

CO.Z.ME - LIVRE DU MONDE



LES AIGUILLEURS
DE RÊVES



Introduction

L'action de notre second univers de jeu, Co.Z.me, prend corps dans un univers post-apocalyptique/zombie, un peu particulier car il nous est assez proche. En effet, nous avons eu envie de vous proposer une expérience atypique en plaçant l'action de jeu en Belgique dans les années '90.

Le contexte temporel nous ramène donc en arrière. Nous nous sommes arrêtés sur cette époque car la majorité d'entre vous (et d'entre nous) l'a suffisamment connue pour pouvoir se remémorer ce qui s'y passait sans devoir prendre connaissance d'une énorme quantité d'informations. C'est un retour aux sources ; un visuel de salopettes, de chemises en flanelle et de chouchous, sur un fond de Nirvana ou de boys bands, en fonction des goûts.

Poursuivant une approche uchronique de notre passé proche, vous constaterez quelques différences par rapport au contexte géopolitique, économique, ou encore écologique. Elles sont présentées tout au long de ce document. Nous vous invitons à les mémoriser pour une expérience de jeu plus complète.

Point pivot du monde, vous découvrirez les événements d'octobre 1999 : les émeutes, l'apparition du virus Z et les prémises de la troisième guerre mondiale.

En tant qu'aventurier, nous vous proposons d'incarner un survivant du cataclysme qui, après une période de calme et de sécurité, a dû quitter son abri pour redécouvrir le monde. Les dangers sont multiples et les zombies sont loin d'être la seule menace. Dans un contexte de pénurie et de disette, l'homme est un loup pour l'homme.

Une part importante de l'histoire du monde, comme par exemple l'origine de l'apocalypse ou bien l'organisation des factions survivantes, est à découvrir en jeu. Il se peut toutefois que l'un ou l'autre aventurier en sache un peu plus que les autres. Cet avantage est en lien avec la Méta-trame, l'interconnexion entre les univers de jeux et les choix posés par les joueurs au cours des opus précédents.

D'autres aspects de Co.Z.me sont à découvrir dans ce livre du Monde. Nous vous souhaitons une bonne lecture, en espérant que vous prendrez autant de plaisir à découvrir et à vous projeter dans cet univers que nous avons eu à le créer.

- L'équipe organisatrice -

Table des matières

Chapitre 1 : Avant le cataclysme.....	4
1. La technologie et les communications	4
2. La géopolitique locale et internationale.....	5
2.1. L'URSS et le bloc communiste	5
2.2. Les États-Unis et le protectorat capitaliste	6
2.3. Tensions internationales sur fond de guerre froide	7
2.4. L'expansion de la Chine et de la grande muraille	7
2.5. L'Afrique, entre développement et prospérité	8
2.6. L'Europe et l'effondrement économique	9
3. L'écologie.....	11
4. Les grandes industries mondiales.....	12
4.1. La Heimler-K dans le domaine de l'armement	12
4.2. Le consortium Naki-Llodersen dans le domaine de la technologie et de la communication	13
4.3. Super-Food, dans le domaine de l'alimentation et de l'agro-alimentaire	15
4.4. BaSa dans le domaine de la pharmacologie et du bien-être au sens large	16
5. La magie.....	17
6. Les religions et l'émergence de la Croyance universelle.....	18
Chapitre 2 : le cataclysme.....	20
1. Les signes avant-coureurs.....	20
2. Octobre 1999, la troisième guerre mondiale et l'apparition du virus Z.....	22
3. La vie dans les abris	23
Chapitre 3 : Après l'apocalypse.	25
1. Les zombies.....	25
2. Le début de l'aventure : contexte et localisation	26
3. Descriptif des factions	27
3.1. La caravane	27
3.2. L'Elyséum	27
3.3. Les Enfants de Souvorov	28

Chapitre 1 : Avant le cataclysme

Le début de l'action dans cet univers se situe en 1999. Il y aura cependant quelques différences par rapport au contexte géopolitique, économique, ou encore écologique de l'époque. Ces différences sont décrites tout au long de ce court document et nous vous invitons à les mémoriser pour une expérience de jeu plus complète et pour vous permettre de mieux comprendre dans quel monde vous allez évoluer. Chacun de vous est donc libre de connaître parfaitement le document ou non.

Ce qui n'est pas spécifié dans ce document fonctionne de la même manière que pour notre monde dans les années '90, en Europe de l'Ouest. La situation de chaque personnage au début de l'opus dépendra de sa fin lors de la première saga.

Les causes de l'apocalypse et les changements qu'elle aura eu sur le monde dans lequel vous allez évoluer seront bien sûr à découvrir en jeu. Il se peut néanmoins que votre personnage, de par ses actions pendant les trois opus de la première saga, en sache un peu plus que d'autres ou que sa situation en début du jeu soit différente.

Tous les personnages introduits dans ce document, même s'ils sont inspirés de personnes réelles (vivantes ou décédées), sont purement fictifs. Nous ne voulons en aucun cas attribuer des actes ou des paroles dont la véracité pourrait être discutable. Il en va de même pour les entreprises, les cultes religieux ou les nations.

1. La technologie et les communications

Nous allons nous intéresser principalement aux technologies qui concernent les communications.

Les radios, les chaînes de télévision et les journaux papiers sont les médias dominants. Internet n'est alors utilisé que par une minorité de personnes, principalement des férus d'informatique. L'e-mail est certainement l'application la plus utilisée sur Internet mais ce sont toujours les services postaux et les téléphones fixes qui assurent l'immense majorité de communications personnelles.

Nous sommes très loin des smartphones offrant accès à toutes sortes d'applications ou d'informations de manière quasiment instantanée. La fin des années '90 voit se répandre les téléphones portables dans les mains du plus grand nombre. Le modèle le plus courant est le Nokia 3210 : sa solidité, la durée de vie de sa batterie et son design en font la star qu'il est de bon ton de posséder. Il n'est pas pour autant capable de prendre des photos, ni d'enregistrer quoi que ce soit comme contenu multimédia (audio/vidéo).

En ce qui concerne la diffusion de vidéos (télévision, cassette, premiers DVD), considérez que ce qui existait en 1999 existe dans le monde du jeu. La télévision est principalement diffusée par ondes hertziennes ou câble. Vous pouvez oublier le streaming de manière générale.

Retenez que si un objet existe, cela ne signifie pas nécessairement qu'il soit disponible dans votre région, que vous sachiez comment le réparer ou même simplement l'utiliser si vous en trouvez un. Par exemple, un téléphone portable n'est que difficilement réparable par un particulier et impossible à faire fonctionner sans un réseau d'antennes relais.

Les véhicules hybrides et autres électriques ne sont encore que des légendes. Les véhicules existants sont propulsés au diesel et à l'essence, provoquant des pics de pollution importants et récurrents, ce qui impacte grandement la santé des habitants.

Les énergies fossiles sont toujours utilisées de la même façon qu'elles l'ont été chez nous à la fin du 20^{ème} siècle et l'exploitation du gaz de schiste commence à faire parler d'elle, même si aucune nation n'a encore ouvertement annoncé vouloir exploiter cette source d'énergie.

Les armes à feu existent avec la même technologie que dans les années nonante chez nous. Vos personnages pourront donc en posséder (il est important ici de préciser qu'il s'agit d'armes de type nerf, pas d'armes d'air soft). Cependant, ne perdez pas de vue que vous agirez dans un monde orienté survie et que l'action se déroulera dans un état où les armes ne poussent pas sur les arbres, comme dans certains pays de nos jours.

Dans le domaine de la médecine, les premières greffes électro-stimulées font leur apparition également à la fin des années nonante. Après les greffes d'organes dans les années '50 et '60, la technologie et la miniaturisation de certains composants ont permis de créer des prothèses de membres capables de réagir à l'influx nerveux du reste du corps.

2. La géopolitique locale et internationale

2.1. L'URSS et le bloc communiste

Le mur de Berlin n'est pas tombé en 1989, Michaël Gorbatchev n'a jamais existé et personne n'a jamais mené la pérestroïka ou la glasnost. Un homme politique fort, du nom d'Yvan Karanov, dirige ce qui est toujours connu sous le nom d'URSS depuis 1985. Il mène une politique isolationniste et ultra nationaliste.

Dès la fin des années '80, l'URSS devient bien plus vindicative et Karanov met en place une politique d'armement encore plus massive que celle que nous avons connu au cœur de la

guerre froide. Les essais nucléaires s'enchaînent en Sibérie avec des armes de plus en plus performantes en termes de portée, de potentiel de destruction, mais également de retombées pour les organismes vivants. Il se murmure à l'époque que les goulags sont vides et que leurs habituels occupants servaient de cobayes humains pour les armes de celui qui se fait appeler l'héritier de Trotski (en hommage à celui qui, selon lui, a créé la Russie moderne et en a libéré le peuple).

Karanov met fin aux privilèges des anciens membres du parti communiste vivant dans des quartiers privés et les fait fusiller sans autre forme de procès en place publique, sous les vivats d'une population affamée et au bout du rouleau. Dans la foulée, il fait voter de nouvelles lois lui donnant le pouvoir quasi absolu. Sourd aux recommandations des différentes organisations internationales, Karanov déclare publiquement que l'URSS est plus forte que jamais et n'a pas à se faire dicter sa conduite. Il entamera d'ailleurs les procédures nécessaires pour quitter l'ONU au début de l'année 1999.

2.2. Les États-Unis et le protectorat capitaliste

Les États-Unis d'Amérique, de leur côté, vont vivre une période faste. L'arrivée au pouvoir, en 1988, d'un puissant homme d'affaires, William Balt, va profondément modifier le pays. Tout d'abord en appliquant, à l'instar de l'URSS, une politique de repli national : le protectionnisme économique. A la différence de son homologue russe et de son processus de nationalisation des entreprises et des ressources, Balt renforcera les entreprises privées, en privilégiant les usines américaines et en taxant à outrance les produits d'importation.

Les entreprises qui continuent d'importer sont lourdement taxées ou invitées à quitter le pays. Certaines vont d'ailleurs le faire. Balt investira alors une partie de sa colossale fortune pour pousser en avant une autre entreprise du même secteur. En échange, l'état en devient actionnaire, acquérant dès lors un droit de regard sur la politique interne de l'entreprise.

En peu de temps, et contre toute attente, le système marche. Certains patrons de société voient là un modèle intéressant qui leur permet de s'enrichir et surtout de devenir des partenaires de l'état dans les domaines stratégiques des industries militaires et biomédicales. C'est d'ailleurs cette politique qui sera à l'origine de plusieurs consortium majeurs de la fin des années '90.

4 ans après son premier mandat, soit en 1992, Balt est réélu avec une écrasante majorité, même s'il fut bien souvent décrié. Les citoyens et d'autres hommes politiques influents lui apportèrent leur soutien en raison de ses excellents résultats. Les USA étaient l'un des pays du monde avec le meilleur taux d'emploi et moins de 3% de la population vivait sous le seuil de pauvreté.

La criminalité diminuait grâce à des lois extrêmement dures (peine de mort, bagne, etc.). Le retour de la peine de mort effective est généralisé. Les prisons ne sont plus des lieux de non-droit mais bel et bien des institutions où tout est permis ou presque pour faire régner la loi.

Elles sont toutes gérées par une société privée dont William Balt est l'un des principaux actionnaires. Il se murmure qu'il ne fait vraiment pas bon d'être incarcéré et le taux de récidive y est à peu près 3 fois plus bas que dans le reste du monde. Le gouvernement attribue cela à sa politique de formation et de réinsertion, les associations humanitaires mettent plus en avant la peur des citoyens face à des conditions d'incarcération tout à fait déplorables.

L'immigration avait été stoppée grâce à la construction d'un gigantesque mur le long de la frontière mexicaine. Mur que Balt a financé grâce un partenariat d'un nouveau genre avec une entreprise privée, après un discours qui restera longtemps comme un pur modèle de démagogie de manipulation des masses¹.

Si les contractants privés sont légions aux Etats-Unis, c'est ici un glissement vers une privatisation complète de certains ministères qui s'annonce et prendra forme officiellement en 1995. Balt aura prouvé qu'un gouvernement peut fonctionner avec un budget moins important, tout en laissant croire à certains états que cela leur offrait une indépendance plus importante. Quoi qu'il en soit, le président était adulé à la fin de son deuxième mandat, grâce à une stabilité économique malgré des exportations en baisse. C'est son poulain, John Selick, qui fut élu à sa succession, en 1996. Le peuple, bercé par des rêves de toute puissance, ne s'inquiétait pas vraiment de l'avenir, alors que son président sortant gardait un contrôle indirect via sa position au sein du groupe Heimler-K.

2.3. Tensions internationales sur fond de guerre froide

Les deux politiques tournées vers l'intérieur des USA et de l'URSS auraient pu laisser croire qu'elles allaient enfin arrêter de se faire des mauvais coups. Au contraire, les deux ennemis majeurs de la guerre froide se sont lassés de manipuler des puissances étrangères ou de faire des guerres à distance par l'intermédiaire de leurs alliés du Moyen-Orient ou d'ailleurs. Au cours de la décennie nonante, le ton s'est considérablement durci et les menaces de frappes nucléaires directes n'ont très vite plus seulement été utilisées comme moyen de pression, mais clairement annoncées comme légitimes et imminentes.

2.4. L'expansion de la Chine et de la grande muraille

La Chine va se couper du reste du monde. Elle refuse de prendre parti entre les USA et l'URSS (même si cela aurait dû être en faveur de l'URSS). Le gouvernement chinois décide que toutes les influences étrangères sont néfastes pour sa souveraineté et son peuple. Durant la guerre froide, la Chine ferme progressivement ses frontières et expulse tous les diplomates. A partir de 1997, les nouvelles officielles venant de Chine sont principalement des outils de propagande et il est difficile, voire quasi impossible, de savoir ce qu'il s'y passe réellement pour le commun des mortels. Ce sont certaines grandes corporations qui se sont mis en position de relais entre

¹ Ce discours célèbre porte le nom de « déclaration de Milwaukee »

le pays et le reste de la planète. En effet, la Chine est bien consciente qu'elle a une carte à jouer quant à la production industrielle de masse pour l'Afrique et l'Europe, qui sont progressivement délaissés par les USA.

Militairement, la Chine va non seulement renforcer sa fameuse muraille mais également en construire d'autres, nettement plus modernes, à chacune de ses frontières. Le grand nombre d'habitants en Chine permet de poster des troupes à l'extérieur de celle-ci, dans les pays trop faibles pour s'y opposer (ce fut notamment le cas de la Birmanie, du Bhoutan, du Népal ou encore du Vietnam). Officiellement, le placement de ces troupes a pour rôle d'empêcher toute tentative de sabotage des défenses nationales. Ces événements se déroulent entre 1992 et 1997, année de fermeture définitive de la république sur elle-même.

Le premier ministre chinois, Dien Lee-Phu, accorde régulièrement des interviews à des journalistes internationaux, dans lesquels il revient toujours largement sur le bonheur de la vie en république « démocratique » de Chine. Il s'inspire librement du livre rouge de Mao dont il donne une seconde lecture, plus adaptée à ses desseins, mais sans offrir plus de clarté à la communauté internationale.

Le monde n'a pas oublié les événements de la place Tien-An-Mien en 1989 et on redoute le pire pour les opposants au régime, surtout s'ils avaient une renommée internationale. Certains auraient réussi à fuir et fomenteraient des complots depuis l'étranger, pour mettre en place des canaux de communication libres avec le reste du monde et sans passer par l'intermédiaire des consortiums à la solde du gouvernement chinois. C'est parmi ces exilés qu'on trouvera les premiers pirates informatiques des années '90, bien que leur impact soit minime de par les interconnexions limitées entre les systèmes et les pays. Pour le grand public et à travers l'œil des médias, il ne s'agit de rien de plus qu'une nouvelle forme de malveillance.

2.5. L'Afrique, entre développement et prospérité

Le continent africain va, lui, subir une étrange période de calme et de prospérité, à relativiser : De 1985 à 1990, de graves famines frappent les populations et de nombreux épisodes migratoires vers l'Europe de l'Ouest se soldent par des naufrages meurtriers. La méditerranée ressemblant à une fosse commune aquatique. On interdira d'ailleurs la pêche dans cette région plusieurs mois en 1988.

Si les épidémies, la malnutrition et les catastrophes naturelles sont toujours présentes, elles vont faire de moins en moins de victimes au cours de la décennie '90. A tel point que la mortalité infantile va être divisée par 15. Les raisons de cette soudaine baisse ont été expliquées par l'apparition d'anticorps d'un nouveau genre au sein de la population (par exemple, la poliomyélite disparue en 1998), et par une variation métabolique permettant de synthétiser de manière plus efficace les nutriments (les carences alimentaires deviennent donc moins fréquentes). La cause de ces changements majeurs, voire même miraculeux, n'avait pas encore

été expliquée avant le cataclysme de 1999 mais plusieurs grandes entreprises pharmaceutiques avaient commencé à travailler en bonne intelligence avec la population pour en comprendre les origines.

Parallèlement, l'émergence des premiers milliardaires africains et la création de grandes universités avec des enseignants étrangers débauchés à grands renforts de fonds privés vont donner un coup de boost à une économie moribonde et traditionnelle. Lentement, au cours de la dernière décennie du 20^{ème} siècle, l'Afrique relève la tête et les économistes mondiaux lui prédisent un avenir radieux et florissant.

C'est également dans ces pays qu'une religion ancestrale, l'animisme, va ressurgir et prendre le pas sur les autres fois du continent. Les marabouts deviennent légion et certains semblent réellement capables d'accomplir des miracles. Les esprits les plus sceptiques misent sur l'effet placebo associé à la prise de doses massives de plantes hallucinogènes. Dans tous les cas, le Christianisme et l'Islam ont perdu leur légitimité lors des grandes famines des années '80 (les chefs religieux ayant souvent préféré l'exil à la mort avec leurs fidèles).

Alors que la tension monte encore et toujours entre les USA et l'URSS, c'est une Afrique convalescente qui restera en retrait et courtoise avec les belligérants. Les principaux dirigeants ont eu l'intelligence de se placer comme neutres sans même vouloir jouer les ambassadeurs de paix. Le président du Conseil Général Africain, un Camerounais du nom de Melchior M'batushi, a essentiellement argumenté ce refus autour de ce besoin pour l'Afrique de se stabiliser avant de jouer un rôle majeur sur le plan international.

2.6. L'Europe et l'effondrement économique

L'Europe des 12 (Allemagne de l'Ouest, Belgique, Danemark, Espagne, France, Grèce, Irlande, Italie, Luxembourg, Pays-Bas, Royaume-Uni et Portugal) va commettre une erreur qui lui coûtera cher. Lors de l'escalade entre l'URSS et les USA, elle va tenter de jouer les médiateurs et échouera à calmer les deux superpuissances pour enterrer toute idée d'une troisième guerre mondiale. Esseulée, l'Europe veut montrer son indépendance et lance, sous la pression des gouvernements français, anglais et allemand de l'ouest, l'Euro en 1995 comme monnaie unique afin de se doter d'une force économique face au dollar et au rouble.

Hélas, ce lancement précipité allait causer une grave crise financière ainsi que le retrait des candidatures de l'Autriche, de la Finlande et de la Suède pour rejoindre l'union.

La population, dans la crainte d'un conflit nucléaire, a préféré retirer des sommes colossales des banques pour bénéficier de liquide, de devises étrangères ou, pour ceux qui en avaient les moyens, d'or en prévision d'un éventuel exil vers les pays du Nord.

Ces retraits massifs, cumulés à une forte diminution de la consommation, engendrent l'émergence d'un nouveau paradigme et de nouveaux modes de vie.

La peur des conflits et la méfiance en cette monnaie imposée ont eu pour conséquence la désertion de tout le secteur industriel et l'écroulement des achats de valeurs importantes. L'euro, tout aussi peu soutenu par les grandes entreprises et surtout par le monde économique extérieur, a vu son cours s'effondrer en quelques mois.

Les grandes agences de notation n'ont pas tardé, elles aussi, à sanctionner l'Europe. En effet, en plus des notes individuelles de chaque état, elles ont défini que chaque continent devait également avoir une note globale. Cette cotation devait permettre à certains pays de bénéficier de meilleures conditions d'emprunt (à l'instar de ce phénomène de contagion qui est une des raisons de la réussite du continent africain) grâce à la bonne cotation des pays voisins.

La déflation était amorcée sans solution viable pour stabiliser les pays membres. Si bien qu'en janvier 1996, l'Europe se voit retirer sa note de triple A (qui permet de déterminer notamment les taux d'intérêt et de mesurer la solvabilité d'un état ou d'un continent). La population s'appauvrit à cause de la dépendance de l'Europe à certains produits d'exportation.

Dès mi-1996, des manifestations commencent à s'organiser dans les plus grandes villes européennes. Elles sont souvent très durement réprimées, notamment dans des pays comme l'Allemagne de l'Ouest, l'Italie, la France ou encore la Belgique, où des gouvernements très à droite n'hésitent pas à ordonner des charges contre les manifestants de plus en plus déterminés (et parfois de plus en plus violents). Dans ce contexte, il n'est pas évident de savoir qui, des manifestants ou des forces de l'ordre, donne le premier coup mais toujours est-il que chaque manifestation amène son lot de blessés, de mutilés, voire plus rarement, de morts.

La rue va alors se mobiliser de manière différente. Les rassemblements vont devenir tournants. Il est demandé à chacun à travers l'Europe de lancer des petites manifestations très courtes et très mobiles, de manière à rendre les répressions et l'organisation des forces de l'ordre plus compliquées. Le mot d'ordre est passé et suivi par des gens qui sont partagés entre la peur et l'impression de ne plus rien avoir à perdre.

Ces mini-manifestations, souvent infiltrées par des groupuscules extrémistes de gauche et de droite, ne sont parfois que quelques dizaines de personnes qui sortent de nulle part, manifestent brièvement et disparaissent tout aussi vite. D'autres fois, ce sont des groupes de casseurs bien organisés, presque paramilitaires, qui attaquent la police venue disperser une manifestation pacifiste. Les manifestants n'ont pas de profil type, allant de l'anarchiste reconnu à la mère de famille ou l'infirmière et cela rend la canalisation des événements impossible pour les forces de l'ordre. Le seul point commun des contestataires est de porter un brassard noir frappé du A de l'anarchie lors de leurs actions.

En 1998, les manifestations s'essouffent par lassitude et, progressivement, chacun rentre dans le rang, satisfait des quelques miettes obtenues et de son impression d'avoir défendu son

avenir. Ajoutons à cela, la montée des tensions internationales qui viennent définitivement détruire cette mobilisation citoyenne.

Parallèlement à ces catastrophes économiques et sociales, l'Europe des 12 devint une proie facile pour les riches conglomérats qui gagnent un pouvoir, leur permettant de faire réviser certaines législations, voire même d'acheter des villes entières en échange de promesses de stabilité économique retrouvée.

Les friches industrielles sont nombreuses, les villes fantômes courantes et, dans un contexte où les superpuissances telle que la Chine, l'URSS et les USA ont toutes opéré une forme ou l'autre de repli sur soi, il n'en fallait pas plus pour que les grands consortiums ne se repaissent du vieux continent.

3. L'écologie

La situation dans les années '90 est similaire à ce que nous connaissons en 2020. Le réchauffement climatique est avéré et fait des ravages, même si certains le nient. Quelques catastrophes naturelles d'importance ont lieu à la charnière des années '80 et '90. Une prise de conscience se fait dans la population grâce à la visibilité médiatique de célébrités engagées. Malheureusement, les gouvernements en repli n'agissent pas contre les plus gros pollueurs. Essentiellement à cause du lobbying et des méthodes peu scrupuleuses (pression, pots de vin, retour d'ascenseur, etc.) mais aussi à cause d'essais nucléaires incessant de la part des USA et de l'URSS. La calotte glaciaire fond très rapidement et on considère que, sans changements politique, social et économique, le fameux cap des deux degrés de réchauffement global sera atteint avant 2005.

L'augmentation de la température et la diminution des pluies causent des problèmes de sécheresse et celle-ci n'est plus réservée à l'Afrique mais frappe régulièrement des pays tels que la France. Les chiffres sont clairs : la température sur terre a augmenté entre 1940 et 1980 de 0,8°C. Ce qui laisse présager une augmentation de 2 à 6 degrés pour le prochain siècle et rendrait la terre invivable à court terme pour une grande partie de la population.

Les énergies fossiles et nucléaires sont toujours aussi ultradominantes et la transition écologique énergétique semblent être inatteignable, comme l'horizon. Des projets tels que les voitures électriques n'en sont encore qu'à leurs balbutiements et certains experts émettent l'hypothèse que cette solution ne ferait que déplacer le problème.

La biodiversité est des plus menacées. On considère que 70% des espèces végétales et 60% des espèces animales sont sur le point de s'éteindre. Des essais de réintroduction sont en cours pour certaines espèces encore « sauvables » ou emblématiques mais il semblerait bien que l'Homme ait eu ce sursaut trop tardivement.

Les exploitations intensives des dernières grandes terres vierges ont réduit l'Amazonie à sa plus simple expression. Cependant, au cours des années 1997 et 1998, des phénomènes naturels

ont ralenti voire stoppé ce processus de déforestation de manière tangible. En effet, ce furent d'abord des crues monstrueuses de l'Amazonie qui emportèrent plusieurs chantiers et rendirent les zones touchées impraticables. Vinrent ensuite des tremblements de terre d'origine inconnue (fait rarissime dans cette région du globe) qui frappèrent les travaux. Le fait le plus troublant est que ces catastrophes touchent quasi exclusivement les grandes exploitations industrielles ou les installations électriques. Enfin, une épidémie de fièvre mortelle, propagée essentiellement par des moustiques, frappa et décima une bonne partie des ouvriers.

Il n'en fallut pas plus pour que les mystiques y voient un réveil de la nature et de ses esprits tutélaires. Evidemment, aucune étude scientifique sérieuse n'a pu prouver cette théorie. Les résultats parlent plutôt d'un enchaînement de catastrophes naturelles sans lien entre elles. A partir de 1996, certaines zones d'Afrique commencent à verdoyer doucement.

Les populations sont divisées : une minorité essaie, par de petits gestes, de faire changer les choses ou encore de faire prendre conscience à la majorité. Pris pour de doux rêveurs au début des années '90, ils commencent à faire des émules mais les grandes manifestations d'Europe entre '96 à '98 vont détruire le peu qui avait été construit par ces pionniers. On murmure d'ailleurs que certains fondateurs de ce mouvement sont morts lors des premières grandes émeutes. L'Histoire n'a pas vraiment retenu leurs noms si ce n'est celui d'une Ouest-Allemande, au nom d'Erica Richter et de son mari, un Néerlandais, Josip Peeters.

4. Les grandes industries mondiales

Le monde ayant évolué comme décrit ci-dessus, on voit émerger de grands consortiums qui ont su se placer comme des acteurs incontournables sur la scène internationale. Ces sociétés génèrent des bénéfices monstrueux, imposent leurs voix aux gouvernements grâce à un lobbying agressif et se sont partagé chaque aspect de la vie de tout individu pour éviter d'entrer en concurrence.

Eviter la concurrence ne signifie pas pour autant qu'un conflit n'aie jamais eu lieu entre ces différents consortiums. Il peut arriver qu'un groupe s'attaque au marché de prédilection d'un autre mais ces problèmes se règlent en coulisses, sans que les pouvoirs publics ou la population n'en aient conscience.

4.1. La Heimler-K dans le domaine de l'armement

Cette société est le produit de la fusion d'une entreprise allemande, La Heimler, et d'un puissant fond d'investissement privé venant des USA, le K-Group.

La Heimler a mis au point, durant les années '70, un mécanisme de rechargement révolutionnaire qui allait changer la face des guerres dans le monde.

Quant au K-Group, il est essentiellement connu pour ses investissements dans le domaine pétrolier.

L'innovation, mise au point par La Heimler, permettait d'utiliser un calibre unique de munitions pour toutes les armes existant sur Terre, par l'intermédiaire d'une chambre modelable sur leurs munitions. Immédiatement, la demande dépassa largement la capacité de production de la société.

En effet, toutes les armées du monde, mais aussi tous les utilisateurs d'armes à feu, virent là un potentiel non-négligeable en cas de conflit de longue durée, d'isolement de contingent ou, plus prosaïquement, de guerre des gangs dans un environnement clandestin.

Le K-group possédait, quant à lui, les fonds nécessaires à la production massive. Pressentant la crise pétrolière de 1973 avec quelques années d'avance, la direction décida alors, non pas d'investir, mais bien de fusionner à parts égales avec La Heimler.

Après de longues négociations, La Heimler-K vit le jour, quelques mois avant le début de la fameuse crise des produits pétroliers, qui eut l'impact désastreux que l'on connaît sur l'économie mondiale. Certains anciens concurrents du K-Group ont longtemps émis des doutes sur le fabuleux coup de chance qui a permis à la société américaine d'anticiper ce revers de fortune qui n'allait donc pas les affecter.

Dès la fusion et le lancement de l'outil industriel associé, La Heimler-K devint le leader mondial de la vente de munitions et d'armement. Cela leur permit d'investir davantage dans la recherche et la création de nouveaux outils de destruction accessibles à tous, puissante nation ou père de famille. Progressivement, leurs concurrents ont donc soit été assimilés soit détruits. On trouve dans leur catalogue tout un éventail d'équipements, allant des simples armes d'autodéfense non-létales jusqu'aux blindés opérationnels, dont la vente est très réglementée.

Même si certains états ont tenté de garder une indépendance face aux produits de La Heimler-K, ils n'ont pu le faire très longtemps. En effet, le groupe a séduit les meilleurs chercheurs et ses rachats multiples lui ont apporté un monopole sur les brevets.

Le groupe ira plus loin dans les années '90, pratiquant un lobbying intensif en Europe pour un droit pour tous de porter une arme (comme aux USA). Le groupe proposant même d'encadrer la formation et les évaluations nécessaires mais, jusqu'à présent, les politiciens européens tiennent le coup et ont gardé la même ligne de conduite.

La société, dont le siège est installé depuis le début à Londres, est actuellement dirigée par les héritiers des fondateurs, à savoir Heimrich Heimler et Cassandra Keins. Le dernier chiffre d'affaires connu, qui date de 1997, s'affiche à plus de 6 trillions de bénéfices et est essentiellement dû à la tension qui existe entre les différentes grandes nations du monde.

4.2. Le consortium Naki-Llodersen dans le domaine de la technologie et de la communication

Depuis la révolution industrielle, les Llodersen, issus d'une famille norvégienne remontant à des temps immémoriaux, ont toujours occupé une position de généreux mécènes soutenant la recherche scientifique et les innovations technologiques, même s'ils n'ont pas de grands inventeurs dans leurs rangs.

Durant le 19^{ème} siècle, outre ce mécénat, les Llodersen se sont toujours montrés particulièrement attentifs au bien-être de leurs employés. Ils sont donc les premiers à offrir, par exemple, des congés payés ou d'autres avantages en nature. Outre l'avancée sociale, les dirigeants ont très vite compris qu'en offrant de bonnes conditions de vie à leurs employés, ils amélioreraient la productivité, diminueraient l'absentéisme et se donnaient une bonne réputation. Ce qui poussait certains à privilégier un emploi chez eux plutôt qu'à la concurrence.

Le clan Naki, quant à lui, est originaire de l'île d'Honshu. Sans en être une des familles les plus puissantes, elle reste honorable et on trouve des traces de son existence dès le 14^{ème} siècle. Tout au long de leur histoire, ils ont suivi la voix du bushido sans en tirer profit, refusant d'ailleurs à plusieurs reprises d'être davantage considérés.

Ce clan réussissait le pari d'allier respect des traditions japonaises et progrès technologiques au travers des âges. Si bien que, lorsque le Japon s'est tourné vers la recherche technologique et scientifique de pointe, les Naki se sont naturellement positionnés comme les leaders japonais, puis comme un élément incontournable sur le plan international, notamment grâce à des avancées dans la miniaturisation des circuits électroniques.

Les deux sociétés ont travaillé ensemble dès les années '50. La rigueur des Naki, alliée à la politique sociale et presque maternelle des Norvégiens, a créé une étrange alchimie mais qui, contre toute attente, a rapidement fonctionné et permis à la société d'être non seulement rentable et compétitive mais également courtisée par les plus grands chercheurs susceptibles d'y trouver un cadre de travail intéressant et épanouissant.

Le groupe détient des parts aussi bien dans les sociétés de téléphonie que dans des chaînes de télévision, contrôlant de la sorte tout ce qui est diffusé au quotidien. Bien sûr, les dirigeants du groupe se défendent de toute censure.

S'appuyant sur le développement technologique engendré par la seconde guerre mondiale et misant tout sur les communications, ce sont eux qui ont créé la base de ce qui deviendra Internet dans les années '60. En 1995, la société annonce qu'Internet deviendra, dans 10 ans, l'invention avec le plus de retombées pour l'humanité depuis l'imprimerie. Le consortium avait préalablement acquis tous les brevets et les sociétés qui seraient des acteurs clefs d'Internet ; avec tous ses pions en place, Naki-Llodersen devint le premier fournisseur d'accès internet mondial.

Au cours des années '90, la miniaturisation des puces informatiques est alors maîtrisée et le groupe se mit à travailler sur la création de prothèses médicales articulées à l'aide de ses puces. La première greffe de prothèse informatisée fut réalisée le 8 septembre 1997.

Il ne faut cependant pas se leurrer, même si cette société se focalise maintenant sur les technologies médicales et chouchoute ses employés, elle prône une société élitiste et reste composée d'hommes d'affaires redoutables. Dans la direction du consortium, il n'est pas rare que des décisions radicales soit prises en cas d'échec. Par exemple, les dirigeants n'ont pas hésité à abandonner purement et simplement des recherches dans le domaine spatial, après le décès du chercheur principal dans un « accident de voiture ».

Quand on se penche un peu sur le modèle de fonctionnement de cette société, on se rend compte que l'apparente bienveillance exige un engagement de tous les instants et l'acceptation d'avoir l'entreprise comme seule priorité dans la vie. C'est là le prix du confort et de la sécurité.

Les dirigeants actuels et décideurs principaux sont Yoko Naki et Sven Llordersen, épaulés par toute une armée de conseillers divers et d'experts en tous genres.

4.3. Super-Food, dans le domaine de l'alimentation et de l'agro-alimentaire

Super-Food représente un groupe d'investisseurs qui, au fil du temps (depuis le début des années '50), a fait main basse, d'une manière ou d'une autre, sur l'ensemble des grandes entreprises de production alimentaire.

De même, lorsque les premières grandes chaînes de restauration rapide ont fait leur apparition, Super Food s'est rapidement mis à investir et à les racheter dès que cela était possible. La véritable identité des actionnaires majoritaires est inconnue. Leur représentant est un cabinet d'avocats illustres composé d'une partie qui négocie les rachats et d'une autre société qui s'occupe de la gestion des entreprises. Ces personnes sont les façades d'un empire tentaculaire qui, s'appuyant sur la nécessité pour chaque humain de se nourrir, s'est implanté partout à travers le monde. On retrouve leurs intérêts aussi bien dans les pays hyper capitalistes que dans le bloc communiste ou même encore en Chine.

Super-Food est donc au cœur de chacune de nos vies. Il est virtuellement impossible de vivre sans consommer leurs produits, que cela soit de manière directe ou indirecte. Ils ont pris le contrôle du commerce des semences. Actuellement, les chercheurs de Super-Food ont lancé les premières étapes d'un plan ambitieux et humaniste, susceptible d'éradiquer la faim dans le monde. Il s'agirait de créer des graines résistantes à toutes sortes de parasites, maladies ou conditions météorologiques. En 1998, ces semences génétiquement modifiées commencent à être utilisées dans certaines zones, notamment en Europe où la législation s'est grandement assouplie. Humanisme ne veut pas dire altruisme et ses graines sont la propriété exclusive de Super-Food ou, plus précisément, d'une de ses filiales, Plantox.

Arguant se préoccuper de l'écologie et de la sauvegarde de la planète, Super-Food offre souvent de larges parcelles de terrains à des gouvernements pour y créer des sanctuaires dédiés à la nature, s'achetant par là-même une certaine moralité. Certaines voix s'élèvent néanmoins pour démontrer que ces actions ne sont que de la poudre aux yeux. Récemment, des reportages sur des déforestations intensives ou le massacre d'espèces animales ont commencé à faire surface.

La direction a rapidement mis en place, par l'intermédiaire de ses avocats, une réponse à la fois pénale, portant plainte pour diffamation, mais également commerciale sous la forme d'un plan de communication hors-norme. En effet, chaque jour, avant les grands journaux télévisés,

chaque chaîne de télévision projetait un court reportage, parfois juste quelques images, sur les actions mises en place par Super-Food pour le bien de la planète.

La campagne a fonctionné, même les plus sceptiques et les plus méfiants doivent bien rendre à l'évidence que Super-Food agit concrètement sur le terrain. Ses détracteurs ont bien réussi à faire diffuser des images plus controversées dans des émissions de fin de nuit mais l'impact n'est pas le même que dans un monde massif, connecté à Internet avec un haut débit et ces images deviendront de plus en plus dures à trouver. Le fait que les grands amis de Super-Food contrôlent la majorité des moyens de communication n'a sûrement rien à voir avec ces difficultés.

4.4. BaSa dans le domaine de la pharmacologie et du bien-être au sens large

Issu d'Angleterre, cette puissante multinationale a été créée à la fin du 19^{ème} siècle. Elle n'a jamais caché être là pour gagner beaucoup d'argent et ne s'embarrasse pas de soi-disant sens moral. Leurs produits doivent être rentables, point final. BaSa se moque éperdument de sa bonne ou mauvaise réputation, persuadée que son monopole dans le domaine de la santé la rend quasi invulnérable.

Ils ont très vite eu pour habitude de délocaliser leurs outils de production à travers le monde en fonction du climat politique, social et économique. Les pays offrant le plus d'avantages législatifs, étant les moins regardant sur les réglementations environnementales ou tout simplement offrant des exonérations d'impôts sont toujours privilégiés (ça sera le cas de l'Europe après l'effondrement de la monnaie unique).

Parallèlement, les investissements se sont multipliés dans des outils de production massifs d'une part, mais également dans des outils de livraison propres à BaSa, ce qui leur permet d'encore économiser. Ils prennent en charge les soins de santé de leurs employés et de leurs familles, couvrant (du moins dans les pays les plus riches et les plus syndicalisés) l'intégralité des traitements en cas de contamination sur le lieu de travail ou en cas de maladies professionnelles. La réalité est toute autre dans les pays pauvres, mais qui se soucie de la misère à 10.000 kilomètres de là ?

De la thérapie génétique non commercialisée, pour des raisons de manque de rendements, aux traitements expérimentaux en tous genres, BaSa a un pied dans tous les domaines liés à la santé, que cela soit en son propre nom ou par l'intermédiaire de ses filiales. Ce sont des faits connus du grand public et plusieurs gouvernements ont bien essayé de mettre un frein à leur hégémonie, mais sans succès. Lorsque la machine légale de l'entreprise se met en route, elle a pour habitude de tout écraser sur son passage, que cela soit en trouvant des arrangements à l'amiable (comprenez avec de fortes sommes d'argent) ou bien en discréditant la plainte déposée. Moins d'1% des attaques finissent en procès et aucune condamnation n'a été prononcée contre BaSa.

Il se dit que, dans les laboratoires de la société, se trouvent également des armes bactériologiques, fruits de certaines collaborations avec des gouvernements ou le groupe La Heimler-K. D'ailleurs, lors de l'attentat dans le métro de New-York en 1997, des spécialistes indépendants ont mis en avant la présence d'une souche bactérienne déposée par BaSa, qui détient aussi le seul traitement efficace contre cette menace. L'attentat a fait 300 morts et, deux ans plus tard, des personnes exposées de manière indirecte développent encore des pathologies associées à l'exposition.

La société a bien sûr nié toute implication, arguant qu'elle ne pouvait être reconnue responsable de l'usage de ses produits d'une part, mais aussi que même si la souche était la sienne, la bactérie avait été modifiée par une tierce partie. Le gouvernement anglais a bien essayé de mettre la pression sur BaSa mais il a suffi qu'elle rappelle le nombre d'emplois qu'elle maintenait encore dans le pays et les sommes colossales qu'elle rapportait à l'état pour que l'affaire se tasse. En 2002, le procès devrait s'ouvrir mais la plupart des experts sont pessimistes sur la victoire du gouvernement ou des autres plaignants.

Du côté de la recherche, après une maîtrise totale sur les médicaments classiques, le groupe s'est tourné vers la recherche de compléments et là, s'est créé une branche spécialisée dans le bien-être au sens large. Leur gamme de produits va des simples crèmes de jour aux cliniques spécialisées dans la remise en forme, en passant par des séjours de thalassothérapie, durant lesquelles un grand nombre de leurs produits sont mis en avant pour rendre à des clients fortunés leur jeunesse et leur forme d'antan.

5. La magie

Voici une grande différence avec le monde réel de 1999. En 1997, les premières manifestations de magie sont constatées à travers le monde. Ces relevés ne font pas état d'explosions de feu ou d'impacts de foudre, mais plutôt d'une magie de l'esprit, rapidement nommée « psionisme » par les communautés rôlistiques et autres geeks de science-fiction. Ce terme a ensuite été repris par la population en général.

Très vite, des spécialistes se sont penchés sur les raisons de l'apparition de cette magie. Contrairement à ce que l'on aurait pu craindre, il n'y eut aucune réelle chasse aux sorcières mais chaque fois qu'un psioniste déclaré décédait, son corps était emmené par les autorités ou directement confié aux équipes de BaSa afin de comprendre ce phénomène. Simultanément, le Centre de Recherche International d'Analyse Neurologique (CRIAN) est mis en place et est reconnu pour son expertise internationale dans le domaine. Il est placé sous la direction d'un célèbre neurologue italien, le professeur Angelo Bernardini.

En plus des autopsies pratiquées sur chaque psioniste, des appels aux volontaires furent également lancés pour mener des études sur des spécimens vivants. Bon nombre de personnes concernées, soucieuses de comprendre ce qui leur arrivait, ont accepté de participer à ces expériences et aucun mauvais traitement n'a été rapporté.

Après deux ans d'expériences, d'études, d'autopsies et de recherches, les premiers résultats furent publiés. L'équipe du professeur Bernardini a pu déterminer une mutation dans le

cerveau, commune à tous les psionistes. Une altération du cortex frontal et des réseaux de connexions synaptiques vers des zones considérées jusqu'alors comme inactives dans le cerveau était à l'origine de l'émergence de ces pouvoirs.

Les différentes recherches démontrèrent également que, contrairement, à ce qui avait été découvert initialement, la magie pouvait bel et bien déclencher des explosions et des dégâts mortels. L'équipe du professeur Bernardini a alors établi une classification sur base des effets. C'est ainsi que l'on peut retrouver, entre autres : la psychokinésie (PSK), les facultés de télépathie (TLP), le psycho-métabolisme (PSMB) et d'autres encore.

On distingua également deux sortes de psionistes : la majorité des sujets, capable de manifester des pouvoirs d'une seule catégorie et certains individus plus puissants, se montrèrent aptes à utiliser différents domaines.

Pour cette seconde catégorie, les connexions synaptiques étaient beaucoup plus nombreuses et plus épaisses. Les chercheurs pensaient également qu'avec de l'entraînement, la plupart des êtres humains pourraient rejoindre la majorité des psionistes, appelés mentalistes. Le titre de psioniste resta l'apanage de la minorité, apte à manipuler plusieurs catégories de magie.

Selon l'équipe de Bernardini, les mutations cérébrales étaient dues, d'une part, à une prédisposition génétique (aux stimuli reçus durant l'enfance) et, d'autre part, à l'exposition à des substances chimiques diverses et reconnues comme mauvaises pour l'organisme, telles que certains conservateurs, perturbateurs endocriniens, hormones de synthèse et autres joyusetés du même acabit. Les études ne purent cependant pas trouver l'élément déclencheur de ces phénomènes psioniques.

Des pistes, telles qu'une mutation génétique héréditaire s'étalant sur plusieurs générations (et donc appuyant la thèse de l'évolution naturelle de l'espèce) ou du réveil d'un génome endormi, étaient les idées les plus courantes. Les recherches devaient s'orienter dans cette direction lorsque le cataclysme a frappé l'humanité, provoquant la fin anticipée des travaux. Du moins pour le CRIAN, BaSa n'a jamais communiqué sur ses découvertes.

D'autres idées plus farfelues, comme la visite d'extraterrestres ou d'êtres divins, ont également été énoncées mais le peu d'indices tangibles et vérifiables les ont exclues des recherches, sans pour autant les nier.

6. Les religions et l'émergence de la Croyance universelle

Outre ce qui a déjà été énoncé plus haut, les religions vont également subir un profond changement. Le roi des Belges, Baudouin premier, ne décède pas en 1993 mais en 1998. Autre différence majeure avec l'Histoire réelle, c'est la résurrection du souverain trois jours plus tard, à la manière du Christ.

Cet évènement va profondément chambouler le monde et l'équilibre fragile entre les grandes religions. La plupart des cultes qui sont issus du Christianisme vont rejoindre le giron de l'Eglise Originelle et, de facto, consolider les capacités financières de chaque confession pour créer une force capable de rivaliser avec les plus grands consortiums connus.

Si la résurrection est possible sur Terre, cela confirme la vie après la mort, mais également une probable fin des temps, comme annoncée par le Christ ou par Saint-Jean dans son Apocalypse.

La religion juive, qui a toujours refusé de reconnaître Jésus comme étant le Christ, le fils de Dieu ou une partie de la Sainte Trinité, attend toujours que le Messie se présente comme annoncé dans l'ancien testament. C'est celle qui perdra le plus de crédibilité et cela entrainera une forte baisse de la foi dans la communauté juive ainsi que le repli identitaire de cette dernière. Israël va rester présent sur le plan international mais refuse que le sujet de la religion soit abordé. La version officielle de la religion judaïque est qu'il doit s'agir d'un miracle de la science ou d'un effet d'une maladie inconnue. En tout cas, ils refusent le caractère sacré et divin de la résurrection de Baudouin.

L'islamisme modéré va, quant à lui, prendre le train en marche. Ayant toujours reconnu l'existence de Jésus dans le Coran et son importance, d'une part, et, ayant fortement souffert des premiers grands actes terroristes (perpétrés par des radicaux n'ayant rien à voir avec la croyance originelle de l'Islam) d'autre part, les autorités musulmanes modérées se sont assez vite rapprochées de l'Eglise Originelle.

En effet, Jésus, connu sous le nom d'Isah dans le Coran, est considéré comme l'avant dernier prophète d'Allah. Mahomet étant certes le dernier mais les paroles de Jésus reprises dans certaines sourates ont permis de faire le pont entre les deux fois car, contrairement aux juifs, les musulmans n'ont jamais remis en question le statut divin d'Isah. Un concile des Imams en 1999 reconnut la résurrection de Baudouin comme un acte divin et prôna un rapprochement entre les deux religions, sous la bannière d'un Dieu unique. La naissance d'une nouvelle religion, incluant à la fois des chrétiens de toutes origines et des musulmans modérés, vit alors le jour sous le nom de Croyance Universelle. Hélas, les événements de fin 1999 empêchèrent la réelle lancée de ce nouveau dogme.

Chapitre 2 : le cataclysme

1. Les signes avant-coureurs

La population a commencé à prendre conscience que quelque chose clochait vers octobre 1999. Pourtant, bien des signes annonçaient ce qu'il est convenu d'appeler la fin du monde et la fin de notre civilisation.

La situation mondiale s'aggravait depuis le début des années '90, comme décrit dans les pages précédentes. L'isolationnisme des états et les grands consortiums ont limité la prolifération des médias indépendants et les personnes tentant d'informer le monde sur les conséquences à plus ou moins court terme n'ont pas réussi à atteindre l'impact escompté.

La majorité de la population ne voyant pas les choses de la même façon et, tout comme une grenouille plongée dans une casserole d'eau froide ne s'inquiétera que trop tard de la montée de la température pour y cuire, 95% de la population ne prit pas la situation au sérieux, rassurée par les discours politiques tranquilisants diffusés en masse par les médias. Habitué à son confort et à ne plus vraiment décider ou penser par lui-même, l'Homme s'est laissé anesthésier par ces belles paroles. L'émergence de certains pays laissait croire qu'il s'agissait simplement d'une mutation de plus et que, si cela allait mal en Europe par exemple, cela allait forcément finir par s'arranger.

La minorité qui ne voyait pas les choses de cette manière dut faire face aux regards ironiques et moqueurs de la population. Ces survivalistes étaient perçus comme des paranoïaques, voire de doux illuminés qu'il ne fallait pas prendre au sérieux. L'Histoire allait cependant leur donner raison.

La multiplication des phénomènes inhabituels dans un premier temps, puis paranormaux, comme le retour à la vie d'un défunt en 1998, ont marqué les esprits, mais peu de personnes ont pris le recul nécessaire à une analyse macroscopique de la situation. Seul certains prédicateurs, dont une certaine Madame Fatasou, une Camerounaise, parlent de l'annonce de la fin des temps.

Au cours de l'été 1999, la situation se dégrade partout dans le monde et bouleverse le quotidien des gens. On assiste à une montée en flèche des suicides et de la violence sous toutes ses formes. Les services de secours et d'urgence sont débordés. Certains professionnels de la santé deviennent parfois eux-mêmes violents envers leurs patients, il en est de même pour les services de l'ordre. Simultanément, l'absentéisme dans les sociétés se multiplie, les populations semblent avoir trop peur de se rendre sur leur lieu de travail ou n'en voient tout simplement plus l'intérêt.

Les usines pharmaceutiques annoncent très vite un risque de rupture de stock pour les antidépresseurs, anxiolytiques et autres ersatz de bonheur. Dès lors, le marché noir s'organise et les drogues, telles que la cocaïne ou le cannabis, sont très vite délaissées par les dealers pour

fournir des médicaments, parfois d'origine douteuse. On note une nette augmentation des appels d'urgence sur la consommation de produits frelatés, surdosés ou coupés avec des composés dangereux pour l'organisme.

Le nombre de bavures policières explose, au point que les populations évitent de faire appel à ses services. De nouvelles manifestations s'organisent à travers le monde et ce, même dans les pays ayant les régimes politiques les plus répressifs. Cette fois, les participants ne revendiquent rien de particulier, c'est une colère sourde qui dégénère et les morts sont nombreux.

Lors d'une manifestation en Allemagne de l'Ouest, à Düsseldorf, la police, pourtant réputée pour son calme et sa mesure dans la répression, ouvre le feu sans sommation sur une foule qui semble se moquer des corps qui tombent devant elle et qui charge à son tour dans un sursaut vengeur. La communauté internationale s'émeut et les forces militaires affectées à la surveillance du mur de Berlin sont appelées en renfort. Elles sont rapidement dépassées et comptent également dans leurs rangs des membres frappés par ces crises de violence.

Au niveau international, l'ambiance est encore plus tendue et des troupes se massent aux frontières un peu partout dans le monde. Des escarmouches éclatent çà et là, faisant les premiers morts dans un conflit militaire ouvert et non plus secret ou discret. Ces premiers combats qui éclatent entre l'Inde et le Pakistan font craindre le pire, surtout des frappes nucléaires.

Sentant le conflit arriver et au vu de la situation interne des états partout sur le globe, les cinq plus grands groupes privés du monde décident de révéler leurs cartes et prennent tacitement le relais sur les nations. Un peu partout, on découvre l'existence d'abris antiatomiques. Chaque habitant reçoit une carte des abris les plus proches de son domicile ou de son lieu de travail. Il reçoit également des capsules d'iode et du matériel de première nécessité. Il est évident que certains de ces abris avaient été construits il y a longtemps et ceci va alimenter les partisans des théories du complot, qui verront là-dessous un projet de prise de pouvoir par les multinationales.

Les plus prévoyants, ou peut être les plus paranoïaques des habitants d'Europe de l'Ouest, commencent à faire des stocks de nourriture et d'eau potable. L'atmosphère se dégrade et, dans cette ambiance délétère, le naufrage de centaines de cargos en mer sur l'espace de quelques semaines ne fait que quelques lignes dans les journaux. Chacun se concentre sur son avenir proche et sur la peur d'un conflit mondial.

Des appels au calme sont lancés par l'intermédiaire des autorités religieuses ou de grands philosophes mais l'humanité semble complètement sourde et s'enfoncé progressivement dans la folie.

Nous sommes alors le 29 septembre 1999.

2. Octobre 1999, la troisième guerre mondiale et l'apparition du virus Z

Le 8 octobre 1999, une énorme manifestation lancée par des mouvements citoyens aux aspirations différentes a lieu à New-York. Malgré le contexte, près d'un million de personnes se rassemblent. Encore une fois, la démonstration tourne rapidement à l'affrontement comme cela était prévisible. Suite à un mouvement de foule et d'une charge de la police, des personnes sont piétinées par la foule.

Vous avez tous vu cette image d'une femme, dont l'Histoire n'a pas retenu le nom, écrasée contre une pilasse de pont, le crâne visiblement défoncé et qui se relève le regard hagard, le cou tordu et les gestes hésitants. Vous vous souvenez tous de ce moment où elle se jette sur un autre manifestant et lui déchire la gorge avec les dents. Cette scène a fait le tour du monde et aurait pu passer pour un acte de folie isolée, mais dans la foule, d'autres personnes se sont relevées et on eut le même comportement.

Les journalistes les plus proches, effarés et horrifiés, ont continué de filmer, s'exposant sans le savoir à des morsures ou de simples griffures. Dans les hôpitaux, les gens transportés d'urgence finissaient par mourir d'une manière ou d'une autre.

Et, invariablement, ils se relevaient et attaquaient de manière immédiate toute personne vivante. Cette épidémie, rapidement appelée « virus Z », a fait plusieurs millions de morts en quelques jours aux USA. On pensait alors que seul le continent nord-américain était touché, il fut donc isolé, tant par une fermeture des frontières qu'un arrêt immédiat de toute transaction commerciale ou financière. Hélas, trois jours plus tard, le 11 octobre 1999, une horde de zombies attaqua Calcutta en Inde. Les hypothèses d'une source venant, cette fois-ci, d'une épidémie de peste dans les bidonvilles proches. On assista alors à un véritable carnage. D'autant plus grand que, cette fois-ci, ce ne furent pas quelques zombies qui attaquaient une foule, mais bien une horde de plusieurs milliers d'individus qui surgit en une seule fois.

Le lendemain, le 12 octobre, les côtes françaises et italiennes furent attaquées par des cadavres de migrants sortis de la mer Méditerranée. Cette fois, ils ne venaient pas demander asile mais bien se nourrir des êtres humains qu'ils rencontraient. La vague, bien moins importante malgré tout que lors des deux autres attaques, a été rapidement endiguée. La population découvre alors que les zombies sont sensibles aux balles et, dans une moindre mesure, aux armes blanches. La décapitation fonctionne aussi très bien mais est assez difficile à mettre en œuvre pour les non-initiés.

Une fois de plus, les caméras présentes relayèrent ces images à travers le monde. Ces diffusions de scènes de carnage à répétition poussèrent certains pays à défendre leurs frontières de manière léthale face à quiconque s'en approcherait.

Le 15 octobre, contre toute attente, Karanov, le leader russe, apparaissait lors d'une conférence de presse, déclarant qu'il s'agissait là de la fin inéluctable du capitalisme. Il y propose de mettre fin aux souffrances du peuple américain à l'aide d'une frappe nucléaire massive. La communauté internationale s'émeut, tente de calmer le jeu et Karanov fait la sourde oreille.

Dans l'Europe des 12, on tente de rassurer la population, on invite des soi-disant experts qui misent sur un coup de bluff du leader russe. Les gouvernements et les consortiums passent, malgré tout, en boucle les consignes de sécurité et diffusent des signaux d'alarme qui doivent pousser les gens vers les abris. La population se précipite dans les magasins et des scènes de pillages violents prennent place. Les premiers cas de zombies apparaissent quand même dans les terres et les gouvernements européens réussissent à juguler ces apparitions.

Les Etats-Unis ne répondront que 48 heures plus tard et c'est un président hagard et visiblement malade qui menace la Russie de représailles sanglantes et immédiates. La conférence de presse est filmée en direct du bureau ovale et les caméramans font de larges plans sur le dispositif de lancement des armes nucléaires. Il est visible pour tous que les deux clés sont bien présentes et engagées.

Le 18 octobre au matin, alors que vous vazez à vos diverses occupations, les sirènes d'alarme retentissent. Les médias annoncent qu'une attaque nucléaire des Etats-Unis vient de frapper l'URSS. La troisième guerre mondiale vient de commencer. Vous êtes au milieu. Sans réfléchir plus longtemps, vous vous précipitez vers les abris les plus proches.

3. La vie dans les abris

Vous pensez n'y rester que le temps de l'alerte, presque certains que l'Europe ne sera pas frappée à son tour par des ogives nucléaires. Le personnel affecté à ces abris tient des propos rassurants. Il y a tout ce qu'il faut à l'intérieur pour survivre, l'air se renouvelle, etc. Certains abris sont de taille modeste, ne pouvant contenir qu'une trentaine de personnes, d'autres bien plus impressionnants peuvent abriter plusieurs centaines d'individus.

Les personnels des abris, tous membres des grands groupes privés, se montrent excessivement serviables. Ils sont à l'écoute et, même si c'est clairement dans une ambiance lourde, chacun essaie d'y mettre du sien. Finalement, cela se passe moins mal que l'on aurait pu penser.

Vous perdez un peu la notion du temps et vous pensez que plusieurs semaines se sont écoulées. L'ennui devient très vite votre pire ennemi et vous ne savez pas trop quoi faire pour le tromper, pour ne pas sombrer dans le désespoir, pour ne pas faire comme certains, qui finissent par craquer. Au mieux, ils se suicident, au pire, ils se jettent sur d'autres survivants et tentent de les tuer. Le personnel a beau agir très vite, parfois c'est trop tard.

Après quelques mois, une pseudo société se met en marche. Dans un premier temps, c'est le personnel qui vous attribue des tâches d'entretien sur base du volontariat, puis ce même personnel propose des formations, un échange de savoir. Outre le fait de passer le temps, vous prenez conscience que c'est une bonne façon pour vous préparer à l'extérieur. C'est pour cela que des cours de sport de combat, de cuisine de fortune, de premiers secours, ou encore de construction sont très demandés et suivis. (*Rem : en termes de jeu, cela explique votre classe de personnage et la différence entre, par exemple, un prof de math avant le cataclysme qui ressort avec une formation guerrière de l'abri*).

Les communications avec l'extérieur se font par émetteurs/récepteurs FM qui ne captent pas grand-chose à cause de la portée des antennes. Des émissions à heure fixe vous apprennent que les USA ou l'URSS ont coupé toute communication mais aussi que les violents tremblements de terre ont repris en Amérique du Sud. Les journalistes vous apprennent également que des « Z » sont présents partout sur la planète.

Une dernière interview du professeur Bernardini vous explique que ce virus pourrait bien ne pas se propager uniquement par les blessures, mais également par l'air que tous respirent. Alors que cette nouvelle fait le tour de l'abri et que certains commencent à s'énerver, l'enfermement, le stress, la promiscuité font le reste et, rapidement, les esprits s'échauffent, des cris éclatent.

Ensuite, et c'est là votre tout dernier souvenir, un bruit de sifflement, votre tête se fait lourde, vos yeux se ferment et vous sombrez dans une espèce de coma. Lorsque vous reprenez conscience, des alarmes hurlent à vos oreilles. Vous êtes entravé sur un lit d'infirmerie, une intraveineuse reliée à une poche vide dans votre bras. Des hurlements résonnent autour de vous, il y a des « Z » partout. Hagard, vous comprenez qu'il vous faut fuir, vos tripes vous le commandent.

Au hasard de votre course, vous croisez d'autres personnes survivantes, vous ramassez sommairement quelques objets de ça et de là. Vous courez encore et encore, votre vie en dépend. Enfin, vous surgissez à l'air libre. D'abord aveuglé par une lumière à laquelle vous n'êtes plus habitué, vous errez quelques secondes... mais les grognements de « Z » à proximité vous font retrouver vos esprits de manière immédiate. Sans réfléchir un seul instant, vous courez à la recherche d'une échappatoire.

Chapitre 3 : Après l'apocalypse.

Le monde que vous découvrez, une fois sorti de votre abri, n'a plus rien à voir avec celui que vous avez connu. Il ne reste plus rien de ce qui fut votre vie, des jours insouciantes et parfois heureux que vous pouviez connaître. Il ne reste que des ruines et, assez vite, vous comprenez qu'au-delà de la désolation qui se dresse devant vos yeux, la planète elle-même semble morte. Il ne reste que peu d'espèces animales et les végétaux semblent difformes et malades.

Vous avez tous l'occasion de vous rendre compte par différents moyens que deux ans se sont écoulés depuis votre entrée dans l'abri. Que cela soit par l'intermédiaire d'une horloge universelle ou par des discussions avec d'autres survivants que vous auriez croisé.

1. Les zombies

Les Zombies sont nombreux. Ils se déplacent souvent en bandes plus ou moins grandes. Comme dans vos souvenirs, ils se nourrissent de chairs humaines, leurs mouvements sont assez lents, et leurs actions peu cohérentes. Vous constatez qu'ils sont sensibles au bruit et à la chaleur du corps humain. Vous n'avez jamais eu l'occasion de les voir s'attaquer à des animaux par exemple.

Parfois, sans raison apparente, les Zombies se déplacent tous dans une même direction, laissant une zone libre. C'est dans ces moments-là que vous vous précipitez vers les magasins ou autres hôpitaux pour récupérer ce qui peut encore l'être. Vous savez que ces missions doivent être très rapides car ils peuvent revenir aussi brusquement qu'ils sont partis.

Outre ces Zombies qui sont les plus courants, certains d'entre vous ont pu voir ou entendre des rumeurs d'autres créatures. Surnommés les Goliath, ce sont toujours des zombies, mais ils sembleraient issus de l'assemblage de plusieurs zombies. Ces golems de chairs colossaux auraient une force incroyable et ne bougeraient quasiment jamais, sauf si un humain a la mauvaise idée de s'approcher trop près.

Il est un dernier type de Zombies que vous avez pu croiser : moins puissants que les plus communs, ils semblent plus intelligents et surtout plus rapides. Ils chassent en meute, traquant leurs proies sans relâche, paraissent même communiquer entre eux. Cette communication qui se base sur des sons incompréhensibles pour les humains, leur a donné le surnom d'Hurlleurs.

Vous avez entendu encore d'autres rumeurs parfois fantaisistes ou fantasmées de zombies étranges, capables de communiquer de manière normale avec les humains pour les attirer dans des pièges mortels. Vous ne savez pas trop si vous devez porter crédit à ce genre d'histoires.

2. Le début de l'aventure : contexte et localisation

Vous n'avez que peu de nouvelles sur ce qui se passe ailleurs dans le monde. Vous savez que vous êtes en Belgique, grâce aux plaques des villes et villages que vous trouvez ça et là, mais vous ne savez pas ce qu'il se passe à 20 kilomètres, par exemple. Il n'y a plus de communication comme vous connaissiez, les rares téléphones portables qui ont pu survivre n'accrochent aucun réseau ou n'ont plus de batterie.

Il n'y a plus d'électricité sauf en de rares endroits, de même que pour l'eau courante. Ces lieux sont majoritairement déjà occupés par des survivants, le plus souvent peu enclin à vous laisser vous installer. Au mieux, vous accordent-ils l'hospitalité pour une nuit ou deux.

Une chose vous semble étrange : si cela fait deux ans que le monde a basculé, comment se fait-il que les centrales nucléaires n'aient pas connu des accidents par manque d'entretien ? Aucun d'entre vous n'a trouvé de réponse à cette question pour le moment.

L'humain se révèle être encore pire qu'avant. Il est parfois un danger aussi mortel que les Zombies. Des bandes de brigands hantent les ruines à la recherche de voyageurs isolés qui font des proies faciles. Ces individus s'organisent en groupes plus ou moins nombreux et sont des adeptes d'extrême violence. Ils obéissent aux pulsions les plus sombres. On parle bien souvent de cas de cannibalisme qui expliqueraient en partie ces déviations.

Certains d'entre vous ont pu croiser des groupes plus structurés qui tentent de relancer un mode de vie « civilisé » ou, tout du moins, les bases d'une vie en société. Ces factions sont décrites plus bas et certains d'entre vous ont pu nouer des contacts (*Rem : les joueurs concernés seront prévenus par nos soins, cela est lié à la clôture de la saga précédente*).

Dans un monde où il n'y a presque plus rien, même une boîte de thon est un trésor. Car oui, la nourriture est quelque chose de rare. Au bout de deux ans, la quasi-totalité des lieux où l'on pouvait trouver des denrées ont systématiquement été pillés ou tout simplement transformés en base par des groupes violents.

Il n'est pas rare que vous deviez vous contenter de quelques fruits secs ou même d'un rat. En fait, très vite vous avez appris que le rat est une des viandes les plus saines qu'il reste. Cet animal, naturellement résistant aux maladies, est un des plus présents.

Vous vous déplacez aussi en petits groupes d'un maximum de 30 personnes, car au-delà vous savez qu'il est plus difficile de ne pas attirer l'attention des hordes de zombies. Fatigués, sous-alimentés, peu équipés, vous avancez au jour le jour sans réel but.

3. Descriptif des factions

Nous vous proposons finalement de découvrir les trois factions majeures dont vous avez pu entendre parler ou croiser le chemin lors de vos errances.

3.1. La caravane

La caravane est, comme son nom l'indique, un rassemblement de nomades qui arpente les chemins de ce nouveau monde sans but apparent. Ils progressent en nombre et aux commandes de véhicules à la motorisation variable : moteurs thermiques, attelages divers, voire même à force humaine. Régulièrement, de petits groupes se détachent de la colonne principale pour explorer l'un ou l'autre point d'intérêt.

Au premier abord, les gens de la Caravane ne sont pas des plus accueillants. Cette froideur n'est que temporaire et il vous est aisé de comprendre qu'il s'agit de dissuader celles et ceux qui les prendraient pour des proies faciles. Dans un monde post-apocalyptique, on ne sait jamais sur qui on peut tomber au détour d'un chemin et se montrer un peu froid, presque antipathique, est une manière de survivre des plus courtoises finalement.

Une fois cette première rencontre et le cadre posé, les membres de la Caravane dévoilent être des gens très ouverts à l'autre, pour des échanges de tout genre mais le commerce reste leur plus grande force. Les voyages leur permettent de retrouver bien des choses qui sont considérées comme de véritables trésors par les temps qui courent.

A la fois à considérer comme un énorme marché ambulante et un lieu d'échange de services, de connaissances et de talents, la Caravane est le plus souvent respectée par les survivants du nouveau monde car elle offre un relais d'informations et, par conséquent, un reliquat de tissu social aux individus esseulés.

La faction en elle-même est constituée d'un ensemble de petits groupes hétéroclites, tout un chacun est libre de rejoindre ses rangs, de manière temporaire ou définitive, à condition de participer à sa progression. Comment un groupe d'une telle ampleur peut échapper aux grosses hordes de zombies reste un mystère pour vous.

3.2. L'Elyséum

Cette faction religieuse s'est créée dans les abris et vénère Cerbère, Père des monstres et responsable des malheurs qui frappent la Terre. Les adeptes réfléchissent et posent leurs actes dans le respect des commandements du dieu tricéphale. Ils cherchent l'absolution pour les fautes qui menèrent l'Humanité à sa perte. Cette dévotion se reflète, par conséquent, aussi bien dans leurs gestes quotidiens que dans leur attitude au combat.

A l'égard des étrangers, ils se montrent affables, estimant qu'il est nécessaire de leur faire découvrir la grandeur de Cerbère. Pour eux, le passé de chacun ne concerne que lui-même et Cerbère à qui nous devons tout confier. Cette confession a pour but de nous offrir la renaissance sous son regard bienveillant et de grandir en tant qu'Homme.

Le culte est organisé en castes et chacune d'elles a une place et un rôle bien établi. Ces castes regroupent tous les fidèles, des dirigeants à leurs forces armées, en passant par les simples prêcheurs. Les membres de l'Elyséum respectent profondément les psionistes et les mentalistes. On murmure que leur plus haut chef serait le psioniste le plus puissant que ce monde porte.

Au plus bas de l'échelle sociale de la faction se situent les gens du « bas peuple », qui s'occupent du bien être des castes dirigeantes. Chacun est conscient de sa place dans la grande Œuvre et ne pense pas à contredire le dogme mis en place car c'est grâce à une rigueur de tous les instants que Cerbère sera satisfait et rendormira les monstres.

Pour l'Elyséum, la seule foi est la leur car, lors du cataclysme, toutes les autres religions ont montré qu'elles étaient corrompues et que leurs croyances étaient fausses. On dit que Baudouin 1^{er} ressuscita par la volonté de Cerbère et l'Elyséum tolère difficilement ceux qui voudraient relancer les croyances d'un monde perdu.

3.3. Les Enfants de Souvorov

Il s'agit ici d'une faction militaire dont la majorité des membres est entraînée au combat et n'est pas réputée pour son sens de l'humour. Leur chef serait un ancien militaire de carrière des pays de l'Est.

Ils ont un adage : « qui a la force, a le droit » ; et ils l'appliquent au quotidien. Cela ne veut pas dire qu'ils fonceront vers la moindre menace, ils calculent les risques et adaptent leur stratégie afin de toujours retirer quelque chose d'un affrontement.

Extrêmement structurés, ils ont adopté une hiérarchie militaire et disposent de plusieurs groupes d'éclaireurs, qui se font appeler les Cosaques. Ces groupes d'éclaireurs sont connus car cherchent systématiquement l'affrontement avec les zombies pour en détruire le plus possible.

Arborant un style vestimentaire le plus proche possible de celui de l'armée ou des forces de l'ordre, ils sont facilement reconnaissables lorsque vous les croisez. Conscients de leur force, ils ont tendance à prendre les nouveaux venus de haut.

Les enfants de Souvorov ne supportent pas le chaos et l'indiscipline. Cela n'est pas compatible avec leur appréhension militaire de la survie en milieu hostile. Pour eux, il semble que la Terre ne soit plus rien d'autre.