhicule que déjà celui-ci démarre sous l'impulsion de Seth qui écrase la pédale d'accélération; tandis que vous vous éloignez de la ville, vous observez l'hôpital une dernière fois dans lequel deux de vos compagnons y ont laissé leur vie.

*Mike, Marley, vous avez donné votre vie pour sauver la nôtre, je ne l'oublierai pas.*

Secouant la tête, vous vous installez sur l'un des sièges arrière et vous vous laissez bercer par les voix de Seth et de Skull, mais ces deux derniers, rongés par la mort de leurs deux amis, redeviennent vite silencieux et c'est dans le calme le plus total que vous regagnez le campement. Vous avez pris de gros risques pour au final pas grand-chose, car la majorité des médicaments que vous avez récoltés ne tiendront que quelques jours à peine. La route étant dégagée, vous regagnez rapidement et sans incident le convoi. Comme à son habitude, Bob se tient sur le bus scolaire, fusil à lunette en mains, guettant votre retour. Quand il aperçoit votre véhicule, il descend tout de suite de son perchoir et vient à votre rencontre au moment où Seth stationne le Scudo au milieu du camp.

- C.J., Seth, contents de vous revoir en vie!

Néanmoins, son sourire s'efface aussitôt lorsqu'il remarque que vous n'êtes plus que trois.

- Marley et Mike, sont-ils... commence Bob mais Skull l'interrompt aussitôt.

- Ouais, ils sont, comme tu dis. Tout ça parce que tu les as envoyés à la mort pour ces foutus médicaments (il lui fourre le sac dans les mains d'un geste rageur) pour des mecs qui vont de toute façon crever.

- Ça ne sert à rien de s'énerver, dit Seth d'une voix apaisante même si vous remarquez qu'il a une certaine difficulté à cacher ses émotions. Ce qui est fait est fait.

Skull, toujours furieux, est sur le point de rajouter quelque chose mais se ravise au dernier instant puis s'en va rejoindre le chef des Patrouilleurs, vous laissant seule avec Bob.

- Désolé pour eux, dites-vous sincèrement.

- Tu n'as pas à l'être, s'enquit Bob. Skull a raison sur toute la ligne. Je les envoie à la mort pour chercher des médicaments pour des blessés qui finiront par mourir.

Ces propos vous choquent car ce n'est pas dans ses habitudes d'être aussi fataliste, lui qui est toujours optimiste. Voyant votre air surpris, il s'explique:

- Je sais, ça ne me ressemble pas du tout de parler ainsi et d'être aussi direct, mais il faut voir la réalité en face.

- Écoute, je ne suis pas bête, je vais sur le terrain et je sais comment ça se passe, mais avec les autres membres de notre Communauté, évite de parler ainsi. A ton avis, que se

passerait-il si nos gens savaient que toi, leur leader, tu baisses les bras en proférant de telles paroles? Ce serait la panique générale.

- Tu as sans doute raison, C.J. Excuse-moi, je me fais vieux, et je doute de pouvoir continuer de guider notre convoi encore longtemps.

- Ne t'inquiète pas, je suis avec toi, je ne vais pas te laisser tomber, et Seth non plus. Sous ses airs bourrus, c'est quelqu'un de bien qui ne fera jamais faux bond au convoi (vous souriez avant de conclure:) en plus, tu as Charlène. Si quelqu'un peut trouver les mots qu'il faut pour t'encourager, c'est bien elle!

- C'est vrai, sourit Bob à son tour. J'aurais bien voulu avoir un fils comme toi, tiens!

Vous lui adressez un franc sourire pour montrer votre gratitude mais Bob semble avoir perdu sa bonne humeur; voyant que vous le regardez tristement, il sourit rapidement avant d'ajouter:

- Tu devrais aller voir Charlène, elle est en train de préparer à manger, tu dois avoir faim.

- Et comment! C'est tout juste si j'arrive faire encore un pas devant l'autre. Tiens, voilà les médicaments (vous lui tendez votre sac de fortune) il n'y a pas grand-chose et la plupart d'entre eux vont bientôt être périmés.

- Nous ferons avec, C.J., dit votre ami, devenant subitement plus vieux.

Comme il n'ajoute plus rien, vous prenez congé de lui puis vous partez à la recherche de Charlène. Rendez-vous au **526**.

### **503**

Vous vous orientez vers ce mât puis vous avancez dans cette direction jusqu'à ce que vous arriviez au bord d'une falaise. Celle-ci surplombe un lac asséché au milieu duquel est échoué un voilier dont le mât est celui que vous aviez aperçu. Il y a également d'autres épaves mais seul le voilier est encore en assez bon état pour être visité, mais pour se faire, vous êtes obligée de traverser ce qui reste du lac et cette idée ne vous emballe pas vraiment. Malgré tout, si vous voulez fouiller le voilier, rendez-vous au **179**, mais si vous préférez plutôt faire demi-tour, vous pouvez vous diriger soit vers les deux silhouettes préalablement entraperçues (rendez-vous au **587**) soit vers votre campement (rendez-vous au **19**).

### **504**

- Alors, Kidd ? S'impatiente Adrian.

En silence, Kidd lève son arme qu'il braque... en direction de Matamore ! Celui-ci, ne s'y attendant pas, a un mouvement de recul, tandis qu'un sourire victorieux se dessine sur votre visage.



- Désolé, Matamore, s'excuse le jeune bandit, mais tu as tout faux. Ce n'est pas en tuant, en volant et en mangeant les êtres humains que tu vas faire de ce monde un monde meilleur. Et en dehors de tes gardes, je suis sûr que le reste de la Communauté n'est pas au courant de la provenance de la viande. Tu te prétends œuvrer pour notre groupe, mais tu leur mens depuis trop longtemps. Durant mon séjour dans leur camp, j'ai appris beaucoup de choses auprès d'eux. Ils n'avaient peut-être pas assez à manger pour tous, mais ils vivaient avec. Jamais ils n'auraient eu l'idée de tuer l'un des leurs, ou des gens qu'ils auraient rencontrés, pour se nourrir. Tu fais fausse route, Matamore.

Le chef des bandits reste silencieux devant les propos de Kidd, même vous vous restez ébahis devant ses paroles. Tout autour de vous, les bandits commencent à s'agiter et à parler entre eux. Si le mot « tromperie » est inscrit sur votre *feuille d'aventure*, rendez-vous au **290**, dans le cas contraire, allez au **636**.

### 505

- Je crois que nous avons tous ce qu'il nous faut, l'informe C.J.. J'espère que le matériel que nous avons échangé permettra aux gens de mon convoi de survivre plus longtemps.

- Je l'espère pour vous aussi, dit Halek. En tout cas, j'ai été ravi de faire affaire avec vous.

- Moi de même, ajoute votre ami. Je crois qu'il est temps pour nous de se dire au revoir. Encore merci, Halek, et bonne chance pour la suite.

- Merci mon garçon. Et comme vous m'êtes sympathique, je vais vous dire encore une chose : prenez garde, la route un peu plus loin est obstruée par des véhicules et je doute que votre convoi puisse continuer par-là.

Cette phrase vous fait l'effet d'un coup de poignard car s'il y a bien une chose que vous ne voulez pas, c'est de faire demi-tour. Quoi qu'il en soit, vous remerciez Halek pour cette information. Celui-ci fait un signe de la tête et après vous avoir adressé un dernier regard ponctué d'un « au revoir jolie demoiselle », Halek prend congé de vous et va s'installer sur la caravane aux côtés d'Eckert qui ne daigne même pas de vous dire au revoir. Vous regardez les marchands partir puis C.J. se tourne vers vous.

- Bien, nous avons fait au mieux, vaut mieux repartir sans plus tarder.

Vous rangez toutes vos acquisitions dans des sacs puis vous repartez sur votre moto en direction du convoi. Quand ils vous voient arriver les bras chargés, les survivants poussent des vivats et semblent regagner confiance en leurs chances de survie. Lorsque C.J. gare la moto près du car scolaire, Bob vous rejoint et vous lui montrez les objets que vous avez obtenus.

- Ah oui, fait C.J., Halek, le marchand, m'a signalé que la route est bloquée et il pense que nos véhicules ne pourront pas passer par-là.

- Il ne manquait plus que ça, soupire Bob. Pourtant, nous ne pouvons pas faire demi-tour.

- Je le sais, Bob, je le sais.

- Nous verrons comment les choses se présenteront une fois sur place. Nous trouverons bien une solution.

- Je l'espère, dit C.J..

De votre côté, vous avez préféré laisser C.J. parler, car l'annonce de cette nouvelle vous pèse vraiment sur les épaules : alors que vous pensiez pouvoir continuer votre trajet sans problème, il faut qu'un nouvel obstacle se dresse devant vous. Finalement, c'est dans le silence le plus total que vous rangez tous trois le matériel dans le car scolaire. Dès lors, vous pouvez décider de ce que vous allez garder avec vous ; le reste ira dans le car scolaire avec votre matériel qui y serait déjà entreposé. Reportez-vous à la liste du marchand pour connaître tout ce que vous avez à disposition. Mais faites attention, seuls les objets que vous noterez dans les cases Convoi de votre *feuille d'aventure* pourront être repris par la suite ; le surplus étant destiné aux autres personnes du Convoi. Faites-donc bien votre choix. Une fois que ce sera fait, Bob ordonne le départ. Rendez-vous au **564**.

### 506

Alertée par des cris, Jennifer, encore à moitié endormie, sort de sa tente où elle est accueillie par les rayons de l'aube. Comme depuis des mois, il fait déjà très chaud et Jennifer ne tarde pas à transpirer. Pourtant, elle met ce détail de côté et accourt en direction du brouhaha qui se tient prêt du grand feu éteint depuis longtemps. Là, elle découvre Bob, Charlène, Seth et tous les autres membres importants de votre convoi. Le chef des Patrouilleurs entoure de ses bras un corps inanimé et est pris de spasmes. En s'approchant davantage, Jennifer constate que le corps en question est celui de Skull et que Seth est en train de pleurer !

- Mais... mais qu'est-ce qui se passe ici ? Demande Jennifer, la voix cassée par la vision de Seth.

- Dorian et ses gars sont partis cette nuit avec la petite fille, explique Charlène d'une voix tremblante. Ils...ils ont kidnappé Sofia... Skull a voulu s'interposer et...

Les souvenirs de cette nuit étant encore trop présents dans sa tête, Charlène ne parvient pas à terminer sa phrase.

- Ils vont payer pour ce qu'ils ont fait, dit lugubrement Seth, les yeux encore embués de larmes. Dorian a tué Seth. Je le traquerai, je le trouverai et je le tuerai. Net, bref et sans bavure.

- Pou... pourquoi auraient-ils fait ça ?

- Ce n'est pas facile à deviner, commence Bob. Ils font partie du gang de Matamore.

- Comment le sais-tu ?

- Danny a capturé le petit à la casquette, Lex, et il a tout avoué.

Tout autour de vous, les survivants parlent entre eux à voix basse, tandis que d'autres paraissent horrifiés de la situation. Un peu plus tard, Danny fait son apparition, du sang maculant son t-shirt.

- T'as pu en retirer un peu plus de lui ?

- Oui, Bob, je sais me montrer convaincant, dit-il en faisant allusion aux tâches de sang sur son t-shirt. Il m'a expliqué que Len est allé amener la petite fille à un homme qui habite dans une ville à plusieurs kilomètres d'ici. Quant à Dorian, il est retourné au campement de Matamore en emmenant Sofia avec lui.

- Nous devons partir à la recherche de la petite fille et retrouver Sofia, déclare aussitôt Jennifer. Il n'est pas question qu'ils s'en tirent comme ça. Je me porte volontaire pour traquer Len.

Seth repose le corps de Skull puis lui ferme les paupières.

- Je vais traquer Dorian et le tuer, avertit le Chef des Patrouilleurs sans cesser de regarder le cadavre de son meilleur ami. Rien ne pourra me faire changer d'avis.

- Ce n'était pas dans mon intention, soupire Bob. Bon, nous avons deux équipes. Seth ira avec une autre personne chercher Sofia. Toi, Jennifer, tu iras avec deux Patrouilleurs avec la permission de Seth (celui-ci hoche la tête, apparemment trop bouleversé par la mort de son ami pour contester).

- Pas deux groupes, mais trois, rectifie Danny. D'après Diane, les réserves d'essence sont pratiquement vides, et si nous voulons pouvoir rouler avec tous nos véhicules, nous devons en rechercher le plus rapidement possible. Je sais où se trouvent les stations-essence les plus proches, avec ta permission, Bob, j'irai avec Diane.

- A-t-on vraiment le choix de toute façon ? Lâche Bob. Très bien, tu peux rassembler tes affaires et te préparer au départ. Je me chargerai de la sécurité du camp pendant votre absence avec ce qui reste des Patrouilleurs (Bob tourne la tête en direction de Seth qui se redresse lentement, serrant le poing). Et toi, qui t'accompagneras ?

- Moi ! Intervient une voix que vous reconnaissez immédiatement.

Rendez-vous au **343**.

507

Vous vous réveillez en sursaut quand vous entendez un bruit, tombant presque de la chaise sur laquelle vous étiez assis. Sans vous en rendre compte, vous vous êtes assoupi et vous pestez contre vous-même pour cette preuve flagrante d'inattention qui aurait pu vous coûter cher. Heureusement, il ne s'agit que de Jennifer qui émerge enfin de son sommeil. Vous prenez la chaise que vous placez à côté du lit puis vous vous penchez au-dessus de votre amie.

- Salut toi. Te voilà enfin parmi nous. Comment vas-tu ?

- Comme si une horde de Coureurs m'était foncée dessus, répond-t-elle d'une voix endormie.

En effet, la jeune femme est toujours aussi pâle et des cernes violacés commencent à apparaître sous ses yeux.

- Où est-ce qu'on est ? Demande-t-elle.

- Nous sommes dans une cabane de chasseur. Ne t'inquiète pas, nous sommes à l'abri. Tout va bien ? Lui demandez-vous en avisant sa mauvaise mine.

- Ça va, j'ai connu mieux... Par contre, j'ai fait un rêve.

- Ah oui ? Lequel ?

- J'ai rêvé du jour où j'ai été promue dans l'U.G.E.

- C'était effectivement une belle journée et une très belle cérémonie. J'étais fier de vous. D'ailleurs, c'est ce jour-là où j'ai compris que, finalement, vous me seriez utile à quelque chose, plaisantez-vous.

Hélas, votre plaisanterie ne fait pas l'effet escompté, car Jennifer reste de marbre.

- J'ai revu ma sœur, mon père (elle s'arrête puis se met à sangloter) J'ai aussi vu Reda. J'avais vraiment l'impression qu'il était là, tu sais. Je pouvais le toucher, le caresser.. l'embrasser.

- Jennifer..

La jeune femme se met ensuite à pleurer pendant plusieurs minutes, durant lesquelles vous demeurez silencieux, jusqu'à ce que vous décidiez à reprendre la parole :

- N'y pense plus. Nous aurons tout le temps d'y repenser une fois notre mission terminée.

- Tu as raison, dit-elle en essuyant ses larmes.

- Au fait, comment va ta blessure ?

- Pas très bien, avoue-t-elle. Elle me fait un mal de chien et j'ai un putain de mal de crâne.

Délicatement, vous ôtez le bandage gorgé de sang et vous grimacez en découvrant que la plaie est devenue violette et purulente.

*Ce n'est pas possible... Non, ce n'est pas possible, Jennifer ne peut pas être infectée. Tout mais pas ÇA !*

- C'est mauvais signe, hein, C.J..

Vous ne lui répondez pas. Que voulez-vous lui répondre, de toute façon ?

- Viens, Jennifer, je vais changer ton bandage.

- Pourquoi tu ne me réponds pas ? S'énerve-t-elle.

- Tu vas t'en sortir, Jen, c'est tout ce dont j'en suis sûr. Je ne t'ai jamais menti. Tu as confiance en moi, n'est-ce pas ?

- Bien sûr, déclare-t-elle en hochant la tête.

Est-elle vraiment sincère ? Vous n'en savez rien et vous n'avez pas envie de lui poser la question. Dans l'immédiat, vous vous empressiez de changer son bandage. Quelques instants plus tard, vous sortez de la cabane, soutenant Jennifer, et vous êtes accueillis par les rayons du soleil. Il doit être environ dans les onze heures, vous avez donc fait une belle pause. Vous vous orientez ensuite sur le bon chemin puis vous progressez aussi vite que vous le pouvez. Heureusement, le sol est ici beaucoup plus praticable et les montées se font rares. Une légère brise vient rafraîchir l'air, ce qui vous évite de souffrir de la chaleur. Les quelques arbres que vous rencontrez sont nus comme des verres. Par intermittence, vous distinguez les silhouettes d'animaux qui disparaissent aussi vite qu'elles sont apparues. Par chance, il n'y a aucun zombie dans les alentours, aussi vous relâchez quelque peu votre attention pour la reporter sur Jennifer. Son état de santé vous inquiète, car elle transpire à grosse goutte et semble avoir de la peine à respirer. De ce fait, vous devez faire de nombreuses pauses, ce qui vous retarde considérablement. La nuit est déjà bien avancée quand vous arrivez enfin en vue du Bunker. Si l'entrée de celui-ci est bien visible, le reste du bâtiment, en revanche, disparaît dans la montagne. Il n'y a aucun garde posté près de l'entrée, ce que vous trouvez étranger. Haussant les épaules, vous vous approchez de l'entrée dont la porte en métal est bien fermée.

*Comment vais-je ouvrir cette foutue porte ?*

Si vous possédez la compétence de Crochetage, rendez-vous au **535**. Si vous ne l'avez pas, Jennifer est en bien trop mauvais état pour déverrouiller la porte elle-même. Si vous avez une grenade entre votre possession, ouvrir la porte ne sera pas trop difficile. Par contre, si vous n'en avez pas, il ne vous restera donc plus qu'à faire feu sur la porte, pour ce faire, vous devrez vider la totalité du chargeur de l'arme que vous souhaitez utiliser. Dans les deux derniers cas, modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence puis rendez-vous au **535**.

**508**

Vous ouvrez le frigo dans lequel vous trouvez effectivement quantité de bouteilles ; vous êtes sur le point de pousser une exclamation de joie quand un détail vous retient. En regardant de plus près, vous remarquez que s'il y a bien quelques bouteilles d'eau purifiées, la plus grande partie est de l'eau contaminée. Déçu, vous frappez la porte du frigo.

*C'était trop beau pour être vrai...*

Vous vous demandez si leur chef, ce fameux Matamore, n'a pas essayé d'entourlouper ses hommes en leur promettant de l'eau purifiée pour mieux les garder sous son contrôle. Si un jour vous êtes amené à rencontrer le chef des bandits, il va de soi que vous allez lui en toucher un mot. Dans l'immédiat, vous comptez trois bouteilles d'eau purifiées et sept de contaminées. Libre à vous d'emporter quelques bouteilles mais n'oubliez pas que vos poches sont limitées. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Vous gagnez quand même un *point de chance*. A présent, si ce n'est toujours pas fait, vous pouvez fouiller ce qui reste des bandits, dans ce cas-là rendez-vous au **72**, sinon, rendez-vous au **584** pour poursuivre sans plus tarder votre route.

**509**

Cette vision effroyable de votre amie vous paralyse complètement.

- Mon dieu, ce n'est pas vrai, soufflez-vous, le cœur battant la chamade, les traits du visage tirés par la peur et le dégoût. Anna...

- Quel être humain peut infliger de tels sévices, ajoute Tony, ne parvenant pas à croire ce qu'il voit.

Anna tourne un visage ensanglanté et sur lequel il manque des lambeaux de peau, et vous implore d'une voix entrecoupée de gargouillis :

- Je... Jennifer, tue.... Tue-moi.

Finalement, vos jambes vous obéissent enfin et vous vous dirigez vers la Patrouilleuse. Un drap recouvert de taches de sang recouvre une partie de son corps, et seule l'une de ses jambes en dépasse. Vous avez un haut-le-cœur quand vous remarquez que la moitié de la jambe n'a plus de peau et que seuls les tissus musculaires sont visibles. Au vu du drap gorgé de sang, vous n'osez pas imaginer dans quel état doit se trouver le reste de son corps. Surmontant votre peur et votre dégoût, vous plaquez votre main sur la bouche de votre amie, tandis que cette dernière acquiesce d'un mouvement de la tête, vous incitant à vous exécuter.

*Reda... C.J., donnez-moi la force pour faire ce que je dois faire...*

Finalement, devant les gémissements de douleur de votre amie, vous entreprenez votre sordide besogne. Dans un premier temps, Anna gesticule dans tous les sens, mais l'oxygène lui venant à manquer, elle s'arrête presque aussitôt de bouger. A ce moment-là, vous relâchez votre pression sur sa bouche et vous restez quelques instants à côté d'elle, les bras ballants, essayant de donner un sens à ce que vous venez de faire. Tony vient à vos côtés et pose une main sur votre épaule pour tenter de vous apaiser, peine perdue, vous êtes encore complètement sous le choc. Malheureusement, ce moment de réflexion est de courte durée car la porte de l'abattoir humain s'ouvre, laissant apparaître Gale suivi d'une imposante silhouette – son fils Jackie. L'homme sourie en vous voyant puis, tout en vous contemplant, s'adresse à fils :

- Regarde, fiston, voilà de la viande fraîche! Je suis sûr que ta mère va nous préparer des mets délicieux.

Il ponctue sa phrase par un rire de dément, alors que son fils s'approche de vous, un crochet de boucher à la main.

- Pou... pourquoi faites-vous ça ? Lui demandez-vous, tandis que Tony se place devant vous, tel un garde du corps.

Gale pose sa carabine contre le mur derrière lui, et sans quitter son sourire carnassier, il vous explique :

- Vous vous êtes demandés pourquoi je n'avais pas de soucis avec les bandits et les zombies, et bien tout simplement parce que je travaille pour Matamore qui assure ma sécurité et ma protection, en échange de viandes récoltées sur les voyageurs qui passent la nuit ici.

- Mais c'est horrible !

- Ce sont des gens comme vous qu'il faudrait débarrasser des terres désolées, grogne Tony.

- Au début, je ne cautionnais pas ce genre d'activités, vous avoue-t-il, mais je n'ai pas eu le choix. Matamore me promettait de me tuer moi et ma famille si je ne bossais pas pour eux. (Il soupire avant de reprendre :) Contre toute attente, j'ai commencé à prendre du plaisir à faire ce que je faisais. La nourriture se fait rare, il faut donc en prendre là où il en a. Bon, assez parlé.

Le vieil se tourne vers son fils et lui dit :

- Jackie, dépèce-moi ces fouineurs, qu'on en finisse au plus vite !

Toujours en silence, Jackie s'avance vers vous, un crochet de boucher recouvert de sang séché à la main. Si vous trouviez effrayant son imposante stature, ce n'est rien comparé au masque qu'il porte : celui-ci est fait à base d'un visage humain fraîchement découpé! Cette vision d'horreur vous fait perdre vos moyens pendant un court instant; heureusement, Tony vous attrape par le manche et vous attire derrière l'un des congélateurs. Ne perdant pas une

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

seule seconde, vous sortez une arme, prête à défendre votre peau. En voyant votre arme, Gale pousse un juron et attrape sa carabine.

- Attention, Jackie, elle est armée !

- Occupe-toi de Gale, déclare Tony, moi je me charge de ce leatherface, mais dépêche-toi, j'aurais sûrement besoin de ton aide ! Sans plus tarder, vous sortez de votre cachette et vous braquez votre arme à feu en direction de Gale puis vous ajustez votre tir. Si vous possédez le talent de Tireur d'élite, rendez-vous au **607**, sinon, *testez la précision de votre arme*. Si vous réussissez, rendez-vous également au **305**, si vous ratez, allez au **305**.

### 510

- Attends-moi, Seth, je reviens.

- Tu vas où ? Demande le Patrouilleur.

- Je vais vite jeter un coup d'œil dans cette cabane. Je n'aime pas laisser derrière moi des endroits que je n'ai pas visités. Je fais vite.

- Ok, ne traîne pas.

Vous tournez les talons et vous dépassez la station-service pour gagner le cabanon, et lorsque vous arrivez devant la porte, vous tirez une arme avant de pousser le battant. Vous êtes aussitôt accueillie par une odeur abominable qui vous donne envie de vomir. Vous placez votre manche sous votre nez et vous examinez l'endroit plus attentivement pour découvrir que vous vous tenez dans les toilettes désaffectées de la station-service. Un corps en décomposition, qui fait le bonheur des mouches, se tient assis sur les latrines. L'odeur est insoutenable et vous êtes à deux doigts de rendre votre petit déjeuner. D'après l'état du corps, sa mort doit remonter à quelques mois. Une partie de son crâne a explosé sous l'impulsion d'un coup de feu, et la carabine qui se trouve juste à côté du cadavre confirme vos dires. D'une main, l'autre servant à boucher votre nez, vous attrapez l'arme à feu avant de quitter les toilettes le plus rapidement possible. La carabine est en très bon état et contient encore 1D6+1 de cartouches de calibre 12. Sur le côté gauche de l'arme, vous lisez le mot « Vengeance » qui doit être le nom de baptême de la carabine donné par son défunt propriétaire. Il s'agit là d'une arme unique qui ne peut s'enrayer. Si à un moment donné on vous demande de *tester l'enrayage* de votre arme et qu'il s'agit de celle-ci, n'y prêtez pas attention et procédez comme si vous aviez réussi. En outre, cette carabine inflige un point de dégât en plus (respectivement 11 ou 13 si vous la munissez d'une lunette de visée). Vous gagnez un *point de chance*. Si vous décidez de l'emporter avec vous, notez-là sur votre *feuille d'aventure*. A présent, si vous voulez fouiller prendre le risque de fouiller le cadavre, rendez-vous au **196**, sinon, vous faites demi-tour pour rejoindre Seth et les autres. Là, vous



reprenez la route, rendez-vous alors au **334**.

**511**

Le dernier zombie tombe sous vos coups puis le calme revient. Tandis que vous rengainez, vous vous tournez vers Jennifer. Celle-ci se tient debout au milieu de ses victimes et reste immobile. Elle vous tourne le dos, aussi vous ne voyez pas ce qu'elle fait.

- Jennifer, est-ce que ça va ?

N'ayant pas de réponse, vous vous approchez d'elle, puis vous l'appellez :

- Jen ?

Finalement, votre amie se retourne et vous fait face. Elle tient son bras gauche qu'elle fixe avec inquiétude. Du sang dégouline entre les doigts de sa main droite, et vous l'entendez murmurer :

- Non, ce n'est pas possible...

- Jen ?!

Cette fois-ci vous haussez légèrement la voix, ce qui la fait sortir de sa torpeur.

- J'ai été mordu, explique-t-elle doucement.

- Quoi ?!

En deux enjambées, vous rejoignez Jennifer. Vous remarquez que cette dernière tremble légèrement, alors que son teint devient livide.

- Ce n'est pas grave, la rassurez-vous. Il ne suffit pas d'une morsure pour être contaminée.

- Mais elle est profonde, dit-elle, des larmes apparaissant au coin de ses yeux.

Vous avisez sa blessure. Celle-ci est effectivement très profonde et saigne abondamment. Soudain, votre amie s'écroule sans crier gare et vous la rattrapez *in extremis* avant qu'elle ne touche le sol.

- Jen !

Pris de panique à l'idée qu'il puisse lui arriver quelque chose, vous l'allongez délicatement sur le sol avant de prendre son sac duquel vous tirez une trousse de 1<sup>er</sup> secours. Vous lui prodiguez ensuite les premiers soins puis vous lui faites absorber un anti-virus.

- Voilà, ça ira, dites-vous sur un ton réconfortant. Je t'ai fait un bon bandage. Tu vas réussir à continuer ?

- Ce... ce n'est pas une simple morsure qui va m'empêcher de t'accompagner, C.J.

Soulagé de la voir reprendre des couleurs, vous l'aidez à se relever. Après avoir effectué quelques pas, Jennifer vous informe qu'elle est encore un peu faible, aussi vous la soutenez durant le reste du trajet. Après plusieurs heures de marche, qui fut à la fois fatigantes et douloureuses en raison de la forte montée et du poids de Jennifer, vous arrivez enfin en haut

du sommet, au moment-même où les rayons de soleil disparaissent à l'horizon. Vous êtes obligé de boire une gorgée d'eau (rayez une dose de votre stock d'eau) sous peine de perdre 5 *points de vie*. Vous sortez ensuite la gourde du sac de votre amie et vous lui faites boire à son tour. Vous prenez votre plan et vous estimez n'être plus très loin du bunker, mais avant de l'atteindre, vous devez d'abord trouver un endroit ou passer la nuit, ceci afin que Jennifer puisse se reposer. Vous prières ont dû être entendues car non-loin de vous se dresse, entre quelques squelettes d'arbres, une cabane de chasseur.

- Allez, Jennifer, courage !

Mais votre amie, trop éreintée après cette longue et éprouvante marche, ne vous répond pas. Elle dodeline de la tête et chancelle quand vous la lâchez. N'ayant pas le choix, vous vous dirigez vers la cabane. Vous adossez votre amie près de la porte puis vous faites le tour de la propriété. La mesure est en bonne état, ainsi que le toit.

*Bien, nous pourrions passer la nuit ici. Jennifer, tiens bon !*

Sans plus attendre, vous ouvrez la porte, qui n'oppose aucune résistance, puis vous pénétrez à l'intérieur de la bâtisse qui est plongée dans le noir. Vous devez atteindre plusieurs minutes pour que vos yeux puissent s'habituer à l'obscurité. Une chose est sûre : il n'y a personne ici, sinon vous auriez déjà été attaqués. L'unique pièce, de bonne dimension, ne contient qu'un lit, une chaise, une table, un coffre ainsi que la cheminée. Cette dernière étant effondrée, elle ne vous sera plus d'aucune utilité. Le coffre, quant à lui, est bien entendu vide. Dehors, Jennifer geint à vous en briser le cœur. Vous sortez, vous la prenez dans vos bras puis vous l'amenez à l'intérieur où vous l'allongez sur le lit. Son front est brûlant et sa peau est si pâle que si elle ne gémissait pas, vous auriez pu la croire morte. Par chance, vous trouvez une couverture enroulée en boule sur la chaise et vous l'utilisez pour couvrir la jeune femme. Ce n'est qu'à ce moment-là que vous vous rendez compte qu'elle s'est endormie.

*J'espère que tu iras mieux, Jen...*

Au dehors, le vent qui souffle transporte les râles des contaminés qui se trouvent dans les alentours. Comme Jennifer a besoin de se reposer, vous êtes bon pour monter la garde toute la nuit. Pour vous occuper, vous fouillez avec attention la cabane. Si vous possédez la compétence de Perception, rendez-vous au **601**. Dans le cas contraire, vous ne trouvez rien d'utile, pas même le moindre petit couteau. N'ayant rien d'autre à faire, vous vous asseyez sur la chaise et vous attendez que la nuit passe. Rendez-vous au **400**.

**512**

Malgré les assauts soutenus du Chasseur, vous arrivez *in extremis* à agripper sa tête et à lui

briser la nuque d'un violent coup sec. Le cadavre du zombie gisant désormais sur vous, il vous faut encore l'enlever pour pouvoir ensuite vous remettre debout. Votre corps tout entier est parcouru de tremblements et vous vous retrouvez à haleter, ayant toutes les peines du monde à retrouver votre souffle. Chaque pas vous arrache une grimace de douleur et vous ne seriez pas étonné de vous découvrir plusieurs côtes cassées. Pour vous déplacer, vous devez vous aider d'une grosse branche trouvée à proximité du cadavre du Chasseur. Clopin-clopat, vous reprenez votre route. Rendez-vous au **548**.

### 513

- Cherchons de l'essence et tirons-nous de là au plus vite, je n'aime pas trop cet endroit...
- Ok, alors ne perdons pas de temps.

Pendant que vous fouillez, une silhouette que vous n'aviez pas aperçue en arrivant se découpe dans l'obscurité au fond de la pièce, près des consoles. Vous dégainez une arme et vous vous approchez prudemment vers la silhouette après avoir attiré l'attention de Tony d'un claquement de doigts. Celui-ci vous rejoint tout aussi silencieusement et ensemble vous vous dirigez vers la silhouette, mais cette dernière ne réagit pas. Quand le rayon de soleil qui filtre par la fenêtre éclaire le corps, vous constatez qu'il s'agit d'un cadavre humain en très mauvais état étendu à côté d'une trousse à outils. Luttant contre l'odeur nauséabonde qui s'en dégage, vous l'examinez rapidement : si son corps est recouvert de petites morsures, ses jambes, quant à elles, ont été dévorées jusqu'à l'os. Horrifiée, vous avez un mouvement de recul quand soudain les couinements reprennent de plus belle et se font de plus en plus proche. Vous poussez un cri dans surprise quand, surgissant de l'obscurité, une horde de rats plus gros qu'à l'accoutumée, accompagnée de cafards gros comme le poing, file vers vous à toute allure. Nul doute que ces créatures ont doublé de volume suite à l'exposition du virus, et tout contact avec eux pourrait vous contaminer. Il y en a tellement que vous n'arrivez pas à faire le compte ; pourtant, si vous voulez finir de fouiller en paix la centrale, vous êtes obligée de vous défaire de cette vermine. Vous n'avez pas le temps d'effectuer des *tirs de précision*, aussi vous devez entamer ce combat directement au corps à corps. Vous ne pouvez pas utiliser de grenade. La présence de Tony majore votre *dextérité* de 3 points et vos dégâts de 4. Affrontez la horde de vermines comme un seul adversaire. A noter que vous pouvez utiliser votre compétence Exécuteur si vous la possédez.

#### VERMINES

Dextérité: 10

Force: 6

Points de vie: 45

Si les vermines remportent un assaut, Tony et vous-même perdrez chacun 6 *points de vie*. Si Tony et vous êtes vainqueurs, rendez-vous au **333** si vous avez été mordue puis rendez-vous au **494**.

**514**

- Si quelqu'un est blessé, il faut aller l'aider, expliquez-vous, on ne peut pas le laisser comme ça.

- Tu crois que c'est une bonne idée ? Ce serait bête de prendre des risques inutiles.

Vous secouez la tête.

- Je ne peux pas laisser passer ça.

Les râles retentissent à nouveau et vous les suivez jusqu'à ce que vous arriviez en vue de deux gros rochers derrière lesquels il vous semble apercevoir un corps. Sans plus tarder, vous vous ruez dans sa direction ; là vous découvrez effectivement le corps d'un homme vêtu d'un pantalon noir et d'une chemise beige déchirée. Une vilaine plaie sillonne le dos du blessé, l'empêchant certainement de se lever. Le visage du blessé est caché par ses longs cheveux sales, ce qui ne vous empêche pas de remarquer la longue cicatrice qui barre son œil gauche. L'homme tend le bras dans votre direction et implore votre aide entre deux râles. N'écoutez que votre courage, vous lui portez assistance, mais au moment où vous vous penchez au-dessus de lui, le blessé lève la tête et vous poussez un cri quand vous reconnaissez le visage défiguré d'un Hurler, et celui-ci est sur le point de pousser son hurlement ! *Testez sans plus tarder votre agilité en ajoutant un au résultat obtenu*. Si vous réussissez, rendez-vous au **34**, dans le cas contraire, allez au **490**.

**515**

Le crépuscule commence à poindre le bout de son nez et vous êtes toujours assise, à attendre que C.J. revienne. Finalement, l'ennui commence à vous gagner, aussi vous décidez de faire quelque chose d'utile pour passer le temps. Vous avez le choix entre déambuler dans le camp (rendez-vous **445**) ou quitter le camp pour aller surveiller les alentours (rendez-vous au **291**). Que décidez-vous ?

**516**

Vous attrapez une arme et vous avancez prudemment vers la porte. Aussi silencieusement que possible, vous tournez la poignée et vous ouvrez la porte en essayant de faire le moins de bruit. Le corps sur la chaise n'a toujours pas bougé, ce qui vous offre l'occasion de passer à l'action. Aussi vif qu'un serpent, vous attrapez le crâne et le menton, mais contre toute

attente, le corps n'oppose aucune résistance et dans votre élan, vous trébuchez, emmenant le cadavre dans votre chute. Vous vous débattez, plaçant votre bras devant votre visage pour éviter d'être mordu, mais lorsque vous remarquez que le corps ne bouge pas, vous cessez de vous agiter, et pour cause : le cadavre a une énorme plaie au niveau du crâne que vous n'aviez pas vue dans le feu de l'action ; il était donc déjà mort lorsque vous êtes entré. D'un coup de pied, vous écartez le cadavre de l'ouvrier avant de vous remettre debout. Lorsque vous retrouvez votre calme, vous fouillez la cabane sans rien n'y découvrir d'intéressant, excepté les commandes de la grue. Vous avisez la pince en contre-bas qui tient la voiture et cela vous donne une idée. Vous appuyez sur un gros bouton rouge et aussitôt la pince s'enclenche et lâche la voiture qu'elle tenait. N'ayant plus rien à faire ici, vous sortez de la cabine et vous descendez de la plate-forme. Là, vous vous dirigez vers la voiture qui était tenue par la pince et vous entreprenez une rapide fouille. Si à l'intérieur vous ne trouvez rien, en revanche, le coffre contient des merveilles : une arbalète (valeur 5) avec un carquois dans lequel vous comptez 6 carreaux (valeur 1 chacun), ainsi que de la nourriture. Il y a quatre boîtes de fruits en conserve (valeur 3 chaque boîte), chacune d'elle comptant pour une ration et vous rendra 5 *points de vie*. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez à présent fouiller l'endroit (rendez-vous au **602**), visiter la seconde partie de la casse (rendez-vous au **368**) ou rejoindre la Jeep (rendez-vous au **632**).

### 517

Seule dans votre tente, toutes vos pensées vont pour C.J.. Morte d'inquiétude, vous ne pouvez rien avaler malgré la faim qui vous tenaille le ventre. Comme à chaque fois que vous êtes inquiète, vous vous rongez les ongles, tandis que mille pensées inquiétantes au sujet de C.J. viennent vous assaillir. La nuit arrive sans que vous ne le remarquiez et tous vos espoirs de revoir votre ami s'amenuisent. Tout à coup, Danny, qui surveille les alentours depuis le toit du bus scolaire, s'exclame :

- Une silhouette isolée arrive vers nous!
- Des zombies? Avance Bob, la voix légèrement tremblante de peur d'une nouvelle attaque sanglante.

Danny secoue la tête.

- Non, je ne pense pas. La silhouette avance trop vite pour un rôdeur et trop lentement pour un Coureur. Il s'agit bien d'un humain. D'un humain blessé, je dirai.

En entendant ça, vous quittez derechef votre tente et vous rejoignez Danny sur le toit du véhicule. Vous lui arrachez des mains ses jumelles que vous braquez en direction de la silhouette, et en dépit de l'obscurité, vous reconnaissez aussitôt l'homme et ses dreadlocks.

- C'est C.J., annoncez-vous à plein poumon, soulagée.

D'un coup, vous vous sentez nettement mieux, mais quand vous le voyez s'affaisser sur le sol, votre cœur rate un battement.

*Non, tu ne peux pas mourir, pas si près du but!*

Rendez-vous au **200**.

**518**

C'est le petit homme qui prend la parole :

- Nous nous sommes concertés et nous avons pris une décision... Et la réponse est non !

Vous n'avez même pas le temps de réagir que déjà les trois bandits brandissent leurs armes et ouvrent le feu sur vous ; à cette distance, vous n'avez aucune chance et vous vous retrouvez bientôt criblé de balles, ce qui met un terme à votre aventure.

**519**

Vous sortez du lit, vous prenez vos affaires puis vous ouvrez la porte aussi silencieusement que possible. Le corridor est toujours plongé dans l'obscurité et il y règne un silence de mort. Néanmoins, en écoutant plus attentivement, vous percevez des grognements et des gémissements lointains, probablement venant des étages inférieurs. Vous commencez à avoir le cœur qui bat à cent à l'heure car vous pressentez un quelconque danger, aussi il vous faut prendre une décision rapidement, mais avant d'aller voir de quoi il s'agit, vous souhaiteriez peut-être avertir vos amis? Si c'est le cas, rendez-vous au **613**, sinon, allez rendez-vous au **87**.

**520**

- Qui a parlé ?

- C'est moi, annonce une voix derrière vous.

Vous fait volte-face à l'instant même où une chaise pivote sur elle-même, dévoilant un homme d'un certain âge. Vous étiez tellement préoccupé par ces cuves que vous n'aviez pas pris la peine d'examiner la totalité de la salle ; ainsi vous n'aviez pas vu le reste de l'agencement, dont des dizaines d'ordinateurs et de grandes tables encombrées de fioles, d'éprouvettes, de tubes à essai, de vases communicants et de microscopes en tout genre. De larges armoires vitrées contenant toute sorte de matériel de laboratoire complètent cette

installation de scientifique fou, sans oublier le bureau derrière lequel est assis l'inconnu. Celui-ci, âgé d'une cinquantaine d'année et bien bâti pour son âge, les cheveux et la barbe poivre et sel, est vêtu, sans surprise, d'une blouse blanche. Son visage au menton pointu est surmonté d'une vieille paire de lunettes à laquelle il manque le verre gauche. Une balafre traverse sa joue droite, lui donnant un aspect davantage menaçant. Instinctivement, vous portez votre main à votre arme mais l'homme vous en dissuade d'un geste de la main.

- À votre place, je ne ferai pas ça si vous ne tenez pas à voir de plus près l'une de mes créatures, Monsieur Curtis Johnson.

- Comment connaissez-vous mon nom et pourquoi avez-vous dit que vous m'attendiez ? L'interrogez-vous, méfiant.

- C'est simple, dit-il tout en restant assis dans son fauteuil, un des membres survivants de Matamore est venu jusqu'ici me prévenir de votre arrivée.

- Je comprends à présent pourquoi il a été facile de venir jusqu'ici, rétorquez-vous.

- Exactement ! Mais trêve de bavardages inutiles, je pense que vous êtes venus tous deux ici pour récupérer la petite fille, c'est ça ?

- Vous avez tout compris. D'ailleurs, où est-elle ? Demandez-vous d'une voix menaçante.

- Elle va bien, ne vous inquiétez pas.

- Vous vous doutez bien que je vais tout faire pour l'arracher de vos griffes, le menacez-vous.

- C'est bien ce que je pensais, soupire-t-il. Mais avant d'en arriver aux mains, il faut que je vous explique pourquoi j'ai besoin de la petite Eva.

- Et pourquoi je ferai ça ?

- Tout simplement parce que je pourrai soigner votre amie qui ne semble pas en très grande forme.

Il n'a pas tort, Jennifer devient toujours plus brûlante et sa respiration se fait de plus en plus saccadée.

- Elle est infectée, c'est ça ?

Devant votre mutisme, l'homme en conclue que c'est le cas, aussi il répète son invitation :

- Allongez-là sur le sol puis recouvrez-là avec ça (il vous lance une couverture qu'il a prise d'un tiroir) puis venez vous asseoir.

N'ayant pas trop le choix dans l'immédiat, vous prenez la couverture et vous vous exécutez en silence. Pendant que vous étendez Jennifer sur le sol, vous lui murmurez à l'oreille :

- Tiens bon ma belle, tout va s'arranger.

Vous lui déposez un baiser sur le front puis vous prenez place sur une chaise, en face de l'homme.

- Tout d'abord, commence celui-ci, permettez-moi de me présenter : je m'appelle John Doe. Bien sûr, ce ne sont pas mes vrais noms et prénoms, mais de nos jours les surnoms sont devenus à la mode.

Constatant que vous ne répondez pas, il poursuit :

- Avant d'en venir à la petite fille, je pense que vous avez une question qui vous brûle les lèvres lorsque vous avez vu mes créatures qui baignent dans leur cuve.

- En effet, faites-vous en ôtant vos lunettes de soleil que vous déposez délicatement sur le bureau, espérant ainsi impressionner John avec votre regard perçant et vos tatouages faciaux. La première fois que j'ai vu cette créature au masque d'acier, c'était sur une île où se trouvait un laboratoire secret qui faisait des recherches sur un virus. J'en ai vu ensuite une autre à Payerne, pendant l'infection. Je pense que vous me devez des explications.

- Et vous avez tout à fait raison, dit-il en se levant de sa chaise (Puis, vous tournant le dos, il ajoute :) ces créatures sont le fruit de longues années d'expériences. Je voulais créer le guerrier parfait. Mon but était de les vendre aux pays les plus offrants, notamment les États-Unis et la Russie. Malgré tout, ils leur manquaient encore quelque chose pour devenir les soldats ultimes, aussi lorsque j'ai entendu parler, grâce à mes contacts, d'un laboratoire scientifique qui faisait des recherches sur un virus pouvant ressusciter les cellules mortes, j'ai tout de suite su que c'était ça qu'il manquait à mes chères créatures. J'ai donc décidé d'envoyer une de mes créations sur l'île pour qu'elle me prélève un échantillon du virus et qu'elle me le rapporte. Malheureusement, ces monstres avaient un défaut que je n'avais pas remarqué tout de suite.

Le fait de repenser à ces douleurs souvenirs sur l'île vous remplit de chagrin, car elle vous rappelle tous ce que vous avez perdu là-bas, notamment des gens que vous considérez comme des frères ou des sœurs.

- Ah oui, et lequel ? Demandez-vous malgré tout.

- Ils étaient instables.

- C'est-à-dire ?

- Une fois sur place, au lieu d'exécuter mes ordres, ma création a propagé le virus dans le centre qui s'est répandu ensuite dans toute l'île, contaminant la faune, la flore ainsi que tous ses habitants.

- Ça je le sais, grognez-vous, j'y étais.

- Mais ce que vous ignoriez sûrement, c'est vu que le mal était fait, j'ai décidé de dépêcher deux hommes sur les lieux afin de récolter des données de combat entre les militaires et les créatures engendrées par le virus.

- Deux hommes ? Vous voulez dire...

- Oui, le Sergent Chris Dravis et le Caporal Jin Freeman.



En entendant le nom de ces deux tristes personnages, votre cœur rate un battement. Jin avait failli tous vous tuer, et sans le courage de Reda, vous seriez tous morts à l'heure qu'il est.

- Je devrais vous tuer sur-le-champ, vous écriez-vous en le menaçant du poing.

- Faites ça et j'active mes chères créatures.

Il ne vous en faut pas plus pour retrouver votre calme. Vous croisez les bras et vous attendez la suite des explications de John.

- Il me fallait ces données de combat, car je voulais être sûr que ce virus pouvait permettre à mes créatures d'être de véritables machines de guerre. Ça aurait pu être le cas si vous n'aviez pas fait sauter le Centre de recherches.

- Et je suis heureux de l'avoir fait, répliquez-vous (puis, après un temps d'hésitation, vous lui demandez :) Mais alors, vous faites donc partie de de cette compagnie qu'on appelle « L'Organisation » ?

- C'est exact, dit-il en esquissant un large sourire. J'étais le chef de cette société qui – hélas – a disparu.

Discrètement, vous serrez les poings : s'il n'y avait pas cette menace représentée par ces créatures, vous vous seriez déjà jeté sur John Doe. Cependant, vous gardez votre calme pour connaître la suite.

- Pour en revenir à ce que je disais, le fait d'avoir fait exploser le Centre n'arrangeait pas mes affaires. J'ai donc dû envoyer une autre de mes créatures à Payerne pour qu'elle se charge de me rapporter une bonne fois pour toute un des échantillons, mais ces foutus créatures ont développé une sorte de conscience, et je ne sais pas comment.

- Comment ça ? Vous étonnez-vous.

- Difficile à dire, mais je pense qu'en ne voyant pas arriver son congénère que j'avais envoyé sur l'île, ma création a décidé de se venger en dispersant le virus dans toute la ville. Est-ce parce que j'ai utilisé les mêmes cellules souches pour les créer et qu'elles ont, du coup, développé des liens ? Je l'ignore, mais une chose est sûre : elles étaient vraiment instables.

- Attendez, attendez, faites-vous en vous levant à votre tour, vous voulez dire que toute cette merde, enfin, toute cette épidémie, est arrivée juste parce que vous avez créé des créatures... instables ?

- Il y a de ça, oui. J'ai bien essayé d'envoyer notre unité d'élite, ces hommes en noir, pour tuer ma créature et mettre en Quarantaine la ville, mais en vain, il y avait trop de ces zombies.

- Oui, on m'a raconté tout ça. Ils devaient également éliminer toutes les personnes ayant été témoins des déboires de votre « création ».

- C'est ça.

- S'en est trop, là.

Derechef, vous tirez votre arme, mais quand les créatures frappent leur cuve respective, vous vous ressaisissez aussitôt.

- Elles ont été programmées pour attaquer quiconque s'en prendrait à moi, donc à votre place je resterai tranquille, Monsieur Johnson.

- Mais vous vous rendez compte que le pays est en ruine par votre faute ? Vous avez provoqué des millions de mort !

- C'est pour ça que je voulais la petite fille. Elle est immunisée, vous vous rendez compte de ce que cela veut dire ? Grâce à elle, je pourrai fabriquer un vaccin ou un remède, et ainsi je pourrai rattraper mes erreurs !

En observant attentivement l'homme, vous hésitez entre le tuer sans plus attendre ou le laisser continuer de parler. Vous optez finalement pour la deuxième solution, aussi vous patientez encore un peu avant de lui ôter la vie. Rendez-vous au **346** pour poursuivre la lecture.

### 521

La large porte pend sur ses gonds et l'un de ses battants se retrouve arraché lorsque vous passez. Le bruit qui se répercute ensuite dans tout l'hôpital vous fait sursauter, et vous craignez que les occupants des lieux aient eux aussi entendu ce raffut. Un silence pesant s'installe ensuite, pendant lequel vous vous attendez à entendre des grognements à tout instant, mais il en est rien. Poussant un soupir de soulagement, vous franchissez le seuil pour déboucher sur vaste salle recouverte de hautes herbes. La majorité des meubles ayant disparu sous un épais tapis de verdure, vous ne sauriez dire à quoi pouvait bien servir cette salle, quoi qu'il en soit, vous ne perdez pas une seule seconde pour en faire le tour, n'ayant plus beaucoup de temps devant vous. Les seuls occupants des lieux sont trois Rôdeurs que vous décidez de supprimer afin d'avoir ensuite le champ libre. Ceux-ci sont dans état de décomposition avancé, ils ne vous poseront donc pas de problème. Vous n'avez pas besoin d'utiliser vos propres armes car la pièce regorge d'armes de fortunes en tout genre. Pour affronter les trois créatures, *testez votre dextérité à trois reprises*. Si vous réussissez, vous éliminerez les Rôdeurs sans subir de dégâts, en revanche, si vous échouez, vous parviendrez certes à vaincre vos ennemis, mais ceux-ci vous auront blessée. Pour savoir à combien s'élève la perte de *points de vie*, lancez 1D6 et ajoutez 2 au total. Le chiffre ainsi obtenu est à retrancher de vos *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous vous empresserez de fouiller la pièce. Après quelques minutes de recherches, vous trouvez plusieurs médicaments oubliés dans un tiroir. Pour la plupart, la date de préemption a été dépassée, l'effet sera

donc moindre, mais au moins vous ne revenez pas les mains vides, et de toute façon, c'est tout ce dont vous pouvez apporter. Vous avez là de quoi soigner les maux de tête, les fièvres, les brûlures et toutes sortes de plaies. N'ayant pas de sac sur vous, vous dégotez un vieux drap dans lequel vous mettez tous les médicaments. Les vingt minutes étant largement dépassées, vous vous ruez jusqu'au point de rencontre où vous espérez retrouver Seth, ce qui, à votre plus grand désarroi, n'est pas le cas. En revanche, des grognements, des rafales de balles et des cris proviennent du rez-de-chaussée. N'ayant pas le choix, vous descendez l'escalier. A mi-chemin, vous poussez un cri.

- Non, pas ça !

Pour savoir de quoi il en retourne, rendez-vous au **155**.

### 522

- Non, je ne peux pas partir. Il... il y a sûrement un moyen de sauver ces pauvres gens.

- Non mais tu les as vus? Il n'y a plus rien à faire pour eux. N'oublie pas que notre priorité est de retrouver Sofia. Au pire, on viendra les chercher plus tard!

Il vous tire par la manche, mais voyant que vous refusez de bouger, il abandonne et rétorque:

- Ok, fais comme tu veux. Je t'attends dehors mais si tu ne reviens pas très bientôt, je partirai sans toi!

Sans plus attendre, le chef des Patrouilleurs quitte la pièce et remonte les escaliers. Vous ne pouvez pas lui en vouloir, tout cela dépasse l'entendement. L'air devient irrespirable à cause de la puanteur, et vous commencez à haleter. Faisant fi des zombies enchaînés – mais est-ce réellement des zombies? – vous vous accroupissez vers un homme d'une trentaine d'année. Il a des cernes sous les yeux et a le teint livide. Il lui manque la main gauche et une partie de la peau de sa jambe droite a été sectionnée avec une précision presque chirurgicale.

- Qui... qui vous a fait ça? Demandez-vous.

- Aidez-nous, s'il vous plait! Réplique l'homme sans répondre à vos questions.

- Qui vous fait ça? Répétez-vous de manière plus sèche.

Vous êtes surpris de vous être énervé envers ce pauvre homme, mais cet endroit met vos nerfs à rude épreuve.

- Si je ne le sais pas, reprenez-vous, je ne pourrai pas vous aider.

- Des hommes... des méchants hommes... avec des dents taillées en pointe et avec de la peinture sur le visage et sur le corps. Ils aiment la viande humaine.

- Où se trouvent-ils? (l'homme ne comprends pas votre question, il semble perdu, comme si son esprit était dans un autre monde). Vite, je dois savoir! Le pressez-vous.

- J'ai entendu un des hommes aux dents pointues parler d'un endroit appelé Arfeu, vous répond-t-il finalement... mais je ne sais pas où ça se trouve...

Soudain, un cri perçant retentit au fond de la pièce, tout près des hommes enchaînés; au même moment, les survivants se bousculent et s'avancent vers vous en rampant, vous attrapant les habits.

- Aidez-nous, par pitié! Vous implore une adolescente borgne, son œil droit ayant arraché. Entre les cris, le sang qui macule la pièce, l'odeur pestilentielle et toutes ces personnes démembrées qui se pressent contre vous, vous perdez complètement pied et, pris d'une terreur sans nom, vous quittez la pièce sans demander votre reste.

*Je suis désolé, mais je ne peux plus rester ici...*

- Ne partez pas! S'écrient en cœur les malheureux.

Même quand vous fermez la porte, vous les entendez vous appeler, et leurs plaintes et leurs gémissements vous accompagnent jusqu'à votre sortie de la maison. Vous avez été fortement ébranlé par ce que vous venez de vivre, aussi vous perdez deux *points de chance*, tandis que votre *taux de contamination* augmente de deux points pour être resté trop longtemps à l'intérieur de cette pièce insalubre où respire la mort et le sang. Si cela ne vous est pas fatal, inscrivez le mot « Survivants 2 » dans un coin de votre *feuille d'aventure*. Rendez-vous à présent au **422**.

### **523**

Toujours assise à l'arrière du car, vous regardez défiler les collines et le paysage de désolation qu'est devenu votre pays. Ruines, désolations, carcasses rouillées de véhicules, terres sèches où plus rien ne pousse, arbres nus, ponts effondrés, routes désaffectées. Tant de choses qui vous font prendre conscience que l'époque que vous aviez connue est totalement révolue.

*Au moins, ce monde était plus beau quand C.J. était encore là...*

Alors que vous êtes plongée dans vos pensées, vous êtes attirée par un fait étrange : dans le ciel, des nuées d'oiseaux se font de plus en plus nombreuses au fur et à mesure que vous avancez. Intriguée, vous vous approchez de la vitre arrière sur laquelle vous appuyez votre visage et vous observez les oiseaux. D'après ce que vous pouvez voir il s'agit de corbeaux ou de grosses corneilles. Ne connaissant pas grande chose sur les oiseaux, vous n'avez jamais pu faire la différence entre les deux.

- Qu'est-ce qui se passe ? Demande une voix d'enfant derrière vous.

- Rien d'important, mon chéri, lui répond sa mère. Il ne s'agit que de gros oiseaux, rien de plus.

- Eux aussi ils vont nous faire de mal ? Poursuit le garçon.

- Mais non, rendors-toi, dit sa mère d'une voix peu assurée.

*Tous ces pauvres gens... Ils ne sont pas faits pour vivre dans ce monde...*

Finalement, le ciel vire au noir sous la masse d'oiseaux qui sont font de plus en plus nombreux. Poussée par l'instinct, vous courez à l'avant du bus vers Sofia et vous lui faites immédiatement part de vos observations.

- Ce n'est pas normal tous ces oiseaux. Plus on va dans cette direction, plus il y en a.

- En effet, approuve votre amie, je l'ai aussi remarqué. Il faut juste espérer qu'ils ne vont pas nous attaquer.

- Contact quand même Bob, on ne sait jamais, peut-être que...

Du coin de l'œil, vous apercevez une scène qui vous coupe dans votre phrase : quatre hommes, en compagnie d'une petite fille, sont en train de tenir en respect une volée de corbeaux qui s'en sont pris à eux. Un des hommes est à terre, en sang, et un autre entoure de ses bras la petite fille. Les deux derniers, armés d'armes rudimentaires, essaient de contenir les assauts répétés des oiseaux. Seth et ses Patrouilleurs sont déjà à mi-chemin pour leur en venir en aide. Malheureusement, les volatiles aperçoivent votre convoi et une partie se dirige dans votre direction. Dans quelques instants, ils seront sur vous. Si vous décidez de rester dans le bus à protéger femmes et enfants, rendez-vous au **31**, si vous préférez sortir, vous pouvez joindre Bob (rendez-vous **433**) ou Seth et ses Patrouilleurs (rendez-vous au **261**).

### 524

- Tiens tiens tiens, qu'avons-nous ici? Ricane un homme de haute stature portant un masque à gaz, une veste beige, un pantalon cargo de la même couleur ainsi qu'un fusil d'assaut en bandoulière.

Celui-ci, ainsi que ses deux comparses, un homme barbu vêtu d'un pullover délavé et portant un bandeau autour de la tête ; et une femme rousse d'une trentaine d'année habillée d'un short brun, d'un top vert laissant entrevoir son ventre et de bottes brunes qui lui arrivent jusqu'aux genoux. L'homme au masque à gaz lève son fusil d'assaut qu'il braque dans votre direction.

- Pas un geste brusque où je tire. Qu'est-ce que vous faites sur le territoire de Matamore ?

- Nous sommes venus chercher Sofia que ce connard de Dorian a enlevée !

- La jolie noiraude ? S'enquit l'homme barbu. Ah oui, je vois qui c'est. Une femme tout à fait charmante ; Dorian a du goût ?

- Quoi ? Grogne Seth qui serre le point.

- Du calme, Lars, le coupe l'homme au masque à gaz. Inutile de les provoquer.

- Ok, Adrian, c'est toi le chef.

- Bah, intervient la femme d'un geste dédaigneux, elle n'est pas aussi jolie que ça.

- Elle n'a pas ton côté sauvage, Svenja, ça c'est sûr, dit le prénommé Lars en esquissant un petit sourire.

Le dénommé Adrian fait taire ses deux compagnons avant de reporter son attention sur vous.

- Vous allez nous accompagner et sans histoire, sinon...

Il n'a pas besoin de finir sa phrase, le mouvement qu'il fait avec son fusil d'assaut est assez explicite.

- Ce serait dommage, soupire faussement Svenja, le basané est plutôt mignon.

- Je te reconnais bien là, la rouquine, réplique Lars. Tu as toujours le don de t'attacher aux personnes qui vont mourir.

Dans un premier temps, vous êtes à deux doigts de dégainer votre arme, mais vous vous ravisez aussitôt, car vos récentes blessures ne vous permettront sûrement pas de vous battre convenablement, aussi vous prenez votre mal en patience.

- Vous deux, dans la Jeep et plus vite que ça ! Vous somme Adrian en enfonçant le canon de son arme dans votre flanc

Sous la garde des bandits armés, vous prenez place avec Seth à l'arrière de la Jeep, bientôt rejoints par Lars et Svenja ; Adrian prenant place à l'avant. Si un chien vous accompagne, celui-ci prendra la poudre d'escampette. Vous suivez la route principale pendant quelques temps, toujours sous un soleil de plomb, puis Adrian prend la direction d'un chemin rocailleux qui mène dans les hauteurs. Finalement, vous arrivez en vue d'un parking de fortune qui surplombe la colline sur laquelle vous vous trouvez et près duquel se tient le camp des bandits. Une dizaine de véhicules, séparés par des sacs de sable et gardés par une demi-douzaine d'hommes – et de femmes – lourdement armés, sont déjà alignées l'un à côté de l'autre.

*Tous ces véhicules... Quel gâchis. Si nous les avions, notre Communauté vivrait mieux.*

L'homme au bandeau, qui tient dans sa main une Winchester, vous fait sortir de la Jeep.

- Ne me touche pas, connard ! S'écrie Seth quand Lars fait mine de le prendre par la manche.

- Silence ! Tonne Adrian. Allez, passez devant les deux, et plus vite que ça !

Vous vous exécutez sans mot dire et les bandits vous escortent jusqu'à l'entrée du camp, défini par une arche en bois sur laquelle est suspendue des crânes humains. À plusieurs reprises, vous dérapez sur le sol rocailleux et sablonneux ; derechef vous êtes récompensé par Adrian qui vous frappe à l'aide de la crosse de son fusil d'assaut, ce qui vous fait perdre 3 *points de vie* (si cela vous tue, ramenez votre total à un point).

- Avance !

Au bout du compte, vous débouchez sur une vaste place où une règne une grande activité. Il y a des dizaines d'étalages marchands, près desquels se pressent des hommes, tout comme des femmes, qui discutent de manière animée. Des enfants se courent après dans la plus grande joie, souriants et rigolant, tandis que des chiens errent dans les rues, à la recherche de nourriture. Vous êtes à la fois surpris et étonné de voir que le camp des bandits est aussi bien structuré que civilisé ; vous êtes bien loin du campement de fortune rempli de tueurs à l'aspect patibulaire que vous vous étiez imaginé. Quand vous passez devant un groupe d'individus, ces derniers se taisent et vous observent en silence, leur regard chargé de haine. Apparemment, la rumeur du décès de l'Enragé s'est propagé plus vite que la peste. Vous dépassez ensuite une grande place de terre sablonneuse entourée d'un grillage de trois mètres de haut environ.

- Qu'est-ce c'est que cet endroit ? Demande Seth.

- Ça ? Fait Lars, un sourire de coin, c'est l'Arène! Vous le découvrirez bien assez tôt, hahahaha.

Toujours sous la menace d'Adrian, vous suivez vos ravisseurs qui vous conduisent vers une estrade surplombant l'arène où vous attendent plusieurs hommes.

- Matamore, l'appelle le chef de groupe, nous avons de la visite.

Rendez-vous au **394**.

## 525

Tony et Anna se sont également défaits de leur adversaire, et hormis une plaie à l'avant-bras d'Anna à cause d'un coup de poignard, il n'y a pas d'autres blessures à déplorer. Sans perdre de temps, vous portez secours aux survivants, malheureusement vous ne pouvez plus rien faire pour le vieil homme. Malgré tout, les trois autres personnes se confondent en remerciements et se pressent autour de vous.

- Merci mademoiselle, merci mademoiselle, répète une femme entre deux âges.

- Merci de nous avoir sauvés, vous remercie la troisième personne, un homme dans la quarantaine. Nous faisons tous partis de la même famille. Je m'appelle Alexandre, et voici

ma sœur Fiona (il désigne la femme entre deux âges) et sa fille Wallen (il se dirige ensuite vers le vieil homme). Et voici mon père...

- Je suis désolé pour lui. J'aurais tellement voulu tous vous aider.

- Ne vous inquiétez pas pour ça. Peu de gens se serait arrêté pour nous venir en aide. Nous vous devons la vie, et mon père aurait été heureux de nous savoir les trois en vie. (Alexandre se tait un instant avant de reprendre :) Si cela ne vous dérange pas, je vais rester un petit moment avec mon père.

- Bien sûr..

Pendant qu'Alexandre se recueille, vous leur enlevez leurs chaines. Anna et Tony vous rejoignent quelques secondes après.

- Notre campement se trouve à un kilomètre ici au sud, explique votre ami, vous n'aurez aucun mal à le rejoindre. Dites à Bob, notre chef, que vous venez de notre part. Il est facilement reconnaissable avec son Stetson. Malheureusement, nous sommes pressés, nous ne pouvons pas vous accompagner.

- Ce n'est pas grave, dit Fiona, nous nous débrouillerons seuls. Vous nous avez déjà aidés, nous ne pouvons pas vous demander plus. Lorsque nous aurons enterré Georges, nous gagnerons votre camp.

Vous hochez la tête.

- Très bien. Il n'y pas de zombies dans les alentours, il y en a d'ailleurs très peu dans ce secteur montagneux, vous n'aurez donc aucun problème.

La famille vous remercie à nouveau puis s'en va ériger une sépulture au mort. De votre côté, vous faites les poches des deux esclavagistes. Le fusil à pompe est en bon état et vous pouvez le donner à Alexandre, ainsi que les cartouches (1D6+1), pour assurer la sécurité de sa famille. Si vous ne le faites pas, vous ne gagnez pas le point de chance normalement attribué pour les avoir sauvés des mains des esclavagistes. Par contre, vous pouvez garder le taser (valeur 8) qui inflige 5 points de dégâts. Si vous obtenez une *force d'attaque* de 20 en l'utilisant contre un adversaire, celui-ci sera paralysé l'assaut suivant et vous le blesserez d'office (vous devrez tout de même calculer votre force d'attaque. Si celle-ci s'élève à nouveau à 20, votre adversaire sera à nouveau paralysé. Procéder de cette manière autant de fois que vous obtenez 20 en calculant votre *force d'attaque*). Vous découvrez en outre un poignard (valeur 3), celui qui a blessé Anna. Pour terminer, si la cuirasse de Johna est encore opérationnelle selon le nombre de vos dégâts qu'elle a encaissé, vous pouvez vous en revêtir. Choisissez ce que vous prenez puis notez vos acquisitions sur votre *feuille d'aventure*. Après avoir pris congé d'Alexandre et de sa famille, vous remontez dans le Scudo et vous reprenez votre route. Rendez-vous au **483**.



526

Vous savez que Charlène est en train de donner à manger aux autres survivants, aussi vous décidez de partir directement à sa recherche, mais arrivée à mi-chemin, vous êtes interceptée par Danny, celui-ci étant chargé de victuailles.

- Hey, C.J. !

- Eh, amigo, ça va ?

- Du mieux que je peux dans de pareils conditions.

- Allez, reste optimiste, Danny, et tout ira mieux.

- Oui, tu as raison (l'ancien militaire se tait un instant avant de reprendre :) Tu cherches Jennifer?

- J'étais en train de partir à la recherche de Charlène pour lui demander à manger, expliquez-vous, mais oui, c'était prévu que j'aie la voir avant de partir.

- Elle est en train de se reposer et Charlène est occupée avec les autres survivants, il vaut mieux ne pas les déranger. Tiens, c'est pour toi.

Danny essaye d'extirper une boîte de conserve parmi toutes celles qu'il porte et grimace sous l'effort. Le voyant se débattre ainsi, vous esquissez un large sourire avant de l'aider à prendre la boîte qu'il voulait vous donner.

- Merci, dit-il en rigolant à son tour. Nous n'avons jamais assez de moment de détente, alors autant en profiter.

- Je suis d'accord avec toi. Nous ne pensons qu'aux mauvaises choses et pas assez, ce qui est regrettable.

- Bien, je vais te laisser, je dois apporter ça à Charlène. Dépêche-toi de manger et de ranger ton matériel, le départ est pour bientôt. A tout à l'heure.

- D'accord, à toute l'heure. Oh, j'oubliais : merci pour les... (Vous regardez la boîte de conserve) morceaux d'ananas !

Danny sourit à avant de prendre la direction que vous alliez empruntée. Les fruits vous font regagner dix *points de vie*. Vous prenez également une rasade de votre eau purifiée (rayez une dose de votre *feuille d'aventure*). Si vous n'en avez pas, vous perdez 5 *points de vie*, sauf si vous décidez de boire de l'eau contaminée, auquel cas votre *taux de contamination* augmentera d'un point. Vous prenez ensuite quelques minutes pour vous reposer et pour faire le tri dans votre inventaire en déposant tout ce que vous n'avez plus besoin dans le car scolaire. Un peu plus tard, Bob annonce le départ. Rendez-vous au **115**.

527

A ce moment-là, il se passe quelque chose entre vous et Jennifer, du moins, vous en avez

l'impression. Pendant que vous la regardez, votre cœur s'accélère, toujours plus vite. La dernière fois que votre cœur battait autant la chamade, c'était lorsque vous aviez rencontré Jade pour la première fois. De son côté, Jennifer ne cesse également de vous observer. Vous avez chaud, et vous ne sauriez dire si c'est à cause du feu ou de l'attirance que vous avez pour votre amie. Celle-ci, sans vous quitter des yeux, s'approche de vous et tend sa main vers la vôtre. Si vous la laissez faire et que vous avez le mot « Amitié », rendez-vous au **633** ; si vous n'avez pas ce mot inscrit, allez plutôt au **432**. Si vous préférez vous écarter d'elle, alors rendez-vous au **285**.

### 528

Débarrassé de votre adversaire, vous rengainez vos armes puis vous avisez le corps du défunt. Il a été égorgé et son visage n'est plus qu'une bouillie informe de chairs sanguinolentes. Sans plus attendre, vous le délestez de son sac à dos et vous examinez son contenu. À l'intérieur, vous découvrez une bouteille d'eau contaminée (valeur 1), un sérum (valeur 7), une hachette (valeur 5), 1D6 de calibre 12 (valeur 1 chacun), ainsi qu'une carte grossière de la région. Une croix est dessinée à côté d'un icône représentant une casse, lieu où les épaves de voitures sont entreposées. Si à un moment ou un autre de l'aventure vous seriez mené à visiter une casse, ajoutez quarante au paragraphe auquel vous serez lorsqu'on vous demandera si vous cherchez un objet. Inscrivez cette information sur un coin de votre *feuille d'aventure*. Une petite pelle (valeur 7) est posée juste à côté du corps. Si elle peut vous servir d'arme (même caractéristique que la matraque), elle vous aidera surtout à creuser des trous. Un piolet (valeur 5) est glissé dans la ceinture de la victime. Ce dernier porte une cuirasse (valeur 6) qui a connu des jours meilleurs. Lancez 1D6, le chiffre obtenu correspond au nombre de protections que la cuirasse vous conférera encore. Notez sur votre *feuille d'aventure* tous les objets que vous emportez avec vous. Toutes ces acquisitions vous font regagner un point de chance. Vous retournez ensuite auprès de la Jeep et vous faites part à Seth de vos découvertes puis vous reprenez la route. Rendez-vous au **646**.

### 529

Vous bandez vos muscles et vous poussez de toutes vos forces le corps qui vous écrase. Après un bref – mais violent – effort, vous arrivez à repousser votre agresseur que vous écarterez définitivement d'un bon coup de pied. Il était temps car vous commencez à manquer d'air. Dès que vous sortez la tête de l'eau, vous prenez une bonne bouffée d'air avant d'achever le zombie en lui brisant la nuque. Ce n'est qu'à ce moment-là que vous vous

autorisez à prendre un peu de repos, le temps pour votre cœur de se calmer. Finalement, jugeant que vous avez passé trop de temps dans ce voilier de malheur, vous remontez l'escalier pour vous retrouver à l'air libre. Non sans grogner, vous retournez dans l'eau et vous rejoignez le rivage. Une fois sur la terre ferme, vous reprenez vos affaires qui, à votre plus grand soulagement, sont toujours là. Cependant, alors que vous êtes sur le point de retourner au camp, vous êtes prise de vertige et de nausées. Le fait d'avoir barboté dans cette eau contaminée vous a rendue malade. Lancer 1D6 et divisez le résultat par deux puis arrondissez-le au chiffre supérieur. Votre *taux de contamination* augmente autant que le résultat obtenu. Si cela ne vous tue pas, vous vous asseyez un instant le temps que vos vertiges cessent puis vous reprenez la direction du camp. Rendez-vous au **19**.

### 530

Le choc est violent lorsqu'il vous heurte de plein fouet ; vous chutez de tout votre long sur le sol rocailleux, ce qui vous enlève 1D6 de *point de vie* (que vous ayez une protection ou non). Si vous êtes toujours en vie, malheureusement, le Chasseur est toujours sur vous et est bien décidé à vous arracher la jugulaire. Avec difficulté, vous arrivez à maintenir ses dents hors de portée de votre cou, mais vos forces déclinent à vue d'œil, et si vous ne faites rien, le zombie aura raison de vous.

*Bordel, je ne vais quand même pas mourir comme ça !*

Si vous êtes armé d'un Beretta ou d'un Colt avec au minimum une balle, rendez-vous au **414**, si vous n'avez pas ces articles en votre possession, ou si vous préférerez utiliser des armes de corps à corps de catégorie 1 (à condition d'en avoir, bien sûr), rendez-vous plutôt au **344**. Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, *testez votre agilité*. En cas du succès, allez au **512**, en cas d'échec, rendez-vous au **252**.

### 531

Vous jugez la distance qui vous sépare du bidon des zombies puis vous descendez l'échelle avec hâte. Dès que vous posez pied au sol, les zombies vous prennent en chasse, ne vous laissant du coup que peu de manœuvre pour prendre le bidon et revenir à l'échelle. Le bidon est heureusement muni d'une lanière qui vous aidera à la porter plus facilement. Alors que vous êtes à mi-chemin de l'échelle, le zombie de tête bondit sur vous et vous projette au sol. Le choc vous coupe le souffle et pendant quelques instants des points blancs dansent devant vos yeux. Vous essayez de vous relever mais le Coureur tient bon; rendu fou par l'odeur de la viande fraîche, il plonge ses dans votre cou. Au même moment, ses congénères vous rejoignent et vous dévorent à leur tour, ce qui met un terme à votre aventure. Mais le pire,

c'est que vous êtes encore consciente quand les zombies vous arrachent les jambes et vous éventrent...

### 532

Vous flânez parmi les étagères abandonnées à la recherche de nourriture mais vous ne découvrez rien, si ce n'est une boîte de fruits en conserve (valeur 2) oubliée derrière un carton que vous pouvez consommer soit tout de suite (+5 pv) soit plus tard, dans ce cas-là, inscrivez-là sur votre *feuille d'aventure*. Parmi les objets que vous inventoriez, c'est à dire des bidons vides, des vieux livres poussiéreux, des pelles cassés ou des morceaux de chaises et de tables, aucun ne vous sera d'une grande utilité, si ce n'est une radio (valeur 5) en relativement bon état qui émet encore, même si pour le moment vous ne captez que des grésillements. Peut-être que vous pourrez la troquer chez un marchand. Si vous décidez de l'emporter avec vous, notez-là sur votre *feuille d'aventure*. Dès que c'est fait, rendez-vous au **78** pour voir ce qu'il y a derrière le comptoir.

### 533

Vous remerciez Sofia pour son aide et celle-ci vous répond par un signe de tête, le souffle court. Le danger était temporairement écarté, vous sortez pour retrouver les occupants du car scolaire. Les autres membres du convoi, quant à eux, sont en train de se battre pour leur survie. Danny a sorti un lance-flammes fabriqué par Diane et enflamme tous les volatiles qui passent à sa hauteur, au point que l'air fini par sentir le brûlé. Bob met en place une défense avec tous les hommes et femmes aptes à se battre, et quand il vous voit, il vous fait signe de venir. D'un autre côté, Seth et ses Patrouilleurs semblent connaître quelques difficultés à maintenant les corbeaux hors de portée des hommes et de la petite fille. Si vous voulez aller les aider, rendez-vous au **241**, si vous préférez rejoindre Bob comme il vous l'a demandé, allez au **109**.

### 534

Vous retournez vous installez à l'intérieur du véhicule en claquant la porte latérale. Là, Tony vous demande:

- Alors?
- Oublie, c'est trop risqué de sauter de l'autre côté. Il y a des points au fond de la tranchée. A mon avis, on ne sera pas les bienvenues.
- Donc on reprend la route, conclue-t-il.

Vous discernez une légère exaspération dans sa voix mais vous ne faites pas attention. Après tout, c'est vous que Bob a désigné comme responsable de l'expédition. Votre ami redémarre et regagne la route. Rendez-vous au **634**.

### 535

Pour importe la manière que vous avez utilisée pour ouvrir la porte, celle-ci est désormais grande ouverte.

- Allez, viens, Jennifer.

Vous passez à nouveau votre bras autour des épaules de l'ancien membre de l'U.G.E. puis vous entrez à l'intérieur du bunker. Si un chien vous accompagne, celui-ci ne vous suivra pas à l'intérieur, préférant monter la garde dehors. Les rayons de soleil qui filtrent à travers l'entrée vous éclairent jusqu'à ce que vous soyez hors de portée. De ce fait, il fait à présent beaucoup plus sombre et vous devez évoluer quasiment dans l'obscurité. Vous suivez un long couloir aux murs gris qui s'engouffre davantage dans les montagnes. Il fait plutôt froid ici, mais ce qui vous surprend le plus est l'absence totale de gardes, comme si John Doe vous invitait à le rejoindre. Vous dépassez plusieurs portes mais toutes, sans exception, sont fermées. Si on ne vous avait pas dit que ce bunker était habité par un scientifique, vous auriez pu croire l'endroit inhabité. Au bout du compte, vous apercevez de la lumière au fond du couloir, à quelques mètres. Voici enfin la preuve d'une présence en ces lieux. Sachant que vous touchez au but, vous pressez le pas, au grand dam de votre amie qui grogne.

- Courage, Jen, on y est presque !

Finalement, vous débouchez sur une vaste salle aux murs blancs et au haut plafond. Vous êtes impressionné par la taille de la pièce, mais ce qui vous interpelle le plus sont les grandes cuvettes qui courent le long du mur droit. Lorsque vous reconnaissez les créatures qui baignent à l'intérieur dans du formol, vous poussez un hurlement de terreur : ce sont ces monstres au masque d'acier ! Sur les dix cuvettes, reliées à une énorme console, six contiennent de ces créatures qui ne semblent pas, à première vue, en vie.

- Nom de dieu, lâchez-vous en prononçant lentement chaque mot.

- Qu'est-ce... qu'est-ce qu'il y a ?

- Regarde ça, Jen, c'est pas croyable... Enfin je veux dire, c'est horrible, mais jamais je n'aurais pensé voir ça un jour.

C'est au tour de la jeune femme de pousser une exclamation de surprise en avisant les créatures :

- Putain, mais c'est une blague ?? Alors c'est ici où sont créés ces foutus monstres ?

- Oui, c'est bien ici, intervient une voix. Bienvenue à vous, C.J., je vous attendais.

Pour savoir qui vient de parler, rendez-vous au **520**.

**536**

Vous sortez la grenade de votre poche (rayez-là de votre *feuille d'aventure*) et vous vous préparez à la lancer. Malgré vos côtes qui vous gênent dans vos mouvements, vous jetez votre grenade de manière précise car le projectile atterrit au beau milieu des zombies. L'explosion ne se fait pas attendre ; ne risquant rien depuis votre cachette, vous regardez les Rôdeurs se faire souffler par la déflagration. Mis à part quelques morceaux de chairs éparpillés sur le sol et sur les voitures, il n'y a plus aucune trace des morts-vivants. Une fois que le calme est revenu, vous sortez de votre cachette et vous vous dirigez vers les voitures. La majorité d'entre elles ont pris feu et les autres sont en trop mauvais état pour renfermer quoique ce soit d'utile. La bonne nouvelle c'est que vous vous êtes débarrassé des zombies en une seule fois, de ce fait, vous regagnez un *point de chance*. Si vous voulez prendre le temps de fouiller les alentours du cinéma, rendez-vous au **282**, si vous ne voulez pas perdre davantage de temps, allez au **592** pour poursuivre votre chemin.

**537**

Une fois dans votre tente, vous repensez à tout ce qui s'est passé dernièrement. Morte d'inquiétude pour C.J. qui n'est toujours pas retour, vous ne pouvez rien avaler malgré la faim qui vous tenaille le ventre. Vous refusez même la compagnie de Danny et de Sofia, préférant rester seule dans votre tente. Comme à chaque fois que vous êtes inquiète, vous vous rongez les ongles, tandis que mille pensées inquiétantes au sujet de C.J. viennent vous assaillir. La nuit arrive sans que vous ne le remarquiez et tous vos espoirs de revoir votre ami s'amenuisent. Tout à coup, Danny, qui surveille les alentours depuis le toit du bus scolaire, s'exclame:

- Une silhouette isolée arrive vers nous!

- Des zombies? Avance Bob, la voix légèrement tremblante de peur d'une nouvelle attaque sanglante.

Danny secoue la tête.

- Non, je ne pense pas. La silhouette avance trop vite pour un rôdeur et trop lentement pour un Coureur. Il s'agit bien d'un humain. D'un humain blessé, je dirai.

En entendant ça, vous quittez derechef votre tente et vous rejoignez Danny sur le toit du véhicule. Vous lui arrachez des mains ses jumelles que vous braquez en direction de la silhouette, et en dépit de l'obscurité, vous reconnaissez aussitôt l'homme et ses dreadlocks.

- C'est C.J., annoncez-vous à plein poumon, soulagée.

D'un coup, vous vous sentez nettement mieux, mais quand vous le voyez s'affaisser sur le sol, votre cœur rate un battement.

*Non, tu ne peux pas mourir, pas si près du but!*

Rendez-vous au **200**.

**538**

En vous retournant, vous avez l'agréable surprise de voir les cuves des monstres masqués exploser les unes après les autres.

- Nooooooon ! S'écrie John Doe, mes créations !

Les cuves ne sont bientôt plus qu'un lointain souvenir fumants, tandis que vous entendez les cris d'agonis des créatures qu'elles abritaient. Lorsque le plafond et le mur à cet endroit s'effondrent, ces monstres ne sont plus qu'un lointain souvenir. Le souffle de l'explosion a projeté des morceaux de verres et de pierres dans votre direction. *Testez votre agilité*. Si vous réussissez, vous ne subissez aucune blessure, dans le cas contraire, vous perdrez 1D6 de *points de vie* (ignorant votre classe d'armure si vous en avez une). Sur le seuil de l'entrée du laboratoire, vous apercevez Danny tenant un lance-roquettes fumant dans les mains.

- Danny ? Vous étonnez-vous. Mais... qu'est-ce que tu fous ici ? Je te croyais avec Bob et les autres ?

- Tu ne croyais quand même pas que j'allais laisser mes potes dans la merde ?

- Pourquoi ? Pourquoi prendre ce risque ?

- Je ne sais pas... Peut-être que j'aime ça, les risques.

- Bref, on en reparlera plus tard. En tout cas, je suis heureux de te voir, tu ne peux pas savoir à quel point !

Derrière vous, vous entendez John Doe ordonner à sa créature de vous attaquer. En s'avancant, Campos libère la petite fille qui accourt aussitôt vers vous en adressant, à votre grande surprise, un signe d'adieu au monstre.

- Adieu, Monsieur Campos.

*Elle connaît ce type ? Bizarre, ça.*

Lorsqu'elle vous rejoint, la petite Eva se blottit contre vous et vous supplie :

- S'il vous plaît, Monsieur, faites-moi sortir d'ici.

- C'est ce que je compte bien faire, ma puce (vous vous tournez vers Danny et vous le hélez :) Danny, prends la petite fille et attends-nous dehors. Avant de partir, je dois d'abord régler le compte à ces deux-là.

- T'as besoin d'un coup de main, amigo ?

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

- Non ! S'exclame tout à coup Jennifer qui s'est relevée. Je reste avec C.J.. Si je dois mourir, autant que ce soit maintenant.

- Jennifer ? Vous étonnez-vous. Tu n'es pas en état de te battre. Il faut que tu partes avec Danny.

Votre amie, debout sur ses jambes tremblantes, prend appuie sur le mur près d'elle et lance :

- Et te laisser tout seul avec ces deux fous ? Bah, tu me connais mal, Curtis. Je t'ai dit que j'irais jusqu'au bout, et tu sais que je n'ai qu'une seule parole.

- Bien. Eva (la petite fille lève la tête) Va vers le monsieur (vous désignez Danny) il t'emmènera dehors, loin de tout ça.

- D'accord, monsieur.

La petite Eva s'écarte puis s'en va rejoindre l'ancien militaire. Celui-ci la prend par la main avant de quitter la salle après vous avoir souhaité bonne chance.

- Maintenant que la petite fille est hors de danger, à nous deux, Campos ! Vous écriez-vous en guise de défi. Jennifer, occupe de toi de Doe, mais surtout, garde-le en vie!

- Au... aucun problème.

- Tu es sûre que ça va ? Lui demandez-vous en constatant son état.

- Ne t'inquiète pas, dit-elle d'une petite voix. Je gère.

Alors que votre amie se dirige vers John, Campos, instinctivement, porte secours à son créature mais en quelques enjambées, vous vous interposez.

- Non, toi, tu restes ici !

Le monstre pousse un rugissement qui résonne dans tout le laboratoire avant de bondir sur vous. Campos n'a pas d'arme à proprement parlé, mais ses poings sont presque aussi gros que votre tête. Vous n'avez pas le temps d'effectuer des *tirs de précision*, aussi vous devrez débiter ce combat directement au corps à corps. Si vous aviez laissé un chien à l'entrée du bunker, votre fidèle compagnon fera son apparition et vous aidera durant ce combat.

### CAMPOS

Dextérité: 9

Force: 10/15

Points de vie: 65

Si vous obtenez n'importe quel double en calculant la *force d'attaque* de Campos et qu'il remporte l'assaut, il vous infligera 15 points de dégâts au lieu de 10. De plus, à cause de sa puissante musculature, vous devrez diminuer vos dégâts de deux points. Pour terminer, grâce au virus que Doe lui a inoculé et qui régénère ses tissus blessés, Campos regagnera 5 *points de vie* à chaque assaut. Exceptionnellement, vous pouvez, à chaque assaut, utiliser un *point de chance* pour augmenter d'un point votre *force d'attaque*. Si vous triomphez de



votre terrible adversaire, rendez-vous au :

- **33** si vous avez combattu sans l'aide d'un chien.
- **593** si vous avez combattu avec un chien et que celui-ci y a laissé la vie.
- **106** Si vous avez combattu avec un chien et que celui-ci est toujours vivant.

Mais avant cela, si vous avez été touché durant le combat, rendez-vous d'abord au **333**.

### 539

Le combat vous a littéralement essoufflée et vous donneriez n'importe quoi pour vous reposer, ce qui est impensable à l'heure actuelle. Il suffit de vous rappeler du nombre de zombies qui vous attendent à l'extérieur pour vous donner des ailes. Vous enjambez le corps démembré de l'Égorgeur puis vous vous approchez du lit. A n'en pas douter, vous vous tenez au centre de ce qui fut jadis une chambre d'hôpital. Malheureusement, il ne reste quasiment plus rien de cet époque. Tous les autres lits ont été détruits, de même qu'une partie des armoires et des étagères, et comme partout ailleurs, l'endroit est envahi de verdure. Le sac, quant à lui, vous paraît bien plus récent que tout le reste, et vous vous demandez s'il ne devait pas appartenir à l'Égorgeur que vous venez d'éliminer. Peu importe, vous ouvrez sans plus attendre le sac bleu dans lequel, vous n'y croyez pas, vous découvrez une grande trousse de soin (+40 pv et valeur de 13) ainsi qu'une bouteille d'eau purifiée (valeur 15)! Ces deux objets, que vous pensiez ne plus jamais retrouver, vous font regagner un *point de chance*. Bien entendu, vous vous empressiez de les noter sur votre *feuille d'aventure*. Finalement, vous quittez la chambre et vous retournez dans le couloir. De là, vous pouvez :

- La première porte à gauche (rendez-vous au **567**)
- La seconde porte à gauche (rendez-vous au **435**)
- La porte au fond du couloir (rendez-vous au **521**)

### 540

- Accrochez-vous! Prévenez-vous les personnes qui se trouvent avec vous dans le véhicule.
- Mais qu'est-ce que tu fous ?! S'étonne Seth en comprenant vos intentions, tu es malade ?! Malheureusement, il est déjà trop tard, vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de la Jeep des bandits, et il ne vous est plus possible de freiner à temps pour éviter le crash. Avez-vous le mot « pièces détachées » inscrit sur votre *feuille d'aventure* ? Si oui, rendez-vous au **610**, sinon, allez au **436**.

541

Comme vous ne pouvez pas aider les Patrouilleurs car votre présence les gênerait plus qu'autre chose, vous décidez d'aller dire bonjour à Diane. Cette dernière est en compagnie d'un grand roux qui s'appelle Steve. Ils sont en train d'inspecter les Jeeps en l'absence de leur chef Danny. Quand elle vous voit arriver, Diane vous fait un signe de la main.

- Hey, Jenni, fait-elle en mâchant son éternel chewing-gum. Quoi de neuf ? Ils vont réussir à dégager cette caravane, tu crois ?

- Connaissez la pugnacité des Patrouilleurs, ça ne fait pas l'ombre d'un doute, répondez-vous en souriant.

Diane rit à son tour et ne cesse de vous lancer des regards ; vous vous êtes toujours très bien entendues toutes les deux, mais vous avez l'impression que pour Diane il s'agit peut-être un peu plus que de l'amitié.

*Mais qu'est-ce que je raconte, moi ?*

Vous souriez devant votre bêtise puis vous poursuivez la conversation :

- Qu'est-ce que tu fais ?

- Ah, faite-elle en donnant des tapes à la Jeep comme s'il s'agissait d'un chien, je profite de ce moment d'accalmie pour vérifier l'état de nos bolides.

- Et alors ?

- Déjà il faudrait de l'essence car on n'en a presque plus. Et ce sable, n'en parlons pas, quel merde. Il s'infiltre partout ; à ce rythme-là, nos véhicules vont bientôt tomber en rade.

- Parle pas de malheur, dites-vous, il ne manquerait plus que ça. (Vous souvenant de la raison de votre venue, vous changez de sujet :) Au fait, je voulais te demander, est-ce tu aurais quelque chose pour moi ? Je sais que tu gardes toujours pleins de bidules sous la main, et je me dis que tu pourrais avoir une arme qui pourrait m'aider la prochaine fois que j'irai en ville chercher de la nourriture.

- Hmm, oui, j'ai peut-être quelque chose qui pourrait t'être utile. Attends-moi là.

Ni une ni deux elle va fouiller dans l'une des Jeep avant de revenir vers vous quelques minutes plus tard, tenant dans sa main un objet long d'une vingtaine de centimètres.

- Tiens, c'est une lunette de visée, c'est tout ce que j'ai. Si tu as une carabine, tu viseras deux fois mieux !

- Oh, merci, c'est gentil, ça me sera sûrement très utile.

Vous prenez l'objet qu'elle vous tend et vous l'examinez. Si vous mettez cette lunette sur une carabine, elle confèrera un bonus de +1 à la précision et augmentera les dégâts de deux en raison de ses tirs plus précis. Si vous voulez prendre cette lunette de visée avec vous, notez-là sur votre *feuille d'aventure* dans la case des possessions tant que vous ne serez pas

en possession d'une carabine. Dès que vous en aurez une, vous pourrez placer directement la lunette sur l'arme, libérant ainsi de la place dans la rubrique possession, il faudra juste mentionner quelque part que votre carabine est munie de la lunette de visée. Vous remerciez encore Diane pour sa gentillesse puis vous prenez congé d'elle. Soudain, vous entendez quelqu'un crier :

- C'est bon, la voie est libre !

Rendez-vous au **85**.

### 542

Votre fidèle compagnon à quatre pattes git sans vie dans une mare de sang. Il a donné sa vie pour vous aider à survivre dans les terres désolées. Tout en observant le cadavre du brave chien, une certaine tristesse s'empare de vous. Décidé à ne pas le laisser là, vous prenez le temps nécessaire pour creuser une tombe dans laquelle vous le placez. Vous recouvrez ensuite le trou et vous effectuez une minute de silence en sa mémoire, après quoi vous faites demi-tour et vous reprenez votre route. Retournez au paragraphe que vous venez de quitter.

### 543

Lorsque vous arrivez la première à 25 ou plus, vous levez les bras en criant "victoire". De son côté, Kidd, d'un geste rageur, lance son dé qui va finir sa course dans les méandres de l'obscurité.

- J'en connais un qui n'aime pas perdre, remarquez-vous, amusée.

- Oh, ça fait, fait Kidd dont toute trace d'humour a disparu.

- Alors, quel est ce fameux objet? Le pressez-vous.

Kidd fouille dans sa poche et en ressort un petit flacon blanc qu'il vous tend. Quand vous prenez l'objet, il vous faut quelques secondes pour vous rendre compte de ce que vous tenez dans les mains, même en lisant plusieurs fois l'étiquette. Mais vous ne rêvez pas, il s'agit bien d'un anti-virus, un puissant remède contre le virus qui transforme les gens en zombie. Il s'agit là d'un objet de grande valeur mais surtout très rare, aussi vous demandez:

- Où avez-vous trouvé cet objet? Je croyais que ces anti-virus avaient disparu depuis longtemps.

- Mes parents travaillaient dans un grand hôpital, vous explique-t-il, et quand le virus est apparu, ils me l'ont donné. Comble de l'ironie, je n'en ai jamais eu besoin car j'ai toujours réussi à éviter tout contact avec le virus.

Vous sentez que cet objet est un bien précieux pour Kidd, donné en plus par ses parents. Du coup, vous vous sentez mal de lui avoir pris.

- Je... je ne sais pas si je peux le garder. C'est un objet qui vous semble cher et je...
- Pas de soucis, vous coupez Kidd. Je l'ai parié et je l'ai perdu. En plus, on m'a dit que vous allez souvent sur le terrain, et donc vous êtes souvent exposée au virus. Et comme vous avez eu bon cœur en m'amener ici au lieu de m'éliminer, c'est bien la moindre des choses que je puisse faire.

Devant ses arguments, vous ne trouvez rien à redire, aussi vous vous contentez de le remercier. Notez sur votre feuille d'aventure l'anti-virus dont la valeur est de 12. Finalement, vous prenez congé de Kidd après leur avoir souhaité une bonne nuit. Retournez au **445** et choisissez-y une nouvelle destination.

### 544

Vous abaissez la poignée mais la porte refuse de bouger. Vous réitérez une seconde fois, sans plus de succès : la porte est belle est bien bloquée. En collant votre oreille contre le battant, vous entendez un grognement de l'autre côté, et celui-ci ne vous est pas inconnu. S'agirait-il d'un Égorgeur ? Si c'est le cas, vous n'êtes pas très emballé à l'idée d'ouvrir cette porte, cependant le jeu en vaut peut-être la chandelle, d'autant plus que vous n'êtes pas sûr qu'il s'agisse réellement d'un Égorgeur. Quoi qu'il en soit, si vous voulez vraiment ouvrir cette porte, vous devez posséder la compétence de Crochetage. Si c'est le cas et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **28**, dans le cas contraire, vous décidez de laisser tomber et vous retournez au centre du couloir. Là, vous pouvez, si ce n'est pas déjà fait, ouvrir :

- La première porte à gauche (rendez-vous au **476**)
- La seconde porte à gauche (rendez-vous au **298**)
- La porte au fond du couloir (rendez-vous au **358**)

### 545

Vous ordonnez à Jennifer de passer à l'attaque ; aussitôt, elle dégaine son arme et la braque en direction des deux hommes. Ces derniers ont un mouvement de recul, et constatant que vous ne leur voulez pas du bien, dégainent leurs armes : un poignard pour l'un et un rasoir droit pour l'autre.

- Allez tous les deux en Enfers ! Hurle l'homme qui se fait appeler Noah.

Et ni une ni deux, ils se ruent sur vous, Noah bondissant sur vous. Vous avez le droit à un seul *tir de précision* avant d'en découdre au corps à corps.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

NOAH (avec Poignard)

Dextérité: 9

Force: 3+2

Points de vie: 43

L'homme n'a aucune protection. Si vous êtes vainqueur, vous constatez que votre amie s'est également défaite de son adversaire sans subir de dégâts, si ce n'est une petite entaille à l'avant-bras vite soignée. Vous faites rapidement les poches des deux hommes mais vous ne trouvez rien hormis leurs armes (un poignard d'une valeur de 3 et un rasoir droit d'une valeur de 2). Le seul objet digne d'intérêt est le fameux guide survie dont ils vous avaient parlé. Celui-ci contient plusieurs informations concernant le meilleur moyen de survivre dans les terres désolées, aussi vous pouvez augmenter *d'un point l'une de vos aptitudes*. De plus, si vous rencontrez d'ici là un marchand, vous pourrez échanger ce guide pour une valeur de 20. Si vous voulez le garder, notez-le sans plus tarder sur votre *feuille d'aventure*, de même que leurs armes si vous décidez de les prendre avec vous. Malgré ces trouvailles, vous perdez un *point de chance* car ces hommes n'étaient en rien menaçants et demandaient juste un peu d'aide. Jennifer n'émet aucun jugement, car toutes ses pensées convergent vers votre mission. Sans mot dire, vous grimpez dans la Jeep puis vous redémarrez, laissant les cadavres des deux hommes loin derrière vous. Rendez-vous au **574**.

### 546

Le cadavre du grand musclé contient un Révolver Colt (valeur 4) ainsi que 6 balles de calibre .22 long rifle (valeur 2 chacune) mais surtout, son corps est revêtu d'un gilet pare-balles (valeur 8) en parfait état puisque vous l'avez visé à la tête. Ce gilet vous protégera à 8 reprises en enlevant à chaque fois 3 aux dégâts qu'on vous infligera. Vous fouillez ensuite le corps du second homme pour y découvrir un vieux Beretta (valeur 7) ainsi que son couteau papillon (valeur 4, dégâts +2 puis +1 après 10 coups portés et augmentation d'un point de votre *dextérité* lorsque vous utilisez cette durant les combats) Pour terminer, vous dénicher sur le cadavre de la femme une arbalète (valeur 5) et une matraque (valeur 7). Vous déplorez le manque de munitions mais celles-ci ont dû être toutes utilisées quand les bandits vous ont tiré dessus. Notez sur votre *feuille d'aventure* ce que vous emportez avec vous mais attention à la limitation. Si vous ne l'avez pas encore fait vous pouvez ouvrir le frigo, auquel cas il faudra vous rendre au **112**, sinon il ne vous reste plus qu'à reprendre votre route au **584**.

### 547

Soudain, vous entendez du bruit à l'étage puis quelqu'un descendre les escaliers. Derechef, vous vous écartez de la porte et vous faites semblant de regarder l'étagère la plus proche de vous. Gale fait son apparition dans le salon, tenant dans sa main une lampe à l'huile. Il a l'air très étonné de vous voir trainer dans le salon à une heure aussi tardive, aussi il vous demande :

- Jennifer, qu'est-ce que vous faites là ?

- Heu... faites-vous, réfléchissant à toute vitesse à ce que vous allez dire. Je suis allée dans la chambre à Anna et... heu... comme elle n'était pas là, je suis allée vérifier au salon.

- Je vois... Vous m'avez fait peur, j'ai cru qu'un zombie ou un bandit avait réussi à entrer.

- Je suis désolé, vraiment, répondez-vous avant de revenir sur le sujet qui vous intéresse. Vous savez où est Anna ?

- Votre amie a tout simplement préféré changer de chambre car la fenêtre de la sienne était cassée. Elle va bien, je vous assure.

Avez-vous trouvé une lettre signée dans les affaires de Gale ? Si oui et que vous souhaitez lui en parler, rendez-vous au **405**, dans le cas contraire, ou si vous ne voulez pas venir sur le sujet, allez au **641**.

**548**

Là-bas, à quelques mètres, vous ne rêvez pas, il s'agit bien d'un feu de camp entouré de véhicules. Vous êtes arrivé, vous êtes enfin parvenu au campement ! Pourtant, au fur et à mesure que vous vous en approchez, votre vision se trouble et vos pas deviennent moins assurés. Finalement, vous vous écroulez sur le sol et vous tombez dans l'inconscience. Rendez-vous au **200**.

**549**

- Tony, laisse-moi faire, annoncez-vous. Et baissez vos armes.

Pendant qu'Anna et Tony s'exécutent, celui-ci jetant un regard suspicieux dans votre direction, vous levez les bras en signe de paix et vous vous avancez vers le bandit au fusil à pompe.

- Ne bouge pas ! Vous intime-t-il, sans cesser de braquer son arme dans votre direction.

- Vous n'êtes pas obligés de faire ça.

- Comment ça ? S'étonne le bandit. Et qu'est-ce que ça peut te foutre ?

- Vous ne trouvez pas que nous vivons déjà dans un monde difficile avec tous ces morts-vivants qui parcourent les terres désolées ? Ne représentent-ils pas déjà une grande menace sans que les êtres humains ne se retournent les uns contre les autres ?

Dubitatifs, l'homme au fusil à pompe et Johna, celui qui est armé du taser, vous observent en silence, de même que les quatre autres survivants.

- Regardez, dites-vous en désignant les quatre captifs, ne méritent-ils donc pas une chance de survivre ?

- C'est la loi du plus fort ! Intervient Johna. Si nous voulons survivre, nous devons nous montrer les plus forts.

- Oui, mais pas envers les humains. Ce sont les zombies nos vrais ennemis !

Pendant que vous parlez, Tony s'est approché du bandit au fusil à pompe qui vous fixe toujours, alors que l'un des prisonniers, un homme d'une quarantaine d'années, s'est porté à la hauteur de Johna. Soudain, Tony et le survivant passe simultanément à l'attaque, comme s'ils s'étaient concertés par télépathie : Tony désarme l'homme au fusil à pompe d'une manchette qui le met k.o., tandis que l'homme bondit sur Johna et le plaque au sol avant de le ruer de coups. Quelques instants plus tard, les deux bandits sont hors d'état de nuire et les quatre survivants se pressent autour de vous et se confondent en remerciements.

- Merci mademoiselle, merci mademoiselle, répète une femme entre deux âges.

- Merci de nous avoir sauvés, vous remercie l'homme qui a attaqué Johna. Nous faisons tous partis de la même famille. Je m'appelle Alexandre, et voici ma sœur Fiona (il désigne la femme entre deux âges) et sa fille Wallen (il se dirige ensuite vers le vieil homme). Et voici mon père, Georges.

Le prénommé Georges doit avoir dans les septante ans et ne semble pas au meilleur de sa forme. Pourtant, vous décelez dans son regard qu'il n'a pas dit son dernier mot et qu'il lui reste encore assez de force pour survivre.

- C'est rare de trouver des gens bien, de nos jours, ajoute le vieil homme. Peu de gens se serait arrêté pour nous venir en aide. Nous vous devons une fière chandelle.

- Notre campement se trouve à un kilomètre ici au sud, explique votre ami Tony qui s'est joint à la conversation, vous n'aurez aucun mal à le rejoindre. Dites à Bob, notre chef, que vous venez de notre part. Il est facilement reconnaissable avec son Stetson. Malheureusement, nous sommes pressés, nous ne pouvons pas vous accompagner.

- Ce n'est pas grave, dit Fiona, nous nous débrouillerons seuls. Vous nous avez déjà aidés, nous ne pouvons pas vous demander plus. Lorsque nous aurons enterré Georges, nous gagnerons votre camp.

Vous hochez la tête.

- Très bien. Il n'y pas de zombies dans les alentours, il y en a d'ailleurs très peu dans ce secteur montagneux, vous n'aurez donc aucun problème.

- Vous allez faire quoi de ces deux salauds ? Crache la fille qui est enfin sortie de son mutisme.

- Je n'en ai aucune idée, avouez-vous. Je pense que nous allons les laisser ici. Nous n'avons pas de temps pour eux. Ils n'ont que ce qu'ils méritent. Et avec un peu de chance, leurs compagnons les trouveront avant les zombies.

Wallen approuve vos paroles avant de se tourner vers sa mère. Tony ramasse le fusil à pompe et sort une demi-douzaine de cartouches dans les poches du bandit, puis tend le tout à Alexandre.

- Tenez, cela garantira votre sécurité jusqu'au campement en cas de pépins.

- Merci, Monsieur, vous êtes tous autant que vous êtes un don de dieu.

- Laissez Dieu où il est, répond Tony de manière amusée, et partez sans plus attendre. La famille vous remercie à nouveau puis s'en va, vous laissant seuls en compagnie des deux bandits inanimés. Sur le corps de Jehna, vous pouvez prendre le taser (valeur 8) qui inflige 5 points de dégâts. Si vous obtenez une *force d'attaque* de 20 en l'utilisant contre un adversaire, celui-ci sera paralysé l'assaut suivant et vous le blesserez d'office (vous devrez tout de même calculer votre force d'attaque. Si celle-ci s'élève à nouveau à 20, votre adversaire sera à nouveau paralysé. Procéder de cette manière autant de fois que vous obtenez 20 en calculant votre *force d'attaque*). Vous découvrez en outre un poignard (valeur 3) dans les affaires du second bandit. Pour terminer, si la cuirasse de Johna est encore opérationnelle selon le nombre de vos dégâts qu'elle a encaissé, vous pouvez vous en revêtir. Choisissez ce que vous prenez puis notez vos acquisitions sur votre *feuille d'aventure*. Pour terminer, vous regagnez un point de chance. Après avoir pris congé d'Alexandre et de sa famille, vous remontez dans le Scudo et vous reprenez votre route. Rendez-vous au **483**.

## 550

### **Prenez la *feuille d'aventure* de C.J. et inscrivez-y ses possessions.**

Vous savez que Jennifer n'as pas envie de retourner en ville après ce qu'elle a vécu la veille, aussi vous vous portez volontaire pour aller chercher les médicaments.

- Je vais en ville, annoncez-vous. Si la zone est effectivement remplie de zombies, je pense que Seth aura besoin de mon appui et de mon expérience.

- Zut, grogne Skull, moi qui me faisais une joie d'avoir à nouveau Jennifer avec vous.

- Je t'avouerai que ce n'est pas uniquement à cause des zombies que je n'ai pas envie d'aller avec vous, déclare votre amie en regardant Skull droit dans les yeux.

- Je pars avec Jen et Meyer, avertit Diane, coupant court à toutes éventuelles disputes. S'il y a effectivement moyen de marchander, peut-être que je pourrai trouver du matériel pour



consolider et réparer les véhicules. Danny et moi prendrons une des Jeeps, comme ça, nous pourrons y stocker tout ce qu'on aura obtenu. D'accord ?

- Très bien, convient Bob, on fait comme ça. Par contre, il faudrait partir dès maintenant si nous voulons avoir une chance de sauver les blessés.

- Ok, fait Jennifer, je vais faire le tour du camp pour trouver tous ce qui pourrait nous être utile pour marchander. Pas question d'aller là-bas sans rien.

- Tout dépend sur qui tu tombes, ils ne voudront peut-être pas parlementer avec une femme.

Vous savez parfaitement que Jennifer doit se retenir de gifler Seth, mais elle finit par admettre que le Patrouilleur a raison : rare sont les survivants qui veulent traiter avec une femme.

- Dans ce cas-là, c'est Danny qui se chargera de parlementer.

- Exact, répond l'apostrophé en esquissant l'un de ses rares sourires.

- Alors hâtez-vous, et comme d'habitude, faites attention à vous, conclue Bob.

- T'inquiète pas, papy, s'exclame Seth. Le jour où un de ces zombies puants me tuera n'est pas arrivé.

- Dommage, entendez-vous Jennifer murmurer juste à côté de vous, ce qui vous arrache un sourire.

Après avoir pris votre ami dans vos bras, vous prenez congé de lui et des autres survivants avant de partir en direction de la fourgonnette des patrouilleurs que vous commencez à bien connaître. Vous n'avez cependant que les objets que vous avez sur vous, car Jennifer a besoin de ce que vous auriez pu déposer dans le car pour marchander la nourriture. Vous espérez donc trouver des armes en cours de route. Vous prenez place dans le véhicule et vous attendez que Seth se pointe avec deux autres Patrouilleurs que vous connaissez vaguement ; quelques minutes plus tard, Skull, qui était avec Danny, vous rejoint. Une fois que Seth s'est installé au volant et vous à l'arrière, vous partez tous les cinq en direction de la ville. Rendez-vous au **416**.

### 551

Pendant un instant, vous aviez pensé que cette agitation était due au retour de C.J., mais il n'en est rien car ce dernier n'est toujours pas rentré. Morte d'inquiétude, vous ne pouvez rien avaler malgré la faim qui vous tenaille le ventre. Vous refusez même la compagnie de Danny et de Sofia, préférant rester seule dans votre tente. Comme à chaque fois que vous êtes inquiète, vous vous rongez les ongles, tandis que mille pensées inquiétantes au sujet de C.J. viennent vous assaillir. La nuit arrive sans que vous ne le remarquiez et tous vos espoirs

de revoir votre ami s'amenuisent. Tout à coup, Danny, qui surveille les alentours depuis le toit du bus scolaire, s'exclame :

- Une silhouette isolée arrive vers nous !

- Des zombies ? Avance Bob, la voix légèrement tremblante de peur d'une nouvelle attaque sanglante.

Danny secoue la tête.

- Non, je ne pense pas. La silhouette avance trop vite pour un rôdeur et trop lentement pour un Coureur. Il s'agit bien d'un humain. D'un humain blessé, je dirai.

En entendant ça, vous quittez derechef votre tente et vous rejoignez Danny sur le toit du véhicule. Vous lui arrachez des mains ses jumelles que vous braquez en direction de la silhouette, et en dépit de l'obscurité, vous reconnaissez aussitôt l'homme et ses dreadlocks.

- C'est C.J., annoncez-vous à plein poumon, soulagée.

D'un coup, vous vous sentez nettement mieux, mais quand vous le voyez s'affaisser sur le sol, votre cœur rate un battement.

*Non, tu ne peux pas mourir, pas si près du but !*

Rendez-vous au **200**.

## 552

Alors que vous filez à bonne vitesse sous le soleil de plomb, vous apercevez, à gauche de la route, un homme qui vous fait de grands gestes avec les bras. Arrivés à sa hauteur, l'homme se jette littéralement sur la route ; vous ne lui devez la vie sauve qu'à vos réflexes qui vous ont permis de freiner à temps.

- Mais vous êtes fou, ou quoi ? Lui lancez-vous. J'aurais pu vous tuer !

- Désolé, dit l'inconnu en reprenant son souffle, mais je suis dans la merde et j'ai besoin d'aide.

- On a pas le temps pour ça, vous souffle Jennifer.

- Écoutons au moins ce qu'il a à nous dire (vous vous tournez vers lui). Qu'est-ce qui se passe ?

L'homme, coiffé d'un Stetson brun, arbore une étoile de shérif sur son manteau. Il porte une épaisse moustache identique à celle que vous avez déjà vue dans les films de western. D'après les petites rides au coin de ses yeux, il semble avoir dans les quarante ans, mais dans les terres désolées, les gens ont toujours l'air plus vieux que leur âge, aussi l'homme pourrait être très bien âgé d'une trentaine d'année.

- Voilà, je m'appelle Wyatt et j'ai promis à un groupe de réfugiés de tuer deux Égorgeurs qui ont tué plusieurs d'entre eux, malheureusement, j'en suis incapable, avoue-t-il, penaud. Et je n'ose pas retourner au camp sans les avoir tués. Pouvez-vous m'aider ?

- Deux Égorgeurs ? Déjà qu'un seul est mortel, mais deux, n'en parlons pas. Vous êtes fou, ma parole, qu'est-ce qui vous a passé par la tête ?

- Je... je voulais bien faire, je voulais que les gens me vénèrent, m'apprécient.

- Y'a d'autres façons pour ça, rétorque Jennifer d'une voix peu amène.

- Je sais, répond le Shérif, la tête baissée.

Si vous voulez aider ce pauvre Wyatt, rendez-vous au **201**, sinon vous pouvez le laisser à son triste sort, dans ce cas vous poursuivez votre route en vous rendant au **574**. Inutile de songer à le tuer, Wyatt paraît tout à fait inoffensif.

### 553

- Prépare-toi à te battre, dites-vous à l'attention de Tony, tandis que les chiens s'approchent de vous.

- Mais tu es folle ! Ils vont nous tuer !

- On n'a pas le choix ! Jamais nous n'arriverons à les distancer !

Tony est sur le point d'ajouter quelque chose, mais devant l'urgence de la situation, il se contente juste de lever son fusil à canon scié ; la détermination se lisant sur son visage. Perchés sur le toit des voitures, vous attendez de pieds fermes vos ennemis qui sont en nombre de quatre. Les chiens zombies n'ont également pas échappé aux ravages du virus : leur pelage s'est détérioré, des monceaux de poils ont cédé leur place à des plaies béantes suintantes de sang et de pus. Leurs babines retroussées dévoilent deux rangées de dents noircies aussi tranchantes que des rasoirs. Deux d'entre eux vous prend pour cible pendant que les deux autres s'élancent sur Tony. Vous avez le droit à un seul *tir de précision* avant de poursuivre ce combat au corps à corps. Affrontez-les l'un après l'autre.

#### CHIEN ZOMBIE

Dextérité: 10                  Force: 3                  Points de vie: 27

#### CHIEN ZOMBIE

Dextérité: 10                  Force: 4                  Points de vie: 23

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **333** si vous êtes blessée puis revenez à ce paragraphe, sinon poursuivez la lecture. Tony s'est également défait de son adversaire mais une vilaine blessure est visible sur son avant-bras.

- Est-ce que ça va ? Lui demandez-vous.

- Ça va bien, ce n'est qu'une égratignure, vous répond-t-il en grimaçant.

Ses paroles ne vous convainquent pas, au contraire, vous continuez de regarder de manière appuyée sa blessure.

- J'ai un sérum, ne t'inquiète pas, je ne vais pas me transformer en zombie, vous informe-t-il en esquissant un sourire forcé.

Pour toute réponse, vous vous contentez de dire :

- Ok. Soigne-toi rapidement, j'ai peur que le combat ait attiré les zombies.

*Je n'hésiterai pas à te tuer si cela devait arriver, sois en sûr.*

Pendant que votre compagnon applique un bandage autour de sa blessure, vous scrutez les alentours. *Tentez votre chance.* Si vous êtes chanceuse. Rendez-vous au **611**, si vous êtes malchanceuse, allez au **319**.

## 554

D'autres Coureurs font leur apparition, et pour la première fois depuis longtemps, vous n'êtes pas sûr de pouvoir vous en sortir.

*Je vais crever ici... Non, ce n'est pas possible, je ne peux pas mourir !*

Vous finissez bientôt par être encerclé par les Coureurs, alors que Danny se démène pour rester en vie. A court de carreaux, il se faufile entre les pierres en donnant des coups de pieds aux zombies qui s'approchent un peu trop prêt de lui. Il tire ensuite une machette glissée à sa ceinture et entreprend de tailler en pièces ses adversaires. Finalement, il jette un coup d'œil dans votre direction et voyant que vous êtes en mauvaise posture, il n'hésite pas une seconde à vous venir en aide... jusqu'à ce qu'un Chasseur fasse son apparition ! Les zombies qui vous entourent s'écartent pour laisser le champ libre au Chasseur qui vous prend pour cible, vous fonçant dessus.

- C.J. ! Vous appelle Danny, fais attention !

Malheureusement, vous n'apercevez que trop tard la créature qui fond sur vous ; et celle-ci vous percute de plein fouet, vous arrachant un cri de douleur. Vous perdez 5 *points de vie* et votre *taux de contamination* augmente d'un point. Si vous êtes toujours en vie, vous perdez tous deux l'équilibre et vous dégringolez en bas de la colline. Pendant ce temps, vous entendez, bien que de manière hachée, Danny scander votre nom. De votre côté, vous souffrez tellement le martyr que vous avez l'impression que sa voix vient de loin alors qu'il ne se trouve qu'à quelques mètres. Durant votre inlassable chute, vous avez le sentiment d'entendre vos os se briser.

*Cette fois-ci, c'est la fin. Baissez le rideau, Curtis C.J. Johnson a joué sa dernière pièce.*

L'atterrissage est si brutal que vous perdez aussitôt connaissance. Qu'advient-il de vous ? Pour le savoir, rendez-vous au **426**.

**555**

- Qu'il parte. J'ai promis que je le laisserai en vie, et si je ne tiens pas mes promesses, je ne vaudrai pas mieux que ces bandits auxquels il appartient.

Vous baissez votre arme puis, d'un mouvement de la tête, vous dites à Len:

- Allez, file, et ne reviens plus jamais. Si un jour je te surprends autour de notre camp, je te loge une balle dans la tête, est-ce que c'est bien compris?

- On ne peut pas être plus clair, dit-il d'un ton ironique.

Il épousète ses vêtements, remet ses lunettes de vue en place puis détale en direction de sa moto qu'il a laissée à l'entrée de la ville. Vous êtes sur le point d'ajouter de ne pas retourner auprès de Matamore, mais vous vous abstenez: après tout, vous avez d'autres problèmes dans l'immédiat. Inscrivez le mot "Promesse" sur votre *feuille d'aventure*. Les zombies forment bientôt une véritable horde qui ne cesse d'augmenter. Les morts-vivants marchent lentement et ont de la peine à se mouvoir en raison des véhicules qui bloquent en partie la rue, aussi vous avez assez de temps pour quitter la ville et retourner au Scudo sans risquer de vous faire attaquer, puisqu'il semble ne pas y avoir de Coureurs. Mais avant tout, avez-vous trouvé de l'essence durant votre trajet jusqu'en ville? Si oui, rendez-vous au **47**, si vous n'en avez pas mais que vous possédez la compétence de Perception, rendez-vous au **639**, sinon, allez au **327**.

**556**

Lorsqu'il vous voit porter votre main à votre arme, il ramasse aussitôt une batte de baseball qui trainait à côté de son sac.

- Tu veux te battre, c'est ça, hein ? Alors viens, je t'attends, j'en ai buté des plus costauds que toi !

Le Récupérateur se déplace rapidement et à cause de l'endroit exigu, il vous sera très dur d'utiliser vos armes à feu, aussi il vous faudra déduire votre force d'attaque d'un point si vous en utilisez durant l'affrontement. Entamez ce combat directement au corps à corps.

RÉCUPÉRATEUR (avec batte de baseball)

Dextérité: 11      Force: 2+5      Points de vie: 32

Le Récupérateur se battra jusqu'à la mort. Si vous parvenez à vous défaire de votre ennemi, vous jetez un coup d'œil dans son sac. Outre sa batte de baseball (valeur 6), vous trouvez

une radio (valeur 5), différents bric-à-brac électroniques d'une valeur de 12, un tournevis (valeur 1), et une petite trousse de soin (valeur 5). Notez sur votre *feuille d'aventure* ce que vous emportez avec vous. A présent, si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez fouiller l'endroit dans lequel vous vous trouvez (rendez-vous au **434**), visiter l'autre partie de la casse (rendez-vous au **450**) ou regagner la Jeep (rendez-vous au **632**).

### 557

Les hauts immeubles se dressent dans le ciel, comme autant de fantômes du passé. Comme partout dans le pays, la ville a été désertée par les survivants. L'herbe a pris possession des lieux, tandis que la plupart des bâtiments sont recouverts de lierres. Des carcasses de voitures, toutes autant rouillées les unes que les autres, obstruent les rues, tel un embouteillage éternel. Venant de toute la ville, vous entendez des râles et des plaintes qui n'ont rien d'humain. Plusieurs fois, vous discernez des silhouettes errantes et vous devez vous cacher à de nombreuses reprises. Il fait toujours autant chaud, le soleil ayant décidé de ne pas vous épargner. Vous transpirez abondamment et vous avez la gorge sèche. Vous devez boire un peu d'eau (rayez une dose) sous peine de perdre 5 *points de vie*. Malgré la chaleur qui vous fait tourner un peu la tête, vous devez rester concentrer. Selon les aveux de Lex, son frère devait amener la petite fille dans un entrepôt qui se situe dans la rue principale, à l'entrée de la ville. Alors que vous essayez de vous orienter, vous remarquez plusieurs cadavres étalés sur le sol ; il y en a une demi-douzaine. Tony s'en approche et les touche du bout du pied mais les corps ne se relèvent pas. Après les avoir examinés, vous en concluez que leur mort ne remonte pas à très longtemps.

- Len ? Demandez-vous.

- Sûrement. Suivons les corps. Mais en silence, je n'ai pas envie de rameuter tous les rôdeurs de la ville.

Vous acquiescez en silence puis vous vous mettez en route en vous cachant de voiture en voiture. A plusieurs reprises, vous êtes sur le point de vous faire voir par des zombies, mais à chaque fois vous parvenez à tromper leur vigilance au dernier moment. Finalement, vous arrivez en vue d'un entrepôt d'une boucherie devant lequel vous comptez encore plusieurs zombies morts.

- Tony, c'est l'entrepôt dont a parlé Danny, non ?

- D'après ce que Lex lui a dit, oui.

- Alors Len doit être là avec Eva.

- Bon, on y va ? S'enquit votre ami.

Si vous voulez vous diriger sans plus attendre vers l'entrée de l'entrepôt, rendez-vous au **617**, si vous préférez attendre que Len sorte, allez au **647**.

### 558

Vous vous approchez de la civière et vous tendez votre bras pour attraper une trousse, mais au moment où vous vous penchez, le cadavre se réveille et tente de vous mordre au bras ! *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, vous évitez la morsure du zombie, si vous êtes malchanceux, le mort-vivant vous mord profondément à l'avant-bras, ce qui vous enlève 7 *points de vie* et augmente d'un point votre *taux de contamination*. Si vous êtes toujours en vie, vous brisez la nuque de votre agresseur d'un coup sec, l'envoyant dans les Abysses pour de bon. Votre cœur battant la chamade, vous devez bien patienter plusieurs minutes pour vous calmer. Une fois votre respiration retrouvée, vous reprenez la trousse qui est tombée durant l'agression et vous avez la joie de constater qu'il s'agit-là d'une grande trousse de soin (valeur 13) qui vous rendra 40 *points de vie* ! Vous découvrez en outre un sérum (valeur 7) mais surtout une bouteille d'eau purifiée (valeur 15) ! Toutes ces acquisitions dépassent vos espérances. Notez celles que vous prenez avec vous sur votre *feuille d'aventure* avant d'aller retrouver Seth au **90**.

### 559

La porte n'est pas verrouillée, aussi vous l'ouvrez sans hésiter, malgré les grognements que vous percevez de l'autre côté. En entrant dans la pièce, qui devait servir de chambre à coucher en raison des vestiges d'un lit double et d'une armoire dont le bois a été rongé par les années, vous tombez nez à nez avec un zombie, une femme zombie, pour être précise. Elle se trouve dans un état avancé de décomposition et c'est à peine si vous pouvez reconnaître sa féminité. Elle porte un short ainsi qu'un vieux top vert laissant entrevoir son ventre éviscéré sans doute par quelques balles. Le haut de son crâne a été arraché tandis qu'un œil pend de son orbite gauche. Sa mâchoire a été fracassée et pend mollement, retenue à peine par un ligament. La femme zombie, en vous apercevant, traîne le pied dans votre direction en tendant deux bras incroyablement mince. Derrière elle vous distinguez les contours d'un gros coffre en bois. Si vous voulez l'ouvrir, vous êtes obligée avant d'éliminer cette créature. Si vous restez combattre le zombie, rendez-vous au **199**, si vous préférez quitter la chambre sans plus attendre, allez au **59**.

560

**Prenez la feuille d'aventure de C.J. et inscrivez-y ses possessions.**

Seth est déjà en train de vous attendre dans la jeep quand vous revenez du bus scolaire dans lequel vous avez pris votre équipement.

- Qu'est-ce que tu foutais, C.J.? On n'a pas que ça à faire! Grogne-t-il.

- C'est bon, on peut y aller, répondez-vous tout simplement.

Vous savez que Seth est sous le choc de la mort de son ami de longue date, aussi vous ne faites pas attention à ses sautes d'humeur qui ne sont pas dirigés spécialement contre vous. Vous prenez place sur le siège passager à côté de Seth, et ce dernier démarre sans plus tarder. Si une troisième personne vous accompagne, celui-ci prend place à l'arrière.

- À ton avis, il faudra combien de temps pour atteindre le campement de Matamore ? Demandez-vous.

- Selon Lex, c'est à deux jours d'ici. Par contre, il faudra trouver un endroit où passer la nuit, vous explique-t-il. Après, c'est sans compter sur d'éventuelles attaques des bandits ou des zombies qui pourront nous ralentir.

- Je veux juste arriver à temps pour sauver Sofia de Dorian. S'ils arrivent au camp, dieu sait ce que Matamore lui fera.

- On a un avantage. Ce con de Dorian a volé la seule voiture qui n'avait presque pas d'essence, on le rattrapera de toute façon. Mais je t'avertis déjà: Dorian est à moi. J'ai un compte à régler avec lui.

- Ok, Seth, pas de soucis.

*J'espère juste que tu ne mettras pas Sofia en danger.*

- Pour le moment, reprend le chef des Patrouilleurs, observe bien les alentours et dis-moi si tu vois quelque chose d'inhabituel.

- Ok, mais de ton côté, concentre-toi sur la route et ne prends pas de risques inutiles.

Seth vous répond par un grognement, puis la conversation s'achève. Vous regardez défiler le paysage de désolation, essayant de vous rappeler comment était le monde avant tout ça. La soif vous gagne et vous devez boire une gorgée d'eau sous peine de perdre 5 *points de vie* (rayez une dose de votre stock d'eau de votre *feuille d'aventure*). Que vous réservera votre traversée des terres désolées? Pour le savoir, lancez 1D6. Si le chiffre que vous obtenez est pair, rendez-vous au **162**, s'il est impair, allez au **482**.

561

Le coffre est solidement fermé et vous n'arrivez pas à l'ouvrir avec les moyens du bord. Vous voulez éviter de gaspiller vos munitions et vos armes pour ça, sans compter la chaleur



accablante qui vous fait transpirer au moindre effort, aussi vous décidez de laisser tomber. Soudain, vous entendez quelqu'un crier :

- C'est bon, la voie est libre !

Rendez-vous au **85**.

**562**

Vous sortez la grenade de votre poche (rayez-là de votre *feuille d'aventure*) et vous vous préparez à la lancer. Malgré vos côtes qui vous gênent dans vos mouvements, vous jetez votre grenade de manière précise car le projectile atterrit au beau milieu des bandits. L'explosion ne se fait pas attendre ; ne risquant rien depuis votre cachette, vous regardez les bandits se faire souffler par la déflagration. Mis à part quelques morceaux de chairs éparpillés sur le sol et sur le frigo, qui ne paraît pas trop endommagé, il n'y a plus aucune trace des bandits, aussi vous sortez de votre cachette. Si vous voulez ouvrir le frigo, rendez-vous au **508**, si vous préférez d'abord fouiller les cadavres, rendez-vous au **72**.

**563**

Vous marchez d'un bon pas depuis plusieurs minutes, jusqu'à ce que Jennifer s'arrête brusquement, en alerte.

- Qu'est-ce qu'il y a ? Tu as entendu quelque chose ? L'interrogez-vous.

- Chut, vous intime votre amie, écoute.

Vous dressez l'oreille et vous écoutez comme elle vous l'a demandé. Effectivement, vous percevez des gargouillements presque inaudibles mais bien réels. Soudain, des cailloux tombent d'un gros rocher qui vous surplombe ; instinctivement, vous levez vos armes pour faire face au nouveau venu. Un Kamikaze.

- Et merde, grognez-vous.

Et ce n'est pas tout, deux Chasseurs émergent derrière lui, prêts à bondir. Jennifer se place à vos côtés et sort son arme, plus déterminée que jamais.

- J'espère que tu es prête à te battre, Jen, annoncez-vous alors que les Chasseurs bondissent et atterrissent à quelques mètres de vous.

- Ne t'inquiète pas, je ne vais pas flancher, répond-t-elle d'une voix glaciale.

Vous acquiescez puis vous braquez votre arme en direction de vos ennemis. Cependant, leur tactique vous prend au dépourvu ; alors que vous vous attendiez à ce que ce soit les Chasseurs qui attaquent, c'est le Kamikaze qui fonce sur vous !

- Jennifer, attention ! L'avertissez-vous avant de faire un saut de côté.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

*Testez votre agilité.* Si vous êtes agile, vous atterrissez hors de portée de la créature, dans le cas contraire vous ne vous serez pas assez éloigné et vous perdrez 1D6+6 de *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous vous remettez debout d'un saut carpé à l'instant même où le premier Chasseur allait vous sautez dessus, le second s'élançant sur Jennifer. Vous avez le droit à un *tir de précision* avant de combattre au corps à corps.

### CHASSEUR

Dextérité: 10            Force: 5            Points de vie: 47

Si le Chasseur remporte deux assauts consécutifs, il parviendra à vous plaquer au sol. À ce moment-là, vous devrez *tester votre agilité*. En cas de réussite, vous parviendrez à vous défaire de l'étreinte de votre ennemi et vous pourrez poursuivre le combat normalement ; en revanche, si c'est un échec, le Chasseur vous maintiendra toujours au sol et vous blessera automatiquement. Vous devrez *tester votre agilité* jusqu'à ce que vous réussissiez. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **511**.

### **564**

Le soleil de l'après-midi déverse ses rayons sur le convoi de survivants qui souffrent de la chaleur autant que s'ils se faisaient dévorer par des zombies. A la tête du convoi, Bob, au volant de son Buggy, est plongé dans ses pensées. Non loin de lui, roulant sur sa Harley, C.J. avec Jennifer assise derrière lui, reste impassible, caché derrière ses lunettes de soleil. Son amie, cheveux au vent, fronce les yeux devant la clarté éclatante du soleil. L'air sec et le sable emporté par le vent fait tousser la plupart des rescapés qui ne peuvent se rabattre sur l'eau purifiée qui se fait de plus en plus rare. Le paysage qui défile autour d'eux n'est composé que de rares habitations, dont la majeure partie n'est que des décombres, d'arbres desséchés et de restes de civilisations. Plusieurs Rôdeurs errent sans but dans les terres désolées à la recherche de proies à dévorer ; bien heureusement, le convoi représente un trop gros morceau pour que les zombies s'attaquent aux survivants. Tout se passe bien jusqu'à ce qu'un imprévu survient : un imposant véhicule – une caravane – est stationné en travers de la route, bloquant désormais l'accès. La caravane est entourée d'autres véhicules laissés à l'abandon. Voyant que la route est obstruée, Bob stoppe son Buggy et ordonne aux véhicules du convoi de faire de même. C.J. mène sa moto à la hauteur de son ami, arrête le moteur et pose un pied au sol afin de maintenir son deux-roues en équilibre. Silencieusement, il observe les véhicules embourbés dans le sable.

- Ça va être dur de dégager cette caravane de là, dit-il sur un ton fataliste.

- Je sais, soupire Bob. A mon avis, je crois qu'il va falloir un moment pour les tirer de là...

- Moment que nous n'avons pas ! Intervient Doc Brown qui les a rejoints. Les blessés ne vont pas supporter encore longtemps de rester sous cette chaleur, et ce n'est pas les médicaments que vous m'avez donnés qui vont changer quelque chose !

- Du calme, Doc, du calme, l'apaise Bob. Je suis bien conscient de l'urgence de la chose.

- Que les Patrouilleurs s'en chargent ! S'emporte le médecin. Ils se prennent pour les plus forts, alors qu'ils le prouvent !

Sur ce, Doc Brown tourne les talons et s'en va retrouver ses blessés et ses assistants.

- Il a vraiment un sale caractère, commente C.J..

- Je suis d'accord, ajoute Bob. Pourtant, ce n'est pas le rôle de Seth et de ses Patrouilleurs. Ils assurent déjà la sécurité du convoi en plus de devoir se rendre en ville pour chercher ce dont nous avons besoin. Si je veux éviter une mutinerie, il faudrait que quelqu'un d'autre s'en charge.

C'est à ce moment-là que Seth, qui est descendu entre-temps du Scudo, arrive en compagnie de Skull.

- Alors, quels sont les ordres ? Demande Seth à Bob.

- Il faut mobiliser tous les hommes valides pour déplacer ces véhicules.

- Comment ça ? S'étonne Jennifer.

- Nous n'avons pas le choix, explique Bob, nous n'avons aucun véhicule muni d'un treuil.

- Bon, alors dépêchons-nous, les presse C.J., il n'y a pas une minute à perdre.

- Ok (le chef du convoi se tourne vers Seth) Prends tes Patrouilleurs et postez-vous en haut des collines afin de surveiller le périmètre. Nous nous occupons du reste.

- En gros, tu veux à nouveau nous exposer au danger, c'est ça ? Grogne Skull en serrant les poings.

Avant que les choses ne dégénèrent, C.J. prend vite la parole à son tour :

- C'est bon, j'irai. Seth, Skull et les autres seront plus utiles ici.

- Et tu comptes surveiller les envions seul ? Raille Skull.

- Non, Danny viendra avec moi.

- Tu es sûr ?

- Oui, Jennifer, je sais ce que je fais, tu me connais.

- Tu veux que je vienne avec toi ?

L'ancien Sergent-instructeur secoue la tête.

- Non, pas besoin, je préfère que tu restes ici avec les autres. J'y vais seul avec Danny.

- Ok, comme tu veux.

Jennifer paraît ne pas apprécier sa décision car depuis le temps, elle pensait qu'il lui faisait confiance et qu'à ses yeux elle était la meilleure alliée qu'il pouvait avoir. C.J. remarque

l'expression de la jeune femme et est à deux doigts de revenir sur sa décision, mais se ravise au dernier moment. Finalement, il dit :

- Nous resterons en contact radio. Il doit être dans les environs de 16 heures, nous avons encore du temps avant que le soleil se couche.

- Alors allons-y.

Bob tend un talkie-walkie à C.J. qui le glisse dans sa poche pectorale. Après avoir serré la main à Bob et dit quelques mots d'encouragement, l'ancien membre de l'U.G.E. tourne les talons pour rejoindre Danny Meyer, laissant Jennifer seule avec Bob et les deux leaders des Patrouilleurs.

*Si vous souhaitez incarner C.J., rendez-vous au **438**, si vous préférez prendre le contrôle de Jennifer, allez au **341**.*

### 565

Grâce aux réflexes d'Anna qui vous pousse sur le côté, la balle ne vous atteint pas. Vous vous remettez debout après avoir enchainé un plongeon et un roulé-boulé, dégainant votre arme dans le même élan. Vous n'avez pas le temps de remercier votre sauveuse car déjà vous entendez le tireur coulisser la culasse de son arme à feu.

- Il y a un tireur embusqué dans le clocher ! S'écrie Anna. Il faut partir ! Si nous restons ici, nous ferons une cible de choix !

Voilà qui est très judicieux... Si vous ne voulez pas prendre davantage de risque, vous pouvez retourner au Scudo, et tant pis si vous n'avez pas pu visiter le cimetière. Dans ce cas, allez au **457**. Si vous voulez mettre le tireur hors d'état de nuire, il vous faut réfléchir à un plan d'attaque. Si vous voulez vous ruer vers l'entrée, rendez-vous au **137**, si vous préférez faire le tour de l'église en espérant pouvoir y entrer par un passage dérobé, rendez-vous alors au **331**.

### 566

Les Adeptes vous opposent une farouche résistance, et ni vous ni Jennifer n'arrivez à prendre le dessus sur eux. Les bruits de votre affrontement parviennent bientôt aux oreilles des autres adeptes qui rappiquent quelques instants plus tard. Une trentaine d'entre eux vous encerclent désormais, et malgré une brève opposition de votre part, ils finissent par vous désarmer. Pendant que deux hommes vous maintiennent à genoux Jennifer et vous, les mains liées dans le dos, un homme émerge du cercle et se tient devant vous. Il porte également une tige blanche, mais sans capuche ; rapidement, vous l'identifiez: de taille moyenne, il arbore de nombreux tatouages sur son corps ainsi que sur son visage. Il a le

crâne rasé, excepté une longue tignasse de cheveux nouée en queue de cheval qui lui arrive jusqu'en bas du dos. Ricanant d'un air mauvais, il esquisse ensuite un large sourire, dévoilant deux rangées de dents taillées en pointes.

- Mes fidèles ! Tonne-t-il. Voyez ce que le Grand Sarnex nous envoie : de la nourriture pour notre Communauté !

- Hourra ! S'écrient en chœur les Adeptes, loué soit le Grand Sarnex !

- Emmenez ces deux infidèles à l'abattoir, ils seront notre festin pour ce soir !

Malgré vos vives protestations et vos débâtements, vous n'arrivez à vous défaire de l'étreinte de vos bourreaux. Résigné, vous vous laissez emmener, ne pouvant rien faire d'autre. Inutile de préciser que votre aventure se termine ici, mais au moins, votre sacrifice ne sera pas vain : il permettra à des survivants de se nourrir.

### 567

La porte n'est pas verrouillée, malgré tout, vous ne réussissez qu'à l'entrebâiller car quelque chose semble bloquer la poignée. Vous poussez davantage la porte sans plus de résultat. Vous pourriez peut-être tenter de la défoncer, mais en plus de vous blesser, vous risquez d'alerter les zombies qui pourraient se trouver dans les parages. Si vous voulez entrer dans cette pièce, il vous faudra trouver un autre moyen d'accès. Dans l'immédiat, il vous reste certainement encore des pièces à fouiller.

- La porte à droite (rendez-vous **369**)

- La seconde porte à gauche (rendez-vous au **435**)

- La porte au fond du couloir (rendez-vous au **521**)

### 568

Votre dernier coup attend le chien en plein dans le museau et il meurt sur le coup. Vous patientez quelques secondes, mais aucun autre chien ne vous attaque. Rengainant votre arme, vous portez votre attention sur la zone mentionnée sur la carte qui se situe entre deux véhicules, et effectivement, à cet endroit la terre a été remuée. Si vous possédez une pelle, vous n'aurez aucun mal à creuser; si vous n'en avez pas, vous devrez creuser avec vos doigts, aussi vous devrez *tester votre force* à six reprises. A chaque fois que vous échouerez, vous perdrez 3 *points de vie* (si cela devait vous tuer, ramenez les à un point). Dans les deux cas, vous mettez à jour un petit coffret abîmé que vous n'avez aucun mal à ouvrir. A l'intérieur se trouvent deux grenades (valeur 6 chacune), un sérum (valeur 7), un stock de munitions en tout genre (lancez 3x1D6. Le premier résultat représente le nombre

de balles de 9mm (valeur 1 chacune), le deuxième le nombre de balles .22 long rifle (valeur 2 chacune) et le troisième représente le nombre de cartouches de calibres 12 (valeur 3 chacun)). Prenez un *point de chance* pour ces précieuses trouvailles. Vous remettez ensuite le coffre à sa place, remerciant mentalement l'aventurier décédé pour vous avoir mis sur la piste d'objets aussi utiles, puis vous décidez de la prochaine marche à suivre. Pour visiter l'autre partie de la casse, rendez-vous au **368**, pour monter sur la plate-forme, allez au **4**, pour rejoindre la Jeep, allez au **632**.

### 569

Les deux gardes ne vous entendent pas arriver ; aussi vifs que l'éclaire, vous plongez sur eux et vous les assommez d'un bon coup de l'une de vos armes de corps à corps (choisissez laquelle puis déduisez un coup porté. Si vous n'avez pas ce genre d'arme, vous utiliserez la crosse de votre arme à feu). En avisant les deux corps inertes, une idée vous traverse aussitôt l'esprit.

- Jen, enlève la toge de celui-là.

- Pardon ? Fait-elle en écarquillant les yeux, incrédules.

- Oui. On va les mettre sur nos vêtements, comme ça nous pourrons nous fondre dans la masse sans risquer d'être aussitôt démasqués.

- Ah, pas bête ! T'es pas si con, finalement, déclare-t-elle en vous adressant un clin d'œil complice.

Vous lui répondez par un sourire puis vous ôtez la toge de l'un des deux gardes que vous revêtissez. Ainsi déguisé, vous pourrez vous approcher plus facilement du chef de cette secte. Vous décidez également de prendre le sceptre avec afin de parfaire votre déguisement. Le sceptre-faux inflige 7 points de dégâts puis 3 après dix coups portés. Par contre, en raison de son poids et du fait que vous n'avez pas l'habitude de manier une telle arme, vous devrez déduire votre *dextérité* d'un point chaque fois vous l'utiliserez en combat. Notez le sceptre-faux sur votre *feuille d'aventure*. Par curiosité, vous jetez ensuite un coup d'œil sur le dépouillé et vous remarquez que son corps est recouvert de tatouages, alors que ses dents sont taillées en pointes.

- Drôle de look, dit Jennifer. C'est la tendance actuelle des terres désolées ?

- Je ne sais pas, mais si c'est le cas, ne compte pas sur moi pour suivre cette mode, plaisantez-vous, ce qui arrache un petit rire à votre douce amie.

Vous dissimulez les deux corps derrière l'une des voitures puis vous entrez dans le camp. Vous avancez, le plus silencieusement possible, à travers le campement, dépassant des maisons vides de leurs occupants, jusqu'à ce que vous entendiez, un peu plus loin, des

clameurs. Vous débouchez finalement sur la grande place sur laquelle se déroule une étrange scène. Rendez-vous au **329**.

**570**

Vous filez en direction des zombies et tel à félin, vous vous faufilez entre eux avec grâce et aisance. Aucun des mangeurs de chairs ne parvient à vous toucher et vous gagnez rapidement la voiture la plus proche de vous. Sans hésiter, vous vous jetez sur le capot ; en vous retournant, vous frappez d'un bon coup de pied la tête d'un zombie qui tentait de vous suivre puis vous grimpez sur le toit du véhicule. N'ayant plus ne serait-ce qu'une once d'intelligence, les Rôdeurs s'agglutinent autour de la voiture sur laquelle vous êtes, vous laissant tout le loisir de bondir de toit en toit pour les distancer. Vous arrivez finalement sur la dernière voiture et vous constatez que les zombies n'ont toujours pas bougé.

*Qu'est-ce qu'ils sont pitoyables...*

Vous gagnez un *point de chance* pour avoir réussi à passer les zombies sans vous faire toucher. À présent, si vous le désirez, vous pouvez prendre le temps de fouiller les environs sous peine de voir les zombies revenir, dans ce cas, rendez-vous au **274**, sinon, vous poursuivez tout simplement votre chemin en allant au **592**.

**571**

- Arrête, Tony ! S'écrie soudainement Anna.
- Quoi, qu'est-ce qu'il y a ?
- Y'a un mec bizarre avec une carabine qui marche le long de la route.

Vous jetez un coup d'œil à travers la vitre pour apercevoir, effectivement, un homme d'âge mûr et portant un vieux casse militaire marcher à côté de la route. Il porte un blouson en cuir et un pantalon brun délavé et est armé d'une carabine. Quand il entend le Scudo arrivé, il se tourne dans votre direction mais n'esquisse pas d'autre geste. Si vous voulez demander à Tony de s'arrêter pour discuter avec l'homme, rendez-vous au **49**, mais si vous préférez continuer votre route, allez au **483**.

**572**

**Prenez la feuille d'aventure de C.J. et inscrivez-y ses possessions.**

Vous dirigez la moto en direction du bus scolaire et vous êtes à peine arrivés que Sofia en descend.

- Qu'est-ce qui se passe ? Demande-t-elle.

- Une caravane marchande, explique Jennifer qui vous devance. On va aller faire du troc en échangeant tout notre bazar qu'on utilise plus.

- Pitié, trouvez de l'eau, s'il vous plait. Les enfants vont mal et je ne sais pas s'ils vont tenir encore longtemps, il faut faire quelque chose !

Sofia, de nature joyeuse et optimiste, affiche une mine accablée comme vous n'en aviez vue auparavant. Étant la conductrice attitrée du bus scolaire qui regroupe toutes les femmes et les enfants, elle est devenue très proche avec ces derniers et se fait à chaque fois du sang d'encre pour eux.

- Je ferai ce que je peux, expliquez-vous. Mais si ce marchand ne possède pas d'eau, je ne peux rien y faire.

- Je sais, soupire-t-elle. Faites attention à vous.

- On saura se débrouiller, réplique Jennifer, ne t'inquiète pas.

Vous hochez la tête puis, en compagnie de votre amie, vous grimpez dans le bus scolaire et sous les yeux des femmes et des enfants, vous faites l'inventaire de vos objets. Prenez avec vous tout ce qui vous semble inutile et modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Pour information, Jennifer peut transporter trois objets avec elle. Une fois vos choix effectués, vous descendez du bus puis vous grimpez à nouveau sur la moto. Vous dépassez les véhicules qui forment votre convoi puis vous filez en direction de la caravane marchande. Rendez-vous au **378**.

### 573

Aussi agile qu'un chat, vous vous dégagez de l'étreinte de votre agresseur et vous vous relevez d'un bond. Dès que vous sortez la tête de l'eau, vous prenez une bonne bouffée d'air avant d'achever le zombie en lui brisant la nuque. Ce n'est qu'à ce moment-là que vous vous autorisez à prendre un peu de repos, le temps pour votre cœur de se calmer. Finalement, jugeant que vous avez passé trop de temps dans ce voilier de malheur, vous remontez l'escalier pour vous retrouver à l'air libre. Non sans grogner, vous retournez dans l'eau et vous rejoignez le rivage. Une fois sur la terre ferme, vous reprenez vos affaires qui, à votre plus grand soulagement, sont toujours là. Cependant, alors que vous êtes sur le point de retourner au camp, vous êtes prise de vertige et de nausées. Le fait d'avoir barboté dans cette eau contaminée vous a rendue malade. Lancer 1D6 et divisez le résultat par deux puis arrondissez-le au chiffre supérieur. Votre taux de contamination augmente autant que le résultat obtenu. Si cela ne vous tue pas, vous vous asseyez un instant le temps que vos vertiges cessent puis vous reprenez la direction du camp. Rendez-vous au **19**.



**574**

Il doit faire des records de chaleur aujourd'hui, car vous ne vous souvenez pas d'avoir autant transpiré par le passé. À plusieurs reprises, vous devez vous éponger le front d'un revers de manche pour éviter que les gouttes de sueurs ne tombent devant vos yeux. Vous avez la gorge sèche, aussi vous devez boire une rasade d'eau froide (rayez une dose) sous peine de perdre 5 *points de vie*. Jennifer souffre autant que vous et regarde, avec une pointe d'inquiète, sa gourde d'eau qui se vide petit à petit.

- À ce rythme-là, nos gourdes vont être vides avant qu'on arrive.

- Je sais, Jennifer. Courage, nous sommes bientôt arrivés. Il fera sûrement plus frais dans les montages.

- Je l'espère, maugrée-t-elle.

Heureusement, votre voyage se fait sans accident notoire et vous n'êtes plus qu'à mi-chemin de l'endroit indiqué sur votre carte. Si vous possédez la compétence Perception, rendez-vous au **627**, sinon, allez au **468**.

**575**

Comme vous vous y attendiez, la porte est solidement verrouillée. Vous donnez quelques coups d'épaule mais sans résultat. Vous n'avez pas envie de frapper trop fort, de peur de réveiller Gale et sa femme. Si vous possédez le talent de Crochetage et que vous désirez en faire usage, rendez-vous au **101**. Si vous ne l'avez pas mais que Tony est avec vous, rendez-vous au **419**. En revanche, si vous n'êtes pas en sa compagnie ou si vous ne possédez pas le talent de Crochetage, allez au **547**.

**576**

La porte, qui tient à peine sur ses gonds, s'ouvre sans résistance et vous débouchez sur un cagibi. Des bidons d'essence vides, de vieux pneus usagés, des pots de peintures usés par le temps, des sacs de toiles et autres vieilles valises ont été jetés pêle-mêle au centre du débarras.

- C'est pas ici qu'on trouvera quelque chose d'utile, maugrée Mike.

- C'est-ce qu'on verra, répliquez-vous.

Et sans plus attendre, vous vous mettez à farfouiller parmi les pneus et les bidons pour trouver, outre un tournevis (valeur 1) un piolet en très bon état (valeur 5) qui risque de vous être utile contre d'éventuels zombies. Vous prenez l'arme et vous la mettez sous le nez de Mike.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

- Et ça, c'est pas utile, Mike ?

- Humpf, fait le Patrouilleur avant de tourner le dos, sous le regard amusé de son comparse. Si vous prenez le piolet avec vous, ainsi que le tournis (ou un seul des deux), notez-les sur votre *feuille d'aventure*. Dès que c'est fait, vous pourrez soit quitter la station-service (rendez-vous au **40**), soit fouiller un autre secteur en vous référant au plan ci-dessous.

<b>288</b>	<b>22</b>	<b>576</b>
		<b>454</b>

**577**

Vous emboitez le pas à vos amis qui marchent tous d'un pas déterminé. Pendant le trajet, vous appréhendez déjà la discussion qui va suivre, car si c'est bien Syl qui a volé les médicaments, vous aurez bien du mal à la tirer d'affaire. Sous le regard interloqué des autres survivants, vous vous dirigez vers la tente de la femme. Arrivés devant, Bob prend la tête de votre troupe et appelle d'une voix forte :

- Syl, sortez immédiatement de votre tente!

Vous êtes toujours aussi surprise quand Bob crie, lui de nature si calme et toujours si enjouée. Quoi que, ces derniers temps vous l'avez trouvé assez sur la défensive, et il faut croire que ce vol a été la goutte qui a fait déborder le vase.

- Vous avez entendu, dépêchez-vous, rajoute Doc Brown d'un ton ferme.

Finalement, Syl passe la tête à travers l'ouverture. D'une pâleur extrême et le regard vide, la femme tente de parler mais Doc Brown, énervé plus que jamais, se hâte vers elle et la sort de force de sa tête.

- Doucement, Doc, elle n'a tué personne.

Malheureusement, il fait fi de vos paroles et s'engouffre dans la tente tandis que Syl reste debout, les bras et les jambes tremblants. Vous passez une couverture autour de ses frêles épaules et vous attendez à côté d'elle jusqu'à ce que Doc Brown sorte de la tente muni des médicaments disparus. D'un geste rageur, il jette les boîtes vides et menace Syl du doigt.

- Tu vas le payer, pour ça! A cause de toi, la plupart des blessés vont mourir!

Pendant qu'il parle, Bob et Charlène vous rejoignent, alors que Seth reste en retrait. Bob écarte du bras un Doc Brown vociférant puis se tient devant Syl et vous.

- Êtes-vous consciente de ce que vous venez de faire? Demande-t-il à la femme que vous avez ramenée.

Apparemment dans un état second, l'interpellée ne répond pas tout de suite, comme si les paroles de Bob n'avaient pas atteint son cerveau, ce n'est qu'au moment où le leader de votre communauté hausse la voix qu'elle répond de manière à peine audible:

- Je... je suis désolée... Je n'en pouvais plus... Il... il fallait ma dose.

A ces mots, Charlène secoue la tête, dépitée, tandis que Doc Brown grommelle de plus belle. Seul Bob reste impassible.

- Ce n'est pas suffisant d'être désolée, rétorque-t-il. Les médicaments sont une denrée rare et nous ne pouvons pas nous permettre de les gaspiller. Vous aviez promis à Jennifer que vous arrêteriez avec ça, mais d'après ce que je vois, vous n'avez pas tenu parole.

- Tu connais les règles, Bob, dit Seth, toujours en retrait. Tous les voleurs pris en flagrant délit sont bannis de la Communauté.

Cette phrase a sur vous l'effet d'un coup de poignard, car livrée à elle-même dans les terres désolées, vous savez que Syl n'a aucune chance de survivre.

- Et je pense, continue le chef des Patrouilleurs, que ni Charlène ni le Doc ne vont s'opposer à cette décision.

- Plutôt deux fois qu'une, lâche le médecin.

Vous attendez la réponse de Charlène, qui a la réputation d'être la personne la plus compréhensive de votre groupe, mais même elle approuve d'un hochement de tête.

- Je suis d'accord avec Seth.

- Alors nous sommes d'accord, conclue Bob.

- Non, attendez! Intervenez-vous sous les yeux étonnés de vos amis. Bien sûr, je ne cautionne pas ce qu'elle a fait, mais croyez-vous que c'est la meilleure des décisions de l'envoyer seule dans les terres désolées? En agissant ainsi, nous ne valons pas mieux que tous ces bandits que nous rencontrons sur les routes (vous fixez Bob droit dans les yeux) Et c'est toi qui a toujours dit que ton but était de rétablir la civilisation, mais ce que tu veux faire est contraire à ton idéologie. Le monde tel que nous le connaissons n'existe plus et n'existera sans doute plus jamais. Toutes les personnes ne sont pas fait pour vivre dans de telles conditions, et ce genre de dérapage de la part de ces personnes vont devenir monnaie courante. Si nous ne faisons pas preuves de compréhension, jamais nous ne pourrions instaurer un semblant de civilisation.

Vous avez parlé d'une traite sans jamais vous arrêter. Vous avez déversé ce flot de paroles avec la conviction que vous êtes dans le juste. Vos amis, quant à eux, sont en train d'emmagasiner tout ce que vous avez dit et vous pouvez lire sur leur visage une intense

réflexion. *Testez votre charisme*. Si vous réussissez, rendez-vous au **301**, si vous échouez, allez au **479**.

**578**

- Kidd, fait Matamore en se rendant enfin compte de la présence du jeune bandit, qu'est-ce que tu fais avec eux ? Où est l'Enragé ?
- Nous l'avons tué, l'informez-vous, un sourire satisfait sur votre visage.
- L'Enragé, mon fidèle Lieutenant, mort ?
- Et ce n'est pas tout, continuez-vous, Kidd est désormais avec nous, maintenant.
- Comment ça ? S'étonne Adrian. Kidd, je croyais qu'ils étaient tes prisonniers ? Nous aurais-tu menti ? Si le mot « Respect » est inscrit sur votre *feuille d'aventure*, rendez-vous au **504**, si c'est le mot « Considération » que vous avez noté, allez au **236**.

**579**

L'une des deux personnes qui joue aux dés est un jeune homme de couleur qui se prénomme Luther et que vous voyez souvent en compagnies d'autres jeunes gens du camp, notamment les jeunes femmes. D'ailleurs deux d'entre elles sont assises à ses côtés, rigolant à ses blagues. Son adversaire au jeu est un homme entre deux âges dont vous avez oublié le nom. A voir sa tête, vous en déduisez qu'il doit être en train de perdre. En effet, près du jeune homme est amoncelé tous un tas d'objets de plus ou moins de valeur. Quand il vous aperçoit enfin, Luther affiche un large sourire.

- Jennifer, ce n'est pas souvent que tu daignes venir jouer vers nous. Je crois même que c'est la première fois. D'habitude tu es toujours avec C.J..

En entendant le nom de votre meilleur ami disparu, vous fronchez les sourcils et serrez le poing, mais ne voulant pas apporter de la mauvaise humeur au sein des survivants qui osent enfin se détendre, vous vous contentez simplement de répondre:

- Il y a un début à tout, Luther.

- En effet, répond-t-il sans même avoir remarqué votre contrariété éphémère. Bon, dans ce cas, nous allons profiter de ta présence parmi nous, pas vrai vous autres? (Ceux-ci acquiescent). Ça te dirait une partie de dés? Car notre bon Jacques ici présent (il désigne l'homme entre deux âges) n'a plus rien à parier et je recherche un autre partenaire de jeux.

- Ça dépend. Quel est l'enjeu?

- Je suis actuellement sous une bonne étoile, alors pourquoi pas notre bien le plus précieux? En voilà une bonne question. Avez-vous envie de jouer? Si c'est le cas, sachez que vous devrez mettre en jeu un objet dont la valeur est de six ou plus. Si vous n'avez pas un tel

objet, ou si vous ne désirez tout simplement pas jouer, rendez-vous au **191**. Si vous possédez un objet ayant une valeur de 6 ou plus et que vous avez envie de jouer contre Luther, rendez-vous alors au **73**.

### 580

Même si le soleil commence à décliner, il fait toujours aussi chaud et votre bouche ne tarde pas à devenir sèche. Si vous avez de l'eau, vous êtes obligé d'en boire une dose (rayez-là de votre *feuille d'aventure*) sous peine de perdre 5 *points de vie*. Si vous survivez, vous continuez votre marche. Vos côtes vous lancent à chacun de vos pas, vous arrachant à chaque fois un râle de douleur. Au bout de quelques minutes, vous traînez le pied, doutant sur vos chances de pouvoir regagner votre convoi sain et sauf. Heureusement, si ce n'est quelques Rôdeurs égarés, vous n'apercevez aucun autre zombie et encore moins de pillards. Le terrain sur lequel vous évoluez est très accidenté et à plusieurs reprises vous manquez de vous tordre le pied contre une pierre. Au loin vous distinguez les vestiges d'un pont, détruit en son milieu, et plusieurs habitations. Finalement, après quelques longues minutes à marcher sous une chaleur étouffante, vous arrivez en vue d'une dizaine de voitures abandonnées garées en plusieurs rangées face à un écran géant. Vous voilà en présence d'un cinéma en plein air farouchement gardé par des Rôdeurs. Si vous voulez passer par-là, vous risquerez de vous faire voir. Vous pourriez faire un détour en contournant le cinéma mais vous perdriez du temps. Si vous voulez malgré tout faire ce détour, rendez-vous au **458**, si vous préférez prendre le risque de passer par le cinéma, rendez-vous plutôt au **238**.

### 581

Vous voilà une fois de plus à arpenter les routes des Terres Désolées. Vous priez mentalement pour que tout se passe bien. Avec pour seules indications les informations données par Len, vous foncez à la poursuite de la petite Eva en espérant qu'il ne soit pas déjà trop tard. Mais est-ce que votre route se fera sans accroc ? Pour le savoir, lancez 1D6. Si vous tirez un chiffre impair, rendez-vous au **114**. Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au **552**. Mais avant toute chose, avez-vous noté le mot « Survivants » sur votre *feuille d'aventure* ? Si oui, rendez-vous au **619**. Si c'est le mot « Survivants 2 » que vous avez inscrit, rendez-vous plutôt au **497**.

### 582

Vous progressez rapidement sur le toit des voitures quand vous le pouvez, préférant rester

le moins possible sur la terre ferme où vous êtes plus vulnérable. Si la majeure partie des zombies est partie à la poursuite de Mike, il en reste encore quelques-uns qui traînent dans les parages et qui pourraient vous poser problème. Un des Coureurs vous ayant vu, il vous prend en chasse mais vous êtes plus rapide que lui et tout en grim pant sur une voiture, vous lui assénez un terrible coup de pied qui lui brise le cou. Devant vous, Seth a déjà atteint le Scudo tandis que Skull n'est plus qu'à quelques mètres. Furtivement, il jette un regard derrière lui dans votre direction avant de reprendre sa route quand il constate que vous n'êtes pas en danger. Derrière vous, les morts-vivants ne lâchent pas l'affaire et se regroupent en une seule horde; heureusement, le véhicule n'est plus qu'à quelques mètres, mais alors que vous vous pensiez être tiré d'affaire, un zombie surgit de derrière une voiture et vous coupe dans votre élan. Vous n'avez pas le choix, vous devez vous en défaire pour continuer. Comme vous ne vous tenez qu'à un mètre de votre adversaire, vous n'avez pas le temps d'effectuer des *tirs de précision*, c'est pourquoi vous devez entamer ce combat directement au corps à corps.

### COUREUR

Dextérité: 7

Force: 4

Points de vie: 33

Vous devez vaincre votre adversaire en 5 assauts ou moins; passé ce délai, les autres zombies vous auront rattrapé ce qui mettra aussitôt un terme à votre aventure. Si vous vainquez votre adversaire dans les temps, vous pourrez franchir les derniers mètres qui vous séparent du Scudo en vous rendant au **502**, mais avant cela vous devrez vous rendre au **333** pour évaluer vos blessures si vous avez été blessé.

### 583

- Je dois aller dormir, C.J., explique Jennifer à son ami même si celui-ci ne peut pas l'entendre. Demain est un nouveau jour et comme chaque nouveau jour je dois être en forme, il faut bien que quelqu'un te remplace pendant ta convalescence.

La jeune femme se sent un peu coupable d'abandonner son ami à son sort, c'est donc pour cette raison qu'elle se justifie auprès de lui. Jennifer observe son ancien camarade de l'U.G.E. avant de pousser un profond soupir. Tournant les talons, elle quitte l'infirmerie et se dirige vers sa tente. Il n'y a plus un bruit à l'extérieur, si ce n'est le crépitement du feu qui se meurt et les bruits de pas des hommes postés en faction autour du camp. Une fois à l'intérieur de sa tente, Jennifer se glisse dans son sac de couchage et plonge dans un sommeil peuplé de mauvais rêves. Quelques heures plus tard, l'aube s'étant à peine levée, un cri arrache Jennifer de son sommeil. Rendez-vous au **506**.

**584**

La zone devient de plus en plus accidentée, jusqu'à devenir complètement rocailleuse. La terre et le sable ont cédé leur place à de la caillasse sur laquelle vous trébuchez sans arrêt. Les rares sont devenus très rares comme le reste de la verdure ; en outre vous n'apercevez plus aucune habitation aussi loin que porte votre regard. Vous profitez des derniers rayons du soleil, car sitôt la nuit arrivée, il fait nettement plus froid et vous n'êtes pas habillé en conséquence. De plus, cette longue marche à travers les terres désolées vous a assoiffée, aussi il vous faut boire un peu d'eau (rayez une dose) sous peine de perdre 5 *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous pressez le pas car vous avez le sentiment d'être désormais proche du convoi. Soudain, un hurlement retentit dans la nuit naissante. Rendez-vous au **418**.

**585**

Alors que vous vous mouvez avec aisance, votre pied se prend dans le toit ouvrant d'une des voitures et vous perdez l'équilibre. Une vive douleur à la cheville vous arrache un cri, ce qui fait retourner Tony.

- Jennifer !

Alors qu'il s'apprête à vous venir en aide, la meute de chiens vous a rejointe et se jette aussitôt sur vous. Vous essayez de vous débattre, contenant dans un premier temps les assauts des chiens, jusqu'à ce que l'un d'entre eux brise vos défenses et plonge ses crocs dans votre jugulaire, ce qui met un terme à votre aventure.

**586**

Vous avez assez de monnaie pour payer les deux consommations. Le coca vous redonnera 1D6 de *points de vie* et la boisson énergétique 7 *points de vie*. Vous pouvez boire l'une ou l'autre de ces boissons et garder l'autre pour plus tard, mais si vous buvez les deux tout de suite, votre *dextérité* augmentera d'un point durant l'entièreté du prochain combat que vous livrerez. Faites donc votre choix puis modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Une fois que ce sera fait, vous pourrez prendre la direction des escaliers en vous rendant au **134**.

**587**

Au fur et à mesure que vous avancez, vous percevez des bruits de mastication, aussi vous dégainez rapidement une arme. Les deux silhouettes qui se tiennent face à vous

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

appartiennent à deux Rôdeurs qui sont en train de se délecter d'un cadavre. Les deux zombies, pris dans leur festin, ne vous ont pas entendu arriver, ce qui vous laisse une chance d'en tuer un avant qu'ils ne vous repèrent. Vous levez votre arme et une fois que vous avez dans votre ligne de mire le zombie le plus proche, vous appuyez sur la gâchette. Si vous maîtrisez la compétence Exécuteur, rendez-vous immédiatement au **491**, si vous ne l'avez pas, *testez la précision* de votre arme. Si vous réussissez, vous pouvez vous rendre également au **491**, sinon, vous devrez vous rendre au **247**.

### 588

- Ok, on va vous aider, annoncez-vous.

Les yeux de Hirt s'agrandissent puis se confond en remerciements:

- Merci, c'est gentil. Allez, vite, suivez-moi!

Vous descendez de la jeep, de même que Seth. Si une troisième personne vous accompagne, celle-ci restera surveiller le véhicule, sinon vous laissez la jeep sans surveillance en espérant qu'elle sera toujours là à votre retour. À cause des nombreux rochers et du terrain accidenté, vous ne pouvez pas utiliser la jeep pour vous rendre à la ferme. Vous emboitez le pas à Hirt et vous grimpez la petite dénivellation. Au fur et à mesure que vous vous approchez de votre but, vous entendez des plaintes qui n'ont rien d'humain. Une fois devant la ferme, vous constatez que cette dernière n'est pas en très bon état, mais ce qui attire le plus votre attention est le puits près duquel vous comptez six Rôdeurs. En sentant votre bonne odeur de viande fraîche, les morts-vivants se tournent et convergent dans votre direction, bras tendus et poussant des grognements satisfaits.

- Ok. Seth, prends les deux sur la droite. Hirt, occupez des deux à gauche, moi, je me charge des deux derniers.

Pendant que Seth attrape son fusil à pompe qui repose dans son holster attaché à son dos, Hirt tire sa machette. De votre côté, vous dégainez une arme et vous vous tenez prêt. Vous avez le trois à quatre *tirs de précision* avant d'en découdre au corps à corps. Par contre, du fait de la proximité de vos compagnons, vous ne pourrez pas utiliser de grenade. Affrontez les zombies l'un après l'autre.

#### RÔDEUR

Dextérité: 6                      Force: 5                      Points de vie: 40

#### RÔDEUR

Dextérité: 5                      Force: 6                      Points de vie: 46



Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **62**, mais si vous avez été touché, rendez-vous d'abord au **333** pour évaluer vos blessures.

### 589

La majeure partie des corbeaux ont péri sous vos assauts et le reste de la nuée bat en retraite en croassant lugubrement.

- Saloperie d'oiseaux, lâche Skull entre deux souffles.

- Des corbeaux zombies, ce sera quoi la prochaine fois ? Grogne Seth.

De votre côté, vous ne vous posez pas de question car sitôt remise de vos émotions, vous accourez auprès des hommes et de la petite fille. Celle-ci pleure à chaudes larmes dans les bras d'un homme entre deux âges taillés dans une pierre tellement il est musclé. Les deux autres survivants ont un air de ressemblance avec leurs cheveux bruns en bataille et leur visage fin, il se pourrait que ce soit des frères. Le plus jeune porte une casquette tandis que son frère porte des lunettes. Ils sont tous trois habillés de jeans et d'un gilet noir sur un t-shirt. Le quatrième est un homme grisonnant, bien plus âgé que les trois autres. Son visage ensanglanté est recouvert de morsures, ce qui a sans doute provoqué sa mort. La petite fille, quant à elle, est âgée d'une dizaine d'année environ. Sa chevelure d'un roux flamboyant est séparée par deux couettes, laissant ainsi mieux voir son visage angélique doté de beaux yeux gris-vert. Elle porte par-dessus ses chaussettes blanches des sandales. Sa robe rouge à pois blancs est parsemée de petites déchirures, de même que son petit chemisier bordeaux. Pendant que vous êtes en train de les étudier, Bob vous rejoint et s'enquiert de votre état de santé, avant d'inspecter rapidement les étrangers et de leur demander :

- Qui êtes-vous et que faites-vous ici ?

L'homme entre deux âges paraît dans un premier temps pris au dépourvu par la question car il lui faut quelques instants pour répondre :

- Nous faisons partie d'une communauté qui se trouve un peu plus loin au nord. Nous étions en train de rentrer lorsque nous nous sommes faits attaquer par ces... corbeaux zombies ? Peu importe ce que c'est, vous nous avez sauvés la vie et nous vous devons une fière chandelle.

- C'est normal, explique Bob, en ces temps troubles, nous devons nous entraider. Au fait, je m'appelle Bob et je suis le chef de ce convoi.

- Je m'appelle Dorian, se présente votre interlocuteur. Le petit jeune à la casquette est Lex et son frère s'appelle Len. Notre camarade décédé s'appelait Gale.

- Désolé pour votre ami.

- Il connaissait les risques, raconte Dorian d'une petite voix, et il se faisait vieux.

Après un bref silence, Dorian termine les présentations :

- Et voici la petite Eva.

En entendant le prénom de la petite fille, vous baissez le regard sur elle, mais à votre grande surprise, et ce, malgré votre victoire sur les oiseaux, elle ne semble pas rassurée pour autant. Au contraire, elle vous envoie des appels au secours à travers les regards qu'elle vous lance. Mais est-ce vrai ou est-ce juste une impression ? Interloquée, vous reportez votre attention sur la conversation entre Bob et le prénommé Dorian.

- Nous allons vers le nord, déclare Bob. Si vous voulez, vous pouvez faire le voyage avec nous. Ainsi, peut-être que nous pourrions visiter votre communauté.

- Et bien c'est tentant... Si vous permettez, je vais en parler avec les autres.

Tandis que Dorian s'éloigne en compagnie d'Eva pour se concerter avec ses deux acolytes, vous vous mettez à la hauteur de Bob, tout comme Seth, et vous regardez les trois hommes. Finalement, Dorian s'écarte du groupe puis vient vous rejoindre.

- Après en avoir parlé, nous sommes d'accord de faire ce bout de chemin avec vous. Et si tout se passe bien durant le trajet, nous serons d'accord de vous faire visiter notre camp.

- Parfait ! S'écrie Bob avec enthousiasme. Vous monterez dans les Jeeps, il y a assez de place. La petite fille, quant à elle, prendra place dans le car scolaire avec tous les autres enfants.

A ces mots, les frères lancent des regards en direction de Dorian mais celui-ci les chasse d'un geste de la main.

- Ne vous inquiétez pas, les gars, Eva sera entre de bonnes mains, n'est-ce pas, Bob ?

- Tout à fait, acquiesce-t-il. Allez, venez, je vais vous présenter le reste du convoi et vous montrer vos quartiers. Nous allons établir le campement ici. Je demanderai à quelques-uns de mes hommes d'ériger une tombe décente pour votre ami.

- Merci beaucoup, il aurait apprécié le geste.

Pendant qu'ils s'éloignent, Seth, qui était resté tout du long près de vous, vous souffle à l'oreille :

- On peut leur faire confiance ?

- Il le faut bien. Comme m'a expliqué un jour Bob, il y a beaucoup de salauds qui rôdent sur ces terres, mais on ne peut pas se méfier de tout le monde.

- Ce qui ne m'empêchera pas de garder un œil vissé sur eux, commente Seth que vous approuvez d'un hochement de tête.

Finalement, vous emboitez le pas de vos nouveaux compagnons de route et vous regagnez le campement. Rendez-vous au **371**.

**590**

Dès que Halek vous voit porter votre main à votre arme, il appelle son ami qui vous rejoint sans plus tarder, fusil d'assaut à la main.

- Bande de salopards, braille Halek tout en dégainant un colt, je vais vous tuer pour avoir osé m'attaquer !

- Jennifer, occupe-toi du vieux, moi je me charge d'Eckert !

- Ok !

Vous détournez la tête de votre amie pour faire face au Mercenaire.

- C'est entre toi et moi, maintenant !

- Tu vas regretter ton geste, rétorque-t-il en levant son Desert Eagle.

Au vu des armes de votre adversaire, il est trop risqué pour vous d'utiliser des armes de corps à corps, aussi vous devrez mener ce combat uniquement avec des armes à feu en assauts alternés, celui-ci ayant la dextérité la plus haute ouvrant le feu en premier.

ECKERT (avec Desert Eagle)

Dextérité: 11

Force: 16

Points de vie: 54

Eckert possédant un gilet pare-balles en parfait état, vous devrez soustraire 3 à vos dégâts lors des 8 prochaines blessures. N'oubliez pas de déduire vos munitions après chaque tir, qu'il soit réussi ou non. À partir du 4<sup>ème</sup> assaut, Eckert utilisera son fusil d'assaut dont les dégâts s'élèvent à 10. Si vous sortez vainqueur de ce terrible duel, rendez-vous au **48**. Si au cours du combat vous tombez à court de munitions, Eckert n'aura plus aucun mal à venir à bout de vous, ce qui mettra un terme à votre aventure.

**591**

Le lourd portail du cimetière pend sur ses gonds et est à deux doigts de tomber. Le battant grince au rythme de la petite brise qui s'est levée, accentuant le côté lugubre du cimetière, même en plein jour. Heureusement, vous et Anna arrivez à vous glisser par le portail sans provoquer plus de bruit ; inutile d'alerter les éventuelles créatures qui se trouveraient dans le cimetière. En parlant de cimetière, celui-ci n'en est plus vraiment un : il n'y a guère plus que deux ou trois pierres tombales encore dressées, sinon toutes les autres ont soit disparu, soit sont tombées. Les caveaux, quant à eux, se sont tous effondrés depuis fort longtemps. Le sol est sec et craquelé et toute verdure a cessé de pousser depuis des années. Des râles proviennent de l'autre côté du cimetière et appartiennent à deux Rôdeurs égarés. Si vous voulez fouiller ce cimetière, vous serez obligés d'éliminer les zombies. Si vous faites ainsi,

rendez-vous au **127**, si vous pensez que le jeu n'en vaut pas la chandelle, vous pouvez sans autre faire demi-tour et gagner l'église (rendez-vous au **493**) ou, si c'est déjà fait, retourner auprès du Scudo (allez au **457**).

### 592

La zone devient de plus en plus accidentée, jusqu'à devenir complètement rocailleuse. La terre et le sable ont cédé leur place à de la caillasse sur laquelle vous trébuchez sans arrêt. Les rares sont devenus très rares comme le reste de la verdure ; en outre vous n'apercevez plus aucune habitation aussi loin que porte votre regard. Vous profitez des derniers rayons du soleil, car sitôt la nuit arrivée, il fait nettement plus froid et vous n'êtes pas habillé en conséquence. De plus, cette longue marche à travers les terres désolées vous a assoiffée, aussi il vous faut boire un peu d'eau (rayez une dose) sous peine de perdre 5 *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous pressez le pas car vous avez le sentiment d'être désormais proche du convoi. Soudain, un hurlement retentit dans la nuit naissante. Rendez-vous au **418**.

### 593

Votre fidèle compagnon à quatre pattes git dans une mare de sang. Il a combattu à vos côtés jusqu'au bout. Rufus, ayant encore un souffle de vie, lève son museau et vous lèche le visage en poussant de petits jappements. Vous lui flattez la tête en lui murmurant des mots apaisants, puis ses yeux se ferment. Tout en observant le cadavre du brave chien, une certaine tristesse s'empare de vous. N'ayant pas le temps de le pleurer maintenant, vous vous promettez de lui faire une petite prière une fois que vous en aurez fini avec tout ça. À présent, rendez-vous au **33**.

### 594

Vous dégainez chacun votre arme puis Seth ouvre doucement la porte qui donne sur un couloir plongé dans l'obscurité, à peine éclairé par les rayons du soleil qui passent par l'entrée. Il n'y a aucun bruit, aussi vous décidez de pénétrer à l'intérieur. Avançant dans un silence de mort, vous dépassez plusieurs portes condamnées par des planches jusqu'à ce que vous atteigniez le seuil d'un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres en bas duquel vous percevez comme des gémissements. Poussé par la curiosité, vous descendez les escaliers qui vous mènent à une porte close, derrière laquelle vous entendez des gémissements à peine audibles. La porte est solidement verrouillée. Si vous possédez le talent de Crochetage et que vous décidez d'en faire usage, rendez-vous au **638**. Sinon, vous pouvez tenter de

défoncer la porte, dans ce cas-là, *testez votre force* à trois reprises. Si vous réussissez, rendez-vous également au **638**. Si vous ratez ne serait qu'une fois, vous devrez reprendre les trois tests depuis le début, et chaque échec vous fera perdre 3 *points de vie*. Seth ne vous aidera pas, donc si vous décidez de laisser tomber, il ne vous restera plus qu'à quitter la maison et retourner à la Jeep au **402**.

**595**

- Jennifer, tu m'entends ?

Vous reconnaissez finalement la voix de Seth.

- Je... je crois, balbutiez-vous.

Quand vous recouvrez entièrement vos esprits, c'est pour constater que l'explosion a détruit une partie du rez-de-chaussée. Marley git sur le sol à quelques mètres de vous, inconscient, Mike penché au-dessus de lui.

- Marley, tu m'entends ? Marley, debout, il faut partir !

Pendant qu'il tente vainement de réveiller son ami, vous vous dirigez vers eux en compagnie de Seth. Voyant que le Patrouilleur ne bouge toujours pas malgré les encouragements de son ami, Seth s'approche de Mike et, tout en lui posant la main sur l'épaule, lui parle d'une voix calme :

- C'est trop tard, Mike, on ne peut plus rien faire pour lui.

D'un coup d'épaule rageur, Mike enlève la main de son chef de son épaule.

- Non, jamais ! Il va se réveiller, tu verras, il va se réveiller ! Allez Marley, debout ! Continue-t-il de crier.

Vous remarquez que les yeux de Mike sont embués de larmes naissantes, et vous ressentez comme un pincement au cœur car vous avez déjà vécu des situations pareilles.

*Reda...*

Malheureusement, vous êtes loin d'être tirés d'affaire ; les zombies qui s'étaient repliés pour laisser passer le Kamikaze se regroupent et affluent à leur tour vers l'entrée de l'hôpital.

- Seth, il faut y aller, lui chuchotez-vous à l'oreille.

- Je sais.

Voyant qu'il ne bouge toujours pas, préférant rester aux côtés de Mike, vous répétez :

- Seth, il faut y aller.

- Je sais ! Dit-il sèchement.

Vous savez à quel point Seth tient à ses Patrouilleurs, aussi vous n'êtes pas étonnée de sa réaction, bien que le moment ne soit pas au deuil. Finalement, les grognements des zombies qui se rassemblent font comprendre à Seth que vous devez partir sans plus tarder.

- Mike, les Coureurs sont là, nous devons partir, nous aurons tout le temps de pleurer Marley une fois de retour au campement.

Toujours penché au-dessus du corps sans vie de son ami, celui-ci dit :

- Non. Je reste ici. Vous, allez-vous en.

- Ce n'est pas l'heure de jouer au héros, rétorque Skull mais Mike secoue la tête.

- Cachez-vous, je vais les attirer à l'étage, comme ça vous pourrez quitter l'hôpital.

- Non, ça jamais, je...

- C'est décidé, réplique Mike, coupant la parole au Lieutenant des Patrouilleurs. Tu sais que nous n'avons pas le choix, quelqu'un d'entre nous doit se sacrifier, et mon heure est venue.

- Ça ne sert à rien d'en parler plus longtemps, faites-vous remarquer aux deux Patrouilleurs, sa décision est prise, même si elle m'attriste.

- Bien. Mike, nous comptons sur toi, déclare Seth en prenant fraternellement son ami dans ses bras, Skull, faisant de même ensuite. Fais-le pour Marley, fais-le pour la Communauté, fais-le pour tous les humains qui ont été tués par ces saletés.

- Compte sur moi, chef. Maintenant, partez !

Seth hoche la tête, tandis que Skull pousse un profond soupir, puis en leur compagnie vous allez vous réfugier derrière la réception qui est l'une des seules infrastructures qui tient encore debout. Depuis votre cachette, vous voyez le Patrouilleur attirer l'attention des zombies qui convergent désormais dans sa direction en poussant des hurlements qui vous font toujours autant frissonner. Poursuivi par les Coureurs, Mike disparaît en haut des escaliers, vous laissant à présent le champ libre pour que vous puissiez quitter l'hôpital. Armes en mains, vous courez à l'extérieur, malheureusement, il reste encore des zombies qui vous remarquent aussitôt. Skull prend la tête de votre groupe et extermine à coups de fusil à pompe tous les zombies qui se dressent sur sa route.

- Courage, la voiture n'est plus très loin !

Effectivement, elle ne pointe qu'à quelques mètres de votre position actuelle, mais avec toutes ces carcasses de voitures qui vous obstruent le passage, et le danger permanent que représentent les Coureurs, la distance vous paraît beaucoup plus éloignée, aussi la traversée ne sera pas de tout repos. *Testez votre agilité.* Si c'est un succès, rendez-vous au **53**, dans le cas contraire, allez au **349**.

**596**

Vous ouvrez le frigo dans lequel vous trouvez effectivement quantité de bouteilles ; vous êtes sur le point de pousser une exclamation de joie quand un détail vous retient. En

regardant de plus près, vous remarquez que s'il y a bien quelques bouteilles d'eau purifiées, la plus grande partie est de l'eau contaminée. Déçu, vous frappez la porte du frigo.

*C'était trop beau pour être vrai...*

Vous vous demandez si leur chef, ce fameux Matamore, n'a pas essayé d'entourlouper ses hommes en leur promettant de l'eau purifiée pour mieux les garder sous son contrôle. Si un jour vous êtes amené à rencontrer le chef des bandits, il va de soi que vous allez lui en toucher un mot. Dans l'immédiat, vous comptez trois bouteilles d'eau purifiées et sept de contaminées. Libre à vous d'emporter quelques bouteilles mais n'oubliez pas que vos poches sont limitées. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Vous gagnez quand même un *point de chance*. A présent, si ce n'est toujours pas fait, vous pouvez fouiller ce qui reste des bandits, dans ce cas-là rendez-vous au **498**, sinon, rendez-vous au **584** pour poursuivre sans plus tarder votre route.

### 597

Tout le monde s'affaire au camp. Danny et Diane embarquent des jerricans d'essence sur la Jeep de Danny, tandis que Jennifer, un Patrouilleur et un autre survivant entreposent leurs affaires dans le Scudo. Seth, Kidd et C.J., quant à eux, déposent leurs équipements dans une autre Jeep. Avant de donner le départ, les survivants se recueillent autour de la tombe de Skull, érigée à quelques mètres du campement, son fusil à pompe en guise de croix.

- Est-ce que quelqu'un veut dire quelque chose ? Demande Bob.

- Skull n'a que faire de vos paroles, grogne Seth. Tout ce qu'il veut, j'en suis sûr, c'est qu'on retrouve Dorian et qu'on lui fasse la peau.

- C'est ce que nous allons faire, lui assure C.J. et Seth hoche la tête en guise de remerciements.

- Si vous voulez bien, continue Seth, j'aimerais rester seul un moment.

- Bien sûr.

Laissant Seth, Bob et les autres survivants retournent au campement afin de terminer les derniers préparatifs. Quelques minutes plus tard, le Chef des Patrouilleurs revient. Armé de son arbalète, son carquois attaché le long de sa jambe, Seth prend place sur le siège passager pendant que C.J. s'installe derrière le volant.

- Tu crois que ton arbalète sera suffisante pour vaincre Dorian ? Lui fait remarquer l'ancien membre de l'U.G.E.

- J'ai laissé le fusil à pompe sur la tombe de Skull. Et l'arbalète est l'arme que je maîtrise le mieux.

Chaque survivant a été entraîné à l'arbalète par Danny depuis son intégration dans le

groupe, et Seth est effectivement devenu le plus doué de ses élèves au point de le dépasser. Non loin d'eux, Jennifer ouvre la porte latérale du Scudo, tandis que le Patrouilleur et l'autre survivant qui l'accompagnent s'asseyent devant. Jennifer adresse un signe de la main à C.J. qui lui sourit et lui répond par un hochement de tête.

A présent, vous devez choisir qui vous voulez incarner. Si vous voulez traquer Dorian en compagnie de C.J., rendez-vous au **560**, si vous préférez pourchasser Len avec Jennifer, allez au **385**.

### 598

D'autres Coureurs font leur apparition, et pour la première fois depuis longtemps, vous n'êtes pas sûr de pouvoir vous en sortir.

*Je vais crever ici... Non, ce n'est pas possible, je ne peux pas mourir !*

Vous finissez bientôt par être encerclé par les Coureurs, alors que Danny se démène pour rester en vie. A court de carreaux, il se faufile entre les pierres en donnant des coups de pieds aux zombies qui s'approchent un peu trop prêt de lui. Il tire ensuite une machette glissée à sa ceinture et entreprend de tailler en pièces ses adversaires. Finalement, il jette un coup d'œil dans votre direction et voyant que vous êtes en mauvaise posture, il n'hésite pas une seconde à vous venir en aide... jusqu'à ce qu'un Kamikaze fasse son apparition ! Malgré les zombies qui vous entourent, le Kamikaze vous prend pour cible et vous fonce dessus en poussant ses affreux gargouillements.

- C.J. ! Vous appelle Danny, fais attention !

Malheureusement, vous n'apercevez que trop tard la créature qui fond sur vous ; toutefois vous arrivez quand même *in extremis* à faire une roulade sur le côté et ce, en dépit des zombies qui vous enserrant de plus en plus. Le Kamikaze va percuter un rocher, qui se dresse à l'endroit exact où vous vous teniez une seconde plus tôt, qui explose dans un grondement sonore ; pris dans votre élan, vous n'arrivez pas à vous redresser assez vite pour éviter d'être pris dans l'éboulement qui en suit. Tandis que vous dégringolez au bas de la colline, vous distinguez Danny scander votre nom ; vous souffrez tellement le martyr que vous avez l'impression que sa voix vient de loin alors qu'il ne se trouve qu'à quelques mètres. Durant votre inlassable chute, vous avez le sentiment d'entendre vos os se briser.

*Cette fois-ci, c'est la fin. Baissez le rideau, Curtis C.J. Johnson a joué sa dernière pièce.*

L'atterrissage est si brutal que vous perdez aussitôt connaissance. Qu'advient-il de vous ? Pour le savoir, rendez-vous au **426**.



**599**

Vous n'êtes pas assez rapide pour distancer les corbeaux et ceux-ci ont tôt fait de vous rattraper.

- Fichez-moi l'camp, sales bestioles ! Vous écrivez-vous vainement.

Leurs morsures respectives vous font perdre 1D6+4 de *points de vie* (ignorant la classe d'armure). Si vous êtes toujours en vie, malheureusement, les oiseaux se font de plus en plus persistants et à moins d'un miracle, vous n'avez aucune chance de quitter le bus vivante. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceuse, rendez-vous au **151**, sinon, allez au **401**.

**600**

**Epilogue - Fin 2**

C.J. approche la seringue et Jennifer lui tend son bras qu'il doit maintenir afin de stopper les tremblements. Lorsque qu'il trouve la veine, il lui injecte le remède. Jennifer grimace lorsque la piqûre s'enfonce dans sa peau.

- Allons, ne fait pas ta douillette, plaisante l'ancien-militaire.

- J'aimerais bien t'y voir, réplique-t-elle d'une voix fatiguée. J'ai toujours eu horreur des piqûres.

- Qui aime ça, de toute façon ?

Devant le sourire désarmant de l'ex Sergent-instructeur, Jennifer ne peut s'empêcher de sourire à son tour. Heureusement, les effets du remède sont presque immédiats : la jeune femme retrouve ainsi des couleurs, tandis que ses cernes se raréfient. Sa fièvre tombe également, ainsi que les tremblements qui agitent son corps.

- Et bien, c'est drôlement efficace, ce remède. On pourra dire ce qu'on voudra, mais malgré sa folie, John Doe savait ce qu'il faisait. Ça va ?

- Ouais... bizarrement, ça va.

- Tu peux te lever ?

- On va voir.

Au plus grand étonnement de l'homme, mais surtout à son plus grand soulagement, Jennifer n'a aucun mal à se remettre debout.

- C'est un miracle ! Se réjouie-t-elle.

- Allez, viens, Jen, sortons de ce bunker de malheur. Il est temps d'aller retrouver Bob et les autres.

Trop heureuse d'avoir été guérie aussi rapidement, guérison qui tient plus du miracle qu'autre chose, Jennifer répond uniquement par un hochement de tête. Une fois à

l'extérieur, les deux jeunes gens constatent que l'aube est sur le point de se lever. D'un accord tacite, ils portent ensuite leurs pas vers l'une des corniches qu'ils aperçoivent un peu plus loin. Surplombant les terres désolées, Jennifer Kellyn et Curtis Johnson attendent que l'aube fasse son apparition.

- Tout va aller mieux à présent, n'est-ce pas, C.J. ?

- Oui. Avec les remèdes que va élaborer Doc Brown, la vie pourra reprendre son cours. Il faudra d'abord rallier tous les survivants sous une seule et même bannière, en tout cas pour exterminer tous les zombies. Dans le cas contraire, l'extermination des morts-vivants risquent d'être plus dure que prévu.

- Une chose après l'autre, C.J. Commençons d'abord par créer les remèdes, après nous aviserons.

- Tu as raison, approuve le militaire.

- Curtis...

- Oui ?

- Je voulais te dire... Merci d'avoir pris soin de moi. J'ai vraiment cru que j'allais mourir ou me transformer en l'une de ces choses. Mais tu as tout fait pour que ça n'arrive pas. Ça me touche de savoir qu'on peut encore compter sur ses amis.

Sans cesser de regarder l'aube qui arrive, elle ajoute :

- Je ne pourrai jamais assez te remercier.

- C'est inutile, Jen, tu n'as pas à me remercier, c'est normal. Tu es tout ce qu'il me reste de ma vie passée. Vivre sans toi est tout simplement impensable, alors tu penses bien que je n'allais pas te laisser mourir.

À ces mots, Jennifer sourit ; l'un de ses sourires qui fait tant craquer C.J., puis elle pose délicatement sa tête sur l'épaule du militaire. En bas, Bob et les autres arrivent à leur tour. L'ancien membre de l'U.G.E. sourit en voyant la petite Eva se jeter dans les bras de Charlène, tandis que, sous les ordres de Bob, Danny, Diane et les autres partent à leur rencontre.

- Voilà la cavalerie, annonce Jennifer.

- Toujours en retard, rigole son ami militaire.

- Tu sais, dit brusquement la jeune femme, j'aimerais tant que les autres soient là avec nous sur cette corniche. Derreck, Seth, Anna, Carlos, Kenneth, Martinez, tous les autres membres de l'U.G.E.... Mon père et ma sœur. Et Reda... et Jade. Je suis sûre qu'ils auraient apprécié ce spectacle.

- Moi aussi j'aimerais bien qu'ils soient tous là. Et oui, ils auraient aimé.

- Qu'est-ce qu'on va faire, à présent ? Demande-t-elle.

- C'est simple. Pour moi, c'en est fini de toutes ces aventures. Il est temps que je prenne du recul et que je passe à autre chose.

- Quoi que tu décides, je serai toujours à tes côtés, Curtis.

En silence, les deux amis observent les premiers rayons du soleil qu'ils accueillent avec bienséance. Enfin, l'aube se lève, annonciateur d'un monde nouveau.

FIN

**601**

À nouveau, vous ouvrez le coffre et vous frappez son socle qui sonne creux.

*Tiens tiens, voilà qui n'est pas étonnant.*

Le coffre contient évidemment un double fond que vous entreprenez d'ôter. Là, à votre plus grande surprise, vous découvrez une magnifique carabine parfaitement entretenue. Un billet est posé à côté de l'arme sur lequel vous pouvez lire : « À qui compte saura chercher, je lui lègue ma carabine, en espérant qu'elle lui portera chance. ». Il n'y a pas de nom, mais qui qu'il soit, vous remerciez chaleureusement cette personne. Il reste encore dans les terres désolées des gens qui prennent soins de leur prochain. Si vous voulez prendre cette carabine avec vous, notez-là sur votre *feuille d'aventure*, ainsi que les huit balles de calibre .22 long rifle qui se trouvent à l'intérieur. Vous gagnez un *point de chance* pour cette découverte. À présent, n'ayant rien d'autre à faire, vous vous asseyez sur la chaise et vous attendez que la nuit passe. Rendez-vous au **400**.

**602**

Il n'y a rien dans les alentours qui puissent être d'un quelconque intérêt. Cependant, si vous cherchez quelque chose en particulier, vous savez à quel paragraphe vous devez vous rendre. Sinon, vous avez le choix entre les propositions ci-dessous :

- Grimper sur la plate-forme (rendez-vous au **4**)
- Explorer l'autre partie de la casse (rendez-vous au **368**)
- Regagner la Jeep (rendez-vous au **632**)

**603**

- Je suis désolée, Tony, mais Anna a raison, nous devons continuer.
- C'est absurde, maugrée-t-il.

- Réfléchis deux secondes, continuez-vous. Len est en moto et c'est trop risqué pour lui de rouler la nuit, il devra sûrement trouver un endroit ou passer la nuit.

- Ah oui? Et comment comptes-tu trouver son campement? Demande-t-il, sceptique.

Vous soupirez, légèrement agacée, avant de lui expliquer:

- Ça m'étonnerait qu'il y ait beaucoup de survivants ici, surtout dans ce coin perdu. Et au pire des cas, si on ne trouve pas sa planque, on arrivera chez son employeur avant lui et on aura plus qu'à le cueillir à son arrivée. Ça te va, comme ça?

Devant de tels arguments, Tony fait profil bas tandis qu'Anna vous adresse un sourire de remerciements. Bien plus tard, la nuit est complètement tombée, et tout autour de vous, alors que la voiture file, vous percevez des cris et des hurlements qui vous font froid dans le dos. A plusieurs reprises, vous discernez les contours de silhouettes humaines qui vous suivent sur quelques mètres avant de s'arrêter, et au vu de leur façon de bouger, vous êtes persuadée qu'il s'agit là de Coureurs. L'ambiance est lourde à l'intérieur du Scudo; Tony, qui apparemment vous en veut, est plongé dans son mutisme alors que la jeune femme tatouée, son Colt dans la main, a le regard fixé sur sa vitre à la recherche du moindre mouvement suspect. En examinant votre amie avec un peu plus d'attention, vous remarquez qu'elle tremble légèrement. Vous-même, vous ne vous sentez pas vraiment en sécurité. A plusieurs reprises, Tony doit effectuer quelques manœuvres pour éviter les carcasses des véhicules, et doit, au bout du compte, réduire la vitesse.

- A ce rythme-là, la fille que Len a kidnappé sera majeure lorsqu'on la trouvera, maugrée Anna.

- Je t'avais dit que ce n'était pas une bonne idée de rouler de nuit, rétorque Tony.

- Allume au moins les grands phares qu'on y voit un peu quelque chose, continue-t-elle sur le même ton.

- Mais bien sûr, et tu veux en plus de ça que je passe la tête dehors et que je crie pour rameuter tous les zombies du coin??

- De toute façon, ce tas de boue fait déjà assez de bruits rien qu'en roulant, grogne la Patrouilleuse, on est plus à ça près.

- Dois-je te rappeler que c'est ton très cher Seth qui a trouvé ce "tas de boue", comme tu dis?

Vous êtes restée silencieuse durant toute leur conversation, préférant les laisser faire, mais en voyant quelque chose d'intrigant au loin, vous intervenez dans leur discussion, coupant Anna dans son élan au moment où elle allait faire une réplique cinglante à l'intention de Tony:

- Ça suffit vous deux!

Les deux personnes visées cessent aussitôt leur chamaillerie puis Tony demande:

- Quoi?

- Regardez-là bas, plus haut, dans les collines, on dirait un feu de camp!

Vos deux amis suivent des yeux la direction que vous leur indiquez du doigt et aperçoivent à leur tour la lueur qui émane d'une grotte.

- C'est Len? Interroge Anna.

- Je ne vois pas qui ça pourrait être d'autre, ajoute Tony.

Si vous voulez vous arrêter pour voir de quoi il en retourne, dites-le à Tony qui s'y dirigera et rendez-vous au **351**, mais si vous voulez poursuivre votre route, allez au **621**.

### **604**

Le Kamikaze explose à quelques mètres de vous, et l'explosion vous inflige que trois points de vie. Si vous êtes toujours en vie, vous tournez les talons et vous détalez aussi vite en direction de la Jeep ; malheureusement la horde est toujours sur vos talons, et jamais vous ne parviendrez à attendre la Jeep à temps. Vous devez coûte que coûte détourner leur attention. Avez-vous un feu à main? Si oui, rendez-vous au **376**, sinon, seule la chance pourra vous sortir de là. Dans ce cas, *tentez-là*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **204**, en revanche, si vous êtes malchanceux, les Coureurs vous rejoindront et vous tailladeront en pièces, ce qui mettra un terme à votre aventure.

### **605**

Soudain vous vous réveillez en sursaut. Etait-ce un vrai bruit qui vous a sortie de votre sommeil où était-ce dans vos rêves? Vous n'êtes pas très sûre, quoi qu'il en soit, votre somme vous a ragillardé et vous gagnez 6 *points de vie*. Vous jetez un coup d'œil vers la fenêtre et vous constatez qu'il fait toujours aussi nuit.

*J'ai dormi aussi peu que ça ?*

Vous prenez un peu d'eau puis vous vous emmitoufflez à nouveau dans votre drap. Malheureusement, vous êtes désormais complètement réveillée, aussi vous laissez votre esprit vagabonder et une chose en entraînant une autre, vous repensez à C.J. puis à Reda.

*Tu me manques. Avec toi à mes côtés, les choses seraient sûrement différentes.*

Tout à coup, vous entendez un second bruit qui vous fait sursauter, et celui-ci paraît bien réel. Vous dressez l'oreille pour mieux entendre mais plus aucun bruit ne vous parvient. Peut-être est-ce votre imagination qui vous joue des tours. Si vous restez dans votre chambre pour essayer de vous rendormir, rendez-vous au **297**, si vous préférez sortir et localiser la source du bruit, allez au **519**.

**606**

Vous êtes tellement concentré sur votre ennemi que vous ne remarquez qu'au dernier moment que vous vous êtes dangereusement approché des zombies enchaînés au mur. L'un d'entre eux se jette littéralement sur vous lorsque vous arrivez à sa hauteur. *Testez votre agilité*. Si vous réussissez, vous éviterez le zombie, en revanche, si vous ratez, le zombie vous mordra, ce qui vous fera perdre 5 *points de vie* et augmentera votre *taux de contamination* d'un point. Quoi qu'il en soit, retournez au paragraphe d'où vous venez pour reprendre le combat.

**607**

Votre tir atteint Gale à l'épaule, ce qui le projette contre le mur. Voyant son père blessé, Jackie se détourne de Tony, lâche son arme et accourt vers son géniteur.

- Papa ! S'écrie-t-il d'une voix étouffée qui ressemble plus à un grognement.

Vous exploitez ce moment de tendresse inattendue entre père et fils pour vous emparer du crochet de boucher que vous pouvez prendre avec vous si vous le souhaitez, dans ce cas, notez-le sur votre *feuille d'aventure* (il s'agit d'une arme unique de valeur de 12 et qui inflige 5 *points de vie* et ce, même au-delà des dix coups portés. De plus, du fait de sa bonne maniabilité, vous pouvez ajouter un point à votre *force d'attaque* chaque que vous l'utiliserez au combat). Vous menacez Gale et son fils de votre arme à feu.

- Si vous faites un geste, je voue tue direct, les menacez-vous.

- Ne faites pas de mal à mon papa ! Sanglote Jackie.

Voir un grand gaillard comme lui, portant qui plus est un masque fait de chairs humaines pleurer dans les bras de son père, est une scène qui aurait pu être presque cocasse si elle avait eu lieu dans d'autres circonstances. Au contraire, cette scène est plutôt irréaliste.

- Tuez-moi et qu'on en finisse, grogne Gale sous la douleur. Mais laissez ma famille tranquille.

Tony, qui se remet gentiment de son altercation avec Jackie, braque son fusil à canon scié qu'il braque sur Gale.

- On va te tuer, salopard !

- Non, intervenez-vous, ce serait lui rendre service. Il y a déjà eu trop de morts.

Tony n'est pas de votre avis et vous le fait bien comprendre, mais finalement, après plusieurs supplications, il baisse son arme.

- Ok, comme tu veux, Jen (puis il tourne la tête vers Gale) tu as de la chance que Jennifer soit magnanime, si cela dépendait de moi, je te tuerai toi et toute ta famille et je vous ferai subir à chacun d'entre vous ce que vous avez fait à Anna !

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

- Gale, coupez-vous, vous allez me promettre d'arrêter toutes ces activités. On sait où vous habitez à présent, et comptez sur moi pour venir vérifier. Si je vois que vous continuez malgré tout, vous et votre famille disparaîtrez pour de bon des terres désolées.

- C'est bon, rétorque-t-il en grimaçant de douleur. J'arrêterai mais s'il vous plait, partez de chez moi.

- Viens, Tony, nous n'avons plus rien à faire ici.

- Et Anna ? On ne peut pas la laisser là.

Vous soupirez.

- On ne peut pas l'emmener avec nous, tu le sais bien.

- Alors enterrons-là. Je sais, la mission passe avant tout, mais il faut qu'on garde un semblant d'humanité en donnant une sépulture décente à nos amis.

Devant de tels arguments, vous capitulez. En remontant les escaliers, vous faites passer Jackie et son père devant et vous les tenez en joue pendant que Tony s'occupe de porter le corps de la Patrouilleuse. Bonnie arrive à son tour et pousse un cri d'exclamation en voyant son mari blessé et son fils tout paniqué. Pendant que celle-ci s'occupe de soigner la blessure de Gale, Jackie, sous la menace du fusil à canon scié de Tony, creuse un trou dans lequel vous placez le corps d'Anna. Finalement, après avoir encore menacé Gale et sa famille, vous remontez dans le Scudo et vous reprenez enfin votre mission, encore abasourdie par ce qu'il vient de vous arriver. Rendez-vous au **625**.

### 608

L'énorme volet métallique du garage n'est pas baissé entièrement, mais après quelques numéros de contorsionnistes, vous arrivez à vous glisser par l'embrasure. Il fait assez sombre à l'intérieur du garage, ce qui vous empêche de bien voir ce qui vous entoure, si ce n'est une vieille voiture sur un élévateur rouillé juste en face de vous. De toute façon, vous n'avez pas le temps d'observer davantage les lieux car votre intrusion a alerté l'occupant des lieux: un Coureur qui était tapi dans l'ombre. Celui-ci, habillé d'un bleu de travail et qui devait être le propriétaire du garage, fonce sur vous en poussant un hurlement à vous faire dresser les cheveux sur la tête. A cause de son attaque soudaine et de l'obscurité, vous n'avez le temps d'effectuer qu'un *tir de précision* si vous le désirez. Vous pouvez faire usage d'une grenade si vous en avez. Pour toute la durée du combat, déduisez un *point de dextérité*.

COUREUR

Dextérité: 9

Force: 5

Points de vie: 38

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **332**, mais si vous avez été touché, rendez-vous d'abord au **333**.

### 609

Au moment où vous êtes sur le point de détalier, un Coureur se jette sur vous et vous chutez tous deux à terre. Pendant que vous essayez de vous débattre, Tony accourt pour vous aider mais il est vite encerclé par le reste des zombies. De votre côté, vos forces déclinent rapidement sous les assauts répétés de votre agresseur et finalement, celui-ci plonge ses dents dans votre jugulaire, arrachant un gros morceau de peau. Du sang jaillit de votre blessure, ce qui attire d'autres créatures qui se regroupent auprès de vous. Avant de mourir, vous sentez les zombies vous dévorer les jambes avant de vous étripier. Votre aventure s'achève ici.

### 610

Grâce aux rajouts que vous avez importés sur votre Jeep, celle-ci est devenue beaucoup plus puissante et résistante, aussi elle subit nettement moins de dégâts que le véhicule adverse dont l'avant a été littéralement détruit. Néanmoins le choc a quand même été brutal, de ce fait vous perdez 1D6 de *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous sortez du véhicule en chancelant. Seth, quant à lui, se glisse hors de la Jeep en rampant, de même que votre autre compagnon si celui-ci est avec vous. Si vous êtes en compagnie d'un chien, celui-ci s'en sort également sans trop de dommage ; il perd quand même 1D6 de *points de vie*. L'un des bandits qui se trouvait à l'arrière de la Jeep s'en extirpe avec difficulté ; néanmoins il lui reste encore assez de force pour s'avancer dans votre direction, levant une arme sortie tout droit du Moyen-Âge : un manche en bois dont l'extrémité se termine par une boule hérissée de pointes, reliés entre eux par une chaîne. Malgré ses blessures, il l'agite devant lui, bien décidé à l'utiliser pour pourfendre vos chairs.

BANDIT (avec fléau d'armes)

Dextérité: 5                      Force: 2+7                      Points de vie: 21

S'il parvient à vous blesser à deux reprises, vous perdrez dès lors 2 *points de vie* à chaque assaut à cause des profondes plaies qu'il vous aura infligées. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **338**.



**611**

Sur la route d'en face, vous apercevez un camion militaire accidenté. L'arrière du véhicule est grand ouvert, et la curiosité vous pousse à y aller jeter un coup d'œil. D'un signe de la tête, vous désignez le camion à Tony.

- Regarde, un camion militaire. Il y a peut-être encore quelque chose qui pourrait nous être utile.

Tony hausse les épaules.

- Je n'y crois pas trop, mais c'est comme tu veux.

Faisant fi de son scepticisme, vous sautez par-dessus la glissière de sécurité et vous vous dirigez vers le camion, après vous être assurée qu'il n'y a pas de zombies dans les alentours. Le véhicule s'est encastré contre deux autres voitures, les rendant à l'état de gros tas de ferraille. Vous demandez à Tony de faire le guet puis vous vous hissez à l'intérieur du camion. Une odeur de putréfaction vous assaille aussitôt les narines, et vous en comprenez la raison lorsque vous apercevez deux cadavres dans un état de décomposition avancé. Surmontant votre dégoût, vous effectuez une rapide fouille. Au final, celle-ci se révèle fructueuse : dans un sac, vous dénicher deux grenades (valeur 6 chacune), une bouteille d'eau purifiée (valeur 15) et une grande trousse de soin qui vous rendra 40 points de vie (valeur : 13). Notez sur votre *feuille d'aventure* ce que vous prenez avec vous. Toutes ces acquisitions vous font gagner un point de chance. Vous faites parts de vos découvertes à Tony, qui commençait à s'impatienter, puis, ensemble, vous comblez les derniers mètres qui vous séparent de l'entrée de la ville. Rendez-vous au **319**.

**612**

- Ok, allons-y. Il n'y a pas l'air d'avoir des zombies et des bandits dans les alentours.

Heureusement, le chemin est assez praticable pour que vous puissiez vous y engager avec la Jeep, aussi vous vous rapprochez un maximum de la casse. Celle-ci est de grande taille, il vous faudra donc un certain temps pour la visiter entièrement, c'est pourquoi vous décidez de vous séparer. Si un troisième homme vous accompagne, celui-ci gardera la Jeep. La casse est composée de deux parties principales séparée en son milieu par un garage dont le battant métallique a été condamné.

- Je vais voir si je peux entrer dans le garage, dit Seth. Toi, va fouiller les environs, voir si tu peux trouver deux ou trois pièces pour la Jeep.

- Ok.

Pendant que Seth se dirige vers le garage, vous décidez de votre prochaine destination. Pour visiter la partie de gauche de la casse, rendez-vous au **368**, pour visiter la partie droite, rendez au **450**.

**613**

Vous frappez doucement à la porte de votre amie :

- Anna, l'appellez-vous de manière à peine audible. Anna, tu m'entends ?

Bizarrement, celle-ci ne répond pas à vos appels ; pourtant, même si elle dort d'un sommeil lourd, elle devrait quand même vous entendre. Vous répétez vos appels mais sans plus de succès. Finalement, vous décidez d'ouvrir sa porte, et quelle n'est pas votre surprise quand vous constatez que la chambre est vide ! Le lit de votre amie est défait, elle a donc bien dormi là, mais vous ne l'apercevez nulle part. Prise de panique, vous allez aussitôt frapper à la porte de Tony. La peur commençant à vous gagner, vous ne faites pas trop attention au bruit que vous faites ; heureusement votre ami ouvre la porte presque aussitôt. D'abord surpris de vous voir sur le pas de sa porte à cette heure-ci, il se reprend rapidement en lisant la peur sur votre visage.

- Qu'est-ce qui se passe, Jennifer ?

- J'ai... j'ai entendu un drôle de bruit venant de la cave, et Anna n'est pas dans sa chambre. Je crains le pire !

- Tu es sérieuses ? Vous demande-t-il en écarquillant les yeux.

- Si je te le dis ! Dites-vous, une légère pointe d'agacement dans la voix.

- Ok ok, je te crois. Laisse-moi le temps de prendre mes affaires et on va voir ça.

- Dépêche-toi, le suppliez-vous.

Ensemble, Vous longez le couloir en faisant le moins de bruit possible, Gale et sa femme ayant leur chambre à cet étage, puis vous descendez les escaliers. Pendant la descente, l'une des marches a grincé; fort heureusement, personne ne s'est manifesté et vous avez donc descendu les derniers mètres avec prudence. Une fois dans le salon, qui n'est éclairé que par la clarté de la lune, les sons discordants que vous aviez entendus se font de plus en plus audibles. Ils semblent provenir de derrière la porte que Gale vous avait interdit d'approcher.

- Tiens donc... murmurez-vous.

Mais avant de l'ouvrir, voulez-vous effectuer une fouille rapide du salon ? Si oui, rendez-vous au **631**, dans le cas contraire, allez au **575**.

614

- Ok, on veut bien vous aider, déclarez-vous sous le regard étonné de Jennifer. Nous sommes pressés mais je ne peux pas refuser d'aider d'autres survivants. Nous devons nous serrer les coudes.

Vous sortez de la Jeep puis vous tendez les clés de voiture à Jennifer.

- Reste ici et surveille les environs. Si tu aperçois des zombies ou des bandits, klaxonne et je me ramènerai aussi vite que je peux.

- Ok, comme tu veux.

La réponse sèche de votre amie vous prend au dépourvu ; de toute évidence, elle n'est pas très contente de votre décision. Quoi qu'il en soit, c'est votre décision.

- On fera aussi vite qu'on pourra, dit Noah en espérant apaiser la jeune femme, en vain.

Finalement, vous suivez Tobias et Noah qui vous mènent à travers un chemin rocailleux jusqu'à ce que vous arriviez en vue d'une vieille maison qui a été épargnée par les affres du temps. Elle se compose de deux étages et d'un perron menant à un porche d'entrée. Une moustiquaire fixée sur la porte d'entrée claque au rythme du vent.

- A qui appartenait cette maison ? Demandez-vous.

- Aucune idée, avoue Noah en haussant les épaules. Tout ce qu'on sait, c'est qu'elle est inhabitée.

- Comment pouvez-vous en être sûrs puisque vous n'avez pas pu y entrer ?

- Ça va faire quelques jours que nous la surveillons, et nous n'avons remarqué aucune présence.

- Quoi qu'il en soit, poursuit Tobias, si quelqu'un a pris la peine de placer des mines tout autour, c'est que cette maison en vaut la peine.

Comme vous êtes pressé, vous vous abstenez de dire que si c'est le cas, cette maison pourrait servir à loger tout un groupe de survivants, mais vous avez peur que les choses tournent mal ; de plus, Bob et les autres sont actuellement à des kilomètres d'ici, aussi vous concluez tout simplement :

- Ok, désamorçons ces mines. Je vais en même temps vous montrer comment on procède, comme ça vous pourrez terminer vous-mêmes.

Les deux hommes acquiescent puis vous vous mettez au travail. *Testez votre dextérité* à trois reprises. Si vous réussissez, rendez-vous au **67**. Si vous échouez ne serait-ce qu'un test, *tentez votre chance*. En cas de réussite, rendez-vous également au **67**, sinon allez au **406**.

615

Si les deux premières tentatives sont infructueuses, en revanche la troisième ouvre la porte à la volée et vous êtes propulsée à l'intérieur, vous affalant de tout votre long sur le sol. Rapidement, vous vous remettez debout, toujours arme au poing, pour découvrir... Anna devant le corps d'un homme. Du sang perle de son épaule gauche mais elle ne fait rien pour endiguer le sang avec son autre main puisque celle-ci tient déjà un gros fusil.

- Tout va bien ? Lui demandez-vous.

- Ce salaud m'a tailladé l'épaule avec son couteau, mais j'ai finalement réussi à l'avoir. Il n'était pas si coriace au final.

Vous lui adressez un sourire pour lui montrer que vous êtes contente qu'elle se soit tirée d'affaire avant de porter votre attention sur le cadavre. Celui-ci, d'une quarantaine d'année, est vêtu d'un vieil uniforme de l'armée utilisé par les militaires ayant fait leur service avant la réforme *Armée XXI*. Cet homme devait certainement faire partie des réservistes et, pour une raison ou une autre, avait décidé de se faire justice lui-même dans les terres désolées. Vous avisez ensuite d'un air envieux l'arme que tient Anna dans ses mains.

- Belle arme, commentez-vous.

- Oui, fait-elle. C'est un puissant fusil sniper qui utilise du calibre .308.

- Du calibre pas très répandu, faites-vous remarquer.

- Oui, mais j'ai eu de la chance, j'ai trouvé une caisse de munitions avec une dizaine de ces munitions.

- Fais-en bon usage, alors (Vous marquez une pause puis vous ajoutez :) Pendant que tu récupères, je fais vite un tour, ça marche ?

Votre amie vous répond d'un signe de tête puis vous faites un rapide tour du propriétaire. Les trois quarts du toit se sont effondrés, alors que les bancs qui devaient occuper toute la surface ont tous disparu, remplacés par des matelas de fortune qui laissent penser que le réserviste ne devait pas être seul, aussi vous décidez de ne pas perdre trop de temps. Près de l'un des matelas, vous trouvez des boîtes de conserves, un rasoir droit ainsi que... deux bidons d'essence plein !

- Jackpot ! Vous écriez-vous.

Anna vous rejoint et sourie lorsque vous lui montrez les bidons d'essence.

- Mission accomplie, dit-elle en prenant un bidon. Rejoignons le Scudo sans plus tarder.

Comme votre amie a gardé le fusil du réserviste, vous pouvez prendre avec vous les deux boîtes de conserve (+ 5 *points de vie* et valeur 5 chacune) ainsi que le rasoir droit (valeur 2). Et si vous possédez le talent de *Percepteur*, vous remarquez que le matelas n'est pas posé à plat sur le sol, et pour cause, une trousse de soin moyenne (+20 pv et valeur 8) y a

été dissimulée ! Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence puis quittez la chapelle. Si ce n'est pas encore fait, vous pouvez vite fouiller le cimetière, auquel cas il vous faudra vous rendre au **591**, sinon vous partez directement en direction du Scudo. Rendez-vous alors au **457**.

**616**

- Ok... ok, partons d'ici...

Soudain, un cri perçant retentit au fond de la pièce, tout près des hommes enchaînés; au même moment, les survivants se bousculent et s'avancent vers vous en rampant, vous attrapant les habits.

- Aidez-nous, par pitié! Vous implore une adolescente borgne, son œil droit ayant arraché. Entre les cris, le sang qui macule la pièce, l'odeur pestilentielle et toutes ces personnes démembrées qui se pressent contre vous, vous perdez complètement pied et, pris d'une terreur sans nom, vous quittez la pièce sans demander votre reste, de même que Seth.

*Je suis désolé, mais je ne peux plus rester ici...*

- Ne partez pas! S'écrient en cœur les malheureux.

Même quand vous fermez la porte, vous les entendez vous appeler, et leurs plaintes et leurs gémissements vous accompagnent jusqu'à votre sortie de la maison. Vous avez été fortement ébranlé par ce que vous venez de vivre, aussi vous perdez un *point de chance*, tandis que votre *taux de contamination* augmente d'un point. Si cela ne vous est pas fatal, inscrivez le mot « Survivants » dans un coin de votre *feuille d'aventure*. Rendez-vous à présent au **12**.

**617**

- Ok, allons-y, annoncez-vous. Peut-être que nous pourrons les prendre par surprise.

- Vas-y en première, je couvre tes arrières.

Vous sortez de derrière la voiture qui vous servait d'abri et vous vous dirigez vers l'entrée de l'entrepôt, suivie de près par Tony qui braque son arme dans tous les sens à la recherche de zombies. Comme aucune créature ne rôde dans les parages, vous ouvrez la porte... et vous tombez nez à nez avec Len ! Celui-ci, aussi surpris que vous, attrape son arme glissée à sa ceinture et ouvre le feu sur vous quasiment à bout portant. Seule votre chance pourra vous tirer de ce mauvais pas. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceuse, vous arrivez in extremis à éviter la balle ; si vous êtes malchanceuse, la balle va se loger dans votre ventre, ce qui vous fait perdre *7 points de vie*. Par chance, la balle à traverser votre ventre sans

toucher d'organes vitaux. Cependant, si vous portez une quelconque cuirasse, vous ne perdez que 3 points de vie. Avant même que Len ait le temps de tirer une deuxième fois, Tony l'attrape par le bras et le projette violemment en avant, juste devant la porte d'entrée, à l'extérieur. Dans sa chute, Len laisse tomber son arme et vous vous en emparez aussitôt. Tony le plaque au sol pendant que vous récupérez son arme qu'il a laissé choir par terre.

- Qu'est-ce... tente-t-il de dire mais vous lui coupez la parole aussitôt.

- Où est la petite fille ? Dis-le-moi, vite !

Votre blessure vous lance violemment mais vous tentez de ne rien laisser paraître, vous n'avez pas envie de montrer votre douleur à votre ennemi.

- Qui êtes-vous ? Et lâchez-moi, bordel !

Il commence à se débattre mais Tony tient bon ; mais devant l'insistance de Len, votre ami lui donne un violent coup de poing et votre prisonnier cesse aussitôt de gesticuler.

- Maintenant que tu t'es calmé, poursuivez-vous, nous pouvons enfin reprendre notre conversation. Si tu nous dis où est la fille, nous te laisserons la vie sauve.

Sous la menace de Tony qui lève son poing, prêt à en faire usage à tout moment, Len finit par coopérer.

- Je vous reconnais. Vous êtes l'une des survivantes qui nous a aidés contre les corbeaux (voyant votre impatience, il enchaîne rapidement :) Ok ok, je vais vous dire, mais s'il vous plaît, dites à votre ami de baisser son poing.

Vous faites un signe de tête à votre ami et celui-ci baisse le bras, puis vous reportez votre attention sur Len.

- C'est bon. Vas-y, maintenant.

- Notre chef, Matamore, m'a demandé d'amener cette petite fille à un homme en échange de de la nourriture et du matériel que ce dernier nous fournissait. Avec mon frère Lex, Dorian et Larry nous étions en route pour la ville lorsque vous nous avez sauvés des corbeaux.

- Quelle ironie, grogne Tony. Sauver des gens qui ont ensuite tué l'un des nôtres. Nous devrions le tuer, Jennifer.

- Pas tout de suite, j'ai encore besoin d'informations. Pourquoi cette fille ? Elle a quoi de spécial ?

- Elle est immunisée contre le virus.

- Pardon ? Vous étonnez-vous.

- Elle est immunisée, répète-t-il. C'est ce que nous a révélés, avant de mourir, l'homme qui accompagnait la petite fille, je crois qu'il s'appelait Ricardo Campos. Paix à son âme. Plus tard, nous en avons eu la preuve lorsque la fillette s'est fait mordre et qu'elle ne s'est pas transformée.

Len remarque votre air étonné lorsqu'il vous a annoncés que la fille ne s'était pas transformée à la suite de sa morsure, c'est pourquoi il s'arrête de parler pendant un instant, profitant de la satisfaction que lui procure votre étonnement. Consciente de ça, vous le tenez en joue avec une arme à feu.

- Vas-y, continue.

- Ok, ok, pas besoin de vous montrer menaçante. Quelques jours après, un homme de passage dans notre campement, un certain M. John Doe, a eu vent de cette histoire et s'est intéressé de près à la petite Eva. Il a demandé à notre chef, Matamore, s'il pouvait l'emmener avec lui pour faire des tests, en échange de fournitures en tout genre. Il n'a pas fallu longtemps pour que notre chef accepte le deal.

- Des tests ? Quel genre de tests ? Le questionne Tony, brandissant son poing, prêt à frapper si Len ne collabore pas.

- Je... je ne sais pas ! Avoue Len, ce Doe ne m'a rien dit... Je n'ai pas été choisi pour parler mais juste pour lui donner la fille, je vous jure !

- Et où peut-on trouver ce John Doe ? L'interrogez-vous. Parle si tu tiens à ta misérable vie.

- Lors de son passage dans notre campement, il nous a dits qu'il avait trouvé refuge dans un bunker dans les montagnes, vers le sud-est. Si vous avez une carte, je peux vous montrer l'endroit exact.

- Tony, la carte, s'il te plait.

Votre ami se lève et pose son pied sur le torse de votre captif pour le maintenir au sol, puis il retire de ses affaires une carte de la région sur laquelle Len vous désigne l'endroit.

- C'est là.

- Tu es sûr ? Lui demandez-vous sur un ton menaçant.

- Oui, je vous jure !

- Y a intérêt, sinon je te promets que je fouillerai toutes les terres désolées pour te trouver et te tuer. N'oublie pas que tu as tué un des nôtres, je pourrai me venger et te loger tout de suite une balle dans la tête.

- Je vous le jure, répète-t-il, mais plus doucement cette fois-ci.

- Il est ce moment avec Eva, on pourrait encore le rattraper.

- Non, c'est trop tard, il est déjà loin. Il est reparti en voiture ; en ce moment, il doit être quelques parts dans les terres désolées.

- Merde, pestez-vous.

- Jen! Vous interrompt brusquement Tony.

- Quoi?

- Les zombies.

- Oui, et bien quoi? Vous impatientez-vous.

- Ils arrivent! S'écrie-t-il en lâchant Len.

- Quoi??

Vous regardez dans la direction indiquée par Tony; en apercevant le groupe de zombies qui converge dans votre direction, vous poussez un juron.

- Merde, il ne manquait plus que ça! Il faut qu'on se casse d'ici, et vite!

- Et on fait quoi de lui? Vous demande votre ami en désignant Len, toujours menacé par votre arme.

Bonne question. Vous lui aviez promis de le laisser en vie s'il coopérait; si vous tenez votre promesse, rendez-vous au **555**, mais si vous préférez lui tirer une balle dans la jambe afin qu'il ne nous suive pas, rendez-vous au **167**.

### **618**

Vous retrouvez Seth qui vous attend au milieu du village, apparemment frustré. Quand il vous voit arriver les mains vides, il pousse un juron.

- Toi aussi tu n'as rien trouvé à ce que je vois, remarquez-vous, amère. Que du temps perdu.

- Ouais...Il n'y a plus rien dans ce village.

Après un bref silence, Seth dit:

- Retournons à la Jeep.

Alors que vous rebroussez chemin, vous passez devant une maison près de laquelle vous apercevez des traces de pas qui se dirigent vers l'entrée et qui en ressortent. Ce village n'est peut-être pas si abandonné que ça, après tout. Si vous souhaitez jeter un coup d'œil à l'intérieur de cette maison, rendez-vous au **594**, si vous préférez rejoindre la Jeep sans plus tarder, allez au **402**.

### **619**

- Qu'est-ce qui ne va pas? Vous demande Jennifer quelques minutes plus tard en remarquant votre mine renfrognée. Depuis que nous sommes partis, tu n'as pas dit un mot.

*Si tu avais vu ce que j'ai vu, tu ne poserais pas cette question.*

- Je ne préfère pas en parler, rétorquez-vous, sèchement.

Votre amie n'est pas du tout offusquée par le ton que vous avez utilisé; bien au contraire, elle insiste davantage.

- Allez, tu peux tout me dire, dit-elle de sa douce voix tandis que sa main effleure votre bras.



- Bien, soupirez-vous. C'est vrai que ça me pèse beaucoup. Si je te le dis, peut-être que ça ira mieux.

Jennifer acquiesce, lentement, vous invitant à continuer.

- Avec Seth, on a dû faire une halte dans un village pour nous ravitailler, car comme des cons, on avait oublié de prendre de la nourriture. En visitant les maisons abandonnées, nous sommes descendus dans la cave de l'une d'entre elle et...

À l'évocation de ce souvenir, votre voix se brise et vous avez toutes les peines du monde à trouver les mots.

- Il y avait plein de gens là-dedans, Jennifer. C'était horrible.

- Pourquoi? Qu'est-ce qu'ils avaient? Vous questionne-t-elle, la voix tremblante.

*Mon dieu. Je vais aller droit au but. Autant lui dire tout ce que j'ai vu.*

- Ils étaient tous mutilés. Des bras en moins, des jambes, des yeux... Des hommes comme des femmes. Il y avait même des enfants.

En évoquant les enfants, une larme, résultat d'un mélange de rage, de désespoir et de tristesse, apparaît au coin de votre œil.

- J'entends encore les gémissements, les plaintes et les hurlements de tous ces pauvres gens. Ils... ils pataugeaient dans leur propre sang et leurs propres excréments. C'était affreux. Ces gens, n'étaient que du bétail, Jennifer. On les gardait en vie pour les manger!

À ces mots, Jennifer reste immobile, horrifiée par ce que vous venez de lui dire. Elle darde sur vous des yeux mouillés, touchée par vos propos.

- Mais... Mais comment des gens peuvent-ils faire ça? J'veux dire, c'est... (Elle ne trouve pas de mot pour décrire cette maltraitance, mais finit par dire:) c'est inhumain, tout simplement.

- Je sais... j'y étais.

- Et tu sais qui a fait ça?

- Malheureusement non, avouez-vous. Il faut dire que j'étais trop choqué pour mener cette enquête.

- Oh, fait votre amie, je vois. Et toi, tu as fait?

*J'ai fui, comme un lâche... Mais je ne pouvais rien faire, je te le jure.*

- Rien... Je suis parti (voyant le regard inquisiteur de votre amie, vous ajoutez rapidement:) Que voulais-tu que je fasse? Je ne pouvais pas sauver tous ces gens, c'était déjà trop tard!

- Je ne te juge pas, C.J., ne t'inquiète pas. Je comprends tout à fait. Moi-même, je pense que j'aurais fait la même chose que toi.

*Tu penses, mais tu n'es pas sûre.*

Voilà ce que vous auriez voulu lui dire, mais au lieu de ça, vous lui dites:

- Tu voulais savoir ce qui me tracassait, et maintenant tu le sais. Donc si ça ne te dérange pas, j'aimerais bien qu'on arrête de parler de ça, tu veux bien?

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

Jennifer est sur le point de dire quelque chose mais se ravise aussitôt, se contentant de répondre:

- Oui, bien sûr.

Ainsi s'achève votre discussion. Votre amie souhaitait certainement en dire davantage, mais comprenant que cette histoire vous a marqué, elle a sans doute préféré se taire, par respect pour vous. Vous demeurez tous deux silencieux, ayant comme seul bruit celui du moteur de votre Jeep. À présent, lancez 1D6. Si vous tirez un chiffre impair, rendez-vous au **114**; si vous obtenez un chiffre pair, allez au **552**.

### 620

Jamais vous n'auriez pensé qu'un jour vous devriez face à Seth dans un duel à mort. Vous n'étiez peut-être pas toujours en bon terme, mais un grand respect s'était installé entre vous. Seth est un homme de valeur, déterminé et sur qui on peut compter, en dépit de son caractère pas toujours facile à vivre. Le décès de votre ami, tout comme le vôtre, sera une immense perte pour votre Communauté. Le cœur battant la chamade, le souffle court et l'esprit embrouillé, vous levez votre arme, prêt à en découdre avec le chef des Patrouilleurs.

- Je suis désolé, lui lancez-vous avec sincérité.

- Pense juste à Sofia et à rien d'autre.

Puis, après un bref silence, il ajoute :

- Tu sais, c'est étrange. J'ai toujours voulu t'affronter, afin de savoir lequel de nous deux et le plus fort. C'est l'impression que c'est le destin qui nous a amenés tous les deux dans cette arène. Au final, notre duel aura déterminera qui sera le meilleur. Prépare-toi, Curtis Johnson !

Seth se bat avec son fusil à pompe mais ne possède que quatre cartouches. Dès qu'il les aura toutes utilisées, il utilisera sa machette. Menez ce combat en utilisant des armes à feu. Si vous tombez à court de munitions durant les 4 premiers assauts, vous devrez continuer au corps à corps mais vous perdrez 4 *points de vie* supplémentaires.

Seth (avec fusil à pompe)

Dextérité: 8                      Force: 10 (ou14)                      Points de vie: 41

Puis

Seth (machette)

Dextérité: 8                      Force: 3+6                      Points de vie:

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **356**. Sinon, vous tombez sous le dernier coup

mortel de Seth, et la dernière vision que vous emmenez avec vous est le regard triste et peiné de votre ami. Votre aventure s'achève ici, en espérant que celle de Seth continuera encore longtemps.

### 621

Votre décision surprend énormément vos deux amis, mais comme Bob vous a désignée responsable de l'équipe, Tony s'exécute. Malheureusement pour vous, alors que la nuit était pleine, les Coureurs, qui vous épiaient depuis des heures, vous ont attaqués à plusieurs reprises, et durant un assaut, Tony a perdu le contrôle du Scudo et s'est écrasé contre un énorme bus qui obstruait la route. Si Tony et Anna ont été tués sur le coup, vous n'avez pas eu cette chance, puisque ce sont les zombies qui ont mis un terme à votre existence en s'infiltrant dans le Scudo accidenté. La colonne vertébrale brisée, vous n'avez rien pu faire pour les empêcher de vous dévorer.

### 622

Déjà bien affaiblit, l'Égorgeur ne représente plus un très grand danger pour vous, mais comme tous ceux de son espèce, il peut toutefois vous tuer en un coup s'il arrive à vous saisir à la gorge. Aussi, si vous obtenez un 11 ou un 12 en calculant sa *force d'attaque*, rendez-vous immédiatement au **124**, même si vous remportez l'assaut. Dans l'immédiat, vous avez le droit à deux *tirs de précision* durant lesquels vous pourrez faire usage de grenades si vous en possédez. Passé ce délai, vous devrez poursuivre ce combat au corps à corps.

#### ÉGORGEUR

Dextérité: 6

Force: 7

Points de vie: 61

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **528**.

### 623

A la vue du feu de camp, toute la tension que vous aviez accumulée durant la traque de Len se relâche d'un coup. Il en est également de même pour Tony, car celui-ci pousse un profond soupir.

- Nous sommes enfin de retour, dit-il. J'espère que je ne devrais plus m'aventurer dans les terres désolées avant un moment.

- Pareil pour moi, rétorquez-vous.

Votre ami diminue la vitesse quand vous vous approchez du car scolaire sur lequel est perchée une sentinelle qui monte la garde. Vous souriez quand vous reconnaissez le Stetson de Bob.

- Qui va-là ! S'écrie-t-il.

- C'est nous, Bob, s'exclame Tony en passant la tête à travers la fenêtre baissée du Scudo. Recule le bus, s'il te plait.

Bob frappe le toit du bus à l'aide de la crosse de sa carabine et aussitôt le véhicule entame une marche arrière, vous laissant assez d'espace pour vous faufiler à l'intérieur du camp où vous êtes accueillis par les survivants qui sont ravis de vous revoir. Malheureusement, leurs vivats retombent vite quand ils se rendent compte que vous n'êtes que deux à descendre du véhicule. C'est Charlène qui vient à votre rencontre alors que quelques membres du convoi vous entourent afin d'écouter votre périple.

- Qu'est-il arrivé à Anna ?

Vous lui relatez la raison du décès d'Anna et tous les survivants font une minute de silence en la mémoire de la jeune femme tatouée. Les trois derniers survivants des Patrouilleurs sont vraiment attristés par la mort d'Anna. Finalement, Charlène brise le silence :

- Avez-vous trouvé Len ?

- Oui, racontez-vous. Nous l'avons trouvé, mais trop tard : la petite fille était déjà partie.

- Avec qui ? Demande la femme de Bob.

- Un dénommé John Doe. Len nous a expliqués que cette personne était venue un jour dans leur camp pour faire du troc, et quand il a su que la fille était immunisée contre le virus...

- Immunisée ? S'étonne Charlène, mais c'est impossible.

- Et c'est pourtant le cas, dit Tony. On ne l'a pas cru non plus quand il nous l'a annoncé, mais il faut croire que c'est vrai. Elle s'est fait mordre mais ne s'est jamais transformée en zombie.

- Et ensuite ? S'enquit Charlène en reportant son attention sur vous.

- Je disais donc : ce John Doe a demandé à Matamore s'il pouvait emmener cette fille pour faire des tests, en échange de nourriture et de fourniture. Matamore a bien sûr accepté. John Doe est ensuite reparti et quelques jours après, Len, son frère, Dorian et Larry escortaient la petite Eva jusqu'au lieu du rendez-vous, jusqu'à ce qu'ils se fassent attaquer par des corbeaux. La suite, vous la connaissez...

Une fois votre récit terminé, vous restez tous silencieux, jusqu'au moment où Bob vous rejoint. Vous lui narrez également votre histoire et celui-ci fronce les sourcils lorsque vous lui mentionnez les tests que l'homme souhaite faire sur Eva.

- Des tests ? Mais quel genre de tests ?

- Aucune idée. Len ne le savait pas, non plus, et je veux bien le croire. Il n'était pas en position de mentir, et je sais quand les gens mentent, dites-vous.
- Il faut trouver ce John Doe et savoir ce qu'il veut faire comme tests. On ne peut pas laisser la petite Eva aux griffes de ce savant fou.
- Effectivement, acquiescez-vous. Ce serait la meilleure chose à faire. Len a indiqué sur notre carte l'emplacement du QG de Doe. Il a trouvé refuge dans un bunker dans les montagnes qui se trouvent au sud-est.
- Alors il ne faut pas perdre de temps, conclue Bob. Il faudra aller sur place et trouver ce John Doe.
- J'irai avec C.J., déclarez-vous. Etant d'anciens soldats, nous sommes les plus aptes pour ce genre de mission. Danny restera ici pour assurer la sécurité du camp, avec Seth. Lorsque vous prononcez ce nom, Bob, Charlène et les gens qui vous entourent baissent la tête.
- Qu'est-il arrivé à Seth ? Et C.J. ? Demandez-vous d'une voix tremblante.
- C.J. est de retour, avec Sofia. Ils se reposent tous les deux.
- Ouf, fait Tony, ils ont réussi à sauver Sofia. Je savais qu'on pouvait faire confiance à Seth et à C.J..
- Seth est mort, annonce sombrement Bob.
- Quoi ?

*Non, pas Seth, ce n'est pas possible. Il... il ne peut pas mourir, pas lui !*

En apprenant cette triste nouvelle, vous êtes submergée par tout un capharnaüm de sentiments. Seth, au même titre que C.J., Danny, Bob et vous-même, était l'un des chainons de votre communauté, l'un des ciments qui gardait souder tous les membres de votre convoi. C'était le chef des Patrouilleurs et sans lui, le reste du groupe risque de disparaître. Vous accusez mal le coup car si Seth avait son caractère à lui et qu'il n'était pas facile à vivre, c'était votre ami et un homme de valeur et de confiance, chose rare dans les terres désolées.

- Comment est-il mort ? Questionne Tony, qui lui aussi est touché par la disparition de Seth.
- Nous ne savons pas exactement, avoue Bob. C.J. est resté très évasif quant à la raison de sa mort. Tout ce que je peux vous dire, c'est que C.J. avait l'air très bouleversé. Il avait le teint pâle et regardait sans cesse ses mains. C'est à peine s'il nous a adressés la parole. Il est parti directement dans sa tente ; et à mon avis, je pense qu'il vaudrait mieux le laisser tranquille.

*C.J., que s'est-il passé ?*

Vous avez très envie d'aller retrouver votre cher ami, mais vous vous abstenez, car quand C.J. s'enferme dans sa tente, c'est qu'il ne veut pas être dérangé. Constatant que l'ambiance devient pesante, vous changez rapidement de sujet.

- Des nouvelles de Danny et Diane ?

- Oui, dit Bob. Ils sont de retour tous les deux avec assez d'essence pour tous nos véhicules. Et ils ne sont pas rentrés seuls.

- Comment ça ?

- En revenant ils sont tombés sur un groupe d'une quinzaine de survivants qui ont vu leur campement détruit par les hommes de Matamore. N'ayant nulle part d'autre où aller, Danny leur a proposé de les accompagner.

Cette nouvelle ne vous enchante guère, et pour cause : la dernière fois que vous avez accepté des étrangers au sein votre communauté, Skull s'est fait tuer. Voyant votre air sceptique, Charlène ajoute aussitôt :

- Jennifer, si tu les avais vus, habillés de haillons, déshydratés, sales, fatigués, des cernes sous les yeux, tu aurais agis comme Danny.

- La dernière fois que nous avons accepté des survivants, ils se sont retournés contre nous et ont capturé une des nôtres, contestez-vous.

- Je sais, continue Charlène, mais il n'y a aucune raison de s'inquiéter. Ils sont trop heureux de pouvoir vivre à nouveau dans une communauté pour nous attirer des ennuis. Et cette fois-ci, nous les tiendrons à l'œil.

- Bien entendu, poursuit Bob, c'était à une condition : que les hommes valides travaillent désormais comme Patrouilleur.

- Et qu'ont-ils dit ? Interroge Tony.

- Ils n'ont émis aucune constatation. Danny et les trois derniers Patrouilleurs les ont entraînés et leur ont inculqués tous leurs savoirs. Ils prendront leur fonction dès demain. D'ailleurs, je crois qu'il serait préférable pour tout le monde d'aller se reposer et de manger un morceau, surtout vous deux, Jennifer et Tony.

- D'accord, Bob.

- Reposez-vous bien. Demain, à l'aube, il faudra aller arracher la petite Eva des mains de ce John Doe.

Après vous être mutuellement souhaités la bonne nuit, vous prenez congé de vos amis et vous vous dirigez vers votre tente. Vous regardez votre montre et vous constatez qu'il n'est qu'à peine vingt et une heure passée, mais comme vous tombez de sommeil après tous les événements qui se sont déroulés aujourd'hui, c'est avec bonheur que vous vous glissez dans votre sac de couchage. Un peu de repos ne pourra vous faire que du bien. Rendez-vous au

**300.**

Laisant le chirurgien derrière vous, celui-ci étant toujours entouré par public, vous gagnez le car scolaire près duquel se tiennent Bob, Charlène, Sofia et... Jennifer. Quand elle vous voit, elle vous adresse un petit signe de la main agrémenté d'un radieux sourire que vous lui rendez. Charlène se tourne vers vous et demande :

- Alors C.J., prêt à partir ?

- Oui, c'est bon, j'ai tout ce qu'il me faut.

- Et toi, Jennifer ?

- Moi aussi, Charlène, confirme la jeune femme.

- Je crois qu'il est temps de se dire au revoir. À force, on devrait être habitués à vous voir partir, rit Bob. Mais en fait c'est tout le contraire, on a toujours plus peur.

- Je ne sais pas si tu l'as remarqué, mais nous sommes toujours revenus, le rassurez-vous, alors je ne vois pas pourquoi ça changerait. Au contraire, c'est plutôt Jennifer et moi qui devons nous faire le plus de soucis. La plupart des gens qui sont dans ce camp ne sont pas faits pour survivre dans les terres désolées, ça ne va pas être simple de veiller sur eux durant le trajet.

Bob efface vos paroles d'un geste de la main.

- Tant que je serai là, il ne leur arrivera rien.

- Et où comptez-vous aller ? S'interroge Jennifer.

Bob sort une carte de sa poche, la déplie et désigne du doigt une zone qui se trouve dans les montagnes.

- Au nord. A ce qu'il parait, il y a nettement moins de zombies.

- Tu es sûr, Bob ?

- Oui, Sofia. Enfin, ce sont les rumeurs récoltées parmi les voyageurs. De toute façon, aller au nord ne vaut pas mieux que d'aller ailleurs. Nous avons déjà écumé le sud et l'est et l'ouest sont le territoire des bandits. Il ne reste donc plus que le nord.

- Ok ok, je te crois, fait Sofia.

Vous êtes heureux de constater que Sofia va mieux et qu'elle a déjà repris part aux activités et aux décisions du groupe. Vous espérez juste que cette bonne forme n'est pas qu'une façade. Soudain, Bob vous attrape l'épaule, ainsi que celle de Jennifer, et dit d'une voix solennelle :

- Dès que vous aurez la fille, promettez-moi de venir nous rejoindre aussitôt à l'endroit que je vous ai indiqué. Quoi qu'il arrive, on se retrouve-là bas. Est-ce que vous me le promettez ?

- Oui, répondez-vous en chœur.

- Très Bien.

Satisfait, le chef des survivants range sa carte puis reprend la parole d'une voix plus enjouée :

- Au fait, Diane a fait le plein d'une des Jeeps. Il ne vous reste donc plus qu'à embarquer vos affaires et partir.

Durant les minutes qui suivent, vous faites vos adieux à tous les membres de votre Communauté. Bien que vous n'en soyez pas à votre première sortie, vous avez toujours autant de mal à leur dire au revoir, comme si vous ressentiez à chaque que vous n'alliez plus les voir. Il en est de même pour Jennifer. Finalement, le moment de partir est arrivé, mais avant de quitter le camp pour de bon vous pouvez, à condition d'avoir moins de 50 *points de vie*, rendre visite au Doc Brown pour qu'il vous soigne. Si vous faites ainsi, rendez-vous au **380**, sinon, installez-vous derrière le volant de la Jeep et rendez-vous au **581** pour débiter votre périple.

### 625

Vous êtes encore sous le choc de la disparition d'Anna ; Tony l'encaisse d'ailleurs nettement moins bien que vous car à plusieurs reprises, vous remarquez des larmes naissantes au coin de ses yeux.

- Est-ce que ça va, Tony, tu tiens le coup ?

Voyant que vous vous inquiétez pour lui, Tony sèche ses larmes d'un revers de manche.

- Oui, ne t'inquiète pas, ça va aller. Et toi ?

- Moi ? Faites-vous. Je tiens la route

*Non, en fait ça ne va pas du tout. Depuis la mort de Reda, je n'arrive pas à relever la tête, je ne ressens même plus de tristesse quand quelqu'un meurt.*

Voilà ce que vous auriez voulu lui dire mais vous vous abstenez. Vous continuez votre traversée des terres désolées, en apercevant quelques zombies errants vite distancés. Au fil du temps, les contrées désertiques cèdent bientôt leurs places à quelques habitations désertes. Le chemin que vous suivez se transforme bientôt en autoroute, ce qui atteste que vous vous approchez d'une ville. Malheureusement, plus vous avancez, plus vous rencontrez des voitures laissées à l'abandon, et bientôt, il ne vous est plus possible de continuer. Voyant cela, Tony stoppe le Scudo.

- Nous ne pouvons pas aller plus loin, soupire-t-il.

- Mais là ville est juste en face ! Vous emportez-vous.

- Je sais, crois-moi, j'en suis le premier désolé.

- Alors continuons à pied, dites-vous calmement.



A ces mots, Tony tourne brusquement la tête dans votre direction et vous observe, les yeux écarquillés.

- A pied ? Mais tu es folle ? Et les zombies ?

- Je sais, continuez-vous, impassible, mais nous n'avons pas le choix. S'il y avait des Coureurs, ils se seraient déjà manifestés. Or, il n'y a que des Rôdeurs et nous n'aurons aucun mal à les éviter en grim pant sur les voitures. De toute façon, nous n'avons pas le choix, et tu le sais bien.

Votre ami secoue la tête mais n'ajoute rien de plus, réalisant que vous avez raison. Après vous être assurés qu'il n'y a pas de zombies dans les environs, vous sortez du véhicule. Le soleil de l'après-midi vous déverse ses rayons, vous promettant une journée très chaude, aussi vous devez boire une gorgée de votre eau sous peine de perdre des *points de vie* (rayez une dose). La ville ne se trouve qu'à un kilomètre environ, mais pour y parvenir, vous devrez traverser un cimetière de voitures tout en évitant au maximum les zombies. Ceux-ci, qui rôdent non loin de vous, ne vous ont pas encore aperçus. Au loin, vous entendez quelques hurlements bestiaux et vous priez pour qu'ils ne s'approchent pas davantage. Lorsque Tony vous rejoint, vous vous mettez en route en espérant que le Scudo soit toujours là à votre retour et qu'il n'aura pas fait le bonheur de pillards. Alors que vous progressez à bonne allure, les hurlements se rapprochent de plus en plus, et bientôt, vous voyez apparaître une meute de chiens errants surgir de derrière des voitures. Il y en a quatre en tout et attirés par votre odeur, ils se déploient en sautant de voiture en voiture pour mieux vous prendre en tenaille.

- Et merde ! Fait Tony, il ne manquait plus que ça !

Vous pourriez essayer de les distancer en courant sur le toit des voitures, mais au vu de la vitesse à laquelle ils se déplacent, ils auraient tôt fait de vous rattraper. Si vous voulez essayer malgré tout de leur échapper, rendez-vous au **279**, si vous préférez rester sur place et les combattre, allez au **553**. Si vous avez en votre possession un feu à main et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **213**.

### 626

- Je n'en ai pas long, dites-vous à Seth, juste le temps d'aller voir ce qu'il propose. Avec un peu de chance il aura de l'eau ou des munitions.

- Ok, mais grouille-toi.

Vous descendez de la Jeep puis vous vous dirigez vers la caravane marchande. Celle-ci est farouchement gardée par trois mercenaires lourdement armés. Revêtus de gilets pare-balles et armés de fusil à pompe et de fusils d'assaut, les mercenaires vous observent tandis que

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

vous approchez de la caravane. Il est clair que vous n'allez rien tenter de dangereux, sous peine de vous faire tuer immédiatement par les gardes. Arrivé devant le marchand, celui-ci vous sourit et s'exclame :

- Ah, voilà un client sorti tout droit des terres désolées !

Le commerçant porte un chapeau haute-forme de couleur brune et son œil droit et surmonté d'un monocle. Son visage grassouillet légèrement ridé et orné d'une épaisse moustache et de longs favoris. Il porte un foulard autour du cou et est vêtu d'une redingote claire au-dessous de laquelle vous discernez une chemise de la même couleur. Voilà un personnage original !

- Bienvenue chez les marchandises de Triple-Œil. Admirez ce que j'ai à proposer !

Triple-Œil, vu qu'il s'agit de son nom, est prêt à reprendre tout ce que vous avez, que ce soit du « Junk » (une sorte de drogue très répandue dans les terres désolées), des livres avec des images, des encyclopédies, etc. Vous pouvez en outre *tenter votre charisme*, si vous le souhaitez. Si vous réussissez, Triple-Œil réduira d'un point la valeur de chaque article. En revanche, si vous ratez, il augmentera d'un la valeur de sa marchandise. À présent, faites votre choix.

- Poignard (valeur 3)
- Clé à trois griffes (valeur 6)
- Rasoir droit (valeur 2)
- Batte de baseball (valeur 6)
- Machette (valeur 8)
- Piolet (valeur 5)
- Révolver Colt (valeur : 4)
- Fusil à canon scié (valeur 14)
- Arbalète (valeur 5)
- Grenades défensives 3x (valeur 6 chacune)
- Balles de 9mm 15x (valeur 1 chacune)
- Cartouches calibre 12 6x (valeur 3 chacune)
- Calibre .22 long rifle 10x (valeur 2 chacun)
- Carreau d'arbalète 20x (valeur 1 chacun)
- Carabine (valeur 11)
- Lunette de visée pour carabine (valeur 12) et *augmente la précision d'un point* si fixée sur une carabine
- Gilet pare-balles (valeur 8)
- Feu à main 3x (valeur 5 chacun)

- Pilules médicales 2x (valeur 2 chacune)
- Anti-virus (valeur 15)
- Eau purifiée (valeur 15)
- Eaux contaminées x5 (valeur 1)

Une fois que vous aurez fait votre choix, faites les changements nécessaires sur votre *feuille d'aventure*. Triple-Œil vous remercie puis vous lui faites vos adieux ; vous vous dirigez ensuite vers la Jeep sous le regard des trois mercenaires. Une fois installé, rendez-vous au **234**.

### 627

Sur la gauche, dans les terres désolées, une forme que vous aviez prise pour un rocher attire davantage votre curiosité, car en y regardant de plus près, elle ressemble plus à la carlingue d'un avion. Comme le chemin pour y aller est praticable, vous braquez le volant à gauche et vous entrez dans les terres désolées.

- Mais que fais-tu ? Vous demande Jennifer, surprise par ce brusque changement de direction.

- J'aimerais vérifier quelque chose. Aie confiance en moi, rajoutez-vous avant qu'elle ne vous contredise. Observe juste les alentours et préviens-moi dès que tu vois l'ombre d'un zombie.

Jennifer grogne pour toute réponse, mais vous ne tenez pas compte de ses sautes d'humeur. Au fur et à mesure que vous approchez, les contours de la forme se font plus distincts et effectivement, il s'agit bien d'un petit avion de chasse qui s'est écrasé voilà plusieurs années. Vous arrêtez la Jeep à quelques mètres du crash, vous ordonnez à Jennifer de rester là puis vous dégainez une arme avant de vous rendre auprès de l'avion. C'est un F/A-18E Super-Hornet, d'une envergure de 14 mètres environ et long d'un peu près 19 mètres, utilisé par l'armée durant la grande guerre contre les infectés. À l'époque, vous en aviez vu souvent en caserne, mais jamais vous n'aviez eu l'occasion d'en piloter un. Le squelette du pilote est toujours présent dans la cabine, ce qui prouve bien que le F/A-18 est ici depuis un bon moment déjà. Vous avez un léger pincement de cœur en considérant ce vestige d'un monde passé, mais vous chassez vite ce désagrément d'un geste de la main. Vous effectuez ensuite une fouille rapide de la carlingue, et si les armes que vous découvrez sont toutes rouillées ou inutilisables, en revanche vous mettez la main sur une trousse de soin moyenne (+20 pv et valeur de 8) et un anti-virus (valeur 12) qui était dans l'une des poches de l'uniforme en loques du pilote. Ravi, vous empochez vos trouvailles (notez-les sur votre *feuille d'aventure*) puis vous retournez dans la Jeep. Vous racontez à votre amie ce

que vous avez trouvé avant de regagner finalement la route. Là, vous repartez sans plus attendre. Rendez-vous au **468**.

### 628

La première chose que vous découvrez est le cadavre à moitié dévoré qui devait servir de garde-manger au zombie que vous venez de tuer. Une odeur épouvantable vous prend à la gorge et vous devez placer votre manche sous votre nez pour en atténuer l'odeur. Nonobstant la puanteur, vous rassemblez tout le matériel que vous jugez intéressant: un tournevis (valeur 1), une clé à trois griffes (valeur 6) et une bouteille d'eau contaminée (valeur 1) qui vous rendra 5 *points de vie*. Malheureusement, il n'y a aucune trace d'armes à feu. Notez sur votre *feuille d'aventure* ce que vous emportez avec vous. Déçu, vous sortez du garage. Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez entrer dans le bar (rendez-vous au **20**) au rejoindre Seth (rendez-vous au **618**).

### 629

Vous faites le tour de la grange pendant que Tony en surveille l'entrée. A l'arrière du vieux bâtiment se trouve une ouverture juste sous le toit. Une échelle, brisée en son milieu, permet d'y accéder. Après une rapide inspection, vous en déduisez que l'échelle a été délibérément sciée pour empêcher toute personne de l'atteindre.

Bizarre...

Sur votre droite sont entreposées trois grosses vieilles laissées à l'abandon que vous empilez les unes sous les autres juste sous l'ouverture. Vous grimpez sur les caisses oscillantes et vous tendez le bras pour attraper le premier barreau de l'échelle. Lorsque vous vous hissez en haut de l'échelle, vous prenez pied sur une large mezzanine depuis laquelle vous pouvez voir ce qu'il y a dans la grange au contrebas. Là, vous restez interdite quand vous constatez que l'endroit est rempli de zombies! Voilà d'où provenaient les grognements que vous aviez entendus. Toutefois, votre intrusion dans la grange n'est pas passée inaperçue; alertés par l'odeur de la viande fraîche, ceux-ci lèvent la tête dans votre direction et grognent de plus belle en vous apercevant. Rapidement, vous fouillez la pièce des yeux et votre regard s'arrête sur un bidon d'essence posé dans le coin nord-est, à l'opposé des zombies, près des restes d'un cadavre. Si vous savez que vous pourrez remonter l'échelle tout en transportant ce bidon, vous êtes moins sûre quant au fait de pouvoir réussir à atteindre le bidon avant que les zombies ne vous prennent en chasse. Si vous possédez un feu de main, c'est le meilleur moment de l'utiliser, rendez-vous dans ce cas au **265**. Si vous n'en avez pas, vous pouvez essayer de compter sur vos propres compétences, dans ce cas-là, *testez votre agilité*

à deux reprises. Si vous réussissez, rendez-vous au **425**, dans le cas contraire, allez au **531**. Mais si vous ne préférez pas prendre de risque, vous pouvez quitter la grange et rejoindre vos deux amis, tout en prenant le risque de vous retrouver à court de carburant sur le chemin du retour. Rendez-vous alors au **189**.

### 630

- Amenez-moi le Chasseur, annoncez-vous, déterminé.

Matamore acquiesce puis claque des doigts ; aussitôt l'une des grilles de l'arène s'ouvre et quatre bandits font leur apparition, tenant au bout d'une perche un Chasseur très énervé. Les humains doivent concentrer toutes leurs forces pour maintenir la créature au sol. Lorsque qu'ils ne sont plus qu'à quelques mètres de vous, les bandits détachent leur prisonnier puis quitte l'arène sans demander leur reste. En apercevant le Chasseur, les enfants et les femmes derrière les grilles poussent des hurlements de terreur qui sont toutefois rapidement remplacés par des cris d'encouragements. Vous jetez un rapide coup d'œil en direction de Matamore qui vous observe en silence, les bras croisés. Soudain, il s'exclame :

- Que le combat commence !

Le terrifiant zombie, qui porte encore les vestiges d'un pantalon passé de couleur et d'un vieux pull à capuche, s'avance vers vous en rampant, prêt à bondir. Vous avez le droit à deux *tirs de précision* avant d'en découdre au corps à corps. Bien sûr, si vous possédez des grenades, vous pouvez les utiliser.

#### CHASSEUR

Dextérité: 11

Force: 4

Points de vie: 58

Si le Chasseur remporte deux assauts consécutifs, il parviendra à vous plaquer au sol. À ce moment-là, vous devrez *tester votre agilité*. En cas de réussite, vous parviendrez à vous défaire de l'étreinte de votre ennemi et vous pourrez poursuivre le combat normalement ; en revanche, si c'est un échec, le Chasseur vous maintiendra toujours au sol et vous blessera automatiquement. Vous devrez *tester votre agilité* jusqu'à ce que vous réussissiez. Après chaque assaut, lancez 1D6. Si vous tirez un 1 ou un 6, rendez-vous immédiatement au **606**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **456** après être passé au **333** si vous avez été touché.

**631**

Les armoires et les différentes commodes et étagères croulent sous les objets et vous farfouillez au hasard, sans rien découvrir d'intéressant, d'autant plus que vous n'êtes pas aidée par le manque de lumière. Possédez-vous le talent de Perception ? Si oui, rendez-vous au **391**, sinon, vous perdez un *point de chance* pour avoir perdu autant de temps pour rien et vous finissez par vous diriger vers la porte. Rendez-vous au **575**.

**632**

Vous laissez la casse derrière vous et vous regagnez la Jeep près de laquelle vous attend déjà Seth.

- Ah, te voilà enfin ! S'exclame-t-il en vous apercevant. J'étais sur le point de venir te chercher.

- Tout va bien, le rassurez-vous. Désolé, mais cet endroit était plus grand que je le pensais.

- J'espère que tu n'es pas rentré bredouille, rétorque-t-il.

Bonne question. Durant vos pérégrinations, qu'avez-vous découvert ?

Si vous avez trouvé des pièces détachées et qu'un chien vous accompagne, rendez-vous au **186**.

Si vous n'avez pas trouvé de pièces détachées mais qu'un chien vous accompagne, rendez-vous au **266**,

Si vous avez trouvé des pièces détachées mais qu'aucun chien ne vous accompagne, rendez-vous au **352**.

Enfin, si vous n'avez pas trouvée de pièces détachées et si vous êtes revenu seul, rendez-vous au **464**.

**633**

Inscrivez le mot « Amour » sur votre *feuille d'aventure*. Vous prenez délicatement la main de votre amie : aussitôt, une intense chaleur s'empare de votre corps. Jennifer sourie lorsque vous passez votre main dans la sienne. Depuis l'apparition des terres désolées, c'est bien l'une des premières fois où vous vous sentez bien. La disparition de Jade vous fait toujours autant souffrir, mais il est temps pour vous de tourner la page et d'aller de l'avant. Les terres désolées ne sont peut-être pas le meilleur endroit pour construire une nouvelle relation, mais cette dernière vous donnera certainement une nouvelle raison pour rester en

vie le plus longtemps possible. A la lueur des flammes, vous restez sans rien pendant quelques secondes, jusqu'à ce que votre amie brise le silence et prend la parole :

- On va tout faire pour ramener cette petite fille, tu es d'accord ?

Vous acquiescez, même si vous n'êtes pas sûr que votre mission s'achève sur un succès, mais vous n'avez pas le cœur à vous montrer pessimiste devant Jennifer. En tout cas pas à cet instant précis.

- Oui. Et peut-être même qu'on trouvera un vaccin ou un remède.

- Et si c'était le cas ? S'exclame la jeune femme, une lueur d'espoir dans la voix. Je veux dire, ne plus avoir la crainte d'être contaminée, ce serait génial. Peut-être même que ça amènera la paix entre survivants et bandits. Nous pourrions tous prendre un nouveau départ.

Comme pour marquer le coup, votre ami a bien accentué ce dernier mot en vous adressant en plus un clin d'œil. Vous n'avez pas le temps de le lui rendre qu'elle poursuit :

- T'imagines un monde sans zombie ? Le rêve.

- Le rêve, chuchotez-vous. Cela fait un moment que j'ai mis mes rêves de côté, tu sais. Ils n'ont plus leur place, ici.

A ces mots, Jennifer se penche en avant, son visage ne se trouvant plus qu'à quelques centimètres du vôtre. Elle prend votre visage entre ses mains et, plaquant son front contre le vôtre, déclare :

- On fera tout notre possible pour que nos rêves se réalisent.

Elle termine sa phrase par une douce caresse sur la joue, avant de conclure en se levant:

- Bien, je crois qu'il vaudrait mieux aller se coucher. On a intérêt à être en forme, demain.

- Oui, tu as raison (vous vous levez à votre tour). Tu es la meilleure, Jen.

Vous l'enlacez tendrement, oubliant pendant quelques instants les bandits, les zombies et les terres désolées. Finalement, Jennifer s'écarte, vous plaque un léger baiser sur la joue et vous susurre dans l'oreille :

- Bonne nuit, C.J.

Votre amie vous fait un dernier signe de la main puis tourne les talons et disparaît dans la nuit. De votre côté, vous la regardez partir jusqu'à ce qu'elle disparaisse de votre champ de vision. Vous retournez ensuite dans votre tente puis vous vous emmitoufflez dans votre sac de couchage avant de fermer les yeux. Rendez-vous au **39** pour débiter la dernière partie de votre périple.

Bien plus tard, la nuit est complètement tombée, et tout autour de vous, alors que la voiture file, vous percevez des cris et des hurlements qui vous font froid dans le dos. A plusieurs reprises, vous discernez les contours de silhouettes humaines qui vous suivent sur quelques mètres avant de s'arrêter, et au vu de leur façon de bouger, vous êtes persuadée qu'il s'agit là de Coureurs. L'ambiance est lourde à l'intérieur du Scudo; Tony, qui apparemment vous en veut, est plongé dans son mutisme alors que la jeune femme tatouée, son Colt dans la main, a le regard fixé sur sa vitre à la recherche du moindre mouvement suspect. En examinant votre amie avec un peu plus d'attention, vous remarquez qu'elle tremble légèrement. Vous-même, vous ne vous sentez pas vraiment en sécurité. A plusieurs reprises, Tony doit effectuer quelques manœuvres pour éviter les carcasses des véhicules, et doit, au bout du compte, réduire la vitesse.

- A ce rythme-là, la fille que Len a kidnappé sera majeure lorsqu'on la trouvera, maugrée Anna.

- Je t'avais dit que ce n'était pas une bonne idée de rouler de nuit, rétorque Tony.

- Allume au moins les grands phares qu'on y voit un peu quelque chose, continue-t-elle sur le même ton.

- Mais bien sûr, et tu veux en plus de ça que je passe la tête dehors et que je crie pour rameuter tous les zombies du coin??

- De toute façon, ce tas de boue fait déjà assez de bruits rien qu'en roulant, grogne la Patrouilleuse, on est plus à ça près.

- Dois-je te rappeler que c'est ton très cher Seth qui a trouvé ce "tas de boue", comme tu dis?

Vous êtes restée silencieuse durant toute leur conversation, préférant les laisser faire, mais en voyant quelque chose d'intriguant au loin, vous intervenez dans leur discussion, coupant Anna dans son élan au moment où elle allait faire une réplique cinglante à l'intention de Tony:

- Ça suffit vous deux!

Les deux personnes visées cessent aussitôt leur chamaillerie puis Tony demande:

- Quoi?

- Regardez-là bas, plus haut, dans les collines, on dirait un feu de camp!

Vos deux amis suivent des yeux la direction que vous leur indiquez du doigt et aperçoivent à leur tour la lueur qui émane d'une grotte.

- C'est Len? Interroge Anna.

- Je ne vois pas qui ça pourrait être d'autre, ajoute Tony.



Si vous voulez vous arrêter pour voir de quoi il en retourne, dites-le à Tony qui s'y dirigera et rendez-vous au **351**, mais si vous voulez poursuivre votre route, allez au **621**.

### 635

Vous vous trouvez dans une petite pièce qui aurait sa place dans le musée des horreurs. Une odeur abominable - un mélange d'urine, de sang et de viande avariée- vous assaille les narines, ce qui vous donne la nausée. Une table d'opération est installée au milieu de la pièce et est occupée par un cadavre. Le long des murs, vous comptez un nombre important de frigos et de congélateurs. Dans l'un des congélateurs ouverts, vous apercevez les restes de cadavres humains! Prise de panique, vous êtes sur le point de faire demi-tour lorsque vos yeux se posent sur le cadavre allongé sur la table d'opération : il s'agit de votre amie Anna ! Si vous êtes en compagnie de Tony, rendez-vous au **509**, sinon, allez au **70**.

### 636

- Kidd, baisse cette arme, l'averti Matamore, les bras croisés, sinon ça va mal se passer. Tout autour de vous, les bandits parlent entre eux suite aux paroles du jeune homme, mais à première vue, ses paroles n'ont pas l'effet escompté.

- Kidd, baisse cette arme, répète le Seigneur des bandits. Je commence à perdre patience.

- Non.

- Bien, comme tu veux, c'est ton avis et je le respecte, dit Matamore en décroisant les bras, décontracté. Allez, range ce flingue maintenant et suis moi, on va parler de tout ça.

Soulagé de la tournure des événements, Kidd rengaine son arme mais, soudain, d'un geste aussi rapide qu'inattendu, Matamore dégaine son épée et décapite Kidd d'un coup circulaire! Devant cette attaque éclair, vous avez un mouvement de recul, tandis que la tête de l'homme que vous aviez sauvé roule à vos pieds. Apparemment, vous n'êtes de loin pas le seul à être surpris, car tous les hommes de Matamore l'observent les yeux grands ouverts, le visage hagard et la mâchoire entrouverte. Avant que les choses ne s'enveniment, Matamore, tenant toujours son épée couverte de sang dans sa main, fait face à ses hommes et déclare:

- Voilà ce qui arrive quand quelqu'un ose porter des accusations contre moi sans preuve. Kidd m'a manqué de respect. Non, il a manqué de respect à vous tous, à notre Communauté entière.

Si plusieurs de ses gardes émettent quelques protestations, aucun d'entre eux ne prend la parole ou ne tente quelque chose, redoutant certainement la colère de leur chef charismatique.

- Si quelqu'un est d'accord avec Kidd, qui le dise, mais il faudra qu'il assume ses décisions!  
Comme vous vous y attendiez, personne ne se manifeste. Un sourire triomphant sur le visage, Matamore continue son monologue:

- Mais je suis un homme de bien. Si j'ai pris une de nos vies, mais je vais vous offrir l'une des leurs!

Joignant le geste à la parole, il vous désigne de son épée Seth et vous-même. À ces mots, les bandits s'écrient:

- Oui, nous voulons leur mort! Nous voulons leur sang! Ils doivent payer pour avoir essayé de retourner l'un des nôtres contre nous!

- Bien, dans ce cas-là, préparez l'arène pour... les Jeux!

À ses mots, les bandits lèvent leurs armes et acclament leur respecté chef. Des cris de joie retentissent tout autour de vous, alors que de votre côté, l'appréhension se fait de plus en plus forte.

- Nous voilà mal, grommelle Seth et vous acquiescez.

- Mais je vais être bon prince, déclare Matamore. S'ils s'en sortent vivants, ou alors seulement l'un d'entre eux, ils pourront récupérer la jeune femme. Après tout, toute personne arrivant à sortir vivant des Jeux mérite une récompense, pas vrai, mes frères?

Pour toute réponse, ceux-ci se contentent de rigoler; selon toute vraisemblance, ils n'ont pas l'habitude de voir quelqu'un triompher de leurs Jeux, comme ils les appellent.

Escortés par Lars et Adrian, vous vous dirigez vers l'entrée de l'Arène que vous aviez aperçue en arrivant au camp, alors que Seth, sous la bonne garde de Dorian et de deux autres bandits, prend la direction d'une ouverture sous les tribunes. Devant votre mutisme, Lars vous pousse puis dit:

- Allez, motive-toi un peu. Si tu ne veux pas te faire réduire en charpies par les adversaires qu'on te réserve, tu ferais mieux de te bouger un peu!

Ce qui provoque l'hilarité de vos deux bourreaux, mais vous vous retenez de leur envoyer une réplique cinglante, car ce serait trop d'honneur pour eux, vous vous contentez donc de les suivre en silence. Sur votre passage, les habitants du camp, de même que les enfants, vous insultent et vous lancent des pierres, heureusement sans gravité.

- L'arène est prête à recevoir de la viande fraîche! Lance un jeune homme.

- On va voir ce qu'il a dans le ventre! Renchérit une femme entre deux âges.

Finalement, on vous fait entrer dans une petite salle, à peine plus grande qu'un cagibi, tandis qu'Adrian verrouille la porte derrière vous. À l'autre bout de la pièce, une herse bloque l'unique autre accès, aussi vous n'avez pas d'autres choix que d'attendre la suite des événements. Même si les bandits vous ont laissé votre équipement, vous savez qu'il est vain de l'utiliser pour essayer de casser la porte. Mis à part vous apportez des ennuis, agir ainsi

ne vous aidera en rien; pire même, en guise de représailles, Matamore pourrait tuer Sofia. C'est pourquoi vous vous asseyez sur un banc en bois, le seul meuble composant cette chambre austère, et vous prenez votre mal en patience. Soudain, la herse se lève alors que des clameurs vous parviennent aux oreilles. N'ayant pas le choix, vous sortez de la pièce et vous pénétrez dans l'arène. Dès votre entrée, les habitants se pressent contre le grillage pour vous voir mourir. Depuis les tribunes, les gardes vous vilipendent et prennent des paris, pendant que du haut de son estrade, affalé sur son siège, son épée reposant sur ses jambes, Matamore vous fixe en silence. Une fois que vous arrivez au centre de l'arène, Matamore se lève et prend la parole:

- Mes amis, voici notre premier combattant. Nous lui avons réservé un adversaire de taille, de même pour son compagnon. Est-ce que vous aimeriez que ces deux étrangers triomphent de leurs adversaires et des Jeux?

- Non! S'écrie en même temps la population.

- Soit. Que les Jeux commencent!

En face de vous, une seconde herse se lève et une silhouette humaine fait irruption à son tour dans l'arène. Quand vous le reconnaissez, vous poussez une exclamation de surprise:

- Non!

Rendez-vous au **268**.

### 637

Si les deux premières tentatives sont infructueuses, en revanche la troisième ouvre la porte à la volée et vous êtes propulsée à l'intérieur, vous affalant de tout votre long sur le sol. Malheureusement, ce faisant, vous vous êtes faite mal à l'épaule et vous perdez 4 *points de vie* qui ignorent votre classe d'armure (si cette perte de 4 *pointes de vie* devait vous tuer, ramenez vos *points de vie* à 1). Rapidement, et tout en massant votre épaule endolorie, vous vous remettez debout, toujours arme au poing, pour découvrir.. Anna devant le corps d'un homme. Du sang perle de son épaule gauche mais elle ne fait rien pour endiguer le sang avec son autre main puisque celle-ci tient déjà un gros fusil.

- Tout va bien ? Lui demandez-vous.

- Ce salaud m'a tailladé l'épaule avec son couteau, mais j'ai finalement réussi à l'avoir. Il n'était pas si coriace au final.

Vous lui adressez un sourire pour lui montrer que vous êtes contente qu'elle se soit tirée d'affaire avant de porter votre attention sur le cadavre. Celui-ci, d'une quarantaine d'année, est vêtu d'un vieil uniforme de l'armée utilisé par les militaires ayant fait leur service avant la réforme *Armée XXI*. Cet homme devait certainement faire partie des réservistes et, pour

une raison ou une autre, avait décidé de se faire justice lui-même dans les terres désolées. Vous avisez ensuite d'un air envieux l'arme que tient Anna dans ses mains.

- Belle arme, commentez-vous.

- Oui, fait-elle. C'est un puissant fusil sniper qui utilise du calibre .308.

- Du calibre pas très répandu, faites-vous remarquer.

- Oui, mais j'ai eu de la chance, j'ai trouvé une caisse de munitions avec une dizaine de ces munitions.

- Fais-en bon usage, alors (Vous marquez une pause puis vous ajoutez :) Pendant que tu récupères, je fais vite un tour, ça marche ?

Votre amie vous répond d'un signe de tête puis vous faites un rapide tour du propriétaire. Les trois quarts du toit se sont effondrés, alors que les bancs qui devaient occuper toute la surface ont tous disparu, remplacés par des matelas de fortune qui laissent penser que le réserviste ne devait pas être seul, aussi vous décidez de ne pas perdre trop de temps. Près de l'un des matelas, vous trouvez des boîtes de conserves, un rasoir droit ainsi que... deux bidons d'essence plein !

- Jackpot ! Vous écriez-vous.

Anna vous rejoint et sourie lorsque vous lui montrez les bidons d'essence.

- Mission accomplie, dit-elle en prenant un bidon. Rejoignons le Scudo sans plus tarder.

Comme votre amie a gardé le fusil du réserviste, vous pouvez prendre avec vous les deux boîtes de conserve (+ 5 *points de vie* et valeur 5 chacune) ainsi que le rasoir droit (valeur 2). Et si vous possédez le talent de Percepteur, vous remarquez que le matelas n'est pas posé à plat sur le sol, et pour cause, une trousse de soin moyenne (+20 pv et valeur 8) y a été dissimulée ! Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence puis quittez la chapelle. Si ce n'est pas encore fait, vous pouvez vite fouiller le cimetière, auquel cas il vous faudra vous rendre au **591**, sinon vous partez directement en direction du Scudo. Rendez-vous alors au **457**.

### 638

Vous ouvrez la porte et vous êtes aussitôt frappés par une odeur épouvantable comme rarement vous en avez sentie. Vous êtes à deux doigts de rendre le peu de nourriture que vous avez ingurgitée et vous devez prendre sur vous pour ne pas vomir. Seth est exactement dans le même état que vous.

- Putain, mais qu'est-ce que ça pue, c'est pas possible! S'exclame-t-il.

Par-delà l'odeur pestilentielle, les gémissements, qui ressemblent plus à des lamentations et à des pleurs, sont dorénavant bien perceptibles. La pièce, comme le reste de la maison, est

parfaitement plongée dans le noir, et vous devez attendre que vos yeux s'accommodent à l'obscurité pour percevoir des silhouettes humaines se mouvoir dans la nuit. Toujours armes à la main, vous effectuez quelques pas dans cette nouvelle pièce, talonné de près par Seth qui ne cesse de tourner la tête. Votre cœur bat la chamade et vous avez la tête qui tourne à cause de l'odeur abominable qui règne en ces lieux. Au fil de votre avancée, vous commencez à être saisi de panique quand vous vous rendez compte que ces plaintes proviennent d'hommes, certains adossés contre le mur, d'autres allongés sur des matelas fixés au mur ou couchés à même le sol. Avec stupeur et horreur, vous découvrez que non seulement il y a des hommes, mais aussi des femmes et de jeunes enfants, et que tous sont entièrement nus et ont un ou plusieurs membres qui manquent! A votre approche, ces pauvres hères tendent leurs maigres bras, pour ceux qui les ont encore, et vous supplient de les aider. Malheureusement, vous êtes incapable de faire quoique ce soit devant cet effroyable spectacle qui se passe devant vos yeux. Vous avez l'impression que tout se déroule au ralenti, bercé par le rythme des râles et des gémissements incessants. Seth n'emmène pas large non plus, car il ne cesse de demander pourquoi ces personnes sont ainsi mutilées.

*Mon dieu... Ces pauvres gens servent de garde-manger... C'est horrible, on découpe des morceaux de leur corps comme s'il s'agissait de viande.*

A plusieurs reprises, vous dérapez sur le sol, manquant de tomber à chaque fois. En y regardant de plus près, vous constatez que le sol est gorgé de sang !

- Aidez-vous! Vous supplie une femme au visage à moitié arrachée d'une voix tremblante.
- Sortez-vous nous de là, renchérit un vieil homme dont les deux bras se terminent par des moignons.

A ses côtés se traîne un petit garçon amputé des deux jambes qui vous regarde d'un air implorant.

-Monsieur... s'il vous plait, dit-il d'une voix à peine audible qui vous fend le cœur.

Devant de telles horreurs, tous vos membres se mettent à trembler et votre cœur s'emballe dans votre poitrine. Mais vous êtes loin d'avoir tout vu car, au fond de la pièce, vos yeux tombent sur une demi-douzaine d'individus enchaînés. Dans un premier temps, vous pensez avoir mal vu à cause de l'obscurité ambiante, mais non, vous ne rêvez pas: ces individus sont bel et bien en train de dévorer des morceaux de corps humains!

- Hey merde, lâche Seth, il y a même des zombies ici. C.J., il faut se casser d'ici au plus vite! On ne peut rien faire pour ces gens! C'est... c'est horrible!

Si vous êtes d'accord avec lui, vous pouvez quitter sans plus attendre cet abattoir, dans ce cas, rendez-vous au **616**; si vous vous sentez d'humeur charitable, vous pouvez rester et tenter d'aider ces infortunés. Si vous agissez ainsi, rendez-vous au **522**.

**639**

Votre regard est attiré par un Land Rover 4x4, un véhicule utilisé par les survivants au début de l'apparition des terres désolées pour convoier de l'essence, aussi vous ne seriez pas étonnée d'y découvrir encore un ou deux bidons. Les zombies sont encore assez loin pour vous laisser juste assez de temps pour aller vérifier, mais vous demandez quand même à Tony de monter la garde.

- Ok, mais fait vite, j'ai pas envie d'être submergé par ces macchabés.

La porte arrière du Land Rover est légèrement entrebâillée; par mesure de sécurité, vous dégainez une arme puis vous l'ouvrez entièrement, braquant votre arme droit devant vous. Aucun zombie ne vous attend sur la banquette arrière. Poussant un soupir de soulagement, vous regardez à l'arrière du véhicule et votre visage s'illumine quand vos yeux découvrent un bidon d'essence, posé nonchalamment dans le coffre, n'attendant que vous. Alors que vous vous en saisissez, un zombie, un petit enfant, jaillit du coffre et vous attrape la main ! Vite, *tentez votre agilité* avant que le zombie ne plante ses dents dans votre main. Si vous réussissez, vous parvenez à éliminer le mort-vivant soit en lui fracassant le crâne avec une arme de corps à corps de catégorie 1 (déduisez un coup porté) soit en lui explosant le crâne avec une arme à feu (déduisez une munition du stock de l'arme utilisée). Si vous échouez, vous réussissez quand même à occire le zombie de la même manière que celle citée ci-dessus, mais celui-ci aura eu le temps de vous mordre à l'avant-bras, ce qui vous fera perdre 5 *points de vie* et augmentera votre *taux de contamination* de deux points. Le cœur battant la chamade, vous prenez le bidon d'essence, qui est heureusement plein (pas besoin de le noter sur votre *feuille d'aventure*, souvenez-vous juste que vous en avez un en votre possession) puis vous sortez du véhicule sans plus attendre et vous rejoignez Tony. Il était temps : les zombies ont gagné pas mal de terrain. Ni une ni deux, vous tournez les talons et vous déguerpissez aussi vite que vous le pouvez. Rendez-vous au **47**.

**640**

Les montagnes remplacent bientôt les terres désertiques, et l'air devient rapidement plus frais, même si les rayons du soleil cognent toujours autant.

- Tu penses qu'on est sur la bonne route? S'inquiète votre amie tout en épongeant son front.

- Oui. Regarde.

Jennifer tourne la tête dans la direction que vous lui indiquez et pousse une exclamation en avisant le panneau indicateur planté sur le bord de la route. Sur celui-ci est marqué: « Vous arrivez sur les terres de la Communauté d'Arfeu. Faites demi-tour si vous tenez à la vie ».

- Voilà qui est rassurant, dit votre amie. Au moins, nous sommes sur le bon chemin. C'est étonnant qu'ils ne soient pas plus discrets.

- Pas besoin d'être discret.

- Tu as raison. Ils doivent penser que rien qu'en lisant ce mot « Arfeu », les passant doivent avoir peur... Enfin, en théorie.

- Ouais, en théorie, rétorquez-vous, car en pratique, ce n'est pas le cas.

Joignant le geste à la parole, vous touchez la crosse de votre arme à feu, tandis que Jennifer esquisse un large sourire. La route que vous suivez depuis un moment s'élève pour former un vaste pont qui enjambe un profond ravin qui vous donnerait presque le vertige. D'après les renseignements donnés par le marchand, la Communauté se serait établie juste à l'extrémité du pont, près de sa partie effondrée.

*Drôle d'endroit pour installer un camp... Enfin, c'est à l'image des personnes qui le peuplent, c'est-à-dire bizarre.*

- Ok, on va laisser la bagnole là, annoncez-vous. On sera beaucoup plus discrets en y allant à pied.

- Et la Jeep? S'étonne Jennifer, tu n'as pas peur qu'on nous la vole?

- Parce que tu crois franchement qu'il y a des gens assez fous pour venir dans le territoire de ces malades?

- Tu marques un point. Bon, allons-y.

Vous stoppez la Jeep, vous prenez votre équipement puis vous descendez du véhicule avant de vous diriger vers le pont. Celui-ci est occupé par des voitures abandonnées, à l'intérieur desquelles vous apercevez encore leur conducteur réduit à l'état de squelette. Des oiseaux sont en train de picorer ce qui reste de leurs chairs, mais, dérangés par votre présence, s'envolent dans des croassements rauques lorsque vous passez près d'eux. Toutes ces vieilles carcasses vous permettent d'évoluer sans vous faire remarquer jusqu'à ce que vous arriviez en vue des premières maisons. Vous comptez environ une dizaine de baraques en bois, tandis que l'entrée, séparée par des sacs de sables, est gardée par deux personnages portant des toges blanches munies de capuche. Vous remarquez que tous deux tiennent dans leurs mains une drôle d'arme, une sorte de sceptre nantie d'une lame, identique à celle des faux mais en plus petites, à l'une de ses extrémités. Pendant quelques minutes, vous observez leurs va-et-vient, cherchant le meilleur moment pour attaquer de manière aussi furtive que possible. Lorsque ce moment vous tend les bras, vous vous faufilez tous deux derrière les deux gardes. *Tentez votre chance.* Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **569**, si vous êtes malchanceux, rendez-vous au **446**.

**641**

Vous repensez à la fameuse lettre signée de la main de Matamore, mais vous vous ravisez d'en parler à Gale car ce dernier voudra sûrement vous tuer. Si lui ne vous fait pas peur, en revanche son fils risque de vous poser de gros problèmes, surtout s'il est armé. À contrecœur, vous faites profil bas et vous lui dites :

- Je suis désolé. Je vais remonter dans ma chambre et me reposer. J'ai une rude journée qui m'attend demain.

- Mon fils vous attend en haut des escaliers, il vous raccompagnera dans votre chambre.

En passant devant Gale, vous remarquez bien son regard suspicieux qui ne vous quitte pas des yeux, ce qui vous met mal à l'aise. En silence, vous vous exécutez et vous remontez les escaliers où vous attend effectivement Jackie. Dans l'obscurité, celui-ci paraît tout aussi imposant et vous seriez folle de vouloir tenter quelque chose contre lui, vous n'avez donc pas d'autre choix que de le suivre... Une fois devant votre chambre, il vous invite à entrer et referme directement la porte une fois que vous êtes à l'intérieur. Cependant, Jackie ne s'en va pas, bien au contraire, il reste près de la porte, comme s'il montait la garde. Résignée, vous vous remettez au lit, en gardant cette fois-ci toutes vos affaires sur vous, et vous vous rendormez malgré tout. Rendez-vous au **365**.

**642**

Vous sortez la carte trouvée dans les affaires du défunt aventurier, et vous tentez de vous repérer. Lorsque vous pensez être au bon endroit, vous ne remarquez aucune trace spéciale au sol. Alors que vous examinez plus attentivement, des aboiements vous font sursauter. Derechef, vous faites un brusque demi-tour et vous braquez votre arme en direction du bruit, mais vous l'abaissez quand vous vous rendez compte que l'intrus n'est qu'un chien. A première vue, il ne semble pas contaminé par le virus ; néanmoins, vous ne rengainez pas votre arme pour autant, car il se peut que ce chien soit affamé et qu'il décide de vous attaquer. Si vous désirez passer à l'attaque sans plus attendre, rendez-vous au **144**, si vous prenez le risque d'attendre la suite des événements, rendez-vous au **410**.

**643**

- Arrêtons-nous dans cette maison pour la nuit, décidez-vous.

Tony hoche la tête et s'exécute; arrivés à quelques mètres de la maison, vous remarquez que de la fumée s'échappe de la cheminée.

- C'est habité, constate Tony. Je me demande bien qui peut vivre ici.



- Des bandits? Avance Ana mais vous secouez la tête.
- Non, ça m'étonnerait, dites-vous. Ils sont plutôt du genre à vivre dans des camps. Ou alors il s'agit d'une sorte d'avant-poste.

- Et bien on sera vite fixé, dit Tony, nous arrivons.

Celui-ci arrête le véhicule à mi-chemin de la maison, car au dernier moment il remarque que le chemin se termine par une tranchée qui fait le tour de toute la maison.

- Pourquoi tu t'arrêtes? S'étonne la Patrouilleuse.

- Je ne peux pas aller plus loin, lui explique le chauffeur. La route est coupée.

- Attends, je vais voir, annoncez-vous.

Vous vous levez de votre siège puis vous ouvrez la porte latérale; aussitôt vous êtes assaillie par la bise nocturne qui vous fait frissonner. La nuit est presque complètement tombée et la seule source de lumière provient de la clarté de la lune. D'après ce que vous pouvez voir, il n'y a personne dans les alentours, ni zombies, ni humains. Vous percevez bien des hurlements au lointain mais dans l'immédiat vous ne décelez aucune présence. Vous vous approchez de la tranchée et vous remarquez que le fond est hérissé de pointes, nul doute que les occupants de la maison n'aient pas les visites imprévisibles. D'ailleurs, vous y apercevez encore plusieurs restes de cadavres mais vous ne sauriez dire s'il s'agit là que de zombies ou des personnes bien vivantes. La largeur de la tranchée est d'environ 4 mètres, voire un peu plus, ce qui rendrait les sauts risqués, d'autant plus que les bords ont tendance à s'effriter, et inutile de dire qu'une chute serait fatale. Dès lors, trois choix s'offrent à vous. Vous pouvez:

Sauter malgré tout par-dessus la tranchée. Rendez-vous au **116**.

Interpeler les occupants de la maison. Rendez-vous au **324**.

Faire demi-tour. Rendez-vous au **534**.

## **644**

Matamore lâche son épée et tombe à genoux lorsque vous lui assénez le coup fatal. Il porte sa main sur la dernière blessure que vous lui avez infligée et regarde le sang qui s'en échappe.

- Non... ce n'est pas possible... je... je ne peux pas mourir..

- Pourtant, c'est ce qui t'arrive. Tu paies pour tous les crimes que tu as commis. Les terres désolées se porteront mieux sans toi.

- En... enfoiré.

Vous prenez votre élan puis, d'un puissant coup de pied, vous frappez le torse de Matamore qui chute quelques mètres plus bas, les bras écartés, telle un croix, atterrissant au centre de

l'arène. Haletant et ayant de la peine à reprendre votre souffle après un tel duel, vous observez le cadavre du chef des bandits. Sans plus tarder, vous vous rendez auprès du corps de Seth qui, à votre plus grande surprise, est toujours vivant.

- C.J.... c'est toi ?

- Oui, c'est moi, Seth.

- So... Sofia est vivante ?

- Oui, je l'ai libérée, elle va bien, répondez-vous en prenant délicatement la tête de votre ami.

- Tant mieux...

Il est soudain pris d'une quinte de toux, ce qui l'empêche de poursuivre. Au vu du sang qu'il crache, vous savez qu'il en a plus pour très longtemps.

- S'il... s'il te plait, vieux frère, promets-moi une chose.

- Tout ce que tu veux, Seth.

- Rentre au camp, veille sur nos gens et retrouve la petite fille. Met un terme à tout ça.

- Je te le promets.

Sur ses dernières paroles, Seth vous sourit puis ses yeux se ferment, tandis que sa tête roule sur ses épaules.

- Va retrouver Skull, vieux frère, finissez-vous par dire sans être certain qu'il vous ait entendu.

Vous déposez doucement la tête de votre ami puis vous avisez l'épée que Matamore a lâchée en mourant. En la prenant dans vos mains, vous remarquez que, contrairement à ses apparences, elle est légère tandis que sa lame est très affûtée. L'épée de Matamore, d'une valeur de 20, inflige 7 points de dégâts et 4 après douze coups portés. De plus, si vous remportez deux assauts consécutifs, vous devrez lancer 1D6. Si vous obtenez un 1 ou un 6, vous tuerez automatiquement votre ennemi, peu importe le genre ; néanmoins cette technique ne sera utilisable que durant les douze premiers coups, au-delà elle ne sera plus praticable. Si vous décidez de prendre cette redoutable arme avec vous, inscrivez-la sur votre *feuille d'aventure*. Autour de vous, les combats se font moins présents, d'ailleurs certains des hommes de Matamore ont remarqué sa mort et abandonne les combats pour se rendre auprès du cadavre de leur chef. Conscient qu'ils risquent de vous tomber à tout moment, vous prenez la poudre d'escampette. Heureusement, les bandits ne font plus attention à vous, étant plus intéressés par piller les étalages. Quand vous arrivez au parking, vous êtes soulagé de voir Sofia saine et sauve en train d'essayer de démarrer l'une des Jeeps. Gisant à côté du véhicule se trouve le corps d'une femme, et en vous approchant, vous constatez qu'il s'agit de celui de Svenja. Ravie de vous voir, Sofia vous lance un franc sourire.

## Opération Survie ~ Les Terres Désolées

---

- C.J., tu es là ? Je suis soulagée. Et Seth ? Ajoute-t-elle quelques secondes après.  
Pour toute réponse, vous secouez la tête ; comprenant ce que cela veut dire, Sofia change rapidement de sujet.

- Et Matamore ?

- Mort. Il n'embêtera plus personne.

- C'est une grande nouvelle pour les terres désolées. Allez, viens vite m'aider, je n'arrive pas à faire démarrer cette Jeep ! Il ne faut pas qu'on reste une minute de plus ici !

- J'arrive. Ça va, tu n'es pas blessée ? Lui demandez-vous en lui désignant le corps de Svenja.

- Non, ça va, je l'ai eue par surprise. Elle n'est pas morte, elle n'est qu'assommée, alors dépêchons-nous avant qu'elle ne se réveille.

Alors que vous vous apprêtez à monter à bord de la Jeep, une détonation retentit derrière vous ; aussitôt un projectile va se ficher dans la carrosserie. Une seconde détonation suit peu après et cette fois-ci vous vous pliez de douleur. Quelqu'un vous a tiré dessus ! Vous perdez un *point de dextérité* (que vous pourrez récupérer en vous soignant à l'aide d'une trousse de soin quelconque) ainsi qu'1D6 de *points de vie*. Si vous êtes toujours en vie, vous vous retournez, titubant sous l'effet de la douleur, pendant que Sofia essaye de vous aider. Votre agresseur se tient près de vous, sale, les vêtements maculés de sang et apparemment blessé vu la manière dont il se tient les côtes; malgré tout, vous le reconnaissez immédiatement : Adrian.

- Toi, tu n'vas nulle part ! Grogne-t-il en levant difficilement son arme, son visage toujours caché par un masque à gaz.

Entre vous blessé et Sofia en état de choc, vous n'êtes pas en état de combattre. Si vous étiez en compagnie d'un chien qui s'est enfui au moment où vous avez été capturé par Adrian et sa bande, rendez-vous au **132**, sinon lisez ce qui suit. Si vous voulez laisser assez de temps à Sofia pour qu'elle puisse démarrer la Jeep à l'aide des fils, vous serez obligé de vous défaire d'Adrian et ce, en dépit de votre état de santé. Ce combat se déroulera uniquement à distance avec des armes à feu. N'oubliez pas de déduire vos munitions, que vous ayez atteint votre but ou non. Si vous n'avez pas d'armes à feu ou si vous n'avez plus de munitions, vous poursuivrez ce combat au corps à corps, mais comme Adrian est déjà bien amoché, vous ne perdez pas de *points de vies* supplémentaires.

ADRIAN (avec Beretta)

Dextérité: 6

Force: 5

Points de vie: 21

Dès qu'Adrian rend l'âme, vous entendez un bruit de moteur.

- C.J., viens, j'ai réussi à faire démarrer la Jeep, il est temps de se tirer d'ici !

Blessé, harassé, accablé et à deux doigts de tomber dans les pommes, vous montez dans le véhicule. Ayant toutes les peines du monde à vous glisser à l'intérieur, vous devez demander de l'aide à la jeune femme. Une fois installé à l'arrière de la Jeep, Sofia appuie sur le champignon et rapidement vous laissez le campement de Matamore loin derrière vous. Vous repassez par l'endroit où vous avez eu votre accident, lequel est désormais envahi de Rôdeurs qui tentent leurs bras sur votre passage. Heureusement, le chemin du retour se fait sans accident, et ce n'est qu'à ce moment-là que vous vous autorisez à vous détendre. Vous avez réussi à sauver Sofia, à sortir vivant du camp et à tuer Matamore, chef des bandits des terres désolées. Et malgré la mort de Seth, ces exploits vous font regagner deux *points de chance*. Ayant repris des forces, vous vous levez et vous regardez loin derrière vous, le cœur lourd.

*Seth...*

Finalement, c'est en début de soirée que vous arrivez en vue de votre convoi. Rendez-vous au **440**.

## 645

L'homme fronce les sourcils, mais devant votre sourire désarmant, finit par abaisser son arme. Contre toute attente, l'homme sourit à son tour et vous observe avec intérêt, de même qu'Anna.

- Hum, fait-il, vous n'avez pas l'air de bandits, je veux bien vous croire. Vous pouvez entrer et rester pour la nuit, mais attention, je vous ai à l'œil. Au fait, je m'appelle Gale.

- Enchanté, Gale. Je m'appelle Jennifer et voici respectivement Anna et Tony, notre chauffeur. Et ne vous inquiétez pas, nous ne vous ferons aucun mal. Nos armes resteront dans nos étuis.

L'homme hoche la tête.

- Bien (puis il se retourne vers la personne derrière lui) Fiston, va dire à Bonnie d'ajouter trois couverts supplémentaires, ce soir, nous avons de la visite.

Le fils de Gale, toujours aussi silencieux, disparaît à l'intérieur de la maison.

- Excusez mon fils Jackie, mais il n'a jamais été du genre bavard.

- Pas de soucis, le rassurez-vous.

- Mais trêves de bavardages, entrez, entrez, je n'ai pas envie d'attirer ces foutus morts-vivants.

Gale s'écarte de la porte afin de vous laisser passer vous et vos amis. Quand vous passez à côté de lui, vous l'observez discrètement: ses rides, très prononcées, témoignent de son âge

avancé, plus de septante ans selon vous. Il est entièrement chauve, excepté une couronne de cheveux grisâtre. Des petites tâches, ainsi que quelques verrues, parcourent son visage, tandis que sa lèvre supérieure est surmontée d'une grosse moustache couleur sel. Il lui manque également plusieurs dents, mais vous ne sauriez en dire la raison. Il porte une chemise en flanelle jaune et un pantalon gris trop court, ainsi que de vieilles chaussures de marche. Sur le qui-vive, vous n'êtes jamais trop prudente, vous pénétrez à l'intérieur de la bâtisse. Si l'aspect extérieur de celle-ci laissait à désirer, il en est de même à l'intérieur. A la lueur d'une lampe à huile tenue par votre hôte, vous débouchez dans un petit salon exigu encombré de dizaines et de dizaines d'objets hétéroclites, croulant sur de vieilles armoires et autres commodes abimées. Devant votre étonnement, Gale vous explique que tous ces objets lui ont été offerts en guise de remerciements par les visiteurs qui ont passé la nuit ici. Dans un coin de la pièce se trouvent de vieux canapés usagés faisant face à une télévision d'un autre âge dont vous doutez qu'elle fonctionne encore. Le sol de ce salon de fortune est recouvert d'un tapis rouge qui a perdu depuis longtemps son éclat. Dans le coin du mur opposé est fixée une cheminée dans laquelle crépite encore un feu. Il y a trois fenêtres au rez-de-chaussée, dont une avec une vitre brisée qui est celle qui donne sur le salon. Gale vous mène ensuite vers la cuisine; sur le chemin vous passez devant une porte fermée, et quand vous demandez à Gale ce qu'il y a derrière, il vous rétorque aussitôt sur la défensive:

- Cela ne vous regarde pas!

Devant ce brusque changement d'humeur, vous regardez discrètement vos amis qui haussent les épaules. Finalement, vous arrivez dans la cuisine où vous attend Bonnie, une vieille femme à l'embonpoint prononcé. Elle est revêtue d'une ample robe bleue, composés de petits dessins blancs, qui lui arrive jusqu'aux genoux. Ses pieds sont chaussés d'une paire de pantoufles de couleur grise qui devait être, à l'époque, d'un blanc immaculé. Ses cheveux bouclés gris sont un parfait contraste avec ses yeux bleus pétillants. Contrairement à son mari, la prénommée Bonnie n'a pas le visage aussi ridé que lui et paraît beaucoup plus jeune d'une quinzaine d'années au moins. Quand elle vous aperçoit, son sourire s'illumine et, reposant le verre qu'elle était en train de nettoyer, vous invite tous à vous attabler. Devant l'insistance de votre hôtesse, vous vous exécutez sans plus tarder. Rendez-vous au **501** pour poursuivre la lecture.

**646**

Toujours sous un soleil de plomb, vous sentez la solitude vous gagner, tandis que le paysage désertique défile devant vos yeux. Vous donneriez n'importe quoi pour voir un paysage différent, rempli d'arbres et de verdure chatoyantes, hélas ce temps-là est révolu. Toutes

les personnes à bord de la Jeep demeurent silencieux, plongés dans leurs pensées, tout comme vous.

- Tiens, on va dépasser une casse, déclare Seth, brisant du même coup le silence qui régnait. On pourrait peut-être y trouver du matos pour la Jeep, j'ai peur que ce tas de ferraille ne tienne pas le coup. Tu en penses quoi, C.J.?

Vous êtes étonné de la proposition de Seth, lui qui est si pressé de retrouver Dorian; cependant, vous êtes d'accord avec lui sur le fait que votre Jeep ne tiendra peut-être pas jusqu'au chemin du retour... s'il vous sera possible de revenir du camp de Matamore, bien sûr, et ceci n'est pas une certitude. Quoi qu'il en soit, si vous voulez visiter la casse, rendez-vous au **612**, sinon, allez au **276**.

### 647

Vous dites à Tony qu'il vaudrait mieux attendre que Len sorte, car si la fille est effectivement à l'intérieur, il serait trop risqué d'entrer de force sous peine de la mettre en danger, aussi serait-il préférable pour vous d'attendre à l'extérieur.

- En espérant que les zombies ne nous attaquent pas pendant ce temps, maugrée votre ami. Heureusement, vous n'avez pas à attendre longtemps, car la porte s'ouvre quelques minutes plus tard, et un jeune homme portant des lunettes sort de l'entrepôt après s'être assuré qu'il n'y a pas de zombies dans les parages. Vous n'avez aucun mal à le reconnaître : il s'agit bel et bien de Len. Cachés derrière une voiture qui vous sert d'abri, vous attendez qu'il arrive à votre hauteur. Dès qu'il passe devant vous, vous dites à l'intention de Tony :

- Maintenant !

Ni une ni deux, vous sortez de votre cachette et vous vous ruez sur Len qui tarde à réagir ; Tony le plaque au sol pendant que vous récupérez son arme qu'il a laissé choir par terre.

- Qu'est-ce... tente-t-il de dire mais vous lui coupez la parole aussitôt.

- Où est la petite fille ? Dis-le-moi, vite !

- Qui êtes-vous ? Et lâchez-moi, bordel !

Il commence à se débattre mais Tony tient bon ; mais devant l'insistance de Len, votre ami lui donne un violent coup de poing et votre prisonnier cesse aussitôt de gesticuler.

- Maintenant que tu t'es calmé, poursuivez-vous, nous pouvons enfin reprendre notre conversation. Si tu nous dis où est la fille, nous te laisserons la vie sauve.

Sous la menace de Tony qui lève son poing, prêt à en faire usage à tout moment, Len finit par coopérer.

- Je vous reconnais. Vous êtes l'une des survivantes qui nous a aidés contre les corbeaux (voyant votre impatience, il enchaîne rapidement :) Ok ok, je vais vous dire, mais s'il vous plaît, dites à votre ami de baisser son poing.

Vous faites un signe de tête à votre ami et celui-ci baisse le bras, puis vous reportez votre attention sur Len.

- C'est bon. Vas-y, maintenant.

- Notre chef, Matamore, m'a demandé d'amener cette petite fille à un homme en échange de de la nourriture et du matériel que ce dernier nous fournissait. Avec mon frère Lex, Dorian et Larry nous étions en route pour la ville lorsque vous nous avez sauvés des corbeaux.

- Quelle ironie, grogne Tony. Sauver des gens qui ont ensuite tué l'un des nôtres. Nous devrions le tuer, Jennifer.

- Pas tout de suite, j'ai encore besoin d'informations. Pourquoi cette fille ? Elle a quoi de spécial ?

- Elle est immunisée contre le virus.

- Pardon ? Vous étonnez-vous.

- Elle est immunisée, répète-t-il. C'est ce que nous a révélés, avant de mourir, l'homme qui accompagnait la petite fille, je crois qu'il s'appelait Ricardo Campos. Paix à son âme. Plus tard, nous en avons eu la preuve lorsque la fillette s'est fait mordre et qu'elle ne s'est pas transformée.

Len remarque votre air étonné lorsqu'il vous a annoncés que la fille ne s'était pas transformée à la suite de sa morsure, c'est pourquoi il s'arrête de parler pendant un instant, profitant de la satisfaction que lui procure votre étonnement. Consciente de ça, vous le tenez en joue avec une arme à feu.

- Vas-y, continue.

- Ok, ok, pas besoin de vous montrer menaçante. Quelques jours après, un homme de passage dans notre campement, un certain M. John Doe, a eu vent de cette histoire et s'est intéressé de près à la petite Eva. Il a demandé à notre chef, Matamore, s'il pouvait l'emmener avec lui pour faire des tests, en échange de fournitures en tout genre. Il n'a pas fallu longtemps pour que notre chef accepte le deal.

- Des tests ? Quel genre de tests ? Le questionne Tony, brandissant son poing, prêt à frapper si Len ne collabore pas.

- Je... je ne sais pas ! Avoue Len, ce Doe ne m'a rien dit... Je n'ai pas été choisi pour parler mais juste pour lui donner la fille, je vous jure !

- Et où peut-on trouver ce John Doe ? L'interrogez-vous. Parle si tu tiens à ta misérable vie.

- Lors de son passage dans notre campement, il nous a dits qu'il avait trouvé refuge dans un bunker dans les montagnes, vers le sud-est. Si vous avez une carte, je peux vous montrer l'endroit exact.

- Tony, la carte, s'il te plaît.

Votre ami se lève et pose son pied sur le torse de votre captif pour le maintenir au sol, puis il retire de ses affaires une carte de la région sur laquelle Len vous désigne l'endroit.

- C'est là.

- Tu es sûr ? Lui demandez-vous sur un ton menaçant.

- Oui, je vous jure !

- Y a intérêt, sinon je te promets que je fouillerai toutes les terres désolées pour te trouver et te tuer. N'oublie pas que tu as tué un des nôtres, je pourrai me venger et te loger tout de suite une balle dans la tête.

- Je vous le jure, répète-t-il, mais plus doucement cette fois-ci.

- Il est ce moment avec Eva, on pourrait encore le rattraper.

- Non, c'est trop tard, il est déjà loin. Il est reparti en voiture ; en ce moment, il doit être quelques parts dans les terres désolées.

- Merde, pestez-vous.

- Jen! Vous interrompt brusquement Tony.

- Quoi?

- Les zombies.

- Oui, et bien quoi? Vous impatientez-vous.

- Ils arrivent! S'écrie-t-il en lâchant Len.

- Quoi??

Vous regardez dans la direction indiquée par Tony; en apercevant le groupe de zombies qui converge dans votre direction, vous poussez un juron.

- Merde, il ne manquait plus que ça! Il faut qu'on se casse d'ici, et vite!

- Et on fait quoi de lui? Vous demande votre ami en désignant Len, toujours menacé par votre arme.

Bonne question. Vous lui aviez promis de le laisser en vie s'il coopérait; si vous tenez votre promesse, rendez-vous au **555**, mais si vous préférez lui tirer une balle dans la jambe afin qu'il ne nous suive pas, rendez-vous au **167**.

**648**

- Bien sûr. Tenez, vieil homme.



Vous sortez votre bouteille d'eau que vous tendez ensuite au vieil qui s'en empare avidement. Rayez une gorgée d'eau de votre *feuille d'aventure*.

- Houla, doucement.

- Pardon, vous répond-t-il une fois qu'il a fini de boire, des gouttelettes perlant encore le long de sa bouche qu'il sèche d'un revers de manche.

Il vous rend ensuite la bouteille d'eau que vous rangez dans vos affaires.

- Merci beaucoup, jeune homme. Je m'appelle Jean.

- Et moi C.J.

- C.J. ? S'étonne Jean. C'est quoi pour un nom ?

- Je m'appelle en vrai Curtis Johnson.

- Halala, ces jeunes, soupire le vieil homme. Toujours à vouloir se démarquer et faire dans l'originalité.

Vous souriez à ces mots, car s'il y a bien une chose à laquelle vous vous n'attendiez pas, c'est bien qu'un vieil homme vous fasse la morale. Le monde actuel n'est peut-être pas totalement révolu.

- Je suis content de voir qu'il reste encore des gens bien dans les terres désolées. Déjà qu'avec ces contaminés la vie est difficile, mais si on ajoute encore tous ces bandits qui écument le pays, il devient très dur de survivre.

- C'est vrai, approuvez-vous. Mais d'ailleurs, comment avez-vous fait pour survivre jusqu'à maintenant ? Je veux dire, c'est déjà rare de rencontrer des jeunes, mais c'est encore plus rare de trouver quelqu'un d'âgé, et seul qui plus est.

Jean vous explique que c'est un ancien capitaine de l'armée et que c'est grâce à son expérience militaire qu'il a pu survivre jusqu'à là. Il ajoute ensuite qu'il est le dernier survivant de son groupe qui a été attaqué par des bandits, et qu'il a trouvé refuge dans ce petit village depuis quelques jours. Lorsque vous lui parlez de votre communauté, il semble heureux d'apprendre que des groupes continuent de se former, mais refuse catégoriquement lorsque vous lui demandez de vous rejoindre. En effet, il préfère finir ses vieux jours ici, loin des zombies et des bandits, et rien ne pourra le faire changer d'avis.

- Puisque vous m'avez donné si gentiment de l'eau, à moi de vous rendre l'appareil.

Il fouille dans sa poche et en ressort un long tube d'une dizaine de centimètres.

- C'est un feu à main. Les zombies sont attirés par sa lumière et ses crépitements. Utile si jamais vous avez affaire à une horde ; c'est d'ailleurs grâce à ça que j'ai pu survivre.

- Merci beaucoup, j'en ferai bon usage.

Ajoutez le feu à main (valeur 5) sur votre *feuille d'aventure* si vous avez encore de la place. Puis, Jean retourne dans un coin du bar et reste silencieux, n'ayant vraisemblablement plus envie de faire la conversation. De votre côté, vous faites un rapide tour du propriétaire sans

succès. Vous trouvez juste une boîte d'ananas en conserve déjà entamée, sûrement par le vieil homme. Comme la boîte est déjà ouverte, vous ne pouvez pas la prendre avec vous, par contre vous pouvez manger son contenu, avec l'accord de Jean, ce qui vous rendra trois *points de vie*. Maintenant, si vous possédez la compétence de Perception, rendez-vous au **82**, sinon, il ne vous reste plus qu'à quitter le bar. Là, vous pourrez, si ce n'est pas déjà fait, visiter le garage (rendez-vous au **608**) ou rejoindre Seth (rendez-vous au **618**).

### 649

Votre tir rate sa cible (déduisez une balle de votre stock de munition) et l'homme riposte à son tour. Si son tir vous rate de peu, en revanche cela lui a laissé assez de temps pour quitter son abri et prendre pied sur la terre ferme.

- Tu es ici chez moi, sale garce, je vais te massacrer ! Et une fois que ce sera fait, je prendrai tout me temps pour arracher tes membres un à un.

Ne voulant pas entrer dans son jeu de la provocation, vous restez silencieuse, ce qui énerve davantage votre agresseur. De l'autre côté de la porte d'entrée, vous entendez Anna donner des coups contre les battants qui ne veulent pas céder. L'homme utilisera son fusil sniper lors du premier assaut, mais comme celui-ci n'est pas fait pour le combat rapproché, vous ne perdrez que *7 points de vie*. Dès le deuxième assaut, il dégainera un couteau avec lequel il se battra jusqu'à ce que mort s'ensuive. A noter que le tireur ne possède aucune protection.

BANDIT ARMÉ (avec fusil sniper)

Dextérité: 9                      Force: 7                      Points de vie: 43

Puis

BANDIT ARMÉ (avec couteau de combat)

Dextérité: 9                      Force: 3+2                      Points de vie:

Si vous êtes vainqueur, vous avisez le corps inerte du bandit. Ce combat vous a littéralement essoufflé ; votre adversaire était un rude combattant, aussi vous prenez quelques minutes pour reprendre votre calme avant de lui faire les poches. Vous entendez toujours Anna frapper violemment contre la porte qui reste bloquée malgré ses coups. Dans un premier temps, vous n'y prêtez pas attention car vous portez votre attention sur le cadavre de l'homme. Celui-ci, d'une quarantaine d'année, est vêtu d'un vieil uniforme de l'armée utilisé par les militaires ayant fait leur service avant la réforme *Armée XXI*. Cet homme devait certainement faire partie des réservistes et, pour une raison ou une autre,

avait décidé de se faire justice lui-même dans les terres désolées. A ses côté se tient son arme, tombée en même temps que lui. Vous la reconnaissez aussitôt : il s'agit d'un puissant fusil sniper qui utilise du calibre .308. Le fusil du réserviste, d'une valeur de 20, peut contenir jusqu'à trois balles dans son chargeur. Sa précision est de 11 et chaque coup porté infligera 13 *points de vie* à la cible (il s'agit d'une arme unique). Il y a actuellement deux balles dans le chargeur ainsi que trois autres dans les poches de l'homme, ainsi qu'un couteau de combat d'une valeur de 4 et qui inflige 3 *points de vie* puis 2 après 10 coups portés. Dans une caisse verte non loin du corps, vous découvrez une poignée de cartouches .308. Pour savoir combien il y en a, lancez 1D6 et ajoutez 1. Le résultat obtenu correspond au nombre de balles trouvées. Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence. Finalement, Anna, que vous aviez complètement oubliée, fait irruption dans la pièce, Colt dégainée. Quelle n'est pas sa surprise quand elle vous voit penchée au-dessus du corps.

- Je vois que tu n'as pas eu besoin de mon aide, constate-t-elle entre deux souffles.
- Non, répondez-vous en lui adressant un sourire.
- Jolie arme, commente votre amie en regardant votre nouveau joujou.
- Merci. Ça tire du gros calibre, du .308.
- Ce n'est pas très répandu comme munition, vous fait-elle remarquer.
- J'en ai trouvé d'autre dans la caisse verte, là-bas.
- Fais-en bon usage, alors. On fait le tour du propriétaire ?

Vous acquiescez et ensemble vous fouillez les lieux. Les trois quarts du toit se sont effondrés, alors que les bancs qui devaient occuper toute la surface ont tous disparu, remplacés par des matelas de fortune qui laissent penser que le réserviste ne devait pas être seul, aussi vous décidez de ne pas perdre trop de temps. Près de l'un des matelas, vous trouvez des boîtes de conserves, un rasoir droit ainsi que... deux bidons d'essence plein !

- Jackpot ! Vous écriez-vous.

Anna vous rejoint et sourie lorsque vous lui montrez les bidons d'essence.

- Mission accomplie, dit-elle en prenant un bidon. Rejoignons le Scudo sans plus tarder.

Comme votre amie a gardé le fusil du réserviste, vous pouvez prendre avec vous les deux boîtes de conserve (+ 5 *points de vie* et valeur 5 chacune) ainsi que le rasoir droit (valeur 2). Et si vous possédez le talent de Percepteur, vous remarquez que le matelas n'est pas posé à plat sur le sol, et pour cause, une trousse de soin moyenne (+20 pv et valeur 8) y a été dissimulée ! Modifiez votre *feuille d'aventure* en conséquence puis quittez la chapelle. Si ce n'est pas encore fait, vous pouvez vite fouiller le cimetière, auquel cas il vous faudra vous rendre au **591**, sinon vous partez directement en direction du Scudo. Rendez-vous alors au **457**.

**650**

**Epilogue - Fin 2**

C.J. approche la seringue et Jennifer lui tend son bras qu'il doit maintenir afin de stopper les tremblements. Lorsque qu'il trouve la veine, il lui injecte le remède. Jennifer grimace lorsque la piqûre s'enfonce dans sa peau.

- Allons, ne fait pas ta douillette, plaisante l'ancien-militaire.

- J'aimerais bien t'y voir, réplique-t-elle d'une voix fatiguée. J'ai toujours eu horreur des piqûres.

- Qui aime ça, de toute façon ?

Devant le sourire désarmant de l'ex Sergent-instructeur, Jennifer ne peut s'empêcher de sourire à son tour. Heureusement, les effets du remède sont presque immédiats : la jeune femme retrouve ainsi des couleurs, tandis que ses cernes se raréfient. Sa fièvre tombe également, ainsi que les tremblements qui agitent son corps.

- Et bien, c'est drôlement efficace, ce remède. On pourra dire ce qu'on voudra, mais malgré sa folie, John Doe savait ce qu'il faisait. Ça va ?

- Ouais... bizarrement, ça va.

- Tu peux te lever ?

- On va voir.

Au plus grand étonnement de l'homme, mais surtout à son plus grand soulagement, Jennifer n'a aucun mal à se remettre debout.

- C'est un miracle ! Se réjouie-t-elle.

- Allez, viens, Jen, sortons de ce bunker de malheur. Il est temps d'aller retrouver Bob et les autres.

Trop heureuse d'avoir été guérie aussi rapidement, guérison qui tient plus du miracle qu'autre chose, Jennifer répond uniquement par un hochement de tête. Une fois à l'extérieur, les deux jeunes gens constatent que l'aube est sur le point de se lever. D'un accord tacite, ils portent ensuite leurs pas vers l'une des corniches qu'ils aperçoivent un peu plus loin. Surplombant les terres désolées, Jennifer Kellyn et Curtis Johnson attendent que l'aube fasse son apparition.

- Tout va aller mieux à présent, n'est-ce pas, C.J. ?

- Oui. Avec les remèdes que va élaborer Doc Brown, la vie pourra reprendre son cours. Il faudra d'abord rallier tous les survivants sous une seule et même bannière, en tout cas pour exterminer tous les zombies. Dans le cas contraire, l'extermination des morts-vivants risquent d'être plus dure que prévu.

- Une chose après l'autre, C.J. Commençons d'abord par créer les remèdes, après nous aviserons.

- Tu as raison, approuve le militaire.

- Curtis...

- Oui ?

- Je voulais te dire... Merci d'avoir pris soin de moi. J'ai vraiment cru que j'allais mourir ou me transformer en l'une de ces choses. Mais tu as tout fait pour que ça n'arrive pas. Ça me touche de savoir qu'on peut encore compter sur ses amis.

Sans cesser de regarder l'aube qui arrive, elle ajoute :

- Je ne pourrai jamais assez te remercier.

- C'est inutile, Jen, tu n'as pas à me remercier, c'est normal. Tu es tout ce qu'il me reste de ma vie passée. Vivre sans toi est tout simplement impensable, alors tu penses bien que je n'allais pas te laisser mourir.

À ces mots, Jennifer sourit ; l'un de ses sourires qui fait tant craquer C.J., puis elle pose délicatement sa tête sur l'épaule du militaire. En bas, Bob et les autres arrivent à leur tour. L'ancien membre de l'U.G.E. sourit en voyant la petite Eva se jeter dans les bras de Charlène, tandis que, sous les ordres de Bob, Danny, Diane et les autres partent à leur rencontre.

- Voilà la cavalerie, annonce Jennifer.

- Toujours en retard, rigole son ami militaire.

- Tu sais, dit brusquement la jeune femme, j'aimerais tant que les autres soient là avec nous sur cette corniche. Derreck, Seth, Anna, Carlos, Kenneth, Martinez, tous les autres membres de l'U.G.E... Mon père et ma sœur. Et Reda... et Jade. Je suis sûre qu'ils auraient apprécié ce spectacle.

- Moi aussi j'aimerais bien qu'ils soient tous là. Et oui, ils auraient aimé.

- Qu'est-ce qu'on va faire, à présent ? Demande-t-elle.

- C'est simple. Pour moi, c'en est fini de toutes ces aventures. Il est temps que je prenne du recul et que je passe à autre chose.

Lorsqu'il finit sa phrase, Jennifer glisse sa main dans celle de C.J., avant de s'approcher de son visage. Sur la pointe des pieds, la jeune femme embrasse son ami de longue date avec passion; celui-ci, d'abord surpris, ne tarde pas à répondre à ce baiser avec tout autant de fouge. S'écartant enfin l'un de l'autre, les deux tourtereaux se regardent avec intensité, comme s'ils se redécouvraient à nouveau.

- J'ai attendu ce moment avec impatience, avoue la jeune femme. Et sache une chose : où que tu ailles et quoi que tu décideras, je serai toujours à tes côtés.

Après un bref silence, Jennifer ajoute :

## **Opération Survie ~ Les Terres Désolées**

---

- Je t'aime, C.J..

- Je t'aime aussi, Jennifer, déclare-t-il en portant la main de la jeune femme sur son cœur.

En silence et en se tenant la main, les deux amants observent les premiers rayons du soleil qu'ils accueillent avec bienséance. Enfin, l'aube se lève, annonciateur d'un nouveau départ.

Ainsi s'achève la saga Opération Survie.

FIN