

HIGHLANDER

THE SEARCH FOR VENGEANCE



Les Terres Tragiques : Bienvenue en l'an 2592.

Intro :

Ce livret adapte pour **Highlander jdra**, l'histoire (un peu) et la toile de fond (un peu plus) présentés dans l'OAV nippon paru en 2007, intitulé « **Soif de vengeance** » qui transposait la joute des immortels dans un contexte post-apocalyptique façon « **Mad Max** » bien avant la sortie « **d'Highlander V** » qui a également tenté une incursion dans le genre, avec moins de succès cependant.

Afin d'avoir un contexte jouable et un peu plus étoffé, j'ai décidé de réunir, en les transformant, les univers du JDR **Bitume** (pour l'Europe) et celui de la série TV « **Into the Badlands** » (pour l'Amérique) dont l'ambiance de cette dernière correspond bien à l'esprit épique, romanesque et tragique de Highlander. Il en résulte un univers alternatif issu de la fusion de ces trois œuvres, qui se place dans la continuité de mon contexte décrit dans les deux livres de base, mais pour y parvenir, j'ai dû reculer la trame temporelle. Ainsi, l'anime prenait place en 2187 ap JC, mais je l'ai placé en **2592 ap JC**, dans un clin d'oeil à la série TV d'origine, ainsi, cette histoire prend place tout juste **1000 ans après** la naissance de Duncan McLeod...

I- Les Immortels :

Depuis la nuit des temps, se fondant parmi la foule de l'humanité, les immortels naissent, vivent, luttent et meurent pour le prix jusqu'au dernier d'entre eux qui se l'approprie, provoquant alors, le mythique Ragnarok, ce qui met fin (tous les 25800 ans) à la civilisation humaine en cours. Un cycle zodiacal s'achève et un autre commence, les immortels ressurgissent alors et leur lutte éternelle reprend. Ils guident et accompagnent l'humanité ou la maltraitent suivant l'inclination de chacun d'eux pour le bien ou le mal. Tous sans exception sont des enfants trouvés, vraisemblablement issus de la nature comme abandonnés par elle, mais nés en son sein. Leur origine a toujours été sujette à controverse, mais, il semble qu'ils soient issus d'une autre dimension, d'autres plans d'existence : les 9 mondes d'Yggdrasil qu'ils ont colonisé depuis Asgard, relié à la terre (Midgard) par un passage mystique : Bifrost que les guetteurs et certains immortels ont appelé la Source et qui ne s'ouvre que lors de l'ultime combat, permettant au vainqueur de redevenir un humain mortel quasi omniscient et de rester sur terre ou bien de retourner sous forme de pur esprit élémentaire dans son univers d'origine.

Ils vivent une existence ordinaire, grandissant et vieillissant normalement, jusqu'à ce qu'ils soient tués, par accident ou intentionnellement. Leur corps se régénère alors entièrement et leur vieillissement s'interrompt brutalement. Ils peuvent, dès lors, vivre des centaines, voire des milliers d'années. Cette immortalité n'a qu'une limite connue : en cas de décapitation, ils meurent définitivement. Qui plus est, les Immortels sont stériles, et donc dans l'incapacité de procréer... Mais à partir du moment où ils reçoivent ce don d'immortalité, ces hommes et ces femmes deviennent les protagonistes d'un combat ancestral, dont nul ne connaît la cause profonde mais qui régit, dès lors, toute leur vie : **la quête du Prix**. Le « Quickening », appelé en français "Force vive", ou "Accélération", désigne à la fois la force vitale de l'Immortel, qui régénère ses blessures, le ressuscite, assure sa longévité et le processus mystique qui se manifeste lorsqu'un Immortel est décapité, transmettant sa puissance, ses connaissances et son essence à son vainqueur. Si un Immortel est décapité par autre chose que l'épée de l'Immortel qu'il combattait, si l'Immortel est toujours présent, il reçoit le Quickening. Si un Immortel est décapité et qu'il n'y a pas d'autre Immortel aux alentours pour recevoir le Quickening, par exemple si celui qui l'a décapité est un mortel, alors le Quickening se dissipe et retourne à la Source. Le Quickening est l'essence même des Immortels car il est la quintessence de leur pouvoir et de leurs connaissances. En outre, le Quickening offre aux Immortels des capacités sensorielles plus aiguisées que la normale. Ils bénéficient aussi d'un pouvoir baptisé "accélération" qui leur permet de se "booster" spirituellement et physiquement (force, rapidité) : ils peuvent aussi l'utiliser pour vivre sans manger, ni boire, ni même respirer, ou pour ne pas mourir de leurs blessures. Ce quickening leur donne des capacités psychiques permettant entre autre de capter la présence d'autres Immortels ou de futurs immortels aux alentours, de renforcer leur épée et de communier avec elle pour en faire une extension d'eux-mêmes. En ressentant la force vive d'un autre immortel en présence duquel ils se trouvent, ils peuvent évaluer sa puissance et connaître ses pouvoirs. Ils sont également capables de soigner les humains en leur transmettant une parcelle de leur force vitale. Ces êtres disposent également d'une mémoire infailible. Leur connexion avec la terre et son énergie via la Force Vive, ils sont capables de ressentir la présence des champs telluriques qui signalent une terre sacrée. Un sixième sens leur signale un danger potentiel accroissant leur perspicacité, tandis que leur charisme et leur prestance deviennent quasi surnaturels. En plus de ces facultés communes à l'ensemble de tous les immortels, il en existe d'autres qui s'acquièrent soit par Quickening, soit par expérience et entraînement, il s'agit de la maîtrise partielle de la matière qu'ils peuvent façonner et de la faculté de créer des illusions comme le faisait Nakano. La puissance de l'éclair est également un groupe de capacités uniques : la vitesse de l'éclair qui donne l'impression que l'immortel s'est téléporté, le partage de quickening entre un vainqueur et un immortel situé à proximité. L'étincelle qui permet au contact d'obtenir un effet taser, tandis que l'égide de Zeus permet de projeter des éclairs avec les doigts (façon Palpatine), électrocutant et brûlant sa (ou ses) cible(s). La sphère d'Hélios, quant à elle, fournit une lumière électrique sous forme de boule de foudre qu'il génère avec une main. Nombre de ces facultés sont nouvelles par rapport au cycle précédent, même si la base reste identique.

L'ensemble de ces nouveaux immortels sont tous relativement jeunes, les plus anciens d'entre eux dépassent légèrement les 450 ans, ceci du fait de leur réapparition assez rapidement après l'Ultime Combat qui eut lieu en 2050, celui-ci ayant opposé Heimdall le protecteur de Bifrost à Duncan McLeod. De nouveau, un gardien veille désormais sur la Source et les

règles du jeu. Réapparus, au fil du temps, ils ont appris quelle était leur condition, l'objet de leur quête, mais beaucoup d'entre eux, encore novices ne maîtrisent pas encore toutes les subtilités de leur particularité pas forcément conscients de ce qu'implique la lutte pour le prix qui ne tardera pas à resurgir lorsque l'appel du pouvoir se fera ressentir les poussant de nouveau à s'entre-tuer. Pour l'instant peu de combats ont eu lieu, même si leur population commence à croître lentement au sein de l'humanité. Alternant entre domination et aide altruiste, les immortels tentent de participer à la reconstruction d'une civilisation humaine viable et pérenne qui pourrait enfin tourner le dos à cette nouvelle barbarie qui règne depuis un peu plus de 500 ans. Le chaos et une puissante entropie dominent le monde désormais.

Certains immortels ont déposé les armes refusant de participer à la quête du Prix. Ils mobilisent leurs connaissances de l'ancien monde pour aider les communautés humaines éparses à se structurer. Les autres immortels les appellent les *renonciateurs*. Leur statut est sacré parmi les immortels, il est interdit de les provoquer en duel et de les décapiter, eux-mêmes ont prêté serment de ne plus jamais s'engager dans un duel pour le prix. Chacun d'eux dispose donc d'un immortel garde du corps volontaire qui devra combattre à sa place si jamais l'un d'entre eux ne respectait pas cette règle. Si un renonciateur devait rompre son serment il devrait impérativement se battre contre son gardien et s'il gagne le duel, soit il renonce à son statut de renonciateur qui le protégeait et s'exile reprenant la route et la quête du prix, soit il transférera son quickening sans être décapité lors du rituel de communion, ce qui le rendra humain. La quête du prix est en effet encadrée par quelques principes à respecter, mais qui ne le sont pas forcément tous :

- *Les duels pour le Prix sont formalisés sous forme de défis*

- *Les combats pour le Prix se mènent sans aucun témoin, à l'arme blanche et toujours sous forme de duel.*

- *Les immortels doivent garder le secret de leur véritable nature ou à minima celui portant sur le moyen de les tuer.*

- *Les immortels ne doivent pas interférer dans le fonctionnement des sociétés remises en place par les mortels, ce qui signifie, qu'ils ne doivent pas devenir des dirigeants.*(certains barons des bladelands ont transgressé cette règle)

- *Aucun duel pour le prix n'aura lieu sur une terre sacrée, l'unique refuge.*

- *Interdiction de provoquer en duel un renonciateur.*

Dans un monde où les mutations génétiques sont apparues, suite aux nombreux cataclysmes qui sont survenus, engendrant des êtres plus ou moins monstrueux et dangereux propres à terroriser nombre d'humains ordinaires, le fait de voir un humain ressusciter sera déstabilisant, effrayant, mais suffisamment dissuasif pour quiconque voudrait en découdre avec lui. Leur courage fondant comme neige au soleil. Alors oui en général, ils ne sont pas sensés être tués ou blessés mortellement devant témoins, mais lorsque cela arrive, ils ne sont plus obligés d'abandonner leur vie comme lors du précédent cycle. Au contraire, ils suscitent la crainte ou le respect dont peuvent bénéficier les mutants, au pire ils sont ostracisés et c'est dans ce cas qu'ils partent pour construire une nouvelle vie ailleurs.

L'immortel le plus âgé de cette époque se nomme **Marcus**, il est né en 2055 en Italie à Rome, il est devenu immortel en 2095. Actuellement il dirige un empire despotique qui couvre la quasi-totalité du nord-Est des ex-USA. Son éternel rival est lui aussi un des plus vieux immortels encore en vie : **Colin Mc Leod** le nouvel Highlander né en Ecosse en 2092. Il mourut en 2122 lors de l'attaque de son village par le gang de Marcus, raid au cours duquel il perdit sa femme, tuée sous ses yeux. Depuis lors, il cherche l'opportunité de se venger de Marcus.

II- Situation des guetteurs :

Cette société secrète qui accompagne les immortels dans l'ombre sans jamais intervenir depuis l'invention de l'écriture suivant leurs actions à des fins d'étude est passée très proche de l'extinction, mais le prix à payer pour leur survie fût une scission entre les **veilleurs** et les **guetteurs**, les premiers étant désormais exclusivement actifs en Europe et les seconds se consacrant au continent nord-américain. Chacune évoluant en parallèle, puisque les communications intercontinentales sont réduites à néant. Ils ignorent même tout de l'existence de leur organisation jumelle qui perdure de l'autre côté de l'Océan Atlantique.

III- Evolution du monde depuis le XXIe siècle :

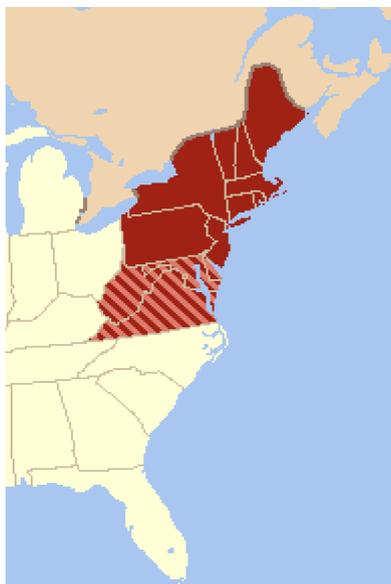
En 2048, l'instabilité du monde atteint son paroxysme du fait de guerres entre états souverains pour les ressources naturelles déclinantes et de guerres civiles pour cause de tyrannies ou de récessions économiques terribles consécutives à des pénuries touchant toujours plus de secteurs d'activité auxquelles s'ajoutent des catastrophes écologiques, des tempêtes toujours plus dévastatrices qui ont entraîné d'importants dégâts et des flux migratoires sans précédents. Pour couronner le tout, en 2050, au sein d'un monde au bord du précipice, eu lieu l'ultime combat, la rencontre, le duel entre les deux derniers immortels encore en vie : Duncan Mc Leod et le gardien de Bifrost (Heimdall), le quickening qui s'en suivit fut d'une telle ampleur qu'il précipita le monde dans l'abîme : le Ragnarok s'abattit donc sur terre, la plongeant dans la nuit et la noya sous un nouveau déluge qui s'accompagna de terribles tremblements de terre engloutissant les $\frac{3}{4}$ du Japon et une grande partie de la Californie, transformant en île ce qui restait d'elle. La terre n'avait pas connu un tel traumatisme depuis la chute de l'Atlantide, il y a plus de 25000 ans. Le soleil, qui venait d'achever sa traversée des 12 maisons du zodiaque après un périple de 25800 ans, entre de nouveau dans l'ère du bélier, inaugurant un nouveau cycle qui prendra fin lors du prochain Ragnarok. En 2051, le monde transfiguré était très largement dépeuplé, les humains n'étaient plus qu'à peine 10 millions d'individus, alors qu'avant la chute la population mondiale avoisinait les 9 milliards d'habitants. Aujourd'hui, 541 ans plus tard, en 2592 ap JC, le monde panse encore ses plaies ouvertes, certains humains (mutants ou non) tentent de reconstruire un monde nouveau (ou presque) et de sauver ce qui peut encore l'être, tandis que d'autres préfèrent entretenir le chaos et en profiter. La population est remontée à environ 600 millions d'habitants sur l'ensemble du globe.

IV- Etat des continents :

- **L'Afrique** est redevenue une terre sauvage quasi dépourvue de vie humaine, hormis quelques tribus réunies en communautés villageoises restreintes.
- **L'Asie** conserve quelques foyers de population relativement bien organisés surtout en Chine et en Asie du sud-est, le Japon étant quasi intégralement submergé ne laissant quelques îles éparses de superficie modeste.
- **L'Europe de l'Est** comme les USA ont été extrêmement touchés par toutes ces catastrophes à répétition. En Europe de l'Est, un paysage de désolation est omniprésent à l'image de ce que présente le film Babylon AD et aussi Highlander V pour l'Europe centrale et les pays baltes...
- **L'Europe de l'Ouest** est organisée suivant une société tribale où des potentats locaux essaient d'organiser un nouveau monde dont ils sont le centre.
- **Le Maghreb et tout le moyen orient**, sont dominés par des gangs motorisés type Mad Max. La survie y est un défi quotidien.
- **L'Amérique du Sud** est quasi vierge de toute présence humaine du fait de l'extrême hostilité de ce gigantesque territoire rendu à la nature.
- **L'Amérique du Nord** : En grande partie inhabitée, à l'exception des « Bladelands » au centre-sud des anciens USA qui recouvre plusieurs anciens états. Sur la côte nord-est, se déploie l'Empire de l'immortel Marcus regroupant 9 états en tout, sa capitale est New-York.

V- l'Empire de Marcus :

Le territoire hachuré est en cours d'annexion.



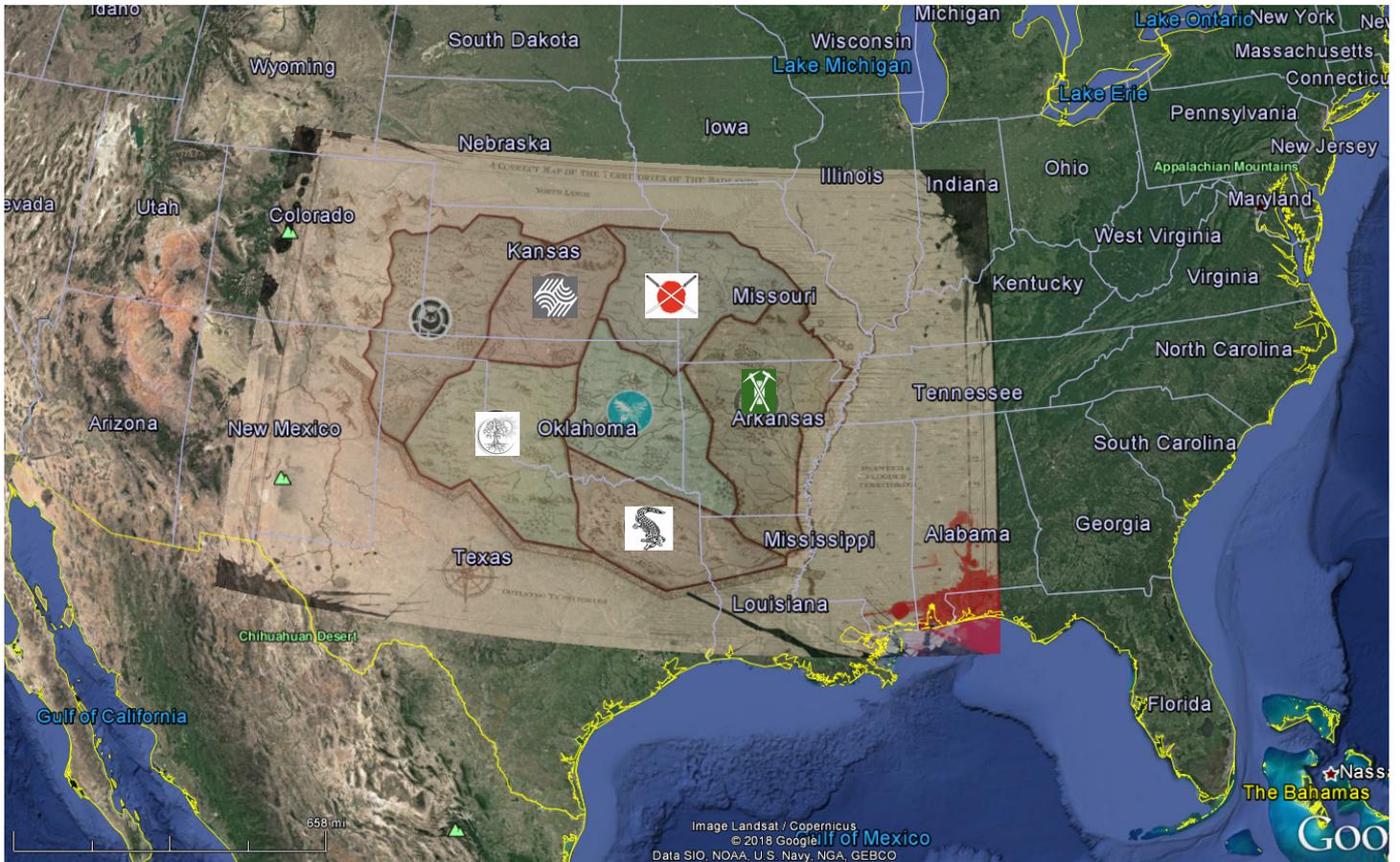
Dans le nord-est, des cités-états ont remplacé les anciens états américains : ces villes sont de véritables forteresses pour protéger leurs habitants des menaces extérieures. Elles sont dirigées par des rois fantoches ou des démagogues sous l'influence de l'Immortel Marcus. La ville de New York est très puissante, elle dispose d'une activité commerciale avec ses cités satellites et de personnes compétentes dans plusieurs domaines scientifiques (ingénierie, biologie...), et dans le domaine de la sécurité publique avec une armée très entraînée aidée de drones arachnoïdes centauriformes et de cyborgs humanoïdes dont la forme évoque les samourais du Japon féodal ou les chevaliers médiévaux occidentaux. Les forces de police quadrillent tout le territoire de la cité patrouillant en side-car blindés, ces gens sont à la solde de Marcus pour bénéficier d'une vie décente, loin de la misère qui est le lot du commun des mortels qui habitent New York. La population, sous pression du tyran, s'est peu à peu réfugiée dans les sous sols de la ville, notamment dans les galeries du métro. Ils vivent de ce qu'ils parviennent à fabriquer de façon artisanale ou à cultiver et du troc. La gouvernance de la cité, sous les ordres de Marcus, est parvenue à maintenir l'usage d'un réseau informatique pour leur propre bénéfice, équivalent à ce qu'il était en 2030. La technologie des armes à feu est également toujours utilisée dans cette région contrairement aux Bladelands. À l'extérieur des cités-états, les alentours peuvent parfois être infestés de gangs de mutants très dangereux qui pillent tout ce qui peut encore l'être. En général, les dirigeants des villes ont mis leurs têtes à prix afin de pacifier leurs « banlieues », mais les chasseurs de Prime sont peu nombreux et parfois inaptes à vaincre ces puissants hors-la-loi. Entre les habitants de NY, il existe une forme de solidarité et une rébellion s'est organisée peu à peu pour s'opposer à ce régime dictatorial qui dirige une ville en ruine où la société a imploré.

VI- Le territoire des Bladelands :

Les Bladelands (*les terres des lames*) sont un pays dévasté, mais en reconstruction depuis 400 ans, ravagé par des guerres ayant détruit l'essentiel des ressources naturelles et donc des technologies modernes. Hormis quelques vestiges tels que l'électricité rudimentaire et les véhicules motorisés, Les autres technologies, telle que l'informatique et les télécommunications au sens large ont disparu du paysage. Les armes à feu ne sont plus produites tant par manque de savoir faire que par défaut de ressources suffisantes en matière première, les barons ont donc décidé de bannir leur fabrication et leur usage, désormais déclarés illégaux. Les armes blanches et l'art de l'escrime sont désormais bien ancrés dans la culture militaire de ces territoires, de même que la pratique des arts martiaux d'origine asiatique qui retrouvent leur fonction première : le combat réel. En outre, le plus souvent on se déplace à pied, ou à cheval.

Les territoires des 7 baronnies sont situés dans le centre sud des États-Unis. Ces derniers ont supplantés les anciens états qui occupaient cette portion du pays continent. Très peu de personnes ont connaissance de ce qui existait, 500 ans plus tôt. Seuls comptent désormais pour la majeure partie de la population, l'ici et le maintenant. Ce nouveau monde réorganisé est plongé dans la violence, dans le sang et la terreur. On sait peu de choses des civilisations de l'avant, car dans les *Bladelands*, la survie prévaut sur toute autre contingence. Dans ce monde nouveau mais terrible, plusieurs éléments de l'ancienne civilisation se perpétuent néanmoins, par exemple la propension à tracer des frontières, des zones d'occupation.

Carte des Bladelands:



Comment remettre de l'ordre dans un monde qui a régressé à l'état de sauvagerie ? En reprenant une organisation sociale vétuste mais ayant fait ses preuves : le féodalisme. En effet, les *Bladelands*, qui sont les terres les plus prolifiques de cet univers en déchéance, sont régies par des « Barons », qui gouvernent comme des tyrans ou des despotes éclairés. Reprenant les stéréotypes associés aux chefs d'État peu soucieux du bien-être de leurs ouailles, les Barons sont, pour la plupart, obsédés par le luxe, le pouvoir et la légende qu'ils rêvent d'écrire. Les citoyens de base qu'on nomme des « moindres », simples rouages dans l'engrenage de la néo-féodalité, sont une masse indifférenciée d'individus qui travaillent comme des forçats pour perpétuer le régime et maintenir les Barons en place. L'état de servilité dans lequel se trouvent les moindres a l'avantage de la protection. La défense du territoire et sa sécurité intérieure sont confiées à des guerriers durement entraînés, des tueurs légitimes, nommés Spadassins. Chaque Baron sélectionne parmi eux un « légat », d'ordinaire le soldat le plus doué au combat et en stratégie militaire, voire en diplomatie, qui agit comme un général et comme le suppléant du Baron. Ces castes sociales définissent des comportements, et conditionnent en chacun une seule manière de concevoir le monde. La hiérarchie imposée par ces mots déterminants est avant tout spatiale : chaque membre de la société occupe une place, un lieu spécifique. La mobilité est une qualité distinctive : les moindres sont le seul groupe social dont les membres ne peuvent pas circuler librement dans les baronnies, étant liés au territoire qu'ils exploitent. En effet, les moindres sont des récoltants, des cultivateurs, des ouvriers. Il y a dans cette hiérarchie quelque chose de

paradoxal et d'inéquitable : ceux qui exploitent la terre y sont riviés, tandis que ceux qui en tirent le plus de profit ont le droit de se mouvoir où bon leur semble.

Il y a au moins une autre catégorie de citoyens ou, précisément, de hors-la-loi dans les *Bladelands* qui peut se déplacer à sa guise : les « Nomades ». Il s'agit de groupes formés tout à la fois de rebelles et de criminels, qui sont en migration permanente, et qui ont choisi (ou qui ont été forcés de choisir) d'abandonner le mode de vie des baronnies, fondé sur l'exploitation et la servitude. Le sédentaire (qui travaille à la prospérité de sa baronnie est davantage en sécurité que le nomade-idéaliste, qui n'a d'intérêt que pour lui-même). C'est, en quelque sorte, la mise en application de la théorie hobbesienne du pouvoir étatique : il suppose que l'individu se soumet volontairement à une force plus grande que lui (l'État) pour échapper à la violence inhérente de l'état de nature (l'homme est un loup pour l'homme) : Dans les *Bladelands*, les mots sont un pouvoir : ils classent et déterminent les individus, ils départagent le bon du mauvais, le sédentaire du nomade, le reclus du mobile. Le respect de la hiérarchie est une valeur cardinale dans les baronnies : le Baron finit par imposer ses idées, même si celles-ci sont mauvaises et relèvent de l'arbitraire. Le système féodal ainsi mis en place dans cet univers post-apocalyptique repose sur l'acceptation et la perpétuation de la symbolique des mots : dire, c'est être. Ne pas adopter l'ordre des signes des baronnies, c'est s'exclure du monde, c'est se couper de l'ensemble. Dans les *Bladelands* également, murs, limites, zones occupées sont autant d'images d'un monde profondément fracturé, segmenté.

On se querelle pour quelques arpents de terre et les rares ressources naturelles encore accessibles et exploitables. Les conflits territoriaux sont nombreux, si bien que la paix est un concept parfaitement relatif : tout baron qui se respecte ambitionne de régner sur l'ensemble des autres barons, afin de concrétiser la logique de la domination qui est le fondement des baronnies. Chaque baron possède un territoire, qui est défini par la ressource naturelle qui s'y trouve. Ainsi, les barons s'organisent selon les ressources territoriales qu'ils exploitent : pavot, coca et autres plantes psychotropes, hydrocarbures, armement, minerais, agriculture, textile et main d'oeuvre. La donne est en train de changer, le projet politique de l'une des baronnes (Athéna), qui a gagné le trône en assassinant son mari violent et violeur, consistant à remplacer l'ordre féodal par ce qui s'apparente à une forme de démocratie embryonnaire. L'ambition d'Athéna est féministe dans ses racines : la soumission des femmes dans un ordre culturel machiste est le moteur d'un affranchissement global. Tous devraient être égaux, donc tous devraient être libres. Ses guerriers du moins son élite sont en fait des guerrières redoutables qu'on nomme « les papillons ». Ainsi, la frontière est la source de toutes les guerres. Qu'elle soit spatiale (les baronnies hostiles les unes envers les autres) ou métaphorique (les projets de civilisation incompatibles entre eux), la frontière joue à plein dans l'imaginaire des *Bladelands* : on tue, on meurt pour préserver son territoire, pour défendre ses croyances, ses valeurs les plus profondes. Les lignes territoriales arbitrairement tracées (qui sont inscrites dans un document ayant officialisé l'alliance des sept Barons originaux) sont autant des façons de mettre de l'ordre dans le chaos que d'entretenir la lutte pour davantage de pouvoir. En cela, les *Bladelands* peuvent être appréhendées comme une illustration de l'impossibilité d'un monde sans frontières. Dans cette fantasmagie, c'est le combat qui apparaît, d'emblée, comme l'ultime solution, le dernier recours. L'errance prend différentes formes :

Les Nomades : sont davantage centrés sur l'assouvissement de leurs besoins immédiats. Dans ce monde en guerre permanente, alors que d'autres croient en l'existence d'un monde idéal, d'une utopie réalisée portant le nom d'Azra. Comme toutes les utopies qui se respectent, celle d'Azra voyage par des rumeurs, envahit l'imaginaire collectif à force de récits et de légendes. La plupart des habitants des *Bladelands* imaginent qu'Azra est plus folklorique que réelle. Or quelques éléments, quelques objets réels dessinent les contours de ce mythe peut-être plus vrai qu'il n'y paraît : un pendentif à l'effigie d'une cité merveilleuse et un livre, qui arbore sur sa couverture le même écusson cryptique. On sait peu de choses de ces objets sinon qu'ils sont apparemment d'une importance capitale, puisqu'ils contiendraient le secret de l'emplacement de cette civilisation parfaite. Car si certains font d'Azra un conte pour enfants, d'autres sont assurés de son existence. Dans le cas des *Bladelands*, ces récits qu'on pourrait dire issus de la culture populaire sont suffisamment vraisemblables pour que certaines personnes entreprennent une migration (utopique) : imaginaire de l'ailleurs et pratique de la mobilité coïncident ici parfaitement. Même lorsque le monde porte les cicatrices des guerres passées, et que ses habitants subissent partout la tyrannie, l'idée (livresque) d'un monde meilleur reste toujours dans l'ordre du possible, redonnant espoir aux plus humbles.

Description des baronnies :

Toutes les baronnies possèdent une structure sociale et politique identique (avec quelques variations locales) extrêmement hiérarchisée et entièrement fondée sur la mise en coupe réglée de la majeure partie de leurs populations respectives. Chacun de ces territoires est une sorte de monarchie absolue où le baron est plénipotentiaire, seul le légat et son éventuelle famille sont habilités à tempérer ses décisions. Le fonctionnement de ces micro-états largement indépendants est entièrement tourné vers leur survie en tant qu'entité politique, économique et culturelle. Dans ces 7 territoires, le culte de la personnalité est essentiel pour maintenir la cohésion interne et plus particulièrement dans l'alligator, le renard et le sabre. À l'ouest une muraille gigantesque sépare la baronnie du renard des terres dévastées, cette muraille se poursuit le long de la frontière sud, tandis qu'à l'Est c'est le Mississippi qui assure la délimitation entre les *bladelands* et les terres de l'Est désolées dont une partie est sous le joug du roi des eaux et de son gang.

Les ténèbres et la terreur ont régné jusqu'à l'avènement des barons, sept hommes et femmes immortels ou mutants qui ont su reforcer un certain ordre dans le creuset du chaos, au mépris des règles de certains d'entre eux. Alors les survivants du centre des anciens USA se sont précipités pour obtenir leur protection. Mais cette protection s'est rapidement transformée en servitude... Certains de ces barons règnent ainsi depuis 300 ans et paraissent intouchables pour le commun des mortels, il s'agit des fondateurs : **Derek Jacobee** (pioches), **Evan Broadsword** (sabres) et **Alejandro Rojas** (chêne) trois **Immortels** âgés de 400 ans en moyenne. **Hassan Al dhani** (étouffé) est un **éternel** âgé de 200 ans, **Anton Quinn** (alligator) est un **Sidhe crépusculaire** sur le déclin âgé de 800 ans, **Horatio Chan** (renard) est un **Annunaki** de 700 ans, **la Veuve** (papillon) est une **mutante** (ex-sombre) âgée de 35 ans. Les trois fondateurs ont renoncé à se combattre entre eux pour le prix, mais ils se sont entendus pour que tout Immortel identifié qui serait sur leur territoire leur serait dévolu en tant que proie ou serviteur. Quand les autres les ont rejoints, ils ont signé le traité de fondation des baronnies. Celui-ci consiste essentiellement en un pacte de non-agression mutuel, maintenant une sorte d'état de guerre froide entre les différentes baronnies qui doivent travailler de concert pour faire prospérer leurs fiefs respectifs. En dehors du commerce et de la production de ressources pour l'ensemble des baronnies, les deux autres piliers sont la paix par la force et la justice sans pitié. Ces deux derniers formant le socle du serment d'investiture d'un baron. Chacune de ces baronnies dispose d'une ressource propre qu'elle valorise auprès des autres pour s'assurer une certaine prospérité grâce à des échanges réciproques, ce qui introduit l'interdépendance des baronnies les unes par rapport aux autres, ce qui les motive pour respecter le traité de fondation.

Organigramme des baronnies :

Les Barons : Ce sont les dirigeants du territoire qu'ils contrôlent. Ils vivent dans l'opulence, sont totalement libres. Souvent ils gouvernent par la peur ayant une autorité absolue sur leurs gens. Ces privilégiés savent lire, écrire, compter et ont une vaste culture issue du monde d'avant la chute. Ils possèdent un sens aigu de la politique et des affaires. Lorsque ceux-ci ont une famille leur pouvoir est héréditaire.

Le légat : Il s'agit à la fois d'un titre honorifique et fonctionnel qui récompense la bravoure, la très haute technicité martiale et les compétences de stratège d'un spadassin. C'est le grade le plus élevé qu'il puisse atteindre. Ils sont libres de leurs mouvements, bénéficient de 8 jours de repos par mois. Ce statut est le plus convoité de tous au sein des baronnies. Ils ont accès à un arsenal personnel très complet, un véhicule ou un cheval est mis à leur disposition. Ils ont également pour tâche de commander aux spadassins exerçant les fonctions d'un général d'armée et de conseiller militaire et diplomatique auprès de leur baron et avec pour charge éventuelle d'assurer la régence en cas d'absence ou de mort du baron. Ils font aussi office de garde du corps personnel du baron. Ils ont droit à une solde très importante.

Les spadassins : Ces soldats formés à la dure très jeunes (dès l'âge de 5 ans) à la pratique des arts martiaux et au maniement des armes blanches et contondantes. Ils deviennent officiellement spadassin après une première mission réussie à 20 ans. Ces hommes et femmes (parfois) bénéficient d'un statut social important et donc d'un confort de vie que la population lambda ne peut que rêver. On leur apprend à être capable de sacrifier leur vie pour le bien de la baronnie et son dirigeant. Peu de spadassins parviennent à l'âge de 40 ans, mis à part les plus talentueux. Ces soldats sont de véritables armes vivantes. Leur devoir est de protéger le domaine et leur baron. Ils sont également la force de police de la baronnie. Ils ont toute autorité sur le reste de la population lorsqu'ils sont en service. Ils perçoivent une solde et peuvent prétendre à un jour de repos par semaine.

Les semi-libres : Ce groupe social correspond aux professions qui ne sont pas attachées directement au service de la Maison du baron ou au travail de la terre. Il s'agit des artisans, des guérisseurs, des commerçants ou des proxénètes... Ils ont la possibilité de circuler à peu près librement à condition de pouvoir justifier de leur identité à tout moment. En aucun cas, ils ne sont autorisés à quitter le territoire de leur baronnie de résidence. Comme ils mènent leur activité professionnelle comme bon leur semble, ils ont la possibilité de prendre des jours de repos en cas de nécessité, mais toujours avec l'autorisation du baron.

Les domestiques : Un peu au dessus des moindres, ils bénéficient d'un traitement un peu amélioré, car ils servent les barons et leur famille au sein de leur maison. Ils assurent l'intendance, le ménage, la cuisine, font office de chauffeur dans certains cas, servent à table... Ils bénéficient d'une demi-journée de repos par semaine, mais ne bénéficient pas de rémunération quelque soit la baronnie, car ils sont logés, nourris, blanchis...

Les poupées : Ce terme péjoratif désigne des prostitué(e)s qui sont attaché(e)s à des maisons closes que l'on nomme maisons de poupées. Les personnes dont les proxénètes vendent les charmes sont aussi bien des femmes que des hommes ou des hermaphrodites, voire des transsexuel(le)s. Ce sont des esclaves sexuel(le)s qui n'ont pas de personnalité propre, leur seule identité est le surnom qu'elles ou ils ont reçu à leur arrivée. Ces gens appartiennent aux tenanciers de ces bordels, ils ne reçoivent aucune rémunération hormis, le gîte et le couvert et toute la journée sont confrontés aux pulsions les plus diverses, parfois à la violence des clients. Dans ces établissements viennent s'encanailler les spadassins en permission, les nantis, les semi-libres ou même les rares voyageurs.

Les moindres : Il s'agit de la main d'oeuvre ouvrière et des travailleurs de la terre qui permettent au baron de tirer profit de son domaine ; Ils sont l'équivalent des serfs de la lointaine époque médiévale de l'ancien monde. Ils représentent la force de travail dont usent et abusent les barons pour asseoir leur puissance économique et politique. En théorie, ils ont le droit de vie et de mort sur eux, assimilés qu'ils sont à leurs biens meubles à la différence des poupées. Certains barons profitent de tous les pouvoirs attachés à leur statut, mais d'autres conscients de la valeur de cette ressource veillent à ne pas la gaspiller. Ils les nourrissent bien leur accordent parfois un peu de repos à l'occasion de fêtes spéciales et font en sorte qu'ils excellent dans leur domaine.

La baronnie de l'alligator :



Ce territoire est celui qui se trouve le plus au sud, il recouvre une partie de l'ancienne Louisiane et du Texas et de l'Oklahoma, les produits exportés sont le pavot, la coca et le chanvre tant à l'état de matière première que sous forme de produits finis : opium, morphine, héroïne, cocaïne, résine de cannabis, ou sous forme de médicaments...), du fait d'un climat favorable à ce type de cultures. Cette baronnie est sous la férule de Quinn. Son domaine proprement dit comporte une très vaste maison coloniale du 19e siècle bien conservée d'un blanc immaculé, les jardins sont très présentables sans être exceptionnels. A quelques centaines de mètres au sein d'une dépression topographique prend place un ancien fortin datant de l'époque de la guerre de sécession qui sert de centre de formation pour les jeunes recrues qui veulent devenir Spadassins. Ils reçoivent un entraînement très exigeant et parfois mortel afin qu'ils maîtrisent l'art du MMA et de l'escrime de style Kenjutsu. Les logements des aspirants sont taillés dans la roche. Les spadassins titulaires disposent de cabanes en bois assez confortables disséminées sur l'ensemble du domaine qui est entouré d'une immense enceinte de hautes parois métalliques parcourues de chemin de ronde et de miradors qui dominent les champs de pavot cultivés par les moindres. Autant Quinn n'a que peu de considération pour ses serviteurs et ses moindres autant, il témoigne beaucoup d'égards à ses spadassins, contrairement à sa femme Lydia qui a bien conscience que sans les humbles, l'aristocratie auto-proclamée des barons ne serait rien.

La baronnie du chêne :



La zone géographique couverte est équivalente à une partie de l'Oklahoma et du Texas. Cette contrée est totalement dédiée à l'agriculture sous toutes ses formes y compris l'élevage animal pour produire de la nourriture en quantité suffisante pour l'ensemble des baronnies sauf exceptions locales. Ce territoire est majoritairement dédié aux cultures de fruits, de légumes et de céréales. C'est donc la baronnie qui possède le plus de moindres et de terres fertiles. Le baron pour obtenir de bons résultats a retrouvé un savoir agronomique important ce qui lui a permis de former ses moindres pour optimiser le rendement de ses terres. En plus du baron et de sa suite, les spadassins du chêne sont affectés à la protection des champs et des moindres ainsi que des stocks alimentaires. L'Art martial de prédilection des spadassins de cette baronnie est le wushu de la mante. Ils manient aussi avec une grande dextérité les outils agricoles (fléaux, fourches, nunchaku...). Le travail dans les champs étant très dur, les moindres sont plutôt bien considérés, alors que les domestiques et les spadassins sont régulièrement mis sous pression par les exigences de leur baron. Les maisons de poupées sont assez rares dans cette baronnie, mais celles qui existent ne sont pas toujours très reluisantes tant en terme de prestation que de qualité de marchandise. L'artisanat agricole se porte plutôt bien grâce à la fabrication et à la réparation d'outils en tout genre y compris les machines agricoles qui ont pu traverser le temps : moissonneurs, tracteurs, tireuses de lait...

La baronnie du papillon :



Recouvrant l'autre partie de l'Oklahoma et de l'Arkansas, le territoire de la veuve est le dernier parvenant à produire des hydrocarbures qui sont essentiels au fonctionnement des véhicules motorisés. La Baronnie Athéna dispose elle aussi d'une grande villa de style plutôt art nouveau construite au tout début du 20e siècle. Ses troupes de spadassins sont essentiellement composées de femmes (environ 55%) Leur style de combat est plutôt axé sur le Tai Chi externe et le Wing chun. Leurs armes de prédilection sont les shuriken en forme de papillon, des couteaux de lancer, les éventails de combat, les épées chinoises mais également les armes de trait (arcs et arbalètes). Ses soldats ne sont pas forcément les plus nombreux, mais sont plus combattifs que la moyenne et leur aptitude à la guérilla leur permet de surclasser leurs adversaires. La veuve est assez attentive à la productivité de son territoire et donc à l'activité de ses moindres auxquels elle porte une grande attention afin de maintenir leur efficacité. A contrario, elle est plus exigeante avec ses domestiques dont le travail est bien moins éprouvant physiquement. La particularité du territoire du papillon c'est que les maisons de poupée sont rares et quand il en existe, les esclaves sexuels qui y officient sont en majorité des hommes. Quant aux semi-libres dont elle dispose, elle les incite à ce qu'ils s'instruisent et se forment régulièrement pour progresser dans leur métier de manière à posséder des ressources humaines optimales peu présentes dans les autres baronnies : ingénieurs, techniciens de toute sorte, architectes, médecins, pharmaciens, ce qui lui permet de concurrencer les autres baronnies où ce genre de talent est quasi inexistant en monoyant leurs savoirs-faire auprès des autres barons.

La baronnie du renard :



Cette baronnie est celle qui couvre le plus grand nombre d'anciens états américains : colorado, Kansas, Oklahoma, Nouveau Mexique et Texas, sans pour autant être plus étendue que les autres. La famille Chan s'étant fait une spécialité du trafic d'êtres humains, ils alimentent les baronnies en moindres quelles que soient les compétences recherchées. Ils orientent les moindres en fonction de leurs spécialités. Le commerce des moindres est pour eux très lucratif et ne s'en cachent pas, ils en tirent même une certaine fierté en faisant étalage de leur opulence et de leur puissance. Ils se gardent toutefois de se vautrer stérilement dans le luxe. Leurs spadassins sont formés au Jeet Kun Do et au maniement de toutes les armes blanches. Avec ceux de Quinn, ils sont les plus redoutables des Bladelands. Ils logent dans de petits appartements au sein de logements collectifs et disposent tous d'une domestique attirée qu'ils traitent comme bon leur semble. Quant au légat, il demeure dans la maison familiale du baron. La villa est une splendeur art déco datant de la première moitié du XXe siècle. Leurs maisons de poupée sont spécialisées dans l'assouvissement des pulsions les plus sombres et donnent dans les pratiques SM.

La baronnie des sabres :



Cette baronnie couvre les anciens états du Missouri et du Kansas. Ils fournissent l'ensemble des baronnies en armes personnalisant les commandes pour chacune d'elles. Cette baronnie est fortement teintée de culture nipponne. Cette baronnie produit de façon semi industrielle des armes de jet et de trait, tandis que les armes blanches sont produites par des artisans d'une très haute technicité et dépositaires d'un savoir-faire pluri-séculaire. Par conséquent, la qualité de leur production surpassant largement celle des autres, cette baronnie en a fait sa spécialité. Pour en arriver là le baron Broadsword a su structurer son appareil de production en faisant appel aux meilleurs ferronniers et forgerons dont il a complété la formation lui-même. Ces artisans ont le statut de semi-libres et sont plutôt bien traités dans l'ensemble, du fait de la qualité supérieure de leur travail. Les moindres sont affectés dans les manufactures d'armes tandis que les artisans ont leur propre échoppe. Les meilleures armes sont réservées pour le légat du baron du sabre et pour les meilleurs spadassins de la baronnie. Ces derniers sont mieux traités que la plupart de leurs homologues, car leur formation, leur entraînement quotidien et leurs missions sont loin d'être une sinécure. Ils sont considérés comme des demi-dieux par la population en adoration devant leurs exploits, laquelle est savamment entretenue par le baron qui organise, lors de cérémonies et fêtes d'importance, des tournois publics auxquels assistent les moindres et les semi-libres. La formation des

spadassins du sabre est axée sur le Kenjutsu et la maîtrise de l'Aikido, tandis que l'élite des commandos sont formés au Ninjutsu. Les maisons de poupées de cette baronnie sont les héritières des palais des geishas en terme de prestations et d'éducation. Elles sont principalement fréquentées par les spadassins du sabre, les artisans et commerçants.

La baronnie de l'étoffe :



Regroupe une partie du Kansas et de l'Oklahoma également, l'étoffe s'est spécialisée dans la manufacture textile, ils produisent donc les vêtements grâce à l'achat de chanvre à l'alligator, eux-mêmes produisant de la soie grâce à leurs élevages de vers et cultivent du coton. Leurs ouvriers artisans ont le statut enviable de semi-libres et sont les plus qualifiés dans ce domaine, parvenant à créer des pièces très ouvragées. Ils produisent également des tentures et des tapisseries décoratives, voire des tapis... En dehors des activités agricoles, ils font peu appel aux moindres, ce qui fait que dans cette baronnie, cette classe sociale est bien moins nombreuse que dans les autres territoires des bladelands. Ils sont également mieux traités que dans les autres baronnies. En effet, le baron, conscient de la valeur ajoutée d'un travail de qualité, réinvestit ses bénéfices (du moins en partie) pour améliorer les conditions de vie de ses artisans et de ses moindres dont dépend directement la production des matières premières, ce qui lui permet d'avoir des affaires florissantes. Il peut compter sur le travail de tisserands, stylistes, teinturiers, de tailleurs, tanneurs, couturières... Cette attention qu'il témoigne à leur endroit lui permet de ne pas être détesté et hait à défaut d'être apprécié. Ainsi, malgré une vie dans le luxe, il n'en fait pas étalage, il réserve cela aux autres barons. C'est donc sa baronnie qui fournit l'essentiel des vêtements aux autres territoires des Bladelands qu'ils soient luxueux ou modestes. Les spadassins de l'étoffe maîtrise l'art ancestral hindou du Kalari Payat et des armes blanches associées. Quant aux maisons de poupées, elles sont représentatives du substrat culturel hindou qui imprègne cette baronnie : les femmes qui y travaillent n'y sont pas toutes contraintes, certaines d'entre elles l'ont choisit, car la plupart sont bien éduquées, instruites et formées à l'art du sexe tantrique et du kama sutra. La clientèle huppée ne s'y trompe pas et plébiscite les poupées de l'étoffe pour les plaisirs exotiques à nulle autre pareil qu'elles procurent.

La baronnie des pioches :



Ce territoire le plus à l'Est assure l'exploitation des rares mines encore capables de produire du minerais ou des pierres de carrière ou semi-précieuses. La Louisiane et l'Arkansas sont les deux anciens états couverts par cette baronnie. Cette activité embrassée par la baronnie des pioches nécessite l'emploi de nombreux moindres pour extraire ces différents minerais. Malgré la difficulté et la dureté du travail, ils ne sont pas très bien traités, se tuant à la tâche de pères en fils, tandis que les épouses et les filles deviennent domestiques et parfois poupées pour les secondes. Le Baron loge dans une grande villa moderniste datant de la fin du XXe siècle, faite de pierres, de béton, d'acier et de verre dans un style minimaliste.

Les spadassins de ce territoire sont brutaux, la sagacité n'est pas non plus leur qualité première. Ils apprennent à maîtriser des armes contondantes lourdes (à pointe et à clous...), mais également l'escrime avec une épée à deux mains. Ils excellent dans l'art de l'embuscade, celui de poser des pièges. Leurs arts martiaux de prédilection sont le Krav Maga et le Muey Thai, tandis que leurs artisans-inventeurs sont doublés de bricoleurs de génie. Dans la baronnie des pioches, les maisons de poupée sont, plus que partout ailleurs dans les Bladeslands, des lieux de perdition.

- Les marginaux libres :

Les nomades :

Ces gens sans attaches forment une constellation de groupuscules vivant en tribus ou clans aux styles de vie les plus divers, allant des plus pacifiques aux plus sauvages pillant, tuant, violant... Certains groupes capturant même d'autres nomades puis les vendant comme esclaves au roi des eaux ou aux mines au delà des bladelands. D'autres encore se font chasseurs de prime pour réduire le nombres de criminels qui menacent l'équilibre fragile de la société néo-féodale des baronnies. La plupart de ces groupes sont considérés comme des barbares incultes aussi peu évolués que des animaux.

Les libertaires :

Il s'agit d'un groupe d'insoumis des Bladelands. Libres, ils vivent de façon autarcique dans un lieu tenu secret très difficile d'accès protégé par les spadassins du baron de l'alligator. Ils ont fondé une société utopique non violente sur la base d'une religion animiste qui les voit vivre en communion avec la nature. Ils prônent le développement spirituel... sur la base d'une religion animiste qui les voit vivre en communion avec la nature et avec leurs semblables. Ils prônent le développement spirituel envers et contre tout préférant mourir plutôt que de se défendre contre une agression. Ces gens sont en quelque sorte des hippies fanatiques pour qui amour et paix ne sont pas de vains mots. Ils sont polyandres et/ou polygame, suivant les affinités de chacun et souvent végétariens.

Le royaume des eaux :

Ce territoire fluvial longe le Mississippi et ses affluents. Ce territoire est sous la coupe d'un gang dirigé par un individu sans scrupule surnommé le roi des eaux. Il maîtrise le Mississippi et les villes qu'il longe. Tout convoi de marchandises l'empruntant donne lieu à la perception d'une taxe. Ce sont également des trafiquants d'êtres humains de la pire espèce qui achètent et vendent des esclaves soit pour leur usage, soit pour les barons. Leur flotte de navires marchands leur permet de rallier des contrées lointaines grâce au fleuve et à ses affluents. Le roi des eaux entretient une milice privée, composée de mercenaires surentraînés qui protègent les entrepôts du gang, les navires et leurs lieux de résidence.

Les moines sombres :

Ces moines combattants vivent habituellement reclus dans un monastère très ancien dans les montagnes rocheuses assez loin des Bladelands. Ce lieu sacré est dirigé par une abbesse dont les disciples les plus aguerris parcourent les bladelands et une partie du continent à la recherche des sombres qu'ils ont pour mission de ramener au monastère pour qu'ils y soient formés au contrôle de leur don obscur, soit pour qu'il leur soit retiré. Leurs motivations sont floues : entre ceux qui aspirent à l'avènement d'Asra et ceux qui veulent l'empêcher. Leurs capacités martiales, grâce à ce mystérieux don, deviennent l'équivalent de celles des Immortels... Ces adeptes sont également capables de tuer ou de soigner avec leurs seules mains, du fait de leur connaissance des points vitaux et centres d'énergie du corps.

Les Ténébreux:

Ce sont des humains mutants qui, sous le coup d'un choc émotionnel ou d'une blessure sont envahis d'une énergie sombre qui leur permet de décupler leurs capacités de combat à mains nues, leur force et leur rapidité. Leur existence semble être liée à la mystérieuse cité d'Azra où l'artefact offrant le don obscur aurait été conçu et fabriqué. Juste avant la chute, une nouvelle cité expérimentant une nouvelle utopie sociale et politique entamait son ascension et l'un de ses scientifiques de renom (un Deva) se rappelant l'une de ses premières vies, conçut et construisit avec ses collaborateurs la réplique d'une machine très particulière qui, en Atlantide avait permis aux humains mortels de lutter à armes égales contre les immortels partisans de Korn et d'Arhiman qui voulaient dominer le monde à cette époque mythique. Cette nouvelle version offrit à Azra les meilleurs soldats de la planète, mais l'expérience tourna court quand survint le Ragnarok ; Azra disparu corps et bien ainsi que les sombres, du moins l'a-t-on cru durant des siècles. De nos jours les porteurs du don obscur sont les descendants des premiers sujets ayant participé à l'expérience de 2049.

L'ordre du lotus noir :

Ce groupe de « chevaliers » errants a pour mission d'éradiquer les possesseurs du don obscur, ceux-ci estimant qu'ils représentent à long terme, une menace non négligeable pour les immortels du fait de la difficulté qu'ils ont à contrôler leur don, certains d'entre eux n'ayant d'ailleurs aucune prise sur cette capacité. La plupart des membres du lotus noir sont des Immortels dont l'existence pourrait être menacée par ces mutants puisqu'ils sont les seuls humains à pouvoir les vaincre en combat singulier. Sont réunis au sein de ce groupe, des chasseurs d'un genre particulier : des Sidhes, des Annunakis et même des Devas, mais aussi et essentiellement des Immortels détenteurs du quickening.

IV- Europe de l'Ouest :

L'exemple de PARIS et l'Île de France :

En l'an 2592, la France tout comme le reste de l'Europe de l'Ouest n'est bien souvent plus qu'un agglomérat de zones sauvages inhabitées, inhospitalières et d'anciennes métropoles ou de villes moyennes en ruines ou presque. Plus rien d'avant l'effondrement ne fonctionne ou ne subsiste. L'immense majorité des commerces, grandes surfaces et maisons ont été pillées. Les cataclysmes naturels et autres tremblements de terre ont balayé comme des fûts de paille les 4/5^e constructions datant d'entre 1950 et 2050, ne laissant souvent que des édifices d'époques antérieures qui se sont révélés souvent plus résistants. C'est donc le cas de Paris intra-muros, en particulier, les arrondissements du centre-ville. Cette partie de la ville est devenue un coin « branché ». La densité de population y est la plus forte. Les bâtiments haussmanniens sont encore debout, certes pas toujours en très bon état, mais ils tiennent le coup, formant de bons abris. La proximité de la Seine a fait que le fleuve est un pôle d'attraction (commerces, artisanat...) grâce au retour en grâce du transport fluvial car plus sûr. Les trésors non technologiques s'y trouvent en nombre. Des antiquités, tels que livres, Cds, objets divers du quotidien attirent les convoitises.

Quartiers Est et Nord :

Ce sont les secteurs qui ont le plus souffert des séismes : d'immenses zones sont complètement en ruines, les immeubles sont éventrés ou effondrés constituant un décor d'après guerre. Ces quartiers ne sont « habités » que par des fugitifs, des pirates, des fous dangereux... S'y aventurer seul revient à se suicider. Parfois quelques fils du métal y organisent des chasses à l'homme histoire de faire un peu le ménage de temps à autres. Le quartier de Belleville rebaptisé mocheville est occupé par des gangs sans foi ni lois. Pigalle, République et Barbès ainsi que le périph nord ou ce qu'il en reste sont des zones tenues par des marchands et leurs mercenaires. Le POPB a été abandonné, il est devenu pourtant une sorte de Colisée post-moderne. C'est un endroit très dangereux où s'organisent des combats de gladiateurs durant l'automne et l'hiver pour ceux qui aiment le risque et se faire de l'argent facile en plus de gagner gloire et respect. En mai et en septembre y prennent place de grandes foires foraines durant les week-end qui sont des temps de paix bienvenus pour la population hétéroclite de la ville. l'ancien ministère des finances situé juste ne face a été reconverti en squat géant où l'on trouve des logements de fortune tandis que le bâtiment le plus proche de la Seine est utilisé par différentes tribus pour tenter de rançonner les bateaux qui empruntent le fleuve. Des mercenaires au service des marchands sont alors missionnés pour assurer la sécurité des navires et de nettoyer les lieux, voire de les occuper en lieu et place des pillards.

Quartiers Ouest :

L'ouest de Paris est occupé par des gens « huppés » qui profitent du système. Ce quartier a désormais des allures de camp retranché avec barbelés, grilles sécurisées entourant désormais les anciens 7^e, 8^e et 16^e arrondissements. Ils sont parvenus à reconstituer un mode de vie assez proche de ce qui prévalait dans la première moitié du XX^e siècle. Leur société renvoie l'image de gens biens sous tous rapports à l'intérieur de leur microcosme barricadé, alors qu'en réalité, ils exploitent sans vergogne, la population au-delà de leur paradis muré. Ces gens nantis habitent les anciens hôtels particuliers qui sont pour eux d'excellents refuges pour cette population parano et adepte de l'entrisme.

Quartier Sud :

Les 14 et 15^e arrondissements sont assimilés au centre de Paris et font donc partie de la zone commerciale assez peuplée. Le 13^e quant à lui est plutôt un amas de ruines, mais il est possible d'y trouver des merveilles technologiques de l'époque précédant l'effondrement.

Paris Centre :

Dans Paris, après la catastrophe, les prostitué(e)s se retrouvèrent sans leur protection habituelle et sans emploi stable. Le chaos engendra meurtres, viols pillages durant des mois, L'instabilité politique dura au moins un siècle, puis vint la phase de reconstruction, c'est là que l'organisation tribale a vu le jour. Les péripatéticien(ne)s se sont lié(e)s aux plus forts qui ont organisé ce commerce toujours florissant malgré la fin d'un monde. Les proxénètes façon vieille école ont été remplacés par des tenanciers de bordels souvent protégés par mercenaires. Il existe même d'anciennes stations de métro avec rames aménagées en centres érotiques. Le plus important est situé sous l'ancien forum des halles qui est un centre pluri-activité. Tous les accès de la station ont été murés et blindés sauf celui de la porte Lescot pouvant rapidement être fermé en cas d'assaut. Les réserves d'énergie et de vivre sont suffisantes pour tenir un mois de siège. De toute façon aucune tribu locale ne se risquerait à attaquer le poumon commercial de la ville. En effet, on y trouve toutes sortes de boutiques, l'ancienne FNAC est devenue un supermarché, les autres sont à l'avenant et recourent plusieurs spécialités, on y trouve même des artisans et pas seulement de la revente d'articles... Ce sont les marchands qui contrôlent l'ensemble du Forum et qui imposent des règles strictes concernant les échanges. Aucune violence n'est acceptée dans l'enceinte du forum, mais à l'extérieur, les petites rues sont des coupe-gorges.

Il se sont organisés en conseil corporatiste : ses membres élisent un président pour un mandat de trois ans chargé de défendre les intérêts des commerçants et de faire régner l'ordre. Les niveaux inférieurs du forum sont donc dévolus au commerce du sexe et à tout ce qui s'y rapporte. Au fil des dizaines d'années, une relation symbiotique professionnelle qui s'était nouée entre les putes et leurs protecteurs s'est transformée en affaires communes, des familles se sont créées et la prostitution est devenue leur principal moyen de subsistance. Un contrat a même été passé avec des guérisseurs pour

assurer la surveillance médicale de tout ce petit monde afin d'éviter la possible propagation de maladies. Cpôté infrastructures du centre ville, l'ancien musée national d'art moderne le Pompidou n'a pas trop souffert intérieurement, mais les façades sont bien défraîchies et oxydées, le métal régnant en maître. Nombre d'oeuvres dorment encore dans ses réserves et le centre de documentation regorge encore d'ouvrages précieux, malgré trois cent ans de pillages.

La Banlieue Sud-Ouest :

L'île Séguin après la destruction des usines Renault est devenue une fondation d'art contemporain puis un immense complexe de logements et de loisirs. Tout cela n'est plus qu'un vaste champs d'infrastructures délabrées abritant les plus vastes ateliers de garagistes d'Ile de France et des logements des membres de la tribu vivant sur l'île qui désormais a des allures de camp retranché. Totalement dévolu aux véhicules motorisés, ces lieux retrouvent par ironie de l'histoire, sa vocation première. Avec les moyens du bord et adaptant le matériel à leur disposition, les garagistes peuvent concevoir, fabriquer et réparer leurs véhicules et ceux des autres moyennant paiement. Ils contrôlent l'île et un bout de territoire sur la rive gauche de la Seine jusqu'à Sèvres et les métalleux de là jusqu'à Issy les Moulineaux et ce sur 2km de large. Dans cette zone, on y trouve des ateliers, des hangars de stockage, des terrains d'expérimentation et pour les métalleux, il s'agit de logements, de zones d'entraînement au combat urbain. Les garagistes ont une structure dédiée à la recherche et au développement dans laquelle, ils élaborent et testent le matos qu'ils conçoivent. Tout est fait dans le plus grand secret et le cas échéant soumis à la validation d'un collègue « scientifique » qui approuve ou pas la poursuite des recherches et la fabrication régulière du prototype. L'ancien département des Yvelines est entièrement dévolu à l'agriculture. Seule Versailles est encore une ville à peu près digne de ce nom, le château a été très endommagé, mais il subsiste le pavillon Louis XIII et quelques dépendances dont le hameau de la Reine et le petit trianon. Le hameau est devenu une véritable ferme et le château est la résidence de M. le Comte. Il est nommé ainsi car il a réussi à inféoder plusieurs tribus qui travaillent dur pour faire de cet ex-département un endroit de quiétude au milieu du merdier ambiant. Une autre petite agglomération se démarque : Vélizy qui capitalise sur le centre commercial de Vélizy 2 qui malgré son état quelque peu délabré a supplanté Rungis qui lui a complètement disparu, en tant que plaque tournante du commerce de denrées alimentaires irriguant ainsi presque toute la région. Les marchands ont très tôt fait main basse sur cet endroit et sont parvenu à en faire un lieu incontournable des échanges régionaux. Sa situation au confluent d'embranchements routiers est stratégique, d'où la remise en état de ces axes.

La Banlieue Sud-Est :

La situation est vraiment peu enviable dans ce secteur de l'Ile de France, il ne reste que quelques poches d'occupation humaine : Créteil, Joinville le Pont (Ile Fanac) et les hauteurs de Champigny. Le reste est en proie au chaos et à la désolation.

Le Nord et Nord-Est :

L'ancien 9-3 est un véritable de champ de ruines, les squatts malfamés succèdent aux squatts bohèmes... Différentes tribus se sont partagé le territoire et tentent de cohabiter tant bien que mal.

La BRETAGNE :

Il s'agit de l'une des régions avec l'île de France, la Bourgogne et PACA qui s'est le mieux remise de la catastrophe. Les moyens sont comme partout ailleurs assez dérisoires mais au 26^e siècle comme au 20^e, les natifs sont des battants. Leur détermination à faire, de ce qu'il faut désormais appeler l'île de petite Bretagne, un « pays » de premier plan est réelle. Pendant longtemps, seuls les bateaux rescapés ont subsisté, suppléant à la disparition des autres moyens de transport. Quelques routes ont été remises en service, plusieurs pont sont désormais construits reliant la Petite Bretagne au reste du continent. En moyenne, il font 500m de long. La population locale ne dépasse pas les 200 000 habitants. Les activités économiques sont presque toutes liées à l'Océan qui entoure désormais l'ex-péninsule. Nous avons donc des flibustiers, des pêcheurs, des ostréiculteurs, des saulniers... Dans les terres, l'agriculture est également essentielle. Les rares véhicules motorisés encore en fonction sont les tracteurs ou engins de travaux, l'élevage de bovins, d'ovins de porcs et de poulet complètent l'ensemble avec la pisciculture et l'apiculture. Le carburant étant une denrée rare, ils l'obtiennent par troc, pillage ou en produisant du bio-carburant à base de betteraves.

L'armement est assez répandu et plus lourd qu'ailleurs. L'organisation sociale comme dans le reste de la France est tribale, mais les inimitiés passent au second plan, dès qu'une menace extérieure se profile, il se crée alors une fédération de tribus qui généralement se solde par une victoire bretonne.

St-Malo :

C'est l'une des villes principales du nord-Bretagne. Elle est redevenue un port de pêche de premier plan et le port d'attache de nombreux navires corsaires comme à son âge d'or entre le XVII^e et le XVIII^e siècle. Cette ville s'est érigée en principauté indépendante assez vite après l'effondrement civilisationnel et depuis une centaine d'années, elle est la capitale du duché de Bretagne grâce à sa puissance navale principalement. Le Duc délivre des lettres de course aux navires corsaires qui rançonnent certains navires et ceux-ci reversent à la ville 2 à 5 % de leurs prises, mais disposent de la protection de la cité en échange : si un équipage est capturé ou tué, St-Malo mène des représailles sanglantes, car en

réalité, la plupart des corsaires de cette ville préfèrent assurer des missions d'escorte des bateaux marchands qui font affaire avec les villes portuaires du continent. Ce système assure la subsistance de la ville en se procurant ainsi des matériaux ou denrées rares que ne produit pas le duché.

La marine marchande est surtout constituée de bateaux à voile rénovés ou construits de toutes pièces. La flotille de pêche est constituée de chalutiers d'un âge plus que canonique, mais entretenus méticuleusement par leurs propriétaires. Les techniques de pêche n'ont pas changé depuis la fin du XXe siècle puisqu'il a fallu tout réapprendre après la chute. Les corsaires utilisent des bateaux motorisés rapides et solides facilitant l'arraisonnement des navires ciblés. Ce sont souvent d'anciens esquifs des douanes ou des bateaux militaires de faible tonnage récupérés à Brest... Les pirates quant à eux préfèrent les hydroglisseurs civils reconvertis en véhicule de combat. L'ensemble des activités maritimes ont été très difficiles pendant longtemps suite à la destruction de la majorité des phares qui constellait les côtes. Il a fallu les rebâtir et mobiliser des gens pour en assurer le fonctionnement puisque toute l'automatisation n'était plus qu'un souvenir d'une époque révolue, y compris la géolocalisation des navires. Ces amers sont donc le seul moyen pour ne pas s'échouer sur les côtes. Bien évidemment ce contexte favorisa la réapparition des naufrageurs...

La BOURGOGNE :

Riche d'un patrimoine bâti pluriséculaire, la population locale s'est réfugiée dans les anciennes abbayes, les monastères, les anciens châteaux et palais des ducs de Bourgogne. Ces anciens bâtiments ont permis l'éclosion d'une communauté royaliste nostalgique de l'ancien régime français avide qu'ils étaient d'être protégés par des gens capables de les diriger. Mais les éruptions des volcans d'Auvergne ont détruit tout le territoire situé entre le morvant et le massif central. Si bien que cette région retrouve ses frontières du XVe siècle. Régulièrement inondé par la Saône, lors de fortes pluies, les conditions de vie sont rudes. Toutefois, les bourguignons ne se laissent pas impressionnés et savent se mobiliser en cas de coup dur mettant en péril leur communauté. Ils ont ainsi pu rétablir une grande partie des routes entre le nord et le sud. Mais l'industrie est longtemps restée une grande oubliée au profit de l'artisanat viticole et d'art (bâtiments), quelques manufactures sont donc réapparues progressivement. Les cultures et l'élevage sont aussi très présents. Le dirigeant de la Bourgogne (duc de son état) préside, pour gouverner, un conseil exécutif composé d'un représentant élu par chaque tribu, ce qui fait 13 membres. Sa capitale est établie à Dijon. Le conseil siège dans l'ancien musée des beaux arts de la Ville qui lui-même occupait l'ancien palais des ducs de Bourgogne. Cet organe de décision se réunit tous les trois mois pour débattre des lois à promulguer, des travaux d'intérêt général à réaliser, fixer les tarifs d'octroi... En cas d'urgence et sur convocation de l'un de ses membres, le conseil peut se réunir en moins de deux jours. Dans un cas d'extrême urgence, le duc peut édicter des ordonnances pour résoudre le problème sans avoir besoin du conseil qui exercera alors un contrôle à posteriori. Sur toute la région, les décisions du conseil ont force de loi et les forces de sécurité ont pour charge de veiller à ce qu'elles soient appliquées et donc respectées. Autour de la ville moyenne de Charolles, les éleveurs de bovins sont très importants pour la survie du duché : ils fournissent de la viande, des peaux... pour les bouchers, les tanneurs... L'exportation de viande vers d'autres régions de France est possible mais très risqué malgré le bon réseau de voies routières qui a été rétabli dans la région. Grâce à une économie florissante, la Bourgogne suscite la convoitise, mais également l'admiration jusqu'à attirer de la population.

BAUNE :

C'est la seconde ville la plus importante de la région, en terme d'influence et d'infrastructures surtout hospitalières. La ville possède des remparts sur plus de deux kilomètres de linéaire qui la ceinture. Avant la chute, elle était connue pour ses caves, ses musées et ses hospices. D'ailleurs, son acine hôtel-Dieu a bien résisté à la catastrophe, sauf ses parties plus récentes spécialisées à l'époque en gériatrie. Deux de ses plus grands chirurgiens ont survécu, ce qui permit la transmission d'un savoir précieux pour les nouvelles générations, tant et si bien que maintenant les hospices ont une très grande réputation.

Les infrastructures parisiennes et nationales :

Gares et stations aéroportuaires :

Elles sont en déshérence, les trains étant immobiles puisque plus personne ne semble (pour l'instant) savoir comment les remettre en fonction. Il en est de même pour les avions et les hélicoptères, du moins pour les humains ordinaires pour l'entendement desquels, le fonctionnement de toutes ces machines sont totalement hermétiques. Mais pour qui sait les faire fonctionner, il existe un peu partout en France des petits terrains d'aviation ou des gares qui pourraient être remis en service. On peut citer toutes les gares parisiennes et ses trois aéroports historiques : Le Bourget, Orly et Roissy.

Le Métro :

Cet endroit emblématique du Paris du 20^e siècle est l'autre lieu phare de la cité, celui-ci ayant servi de refuge aux habitants lors des cataclysmes qui ont suivi l'effondrement. Les corridors et les stations souterraines ont pour la plupart tenu le choc, hormis les plus profondes (inondées) et celles qui étaient aériennes (détruites). Les rames qui sont encore à peu près en étant sont stationnées sur les quais des stations et ont été transformées en logements avec du matériel de récupération. Ces lieux sont donc devenus des villages de quelques dizaines de personnes. Le Paris souterrain n'est pas sans danger, malgré son occupation. Il y rôde des animaux mutants et des pillards qui ne vivent que de rapines.

Le jardin des plantes :

Lors du grand cataclysme, les laboratoires du muséum d'histoire naturelle situés dans le jardin des plantes furent détruits. Certains laboratoires dont celui de biologie moléculaire abritaient des chambres fortes contenant des isotopes radioactifs utilisés pour des expériences génétiques. Du coup, les animaux cobayes se sont échappés et ont fini par muter et se sont pour la plupart réfugiés dans les égouts. La grande serre tropicale du jardin des plantes bénéficia aussi de ces isotopes qui la polluèrent via le circuit d'irrigation des plantes. Le parc est donc devenu une jungle où fauves et végétaux étranges se sont répandus jusqu'à la grande mosquée et à la gare d'Austerlitz. Au zoo de Vincennes, seuls les fauves ont survécu au chaos et s'adaptèrent à ce nouvel environnement.

Les égouts :

Depuis la catastrophe, les égout se sont beaucoup assainis car moins sollicités, mais certains endroits sont encore radioactifs.

- Les centrales nucléaires :

En ruine et inopérantes, de vastes zones de territoire autour d'elles sont contaminées et par conséquent inhabitables dans un rayon de 100km. Des murs y ont été dressés avec grillages pour éviter que les humains ne s'y installent. Ces secteurs sont sous surveillance des autorités locales quand il y en a.

La Province d'Azur (Ex-PACA) :

Cette région qui s'étend de l'embouchure du Rhône jusqu'aux Alpes maritimes est une enclave civilisationnelle qui s'est reconstruite et dont les populations ne savent quasiment rien du reste de la France, hormis des rumeurs qui se colportent de tribus en tribus. Cette zone est entourée par un mur gigantesque d'environ 100 m de haut dont les rares points de passage sont très surveillés, tant par des agents de sécurité humains que par des drones militaires autonomes, ce qui signifie que les habitants de ce pays disposent de technologies issues du passé, qu'ils sont parvenus à maîtriser. La plupart des grandes villes de cette zone qui jadis étaient florissantes existent encore, malgré les terribles tremblements de terre qu'a subie la région : Sètes, Fréjus, Marseille, Cannes, St-Tropez, Nice, Roquebrune et Montecarlo. Les rumeurs font état d'une vie confortable où les gens sont civilisés et entretiennent de véritables relations humaines... Pour les gens de l'extérieur cela ressemble au paradis.

V- Les TRIBUS :

Après la catastrophe, le monde a été plongé dans un chaos indescriptible durant de nombreuses décennies. Les survivants, du moins pour certains d'entre eux, il est devenu rapidement évident que l'humanité ne pourrait survivre et refaire civilisation s'ils demeuraient à l'état sauvage. Considérant qu'ils valaient mieux que des animaux, des gens ont commencé à se réunir en petites communautés au sein desquelles, ils retrouvaient des gens qui partageaient des conceptions philosophiques, des opinions politiques, des croyances religieuses identiques aux leurs, ou bien des individus qui, avant la chute, possédaient une même origine sociologique, voire des affinités culturelles en commun. Ces différents creusets ont donné naissance à une société tribale, lesquelles mirent alors en pratique dans de micro-sociétés nomades ou sédentaires, les préceptes ou croyances qui avaient présidé à leur formation. Ce qui fait qu'aujourd'hui dans l'Europe et en particulier la France du XXVI^e siècle, la société est fragmentée en 13 tribus réparties sur l'ensemble du continent. Certains de ces groupes sont des ennemis héréditaires que rien ne saurait réconcilier tant leurs conceptions de l'existence divergent, alors que d'autres parviennent à surmonter leurs différences pour collaborer et à commercer, mais c'est très rare.

LES PARIAS (ou survivalistes) :

Ces gens se sont exilés ou ont été bannis de leur tribu. Rejetés, ils ont dû se forger dans l'adversité, leurs communautés sont composées d'individus disparates donc l'entente n'est pas toujours très cordiale, mais la plupart du temps, ils surmontent leurs préjugés et travaillent ensemble pour se construire une vie meilleure sans les barrières érigées par leurs anciens partenaires... Leurs buts sont variables, leurs vêtements sont ceux de leur tribu d'origine, mais sans les blasons correspondants, leur préférant des symboles de liberté. Hommes et femmes sont égaux dans tous les domaines. Ils vivent selon les principes des survivalistes L'entraide et la solidarité entre eux sont des vertus cardinales. La plupart du temps, ce sont de petits groupes qui excèdent rarement une vingtaine de personnes.

LES GAUCHISTES (les cols bleus):

Tous les humains sont égaux, ceux qui contestent ce fait sont des traîtres et doivent être sévèrement châtié. Il sont tous d'accord sur l'origine de la chute : Ces ont les état capitalo-fascistes qui, cherchant à gouverner le monde dans l'intérêt de quelques oligarques et non pour les peuples qui ont été les fossoyeurs de la civilisation humaine dans un enfer de feux et de haines, où la finance était le moteur du monde jusqu'au jour où la belle mécanique mondialisée s'est grippée. Nombre de membres de cette tribu sont athées, mais ils sont également nombreux à porter aux nues l'action des grands hommes altruistes du passé : Gandhi, Walesa, Marx, Soeur Emmanuelle, Coluche... Ils encouragent les renégats d'autres tribus à les rejoindre pour rendre possible l'émergence d'un véritable monde socialo-communiste. La tribu est dirigée par un conseil démocratique élu au suffrage universel direct. Il se compose de six hommes et six femmes. Ce conseil supérieur dévolu à la gouvernance étudie les propositions d'action des différents comités en charge d'un aspect de la vie de la tribu puis les soumet au vote, les mesures recueillant la majorité font l'objet d'une mise en œuvre ou d'une loi rédigée qui sera promulguée par décret du conseil. Les décisions redescendent alors et sont mises en vigueur. En cas d'extrême urgence, le secrétaire général du conseil est autorisé temporairement à prendre les décisions qui s'imposent pour le bien commun, mais sera contrôlé à posteriori pour vérifier qu'il n'y a pas eu d'abus de pouvoir. Les goûts musicaux des gauchistes sont plutôt portés sur la folk engagée, du rap militant et du rock contestataire... D'autres groupes de gauchistes plus modérés politiquement ont un mode de gouvernement fortement inspiré de la Ve république française des années 1980 et 1990. Ces derniers ne sont pas omnubilés par le culte de la personnalité et tentent de rebâtir une véritable société en fédérant d'autres tribus pour restaurer un état centralisé fort et efficace. Les membres des gauchistes sont attachés aux valeurs républicaines, ne supportent pas l'injustice, ni le crime. Leur blason se compose d'un symbole de paix dessiné sur le blanc du drapeau français.

LES MERCENAIRES (les mercos):

Leur doctrine se résume par cet aphorisme : « tout a un prix de nos jours, la vie aussi bien que la mort ». Cependant, cette maxime n'a rien d'officielle. Les vieux films d'action sur lesquels certaines personnes ont pu tombé ont suscité des vocations et une mythologie associée à cette activité, en réalité, peu recommandable. Les religions dans leur ensemble n'ont que peu d'emprise sur eux, de part la nature même de leur activité et du fait que beaucoup d'entre eux sont très matérialistes et pragmatiques. Leurs meilleurs refuges sont leurs armes et leurs véhicules. Ils peuvent voyager seuls ou en groupe, mais sont rarement assez nombreux pour former une véritable compagnie (150 combattants). Par sécurité, ils choisissent souvent de travailler et de voyager en groupe, ils se donnent alors un nom collectif qui claque dans un but marketing, car ça fait plus pro et c'est donc plus vendeur pour les autres tribus qui auraient besoin de leurs services. Ils se respectent entre eux, sauf s'ils sont dans des camps opposés. Ils sont alors sans pitié, mais généralement, ils honorent toujours leurs contrats et peuvent être altruistes, égoïstes ou guerriers, les mercenaires adorent les tenues de cuir cloutés ou non, ils possèdent à minima quatre armes chacun et un véhicule en parfait état. Ils portent le blason de leur groupe, les femmes mercenaires sont rares mais présentes dans certaines compagnies.

LES FERMIERS (les paysans) :

Cette tribu se consacre au travail des terres qu'ils se sont appropriées, la nature doit reprendre sa place prépondérante dans les activités humaines et les fermiers sont là pour cela. La nature est source de nourriture et doit être protégée et choyée. Ils sont ceux qui ont le droit et le devoir de restaurer les coutumes de culture et d'élevage des temps anciens. Ils s'efforcent de retrouver les connaissances agronomiques qu'avaient les hommes des XIXe et XXe siècles. Pour cela, ils traquent les ouvrages scientifiques et les manuels de jardinerie ou traités d'agriculture qu'ils tentent d'assimiler et de mettre en pratique. Les fermiers en terme de musique ont des goûts simples : Country, Blues, Jazz, folk... Les fermiers tentent de vivre en paix à la campagne en élevant des animaux et en cultivant légumes et céréales. Ils entretiennent des relations plus ou moins houleuses avec les autres tribus. Ils s'habillent avec des vêtements qu'ils fabriquent eux-mêmes ou qu'ils récupèrent en faisant du troc. Ils se battent avec leurs outils agricoles et quelques armes à feu suivant disponibilités. En général, ils n'ont pas de blason pour leur tribu, mais quand c'est le cas, c'est souvent une plante stylisée ou un animal en particulier qui a une symbolique forte pour eux, à la manière d'un totem. La plupart des fermiers sont des bons-vivants et des pacifistes mais qui sont prêts à mourir pour défendre leurs terres et leurs biens. Les femmes sont souvent reléguées aux tâches domestiques sauf exceptions, même si la prise de décisions pour la vie de la communauté leurs voix comptent autant que celle des hommes.

LES MECANOS (les bricoleurs) :

Les véhicules sont un élément essentiel de la reconstruction et représentent un besoin essentiel des humains. Les mécanos ont pour préceptes cardinaux : Rien n'est irrécupérable, tout se transforme. Le carburant est le sang de la machine. Les mécanos sont monothéistes : Vulcain l'antique dieu de la forge, du feu divin et de la technologie est leur divinité tutélaire, mais ce ne sont pas des fanatiques, loin de là. Ils n'ont aucun dogme, ni rites particuliers, chacun lui rendant hommage comme bon lui semble. Mais pour eux la meilleure façon de l'honorer est d'être inventif et de bricoler des trucs, de les vendre et/ou de les troquer. Les mécanos sont neutres et sont respectés par toutes les tribus du fait de leurs compétences qui profitent à tout le monde. Toutefois ce ne sont pas des pacifistes pour autant car cette tribu est l'ennemie héréditaire des éco-terroristes. Leur musique culturelle est essentiellement à base de métal-indus et de métal-électro. Le plus souvent ils vivent dans des parkings abandonnés ou des immeubles de bureaux dotés de parkings en sous sol. Ou alors d'anciennes usines. Ils réparent, conçoivent et construisent tout type de véhicules motorisés dont ils se servent ensuite ou alors ils leur servent de monnaie d'échange. Les mécanos sont souvent habillés en bleu de travail. Leurs blasons sont conçus à base d'outils. Les femmes sont les égales des hommes sur tous les plans. Tous les garagistes et mécanos sont des inventeurs et des techniciens hors-pair. Chez eux le port d'armes régulier est rare, mais leurs véhicules sont truffés de gadgets plus ou moins offensifs dignes d'un James Bond revu à la sauce Mad Max.

LES MARCHANDS (les colporteurs) :

Après quelques années de service actif en tant que mercenaire au sein d'une compagnie, nombre de soldats de fortune se recasent en devenant marchand, un métier qui fait appel à leur amour du voyage, à leur sens des affaires et de la communication. Un ex-mercenaire n'aura pas peur de se rendre dans des endroits dangereux pour y faire commerce, sans compter que son prestige durement acquis l'aidera certainement dans des transactions délicates. Pourtant tous ne sont pas d'anciens guerriers à louer. Leur doctrine se résume à : « tout s'achète et se vend », l'humain ne l'est vraiment que lorsqu'il consomme. Les marchands se regroupent en guildes suivant leurs spécialités. Ils utilisent tout type de véhicule, mais surtout des semi-remorques blindés pour des trajets longs et dangereux. Ils sont toujours bien équipés et armés. Leurs blasons sont souvent des logos d'anciennes chaînes de grande distribution (hypermarchés) modifiés ou non. Leurs guildes peuvent regrouper jusqu'à une centaine de personnes, mais se déplacent toujours en petits groupes de trois à cinq personnes.

LES JUSTICIERS (les inquisiteurs) :

Depuis la catastrophe, la terre s'est peuplée de criminels, la civilisation est le seul moyen de vivre en paix et le fondement d'une société digne de ce nom est son arsenal juridique : car si ses lois ne sont pas respectées, c'est l'anarchie et le chaos. Les véritables héros sont ceux qui luttent pour faire respecter la loi. Cette tribu a retrouvé de vieux exemplaires du code pénal de 2020, sur lequel ils fondent leur action de justiciers. Ils pourchassent impitoyablement les criminels et les châtient suivant les crimes qu'ils ont commis. Chaque groupe de justicier vénère une figure tutélaire emblématique célèbre qui a existé ou issue d'anciennes fictions policières. Ils les considèrent alors comme un Dieu de la justice qu'ils honorent en adoptant ses méthodes plus ou moins expéditives : Judge Dredd, Lucky Luke, Pasqua, Harry Calahan, Colombo ou Sarkozy... Leur musique préférée est plutôt du White métal, des groupes de Trash, de Heavy métal dont les chansons traitent d'injustice, de gloire, de justes, de vérité... Leurs tribus sont principalement nomades qui chassent, jugent et condamnent tous ceux qu'ils estiment être des monstres. Ils adoptent un look de paramilitaire ou inspirés des plus grands enquêteurs réels ou de fictions. Leurs blasons s'inspirent des insignes des forces de l'ordre de différents pays. Les femmes sont traitées comme les hommes, mais les justicières sont rares.

LES AMAZONES (princesses de l'aube) :

Ces groupes de femmes sont des ultra-féministes fanatiques, héritières des délires misandres de certaines néo-féministes du début du XXIe siècle dont les cheffes de file les plus extrémistes vouaient les hommes aux gémonies. Pour les femmes membres des amazones, les hommes sont le principal vecteur du mal sur terre. C'est par eux que l'apocalypse est arrivée. Par conséquent, elles ne les considèrent pas davantage que des animaux de compagnie et parfois même moins. Pour elles ce ne sont pas des créatures douées de raison. Pour elles, un homme est par essence mauvais. Elles pensent donc qu'un homme bon est soit mort, soit esclave. De plus, elles ne voient en eux que des pourceaux avides de sexe. Ainsi, leur doctrine religieuse leur interdit tout rapport sociaux avec des hommes. Pour elles, coucher avec l'un d'entre eux relève de la zoophilie. A plus ou moins long terme, elles prônent l'éradication des mâles humains. Dès leur plus jeune âge, elles sont éduquées dans la haine des hommes, pourtant elles ont besoin d'eux pour se reproduire, donc elles ont élaboré des élevages pour recueillir leur semence, qu'elles s'inséminent ensuite par injection intra-utérine en période d'ovulation lors de rituels érotiques à connotation religieuse avec leur compagne.

Si par malheur elles devaient mettre au monde des garçons, elles en font des esclaves qu'elles élèvent puis échangent avec d'autres tribus d'amazones par soucis de brassage génétique. Quand elles daignent s'intéresser à l'art et à la culture, elles ne considèrent comme seule digne d'intérêt la production de femmes artistes. Les créations masculines faisant l'objet d'autodafés en accord avec les commandements de leur première reine. Malgré leur aversion pour les hommes, les plus belles amazones ont bien compris que leur physique avantageux pouvait être une arme aussi redoutable que leurs flingues, sinon plus, c'est pourquoi en certaines circonstances elles s'habillent de façon très suggestives, malgré leur vestiaire de baroudeuses post-apo. Les blasons des tribus d'amazones sont des symboles de la féminité ou des figures de guerrières célèbres réelles ou fictives.

LES PUNKS (les anarchistes) :

Le monde est mort, il ne reste que des ruines, tout retour à la civilisation est impossible et quand bien même ce le serait, ça n'est pas souhaitable car c'est l'homme qui a provoqué sa propre chute. Alors profitons de ce qui reste, achevons les reliquats de cette société corrompue qui a donné naissance à cette fange. Le précepte qui fait d'eux des ennemis naturels des justiciers est le fameux : « il est interdit d'interdire » ; Ce sont les rapports de force qui structurent les groupes de Punks. Leur commandement ultime : « tu as besoin de quelque chose : eh bien fais le toi-même ». En théorie donc nulle organisation collective puisque chacun est libre d'agir comme bon lui semble sans se préoccuper d'autrui, mais en pratique, c'est souvent le plus charismatique, le plus fort ou le plus intelligent qui dirige leur tribu. Ils écoutent bien évidemment de la musique punk. La plupart d'entre eux sont athées, ils vivent à fond l'instant présent. Ils ne sont pas vraiment méchants, mais le sadisme est tout de même assez répandu. Ils se fringent comme les punks des années 1980, leur chevelure (couleur et coupe) fait office de blason qui permet d'identifier. Leur véhicules sont vétustes et possèdent des armes de tout type. Les femmes et les hommes sont réellement sur un pied d'égalité.

LES METALLEUX :

Le métal est la matière la plus précieuse au monde désormais. Les dieux ont donné le métal aux hommes pour qu'ils imposent leur pouvoir et ce en particulier aux métalleux qui honorent leurs idoles ayant voué leur existence à la musique, à la liberté de création, mais aussi à l'art de la forge et de la libre entreprise. Car le matériau est essentiel pour se déplacer ou tuer, le bruit et la vitesse sont leurs alliés. Le métalleux voue son existence à la vitesse, à la musique, à la fureur de vivre, à la liberté... le Métal est leur religion sous toutes ses formes, ils ne tolèrent pas les tartuffes, la bière est le carburant du métalleux. Ce qu'ils convoitent, ils le prennent. Les métalleux du XXVI^e siècle sont violents, mais ils savent se faire des alliés autant que des ennemis. Un métalleux vit et meurt dans son véhicule. Ce sont des hors castes, des marginaux qui refusent la stagnation et adorent le changement, l'incertitude rejetant toute forme d'immobilisme. Ce sont des nomades refusant de participer à la reconstruction de la médiocrité du monde. Leur organisation sociale est clanique et au sein du clan, c'est la loi du plus fort ou du plus malin qui règne pour diriger leur collectif. Les femmes se considèrent comme les égales des hommes et si elles font leurs preuves, elles seront traitées comme tel. Leurs blasons de clans utilisent toute l'iconographie symbolique de la culture métal (sataniste ou non). Un métalleux qui perdrait son véhicule serait dépouillé et tué sur le champ par les membres de son clan pour avoir été déshonoré. Ils sont vêtus de cuir, de vêtements noirs ou paramilitaires avec bandanas, clous, chaînes New Rocks...

Leur musique fétiche est principalement du speed, du Trash, du Heavy, de l'indus, du Black et du Viking-métal. Tous les ans au solstice d'été, ils se réunissent pour célébrer la naissance du métal c'est l'occasion de grandes festivités où pendant trois jours et trois nuits, ils vont en pèlerinage dans une petite bourgade près de l'ancienne ville de Nantes écouter leurs groupes favoris.

Les HELL'S ANGELS (les motards) :

Cette tribu est directement issue des bandes de motards ou gangs motorisés qui sévissaient aux USA et des groupes de passionnés de belles cylindrées européens beaucoup plus inoffensifs. Le mélange a donné lieu à une tribu qui ne vit que pour la liberté que leur offre leur bien le plus précieux : leur Harley ou leur Triumph vintage. Clairement, ils considèrent les routes encore en état, comme leur domaine exclusif et refusent de se soumettre à qui que ce soit lorsqu'ils les parcourent. Une Hell's Angels sans bière c'est comme une Harley sans essence. A part la moto, l'alcool et les gonzzesses, le monde n'a plus rien à offrir d'intéressant. La grande majorité de ces « bikers » est athée, il y a également des catholiques-satanistes et des chrétiens, mais ces derniers se cachent quand il y en a pour ne pas être exclus du groupe et se faire confisquer sa moto. Ils passent leur temps à piller, trafiquer, entretenir leurs bécanes, à baiser, à se bourrer la gueule, le tout en meute de préférence, le monde s'étant déjà écroulé, tout ce qui peut arriver désormais, ils s'en balancent complètement. La plupart du temps, ils ont un sale caractère : susceptibles, irascibles, hautains, méprisants sur la route. Pour eux, mieux vaut régner en enfer que servir au paradis. Ils pratiquent donc l'humour noir et sont souvent assez cyniques, n'hésitant pas à tuer en cas de conflit avec des emmerdeurs d'autres tribus. Ils pensent avoir toujours raison. Sinon, pour eux, l'hygiène est très secondaire...Leurs armes favorites sont des armes blanches courtes ou contondantes, même s'ils utilisent aussi des armes à feu automatiques. Ils sont peu nombreux à porter des casques et ceux qui en ont les personnalisent. Leur look est à base de jeans, de cuir et de santiags. Ils sont tous de bons vivants. Leur blason est floqué sur leur cuir, il est à base de crânes associés à divers objets connotant mort et puissance. Leur musique fétiche est plutôt style Hard Rock Stoner, Trash, voire du métal typé blues... Les femmes de cette tribu n'ont pas le droit à la parole et ne portent pas d'armes, en revanche, très possessifs avec leurs femmes, ils feront tout pour les protéger de toute personne qui aurait l'imprudence de les maltraiter.

LES ECO-TERRORISTES :

Pour ces groupes de frapadingues d'écologie, la technologie et en particulier les engins motorisés représentent le mal absolu, celui qui est en partie responsable de la chute de la civilisation de la seconde moitié du XXI^e siècle. Ils ne la regrettent pas plus que cela, mais selon eux, l'humanité ne pourra vraiment se relever que si elle abandonne de gré ou de force ces engins mortifères que sont les motos, les voitures et les camions... La purification doit être menée avec détermination et la plus grande fermeté. Cela signifie donc qu'ils détruisent à vue tout engin motorisé qu'ils rencontrent que ceux-ci soient avec ou sans conducteur. Leur religion « new age » prêche la destruction systématique des véhicules à moteur fonctionnant aux hydrocarbures et des artefacts technologiques néfastes qui fonctionneraient encore. Leur offices religieux sont tenus à la lueur des feux de véhicules qu'ils détruisent au son de leur musique favorite, à savoir du punk, de la synthwave ou de la coldwave dans un paradoxe dont eux seuls ont le secret. Leurs cibles sont aussi les dépôts de carburant et les raffineries encore en état de marche et les tribus utilisatrices qu'ils rencontrent. Les écoterroristes sont des nomades, très discrets, attaquant leurs cibles la nuit. Ils s'habillent de façon bariolée façon « Baba cool ». Ils sont bien armés, mais n'utilisent pas d'armes à feu ; armes à feu, arbalètes sont leurs armes de prédilection. Leur blason est un ourobouros entourant l'arbre de vie et se le font coudre ou brodé au dos de leurs fringues. Cette tribu ne pratique aucune discrimination, ni abus de pouvoir : leurs dirigeants sont élus par le groupe en fonction des états de service rendus à la communauté par les prétendants au poste. Ils ont souvent une peur panique des véhicules en marche. Certains membres de la tribu sont connus pour dresser au combat des serpents venimeux ; Les armes à feu sont proscrites. Ils se déplacent à cheval à vélo ou en carriole, les char à voile est aussi l'un de leur mode de locomotion très prisé dans cette tribu.