



HISTOIRES ET RADIATIONS

1.	Introduction.....	1
A.	Avant la guerre.....	1
B.	France.....	2
C.	Suisse.....	3
2.	... et radiations.....	3
A.	Après la guerre.....	3
B.	Nouvelles espèces.....	3
I.	Goules.....	3
II.	Mutants.....	4
III.	Répliquants.....	4
IV.	Animaux et créatures.....	4
C.	Factions et organisations.....	4
I.	Abri 403.....	4
II.	Caravane Azure.....	4
III.	Confédération de la Croix Blanche (CCB).....	4
IV.	Disciples de Fessen.....	5
V.	Habitants de l'Est désolé.....	5
VI.	Rekuperators.....	5
VII.	Royaume d'Austrasie.....	5
VIII.	Syndicat de Saverne.....	5
IX.	Nouvelle Intelligence Autonome (NIA).....	6
X.	Nouvel Est Fédéré (NEF).....	6

1. Introduction

Bienvenue dans l'Histoire d'un GN post-nuklear.

Ce manuel présente l'histoire officielle et sa dérive à la sauce Fumble Corp., qui a cherché à adapter des éléments régionaux dans sa mixture rédactionnelle.

Pour découvrir les implications en jeu, une fois ce fabuleux document parcouru en diagonale, rendez-vous sur les **Règles du jeu**, et devenir SPECIAL.

A. Avant la guerre

Le gouvernement américain est devenu de plus en plus militant et agressif envers ses ennemis, aussi bien vrais qu'imaginaires. Les autres puissances mondiales vont de plus en plus mal. Quand les réserves de carburant fossile de toute la planète ont commencé à s'assécher et la production d'énergie nucléaire ralentir, la population est devenue désespérée.

2052

Les Nations Unies sont tombées alors que les ressources naturelles de la planète s'amenuisaient, ce qui fut la cause de la chute de nombreux petits pays. L'Europe et le Moyen-Orient se sont épuisés dans un conflit à propos du pétrole.

2053

Les États-Unis fermèrent leurs frontières lorsqu'une nouvelle épidémie fut découverte, et quand une bombe nucléaire artisanale détruisit Tel Aviv.

2054

Les États-Unis répondirent en créant le projet "Safehouse". Ce projet, financé par des liens douteux, fut responsable de la création de grands abris anti-nucléaires sous terre, plus connus sous le nom de Vaults.

2060

Le Moyen-Orient fut à court de pétrole, ce qui causa la fin de la guerre européenne. La communauté Européenne se dissout, ayant pour résultat de petits pays s'entre-déchirant pour les dernières ressources. L'URSS, l'Amérique du Sud, l'Afrique et l'Australie n'ont plus de force, permettant aux États-Unis et à la

République Populaire de Chine d'étendre leurs opérations militaires sans rencontrer de résistance.

2066

La Chine attaqua l'Alaska pour ce qui semblait être les dernières gouttes de pétrole dans le monde. Les États-Unis répondirent avec virulence, mais ce fut 10 ans avant la fin du conflit. Dans une manœuvre désespérée les deux puissances envahirent les pays alentours afin de renflouer leurs caisses et de récupérer quelques ressources. L'annexion du Canada fut conclue en 2076. Les bûcherons Canadiens fournirent du fuel pour les Américains, l'Alaska fut récupérée en 2077.

23 Octobre 2077

Le ciel fût chargé de missiles nucléaires. Personne ne sut qui avait commencé, et après deux heures de conflit nucléaire, personne ne voulait le savoir. En conséquence, les mouvements des plaques tectoniques ont été altérés, des sources d'eau empoisonnées ont surgi et le climat de la planète a radicalement changé dû aux nombreux débris envoyés dans l'atmosphère.

L'humanité est pratiquement anéantie dans cette tempête nucléaire. A cause de nombreuses fausses alertes, peu arrivèrent aux abris quand l'alarme finale retentit. La plupart des gens furent piégés devant des portes d'abris fermées.

Beaucoup d'abris étaient également mal équipés pour affronter une réelle attaque nucléaire et se sont effondrés dans les dix années suivantes.

B. France

23 Octobre 2077

Le conflit mondial a explosé. Littéralement. Les bombes se sont déversées comme une pluie en Bretagne, en été. Seules les grandes villes ont pu profiter d'abris. C'est sous la direction de l'armée et de quelques forces politiques que Vault-Tec Europe a vendu ses abris. Paris, Marseille, Brest, Rennes, Nantes, Bordeaux, Toulouse, Lyon et Strasbourg, sont les rares villes qui ont profité officiellement de ce programme de protection.

2077, Griesheim-sur-Souffel

Devant l'exposition notable aux risques de pollution du site de production d'eau de Lampertheim, le Syndicat des Eaux de Strasbourg Nord a décidé d'engager un projet de diversification et de sécurisation de sa ressource en eau. Lors des bombardements, la station est endommagée, coupant ainsi l'accès à l'eau potable pour la plupart des foyers. Les survivants mettent en place des filtres « maison » peu, voire pas, efficaces.

2077, Feissenheim

La centrale nucléaire datant de 1978 n'est plus en activité depuis près de 60 ans. Les explosions ont causé des secousses suffisamment importantes pour faire sortir le Rhin de son lit. La résultante est une inondation des plaines d'Alsace, engloutissant les installations.

2093, Fessenheim

Des survivants irradiés trouvent refuge dans les locaux en surface de la centrale. Les radiations leurs font tourner la tête. Ils sont nombreux à avoir des visions. Ainsi né le Culte de Fessen.

2097, Colmar

D'anciens gendarmes et policiers mènent des survivants de l'Est désolé à travers les ruines de l'ancien monde. Ils forment ainsi plusieurs colonies. Le projet de rétablissement de la loi et de la justice prend forme à travers ces communautés. La colonie principale est fondée sur les ruines de la ville de Colmar, renommée sobrement Nouvelle Colmar. Le Nouvel Est Fédéré voit le jour.

2098, Griesheim-sur-Souffel

Un groupe de survivants versé dans la mécanique et électronique, parvient à relancer la station de pompage de Griesheim-sur-Souffel. Une telle ressource devient rapidement la proie de la convoitise des habitants des terres désolées. Ils fondent la Caravane Azure. Elle troque sa protection contre un accès à l'eau pure et devient ainsi une des forces économiques du Nouvel Est Fédéré.

2102, Salm

L'Abri 403 est découvert par un groupe de survivants. L'ancienne colonie de vacances qui était destinée à devenir un abri est remise en fonction. Les nouveaux résidents s'installent et prennent possession des équipements. Le lieu devient un comptoir d'échange et une zone sécurisée dans un secteur sauvage.

C. Suisse**2006**

Selon la loi fédérale chaque habitant devait disposer d'une place protégée dans un abri situé à proximité de son lieu d'habitation et atteignable dans un délai raisonnable et lors de la construction de maisons d'habitation, de homes et d'hôpitaux, les propriétaires d'immeubles devaient réaliser des abris, les équiper et, par la suite, les entretenir. La Suisse compte 300 000 abris dans des habitations, institutions et hôpitaux ainsi que 5 100 abris de protection civile publics. Cela correspond à 8,6 millions de places pour une population de 7,5 millions d'habitants, soit un degré de couverture d'environ 114 % !

2077

La prévention de la Confédération suisse aura permis de protéger une grande partie de la population. La majeure partie est à l'abri, sous terre, avec des réserves pour plusieurs années.

2101

Moins de 30 ans après les retombées, les premiers grands abris s'ouvrent pour laisser aux survivants le « privilège » d'aller vérifier la surface. Un abri militaire relâche ses hommes sur un monde dévasté. Leur première opération consistera en une purge des pillards environnants. La Confédération de la Croix Blanche voit le jour face à l'horreur de la violence émergente et des mutations. La CCB est composée des survivants helvètes et son objectif est clair : ramener l'ordre, et surtout la neutralité. Cela passe par division entre humains et non-humains, considérés comme des aberrations, car témoignant du nouveau déséquilibre.

2. ... et radiations

« Tout le monde sait que la radioactivité vient de l'atome et absolument personne n'ignore que la tomme vient de Savoie. »

– Jean Y.

A. Après la guerre

La plus grande partie de la planète a été transformée en terres dévastées radioactives. Ceux qui ne sont pas morts dans les échanges d'armes vivent dans la misère. Dans des abris souterrains ou congelés dans des chambres cryogéniques, une partie de l'humanité est préservée. La plupart des gens vivants en dehors furent tués, et quelques personnes assez chanceuses (ou malchanceuses) pour survivre mutèrent. Les premiers cas de mutations dues aux radiations furent remarqués sur les survivants dans les années 2080. Des mutations à grande échelle apparurent chez les humains et les animaux. Ceux qui survécurent aux effets de la mutation changèrent définitivement. De nouvelles espèces apparurent quasiment du jour au lendemain. Parmi elles les hideuses goules.

Des années après la chute des bombes, les premiers abris commencèrent à s'ouvrir et leurs habitants à sortir pour rebâtir une civilisation sur les ruines de la précédente.

Même si de nombreuses régions du monde civilisé d'autrefois se réveillent, l'humanité a un long chemin à parcourir si elle veut atteindre la stabilité.

B. Nouvelles espèces

« Je déteste le racisme, l'intolérance et les mutants. »

– David L.

Les humains qui n'ont pas muté ont une tendance à rejeter ceux et celles qui ont changé avec les radiations. Jalousie ou peur ?

I. Goules

Ces pauvres bougres ont bouffé de la radiation à en allumer les lampadaires en passant à côté.

Complètement déformées, elles font horreur à la plupart des survivants. Et pourtant, ces goules seront

sans doute encore là quand leurs arrière-petits-enfants verront le jour.

En effet, pour ceux qui ont survécu jusque-là, leur métabolisme régénérant est miraculeux. Leur espérance de vie est estimée à plusieurs dizaines d'années supplémentaires, par rapport à un humain standard (la mort par balle ou FatMan n'est pas prise en compte dans ces statistiques).

Attention cependant à ne pas confondre les goules civilisées et sauvages. Ces dernières sont généralement des humains ayant « mal » vécu les changements et s'apparentent plutôt à ceux que les anciens appellent des zombies. En plus rapide.

II. Mutants

Ces humanoïdes ont vu leur masse musculaire se développer de manière importante au détriment de la connexion entre leurs neurones. Non pas qu'ils agissent comme de véritables abrutis, mais ils sont parfois... limités.

Doués d'une force qui impose le respect, ils sont généralement engagés dans les rôles de manutentionnaire ou de garde du corps.

Malheureusement, leur réputation de brute les précède souvent. Ils sont mal vus par une grosse portion des populations.

III. Répliquants

Rien d'officiel quant à ces machines qui ressemblent à s'y méprendre à des humains. Des rumeurs mentionnent qu'ils se mêlent aux populations. La raison ? Certains pensent qu'ils souhaitent nous remplacer, d'autres qu'ils ne cherchent qu'à vivre, eux aussi. Un mystère de plus dans ce nouveau monde.

IV. Animaux et créatures

La nature a repris ses droits. En pire. Vous trouvez toutes sortes de bestioles qui ont survécu et muté. Chien, chat, cafard, belle-mère... Autant vous dire qu'il ne fait pas bon vivre dehors sans un bon fusil.

C. Factions et organisations

Des ruines émergent ceux qui veulent rétablir l'ordre, relancer le commerce, dominer les nouvelles terres, se faire pardonner ou juste survivre.

I. Abri 403

Ancien groupe des résidents d'un abri qui aujourd'hui est devenu une zone morte où personne ne se rend.

II. Caravane Azure

Groupe de marchands ayant la main mise sur la production et vente de l'eau pure.

Le quartier général de la Caravane Azure est bâti sur les ruines de l'ancienne station de pompage de Greisheim-sur-Souffel.

Il y a deux grandes catégories de personnes dans l'organisation : les marchands et les « porte-flingue ».

Bien que l'eau soit leur produit principal, ils se sont diversifiés avec le temps, profitant d'un accord de protection et de commerce avec le Nouvel Est Fédéré.

Relativement honnêtes, leurs relations avec le Royaume d'Austrasie sont souvent conflictuelles, ces derniers estimant qu'ils doivent aider à la reprise des territoires, bénévolement.

Ces marchands ont souffert d'un coup dur lorsque Saverne a détruit l'un de leur purificateur principal pour les punir d'avoir ouvert des tables de jeux. Depuis la Caravane semble avoir retenu la leçon et se tient particulièrement éloignée des platebandes de Saverne, mais qui sait ce qui se prépare en secret.

III. Confédération de la Croix Blanche (CCB)

Groupe paramilitaire issu de l'ancienne Suisse aux valeurs « neutres ».

La CCB transporte une idéologie neutre particulière. Selon ses dogmes, les aberrations mutantes, comme les goules, mutants et autres créatures difformes, sont des dangers, voire les responsables de l'état actuel du monde.

Ils peuvent tolérer leur présence si leur utilité est avérée. Malgré tout, la méfiance est de mise, car on ne

jamais ce que les radiations font passer par la tête de ces... choses.

Leur base principale est à Bâle, en Suisse. Peu à peu, la CCB étend son influence, ce qui peut causer quelques frictions avec les factions cherchant à prendre le contrôle de l'Est désolé.

La CCB a fait reculer ses forces au cours de la dernière année. Les rumeurs parlent de la fondation d'un mur frontalier, qui protégerait le pays helvète.

IV. Disciples de Fessen

Groupe religieux dévoué à une divinité enfermée dans un réacteur nucléaire.

Les Disciples de Fessen, ou fessenites, vouent un culte à l'ancienne centrale nucléaire de Fessenheim. Leur divinité a été enfermée dans les profondeurs des installations et sommeille dans l'attente d'un réveil atomique. En attendant, elle nourrit ses disciples avec son eau « bénite ». Grâce à elle, et s'ils survivent assez longtemps, ils voient des choses que les simples mortels sont incapables de percevoir.

Les goules sont considérées par les adeptes comme des envoyés de Fessen lui-même. Ils feront tout pour les protéger.

Le culte semble faire face à quelques dissensions dans ses rangs depuis des événements tragiques qui ont eut lieu à proximité d'un abri perdu dans la forêt.

V. Habitants de l'Est désolé

Badauds qui n'ont rejoint aucune faction ou organisation.

Ils vivent terrés, dans les colonies ou en nomades. Les Habitants de l'Est désolé sont sans faction. Seuls ou en groupe, ils font le maximum pour s'assurer un nouveau levé de soleil.

VI. Rekuperators

Groupe de pillards-récupérateurs qui explorent les lieux les plus dangereux.

Les Repukerators, ou Reкуп', sont un groupe de pillards franco-allemand qui a su regrouper ses

membres pour plus d'efficacité. Le goût de l'extrême les rassemble sous une même bannière.

A l'origine, ils ont pris le contrôle du Monte-Carlo, un ancien casino, à Goldscheuer. Chance insolente, le Monte-Carlo était équipé d'un abri privé, sans doute financé par son ancien propriétaire.

Depuis, les Reкуп' axent leurs actions autour des ruines et pillent tout ce qu'ils peuvent trouver. De nature économe et écolo, ils évitent de gâcher des ressources. Aussi, si quelqu'un ne souhaite pas répondre à leurs exigences, il arrive souvent qu'en plus de perdre ses biens, l'inconscient perde sa vie.

VII. Royaume d'Austrasie

Quand des pillards se mettent à lire et à se rassembler sous un système féodal, c'est le Royaume d'Austrasie qui renaît.

Dirigé par Carolus Magnus II, reconnu Roy par ses barons et ses sujets, le nouveau royaume marque son expansion en accueillant les réfugiés au sein de leurs châteaux rebattis et de leurs villages. Ou bien en soumettant les peuples voisins.

Les métiers les mieux reconnus sont les artisans et les guerriers.

Le Haut-Koenigsbourg est la forteresse principale, tandis que les châteaux alentours servent de fiefs aux barons : le Sanglant, Roland et le Conquérant.

VIII. Syndicat de Saverne

Le Syndicat de Saverne est une organisation de commerce et d'influence au sein de l'Est Désolé. Dirigée par le Don, elle donne à chacun la possibilité de s'élever en son sein tant que l'on est prêt à faire le nécessaire. Contrairement à la Caravane Azure, le Syndicat vend tout. Drogue, produits volés ou pas, esclaves, jeux et autres, Saverne en a si vous en voulez.

La violence et la coercition font partie de leurs outils principaux et s'ils ne sont pas capables de mener une bataille de face, grâce à leurs commerces

d'informations et d'assassinats ils sont capables de vous avoir vous personnellement.

IX. Nouvelle Intelligence Autonome (NIA)

Des rumeurs parlent de répliquants hostiles à la race humaine.

Aucune donnée disponible...

X. Nouvel Est Fédéré (NEF)

Quand le monde sombre, les représentants de la justice sorte de l'ombre. Ou sombrent avec.

Composé d'anciens gendarmes ou policiers, le Nouvel Est Fédéré est fondé sur les lois de l'ancien monde.

Ses membres ont participé à la fondation de colonies sur les ruines d'anciennes villes.

Les représentants du NEF passent régulièrement des accords de protection et commerce avec les communautés de l'Est désolé, afin de fédérer les populations.

La Nouvelle Colmar est au centre du NEF.