

Voyage Voyage !

Extension non officielle pour tout ceux qui s'aventurent hors d'une cité

INTRODUCTION :

Si un randonneur cherche à limiter ce qu'il transporte, un survivant (genre toi) cherchera de son côté à transporter un maximum de matériel sur lui.

Vu que ton dos est, à priori, le seul endroit qu'on ne peut piller de ton vivant... Il est donc normale de le charger avec tes maigres biens.

En admettant que tu désires voyager dans de bonne conditions (notamment pour pouvoir fuir) il vaut mieux éviter de se surcharger.

On admettra, que, comme pour une randonnée itinérante, le poids d'un sac **ne doit pas excéder 20 % de celui de son porteur.**

Après, cette valeur n'a rien d'absolu, entre un sportif et un mec normal, il y a un monde.

Afin de prendre en compte la qualité musculaire du porteur, nous appliquons une modulation du % basée sur sa Force soit :

$$(10 + \text{FOR} \times 5) \%$$

Capacité d'empport selon FOR						
Poids	1	2	3	4	5	Remarques
25	3,8	5	6,3	7,5	8,8	Enfant (8 ans)*
30	4,5	6	7,5	9	10,5	Enfant (10 ans)*
40	6	8	10	12	14	Pré-Ado (12 ans)*
50	7,5	10	12,5	15	17,5	Adolescent/Adolescente*
52	7,8	10,4	13	15,6	18,2	Adolescente (16 ans)*
54	8,1	10,8	13,5	16,2	18,9	Jeune femme (18 ans)*
58	8,7	11,6	14,5	17,4	20,3	Adolescent (16 ans)*
60	9	12	15	18	21	
63	9,5	12,6	15,8	18,9	22,1	Poids moyen - femme
65	9,8	13	16,3	19,5	22,8	Jeune homme (18 ans)*
70	10,5	14	17,5	21	24,5	
75	11,3	15	18,8	22,5	26,3	
77	11,6	15,4	19,3	23,1	27	Poids moyen - homme
80	12	16	20	24	28	
85	12,8	17	21,3	25,5	29,8	
90	13,5	18	22,5	27	31,5	
95	14,3	19	23,8	28,5	33,3	
100	15	20	25	30	35	
105	15,8	21	26,3	31,5	36,8	
110	16,5	22	27,5	33	38,5	
115	17,3	23	28,8	34,5	40,3	
120	18	24	30	36	42	



* : Ces informations sont basées sur les tailles moyennes et l'IMC moyen et sont tout sauf absolues

POIDS DU MATÉRIEL TRANSPORTÉ :

Vêtements	Poids
Vêtements (Adulte)	1,5
Vêtements (Enfant)	0,7
Sous vêtements + t-shirt	0,2
Pull + Veste	3
Sac à dos de randonnée	2,5
Paire de chaussures	1
Paire de bottes	1,5

Armes / Équipement	Poids
Pistolet / Revolver	1
Carabine	3
Fusil d'assault	5
Batte de Baseball	1
Couteau	0,1
Epée longue / Katana	1,2
Pied de biche	1
Grenade fragmentation	0,4
Grenade flashbang	0,25
Boite de munitions (x50)	0,5
Gilet pare balle	3

Nourriture / Jour	Poids
Aliments post-Chute	2,5
2 Conserves	1,5
Ration militaire	1,5
Repas lyophilisés	1
Eau	1,5

Matériel	Poids
Tente individuelle	1,5
Tente 2 personnes	2,5
Tente 3 personnes	4
Sac de couchage	1
Matos de cuisine	0,6
Kit de 1er secours	0,4
Trousse de 1er secours	1
Jerrican essence 10L - vide	0,8
Jerrican essence 10L - plein	8,8
Jumelles	0,6
Réchaud à gaz + cartouche	0,3
Canne à peche	0,2



Divers	Poids
Magazine	0,3
Livre de poche	0,3
Roman	0,5
Ordinateur portable	3
Radio Onde courte	0,6

DÉMONSTRATION

Si un survivant cherche à jouer les marchands, sa capacité d'emport sans bête ou véhicule est très limitée.

Sur la base d'un homme de 75 kg de Force 3. Il peut transporter 18,8 kg

Il doit voyager léger, et ne prend que :

- Tente **1,5kg**
- pistolet **1kg**
- change **1,5 kg**
- matériel **1,5kg**

Soit une capacité finale de 12,8 kg

A supposer que le marchand sache trouver des points d'eau, il limite son stock à une bouteille, lui reste ainsi 11,3 kg, réduit par la nourriture :

- 1 j > 8,8 kg
- 2 j > 6,3 kg
- 3 j > 3,8 kg
- 4 j > 1,3 kg

MOYENS DE TRANSPORT :

Un commerçant itinérant est très limité dans ses déplacements et a pour obligation de connaître son itinéraire et les lieux où se ravitailler pour pouvoir voyager. Il peut, en revanche, augmenter son rayon d'action en usant de la bonne vieille force animale.

L'usage d'une ou de plusieurs bêtes augmente grandement les possibilités de transporter des marchandises.

Mais un animal n'est pas sans contraintes car ce genre de chose attire l'oeil et la convoitise.

De plus, avoir une bête demande de l'attention. Ainsi bien souvent, seules de grandes caravanes ou de petits groupes lourdement armés s'offrent le luxe d'arpenter les routes avec des chariots, les solitaires se contentent très bien d'une unique monture.

Animal de trait	Poids moyen	Peut tracter	Peut porter (Paniers)	Vitesse (km/h)
Cheval (trait)	1000	1000 kg	150 kg	6,5
Cheval (selle)	400	400 kg	60 kg	6,5
Mulet	300	400 kg	100 kg	6
Ane	220	300 kg	60 kg	5
Boeuf	1100	1100 kg	-	3,5
Vache	720	720 kg	-	3,5
Chien	30	-	7 kg	3,5
Humain	70	30 kg	14 kg	3,5

**VÉHICULES MOTORISÉS :**

Si la puissance animale à le mérite d'être reproductible et économique, ce n'est pas le cas des véhicules motorisés. Ces monstres métalliques construits avant la chute dont les rugissements se font rares.

Alors oui, leur vitesse est incomparablement supérieure à celle des bêtes, et elles apportent un confort relatif. Nombre d'épaves servent d'ailleurs de domiciles, voir ont été aménagées en charrettes.

Mais avec les difficultés à trouver du carburant, les risques d'agression et les soucis pour dégoter un mécano... Pas sur que le jeu en vaille la chandelle pour les petits groupes.

Véhicule	Cargo	Vitesse max	Consommation	Autonomie
Scooter	150	45	3,2 L / 100	210
Petite citadine 4 portes	450	125	5,5 L / 100	400
Berline 4 portes	600	180	6,2 L / 100	800
Camionnette	1 000	140	6,3 L / 100	1 600

NOTE SUR LE CARBURANT :

Mauvaise nouvelle : les carburants en général se conservent mal. L'essence se conserve quelques mois, avec une dégradation constante de sa qualité au fil du temps.

Le diesel se conserve un peu plus longtemps, mais se dégrade.

De l'eau apparaît en effet par condensation dans les réservoir. Bref rares sont les épaves ne contenant pas du carburant frelaté.

Mais les stocks privés (Ancienne stations, fûts) sont encore utilisable bien qu'avec la disparition de la quasi-totalité des industrie ces stocks sont loins d'être infinis.

Et qui aurait envie de vivre à proximité d'un dépôt de carburant, avec les risques que cela comporte (explosion, vapeurs nocives, danger en cas d'incendie, vol...)?

Afin d'user des carburants un peu "vétustes" nombreux sont les mécanos à devoir bosser dur sur leurs moteurs, rendant leur travail très précieux.

Certaines personnes sont encore capables de raffiner un carburant vieillot, ou de faire un bioéthanol, et sont souvent placées sous clans qui vivent de l'exploitation de la route. Certains utilisent même l'huile de vidange comme base. Quid de la pollution de nos jours?

VIVRE HORS DES MÉTROPOLIS

LES AUTRES CITÉS

Il peut arriver à un citoyen d'en avoir assez de la "civilisation", de sa cité de béton en ruine et peuplée de gangs divers et variés. Ou bien que les circonstances motivent un départ précipité.

C'est ainsi que chaque jour, des nomades entreprennent un voyage en solitaire, ou en groupe, migrant de ville en ville, soit pour profiter des différences inter-cités et commercer, soit pour chercher un endroit où s'établir.

Les grandes villes sont pour la plupart des ruines détruites par les émeutes ou par le conflit qui oppose Lunaires et Solaires. Leurs entrailles regorgent de dangers, comme des meutes d'affamés ou des créatures tout aussi néfaste à l'espérance de vie.

Sur certaines de ces ruines ont été réaménager des petites villes, reposant sur les restes exploitables de la carcasse de fer et de béton.

La récupération, le recyclage et l'agriculture forme la base de la survie dans ces lieux ravagés où les moyens de productions sont aussi rares que limités.

La loi du plus fort est la seule règle qui soit valable où qu'on se trouve. Les règles qui régissent la vie varient d'un territoire à l'autre, chaque ville est une sorte de petit pays qui n'a rarement d'yeux pour ses voisins.

LE COMMERCE

Le troc est largement répandu. En effet, quelque soit l'endroit, il est aujourd'hui impossible d'avoir toutes les ressources imaginables en un même endroit.

Lorsqu'une communauté produit une ressource en abondance, elle est donc tout à fait satisfaite de pouvoir l'échanger. Cette donnée est aussi valable pour les villes, qui dépendent alors des voyageurs et des caravanes pour échanger leurs surplus contre des ressources absentes de leur zone d'influence.

Cibles privilégiées des pillards et des bandits, les caravanes marchandes sont logiquement lourdement protégées.

LES COMMUNAUTÉS

Des petits groupes ont choisi de s'isoler et de créer de petites communautés là où les ressources permettent de vivre en une relative "autarcie".

Des petits fermes se sont ainsi formées sur les restes d'anciens sites agricoles, villages, et bâtiments, regroupant le plus souvent quelques dizaines d'âmes.

La vie y est rustique, reposant sur l'agriculture et l'élevage et est soumis au stress du climat, et aux menaces des Pillards. Ces gens sont donc souvent austères, n'hésitant pas à se défendre à la moindre menace.

La plupart du temps, il s'agit de groupes soudés autour d'un leader, soit parce qu'il dispose d'un savoir permettant la survie des uns et des autres, soit parce que son charisme suffit à maintenir le moral.

Mais, à la manière des grandes villes, chaque hameau et chaque communauté est unique et vit selon ses propres lois. La seule constante est que chaque groupe est armé et prêt à défendre ses terres corps et âme.

Accueillir un étranger est toujours source d'un stress certain qui peut, si la communauté n'est pas solide, provoquer sa destruction en quelques heures/

Généralement, l'ouverture d'un hameau est inversement proportionnelle à sa capacité à s'auto-suffire.

LA RÉCUP

Puisque la fin du monde civilisé commence un peu à dater, les zones encore densément habitées se font de plus en plus pauvres en ressources datant d'avant la Chute.

Ceci motive souvent, par appât du gain, des curieux à venir explorer des quartiers de ville de plus en plus dangereux, voir de lorgner sur les ruines inhabitées.

Or, une ruine renfermant encore des "trésors" après plusieurs années de pillages intensifs l'est souvent car les chances de revenir vivant sont faibles.

Ce qui n'empêche pas casse-cou et désespérés de tenter le diable.

LE SAVOIR

La majorité des adultes vivent encore sur le savoir et les connaissances du monde avant sa Chute. Mais chaque année voit, avec leurs morts ces compétences diminuer lentement et sûrement.

Le niveau de connaissance de la majorité de la population a fortement diminué. Les disciplines telles que l'électronique sont désormais marginales et sont remplacées par la mécanique plus utile au jour le jour.

Les enfants n'ont qu'une éducation parcellaire et sauf pour certaines exceptions, le passé commence à prendre pour eux une forme de récits plus ou moins réalistes.

Seules quelques rares enclaves maîtrisent encore bien les technologies et industries passées, malgré des moyens de production beaucoup plus restreints. Elles gardent généralement leur connaissance et leur pouvoir pour elles et font souvent partie de factions importantes.

LE CLIMAT 2

<input type="checkbox"/>	Nouvelle lune x2 Temps abominable Ex : orages, vents violents...	●●
<input type="checkbox"/>	Nouvelle lune Mauvais temps Ex : pluie, grêle...	●
<input type="checkbox"/>	Nouvelle lune + Pleine lune Climat contrasté Ex : Averses...	●○
<input type="checkbox"/>	1 / 2 x Pleine lune Climat clément Ex : douce brise...	○ / ○○
<input type="checkbox"/>	Aucune tendance Climat normal	-

ÉVÉNEMENTS À DISPOSER SUR UNE ROUTE

Un oublié

Sur le bord de la route, adossé à un arbre, un cadavre nauséabond témoigne de la fin misérable d'une destinée peu digne d'intérêt.

Les chairs pourrissantes sont un terrain de guerre entre les asticots et les fourmis. D'après les vêtements déchirés, ce corps semble avoir été en partie mangé par un carnassier opportuniste (**Culture Diff-2**).

Un examen plus poussé ne révèle pas la cause du décès, le cadavre est trop endommagé pour qu'on en apprenne plus, en revanche, on remarque facilement que le cadavre serre fermement un sac imbibé de sang pourri contre son torse.

La pourriture et l'humidité ont eu raison du contenu de ce sac, dont ne réchappe qu'un amas de moisissure. Un Pj pourra en tirer une quinzaine de balles de calibre .22LR hélas trop malmenées pour être utilisables en l'état, ainsi qu'une conserve sans étiquette qui semble renfermer un repas comestible (**Astuce Diff-2**).

Le cadavre porte un revolver en .22 qui semble avoir souffert de la pourriture, en revanche, les 10 balles qui remplissent le barillet sont en bon état.

Un Pj qui s'y connaît en armurerie peut remettre en état l'arme (**Culture Diff-3**) Les cartouches du sac peuvent être utilisées pour en recréer 5 valables (**Culture Diff-2**)

Un Loup abattu

Le cadavre d'un splendide loup surplombe le chemin. Fier et majestueux, l'animal semble avoir voulu une place digne de ce nom dans un dernier sursaut de vie.

Une flèche, plantée sous sa patte, est cassée et l'a finalement vidé de son sang. Si les PJs se montrent assez fous pour ouvrir l'estomac de la bête, ils tomberont sur des restes humains, dont un poignet sur lequel se trouve encore une montre fonctionnelle (mais déréglée).

Un festin de roi

Un charmant petit groupe croise le chemin des Pjs, ils s'approchent prudemment, main à portée de leurs armes, avant de finalement se détendre et discuter.

Kate - 26 ans,

Jeune femme borgne, qui fut sans doute jolie mais dont les traits sont marqués par la violence.

Elle se veut gardienne des siens, et dispose pour sa tâche d'un Fendoir et d'un uzi.

Ludo - 18 ans

Bel éphèbe, on dirait un gigolo sorti d'un vieux film. Il se montre charmant et aimable, un peu séducteur à l'occasion, ce qui fait raler Sarah et qui l'amuse particulièrement.

Sarah - 7 ans

Une enfant sauvage, comme beaucoup, elle ne parle que peu, et semble assez hostile.

Le trio troquera des vêtements, bijoux, montres, chaussures en provenance de la ville voisine la plus proche, ils préfèrent les munitions comme monnaie, mais n'ont rien contre une proposition honnête.

Si l'échange se passe bien, le trio proposera de manger un ragoût ensemble. Puis, les groupes se sépareront normalement avec le sourire et les salutations d'usage.

À peine une demi-journée plus loin sur la route, les PJs tomberont sur les restes d'un feu de camp facilement repérable par la présence de deux cadavres dénudés et découpés qui sont négligemment abandonnés sur le sol. (**Astuce Diff-1**). Deux rats se battent pour s'installer, et sont rapidement chassés par la présence des PJs.

Les deux morts furent un couple, visiblement, on a découpé leur viande pour la cuire sur le feu. Quelques vêtements abandonnés témoignent d'un pillage en règle.

Que ces derniers ressemblent aux articles vendus par le trio n'a rien d'une coïncidence (**Astuce Diff-2**).

Un campement

Un trappeur a monté son campement un peu en retrait de la route, et c'est par hasard que votre regard tombe sur celui-ci.

Installé visiblement depuis un moment, les PJs sont accueillis par un homme d'âge mûr qui n'aura pas de nom à leur donner. Il est par contre tout à fait prêt à troquer de la viande, des peaux ou des informations à qui saura lui proposer quelque chose capable d'améliorer son quotidien.

En cas de proposition très alléchante, le vieil homme peut parler d'un bidon de gasoil qu'il cache dans une de ses planques, 8 litres de précieux carburant sont sans doute la seule réserve aux alentours.

Le vieil homme vit en ermite, avec son arc et un labrador domestiqué il peut proposer à des PJs sympathiques de profiter du camp pour la soirée. (**Présence Diff-3**).

Un cheval apeuré

Un cheval attaché à un arbre, soufflant et couvert de sueur, il ne faut pas 5 secondes pour comprendre qu'il est paniqué. Blessé au mors à force de se débattre il tentera une ruade envers tout PJ ne l'ayant pas rassuré (**Présence Diff-3**).

Il n'y a aucune trace de son propriétaire, qui a bien pu accrocher cette bête ici la condamnant dans la foulée ? Si on lui prodigue quelques soins (**Culture Diff-3**) il est tout à fait possible de nettoyer ses plaies, et de lui retirer sa selle. Moyennant de l'attention et une nuit de repos, ce brave canasson sera tout à fait apte à suivre les PJs, voir de les porter une fois rétabli (D6 jours)

TABLE DE RENCONTRE ALÉATOIRE

2
<ul style="list-style-type: none"> ●● - Un groupe de Bandits ● - Des bêtes sauvages (carnivores) ○● - Des bêtes sauvages (herbivores) <ul style="list-style-type: none"> ○ - Les habitants d'un hameau ○○ - Une caravane marchande <p>Aucune tendance : Une épave, un cadavre. Rien à moins d'une ○ sur 1</p>

3
<ul style="list-style-type: none"> ●●● - Tendent une embuscade (Attaque gratuite) <ul style="list-style-type: none"> ●● - Défendent leur territoire (Ne fuirons pas) <ul style="list-style-type: none"> ● - Défendent leur territoire (Peuvent fuir) ●●○ - Sont en train de vaincre [Tirez une autre rencontre] ●○○ - Sont en train de perdre [Tirez une autre rencontre] <ul style="list-style-type: none"> ○ - Transportent un bien précieux ○○ - Ont été fraîchement blessés au combat ○○○ - Cherche un endroit ou se reposer / S'y installent <p>Aucune tendance : Sont en déplacement (neutres)</p>

Bêtes carnivores 1								
	FOR	CBT	VOL	AST	SUB	PRÉ	Endu	Dgt
○ - Renard	1	2	3	3	2	1	3	2
5 - Coyote	1	2	3	3	2	1	3	2
4 - Loup	2	3	3	3	2	2	5	3
3 - Chiens	2	3	3	3	2	1	4	3
2 - Ours	6	3	3	2	1	3	10	8
● - Grizzly	7	3	3	2	1	3	12	9

Remarque : Les carnivore ont la spécialité en Combat et intimidation

Bêtes herbivores 1								
	FOR	CBT	VOL	AST	SUB	PRÉ	Endu	Dgt
○ - Vache	5	2	3	2	1	1	9	5
5 - Chèvre	1	2	3	2	1	1	3	1
4 - Biche	2	2	3	2	1	1	5	2
3 - Cerf	3	2	3	2	1	2	7	3
2 - Original	4	2	3	2	1	1	8	4
● - Bison	6	2	3	2	1	3	11	7

Bandit Générique	
FORCE : 3	<i>Sprinter</i>
COMBAT : 3	<i>Arme favorite</i>
VOLONTÉ : 3	
ASTUCE : 2	
SUBTILITE : 2	<i>Piège</i>
PRÉSENCE : 2	<i>Intimider</i>
CULTURE : 1	
Endurance : 6	Résistance : 18
<i>Equipement type :</i>	
<i>Batte / Couteau / Arc improvisé /</i>	
<i>Carabine / Fusil de chasse</i>	
<i>Veste en cuir</i>	

Garde Générique	
FORCE : 3	
COMBAT : 3	<i>Arme favorite</i>
VOLONTÉ : 3	
ASTUCE : 2	<i>Perception</i>
SUBTILITE : 1	
PRÉSENCE : 2	<i>Intimider</i>
CULTURE : 2	
Endurance : 6	Résistance : 18
<i>Equipement type :</i>	
<i>Lance / Couteau / Carabine / Fusil</i>	
<i>de chasse</i>	
<i>Veste en cuir / Armure pectorale</i>	