

SURVIVALISTES

Dans une haute vallée des Alpes veillent des fantômes d'un autre âge. Ils sont prêts à tout pour ne laisser pénétrer personne sur leur territoire. Même les gardiens de la forteresse alpine, pourtant si proche, ignorent tout de leur existence. Ce qu'ils désirent : survivre, à tout prix, et pour cela ils ont besoin de leurs semblables. Ils se sont dispersés avant l'Eshaton, et ont creusé comme eux dans les profondeurs de la terre pour laisser passer le cataclysme. Aujourd'hui le clan, qui a retrouvé toute sa vigueur, envoie ses agents dans ce nouveau monde pour retrouver les hommes d'antan et être à nouveau l'élite de l'humanité.

LE PROJET ARCHES

A l'instar du gouvernement suisse et du RG, à partir de 2070, un collectif de milliardaires perspicaces et sans scrupule a anticipé l'échec du programme Paladin et a conçu dans le plus grand secret le projet *Arches*.

Ils entament alors l'achat et l'aménagement ou la construction en un temps record d'une série de bunkers technologiquement avancés et équipés de quantité de matériels derniers cris permettant d'assurer leur survie pour de nombreuses décennies, n'hésitant pas pour cela à enfreindre les lois.

Agissant dans la clandestinité, ils ont maquillé leurs activités et se sont délibérément coupés du Flux dès l'origine afin d'éviter toute infiltration par le Réseau. Ils n'eurent donc pas à pâtir de son effondrement.

Les énormes moyens de ces opulents personnages, une fois mis en commun et rationalisés, permirent de racheter nombre d'entreprises stratégiques de pointe et de les piller pour fournir toutes les ressources matérielles ou les moyens humains nécessaires au projet *Arches*.

Le comité de pilotage du projet ne regarda pas à la dépense, il engagea les meilleurs scientifiques, conseillers, ingénieurs et techniciens disponibles (et sans attache) afin de les intégrer aux populations à mettre en sureté dans les chambres de stase. Il sélectionna les meilleurs systèmes miniatures d'usinage (notamment la dernière génération d'imprimante 3D), les meilleurs générateurs longue durée (réacteur nucléaire à fusion froide et centrale à hydrogène), les meilleurs équipements hydroponiques, les plus vastes baies de stockage informatique et tout autre équipement nécessaire en privilégiant la qualité. En effet, les besoins du club des survivants, comme se surnommèrent rapidement les participants au projet, n'étaient pas volumineux à l'échelle de l'humanité et ne concernaient que quelques milliers de personnes.

Des stocks de matières premières, de produits rares et des copies des banques de données mondiales, acquises avec la complicité d'agents corrompus, furent cachés dans certaines des plus grosses arches.

Le projet trouva son inspiration pour être concrétisé dans les nombreuses procédures d'organisations nationales et internationales de fin du monde, dans les thèses de dizaines de collapsologues et même dans des romans d'anticipation.

Une cellule de sociologues, de penseurs et de collapsologues fut chargée de réfléchir au modèle d'organisation sociale à instaurer après la chute de la civilisation. Il fut convenu d'une organisation basée sur un principe de microsociété composée de trois ordres égaux et multigénérationnels dans laquelle chacun aurait une place et prendrait part aux nombreuses tâches attendant les survivants.

Le moment venu, les milliardaires survivalistes, leurs proches et leur personnel se sont retirés avant l'apocalypse dans des bunkers répartis sur tous les continents. Il était prévu qu'ils dorment 300 ans avant de rouvrir les portes de leurs forteresses souterraines.

L'arche [473642N92445E-PHENIX], située au fond d'une haute vallée encaissée proche du lac de Constance, ouvrit ses portes comme prévu en 2373.

SURVIVRE

Seuls les jeunes et les mieux préparés sortent de l'abri souterrain ; les jeunes pour se confronter au monde et surveiller les environs, tandis que les Chasseurs explorent la région en quête de viande fraîche et que les Commandos sécurisent la vallée et entraînent les jeunes.

A l'intérieur, lorsque les jeunes sont en âge, ils étudient quand ils ne sont pas de garde dehors. Après plusieurs années ils peuvent passer les épreuves pour devenir chasseur ou poursuivre leurs études comme assistant ou infirmier auprès d'un professeur. Par la suite, les meilleurs deviendront médecin ou technicien. Le Guide de la communauté est choisi par les anciens parmi les Commandos, Médecins ou Techniciens en fonction de la conjoncture et des besoins du clan.

A ce jour, les autres bunkers sont toujours silencieux et les informateurs du clan rapportent de bien étranges rumeurs de Borca et de Franka, il devient impératif de découvrir ce qui leur est arrivé.

Niveau Technologique : Tech V (Considération)

Vision du monde : Rationaliste (Science)

Forme de gouvernement : Règne d'un seul (Ruse)

Identité culturelle : Sites sacrés (Orientation)

Taille : Famille élargie (Ruse)

Ressources : Bunker (Armes à projectiles)

POTENTIEL

REGENERATION LIMITEE

Bien des années avant les recherches du RG sur les nanites et la cryostase, d'autres entreprises telles que *Cryonics Institute* ou *Kriorus*, avaient déjà expérimenté au début du 21^{ème} siècle la cryoconservation de corps humain. Certaines de ces entreprises ont ensuite fusionné avec des laboratoires de nano-robotique pour poser les bases du concept moderne de la cryostase.

Plus tard, le RG, alors leader sur le marché de la pharmaceutique, vola certains de leurs brevets et poursuivit ses propres recherches pour parvenir à développer le projet *Tannhäuser*.

Lorsque les milliardaires à l'origine du programme *Arches* eurent besoin d'une solution pour parvenir à développer une véritable technique de cryostase, ils rachetèrent discrètement la plupart de ces sociétés et laboratoires pour créer un nouveau trust entièrement dédié au projet *Arches*.

Le résultat, après plusieurs dizaines de millions de Dollars d'investissement et deux ans de recherches, fut la mise au point d'un procédé viable proche de celui du RG, mais bien moins invasif. Le nombre de nanites dans le sang des sujets était fortement limité et leur effet régénérant amoindri. Un temps de rééducation allant de quelques semaines à quelques mois était nécessaire après une stase pour retrouver une condition physique optimale.

Des chercheurs découvrirent presque par hasard, alors qu'ils expérimentaient leurs nanites sur une femme enceinte, que ces dernières se transmettaient au fœtus. D'abord effrayés d'un tel effet secondaire, ils décidèrent néanmoins de taire leur découverte pour ne pas retarder le programme.

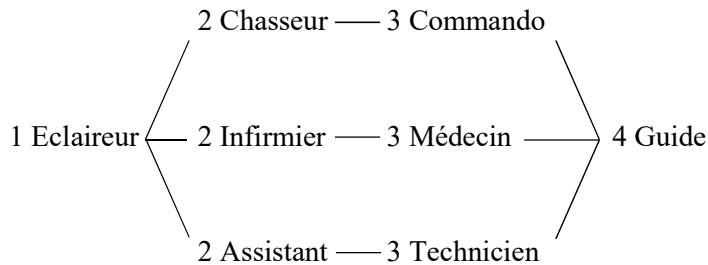
Ainsi aujourd'hui, tous les membres du clan abritent encore une population de nanites, même après plusieurs générations. De manière inexplicable, il faut un temps différent selon les individus pour que la population de nanites atteigne une taille suffisante pour produire les effets escomptés du projet *Arches*. Aussi, se peut-il que certains membres du clan n'acquièrent que tardivement, voire jamais, les effets bénéfiques des nanites.

EFFET : Un Survivaliste peut régénérer Blessures et Traumas en même temps, à un rythme normal. S'il est contaminé ou empoisonné, il obtient +1S à son test d'action par niveau de Potentiel.

INTERFERENCEUR : L'interfereur n'affecte pas les nanites des survivalistes de la même manière que celles des Dormeurs, par contre il inhibe leurs capacités tant qu'elles sont soumises à une interférence.

AMBROISIE : Les nanites des survivalistes ne peuvent servir d'Ambroisie, pire, si un Maraudeur s'en injectait les nanites pourraient entrer en conflit avec l'Ambroisie. On ignore toujours quels effets pourraient en découler.





x Ancien

1 - ECLAIREUR

CONDITION : -

EFFET : L'Eclaireur observe l'ennemi et sécurise les frontières du clan. Il gagne +1D sur son jet d'attaque quand il défend le clan.

EQUIPEMENT : Lance, Fronde, Veste de cuir, Briquet, Tissu respirant

2 - CHASSEUR

CONDITION : PHY+Vigueur 4, AGI+Armes à projectiles 6, INS+Survie 6

EFFET : Sur le domaine de son clan le chasseur gagne +2D pour trouver une proie. Sa grande connaissance du terrain lui donne +2D en AGI+furtivité.

EQUIPEMENT : Peinture de camouflage, Arbalète à répétition, Armure de cuir, Filtre à eau, Pièges

2 - INFIRMIER

CONDITION : INT+Médecine 7, INT+Science 6, INT+Technologie 4, CHA+Considération 4, INS+Empathie 4

EFFET : Les infirmiers servent d'assistants aux médecins, ils accueillent les patients et doivent les mettre à l'aise avant toute intervention. Dans son clan il gagne +1D en Charisme.

EQUIPEMENT : Le Manuel (livre illustré sur la médecine générale, apporte +1D en INT+Médecine générale), Outils chirurgicaux (niveau 1)

2 - ASSISTANT

CONDITION : INT+Technologie 6, INT+Science 6, AGI+Artisanat 6, CHA+Négociation 4

EFFET : L'assistant a accès à un atelier de pointe lui accordant +2D en AGI+Artisanat et AGI+Technologie.

EQUIPEMENT : Trousse à outils (niveau 1), Gilet kevlar, Pistolet (9mm)

3 - COMMANDO

CONDITION : PHY+Mélée 5, AGI+Armes à projectiles 8, AGI+Furtivité 8, AGI+Mobilité 6, PSY+Réactivité 5

EFFET : Le commando est entraîné à tuer dans l'ombre. S'il attaque un adversaire qui ne l'a pas repéré, il peut rajouter +1D à ses dégâts.

EQUIPEMENT : Béret de commando, Harnais d'éclaireur (équivalent), Binoculaires de vision nocturne, 20 carreaux, 2 carreaux explosifs / mois

3 - MEDECIN

CONDITION : INT+Médecine 9, INT+Science 8, INT+Technologie 6

EFFET : Le médecin a accès à un laboratoire de pointe lui accordant +2D en INT+Médecine.

EQUIPEMENT : Combinaison de Préserviste (équivalent), Outils chirurgicaux (niveau 3), Mitraillette

3 - TECHNICIEN

CONDITION : INT+Technologie 8, INT+Science 8, AGI+Artisanat 8, PSY+Ruse 4

EFFET : Le technicien a accès à un atelier de pointe lui accordant +4D en AGI+Artisanat et AGI+Technologie.

EQUIPEMENT : Outils électroniques, Veste kevlar, Pistolet lourd (.50GL)

4 - GUIDE

CONDITION : Etre élu par les anciens, PSY+Ruse 6, CHA+Commandement 6, CHA+Négociation 4, CHA+Expression 4, CHA+Considération 4, Renommée 2, Autorité 4

EFFET : Le guide du clan a accès aux ressources du Bunker et peut utiliser l'équivalent de +4 en Ressources. De plus il a accès aux banques de données et aux outils de communication du clan lui procurant ainsi +4 en Secret. Lorsque le contact aura été rétabli avec d'autres bunkers de Survivalistes, il disposera également d'un bonus en Réseau.

EQUIPEMENT : -

x - ANCIEN

CONDITION : Avoir plus de 60 ans, Renommée 2.

EFFET : Peut nommer des mandataires pour les tâches qui lui sont assignées et voter pour élire le Guide.

EQUIPEMENT : -