

- histoire -

Après la grande éruption solaire qui carbonisa une partie du monde et sa couche d'ozone, les grandes guerres pour le contrôle des ressources, plus vitales que jamais, finirent par faire chuter significativement la population mondiale. La recherche sur la régénération active, afin de contrer les effets dévastateurs du rayonnement solaire et des retombées radioactives, se solda par le fléau viral du Nosferatu qui finit de plonger le monde dans la terreur...

D'autres aberrations virent le jour. Ainsi, des manipulations génétiques dans le but d'amplifier les capacités cognitives humaine, révélèrent chez de rares individus, de surprenants pouvoirs psychiques latents.

- factions -

- **Les bandes de maraudeurs** : Ces groupes armés sont aussi hétéroclites qu'ils sont agressifs et n'ont en commun que leur goût pour le pillage et la violence. Ils sillonnent les plaines désolées dans un raffut de moteur et répandent une odeur de pétrole ou d'éthanol. Même si certains groupes comme les Bicéphs semblent maintenir une autorité despotique, la plupart d'entre eux sont complètement anarchiques. Snookers, Bikers et Slayers se nourrissent volontiers de chair humaine, quant aux Rages, gavés de psychotropes... Ils ne sont plus guère que des sauvages.

- aspect des armes et des costumes : post-apocalyptique
- restriction technologique : pas d'armes à induction électro-magnétique
- règle spéciale : **nombreux** : 1 demande de renfort = 2 joueurs

- **Les survivants nomades** : Ils représentent ce que l'humanité a su préserver de son rapport à la terre et au vivant. Ils sont les seuls à utiliser encore la géothermie, l'hydroélectricité ou bien l'énergie éolienne. Ces différentes cohortes mobiles fuient les migrations de contaminés et se dissimulent aux yeux des maraudeurs. Bien souvent encadré par d'anciens militaires, ils choisissent judicieusement leurs batailles à mener, afin d'économiser leur maigres ressources et leur armement parfois vétuste. (lances, fronde, arc et flèches explosives)

- aspect des armes et des costumes : camouflage/militaire
- restriction technologique : pas d'énergétique (gant, marteau, armure)
- règle spéciale : **humanistes** : le groupe possède 1 médipack (sac à dos, non-dérobable) = 1 pv/10 minutes, de façon illimité

- **Le consortium des cités-états** : Il regroupe un ensemble de villes fortifiées vivant en autarcie, parfois distantes de plusieurs centaines de kilomètres, et en constante compétition. Elles n'ont d'intérêt commun que le fait de maintenir leur hégémonie sur les populations survivantes et les ressources en minerai et en énergie fossile qu'elles contrôlent. Leur réseau électrique a été délaissé au profit du gaz, du charbon et la machine à vapeur a refait son apparition. Ce sont des ruches concentrationnaires où la pollution atteint des proportions stupéfiantes.
 - aspect des armes et des costumes : steampunk
 - restriction technologique : pas d'armes à impulsion
 - règle spéciale : **corruption** : les orga/pnj ou joueurs «corruptible» serviront le jeu des corrupteurs, en cohérence avec leur propre objectif

- **L'alliance Tricell** : Elle rassemble les trois colonies orbitales dont les populations privilégiées ont été plus ou moins épargnées par le cataclysme qui frappa la terre. La station-tour d'Elysia prédomine sur les cités jumelles de Gémeno et leur ascenseur spatial, ainsi que sur la colonie lunaire d'Aquila et ses mines d'hélium 3, ressources stratégiques pour leurs réacteurs à fusion.
 - aspect des armes et des costumes : futuriste/cyberpunk
 - restriction technologique : pas de tesla (lance, grenade et gantelet)
 - règle spéciale : **drones aériens** : 1 demande de matériel = cellule d'énergie + munitions, nécessite marquage au sol (fumigène/cyalume)

- **Les contaminés** : Lorsque le virus se répandit, on crut d'abord à une fièvre hémorragique, tandis que les victimes aux yeux ensanglantés crachaient leur haine sur quiconque croisaient leur chemin. Mais quand les premiers mordeurs au visage blafard apparurent, il était trop tard pour se cacher et les nuits se remplirent d'effroi. Des rumeurs font état d'hybrides capables de se mouvoir en plein jour et de se confondre parmi les survivants...

- **Les bruits qui courent** : On dit que les premiers cobayes des expériences menées dans le but d'optimiser les capacités humaines ont donné naissance à des mutants à l'apparence et aux pouvoirs étranges. Les fils de Gaïa seraient un ordre de mystérieux guerriers, arpentant les plaines désolées de ce monde afin d'en purger le fléau du Nosferatu. D'autres prétendent que la confrérie de Sion a embrassé l'eugénisme afin de créer une élite dont ils pourront tirer profit.