





L'HÉRITAGE DES ANCIENS

BORCA

CENDRE DE CRATÈRE

Les courants descendants dévalent les parois du cratère. Fouillant sa base poudreuse, ils créent une mer de poussières rouges et soulèvent d'immenses lames de particules, hautes comme des montagnes, qu'ils charrient au loin. Les corbeaux dressent la tête et écoutent. Ils sentent le nuage. Déployant leurs ailes, ils sautillent, et soudain, s'envolent. Ils fuient juste à temps. Un voile rougeâtre noie le soleil.

Le vent est tombé. Une brume écarlate nimbe la Borca. En se déposant, elle dévoile des forêts de monolithes blafards. Certains sont affaissés ou fissurés ; des barres de fer font saillie telles des branches d'arbres. Ils dominent d'anciens labyrinthes de ruines. Du lichen jaune a envahi les murs, disputant le territoire à de vastes plaques de mousse. Des arbustes poussiéreux jaillissent des fenêtres. Des bouleaux poussent à l'abri des maisons, enfonçant leurs racines au plus profond du dédale de galeries et de conduits oubliés. Des dunes de poussière rouge, accumulées dans les canyons urbains, se dissolvent lentement. À la surface, des scarabées frémissent, ouvrent leurs ailes et partent en quête de nourriture.

La Borca est un désert de pierres et de terres desséchées, jonché de bâtiments gigantesques, de cratères démesurés et d'immenses plaines. Des panneaux érodés, couverts de toiles d'araignée et de lichen, désignent des villes englouties.

Sous le vernis des siècles, recouvertes d'une épaisse couche de cendre et de terre, des merveilles technologiques attendent d'être déterrées. Les habitants de cette région sont têtus, coriaces comme l'herbe qui persiste à pousser malgré la poussière. Dans cette décrépitude, ils ne voient que des occasions à saisir. Les ruines et les riches champs d'artefacts sont leur héritage, mais pas leur avenir, tant s'en faut. Morceau par morceau, ces habitants bâtissent un nouveau monde, érigent des métropoles comme Justitienne, Cathédrale ou Osman, divisent la terre en parcelles qu'ils se partagent pour la développer.

Mais la mort se tapit dans l'ombre. Sa bouche fendue dévoile des dents acérées, sa peau se hérissé d'os saillants. Elle brandit des couteaux de silex, des lances ou des tuyaux de fer. Les sauvages ont toujours été là. Ils ont survécu en peuple libre parmi les ruines de leurs ancêtres.

Tyrannisés par les grandes civilisations, forcés de se réfugier sous terre, ils sont désormais de retour, prêts à s'emparer de ce qui leur appartient... et ils ne s'arrêteront peut-être pas là.



UN CORPS COUPÉ EN DEUX

Tout est en mouvement. Des lueurs d'incendie balaiement les nuages, et le ciel flamboie. Le long des coulées de lave solidifiées, à travers des amas de cendre s'élevant jusqu'aux genoux, des geysers crachent de la vapeur et de l'eau bouillante. La terre tremble, des plaques de roche se détachent avec fracas, s'inclinent, se fissurent et se chevauchent. Le magma s'écoule sur les crêtes en projetant une lueur rougeâtre sur le paysage dévasté. Le sol autrefois recouvert de céréales dorées est dur comme du charbon et tout aussi stérile. Des mares de scories bouillonnent en exhalant des panaches de fumée jaune. En l'absence de masque, vos poumons explosent. Animaux et humains sont brûlés et réduits en cendre.

Plus rien ne vit.

C'est le Châtiment de la Faucheuse, un phénomène tectonique qui a pris naissance dans les contrées glaciales du nord de la Borca, puis traversé les Alpes en suivant un arc vers le sud pour atteindre les côtes africaines en dessous de la Méditerranée. Le long de cette ligne, la terre est déchiquetée. Des nappes de roche de la taille d'une ville forment une cicatrice longue de plusieurs centaines de kilomètres. Les rivières ont été arrachées de leurs lits, plongées dans les profondeurs des ravins pour réapparaître ailleurs sous forme de geysers. Des chambres de magma enflent juste au-dessous de la surface et se déchargent en formant des volcans.

La Borca a été coupée en deux sous le coup de la Faucheuse. Comme des jumelles, les deux parties partagent les mêmes souvenirs du peuple d'antan, les mêmes croyances et les mêmes racines culturelles. Mais les habitants de l'ouest de la Borca diffèrent de ceux de l'est, car les deux sœurs ont dû passer leur jeunesse séparées l'une de l'autre.

BORCA OCCIDENTALE

La grande mer du Nord a disparu, et à sa place, les glaciers se fraient un chemin vers le sud. La neige tombe presque toute l'année. En été, les glaciers suintent de l'eau potable qui se répand dans un vaste réseau d'anciens fossés pour former des rivières et des lacs. Toutefois, ces eaux sont incapables de drainer l'excès de sel qui imprègne des terres dont la fertilité n'est qu'une apparence.

Plus au sud, la nature reprend ses droits.

Des linaigrettes, des champs de mousse et du lichen parsèment la morne toundra de taches jaunes et vertes. Bouleaux et épicéas se blottissent à l'abri des villes brisées.

L'air se réchauffe ; les herbes de la steppe se balancent sous le vent, les lacs scintillent sous le soleil de midi. De la poussière rouge danse dans l'air. Elle recouvre les buissons et forme des dunes là où la brise la dépose. Des chiens sauvages, les gendos, rôdent parmi les ruines à la recherche



de rats, ou suivent la piste des Ferrailleurs qui creusent pour retrouver les trésors des peuples primaires.

Des bandes d'asphalte quadrillent la région, traversant les labyrinthes de pierre. Plus on descend vers le sud, plus les monolithes sont hauts.

Les nuages sont lourds et couleur rouille. La terre dégage de la poussière. Des tempêtes la soulèvent et la charrient en longs voiles qui s'immiscent dans chaque fissure. Les yeux brûlent et s'encrassent. Les poumons s'enflamment. Seuls ceux qui portent des lunettes ou des masques peuvent survivre. Les animaux sont plus intelligents que les humains. Ils sentent les vagues rousses et se cachent avant leur arrivée. Même les nuées d'insectes se réfugient dans des galeries.

La poussière s'élève du Cratère de Wupper et d'autres points d'impact, plus petits. Mais l'époque où elle terrorisait les gens est révolue. Les tempêtes sont devenues rares.

La nature s'est habituée à la poussière et les racines des plantes l'absorbent. Les forêts d'épinettes filtrent le vent. Il n'y a que dans les canyons urbains qu'elle forme des dunes et s'infiltré sous terre.

Les Borcans s'adaptent. Vêtus de couches de vêtements et de fourrures si épaisses qu'elles feraient passer un maigrichon pour un colosse, les Borcans vaquent à leurs activités quotidiennes. Dix mille d'entre eux partent chaque printemps extraire des gravats les trésors de l'ouest de la Borca : la ferraille. Ils gravent des symboles sur les ruines pour marquer les endroits pillés ou pour signaler

la présence de sauvages. Ils rapportent leur butin dans les villes et vendent leurs précieux artefacts aux Chroniqueurs tandis que le reste est fondu, retransformé ou stocké dans les halles des Ferrailleurs.

Le métal est partout, et bon marché. On s'en sert pour construire des ponts, fixer des portes et des murs, paver des allées. La rouille craque sous les semelles des chaussures. Des carillons métalliques ornent les bâtiments. On mange de la soupe dans des bols en étain. À l'inverse, le bois est rare et doit être importé de contrées lointaines. Près des colonies, il ne reste que des marais et les forêts qui ont échappé aux haches, loin des pistes.

JUSTITIENNE

Au cœur de la ruée vers la ferraille se trouve la plus grande métropole de la Borca et l'une des villes les plus charismatiques : Justitienne la juste, berceau de la loi et de l'ordre.

Les paysans nourriciers de la ville délimitent leurs parcelles par des clôtures et luttent contre la poussière. Après la moisson, ils présentent leurs récoltes aux Spitaliers. Si elles sont exemptes de spores, elles reçoivent une certification, et les sacs sont tamponnés et scellés. Si les céréales sont infectées, le paysan a travaillé une année pour rien.

Partout, les paysans sont exploités. Ils doivent acheter des fongicides aux Spitaliers et de l'eau à des pompes qui ne fonctionnent qu'après avoir inséré un jeton



des Chroniqueurs. Mais la révolte gronde. Les paysans se rassemblent, livrent leurs griefs, débattent des solutions. L'un d'eux se lève et appelle à la création de l'Union des Nourriciers. Ils ploient encore sous le joug de Justitienne, mais le torchon brûle.

Tout converge vers le centre-ville de Justitienne. Les Anabaptistes s'attendent à des bouleversements politiques dans leur quartier de la Croix et considèrent le quartier des Jehammétans d'un œil sceptique. Les Apocalyptiques déploient leurs filets dans toutes les directions et se vautrent dans la luxure. Les gamins de la rue ont conquis le quartier de Stukov et l'ont partagé entre leurs gangs.

La tour sonore des Chroniqueurs se dresse au-dessus des maisons, des taudis des quartiers des étrangers et des bâtiments décorés de mosaïques des Jehammétans. Une musique tonitruante jaillit des enceintes, seulement interrompue par quelques annonces commençant par : « Voici un message du Serveur... » Sur les remparts et les ponts en tôle gaufrée reliée par des câbles métalliques, les Juges patrouillent en fumant et scrutent la foule en contrebas, tels des maîtres absolus.

Au milieu du labyrinthe de tôle ondulée, de passerelles, de murs de chariots et de machines, et de caisses bâchées, un monolithe tronqué s'est élevé. Le Technocentre délabré et à la façade fissurée ressemble davantage à une montagne qu'à une ruine. Des milliers de Ferrailleurs nichent à l'intérieur tels des cafards ; ils creusent ou élargissent des galeries, renforcent des salles, transforment l'édifice. C'est le lieu de rassemblement de tous ceux qui aiment la solitude. Des Loups solitaires au pelage gris poussière traînent des sacs remplis d'artefacts en toussant comme des damnés ; des Ours des cavernes cherchent une épouse, présents parmi les humains pour la première fois depuis de nombreux hivers ; des Souris s'agitent autour des Blaireaux et exécutent des tours pour démontrer leur agilité. Les ouvriers du Technocentre sont connus au-delà des frontières de la Borca. Dans leurs ateliers, ils produisent non seulement des armes, des serrures et des pièges sophistiqués, mais aussi des merveilles mécaniques légendaires, des objets inutiles qui ne servent qu'à témoigner du génie et de la folie de leur créateur.

JALONS

Des pierres empilées jalonnent les routes reliant les colonies. Ceux qui quittent les forteresses d'Helvetica dans les Alpes pour rejoindre la métropole du nord de la Borca, Justitienne, en croiseront des milliers. Pendant des jours, ils erreront à travers les plaines en longeant des sentiers délabrés et en traversant des lits de rivières asséchées.

Les Alpes disparaissent dans la brume. Dans les taillis rôdent des sauvages au visage peint en blanc et au crâne chauve. Ils rasent les murs, épient les voyageurs depuis des fenêtres entrouvertes en gardant l'œil rivé sur eux. Leur langue est gutturale et hachée.

Contentez-vous de suivre le chemin, le long du lit de la rivière. Ne regardez pas

en arrière, continuez d'avancer. Les clans ont revendiqué ces terres et s'attaquent à tous ceux qui traversent les frontières invisibles. Devant ces jalons, les marchands déposent des bijoux en provenance de la Purgare ou même des bourgeons de Brûlure pour apaiser les sauvages.

Un autre colosse de pierre semble garder le Plateau des Hauteurs de la ville : le Monolithe d'acier. La ville vit au rythme des coups de marteau qui résonnent dans la salle des Maîtres de l'acier. Des flammes jaillissent de la forge.

Là, on fabrique des tonneaux, on sculpte des pièces, on cisèle des ferrures que l'on parfait grâce au « Fiat Lux ». Tous les mousquets des Juges sont passés entre les mains des Maîtres de l'Acier.

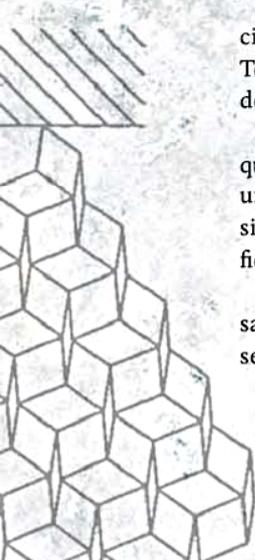
Les Hauteurs sont le domaine des Juges et des Chroniqueurs. Situées sur un plateau uniquement accessible par une plate-forme de levage motorisée, elles constituent le siège du pouvoir législatif, représenté par les bâtiments officiels et la guilde des Juges.

À quelques pas seulement de cette architecture imposante se dresse le Serveur central des Chroniqueurs. Avec ses panneaux solaires triangulaires, ses wagons, ses tours

d'acier dotées de puissants projecteurs et de batteries d'enceintes, ses dédales de couloirs et de dômes, cet édifice semble sorti tout droit d'une autre époque.

LE PROTECTORAT

Autrefois, Justitienne apparut comme un présent pour les hommes. La ville s'éleva dans le paysage ravagé du « Poumon Noir », le point de rencontre des Chroniqueurs et des Juges. C'était un phare dans une mer emplie de prédateurs et de parasites. Ceux qui venaient à Justitienne y trouvaient un abri et les Juges prenaient en charge leurs problèmes. À l'époque, les Juges étaient puissants. Ensemble, ils ratissaient le Poumon Noir et chassaient les Clanistes comme des cafards à grands coups de marteaux. Des cris de guerre résonnèrent à travers les canyons urbains



quand des centaines de sauvages tombèrent sous une grêle de plomb, victime des mousquets des Juges. Les derniers sauvages furent rassemblés et tués, les têtes des marteaux lavées dans la poussière.

La paix avait un goût de sang.

Le Codex fut instauré dans toute la région. Personne, pas même les paysans justitiens, n'échappait à ses lois. Les Spitaliers vérifiaient que les céréales et les bulbes n'étaient pas porteurs de la Sepsie. Seule la nourriture certifiée était mise sur le marché. Tout était régi par des règles. Ceux qu'elles rebutaient pouvaient toujours tenter leur chance dans les désolations. Ceux qui s'y opposaient ou les enfreignaient se retrouvaient dans des camps de travail, forcés de rembourser leur dette envers Justitienne. Le Codex instaurait une division au sein du peuple : citoyens et hors-la-loi. Cependant, les Juges ne se rendaient pas compte qu'à force de garrotter les habitants, ils finissaient par les étouffer.

Malgré tout, Justitienne prospérait, envoyait des Juges aux villes voisines, offrait sa protection et exigeait qu'on se soumette à sa loi. Le Protectorat était né. Des colonies comme Mobilis, Ferropol, Wetzlar et beaucoup d'autres se rallièrent à elle faute d'alternatives.

Et depuis, le Protectorat s'étend, englobant les communautés les unes après les autres.

D'immenses pierres de jugement ornées de marteaux furent dressées sur les places des villages, et des tribunaux furent érigés.

Mais c'était hier.

VIEILLES RANCUNES

Affaiblis, les clans n'étaient pas domptés pour autant. Tapés dans les ruines, leurs survivants déposaient des pierres polies sur les tombes des morts et criaient leur douleur dans la nuit.

Quand Praha tomba face au Corrodé et à ses hordes, ils dressèrent l'oreille. Praha était censée être invincible ; le pays tout entier était une forteresse. Aucun étranger n'avait jamais réussi à franchir ses collines, ne fût-ce que pour contempler ses tours dorées. À présent, les membres des clans se rassemblent, sortent de leurs cachettes, pleins de haine. Ils se peignent sur le corps leurs insectes totémiques, affûtent leurs lances et nettoient leurs fusils. Avec hargne, ils attaquent les convois et détruisent tout ce qui leur évoque Justitienne.

Ils envahissent le Poumon Noir, inondent les patrouilles des Juges sous des pluies de flèches ou les attirent dans des pièges. Les lances répondent aux marteaux, le bois se fend, les os se brisent.

Ils sont si nombreux ! Arrachés à leurs chevaux, les Juges tentent de se relever et parviennent à peine à lever un bras pour se protéger des massues. Quelques jours plus tard, les Ferrailleurs retrouvent leurs corps cloués aux murailles par des barres longues comme le bras qui leur transpercent le ventre ou le cou. Leurs mâchoires sont déboîtées et de travers. Des cafards grouillent dans l'abîme de leur bouche.

La brutalité des clans ébranle le Protectorat. Toutes les colonies s'effondrent les unes après les autres. Les pierres de jugement sont abattues et détruites. Les rivalités ne se limitent plus au contrôle des canyons urbains, des grottes aquifères ou des sites funéraires sacrés. Les sauvages coupent les lignes de ravitaillement des Juges et ne s'arrêteront pas tant qu'ils n'auront pas reconquis l'intégralité de leur territoire. Ils veulent Justitienne.

Mais en ces temps difficiles, les cultes s'unissent.

Cette fois, Juges, Spitaliers, Anabaptistes, Chroniqueurs et Jehammétans sont dans le même camp. Les Ferrailleurs sortent des désolations, les Hellvétiques protègent les convois. La Borca est en guerre.

L'ULTIME BATAILLE

La ville de Wetzlar marque la frontière sud du protectorat de Justitienne. C'est là que le Procureur Rubeau livre sa dernière bataille alors que les Protecteurs reculent devant l'avancée des clans, chaque jour plus audacieux. Justitienne doit être protégée à tout prix. Mais il ne reste plus que de vieux Juges qui ont vécu dans la poussière trop longtemps pour affronter le Sénat et ses manigances, et qui sont trop âgés pour partir au combat.

Ils sont les seuls à défendre les avant-postes. Ils abattent leurs marteaux devant eux et s'appuient sur le manche comme pour déclarer : « Ici, la loi justinienne continue de s'appliquer. » Mais la tempête gronde. Ils le voient sur le visage de ceux qu'ils ont juré de protéger.

LA PURULENCE

Pendant des décennies, la Sepsie rongea le sous-sol des ruines de Menden sans que personne ne s'en aperçoive. Après plusieurs métamorphoses, le sol se bomba sous la pression. Des bourgeons de mycélium percèrent la surface, fleurirent et se développèrent. Les bourgeons éclatèrent et vomirent leurs spores aux quatre vents. Le premier cycle était terminé. Le cercle intérieur se rompit et un autre se forma.

Les champs de spores s'étendirent. Au-dessus, les ruines se fissuraient. Des années passèrent. D'une poignée de spores, un champ de spores-mères de plus de mille pas de diamètre s'éleva. Son mur extérieur mesurait plus de quinze pas de haut.

Un jour, les Spitaliers le découvrirent.

Sans hésitation, ils se déployèrent en rangs serrés, menés par les Réservistes sur leurs montures nerveuses. Ils encerclèrent le champ et attaquèrent les bourgeons de Sepsie avec des torches et des fongicides. Ils enterrèrent des cylindres en céramique à l'extérieur de l'anneau et en jetèrent d'autres à l'intérieur. Puis ils reculèrent et les firent exploser.

Une série d'explosions déchiqueta le mur et fit trembler les ruines. Des spores et de la poussière s'élevèrent

en un gigantesque nuage. Mais quelque chose d'autre planait dans l'air.

Une fumée noire s'éleva du sol carbonisé. Elle se dilata puis se contracta avant de replonger dans la terre. Le sol enfla comme une éponge ; sa couleur vira au noir corbeau. Des structures de carbone s'élançèrent comme des coraux vers le ciel. Des résidus de plantes cristallisées tendirent leurs feuilles de verre tranchantes au vent, réfléchissant étrangement la lumière. La noirceur continua de s'étendre dans un concert de crépitements. Elle dévora le champ de spores, infecta les ruines et transforma les rats et les insectes en structures de carbone pur.

Le champ de spores était mort et la Purulence était née.

Au lendemain de l'explosion des cartouches de nanites, sa progression avait ralenti. Mais elle ne fut pas totalement interrompue. À l'orée de la Purulence, des buissons poussent comme des poils qui se dressent. Ils forment de longs motifs réguliers, semblables aux symboles des chakras que les Spitaliers ont aperçus à proximité des Psychonautes. Semblables, certes, mais pas identiques. Malgré tout, les Spitaliers sont inquiets. Ces formes ressemblent trop à un nouveau chakra terrestre.

LE SPITAL

Dans les champs de ruines au sud du Poumon Noir se trouve une zone couramment désignée sous le nom de « Spital ». Elle est divisée en plusieurs régions, dont « l'Appendix » est la plus reculée. C'est là que les malades sont soignés et examinés avant d'être envoyés dans des zones de quarantaine segmentées par agent pathogène. Les médecins et les aides-soignants prodiguent des soins, prescrivent des médicaments ou changent des bandages.

Derrière des murailles s'étend le Corpus. Cette zone, avec ses laboratoires et ses entrepôts, n'est accessible qu'aux Spitaliers et à quelques privilégiés. Au centre se dresse le Spital à proprement parler, un bloc de béton flanqué de plusieurs bâtiments érigés par les autochtones.

Les Spitaliers ont d'autres annexes au sein du Poumon Noir. Près d'Arnsberg, des oiseaux pourrissent sur les voies d'accès, entourés de rats et d'insectes couverts de poussière et silencieux. Seules subsistent des souches d'arbres. La région est contaminée : une bonne raison pour l'éviter, mais ce n'est pas la seule. Car dans la forteresse d'Arnsberg réside Krazler, chef des Préservistes, avec sa suite. La caste guerrière des Spitaliers y a établi ses quartiers et savoure la solitude.

Non loin de là, les Préservistes nourrissent leurs chevaux dans la ferme de Newcrest, un domaine qui appartient aux Spitaliers et dont ils interdisent l'accès.

FERROPOL

Chaque jour, des nappes de poussière d'un kilomètre de long s'abattent sur Ferropol, sur le versant ouest du Cratère de Wupper. Elles serpentent à travers les ruelles, projettent des nuées de sable sur la pierre et le métal. Des dunes rampent sur les places. Des quartiers entiers disparaissent pendant des jours ou doivent être déterrés.

Les ferrites, des insectes de la taille d'une main, rôdent partout. Ils absorbent le fer qu'ils sont capables de dissoudre grâce à des sécrétions, et le métabolisent pour renforcer leur carapace. Un phénomène « intéressant », commentent les Spitaliers. Ce qui, dans leur langage, signifie « inquiétant ».

Pendant des années, Ferropol abrita la forge, puis les Maîtres de l'acier furent appelés à Justitienne. Désormais, ces derniers vivent et travaillent dans le Monolithe d'acier, sous le regard vigilant des Juges.

Au cours des années qui suivirent, les Juges transférèrent des hors-la-loi à Ferropol, les incarcérèrent et les oublièrent. La ville avait perdu les faveurs de Justitienne. Apok l'Apocalyptique, qui avait aidé les Juges pendant des années, s'accapara la ville et en devint le dirigeant.

Depuis, Ferropol est devenue le sanctuaire de tous les indésirables de Justitienne. Ici, tout et tout le monde peut être acheté.

LE RAIN

Le lit d'un fleuve divise la Borca occidentale en deux, depuis les Alpes jusqu'à la barrière de glace. Il ne s'agit plus que d'un vestige, comme les artefacts de la région, car le Rain s'est tari.

Dans les Alpes, son lit est encore alimenté par les ruisseaux des montagnes et la fonte des glaciers au printemps. Il serpente à travers son ancien bassin sous la forme d'un ruisseau puis se réduit à un filet d'eau. L'eau détrempe les racines des bouleaux qui en bordent les berges et le terrain sablonneux. Ici, l'herbe est verte et haute. Ça et là, le ruisseau se transforme en marais avant de regagner son lit.

Il se faufile sous des jetées isolées et des routes effondrées jusqu'à la célèbre cité dévastée de Noret. Des épis de maïs bruissent dans le vent. Du blé sauvage pousse dans l'ancien lit du fleuve, formant une ligne dorée au milieu du rouge et du gris poussiéreux. La ligne de blé suit le Rain jusqu'au nord, s'intensifie devant Cathédrale puis dépérit à l'ombre du grand aqueduc.

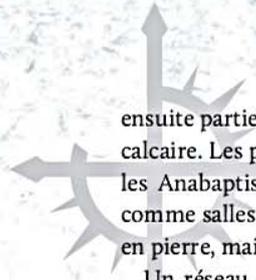
Autrefois, de nombreux navires sillonnaient le Rain. À présent, on n'aperçoit plus que leurs épaves dépassant de la boue pétrifiée. Même s'il n'est plus navigable, il sert toujours de voie marchande : sur les berges et dans le lit de la rivière, des roues ont creusé de profondes ornières. Le chemin menant vers Liqua est hérissé de tours en pierre.

Depuis le soulèvement des clans, la plupart des routes ont été désertées et pillées. D'autres sont tombées entre les mains des clans, lesquels exigent le paiement d'un droit de passage.

CATHÉDRALE

Il faut tendre le cou pour admirer les immenses piliers s'élevant jusqu'aux majestueuses arches de pierre. Là-haut, l'eau puisée dans les puits et les sources s'écoule à travers des conduits pour alimenter les colonies des Anabaptistes.

Ces aqueducs construits à partir de débris, taillés puis soigneusement assemblés à l'aide de mortier, ont été



ensuite partiellement recouverts de tôle ou de carreaux de calcaire. Les piliers supportant les plus lourds sont creux ; les Anabaptistes s'en servent comme baraquements ou comme salles de prière. Les plus petits piliers ne sont pas en pierre, mais de simples structures de fer.

Un réseau d'aqueducs couvre la Borca occidentale, et au centre de ces canalisations se trouve Cathédrale, sanctuaire et foyer des Anabaptistes.

En approchant via l'ancien lit du Rain, on aperçoit d'abord la silhouette des tours jumelles dans la brume. Noircies par le temps, elles sont dotées d'une architecture qui les fait ressembler à des pieux balafrés. De près, on aperçoit les gargouilles et les statues ornant la façade, les portails et les tours, ainsi que les vitraux en forme d'ogive, tous dressés vers le ciel. L'homme se sent minuscule face à ce paysage monumental.

La ville est ceinte d'une muraille avec des piliers de renforts en saillie et des chemins de ronde couverts. Les sculptures ornant sa base représentent des Psychonautes et des Anabaptistes grandeur nature, engagés dans un combat féroce. À plusieurs endroits, les murailles sont interrompues par des montagnes de gravats ou des ruines pleines de terre, où poussent des bouleaux couverts de mousse.

Pour pénétrer dans la ville, il faut descendre dans une ancienne galerie et traverser la ligne de défense souterraine. Des Anabaptistes gardent les entrées, mais au final, tout le monde est bienvenu.

Cathédrale est divisée en quartiers. De vastes places d'armes ornées de fonts baptismaux alternent avec des bâtiments à deux étages, le quartier de la forge, des presses à olives, des plantations et des jardins protégés de la poussière par de longs voiles et des clôtures en roseaux.

Dans la ville, tout est entouré d'aqueducs et de cadres rectangulaires. L'eau s'écoule à travers des conduits bordant les routes, emportant les excréments et la saleté hors de la ville. Lorsque les conduits se bouchent et que les eaux sales se répandent sur les pavés, de jeunes Ascètes accourent, armés de pelles.

Le Grand aqueduc atteint le toit de la nef de la cathédrale, auquel il est directement relié. On dit que l'eau traverse les murs de la cathédrale et émerge des gargouilles du chœur, où résident les huit Baptistes et le Conseil des émanations.

EXALT

Exalt était autrefois le symbole de la civilisation.

Aujourd'hui, anéantie par les guerres entre cités, Exalt est oubliée ; elle a disparu de toutes les cartes du Protectorat.

En vérité, la faute en incombe à l'ignorance de Justitienne.

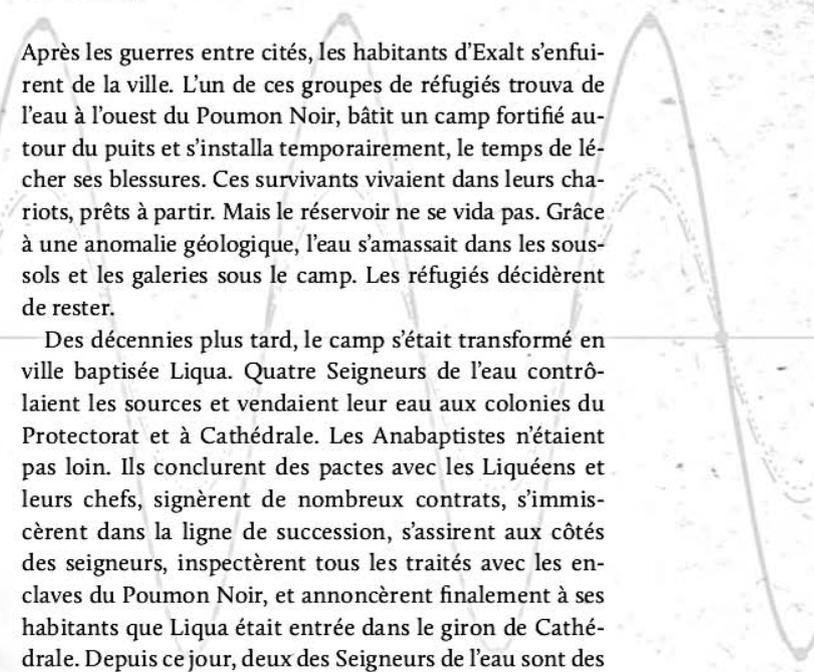
Il y a quelques mois, les Juges ont découvert une colonie située dans les champs de ruines du sud-ouest. C'était Exalt.

Des plafonds voûtés soutenus par des pylônes hauts de six mètres recouvrent plusieurs hectares. La lumière jaune qui filtre à travers les vitres couvertes de lichen augmente la sensation de pénétrer dans un monde et

une réalité différents. Certaines parties de la ville demeurent ensevelies sous la poussière, mais les Exaltiens continuent de déblayer afin de faire de la place pour ceux qui reviennent. Ils ont mis à jour les halls d'un complexe gigantesque, chacun assez grand pour contenir le Technocentre de Justitienne. L'inscription « RG » en lettres bleu vif a été dépoussiérée.

Le clan des Exaltiens s'agrandit et s'apprête de nouveau à écrire l'histoire.

LIQUA



Après les guerres entre cités, les habitants d'Exalt s'enfuirent de la ville. L'un de ces groupes de réfugiés trouva de l'eau à l'ouest du Poumon Noir, bâtit un camp fortifié autour du puits et s'installa temporairement, le temps de lécher ses blessures. Ces survivants vivaient dans leurs chariots, prêts à partir. Mais le réservoir ne se vida pas. Grâce à une anomalie géologique, l'eau s'amassait dans les sous-sols et les galeries sous le camp. Les réfugiés décidèrent de rester.

Des décennies plus tard, le camp s'était transformé en ville baptisée Liqua. Quatre Seigneurs de l'eau contrôlaient les sources et vendaient leur eau aux colonies du Protectorat et à Cathédrale. Les Anabaptistes n'étaient pas loin. Ils conclurent des pactes avec les Liquéens et leurs chefs, signèrent de nombreux contrats, s'immiscèrent dans la ligne de succession, s'assirent aux côtés des seigneurs, inspectèrent tous les traités avec les enclaves du Poumon Noir, et annoncèrent finalement à ses habitants que Liqua était entrée dans le giron de Cathédrale. Depuis ce jour, deux des Seigneurs de l'eau sont des Anabaptistes.

Quand Exalt fut redécouverte, la population de Liqua s'y intéressa de près. On échangea des dépêches, des cadeaux et des poignées de main, toujours sous la supervision vigilante des Anabaptistes. Cathédrale ne comprenait pas ce qui était en train de se passer.

Ce n'est qu'au moment où les Exaltiens entrèrent dans Liqua sous les hourras de la foule que Cathédrale prit conscience que la période de calme était révolue. Pour l'heure, les habitants de Cathédrale ont battu en retraite, car les sources sont trop importantes pour eux.

NORET

Noret est une ville hors du temps : la rumeur veut qu'elle soit restée à l'abri de toute activité humaine pendant cinq cents ans. La végétation envahit peu à peu les vieux bâtiments. Des arbres et des buissons poussent dans les rues et sur les plafonds, les murs sont couverts de mousse. Dans le lit du Rain poussent des arbustes à fruits rose pâle. Personne ne les cueille. Ils tombent dans la boue et pourrissent.

Des sentinelles veillent : des mouvements lestes sous des loques pourries, du métal sous des habits de moine. Leurs voix sont déformées, les sons modulés comme par accident. Ceux qui s'approchent trop près de Noret n'en ressortent jamais.

RAMEIN

Il y a plus de vingt hivers, une étoile s'abattit sur la capitale de la région. L'onde de choc réelle fut suivie d'un tremblement de terre politique qui amena au pouvoir les Mékans, une secte de prêtres, et les Pneumanciens, une secte de guerriers. Ils dressèrent les clans de la région de Ramein les uns contre les autres et se proclamèrent gardiens de l'ordre.

Mais ils auraient dû faire preuve de plus de retenue.

À la fin, le clan des Phosphorites fit sécession et attaqua la capitale reconstruite, Nullpelia. Les Pneumanciens répliquèrent avec leurs armes à vapeur. Pendant des jours, le bruit assourdissant de leurs pneumo-marteaux résonna dans toute la ville. Les défenseurs remportèrent la victoire, mais Nullpelia avait été rasée, écrasée entre les armées adverses. L'alliance entre les Mékans et les Pneumanciens s'était également effilochée et finit par rompre : les Mékans avaient placé un piège sournois sur la piste des Pneumanciens et les avaient dupés comme tous les autres.

Les Pneumanciens en eurent assez. Les prêtres entrèrent dans la clandestinité et commencèrent à reprendre le contrôle de Nullpelia, mais cette fois dans le secret. Parallèlement, de nombreux clans quittèrent leurs foyers dévastés et se retrouvèrent en territoire interdit. Affamés, brisés, ils furent traités avec hostilité. Des conflits éclatèrent.

Depuis ce jour, Ramein tout entière ne cesse de brûler.

HELLVETICA

Cette forteresse alpine est le goulot d'étranglement de l'Europe. Ses passages et ses ponts assurent la liaison entre la Borca occidentale et celle de l'Est. Des cols comme Timmelsjoch relie la Purgare à la Borca et à la Pollen.

Les forteresses à flanc de montagne des Hellvétiques barrent vallées et glaciers, ne laissant que des passages étroits entre des massifs en béton. Des ponts enjambent les régions en feu, des tunnels s'enfoncent au plus profond de la roche pour émerger, un jour de marche plus tard, dans les neiges aveuglantes des Alpes.

Pour traverser, il faut rejoindre le flot des voyageurs qui se dirigent vers l'une de ces forteresses tenant lieu de portails. L'entrée est flanquée d'immenses blocs de béton et de casemates protégées par des rideaux d'acier. Les milliers d'individus qui cherchent à entrer sont divisés en quatre colonnes par les Hellvétiques et doivent s'acquitter d'un droit de passage. Ceux qui n'en ont pas les moyens sont expulsés de la queue. « Quel est le problème, étranger ? »

Ils peuvent évidemment tenter de traverser seuls les montagnes, mais ceux qui prennent le risque devront se cacher des tireurs d'élite embusqués dans les congères, esquiver les chutes de neige et de glace, et même affronter des tribus sauvages. La plupart des gens considèrent que le jeu n'en vaut pas la chandelle et préfèrent payer leur passage.

BORCA ORIENTALE

À l'ouest, les Chroniqueurs examinent tous les artefacts que les Ferrailleurs grincheux leur apportent. Ils les retournent avec nervosité, les déposent dans différents appareils, inspectent les jauges lumineuses, puis se concertent en murmurant. Ils énoncent un prix que les Ferrailleurs n'ont d'autre choix que d'accepter. Bien sûr, cette position de monopole biaise le marché. Cependant, les Chroniqueurs ont donné naissance à une économie et en constituent le moteur.

Les Chroniqueurs n'ont jamais été capables de s'installer à l'est. Un groupe de délégués de haut rang, les Fragments, a disparu il y a trois ans. Du moins, c'est ce qu'affirment les registres. Quelques Chroniqueurs se sont depuis rendus en Borca orientale, mais ils ne sont jamais parvenus à y susciter la même fièvre chez les chercheurs de métaux.

Les Borcans de l'Est sont revenus à un mode de vie plus primaire où la technologie n'a pas sa place. Ils se sont soumis au rythme des saisons, suivant les troupeaux de bœufs musqués, ou se sont retirés en petits groupes dans des forêts de pins. Alors que le métal est rare, le bois est à portée de main et de hache.

Les villes de ces peuples primaires sont des labyrinthes de verdure cachés sous la mousse et les épicias. Alors que les Ferrailleurs n'ont qu'à creuser dans la poussière de la Borca occidentale, s'ils devaient fouiller ici, il leur faudrait se frayer un chemin à travers un intense réseau de racines entremêlées. Néanmoins, il est possible d'extraire de véritables trésors dans ces villes préservées de tout contact humain depuis des siècles. Seuls les plus précieux sont conservés et acheminés en Borca occidentale à travers les routes accidentées des Alpes.

OSMAN

Osman est à la Borca orientale ce que Justitienne est à la Borca occidentale. La pensée des Jehammétans y a toujours prospéré. Les clans sont puissants et bien nourris derrière leurs murailles. Ils considèrent leur vie urbaine avec fierté : marchés colorés et bruyants, thermes chauds, grande bibliothèque souterraine établie par des archivistes de Praha en 2512... C'est un jardin d'Éden, un sanctuaire dans un monde en flammes.

La chute de Praha soulève bien des questions : d'où viennent les hordes qui ont saccagé Praha ? Où iront-elles après avoir fini de se repaître de la ville agonisante ?

Dans les forêts et les marais tout autour de la Borca, les guerriers d'Osman, les Janites, découvrent de plus en plus souvent des camps et avant-postes désertés. Ils tombent dans des pièges, entendent le roulement des tambours au loin. Les sauvages les évitent. Ce n'est pas bon signe. Cela signifie qu'ils sont organisés. Des rumeurs circulent à Osman ; on dit que des chefs équipent leurs hordes à Praha et leur apprennent le maniement de nouvelles armes dans les forêts.



Il y a quelques semaines, dans la brume matinale, une patrouille janite a repéré une silhouette couronnée d'immenses bois et entourée de dizaines d'hommes munis de lances. On dit que cette créature aurait percé la première ligne de défense de Praha avec le Corrodé. Le sol aurait craché du feu et la terre aurait tremblé, mais son totem l'aurait sauvée. Ses guerriers l'auraient suivie de près pour décimer les ennemis comme une tempête de shrapnels.

On connaît la suite.

Les premières attaques contre les troupeaux d'Osman commencent. Une chèvre volée par-ci, un Ismaeli tué par-là. Est-ce l'œuvre de sauvages isolés ou le début d'une attaque à grande échelle ?

Un jour d'été brumeux de 2595, les habitants d'Osman entendent un long hurlement. D'abord assourdi, il s'intensifie en quelques secondes. En levant les yeux au ciel, les gens d'Osman découvrent deux traînées de fumée qui bifurquent pour fondre sur eux. Un instant plus tard, il ne reste plus qu'une boule de feu aveuglante à l'endroit où les gens venaient d'échanger des tissus colorés et des épices. Où les Osmani riaient et débattaient.

Une onde de choc ravage la ville, provoquant des vagues de feu et de poussière. Les habitants sont balayés et projetés contre les murs comme des fétus de paille. Des morceaux de gravats volent sur des centaines de mètres, s'écrasent contre les façades en détruisant tout sur leur passage. Le coup de tonnerre qui suit fait trembler les vitres et les bâtiments. Un nuage ocre surplombe Osman. Ça a commencé.

RÉPUBLIQUE DE PRAHA

Les montagnes autour de la république de Praha étaient minées et couronnées de fil barbelé. Depuis des abris fortifiés, des soldats surveillaient les flancs de la montagne et les vallées, fusil au poing. D'autres, en vestes de camouflage gris-noir, contrôlaient les capteurs de mouvements pour donner l'alarme en cas d'attaque. Des tanks patrouillaient sur les remparts. Le seul accès officiel via la vallée de l'Elbe était réservé aux habitants de Praha. Aucun étranger n'était admis. Pas même les Hellvétiques ou les Juges. Personne n'entraît, personne ne sortait. Les histoires évoquant des routes splendides, des tours dorées et des machines aussi hautes que des immeubles n'étaient que des rumeurs.

Tout ce qu'on sait avec certitude, c'est que les habitants de Praha se considéraient comme des archéologues. Pendant des années, ils usèrent de leur grande influence à Osman pour fonder la Grande bibliothèque.

Mais ces histoires appartiennent au passé.

Le Corrodé apparut dans la nuit. D'un geste, il fit exploser les remparts dans de grands éclats de lumière, et on raconte qu'il ravagea les champs de mines d'un simple regard. Puis vinrent les clans qui se déployèrent autour de leur dieu décrépité pour prendre d'assaut les positions et diviser les habitants des bâtiments défensifs de Praha. Cette nuit-là, Praha tomba. Depuis, les clans se déchaînent dans les rues, pillent les entrepôts d'armes et saccagent la Vieille ville. Ils défoncent les portails d'acier des bunkers pour s'introduire dans les dépôts. Ils y trouvent des livres, des œuvres d'art et les os de créatures gigantesques, ou bien encore des stocks de matériel technologique. Ils arrachent quelques câbles, quelques composants, et les rubans de lumière bleue s'éteignent à jamais.

Le Corrodé a repris sa route. Apparemment, il n'avait jamais été dans son intention de s'arrêter à Praha.

LE CROQUEMITAINE

Ferrailleurs et Chroniqueurs ne sont pas les seuls attirés par les artefacts enfouis dans le sol de la Borca. Après que les Néolibyens d'Afrika eurent pillé la Franka et la Purgare, le culte marchand élargit ses prétentions à la Borca.

Cette situation déplaît fortement aux Chroniqueurs, lesquels envoient leurs Occulteurs espionner les envahisseurs étrangers et saboter leurs véhicules. Ils répandent des rumeurs selon lesquelles les Néolibyens dévoreraient les enfants, se livreraient à des rites sanguinaires et porteraient des capes en peau humaine. Pourtant, chaque fois que les Néolibyens entrent dans un village, ils gagnent l'affection de ses habitants en leur offrant des petits cadeaux étincelants venus d'un monde lointain.

Les Chroniqueurs enragent. Si les Néolibyens continuent d'envoyer leurs propres Ferrailleurs dans les ruines de Borca, ils ne se borneront plus à colporter de petits ragots macabres à leur sujet.

PURETÉ

La Sepsie se répand. Surgis du sol de la Franka, de la Pollen et de la Purgare, les champs de spores attirent des foules d'Aberrants et conduisent les peuples à leur perte. Seule la Borca est épargnée.

Les Spitaliers forment la ligne de front. Ils aspergent les terres de fongicides, chassent ceux qui ont succombé à la Brûlure ou portent le germe de la Sepsie, traquent toute trace d'infection et brûlent des enclaves entières au moindre soupçon. Un véritable crève-cœur, à les entendre.

Mais il faut bien que quelqu'un s'en charge.

Les insectes sont particulièrement surveillés.

En Franka, les Spitaliers ont découvert des colonies de spores sur des pattes de guêpes et de la salive infestée dans les corps gonflés de sang des tiques. Depuis que les Phéromanciens frankéens ont commencé à missionner de larges essaims en Borca, le doute n'est plus permis : la vermine insectoïde doit être détruite. À présent, on allume des lampes à insectes la nuit dans

les colonies du Protectorat. Elles servent à attirer les mouches et les papillons de nuit pour les piéger dans de l'eau sucrée ou les tuer grâce à des fils lumineux. Puis les Spitaliers inspectent les restes pour déterminer s'ils sont infectés. Sous les yeux des villageois, ils ouvrent des malles et versent des produits chimiques sur les insectes morts. Les habitants angoissés prient alors pour que les Spitaliers ne trouvent rien.



LORSQUE COMMENCERA L'AN MILLE QUI VIENT APRÈS L'AN MILLE
L'HOMME AURA **CHANGÉ** LE VISAGE DE LA TERRE.

IL SE VOUDRA LE **MAÎTRE** ET
LE SOUVERAIN DES FORÊTS ET DES TROUPEAUX.
IL AURA CREUSÉ LE SOL ET LE CIEL,

ET TRACÉ SON SILLON DANS LES **FLEUVES ET LES MERS**

MAIS LA TERRE SERA **NUE ET STÉRILE.**

L'AIR DEVIENDRA **BRÛLANT** ET L'EAU SERA FÉTIDE.
LA VIE SE FANERA CAR L'HOMME ÉPUISERA LA RICHESSE DU MONDE.

ET L'HOMME SERA
SEUL COMME UN LOUP

DANS LA **HAINÉ** DE LUI.

[JEHAN DE VÉZELAY]



LES AIGUILLES

Un jour, les Chroniqueurs envoyèrent seize Fragments traverser le Châtiment de la Faucheuse pour s'emparer des tours et les transformer en relais radiophoniques permanents avec le serveur central de Justitienne. On ne tarderait pas à les surnommer « les Aiguilles » en raison de leurs immenses antennes. Une fois là-bas, les Ferrailleurs étaient censés s'installer dans les environs, exploiter les terres avoisinantes et rapporter leur butin aux tours. Exactement comme dans le Protectorat.

Mais les choses se passèrent différemment. Seuls huit Fragments survécurent à ce voyage. Le Serveur considéra que cela suffisait. Le risque de redondance était écarté.

Les Fragments atteignirent les tours, chassèrent les sauvages et s'installèrent dans leurs nouveaux foyers. Ils édifièrent même des stations de radio loin du contrôle du culte. Pourtant, au final, le désir et la cupidité l'emportèrent. Les Fragments attirèrent des mercenaires, des prostituées et autres

aventuriers. Grâce à leur supériorité technologique et aux armes des Chroniqueurs, ils ne tardèrent pas à devenir des dieux dans un monde pétri de superstitions.

Dans leurs tours recouvertes de miroirs, Chrome et Iridium sont connus de tous, mais seuls leurs adeptes savent ce qui est arrivé aux six autres renégats.

Une chose est sûre : quiconque voyage jusqu'aux Aiguilles peut y rencontrer le danger, la soumission, l'aventure et le commerce.





LES FOUILLE-POUSSIÈRE

FERRAILLEURS

POUR QUELQUES BABIOLES

Le vent hurle comme un animal sauvage, soufflant des jets de poussière et des cristaux de glace dans le dédale des rues. La femme se détourne. Elle a la peau grasse et tannée, et ses yeux sont réduits à deux fentes sous ses paupières charnues. Ses cils, ses sourcils et ses cheveux ne sont plus que des nœuds gelés. Plusieurs couches de manteaux cousus à partir de bouts de cuir, de plastique et de tissu délavé lui recouvrent les épaules. Cette pelisse doit bien peser aussi lourd qu'un veau... veau dont la femme a la grâce. Sa tête oscille d'avant en arrière. Il lui arrive de tendre le cou en mâchonnant un morceau de racine. Elle avance en titubant avant de s'arrêter devant un mur. Elle renifle et fronce les sourcils. Qu'est-ce donc ? Un signe de la taille d'une tête orne le béton gris, une forme irrégulière soulignée par des points. Difficile à dire, tout est un peu estompé. La femme crache dessus et frotte avec son poing.

Le vent se calme, la poussière retombe. Les cristaux de glace scintillent sous le soleil de midi. La femme continue à déambuler dans les rues. De sa bouche sortent des sons gutturaux et des gloussements ponctués de mots tels que « connard », « branleurs », et « salaud ». Les murs des bâtiments sont couverts de signes, de simples runes qui voisinent avec des bonshommes en bâton, ainsi que des formes abstraites

mais complexes. De la taille d'un poing ou d'un homme, dessinées au charbon ou sculptées dans la pierre. La femme s'arrête, regarde autour d'elle, puis s'assoit. Un gloussement la fait tressaillir. « Comment t'as fait pour tomber dans ce trou où y'a plus rien à piller ? Abrutie ! » Elle se penche, enfonce ses mains dans la poussière rouge. Soudain, son corps se fige, ses doigts se mettent à creuser le sol sablonneux.

Elle en extrait tout doucement un objet de la taille de sa main, froid comme le métal et aux angles arrondis. Interdite, une trainée de sève de racine au bord des lèvres, elle l'essuie du revers de sa manche sans le quitter des yeux. « Aucune idée de ce que c'est, mais ça a l'air d'avoir de la valeur. Les Chroniqueurs vont tous mouiller comme des chiennes en chaleur quand ils mettront la main là-dessus. » Elle regarde autour d'elle, scrute les signes sur les murs. Son visage tressaille. « Quelle bande d'idiots ! », hurle-t-elle. Elle tombe à la renverse en éclatant de rire.

Chaque signe correspond à un Ferrailleur. Chacun marque le sien pour affirmer : « Je suis venu ici. J'ai tout pris. Passez votre chemin. »

La femme se relève, et chaque pas soulève un tourbillon de poussière. Elle glousse toujours. Bande d'idiots.

LE SAVOIR PERDU

Nul n'habitait plus dans les villes d'antan. Des géants de béton s'élevaient, solitaires, au-dessus d'un océan de cendres de cratère, de poussière de pierre, d'éclats d'os et de verre. Des tissus en lambeaux claquaient sous le vent. Des nuages ocre couvraient le ciel pour former des tourbillons de la taille d'une ville, se déchaîner et répandre sur les terres des pluies toxiques.

Dans les gouffres et les caves, quelque chose s'éveilla. Des yeux qui reflétaient la lumière jaunâtre observaient ces tourbillons. Une nouvelle sorte d'humains émergea de sa tanière pour emménager dans les ruines. Ils apprirent à interpréter les phénomènes météorologiques, à s'abriter du froid et de la poussière sous des couches de haillons et derrière des foulards humides. Oui, leurs foyers avaient été détruits, et ils en souffraient : plus on tombe de haut,

plus le désespoir est grand. Mais ils ne baissèrent pas les bras ni ne fuirent les nuages de cendre scintillants.

Peut-être que le monde qui s'était écroulé autour d'eux ne leur appartenait déjà plus, même avant le cataclysme. Mais plutôt que se plaindre, ils se mirent à inspecter les ruines, à sonder la poussière avec de longs bâtons sans se soucier des cadavres momifiés ou des ossements. Ils fouillèrent la poussière à mains nues, de plus en plus profondément, dans l'unique espoir d'exhumer les vestiges du passé dans le crépuscule du présent. Ils n'avaient pas encore oublié le nom de ces trouvailles, ni comment s'en servir, mais ils écartèrent de nombreux objets qu'ils considéraient comme irréparables, et qui seraient considérés comme de véritables trésors quelques décennies plus tard. Des artefacts. Ainsi naquirent les Ferrailleurs.

SAUVEURS

Les années qui suivirent l'Eshaton changèrent l'homme civilisé, habitué au confort, à la culture et à l'abondance de nourriture, en véritable sauvage. Sans les Ferrailleurs, rien n'aurait changé. Ils se sentirent investis d'une responsabilité envers leur communauté, ce qui les poussa à s'aventurer dans le reste du monde afin de l'approvisionner en équipement et en pièces détachées. Des milliers d'entre eux ratisèrent les ruines, et arpentèrent en titubant les plaines poussiéreuses. Des bâtiments qui s'effondraient, des caves remplies de gaz et d'autres dangers réduisirent leur effectif. Les survivants devinrent plus astucieux et plus résistants. Ils s'adaptèrent à leur nouveau rôle. Les souris devinrent des renards. Les renards devinrent des loups solitaires. Cette terre que nombre d'entre eux trouvaient si hostile devint leur foyer.

Ils retournèrent de moins en moins souvent dans les villages fortifiés. Les longues semaines ascétiques passées dans les ruines avaient érigé une barrière entre eux et les autres survivants. Les habitants des villages passaient leur temps à se plaindre et à se raccrocher à de vieilles idéologies. Ils étaient devenus si dépendants d'autrui. Lorsqu'une pompe à eau tombait en panne, c'était la panique. Alors les Ferrailleurs se mettaient à nouveau en route pour chercher des pièces de rechange dans les stations d'épuration ou les stations-service.

PENDANT CE TEMPS...

L'Afrika, aux grandes villes côtières dévastées par des lames de fond, mais en pleine reconstruction. Toutefois, on ne réussit pas à sauver grand-chose des débris. Lorsque les eaux se retirèrent, elles emportèrent presque tout avec elles dans les profondeurs de la Méditerranée. Les enfants plongeaient le long des côtes et sous l'eau, ils attachaient des cordes à tout ce qui semblait avoir de la valeur. Puis les adultes remontaient leurs trouvailles à la surface. Des morceaux de métal cabossés et des moteurs en panne s'entassèrent sur le sable.

Les Afrikains regardèrent de l'autre côté de la Méditerranée d'un œil calculateur. Ils spéculèrent et discutèrent au sein de leurs clans pour savoir si la traversée en valait la peine. Après tout, ils ne récupéraient que des détritiques ici, mais qu'y avait-il exactement sur les rivages d'en face ?

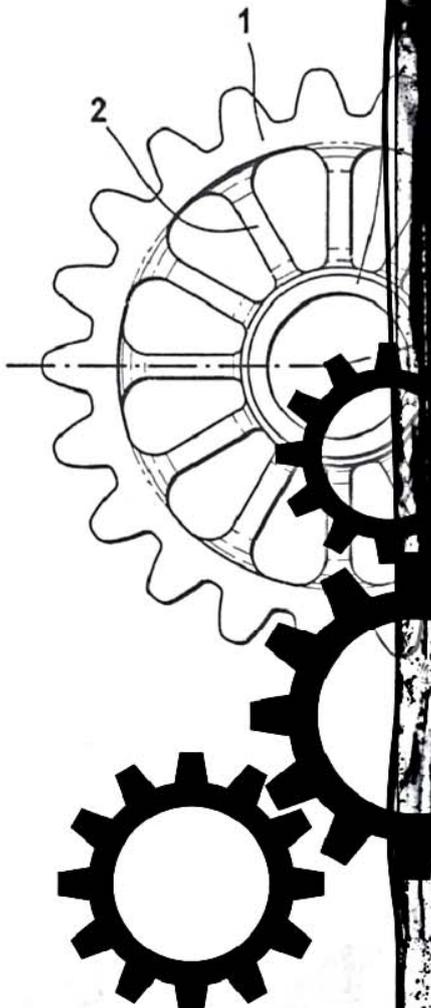
Ils réparèrent leurs navires, y chargèrent des tonnes de viande et de quinoa, remplirent leurs réservoirs d'eau. Puis leurs grues descendirent leurs buggies dans les soutes.

Ils prirent la mer, direction la Franka.

Ils découvrirent des villes côtières détruites et désertes. Les premiers Ferrailleurs afrikains ne s'attendaient pas à autre chose. En revanche, l'arrière-pays était une vraie mine d'or : des moteurs et des outils arrivèrent très vite dans les villes afrikaines. Peu de temps après, les barres de renforcement furent arrachées des structures en béton puis envoyées par la mer. Des usines entières furent démantelées puis transportées pièce par pièce. Village après village, une ville après l'autre, les Ferrailleurs passèrent la Franka au peigne fin.

L'Afrika se mit à prospérer tandis que l'Europe sombrait dans l'âge de pierre.

PAIEMENT



Les Chroniqueurs se déploient partout. Ils ont toujours été nombreux en Borca. Ils voyagent de leur Serveur central de Justienne jusqu'à la côte atlantique en Franka et s'enfoncent dans l'arrière-pays de la Purgare. En imaginant l'étendue des possibilités, les artefacts et le Flux qu'ils renferment, ils ressentent un léger vertige. Le genre de sentiment qui mène trop souvent à la cupidité.

Les Ferrailleurs arrivent en nombre pour proposer leurs trouvailles. Presque aucun ne sait ce que valent réellement ces objets. Et pas la peine d'en discuter avec les Chroniqueurs, qui perdent brusquement tout intérêt, lèvent le petit doigt et crachent de brefs « Sortez ! Sortez ! » avec leur vocodeur. Les Ferrailleurs doivent faire avec ce qu'ils ont. En théorie, ils pourraient obtenir de meilleur prix si les Estimateurs des cartels mettaient leur nez dedans, mais qui peut le garantir ?

En réalité, les Chroniqueurs ont fait de l'estimation d'objets une véritable forme d'art : ils les examinent sous toutes les coutures, y branchent des appareils de diagnostic ou bien passent au-dessus

une de leurs boîtes qui grésillent. Cette vérification ne prend qu'un instant, tout au plus quelques minutes, mais cela n'a aucun effet sur le prix. En guise de paiement, les Ferrailleurs reçoivent des informations sur les magasins d'équipement d'antan (les Chroniqueurs parlent alors « d'échange d'informations récursives ») ou des lettres de change. Ils acceptent ce salaire, parfois à contrecœur, parfois avec joie. Dans tous les cas, ils reviendront.

Les Néolibyens jouent le même rôle auprès des Ferrailleurs afrikains que les Chroniqueurs vis-à-vis des Européens. Les autobastions des magnats peuvent contenir plusieurs tonnes de rebuts. Les objets sont nettoyés et améliorés, le métal fondu puis moulé pour produire des chenilles ou des plaques de blindage qui serviront sur d'autres autobastions. Mais un Ferrailleur afrikain se moque bien qu'on lui offre des lettres de change, même s'il s'agit d'une somme pour laquelle un Borcan serait prêt à tuer. Pour lui, ne comptent que les dinars sonnants et trébuchants, frappés en or par la Banque du Commerce de Tripol.

SOIF D'ANTIQUITÉS

Plusieurs siècles s'écoulèrent. En Europe, ces antiquités devinrent des objets de culte. Cependant, seuls quelques élus savaient comment les utiliser et les réparer. Génération après génération, les connaissances en électricité et en mécanique disparurent.

Les Ferrailleurs vécurent des heures sombres, parmi les pires de leur histoire. On ne peut se nourrir de babioles. Une barre d'acier qu'un villageois pouvait utiliser pour soutenir sa hutte ou pour fendre le crâne d'un assaillant valait bien plus que l'une de ces légendaires machines intelligentes. Toutefois, les Européens ne renoncèrent pas entièrement aux artefacts : la mémoire du peuple d'antan résidait dans ses appareils. Avec un peu de volonté, peut-être finirait-on par obtenir des résultats ? La vénération de ces reliques eut des effets curieux. Les sectes qui les accumulaient pour prier devant elles n'obtinrent que des résultats négligeables. D'autres, au contraire, bannirent

ces artefacts, symboles d'un matérialisme exagéré qui avait probablement supplanté toutes les divinités du peuple d'antan. Bien entendu, ces deux camps ne s'entendirent pas très bien, et les Ferrailleurs se retrouvèrent pris entre le marteau et l'enclume.

Puis les beaux jours revinrent.

En Borca, les Juges chassèrent les sectes de leur Protectorat sous une pluie de balles, tandis que les Chroniqueurs construisaient des bureaux de change et manifestaient même un certain intérêt pour ces fragments de platine qu'on avait longtemps portés en collier. Brusquement, tous ces rebuts reprirent de la valeur. Et une fois débarrassés des fous des désolations qui hurlaient et dansaient autour, le risque en valait à nouveau la peine. Les Ferrailleurs reprirent la route. Des milliers d'entre eux s'enfoncèrent dans de lointains océans de débris pour y établir leur camp en quelques jours, les piller puis les laisser de nouveau à l'abandon.





RAPIDITÉ

Les Afrikains étaient plus rapides. Tandis que les Ferrailleurs borcans attendaient patiemment que Justitienne se débarrasse des derniers foyers du clan des Cafards, d'anciens sites industriels frankéens relocalisés à Tripol et à Bedain reprirent du service.

Ensuite, les Ferrailleurs afrikains se tournèrent vers la Purgare. Très vite, leurs convois rugirent sur les routes entre Naples et Rome, le long de la Liri, en passant par

Ceccano, Colleferro et de nombreux autres villages. Des hordes de Ferrailleurs s'agrippaient aux autobastions comme des insectes sur de la chair en décomposition, impatients de poser les mains sur des technologies d'antan.

Le moral était au beau fixe. L'Afrikia, éternelle opprimée, s'était débarrassée de ses chaînes, et sa culture atteignait son apogée, juchée sur le cadavre de l'Europe. Tout le monde cherchait à y prendre part.

SOLITUDE

Le Ferrailleur européen est un individualiste vêtu d'un patchwork de haillons, de capes et de renforts en cuir qui passent inaperçus à la lumière du jour ainsi que dans l'obscurité des ruines. Pour des yeux non aguerris, il se fond complètement dans les désolations. Lors de ses premières années dans la poussière, ses vêtements représentent sa meilleure protection. Un Ferrailleur qui n'apprend pas très vite à se dissimuler ne vivra pas longtemps.

Solitaire, il arpente les ruines, creuse pour atteindre des salles fortes, puis retourne au bureau de change dès que son chariot est rempli ou son estomac vide. Cela peut durer des années. Parfois, un homologue en guenilles peut l'accompagner, la pioche à l'épaule. Certains Ferrailleurs prennent des orphelins sous leur aile, des « Souris », afin de les faire passer par des ouvertures devenues trop étroites pour eux.

La vie parmi les reliques de l'âge d'antan les change. Ils développent une forme de communion avec les ruines, ils apprennent à les interpréter. Qui vivait là ? Comment s'en sortaient-ils ? Et plus particulièrement : ont-ils survécu à l'Eshaton et emporté leurs trésors avec eux ? Étrangement, la plupart des Ferrailleurs se sentent chez eux dans les ruines. Aucun discours inutile, aucune manipulation, et aucun malentendu créé par des compliments irréfléchis. Dans les ruines, la vie est simple. Bien entendu, il faut se méfier des gendos et on n'y trouve pas d'eau fraîche. Pourtant, ils ne quitteraient le foyer que leur procurent les ruines pour rien au monde.

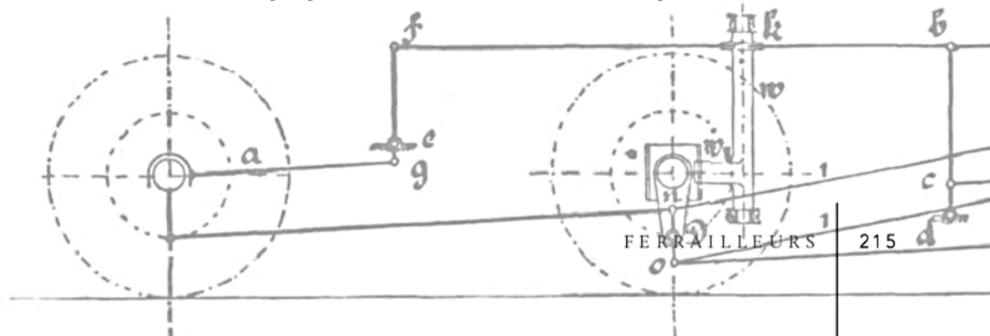
Quelques-uns sortent pourtant du lot. Ils deviennent mécaniciens et créent de véritables merveilles à partir de rebuts : nombre de fusils légendaires, de pièges, de mécanismes d'horlogerie très complexes et de verrous sortent de leurs ateliers. Les Chroniqueurs voient cette évolution d'un très mauvais œil. Voilà que quelqu'un trouve brusquement une utilité à un appareil au lieu de le leur revendre sans réfléchir pour une liasse de papier. C'est un grain de sable dans les rouages du Serveur.

FORCE

Les Afrikains sont différents. Pour eux, œuvrer au nom de leur village, de leur clan, de leur culture dans le but de l'enrichir représente un véritable honneur. Ils n'ont que faire des Fléaux qui les traitent comme des moins que rien, ou des Néolibyens qui les considèrent comme des pions dans leurs jeux d'influence et de pouvoir. Ils ont conscience de leur propre valeur. Ce sont des idéalistes.

Lors des expéditions, leur communauté est d'une importance capitale. Elle représente leur famille adoptive, mais aussi un brin de culture qui les accompagne dans les terres inhospitalières d'Europe. Après une dure journée dans la poussière, les Ferrailleurs passent leurs soirées à festoyer et à rire ensemble. Ils parlent de leur mal du pays et cherchent ensemble un peu de réconfort. Le contact physique est d'une extrême importance pour les Afrikains : ils s'étreignent beaucoup et se touchent les uns les autres lorsqu'ils se parlent. Quand deux Ferrailleurs se tiennent par la main, il ne faut pas y voir un signe d'homosexualité, mais la manifestation d'une profonde amitié. Sur le terrain, ils s'épaulent et travaillent ensemble.

Vêtus de tissus colorés, ils expriment leur individualité, communiquent leurs points de vue, mais aussi leurs lubies. Leurs humeurs, leurs conceptions de la vie et de la mort, de l'argent, de la famille sont toutes inscrites dans les motifs et les couleurs hérités de leurs ancêtres. Rien à voir avec les capes poussiéreuses des Ferrailleurs européens.



RUNES

La vie d'un Ferrailleur ne présente que très peu de points communs avec celle d'un Anabaptiste ou d'un Spitalier, voire d'un simple citoyen de Justitienne. Ils ne font que se croiser lorsqu'il tire un chariot rempli de rebuts, les yeux baissés. Il en va de même entre Ferrailleurs. Prendre la route en groupe facilitera la tâche, certes, mais il faudra partager. Néanmoins, ils ont trouvé un moyen pour rester en contact : les runes de Ferrailleurs.

Personne ne se serait souvenu de Grief qui arpente les rues au sud du Technocentre lorsque le réseau de tunnels existait toujours, ou de Toktok, qui partit à la recherche de momies de réfugiés dans les cavernes montagneuses, si tous deux n'avaient pas jalonné leur route de runes. Leur système de signes fonctionne comme les marques olfactives pour les chiens. Les runes signalent

des dangers, des événements, mais aussi l'individu qui les trace. Tout Ferrailleur a développé un ensemble de symboles simples qu'il pourra facilement graver sur un mur au couteau. Nombre d'entre eux se font tatouer le signe de leur nom sur leur front ou sur le dos de la main pour marquer leur individualité. Dès qu'une ruine est fouillée, ils la marquent d'un signe : « Je suis venu ici. Passez votre chemin. » D'autres signes servent de balises (des flèches et des triangles), signalent un danger (lignes en dent de scie) ou indiquent un point d'eau (trois lignes horizontales). Le sens de ces runes change d'une région à une autre. Il n'existe aucun alphabet commun.

Les Ferrailleurs afrikains ne connaissent pas ce moyen de communication. Ils vivent dans une communauté dynamique et préfèrent utiliser la parole pour communiquer.

BEDAIN

Bedain est le plus grand dépôt d'épaves au monde, qu'il s'agisse de navires ou d'humains... Il attire comme un aimant tous les Ferrailleurs, intéressés par ce labyrinthe de navires titanesques et ses gigantesques décharges. De vieux Ferrailleurs afrikains fabriquent des fusils et prennent pour apprenti quiconque pose une poignée de dinars sur leur établi. Mécanismes qui indiquent le mouvement des étoiles, canons pour navires, boîtes de vitesse de plusieurs tonnes, mais aussi boîtes à musique : pour chaque objet que l'on peut construire, il existe au moins une fabrique pour à Bedain. Dans des salles de la taille du Serveur, des milliers d'individus vivent sur des poutres tandis qu'en contrebas, des autobastions sont en cours de construction et de maintenance. Les Ferrailleurs qui

recherchent des âmes sœurs en trouveront des quantités ici. Centre du monde pour les Ferrailleurs, Bedain vit au rythme des marteaux.

Cet endroit crée aussi des héros et des légendes, et tout Ferrailleur digne de ce nom se doit d'arpenter les ruelles de cette ville au moins une fois dans sa vie et de laisser sa rune sur un mur en métal léché par les vagues sur la falaise sud. Cet acte complètement irrationnel semble tout à fait ordinaire. Tout le monde en parlera, et quelqu'un reconnaîtra la rune. Ah ! Quelqu'un qui vient de Bedain. Tous les habitants se connaissent et se saluent d'un signe de tête.

Une fois rentré chez soi, la pluie aura lavé depuis longtemps l'odeur d'huile sur la peau, mais les souvenirs, eux, resteront éternellement.

RÉSERVES SECRÈTES

Chargés comme des mules, les Ferrailleurs européens cheminent péniblement. Certains attachent leurs trouvaillies à leurs vêtements : ces débutants ignorent encore que le tintamarre finira par attirer l'attention des hors-la-loi. Les plus expérimentés entassent leurs artefacts sur une remorque construite à partir de tuyaux soudés ensemble. D'autres tirent des traîneaux ou des chariots.

Cependant, pour certains, cette tâche est trop difficile, et il leur faut morceler leur butin. Une partie restera sur place, et le reste sera emporté chez les Chroniqueurs. Il leur faudra vraiment bien dissimuler ce

qu'ils laissent derrière. Peut-être dans d'anciens égouts, dans les crevasses sous les plaques de béton écroulées, ou sous une dune de poussière. S'en séparer n'est jamais facile pour un Ferrailleur, surtout au moment où celui-ci quitte sa cachette pour se diriger vers sa destination. Vite ! Vite ! À leur retour, la plupart constatent avec soulagement que leur réserve est intacte. Cependant, certains sont distraits par autre chose, se font enlever, meurent, ou oublient tout simplement où se trouve cette satanée cache. Dans ce désert à la con, tout se ressemble !

Ces caches abandonnées deviennent des légendes. Par exemple, ce gigantesque dépôt d'artefacts que Frahn s'était vanté d'avoir découvert, juste avant de tomber raide mort de son tabouret, une main crispée sur sa poitrine. Et le vieux Tiber, qui dégoutait toujours une babiole dans sa « chambre forte » lorsqu'il était à court d'argent. Découvrir une telle cache rendrait la vie plus facile. Une chose est certaine : les Ferrailleurs savent écouter...



LA VIEILLESSE

Il n'existe que très peu de Ferrailleurs européens qui prennent leur retraite. Ils ratissent les ruines pour trouver quelque chose à vendre et embellir leur fin de vie. Les fouilles deviennent une drogue : « Juste une dernière ruine, cette fois-ci c'est la bonne, j'y suis presque ! » La plupart finissent par mourir de faim dans les désolations, et ne reviendront tout simplement jamais à la ville.

Toute leur vie, ils apportent des artefacts aux Chroniqueurs et traînent des débris métalliques dans les halles des Ferrailleurs. Ceux qui décident de raccrocher peuvent élire résidence dans ces halles. Elles ne sont pas forcément plus confortables que les ruines, car démonter toute cette ferraille est un dur labeur et exténue rapidement un corps âgé, mais au moins, les bols de soupe de racines sont assurés ici.

Ceux qui parviennent à devenir Mécanicien ou Artisan peuvent trouver une place dans les rares communautés

de Ferrailleurs. Les Chroniqueurs eux-mêmes doivent bien avouer que les Ferrailleurs en connaissent un rayon. Parfois, le Serveur envoie un Agent pour qu'un Artisan l'initie aux secrets de la mécanique. Personne ne sait vraiment s'il s'agit d'une procédure standard, ou bien si cette affectation est censée servir de récompense ou de punition.

La sécurité assurée par leurs pairs n'est pas le point fort des Ferrailleurs. Que le diable emporte les traînard ! En Afrika, la situation est différente : le clan prend soin de ses vieillards et leur témoigne du respect. Les enfants écoutent attentivement le Ferrailleur nouveau qui narre ses aventures et ses batailles contre les barbares de la Borca. Au final, les Afrikains meurent dans la dignité, alors que les cadavres des Ferrailleurs européens pourrissent dans les désolations. Tu es poussière et tu redeviendras poussière.

LE TOUR DU MONDE

En Europe, les vestiges d'antan sont omniprésents. Partout, des champs de ruines émergent de la brume. Des rubans d'asphalte sillonnent les terres et tout le long, les Ferrailleurs trouvent des stations-service délabrées, des maisons ensevelies sous des dunes de cendre solidifiées, et de vastes salles couvertes de végétation. La plupart ont déjà été pillées, mais quiconque creuse assez profond trouvera inmanquablement des vestiges d'antan. Pour les Ferrailleurs, l'Europe est synonyme de paradis.

LA BORCA



Des rebuts partout. La Borca Occidentale est un gigantesque dépôt qui attire des armées entières de Ferrailleurs ; y trouver un site encore inexploré tient du miracle. C'est ici que le cartel, une communauté de Ferrailleurs, prospère depuis plusieurs années. « Communauté » est le terme qu'emploie son chef, Bosch, un sourire ironique aux lèvres. Ce nain irascible tente de tenir en laisse les Ferrailleurs du Poumon Noir afin de soutirer un prix de vente plus élevé aux Chroniqueurs. Ses brutes surveillent les ruines et vendent des droits de prospection tandis que devant les bureaux de change, ses Estimateurs proposent leurs services aux Ferrailleurs surchargés, de force si nécessaire. Toutefois, son réseau n'est pas parfait et de nombreux Ferrailleurs parviennent à passer à travers les mailles du filet. Néanmoins, le cartel continue à se développer.

Au-delà de la Malédiction de la Faucheuse, l'influence de Bosch s'estompe. Les règles y sont différentes de toute manière. La nature s'empare peu à peu de l'océan de débris et les nomades superstitieux les considèrent

comme maudits. Ils restent à l'écart des rangées de murs déchiquetés. Ces dernières décennies, des Ferrailleurs de Borca Occidentale se sont aventurés dans les grandes forêts de conifères et s'y sont installés. Partout où ils fouillaient les forêts, ils détterraient des artefacts, mais les Chroniqueurs les plus proches se trouvaient à plusieurs jours de marche, au-delà d'une faille volcanique active, qu'on ne peut contourner qu'en passant par la forteresse des Hellvétiques. Rien de bien joyeux. Heureusement, ils ont trouvé une alternative grâce aux tours des Aiguilles des Chroniqueurs. Le Serveur devient hystérique à la moindre mention de ces renégats. Quiconque fait affaire avec les Aiguilles se retrouve banni à vie par les Chroniqueurs. Bien entendu, ces derniers se gardent bien de dire par quel moyen ils ont eu vent de la transaction...

Les tours des Aiguilles ne sont pas les seules à acheter leurs babioles. Les familles dirigeantes d'Osman en acquièrent aussi. Avec leur aide, la vie peut devenir un peu plus luxueuse.

LA FRANKA

Bien avant que la population ne réalise la valeur de ces rebuts, les Afrikains avaient déjà vidé les ruines. Les villes de la côte sud en particulier furent ratissées à de nombreuses reprises. Pour y trouver la moindre vis, il faut désormais prendre des risques inouïs. Seules des caves qui se sont effondrées et qui sont condamnées depuis des siècles pourraient encore contenir des objets précieux. Les Ferrailleurs de cette région sont téméraires. Considérés comme



des soldats de fortune, ils ont regardé la mort en face des milliers de fois, et sont les héros d'innombrables légendes frankéennes. Toutefois, ces artefacts ne sont pas vraiment utiles. Les clans produisent ce dont ils ont besoin pour leur vie quotidienne. Les bureaux de change des Chroniqueurs ne se trouvent que dans les quelques grandes villes, et le seul Serveur est situé en Aquitaine. Les débris servent généralement de bijoux, ou sont exportés en Borca.

LA POLLEN

L'impact de Pandora a rasé quasiment tout le pays. Au nord-est, les artefacts ne se trouvent que dans des chambres fortes enterrées. Les villes en ruine qui percent les toiles d'araignée sont de véritables coffres au trésor potentiels. Cependant, personne ne peut prédire quand la terre enflera à nouveau. Il ne faut que quelques jours aux nuées d'araignées pour tisser un cocon autour de la ville et changer ce paysage en collines de soie. Une culture des Ferrailleurs comme celle de Borca n'a pas le temps de se développer ici. Les Ferrailleurs de Pollen se raccrochent aux quelques villages comme des mouches à un papier collant. Pour le Piast de Wrocław, ils s'occupent de l'approvisionnement en matériaux de construction, et pour ses invités afrikains, ils réparent moteurs et boîtes de vitesse. Gdańsk est aux mains des Spitaliers et des Anabaptistes,

et la ville est bien plus intéressée par le pétro que par de nouveaux équipements. Mais tout mécanicien compétent peut y trouver du travail.

Il existe un endroit particulièrement prometteur, au point que les Hellvétiques enregistrent un afflux constant de Ferrailleurs et de Chroniqueurs sur l'axe d'ouest en est. Depuis la chute de Praha, des dizaines de soldats de fortune sortent quotidiennement des tunnels de passage dans la région de Steyr et de Ternitz. Ils avancent vers le nord, à travers la frontière. Autrefois, elle était considérée comme infranchissable, mais depuis la chute de Praha, les règles ont changé. Tout le monde veut piller les restes de Praha avant que les ruines ne refroidissent et ne se retrouvent couvertes des runes d'autres Ferrailleurs.



LES BALKHANS

Les Balkhanais ont longtemps laissé les ruines à l'abandon et à la nature. Ils avaient mieux à faire. Ce ne fut que bien trop tard qu'ils découvrirent ces chambres fortes humides, pleines d'histoire et d'artefacts rouillés. Les Voïvodes les firent fouiller dans le but d'y trouver des armes qui leur

permettraient de renforcer leur règne. Par conséquent, les Ferrailleurs ne peuvent fouiller les ruines sans la permission d'un Voïvode, car ils pourraient très vite être considérés comme des voleurs. Et que deviendrait un Ferrailleur privé de ses deux mains ?



L'HYBRISPANIE

Dans les jungles d'Hybrispanie, des phénomènes étranges se produisent. En plein milieu de la Distorsion, des immeubles intacts d'antan peuvent filtrer dans la réalité, images vacillantes et déformées, prometteuses de trouvailles extraordinaires. Des nuées de corneilles peuvent tout aussi bien voler au-dessus

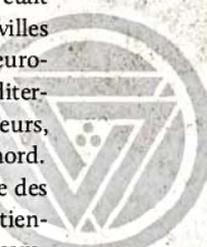
des clairières et masquer le soleil. Et jamais le soleil ne se couche, tout comme la migration des oiseaux ne cessera jamais. Quiconque ose s'aventurer dans la Distorsion pourra récolter des trésors inimaginables, ou bien s'y retrouver prisonnier à tout jamais...



LA PURGARE

La Purgare fut pillée de fond en comble par les Afrikains à une époque où ils n'avaient pas à craindre les Psychokinésistes. Il n'en resta que des murs poussiéreux et des babioles sans importance. Le coût des concessions de pillage accordées par la Banque de commerce à Tripol baisse d'année en année. De jeunes Néolibyens inexpérimentés les achètent, mais ils n'ont aucune chance de s'enrichir de cette manière. Les Ferrailleurs locaux proposent aux familles leurs services comme mécaniciens, ou bien ils traversent les Alpes jusqu'à Praha,

la terre promise des Ferrailleurs. À l'ouest des Apennins, ils peuvent encore faire des affaires. Il reste bien quelques trésors dans les territoires empoisonnés, mais les conditions de vie, avec les nuages de gaz, les coulées de lave et les geysers traîtres, y sont redoutables. Les quelques Ferrailleurs qui fouillent encore la région sont des chasseurs de trésor hautement spécialisés, dotés d'un équipement exceptionnel ainsi que de l'instinct de survie d'une armée de cafards.



L'AFRIKA

Les légendes racontent que l'arrière-pays d'Afrika était presque vide de toute technologie antique. Seules les villes côtières se rapprochaient du niveau technologique européen, mais le raz-de-marée les engloutit dans la Méditerranée. Les Ferrailleurs afrikains sont donc des voyageurs, et leurs pas les conduisent irrémédiablement vers le nord.

Ceux qui se dirigent vers le sud sont à la recherche des forteresses de l'OAU. Ces complexes militaires contiendraient de gigantesques réserves d'armes, suffisamment pour équiper toute l'Afrika. Cependant, ils sont étroitement gardés. Les rares qui parviennent à revenir parlent de fantômes au corps en vif-argent, couverts de haillons arrachés à leurs proies.



RANGS DE FERRAILLEURS

1 - SOURIS

La fillette se glisse à l'intérieur d'une crevasse, les pieds devant, et soulève au passage un nuage de poussière. Elle perd pied, arrache par réflexe une poignée de racines mortes, puis se met à tomber.

Elle pousse, honteuse, un petit cri perçant, mais la corde se tend dans un claquement. Elle se balance dans l'obscurité la plus totale, se met à suffoquer. Une voix en haut lui dit : « Allez va, sois une bonne petite Souris ! »

De nombreux Ferrailleurs débutent leur carrière ainsi, au bout d'une corde. Leur mentor les fait descendre dans les caves et les tunnels auxquels il ne peut pas accéder lui-même. Les plus petits sont précieux lorsqu'il s'agit de récupérer dans les ruines des artefacts perdus. Cela ne signifie pas qu'ils soient bien traités, en particulier si c'est une Cigogne Apocalyptique qui les a apportés bébés...

2 - BLAIREAU

Lorsque la souris devient trop grosse pour les crevasses, ou bien trop indocile, un nouveau Blaireau voit le jour. Il voyage seul, rampe maladroitement à travers les ruines et tombe sur un artefact ici ou là. Seule la chance du débutant le maintient en vie.

3 - RENARD

Les ruines sont le territoire héréditaire du Renard rusé et rapide. Il connaît toutes les crevasses qui mènent dans les profondeurs de son terrier, dans le monde englouti du peuple d'antan. Il ne lui reste plus qu'à parvenir jusqu'à un village pour balancer ses trouvailles aux pieds des Chroniqueurs.

4 - LOUP SOLITAIRE

Ce n'est pas un récolteur mais un chasseur. Il sait où se cachent les artefacts, comment les déterrer, et il connaît leur prix. Le Loup Solitaire n'est pas le genre de personne à provoquer, car les trous créés par son fusil seront bien les derniers que vous aurez l'occasion d'inspecter.

5 - OURS DES CAVERNES

Quiconque voit sa rune à côté de celle qui signifie « Déguerpissez ! » s'exécute sans poser de questions. Personne ne se dresse face à un Ours des Cavernes sans une très bonne raison, en particulier sur son territoire.

Dangereux et distants, ces individus tiennent particulièrement à ce que leur tanière ne soit pas dérangée.

Celui qui ose y mettre les pieds et parvient à survivre aux pièges doit finir par affronter un être parfaitement adapté à son environnement, bouillonnant de colère et équipé d'armes qui traduiront sa fureur sous forme de blessures impressionnantes.

3 - MÉCANICIEN

Cet as de la technologie comprend le fonctionnement des engrenages et la mécanique complexe d'un moteur. Rien de mystique là-dedans : c'est une question de logique. Le mécanicien ne considère pas les artefacts comme des biens à revendre, mais comme une ressource à utiliser : il récupère ce dont il a besoin pour ses propres constructions.

4 - ARTISAN

Bien avancé dans le domaine des secrets techniques, il possède au moins un atelier sécurisé, probablement même au sein du Technocentre.

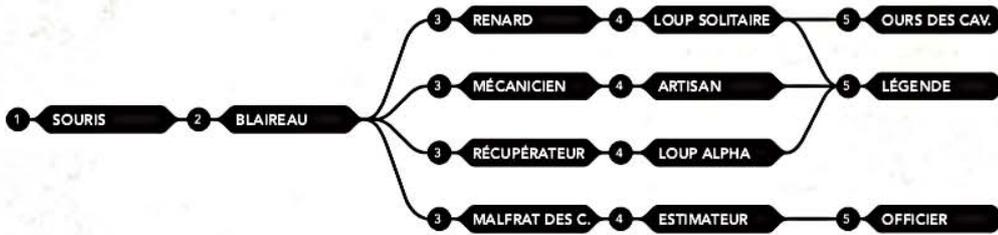
Il porte autour du cou une chaîne d'où pendent des clés plus longues que la main. Chacune ouvre l'atelier d'un autre Artisan. Chaque village serait fier d'abriter un homme comme lui parmi les siens.

3 - RÉCUPÉRATEUR

Il existe un grand nombre d'objets intéressants dans la poussière, mais la plupart sont trop gros pour qu'un seul Ferrailleur puisse les ramener par lui-même jusqu'aux portes du Technocentre. C'est là que les Récupérateurs interviennent. Armés d'équipements lourds comme des tracteurs à remorque ou des cisailles pneumatiques, ils seraient même capables de démanteler un autobastion.



HIÉRARCHIE ET RANGS - FERRAILLEURS



Contrairement aux mange-poussière qui travaillent toujours en solitaire et considèrent cela comme une force, les Récupérateurs ne s'aventurent jamais dehors seuls. Leur force réside dans leur communauté... à condition qu'elle dispose d'accumulateurs dégageant un bon paquet de newtons.

4 - LOUP ALPHA

Si vous voulez gagner le respect d'un Loup Alpha, il vous faudra travailler dur. Les actes comptent bien plus que les belles paroles. Un Loup Alpha a lui-même gagné le respect de tous. Il a déterré des dizaines de trésors, n'a jamais abandonné ni trahi ses collègues... ou s'il l'a fait, personne ne s'en est jamais rendu compte. En outre, il dispose des contacts adéquats pour mener son équipe aux Chroniqueurs en évitant le cartel. Pour devenir riche, mieux vaut éviter les intermédiaires.

5 - LÉGENDE

Sa rune est posée partout, et si vous avez fait le trajet jusqu'à Syracuse, vous l'avez vue à coup sûr sur ses murs. On raconte ses aventures dans le Technocentre et autour d'innombrables feux de camp dans les désolations. Ce Ferrailleur est devenu une légende.

3 - MALFRAT DES CARTELS

Les Ferrailleurs tracent leurs runes en pissant dans la poussière là où bon leur semble. Enfin, ils le faisaient avant que ce nain de Bosch développe son cartel. Aujourd'hui, ses Estimateurs traînent autour des bureaux de change et conseillent aux Ferrailleurs de lui donner un cinquième de leurs bénéfices. En échange, ils recevront de précieux conseils, et éviteront aussi de se faire rouer de coups.

Pour éviter ce type d'oppression, il faut rejoindre le cartel. C'est en tout cas ce qu'on raconte à tout nouveau membre. Certes, il lui suffit d'acquitter une taxe de 10 %, mais il doit également accomplir quelques boulots spéciaux de temps en temps. Le cartel est une grande famille heureuse, et chacun doit s'entraider, n'est-ce pas ? Il suffit de filer un petit coup de main lorsqu'un sombre crétin refuse de payer, ou bien de partir en mission de reconnaissance dans des ruines inexplorées. Rien de bien méchant. Pour le moment, en tout cas.

4 - ESTIMATEUR

« Cartel. Des artefacts à estimer ? » Les Estimateurs connaissent toutes les ficelles pour alléger un honnête Ferrailleur de ses lettres de change. « Un petit don pour le cartel ? » Ils ne sont jamais à court d'anecdotes pour convaincre leurs « clients ». Si le Ferrailleur cède, l'Estimateur l'accompagne dans le bureau de change pour l'aider à négocier son prix. En retour, il prendra une commission de 20% sur ce que les trouvailles auront rapporté, à moins qu'il n'ait affaire à un membre du cartel, qui ne lui remettra dans ce cas que 10%.

La plupart des Estimateurs connaissent très bien leur métier. Certains sont doués en artefacts, d'autres en techniques d'intimidation.

5 - OFFICIER

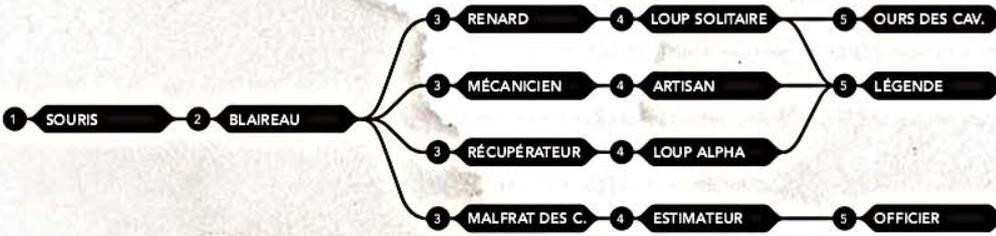
Des dizaines d'Estimateurs obéissent à leurs ordres, et leur donnent bien évidemment un pourcentage des lettres de change qu'ils ont gagnées.

Ils n'apprécient que très peu les entourloupes, et le feront comprendre de manière évidente aux Estimateurs qui les escroquent sur les lettres de change ou qui leur mentent de manière éhontée.



RANG 5 OURS DES CAVERNES





1 – SOURIS

CONDITION : -

EFFET : la Souris travaille pour un Ferrailleur plus âgé. Ce dernier garde la main sur les lettres de change des Chroniqueurs, mais il s'assure qu'à la fin de la journée, la Souris obtienne un repas en échange de son dur labeur. Dans le cas contraire, la Souris s'en va sur-le-champ. Elle trouvera toujours un autre employeur.

ÉQUIPEMENT : corde ; boussole, périscope

2 – BLAIREAU

CONDITION : INS+Perception 4 ; INS+Survie 6

EFFET : un blaireau doit survivre seul. Il a conçu une rune qui lui tient lieu de symbole personnel. S'il la grave sur les murs en ruines avec des indices avertissant de la présence de dangers, sa Renommée augmente (sans jamais dépasser 3).

ÉQUIPEMENT : fusil

3 – RENARD

CONDITION : PSY+Ruse 6 ; INS+Survie 6 ; INS+Orientation 6

EFFET : les ruines lui procurent la liberté qu'il n'a pas trouvée dans les villes. Elles forment son foyer, et le Renard en connaît les moindres recoins : + 2D à tous les tests pour récupérer de la ferraille. Il conserve au moins un terrier dans les désolations pour y stocker des artefacts et de la ferraille. Il obtient un bonus de +2D à tous les jets de défense à l'intérieur de son domaine, et sa défense passive augmente de 2.

ÉQUIPEMENT : merveille (arme spéciale des Ferrailleurs) ; harnais de transport ; houe

4 – LOUP SOLITAIRE

CONDITION : INT+Connaissance des artefacts 6 ; AGI+Artisanat 6 ; INS+Perception 6 ; Renommée 4

EFFET : il a passé plus de temps avec son fusil qu'avec n'importe quel humain : le nombre de ses améliorations de Potentiels augmente de 1. Le Loup solitaire a des sens aiguisés : +1D à tous les tests effectués pour récupérer de la ferraille. Son territoire est vaste, et il le connaît comme personne ; s'il doit échapper au danger sur son territoire, il obtient +2D à AGI+Furtivité et PHY+Athlétisme.

ÉQUIPEMENT : -

5 – OURS DES CAVERNES

CONDITION : PHY+Résistance 8 ; INS+Survie 10 ; Renommée 5

EFFET : les Ours des cavernes sont des êtres méfiants qui ne fréquentent pas souvent les alcôves des Chroniqueurs ; lorsqu'ils le font, c'est uniquement par nécessité. Les Chroniqueurs s'achètent leurs bonnes grâces en payant 30 % de plus et en leur proposant un endroit où dormir au sein du Technocentre. Pas trop propre, pas trop confortable. Il ne faudrait pas que les Ours des cavernes s'imaginent que leur hospitalité cache un piège.

Dans les villes, l'Ours des cavernes négocie directement avec les Corneilles, et nombre d'entre elles lui doivent une faveur.

Sa grotte dans les désolations est un piège mortel pour les intrus qui se retrouvent face à un dédale de passages secrets, jonchés de trompe-l'œil et de pièges à loups. L'ours des cavernes obtient +4D aux jets de défense et +3 à sa défense passive quand il est dans sa grotte. Il a aussi plus de temps pour s'occuper de son arme : le nombre d'améliorations possibles augmente de 1 point supplémentaire.

ÉQUIPEMENT : -

3 – MÉCANICIEN

CONDITION : INT+Technologie 6 ; AGI+Artisanat 7 ; Ressources 2

EFFET : les individus disposant de connaissances techniques sont très demandés et s'enrichissent rapidement (+1 Ressources). Lorsqu'ils démantèlent des artefacts, ils obtiennent 50 % de matériaux bruts en plus.

ÉQUIPEMENT : trousse à outils (+1D à AGI+Artisanat), améliorable (1-3) (correspond à la trousse à outils page 166)

4 – ARTISAN

CONDITION : atelier équipé dans l'enceinte du Technocentre ou à Syracuse ; INT+Technologie 10 ; Renommée 5 ; Ressources 4

EFFET : protégé par des pièges, des mécanismes de verrouillage complexes ou des gardes, l'atelier est son refuge : +4D à AGI+Artisanat si l'Artisan travaille dans l'atelier. Il peut aussi l'ouvrir à d'autres Artisans qui, en échange, le laissent accéder aux leurs : +2D à AGI+Artisanat dans son atelier et ceux des autres. Lorsqu'il améliore du matériel technique dans son propre atelier, l'Artisan n'a besoin que de la moitié de la ferraille normalement utilisée.

ÉQUIPEMENT : longues clés donnant accès aux ateliers des autres Artisans, portées autour du cou le long d'une corde

3 – RÉCUPÉRATEUR

CONDITION : Autorité 2 ; Alliés 2 ; Réseau 2

EFFET : les Récupérateurs mettent leur matériel en commun : +3 Ressources pour obtenir des machines lourdes afin de récupérer des artefacts (systèmes d'extraction mobiles, cisailles pneumatiques). Ils partagent toujours leurs abris et rompent le pain ensemble.

ÉQUIPEMENT : broyeur

4 – LOUP ALPHA

CONDITION : CHA+Commandement 8 ; Autorité 4 ; Réseau 4 ; Alliés 4

EFFET : les Récupérateurs ne partagent pas seulement leur équipement, mais aussi leur haine envers le Cartel – et un Loup Alpha sait comment en tirer profit : quand il s'agit d'infliger un revers aux troupes de Bosch, ses Alliés s'élèvent à 6. Les Loups Alpha sont tenus en haute estime au-delà des frontières de leur Culte et peuvent disposer des Ressources des Juges, des Spitaliers, des Chroniqueurs et des Hellvétiques. Seules les armes et armures spécifiques à ces Cultes leur sont inaccessibles.

ÉQUIPEMENT : -

5 – LÉGENDE

CONDITION : a gravé sa rune sur les murs de runes de Syracuse ; Ressources 4 ; Renommée 6

EFFET : une Légende peut autoriser plusieurs Ferrailleurs à se joindre à elle. Même s'ils sont libres de partir à tout moment, ils s'efforceront d'exaucer les souhaits de leur idole. Les Légendes bénéficient de conditions spéciales dans les établissements des Apocalyptiques : tout est à -50 %, et les Pies sont propres. Dans les Alcôves, une Légende n'a pas à attendre. Les Chroniqueurs envoient même un Médiateur qui se présente auprès d'elle en tant qu'interface (contact personnel) afin d'écrire son histoire. En outre, une Légende a accès aux magasins des Chroniqueurs pour se procurer jusqu'à un maximum de 4 Ressources. Ceci inclut les Gants des Diffuseurs.

ÉQUIPEMENT : -

5 – MALFRAT DES CARTELS

CONDITION : -

EFFET : un Malfrat des Cartels porte le symbole du cartel tatoué sur son front. Ceci lui sert de laissez-passer auprès des Estimateurs qui le laissent (presque) tranquille : il doit leur donner un dixième de ce que lui versent les Chroniqueurs. Il peut chercher de la ferraille dans les champs de ruines revendiqués par le cartel sans subir d'attaques. Désormais, le cartel le soutient : +2 Alliés au sein du cartel.

ÉQUIPEMENT : tablier en cuir épais

5 – ESTIMATEUR

CONDITION : CHA+Négociation 7 ou PSY+Domination 7 ; INT+Connaissance des artefacts 6 ; Autorité 3 ; Alliés 2

EFFET : l'Estimateur peut négocier avec les Chroniqueurs de la part des autres Ferrailleurs et obtenir 20 % de profit en échange. Les Estimateurs sont connus et redoutés pour leurs méthodes brutales. Bon nombre d'entre eux ont acheté les faveurs des Juges. Un Estimateur a accès aux Juges grâce à son historique Alliés.

ÉQUIPEMENT : révolver ou autre arme à feu lourde portable

5 – OFFICIER

CONDITION : CHA+Négociation 9 ou PSY+Domination 9 ; PSY+Ruse 6 ; Autorité 5

EFFET : pression ou cadeaux ? Si l'Officier décide de faire pression sur les Estimateurs qui lui sont subordonnés, ses Ressources augmentent de +4. Si, plutôt que d'exploiter son pouvoir, il préfère jouer avec les attentes et les espoirs de ses subordonnés, il est sûr de les voir se montrer reconnaissants et obtient +4 Alliés. Les Officiers doivent se présenter régulièrement à Bosch, le chef du cartel, et ce n'est pas une sinécure, car Bosch est un nain hystérique qui crache son venin dans toutes les directions. Il ne se comporte pas mieux avec ses Officiers.

ÉQUIPEMENT : -

« IL ÉTAIT DEVENU UN **TUEUR**, UNE BÊTE DE PROIE,
SE NOURRISSANT

SEUL,
GRÂCE À SA FORCE ET À SON ADRESSE,
SURVIVANT TRIOMPHALEMENT DANS UN ENVIRONNEMENT HOSTILE
OÙ SEULS LES **FORTS** SURVIVAIENT. »

[JACK LONDON]



POTENTIELS

VINDICTE

Les Apocalyptiques les dépouillent, les Juges les harassent, les Chroniqueurs les trompent, les Jehammétans leur crachent au visage, les Clans les chassent... mais à un moment, trop c'est trop. Ils crient leur colère, accusent, appuient sur la plaie. Les gens se rassemblent autour d'eux, se reconnaissent dans leurs paroles et acquiescent. Des cris fusent, les visages s'empourprent de rage. Les premiers appels à la révolte résonnent, et bien d'autres suivront. La tempête couve.

Lors d'une confrontation avec les représentants d'un autre Culte, le Ferrailleur peut mobiliser les masses en effectuant un test de CHA+Commandement avec un bonus de +1D par niveau de Potentiel. Son adversaire peut tenter d'apaiser la foule lors d'une confrontation grâce à CHA+Expression. Si le Ferrailleur gagne, il commande le groupe. Il doit donner des ordres lourds de conséquences avec CHA+Commandement. À ce stade, les difficultés varient entre 2 (« Allez-y ») et 6 (« Abattez les Juges »).

RAT

CONDITION : PSY+Ruse 6

Les Ferrailleurs survivent parce qu'ils savent comment éviter les problèmes. Les Rats font tout le contraire, mais ils n'attirent jamais l'attention et réussissent à peu près tout. Voler un marchand ? Le doigt se pointe vers un Claniste innocent sous un capuchon en fourrure. Un instant plus tard, le Claniste se retrouve à terre, devant le corps massif d'un Juge. Le Rat secoue la tête en cachant ce qu'il a trouvé sous son manteau, puis s'en va.

Les Rats sont toujours innocents... du moins, c'est ce qu'ils prétendent. Ils obtiennent +1D par niveau de Potentiel aux tests d'action destinés à couvrir leurs méfaits.

DUR À CUIRE

CONDITION : PHY+Résistance 6

Même harcelés, roués de coups, ils parviennent encore à grommeler : « c'est tout ce vous avez, mauviettes ? ». Les durs à cuire peuvent encaisser beaucoup de dégâts en attendant que leur adversaire se fatigue. Les Durs à cuire

sont plus résistants que les autres : ils obtiennent l'armure additionnelle Carapace avec un niveau d'armure égal au niveau de Potentiel.

NITRO

CONDITION : Pulsions

Profondément enfouie sous de vieilles habitudes, des années de peur et des réflexes de fuite, une haine couve contre cette éternelle lâcheté. Les Nitro ont découvert de nombreux artefacts au cours de leur vie, mais aussi cette haine spéciale. Elle n'attend que d'exploser et de se déchaîner telle une tempête de feu contre tous ceux qui pensent que les Ferrailleurs ne savent rien faire d'autre que de creuser dans la poussière.

Le Ferrailleur peut céder à sa colère explosive lors du premier round de combat, ce qui confère +1D à ses attaques par niveau de Potentiel.

COCHON TRUFFIER

Les bons Ferrailleurs trouvent des artefacts pour lesquels les Chroniqueurs sont prêts à payer une fortune. Les mauvais n'extraient rien qui leur rapporte davantage que la valeur de la ferraille. Peut-être est-ce parce qu'ils ne parlent pas le langage des ruines qu'ils n'arrivent pas à trouver d'objets de valeur ? Les Ferrailleurs dotés de Cochon Truffier ont un sixième sens pour détecter les artefacts et les pièges. Ils obtiennent +1D à INS+Perception par niveau de Potentiel quand ils cherchent de la ferraille ou des pièges.

DARWIN

Dans les ruines, l'évolution règne sans pitié. Seuls les plus forts survivent. Les meilleurs d'entre eux sont les Darwin. Que ce soit par simple chance ou par d'incroyables tours de force, ils parviennent toujours à échapper aux pires situations. Un Darwin est un artiste de la survie ; dans une situation apparemment désespérée, il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel à la compétence salutaire.

S'il survit, sa Renommée augmente de +1 jusqu'à un maximum de 4.



MAIS CEUX QUI ÉCHAPPENT À L'ENFER

N'EN PARLENT JAMAIS

ET PLUS GRAND-CHOSE NE LES DÉRANGE ENSUITE.

[BUKOWSKI]

POTENTIELS COMMUNS

APPEL DE L'ÉTHER

Au-delà du monde de l'audible, l'éther frémit sous l'effet des chants des Chakras et des ondes cérébrales découplées flottant dans l'air. Les créatures infestées par les spores ouvrent la barrière, laissent leurs émotions pénétrer dans l'éther, captent les vibrations, caressent l'enivrement.

Ceux qui échappent au chaos et séparent les courants lisent dans l'éther comme un météorologue interprète les nuages. Ce n'est pas une science exacte, mais les probabilités sont là. Un personnage doté de ce Potentiel doit être victime d'une sporulation d'au moins 5 points pour sentir l'action des autres créatures infestées et des Psychonautes. Ceci lui confère des avantages au combat ou aux jets de perception : il obtient +1D par niveau de Potentiel pour chaque confrontation contre un adversaire infesté par les spores.

ASCÉTISME

Le personnage survit en se nourrissant de lichen et de scarabées pendant des jours, mâche des bandes de cuir et lèche la rosée sur les pierres. Il ressent la faim et la soif sans en souffrir. Quand il trouve quelque chose à manger, il ne fait pas le difficile, et son estomac n'est pas très irritable.

Le personnage peut survivre pendant un long moment sans nourriture ni eau : il peut sauter un repas par niveau de Potentiel (au moins une fois par jour) sans subir de malus.

ÇA POURRAIT ÊTRE PIRE

La douleur est censée protéger les gens au lieu de représenter un obstacle à leur survie. Un personnage doté du Potentiel Ça pourrait être pire se rend compte de l'ampleur de sa blessure et de la douleur sans toutefois y céder. Les malus de traumatisme sont réduits du niveau de Potentiel.

CUIR D'ÉLÉPHANT

Les tempêtes de sable et le froid ont érodé et tanné la peau ; la chair s'est déchirée une centaine de fois et a formé une croûte de tissu cicatriciel extrêmement résistante. Ce n'est pas beau à voir, mais une lame peut à peine l'entamer. Ce cuir d'éléphant agit comme une protection naturelle contre les attaques et confère +1 armure par niveau de Potentiel. Le personnage subit également -1D par niveau de Potentiel à CHA+Sédution.

DÉPLACER DES MONTAGNES

Quand les obstacles paraissent insurmontables et que le courage faiblit, le personnage commence par contrôler son état d'esprit puis la situation par la simple force de sa volonté. Dans une situation désespérée, il obtient +1 succès par niveau de Potentiel pour 1 action (utilisable une seule fois par tranche de 3 jours).



ÉCLAIR DE GÉNIE

Les pensées tournent en rond dans la jungle enchevêtrée des réflexions. Seul un éclair de génie peut éclairer les ombres et montrer la voie à suivre. Avec le Potentiel Éclair de génie, le Personnage peut bénéficier de cette grâce salvatrice : une fois par jour, il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel à un test d'INT.

INFLEXIBLE

CONDITION : Volonté

Qu'est-ce que l'esprit si ce n'est un muscle qui se renforce par la détermination et la paix intérieure ? Le personnage peut contrer une attaque mentale par un effort de volonté une fois par confrontation et obtient alors +1D par niveau de Potentiel.

MARATHON

Le corps est une machine qui va vers l'avant et suit inexorablement sur sa trajectoire. Le personnage a la vigueur d'un gendo chassant sa proie : il court sans jamais s'épuiser. Il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel à tous les tests de PHY+Vigueur liés à la course.

MATHÉMATICIEN

CONDITION : INT 4

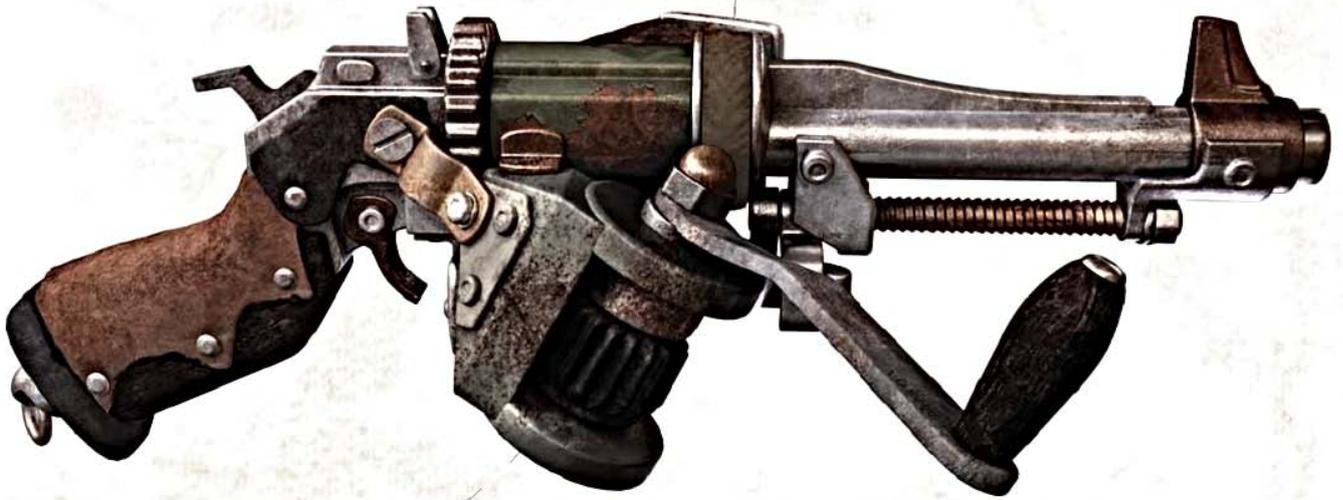
Le monde est constitué de relations et d'images logiques. Le personnage voit partout des corrélations qui peuvent s'exprimer en chiffres. Il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel pour tout ce qui peut être résolu par les mathématiques ou la logique.

SENS DU DANGER

Le personnage considère tout comme une menace, une méfiance qui le pousse à agir avec nervosité et à réagir violemment même face à des gestes bienveillants. Il est considéré comme tendu et stressé, mais aussi comme un excellent garde, car ses réflexes fonctionnent aussi en cas de danger avéré. Avec +1D par niveau de Potentiel à INS+Perception, il est difficile de le surprendre. Ce bonus ne s'applique qu'en cas de menace réelle.

SOUPLESSE

Le personnage peut se contorsionner d'une manière qui provoque des cris d'effroi et les applaudissements de la foule. Si un adversaire l'agrippe ou s'il se retrouve coincé ou enchaîné, il a une chance de se libérer : il obtient +1D par niveau de Potentiel au test d'action adéquat.



MOULINETTE



MERVEILLE

Le fusil d'un Ferrailleur est aussi unique que la main qui le tient et la rune de ce dernier. Très peu de fouilles-poussières accordent une quelconque confiance aux armes retrouvées sous les ruines. Après tout, elles n'ont pas été capables de sauver la peau de leurs propriétaires. De ce fait, ils visent, soudent et assemblent leur propre fusil à partir de ce qu'ils trouvent sur leur route. Esthétiquement parlant, le résultat final est rarement probant, mais au moins, l'objet est unique. La plupart des merveilles sont des fusils à chargement par la bouche qui tirent des balles en plomb à l'aide de poudre. Cependant, certaines rumeurs prétendent qu'il existe des versions qui tireraient des balles personnalisées datant de l'époque d'antan.

Il n'est pas rare de voir une lame ou une longue pointe vissée dessus, mais uniquement en guise de mécanisme de sécurité.

SPÉCIALITÉ : les merveilles disposent du plus haut nombre d'Emplacements.

◆ Fusils

MOULINETTE

Cette variante légendaire de la merveille est un canon scié maniable à une main. Conçue par l'Artisan Wismuth il y a 50 hivers de cela, elle est équipée d'un moulin à manivelle qui broie des vis et des pierres pour en faire des munitions. Il suffit donc de trouver des petits morceaux de ferrailles, ce qui n'est pas difficile pour qui sait chercher, puis il ne reste plus qu'à rajouter de la poudre avant de tirer.

SPÉCIALITÉ : les munitions de la moulinette infligent d'horribles dégâts, mais elles n'offrent pas de grande pénétration (dégâts réduits de moitié contre une valeur d'armure de 2 ou plus).

◆ Armes de poing

BROYEUR

Comme dans le cas des Merveilles, les Ferrailleurs construisent des armes de Corps à corps à partir de fragments d'artefacts. Ils assemblent des lames de scie, des pics et des éclats de verre, et construisent des épées à partir de feuilles de métal. La seule chose qui compte est que l'assemblage tienne et que ça semble douloureux. Les Ferrailleurs ne sont pas des guerriers, donc la dissuasion prime.

SPÉCIALITÉ : le Broyeur possède plus d'Emplacements que n'importe quelle autre arme.

◆ Armes de corps à corps

BOÎTE À OUTILS

Pendant leurs voyages et leurs expéditions de récupération, les Ferrailleurs dénichent des outils, ce qui contribue à modifier leurs équipements, à réparer des artefacts, ou bien à forcer des serrures.

SPÉCIALITÉ : la qualité d'un outil peut être améliorée du niveau 1 au niveau 3. Chaque niveau donne +1D aux tests d'AGI+Artisanat ou d'AGI+Dextérité (selon les cas). Il est toujours possible d'acheter de meilleurs outils.

◆ Technologie



TONFA



BROYEUR

CHARRETTE À BRAS

Un véhicule ou une monture ne survit généralement pas longtemps là où les Ferrailleurs opèrent. Le sol est trop cahoteux : de trop nombreux trous dans lesquels les sabots d'un cheval peuvent se coincer, et les barres d'armatures en fer déchirent les pneus.

Les fouilles-poussière doivent donc utiliser d'autres moyens pour transporter leurs trouvailles hors des ruines. Avec le temps, ils sont parvenus à développer et à parfaire de nombreuses sortes de chariots et charrettes à bras. Aujourd'hui, la taille et la maniabilité de ces appareils dépendent beaucoup du succès de l'Excavateur.

SPÉCIALITÉ : il existe 3 niveaux de charrettes à bras : chaque niveau réduit de 1 point l'encombrement des débris.

- ◆ Transport

CISAILLES À MÉTAUX PNEUMATIQUES

Afin d'atteindre les profondeurs de l'époque d'antan, avec tous ses artefacts, les Récupérateurs dépendent énormément de l'utilisation d'équipements encombrants. Grâce aux cisailles à métaux pneumatiques, ils peuvent ouvrir des endroits condamnés et découper des montagnes entières de métal.

SPÉCIALITÉ : du moment que les cisailles à métaux possèdent un point d'appui, elles donnent un bonus de +4D à PHY+Force pour dégager d'énormes obstacles en métal.

- ◆ Technologie

CHARRETTE AUTOPORTÉE

Équipée d'un moteur à pétro, d'une boîte de vitesse avec axe rotatif à entraînement direct, et de deux roues à pneus larges qui se cramponnent bien au sol poussiéreux, les charrettes autoportées des Récupérateurs ne sont certainement pas des modèles d'esthétisme. Toutefois, ces monstrueuses bêtes de trait en acier sont capables de déloger tout type d'obstacle, ou bien de remonter à la surface de lourds artefacts piégés dans les profondeurs. En règle générale, une charrette autoportée est achetée par un groupe de Récupérateurs qui l'utilisent tous ensemble. Elle constitue ainsi le noyau central de toutes leurs opérations.

Seuls des Ferrailleurs ayant déjà fait leurs preuves avec des moteurs sont autorisés à assurer la maintenance d'une charrette autoportée, et ce, sous surveillance.

SPÉCIALITÉ : la charrette autoportée possède une Force moyenne de 30.

- ◆ Véhicules

PÉRISCOPE

Conçu à partir d'un simple assemblage de miroirs, cet appareil aide les Ferrailleurs à explorer les abris souterrains au travers de fissures qu'ils auront créées eux-mêmes, ou à observer toute menace dans les désolations sans se faire repérer.

SPÉCIALITÉ : lorsqu'un Ferrailleur utilise un périscope, il devient plus difficile à repérer : +2D au test d'AGI+Furtivité.

- ◆ Dans l'ombre