

## Juin 2247

Pourquoi le monde est-il dans cet état ? Notre planète n'était-elle pas un jour accueillante pour l'humain ? Ces questions, Maxence n'a pas le temps de se les poser, elle doit plutôt foncer, tout droit, afin d'échapper aux Effaceurs. Au volant de sa voiture améliorée, avec moins d'un jour d'avance, elle s'élanche sur la Piste...

Sur le tableau de bord de sa bagnole, une phrase écrite et signée : « *N'oublie pas, reste toujours sur les routes. Captain Morgan* ».

### Lieux d'intérêt

#### 0/La Piste

Il est parfois difficile de faire la différence entre la Piste et la bordure, tant le sable recouvre toute la zone. Maxence est obligée de ralentir, un hors-piste mal senti, un nid de poule mal négocié et y'aura plus de bagnole. Et ça, Maxence ne peut pas se le permettre... Mais alors qu'elle est en train de rêvasser en conduisant, un doute l'assaille. Elle s'arrête au milieu de nulle part et sort une carte dessinée à la main.

« *Fait chier. J'veis où maintenant. Au Nord vers une sorte de laboratoire (1), au Sud dans un canyon (2), ou vers l'Est (A), en quittant la Piste vers une sorte de marécage.* » Maxence crache par la fenêtre.  
« *Foutu sable, y'en a partout* ».

**Choisissez si vous vous rendez en 1, 2 OU A.**

#### 1/Le Laboratoire de Recherche – UT+1

Un complexe scientifique abandonné au milieu de nulle part avec marqué Gorki sur la grille défoncée à l'entrée. Rien ne semble fonctionner à l'intérieur, des sortes de radar brisés jonchent le sol et aucune fenêtre n'a résisté au temps. Mais c'est surtout le silence qui frappe Maxence lorsqu'elle arrête son moteur devant la porte d'entrée principale.

« *C'est quoi encore ce bordel ? Y'a sûrement des trucs intéressants là-dedans mais y'a-t-il vraiment personne ? Fais chier, j'prends mon flingue et j'y vais ou j'me barre ?* ».

Si Maxence décide d'aller voir ce qu'il y a dedans, allez à « Résolution 17 ».

Sinon Maxence reprend sa vieille carte et décide d'aller soit au Nord (3) vers une sorte de véhicule enflammé, à l'Est (4) vers ce qui ressemble à un monastère ou une Hacienda, au Sud-Est (A) vers une sorte de marécage, ou encore au Nord-Est (B) vers une sorte de Bunker dans un marécage encore plus grand que le précédent... « *si tant est que cette foutue carte est à l'échelle* » se dit Maxence en murmurant...

**Choisissez si vous vous rendez en 0, 3, 4, A ou B.**

#### 2/Le Canyon des Raptors – UT+1

Un canyon infesté de créatures que tu aperçois perchées sur des promontoires des deux côtés des pentes abruptes qui t'entourent. Si tu devais les décrire... elles semblent rapides et violentes à en croire

les griffes acérées qu'elles possèdent à leurs pattes et les pointes qu'elles affichent au bout de leurs ailes. Tu n'es pas rassurée, mais faire demi-tour est impossible, alors tu avances.

*« Raptors... classique mais efficace. Je vais vous appeler Raptors... et j'espère que vous me laisserez tranquilles et que vous vous en prendrez plutôt aux Effaceurs... Quoi ? Oh vous inquiétez pas, vous les reconnaitrez. Des gars suréquipés et qui puent plus que moi ».*

Ce n'était qu'un vœu pieux et Maxence se fait évidemment attaquer par ces créatures nouvellement rebaptisées « Raptors ». Difficulté du combat : Cb2 ; Lorsque vous aurez terminé le combat, et quelle qu'en soit l'issue, allez à la **Résolution 4**.

### 3/La Forge Errante – UT+1

*« Alors ça... pour une surprise, c'est une surprise. Est-ce vraiment ce que j'vois ? Une forge géante mobile ? »* Maxence roule doucement, elle s'approche du véhicule central de la caravane sur lequel se tient fièrement une sorte de grosse cheminée préindustrielle avec son nuage de fumée noire. Quelques nomades s'approchent de son véhicule et lui font signe de s'arrêter. Ils ne semblent pas belliqueux mais sont quand même armés.

Maxence marmonne... *« ça fait longtemps que je n'ai parlé à personne... je m'arrête, je m'arrête pas... ils ont pas l'air méchants... mais on sait jamais, on peut pas se fier à eux, à personne. Si les humains étaient fiables... on en serait pas là... ».*

Alors que Maxence arrive à leur niveau avant d'avoir pris la moindre décision, l'un d'entre eux prends la parole. *« On peut améliorer ta bagnole pour pas cher, je vois sur ton toit des pièces détachées qui m'intéressent. Arrête le moteur et on s'en occupe rapidement ».*

Maxence à voix basse « Il me parle... il m'a parlé... ça fait du bien... encore ». A voix haute « Merci, euh... z'êtes qui ? ».

Si Maxence accepte leur proposition, allez à la **Résolution 9**.

Sinon Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 1, 6, 7 ou B.**

### 4/Le Refuge des Moines Guerriers – UT+1

Maxence arrive face à un édifice très étrange en forme de U qui lui rappelle quelque chose. Mais oui, c'est ça... c'est la même chose qu'une des trois cartes postales qu'elle a dans sa boîte à gants.

*« Pff, c'est fou ça... j'l'ai trouvé où déjà. Ici ? Non, je suis jamais venue ici. Alors où ? Attends y'avait pas un truc écrit derrière ? Ah si c'est ça... ».* Maxence se tait et retourne la carte avant de lire à haute voix *« Chère Maxence, tu ne me connais peut-être plus, et j'espère que cette carte te trouvera en bonne santé. Déjà, je voulais te dire que... - Merde, la route, j'suis où, j'regardais pas, foutue carte postale... ».* Maxence jette la carte sur le siège passager et évite deux nids de poule qui auraient pu lui fracasser le châssis. Elle s'arrête et reprend sa route lentement vers le monastère qu'elle rejoint assez rapidement.

**Prenez l'Objet 2 et placez-le à côté du plateau de jeu.**

Dans la cour intérieure du U, Maxence voit une trentaine de personnes habillés de la même manière : pantalon et tunique de lin serrés pour épouser les formes du corps et ses mouvements. Apparemment, c'est l'heure d'un entraînement de combat.

Si Maxence se dit qu'elle pourrait sûrement participer et apprendre quelque chose, allez à la **Résolution 3**.

Sinon, Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 1, 8, 10, A ou B.**

### 5/Le Repaire des Ferrailleurs – UT+1

Maxence arrive en vue de ce qui semble un ancien hangar délabré puis rafistolé. Couleur rouille, un petit ruisseau s'en éloigne, lui aussi de couleur rouille. Des hommes en armes se trouvent dans une tour qui le surplombe, d'autres sont à l'entrée autour d'une sorte d'étalement avec des pièces qui semblent être très utiles. Un peu plus loin, des femmes semblent travailler autour de véhicules en lambeaux, certaines sont attachées à leur lieu de travail.

Si Maxence se dit qu'elle pourrait négocier quelque chose d'utile, allez à la **Résolution 12.**

Sinon, Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 2, 8, 9, A ou F.**

### 6/La Station-service Abandonnée – UT+1

« *We did this !* ». Maxence ne sait pas très bien qui a écrit ce tag sur l'enseigne « Total » de la station-service, ni ce que cette personne a voulu dire par là, mais elle dénote une certaine beauté dans la rage stérile qui a visiblement amené quelqu'un à écrire cela ici.

Derrière cette enseigne, un bâtiment délabré qui pourrait contenir du carburant précieux et Maxence s'apprête à s'avancer lorsqu'elle observe des mouvements furtifs non loin des pompes. « Merde, c'était trop beau pour être vrai. Faut toujours qu'y ait un problème... bon, j'fais quoi. Y'a besoin d'essence, y'a quelqu'un qui va pas m'la donner... », puis se tournant vers son flingue « et toi ? Tu ferais quoi ? »

Si Maxence décide d'aller de l'avant et de rentrer dans la station pour chercher de l'essence, allez à la **Résolution 20.**

Sinon, Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 3, 7 ou 19.**

### 7/L'Oasis Toxique – UT+1

La route est relativement praticable mais elle n'est pas pour autant rassurante. Des bulles de gaz verdâtre sortent régulièrement de la vase et éclatent au contact de l'air... et Maxence doit se protéger le nez et la bouche avec un foulard à cause d'une odeur forte qui lui fait mal au crâne et lui assèche la bouche. « Fais chier, j'ai soif ». Puis elle s'arrête de parler, sa gorge lui fait mal.

**Maxence a une angine causée par des vapeurs toxiques, Prenez le « Compagnon » 2.**

Maxence a soif, très soif et la vie doit être bien faite vu que l'odeur commence à s'estomper et qu'elle aperçoit un petit lac non loin de la route. Elle y fait une halte, l'eau est claire et semble l'appeler. Maxence hésite alors qu'elle a plongé sa main dans l'eau.

Si Maxence décide de boire et faire une toilette dans cette oasis au milieu du marais toxique, allez à la **Résolution 7.**

Sinon, Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 3, 4, 6, 10 ou B.**

### 8/Le Gouffre du chapeau – UT+1

A toute berzingue sur la route, Maxence ralenti en voyant une intense activité devant elle. Apparemment, des étals et des personnes vivent tranquillement autour de ce qui semble être un grand gouffre circulaire.

Maxence ralenti et s'arrête au niveau des premières personnes qui la saluent de la main, l'air jovial. Maxence engage la conversation, amadouée par quelque chose de rare dans ce monde... un sourire. « *Dis-moi, on est où là ? Vous êtes qui ? Vous avez l'air si tranquille, on dirait que vous vivez pas dans l'même monde que les autres* ». Le plus proche lui répond « *Voyageuse, tu as l'air fatiguée et stressée par la vie difficile que tu mènes. Tu n'es pas obligée de continuer à vivre ainsi, tu peux aussi nous rejoindre, un peu, beaucoup, pas du tout* ». Maxence est déstabilisée, elle ne comprend pas ce qu'ils lui racontent et se met à se parler toute seule... « *Rester ? arrêter ? abandonner ? Oui, c'est sûrement une bonne chose. Ils ont l'air si heureux et moi si malheureuse. Continuer ? Pourquoi ? Je ne me rappelle même plus pourquoi je fonce ? Les Effaceurs ? Que me veulent-ils ? Je pourrais sûrement me cacher...* ».

Si Maxence décide de rester un peu, allez à la **Résolution 25** ; Si Maxence décide de rester beaucoup, allez à la **Résolution 6** ; Si Maxence décide de ne pas rester du tout, elle prend congés et reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 4, 5, 10, 11, A, D ou F.**

### 9/La Dernière Lueur – UT+1

Maxence s'arrête devant une sorte de bistrot de la fin du monde, pas de toit, quelques tables dehors sous des bâches trouées, des gens peu recommandables, d'autres plus inoffensifs. Maxence fait une pause et décide de s'arrêter au comptoir. « *Quelles nouvelles lance-t-elle au barman ?* ». L'homme ricane en lui servant un verre... « *Tu vois l'temple là-bas, là où y'a la lumière, ben y paraît qui porte chance à ceux qui zy vont* », puis il s'éloigne, toujours en ricanant.

Si Maxence décide de rejoindre le sanctuaire orné de lumières scintillantes, allez à la **Résolution 10**.

Sinon, Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 5, 11 ou F.**

### 10/Le Musée de l'Apocalypse – UT+1

A la croisée de nombreux chemins se tient un énorme bâtiment presque en bon état. Dessus, une inscription « Musée de l'Apocalypse » se tient sur ce qui semblait dire auparavant « Musée anthropologique ». Sur une autre façade, on peut lire un tag plus long « *Il fut un temps où la terre était belle, la nature verdoyante et où l'on ne manquait pas d'eau* ». Maxence prend la parole, face au mur. « *Ah c'que j'aurais aimé connaître ce temps. Là on vit dans le sable, sans espoir, sans âme, sans demain. J'avance, je ne sais pas pourquoi, j'avance et je fuis. S'ils me rattrapent je meurs, si j'y arrive je tue. Si seulement j'avais un but* ».

Maxence rentre dans le Musée en chantonnant une chanson qu'elle ne connaît pas. « *Une invention probablement* » se dit-elle... puis elle fouine et fouille allègrement le Musée, réussissant à réunir des savoirs inestimables.

**TECH +1 ou UT -2**

Puis, Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 4, 7, 8, 13, 14, 19, C ou D.**

### 11/Le Bar des Ruines – UT+1

Au loin, Maxence aperçoit des ruines immenses d'un bâtiment qui a dû être majestueux avant l'Apocalypse. A côté, se tient un ancien village, lui aussi en ruine. Pourtant, alors que rien ne semble tenir encore debout, du bruit vient de la place du village. Curieuse, Maxence y va et tombe sur un bar délabré où on ne sert que de l'eau. Maxence apprend très vite que les habitants s'y rassemblent pour échanger des rumeurs et boire de l'eau purifiée, planifiant la reconstruction du village.

Etrangement, tout y est gratuit et la plénitude semble régner dans cette communauté. Si Maxence décide de se joindre à eux, allez à la **Résolution 26**.

Sinon, Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 8, 9, 14, 15, D ou F.**

### 12/Le Champ de Mines Temporelles – UT+1

Maxence arrive dans une zone dégagée et sans qu'elle ne s'en rende compte, la route s'efface au profit d'un champ. « *Merde, c'est quoi ça... raaaah. Mais non, mais non, raaaaahhhh ! des mines, des mines* » Maxence appuie aussi fort qu'elle le peut sur le frein mais il trop tard... une explosion propulse la bagnole vers l'avant... une autre, puis une autre... soudain, le temps se dilate, l'espace se rétrécit. Puis, tout s'accélère avant de disparaître...

**Rendez-vous au prochain scénario de la campagne. Vous commencerez au N12.**

(Notez que si vous estimez que vous n'avez pas assez bien réussi ce scénario, que vous voulez encore explorer et pourquoi pas trouver un moyen de finir mieux équipé, faites une sauvegarde de cette partie et réessayez).

### 13/Le Cimetière de Fer – UT+1

Au détour d'un raccourci que Maxence n'est pas sûre d'avoir pris, se dresse un vaste dépôt de véhicules détruits, entassés, démantelés. Certains peuvent sûrement être réparés et c'est pour ça que de nombreuses personnes s'affairent pour démonter et remonter afin d'espérer un jour avoir un moyen de transport. Lorsqu'ils aperçoivent Maxence, les visages changent, les murmures se répandent. « *Qu'est qu'ils m'veulent ceux là... qu'ils touchent pas à ma bagnole sinon j'leur roule dessus... vont pas faire chier, j'ai besoin de pièces moi aussi* ». Maxence sort de sa bagnole, un flingue à la main et se fait menaçante. « *Faites pas chier, rester avec vos casseroles et tout ira bien* ». Evidemment, les murmures s'intensifient, Maxence n'a pas l'air de s'être fait des amis.

Si Maxence récupère quelques pièces et s'en va rapidement, allez à la **Résolution 19** ; Si Maxence passe un peu de temps pour récupérer de nombreuses pièces, allez à la **Résolution 27** ; Si Maxence passe la soirée à récupérer des pièces, allez à la **Résolution 8**.

Sinon, Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 10, 14, 16, C ou E.**

### 14/La Tour de Guet Solitaire – UT+1

Maxence arrive en vue d'une tour assez bien conservée. Elle se dresse fièrement sur une motte et surplombe les alentours. « *Qu'est-ce que c'est que ça... bien conservé mais désert. C'est bizarre* ». Maxence se gare au pied de la motte avant d'entreprendre l'ascension. Les escaliers intérieurs sont bien entretenus et les quelques fenêtres ne sont pas cassées.

A son sommet, la tour offre une vue panoramique pour repérer des lieux d'intérêt lointains. Maxence reste un moment, elle contemple les alentours, le vide, l'espace, la déchéance de l'apocalypse qui

contient une part de beauté mais tant de désespoir... « ... » Maxence essaie de parler, mais rien ne sort de sa bouche hormis un petit rôle mélancolique.

### Révèle un numéro au choix entre 10, 11, 13 ou 17

(Choisissez un numéro parmi les quatre proposés et lisez-le. Attention, vous ne pouvez pas le résoudre et donc vous ne pouvez pas vous rendre à d'éventuels numéros ou lettres auquel le texte vous renverra. Puis, revenez ici pour continuer votre aventure).

Puis, Maxence descend de la tour, monte dans sa bagnole avec une larme à l'œil. Elle reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 10, 11, 13, 17, D ou E.**

#### 15/Le Poste de Contrôle dans le désert – UT+1

Il fut un temps avant l'apocalypse, où les gens mettaient des contrôles à des endroits pour vous empêcher de passer. Et bien ça n'a pas forcément disparu et c'est exactement vers un vestige de poste de contrôle que Maxence se dirige. « *Merde, c'est quoi cette poussière sur la droite... ça vient vers moi. Vite, sur la gauche... et merde, un autre nuage de poussière sur ma gauche... j'suis encerclée* ». Maxence accélère, mais rien n'y fait. Bloquée devant par le poste de contrôle, entourée de trois véhicules qui foncent vers elle à toute allure. L'affrontement est inévitable, et ça s'annonce serré !

Difficulté du combat : Cb3 ; Lorsque vous aurez terminé le combat, et quelle qu'en soit l'issue, allez à la **Résolution 13**.

#### 16/La Tempête de Sable Imminente – UT+1

Alors que Maxence avance sur la Piste ensablée et qu'elle se retrouve perdue dans ses pensées primaires, un bruit sourd se fait entendre au loin. Maxence arrête sa bagnole et regarde avec sa longue vue. « *Arch... un mur de sable géant... il tourbillonne, et il vient par ici, et en plus, ça va vite* ». Maxence se rue dans sa voiture et s'enfuit aussi vite qu'elle peut.

Maxence doit faire une épreuve d'Orientation : D2.

Épreuve réussie : **UT+1**

Épreuve ratée : **UT+1 ; Cb-1 ; F-1** (Si Maxence à Cb=0, alors elle doit réparer avant de repartir).

La tempête de sable passée, Maxence peut repartir sur sa route. Elle reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 12, 13, 18, C ou E.**

#### 17/Le Gouffre du Crépuscule – UT+1

A toute berzingue sur la route, Maxence ralentit en voyant beaucoup de motos garées autour d'un gouffre. Sur le côté, quelques motos font des courses sur une piste face à des gradins. En s'approchant tranquillement, Maxence remarque que les motards portent des couleurs et des emblèmes différents. « *C'est donc un lieu de rassemblement et pas un repaire de motards... voilà qui est rassurant. J crois que j'ai bien besoin de voir du monde moi... et puis avec tout ce monde, j'vais sûrement trouver un truc d'intéressant...* ». Maxence arrête sa bagnole sur ce qui ressemble à leur parking et se dirige vers le champ de courses.

Apparemment, y'a des courses de voitures organisées entre deux courses de motos. « *Cool le lot... des jantes, des pneus, et quelques autres pièces pour le châssis. Ça vaut sûrement le coup... en espérant que je plante pas ma caisse...* ».

Si Maxence décide de participer à la course, allez à la **Résolution 16**.

Sinon, Maxence se rend compte qu'il n'y a pas grand-chose d'autre d'intéressant ici et reprend sa vieille carte pour décider de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 14, 15, 18 ou E.**

### 18/Le Champ d'Antennes Radioactives – UT+1

Maxence amène sa bagnole dans une sorte de champ d'antennes assez imposantes. Au bout d'un moment, Maxence arrive devant un bâtiment carré, relativement petit, avec sur le toit quelques antennes de taille plus modeste. *« Ça irait très bien sur ma bagnole ça, histoire de bricoler une sorte de géolocalisation... tient, qu'est ce que c'est que ça ? »* Maxence s'approche de la porte avec sa trousse à outils, mais sur la porte, un symbole de radioactivité la met en garde.

Si Maxence décide de rentrer dans le bâtiment pour récupérer des antennes malgré tout, allez à la **Résolution 15**.

Sinon, Maxence range ses outils, monte dans sa bagnole et déçue, reprend sa vieille carte pour décider de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 16, 17 ou E.**

### 19/Le Champ de Mines Détourné – UT+1

Maxence arrive dans une zone dégagée et sans qu'elle ne s'en rende compte, la route s'efface au profit d'un champ. Au milieu de nulle part, de petits monticules de pièces détachées trônent étrangement. *« Alors là »* se dit Maxence, *« je ne sais vraiment pas ce qu'y s'passe. C'est quoi ces trucs... j'ai envie d'voir, mais c'est vraiment trop louche »*.

Si Maxence décide de s'approcher des monticules, allez à la **Résolution 28**.

Sinon, allez à la **Résolution 18**.

## Lieux cachés

### A/Le Marécage du Dolmen-Acier – UT+1

« *J'aime pas les marécages... c'est encore pire que le sable... ouais d'accord, y'a plus d'eau mais tu peux pas la boire et c'est plein de boue partout* ». Maxence avance prudemment sur la piste. Autour d'elle, une sorte de cimetière de plaques d'acier rouillées. Par moment, elles se chevauchent, se forment et font penser à des Dolmens. De temps à autre, des décharges électriques s'abattent sur un Dolmen puis se répandent aux autres, et parfois jusqu'à la bagnole. Maxence doit naviguer prudemment en choisissant les chemins les moins électrifiés.

Maxence doit effectuer une Epreuve d'Orientation D1. En cas de réussite, rien ne se passe. En revanche, en cas d'échec elle perd beaucoup de temps.

#### UT+1

Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 0, 1, 2, 4, 5 ou 8.**

### B/Le Bunker enfoui – UT+1

Au détour du chemin passant entre d'immenses flaques de vase, Maxence trouve ce qui ressemble à un ancien sentier. Apparemment rien à l'horizon. Pourtant en se fiant à son intuition, Maxence s'élance sur cette voie peu rassurante qui semble difficile à suivre.

Maxence doit effectuer une Epreuve d'Orientation D1. En cas de réussite, allez à la **Résolution 11**. En revanche, en cas d'échec elle perd du temps.

#### UT+1

Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 1, 3, 4, 6, 7 ou 10.**

### C/La Caverne de l'Horreur Mécanique – UT+1

Maxence sort de la piste en direction d'une zone de petites montagnes. D'anciens chemins de fer avec des wagons éventrés laissent penser que c'était une zone minière. Suivant quelques traces de voiture, Maxence arrive en vue d'une grotte avec un peu de mouvement devant. Mais alors qu'elle s'approche, elle se rend compte que ces personnes ne sont pas entièrement humaines et ressemblent plutôt à des androïdes un peu rafistolés et surtout, très hostiles. « *Y'en a même derrière, dans quoi j'suis encore allé me mettre comme pétrin. J'aurais dû écouter le Captain Morgan : toujours de rester sur les routes !* ». Maxence est prise au piège, il va falloir se battre pour survivre.

Difficulté du combat : Cb4 ; Lorsque vous aurez terminé le combat, et quelle qu'en soit l'issue, allez à la **Résolution 30**.

### D/La Tempête d'Éclair Plasmique – UT+1

Alors que Maxence fait du hors-piste à travers les montagnes, et au détour d'un pic, en suivant la rivière asséchée de la vallée, un phénomène étrange tombe sur la bagnole de Maxence. « *C'est quoi c'bordel ?* ». Maxence ne comprend pas bien, c'est comme la foudre mais c'est onduleux, c'est comme



une toile d'araignée mais c'est éphémère, et en plus c'est coloré. Bref, une tempête en apparence anodine fait des dégâts au matériel avancé de la bagnole de Maxence. « *Non, pas ça ! mon stabilisateur automatique de tir... arf... la bonne nouvelle c'est que les Effaceurs vont avoir aussi des dégâts s'ils me suivent...* ».

#### **TECH-1 ; UT-2**

Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 8, 10, 11 ou 14.**

#### **E/Le Sanctuaire des Fanatiques – UT+1**

C'était bien une sorte de monastère qui se tenait fièrement en haut d'une haute colline. Et il y avait bien du monde qui l'habitait. Ce que Maxence a mal évalué, c'est leur fourberie. « *Comment ais-je pu me faire avoir de la sorte. Un sourire, un bonjour et je crois que ce sont mes amis... et hop, dans l'pétrin. Comment j'veis m'en sortir moi ?* ». Maxence est prisonnière d'un groupe de « *fanatiques religieux mal fringués* » qui vivent dans le monastère.

Deux jours plus tard, alors que Maxence pensait voir les Effaceurs arriver et l'exécuter dans sa cellule, les fanatiques la libèrent sans rien dire. Elle récupère sa bagnole et se barre d'ici.

#### **UT+2**

Puis, Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 13, 14, 16 ou 17.**

#### **F/Le Marché Noir – UT+1**

Au milieu de la montagne, un village où la vie bat son plein. Des étals sont installés à la périphérie du village. Autour des véhicules qui semblent appartenir à des caravanes qui se réunissent dans ce marché temporaire. Maxence semble heureuse lorsqu'elle descend de son véhicule. « *Wow, y'a vraiment des trucs supers ici, j'espère que ce ne sera pas trop cher...*

Maxence négocie avec brio et trouve trois choses qu'elle peut acheter. Malheureusement, elle a fait croire qu'elle n'avait pas plus de pièces détachées à échanger, alors elle ne peut pas tout prendre.

#### **P-1. TECH+1 ou Cb +1**

**ou un Radar portatif qui permet d'explorer des zones de loin (prendre Objet 1)**

Puis, Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 5, 8, 9 ou 11.**

## Résolutions

### Résolution 1

Combat gagné : Passé la peur, Maxence se rend compte que ce qui ressemble à des mutations n'a pas été très efficace, contrairement à ce qu'elle aurait pu penser. Interloquée, elle commence à penser à haute voix : « *C'était plutôt un handicap leurs trucs, j'aurais p't'être dû les laisser vivre... non j'ai bien fait, j'ai abrégé leurs souffrances et j'ai gagné d'essence... attends, j'espère qu'y a d'essence...* ». Maxence se rapproche d'une pompe avec son jerricane et le remplit assez facilement.

#### F+1

Combat perdu : Rien de spécial si ce n'est que Maxence à Cb=0 et doit donc réparer.

Dans les deux cas, après la résolution, Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination comme indiqué en « 6 ».

### Résolution 2

La femme est plutôt bien conservée pour quelqu'un qui semble travailler dans des conditions proches de l'esclavage. Maxence brise les chaînes avec une pince monseigneur qui trainait par là et aide la femme à la suivre. Elles atteignent presque sans encombre la bagnole et s'échappent à toute allure.

#### F-1 ; Prendre le « Compagnon » 1

Puis, une fois en sécurité, Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination comme indiqué en « 5 ».

### Résolution 3

Maxence sort de sa voiture et se dirige vers l'entraînement. Sans un mot, un des moines s'écarte et lui indique sa place que Maxence prend immédiatement. Les combats commencent sérieusement mais l'ambiance se détend peu à peu. Le style particulier de Maxence provoquant une bonne humeur contagieuse, et c'est dans les rires, quelques heures plus tard, que Maxence doit repartir à contrecœur en ayant appris beaucoup de choses.

#### Cb+1 ; UT+1

Puis, Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination comme indiqué en « 4 ».

### Résolution 4

Combat gagné : Maxence réussit à se débarrasser des « Raptors » qui se vengent sur les Effaceurs ce qui les retarde. UT-1. Maxence repart toute souriante sur la route en marmonnant « *pas si dégueux ces créatures finalement... j'reviendrai les copines* ».

Combat perdu : Rien de spécial si ce n'est que Maxence à Cb=0 et doit donc réparer.

Dans les deux cas, après la résolution, Maxence reprend sa vieille carte et peut soit continuer la route (5) vers une sorte de repaire fait de bric et de brocs, soit foncer entre les Canyons vers l'Est (A) et atteindre une sorte de marécage.

**Choisissez si vous vous rendez en 0, 5 ou A.**

#### Résolution 5

Maxence décide de rester encore un peu dans cette communauté paisible. Les Effaceurs ne la trouveront finalement jamais et personne n'entendra plus jamais parler d'elle. Votre partie s'achève ici. Sur une défaite, ou une victoire, c'est difficile de le déterminer. En tout cas, elle est heureuse.

#### Résolution 6

Maxence décide de s'installer au Gouffre du Chapeau, comme ils l'appellent si bien. Et rapidement, elle sent comme si elle avait toujours été ici, plus rien n'existe, seul le bonheur. Pourtant, ses tocs ne disparaissent pas complètement et elle se parle toujours à elle-même, comme si même dans la joie, sa voix la rassurait. *« Je suis bien, je me sens même belle, je suis en forme, je me sens même propre... pourtant quelque chose me gêne. Ce nuage de fumée au fond ? Oui probablement... ah si seulement toutes ces anxiétés pourraient s'effacer de ma mémoire... Quoi ? Effacer, Effaceurs... merde, le nuage, vite ma bagnole »*. Maxence a réagi à temps pour se battre et protéger ses nouveaux amis, des Effaceurs sont là. Heureusement, il ne s'agit que des éclaireurs.

Difficulté du combat : Cb2 ; Lorsque vous aurez terminé le combat, et quelle qu'en soit l'issue, allez à la **Résolution 22**.

#### Résolution 7

Pourtant tous les signes portaient à croire que l'occasion était trop belle pour être vraie. Maxence le savait et pourtant elle a cédé à la tentation comme une bleue. Elle est maintenant affaiblie et malade.

#### Cb-1

Puis, Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination comme indiqué en « 7 ».

#### Résolution 8

Maxence est résolue, elle a besoin de pièces détachées et c'est pas c'est minables mécanos de seconde zone qui vont l'empêcher de prendre ce qu'elle veut. Fièrement, elle avance son véhicule au centre de la casse, là où les plus belles épaves sont entassées. Elle s'arrête et descend de sa bagnole la tête haute, l'arme à la main, et annonce à haute voix *« J'vais prendre ce dont j'ai besoin, compris ? Vous, vous restez dans votre coin et tout se passera bien. Si y'en a un qui est pas content, qu'il vienne »*. Un homme s'avance et la toise, Maxence reprend. *« Très bien, alors maintenant j'ai une question pour toi. Est-ce que tu veux voir demain ? Est-ce que tu veux un jour avoir une belle bagnole comme celle-là ? Et bien, fait demi-tour, sinon je t'étale sur le champ »*. L'homme fait demi-tour en maugréant, pestant contre son ami qui est resté caché derrière un tas de pneus.

Maxence se met à récupérer des pièces, il y a tout ce dont elle a besoin. *« C'est top ici, j'reviendrais. Ah ouais, cool, un carbu »*. La nuit est tombée depuis quelques heures quand l'homme du début revient, cette fois-ci accompagné de deux autres personnes. Maxence, les voyant arriver, prend la parole. *« Alors les minables, vous voulez des conseils ? »*. L'un d'eux sort une arme, Maxence tire.

Difficulté du combat : Cb2 ; Lorsque vous aurez terminé le combat, et quelle qu'en soit l'issue, allez à la **Résolution 14**.

### Résolution 9

« Ok, ok... j'espère que je ne vais pas le regretter mais voyons ce que vous pouvez faire pour ma bagnole... Y'a intérêt à ce que ça vaille le coup, parce que ces pièces détachées sont rares ! ». Les nomades s'affairent sur la bagnole pendant une bonne heure.

**Cb+2 ; UT +1 ; P-1**

Puis, Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination comme indiqué en « 3 ».

### Résolution 10

Maxence entre dans un sanctuaire abandonné et en ruine. Au centre, le reflet du soleil sur une fontaine qui contient une eau puante mais particulièrement réfléchissante. Maxence obtient le statut « **chanceuse** ».

**Prendre le « Compagnon » 3**

Puis, elle reprend sa vieille carte comme indiqué en « 9 ».

### Résolution 11

A force de suivre un sentier devenu presque invisible, Maxence tombe sur un ancien bunker militaire enfoui dans la vase. Il semble désert et la porte autrefois blindée est complètement ouverte, défoncée. Prenant son arme et sa lampe torche, Maxence s'avance prudemment à l'intérieur et tombe finalement sur ce qui semble être une salle de prototypage et de tests. Encore sur un trépied, elle voit ce qui ressemble à un gros canon avec une étiquette dessus, elle commence à lire « *Prototype – Canon Tremblant X0.87... hmmm intéressant... ça dérangera personne si j'le prend, hein ? Hey, répondez-moi, ça dérange personne ? J'le prend alors* ». Aucun bruit, aucune réponse, à part peut-être un peu de résonnance... « *pfff même pas un écho, ça m'aurait fait d'la conversation...* ».

**Prenez l'Objet 3 et placez-le sur l'espace correspondant de votre bagnole.**

Puis, Maxence reprend sa vieille carte comme indiqué en « B ».

### Résolution 12

Alors que Maxence descend de sa bagnole et s'avance en direction de l'étal, une des femmes essaie d'attirer son attention. « *Pssst... pitié... viens par ici, j'ai un truc pour toi... sauve moi d'ici et je ferai tout ce que tu veux...* ».

Si Maxence s'approche de la femme, allez à la **Résolution 2**.

Sinon, Maxence arrive à l'étal, allez à la **Résolution 24**.

### Résolution 13

Combat gagné : Maxence réussit à éliminer deux véhicules dans une manœuvre très risquée mais avec un brin de chance et beaucoup de maîtrise, elle réussit à se frayer un chemin et à s'enfuir.

Combat perdu : Maxence réussit à éliminer un véhicule, mais le second l'embroche sur son flanc droit. Après quelques tonneaux, Maxence retombe sur ses roues et s'enfuit comme elle peut. Maxence est à Cb=0 et doit donc réparer.

Dans les deux cas, après la résolution, Maxence reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 11, 14, ou 17.**

#### Résolution 14

Maxence élimine les deux compagnons de l'homme insistant qui s'enfuit. Elle se met à hurler. « *Revient sale lâche, t'as laissé tes copains crever... c'est toi qui cherches la merde depuis tout à l'heure... revient ! Ces deux là sont sur tes mains...* ». Puis se tournant vers les spectateurs... « *quelqu'un d'autre ?* ». Tout le monde s'éloigne, laissant Maxence tranquille pour finir son travail.

#### UT+1 ; P+3

Combat perdu : Rien de spécial si ce n'est que Maxence a pris une belle dérouillée et se trouve maintenant à Cb=0 et doit donc réparer.

Dans les deux cas, après la résolution, Maxence reprend sa vieille carte comme indiqué en « 13 ».

#### Résolution 15

Maxence rentre dans le bâtiment et s'affaire à récupérer une antenne et du matériel pour confectionner un petit radar sur sa bagnole. C'est assez facile et Maxence pourra plus facilement s'orienter à courte distance. Malheureusement, l'avertissement sur la porte n'était pas un leurre.

#### Orientation +1 ; Prendre le « Compagnon » 4

Puis, Maxence reprend sa vieille carte comme indiqué en « 18 ».

#### Résolution 16

« *Pfff... planter ma caisse... j'en dis des conneries moi quand j'parle. Heureusement qu'y a personne qui m'entend... quoique ça serait pas plus mal des fois* ». Maxence va donc s'inscrire et patiente en observant les autres courses qui s'avèrent passionnantes même s'y a de la casse.

Maxence se place sur la ligne de départ, avec trois autres véhicules bien améliorés. La fumée et le bruit envahissent l'espace et le public semble enthousiasme. Tout le monde est prêt et attends le coup de feu du départ. Maxnce doit faire une épreuve de Course : D1.

Épreuve réussie : Maxence a réussi à rester en tête du début à la fin, et personne ne l'a égalée. « Trop facile » se dit-elle en ricanant. **P+1**

Epreuve ratée : Trop sûre d'elle, Maxence a mal négocié les virages serrés du circuit que les autres pilotes connaissaient apparemment bien. Résultat, elle finit avant dernière, un peu honteuse. **P-1** (si Maxence avait P=0, alors allez à la **Résolution 21**).

Après la course, que Maxence soit victorieuse ou non, elle peut décider de participer à la course suivante, allez à la **Résolution 23**.

Sinon, Maxence reprend sa vieille carte comme indiqué en « 17 ».

#### Résolution 17

Maxence récupère des technologies avancées qui lui permettent de faire des réglages efficaces sur sa bagnole.

#### TECH +1

Puis, elle reprend sa vieille carte comme indiqué en « 1 ».

#### Résolution 18

« *Un champ de mines... raaah, et y'en a plein même sur la route, va falloir faire gaffe et roulement tout doucement... mais c'est quoi ces gens, z'ont que ça à faire ?!* ». Maxence est en colère, elle peste en permanence et jure de faire la peau à ceux qui ont miné ce champ.

Maxence doit faire une épreuve d'Orientation : D1.

Epreuve réussie : Maxence arrive à sortir du champ sans encombre et sa colère est à moitié remplacée par du soulagement. « *Mais ma haine ne faiblit pas...* » dit-elle en s'éloignant du champ de mines.

Epreuve ratée : Maxence s'en sortait bien jusqu'à une petite erreur de trajectoire. L'explosion endommage la bagnole et Maxence ne s'en sort qu'avec une égratignure. **Cb-1** (Si Maxence à Cb=0, alors elle doit réparer avant de repartir).

Maxence peut repartir sur sa route. Elle reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

**Choisissez si vous vous rendez en 6, 7, 10, 12, C ou E.**

#### Résolution 19

Peu rassurée, Maxence s'arrête et prend rapidement quelques pièces sur un véhicule un peu à l'écart. Plusieurs personnes l'observent et ce n'est pas rassurant. Pourtant aucun n'ose franchir l'espace découvert qui les sépare de Maxence qui avait mis son arme bien en évidence. « *Ouais, voilà, c'est ça, restez où vous êtes, faites pas chier... j'repars de suite et vous m'oublierez aussi vite* ».

**P+1**

Puis, Maxence reprend sa vieille carte comme indiqué en « 13 ».

#### Résolution 20

La station est infestée par des créatures vaguement humanoïdes, ou plutôt qui l'ont été par le passé.

Difficulté du combat : Cb2 ; Lorsque vous aurez terminé le combat, et quelle qu'en soit l'issue, allez à la **Résolution 1**.

#### Résolution 21

Quand les organisateurs se rendent compte que Maxence ne peut pas payer, ils se jettent sur elle sans demander leur reste et les gens s'assemblent autour, encourageant le combat. Maxence va devoir se frayer un chemin vers sa bagnole pour espérer s'en sortir.

Difficulté du combat : Cb2.

Combat gagné : Maxence réussit à se frayer un chemin jusqu'à sa bagnole et à se barrer de là. Une fois qu'elle est sûre que personne ne la suit, elle pousse un grand soupir. « *C'était chaud ça... m'enfin, j'avais qu'à mieux conduire* ».

Combat perdu : Maxence se fait lyncher et se retrouve à Cb=0. Elle doit donc se soigner.

Dans les deux cas, après la résolution, Maxence reprend sa vieille carte comme indiqué en « 17 ».

#### Résolution 22

Combat gagné : Maxence réussit à se débarrasser des éclaireurs ce qui retarde les Effaceurs.

**UT-1.**

Maxence repart toute souriante se poser sur un étal et se perd à nouveau dans ses pensées.

Combat perdu : Rien de spécial si ce n'est que Maxence à Cb=0 et doit donc réparer avant de repartir toutes souriante se poser sur un étal et se perdre à nouveau dans ses pensées.

Dans les deux cas, après la résolution, Maxence peut choisir de rester encore pour se ressourcer dans ce lieu, allez à la **Résolution 5** ; ou bien de repartir. Maxence prend alors sa vieille carte comme indiqué en « 8 ».

### Résolution 23

Maxence décide de faire une course de plus, en espérant que ce ne soit pas la course de trop, d'autant plus que ça fait quand même pas mal de temps qu'elle attend.

#### UT+1

Quand vient son tour, Maxence se rend compte que les pilotes sont plus aguerris et que ça risque d'être plus compliqué. Elle doit faire une épreuve de Course : D2.

Épreuve réussie : Maxence a réussi à rester en tête du début à la fin, et personne ne l'a égalée. « *Trop facile* » se dit-elle en ricanant. **P+2**

Épreuve ratée : Trop sûre d'elle, Maxence a mal négocié les virages serrés du circuit que les autres pilotes connaissaient apparemment bien. Résultat, elle finit avant dernière, un peu honteuse. **P-2** (si Maxence avait P=0, alors allez à la **Résolution 21**).

Après la course, que Maxence soit victorieuse ou non, elle peut décider de participer à la course suivante, recommencez la **Résolution 23**.

Sinon, Maxence reprend sa vieille carte comme indiqué en « 17 ».

### Résolution 24

Est-ce l'air vicié par la rouille qui a donné à Maxence ce bagout, mais elle a été prise par la fougue de la négociation et elle a tellement bataillé, qu'elle a complètement dominé ceux qu'elle s'est mise à appeler les « Ferrailleurs ». Elle a obtenu des pièces détachées pour une bouchée de pain.

#### Récupérez P+2 & UT+1

Puis, elle reprend sa vieille carte comme indiqué en « 5 ».

### Résolution 25

Maxence traîne au milieu de ces gens si heureux et se ressource. Alors qu'elle s'approche d'une toile étendue sur le sol, un homme fume une sortie de pipe à eau. Il en propose d'un geste à Maxence « *Tu veux goûter ? Ça guéri n'importe quelle maladie* ».

Si Maxence est confiante et accepte l'invitation, elle se pose avec lui et reste quelques heures. Elle perd éventuellement le statut « **maladie** ». Avant de partir, l'homme lui donne un pochon d'herbes séchées en lui expliquant que ça guéri de beaucoup de choses.

#### Prenez l'Objet 4

Puis, elle reprend sa vieille carte comme indiqué en « 8 ».

### Résolution 26

Lorsque Maxence arrive dans le bar, il est plein à craquer et pourtant, les gens sont ordonnés, polis et attendent leur tour. Elle tente bien de lancer un « *J'ai pas l'temps d'faire la queue moi, j'suis pressée* » mais c'est sans réelle conviction et la réponse fraternelle qui lui est faite la décide à attendre son tour.

Une heure plus tard, lorsque son tour vient et qu'elle a échangé une dizaine de phrase avec ses voisins de ligne, les tenanciers du bar donnent à Maxence de l'eau, du fuel et une information.

### **F+1 ; Révèle un numéro au choix**

(Choisissez un numéro/lettre adjacent au N11 et lisez-le. Attention, vous ne pouvez pas le résoudre et donc vous ne pouvez pas vous rendre à d'éventuels numéros ou lettres auquel le texte vous renverrez. Puis, revenez ici pour continuer votre aventure).

Puis, Maxence reprend sa vieille carte comme indiqué en « 11 ».

#### Résolution 27

Peu rassurée, Maxence réfléchit à haute voix « *Le jeu en vaut-il la chandelle ? J'ai besoin de pièces... et ils ont quand même l'air assez faibles et ne devraient pas être un danger. Je tire à pile ou face ? Non quand même... J'ai pas besoin du hasard pour guider ma vie... alors quoi, j'ai peur ? Ouais p't'être un peu, mais bon... ça doit pas être pire que ce qui me poursuit...* ». Auto-convaincue, Maxence se dirige vers quelques véhicules entassés autour desquels d'autres personnes s'affairent. Ils la regardent, méfiants, mais finalement la cohabitation ne se passe pas trop mal.

### **UT+1 ; P+2**

Au bout d'un long moment, Maxence sent la tension monter et décide de partir. Maxence reprend sa vieille carte comme indiqué en « 13 ».

#### Résolution 28

« *Un champ de mines... raah, et y'en a plein partout et ça explose dans tous les sens... mais c'est quoi ces gens, z'ont que ça à faire ?!* ». Maxence est en colère, elle peste en permanence et jure de faire la peau à ceux qui ont miné ce champ.

Maxence doit faire une épreuve d'Orientation : D2.

Epreuve réussie : Maxence arrive à sortir du champ sans encombre et sa colère est à moitié remplacée par du soulagement. « *Mais ma haine ne faiblit pas...* » dit-elle en s'éloignant du champ de mines. Elle réussit à récupérer le contenu d'un monticule.

### **P+1**

Epreuve ratée : Maxence s'en sortait bien jusqu'à une petite erreur de trajectoire. L'explosion en chaîne endommage la bagnole et Maxence ne s'en sort pas si bien que ça. **Cb-2** (Si Maxence à Cb=0, alors elle doit réparer avant de repartir).

Maxence peut repartir sur sa route. Elle reprend sa vieille carte et décide de sa prochaine destination.

### **Choisissez si vous vous rendez en 6, 7, 10, 12, C ou E.**

#### Résolution 30

Combat gagné : Une machine ne vaut pas mieux qu'un humain lorsqu'on lui roule dessus. Maxence est satisfaite de ne pas être descendue de sa bagnole et d'avoir foncé dans le tas. Et même si elle et sa bagnole en ont pris plein la tête, et bien Maxence a survécu et à même réussi à voler quelques jerricanes en passant.

### **F+1**



Combat perdu : « Quelle erreur, quelle idée j'ai eu de descendre de la bagnole ? Maintenant, va falloir réparer et panser les plaies. Plus jamais, maintenant, j'écouterais le Captain Morgan... ». Maxence se retrouve à Cb=0 et doit réparer et se soigner.

Dans les deux cas, après la résolution, Maxence reprend sa vieille carte et peut soit continuer sa route.

**Choisissez si vous vous rendez en 10, 12, 13, 16 ou 19.**

## Objets et équipement

### Objet 1

Radar Portatif – ICONE BAGNOLE

Ce radar portatif révèle les lieux d'intérêt.

**Révèle deux numéros au choix par campagne.**

(Choisissez un numéro adjacent et lisez-le. Attention, vous ne pouvez pas le résoudre et donc vous ne pouvez pas vous rendre à d'éventuels numéros ou lettres auquel le texte vous renverrez. Puis, revenez ici pour continuer votre aventure).

### Objet 2

CARTE POSTALE du MONASTERE Date crédit photo 1990.

DOS : « *Chère Maxence, tu ne me connais peut-être plus, et j'espère que cette carte te trouvera en bonne santé. Déjà, je voulais te dire que de tout temps, tu pourras aller dans ce monastère, c'est un havre de paix. Ensuite, j'aimerais te dire combien je t'admire pour ce que tu es et pour ce que tu vas faire. C'est tellement courageux. Au nom de nous tou.te.s, Merci* ».

### Objet 3

Canon Tremblant – ICONE POING

**TECH+1**

### Objet 4

Pochon d'herbes séchées. Dessus est écrit « Sensemilla Bêta-lactamina ». Si Maxence le consomme, elle perd le statut « **malade** », puis **Défausser Objet 4**.

## Compagnons

### « Compagnon » 1

Tatiana – 39 ans.

Déposez un indicateur sur l'UT de votre rencontre avec Tatiana, puis lisez les paragraphes lorsque l'UT est indiquée (par exemple, si vous avez rencontré Tatiana à l'UT 4, alors lisez le premier paragraphe à l'UT 6 (4+2)).

**UT +2 :** « *Je m'appelle Tatiana, et cela fait presque 6 mois que j'ai été enlevée et gardée en esclavage ici. Fais chier, j'aime pas les bagnoles. Oh j'dis pas ça pour la tienne, mais les leurs. Les dépecer, les démonter, les remonter, y'en a marre... Tu sais pas où j'pourrais me laver... un ruisseau propre... une bouteille d'eau, n'importe quoi...* »

**UT +5 :** « *Et toi, c'est quoi ton délire ? Tu t'appelles Maxence tu m'as dit... C'est pas commun de nom. Comment ça Mad Maxence... t'es folle c'est ça ? Ou tu veux juste qu'on ait peur de toi ? Parce que tu m'as pas l'air vraiment folle et tu fais pas trop peur... t'es plutôt mignonne en fait.* »

**UT+8 :** « *Arrête-toi arrête toi, t'as vu ça là ? C'te bagnole ? Une ruine ouais c'est sûr mais j'te dis qu'il y a des trucs qui peuvent améliorer ta bagnole.* » Si Maxence décide de s'arrêter, les deux femmes récupèrent des pièces détachées que Tatiana installe directement sur la bagnole.

### Récupérez Cb+1 & UT+1

Sinon, Tatiana obtient le statut « **contrariée** ».

**UT +12 :** Tatiana a un amour inconsidéré pour l'eau, ça se comprend à la vue de la situation générale, mais quand même, c'est chez elle une obsession. Si Maxence a obtenu de l'eau alors que Tatiana était avec elle, cette dernière la remercie profondément et lui promet de se battre à ses côtés. **Cb+1.**

Sinon, rien ne se passe.

**UT +15 :** Une nuit, alors que les deux femmes campent, Tatiana s'approche de Maxence et commence à lui parler de solitude et de compagnie. « *Je suis heureuse à tes côtés, je dois t'avouer que cela fait bien longtemps que je n'ai plus eu personne sur qui compter, ni personne qui m'a attirée* ». Si Maxence accepte ses avances, se disant qu'elle aussi a besoin de quelqu'un sur qui compter et que cette belle femme l'attire, alors elles vont passer une très belle nuit, une île de bonheur dans un océan de violence et de désespoir.

### UT +1

Sinon, Maxence repousse ses avances et Tatiana obtient le statut « **contrariée** ». Si elle était déjà contrariée, elle s'en va et quitte Maxence pour toujours.

### Défaussez « Compagnon » 1

### « Compagnon » 2

Ce n'est pas réellement un compagnon, mais une maladie qui va faire un bout de chemin avec Maxence.

Angine Toxique : Maxence obtient le statut « **malade** ». Si elle obtient le statut « **malade** » une seconde fois, **Prenez le « Compagnon » 5.**

UT+1 : Maxence est fiévreuse et est fébrile, se battre n'est très certainement pas une bonne idée. **Cb - 1.**

UT+3 : Alors que le mal de gorge passe un peu, Maxence est pris de quintes de toux qui l'empêche de conduire aussi bien que d'habitude. **UT+1.**

UT+5 : Maxence commence à se sentir mieux, elle perd le statut « **malade** » et récupère **Cb+1.**

#### « Compagnon » 3

Ce n'est pas réellement un compagnon, mais la chance va faire un bout de chemin avec Maxence.

Maxence est « **Chanceuse** ». Elle peut donc relancer toutes ses pièces lors d'une épreuve quelle qu'elle soit. Une fois utilisé, Maxence perd le statut de « **Chanceuse** ».

#### « Compagnon » 4

Ce n'est pas réellement un compagnon, mais une condition qui va faire un bout de chemin avec Maxence.

Radioactivité : Maxence atteint le stade 1 de la contamination par « **radioactivité** ». Cela n'a aucun effet pour le moment.

#### « Compagnon » 5

Ce n'est pas réellement un compagnon, mais une maladie qui va faire un bout de chemin avec Maxence.

Maladie aggravée : Quelque soit la maladie qui a conduit Maxence à ce stade, elle passe du statut « **malade** » à « **très malade** », et ce n'est pas très réjouissant. Elle est obligée de se cacher dans un abri de fortune en attendant que cela passe.

### UT+3

Puis, Maxence passe du statut « **très malade** » au statut « **malade** » et reprend sa maladie initiale au début de son développement.