

LIVRET DE RÈGLE

LES ECHOS D'EDEN

EN DANS L'UNIVERS POST-
APOCALYPTIQUE DE EDEN THE GAME



Introduction

"Bienvenu survivant !

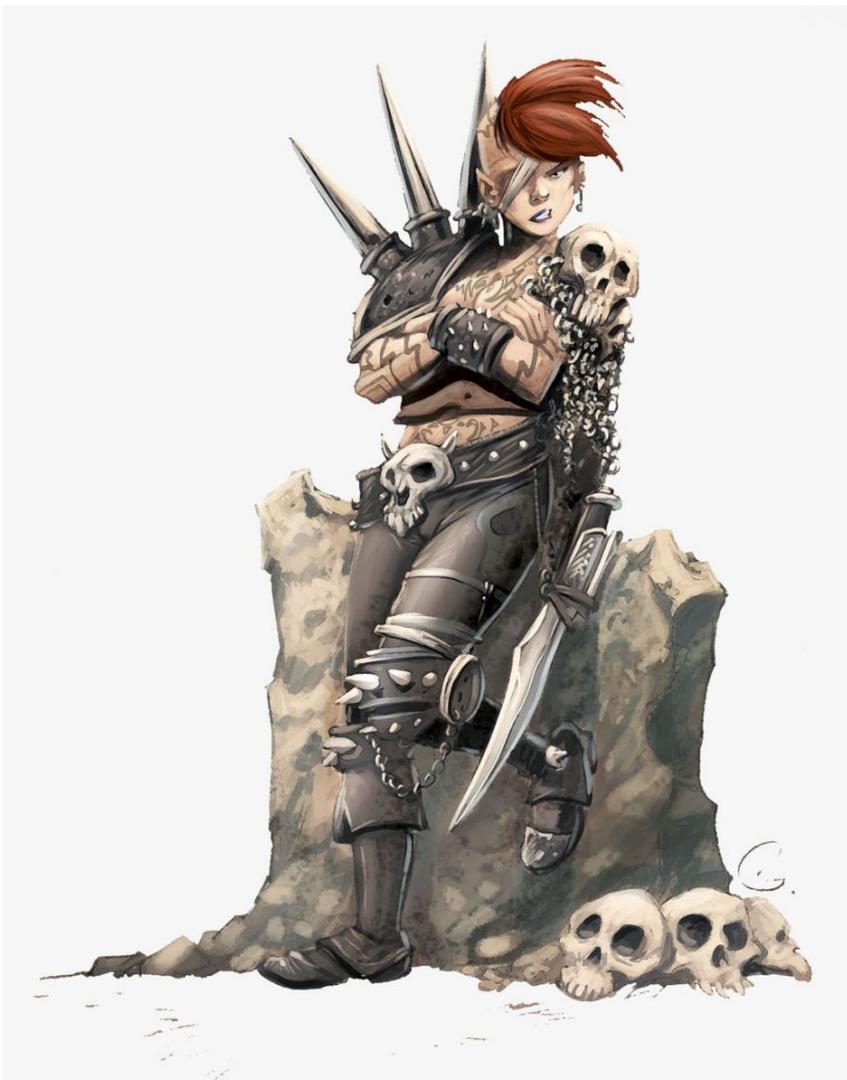
Tu as peur ? C'est normal ! Je sais ce que tu vis, et je sais ce que tu crains. Après tout je sais tout : j'ai écrit ce guide complet afin de t'aider à garder ce qui te reste de corps en état de fonctionnement dans notre immonde paradis : Eden.

L'apocalypse a bien eu lieu. Les survivants se sont cachés, se sont adaptés ou sont nés. Les plus anciens racontent des légendes sur des villes immenses, de machines se déplaçant toutes seules, d'eau pure accessible n'importe où, et de nourriture en abondance... Aujourd'hui, chacun est prêt à tuer pour un verre d'eau sale ou un morceau de lycal déjà mâché par un charognard..."

Je te le redis :

Bienvenu survivant, bienvenu dans Les échos d'Eden un GN post apocalyptique inspiré du jeu de figurines Eden de Happy Games Factory où tes rêves n'ont pas leur place et où tu devras réaliser les pires horreurs pour survivre.

Avec ce guide, tu devrais réussir à ne pas mourir aujourd'hui...



L'univers d'Eden

"Eden, c'est le jardin du paradis... Enfin, ça c'est ce qu'on dit les vicelards qui ont renommé le monde comme ça après l'apocalypse. C'est sûr que comparé à ce qu'ils ont vécu, ça devait ressembler à un paradis, mais je suis sûr que c'était juste ironique. Des p'tits marrants ces survivants..."

Eden est un univers post-apocalyptique où de nombreuses factions tentent de survivre dans un combat sans pitié avec leur environnement. Depuis l'Ere du Feu, bien des choses ont changé : les technologies ont été massivement perdues, ainsi que bon nombre de connaissances en agriculture, urbanisme, métallurgie, manufacture, politique, économie, astronomie, sciences... Pour la plupart des habitants d'Eden, toutes ces choses ne sont que des pertes de temps, alors qu'il est plus urgent de chasser ou de trouver un abri sûr pour dormir. Pour se défendre, la plupart des survivants ont bricolé des épées, masses, battes, arc et arbalète, à partir de débris de l'ancien temps. Les rares armes à feu restantes sont devenues des mythes, puisque les dernières cartouches ont été tirées il y a des décennies, et personne ne sait les fabriquer...

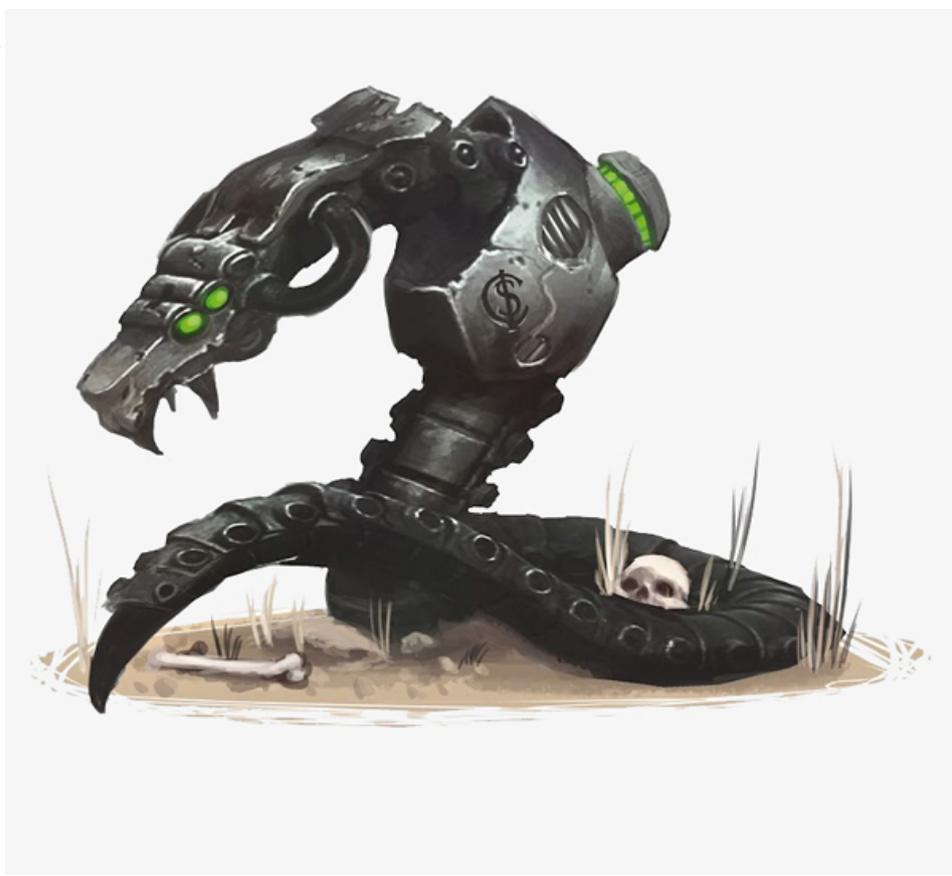
Mais que s'est il passé ?

Durant toute la première moitié du 22ème siècle, divers conflits éclatent partout dans le monde, causés par la surpopulation, le réchauffement climatique et les pénuries des ressources fossiles et minières. Durant une centaine d'années, la géopolitique va être totalement bouleversée, tout comme la géographie. Au cours de la guerre, des mers sont asséchées par des armes de destructions massives tandis que des régions sont submergées par la fonte massive des pôles. Des armes sismiques créent des failles et des montagnes, et les villes sont rasées en quelques années. Quand la dernière arme sismique se déclenche accidentellement en 2152, il n'y a déjà plus aucun pays pour revendiquer cet acte. Après ce qui a été appelé "l'ère du Feu", commence la "Nouvelle Aube". Des survivants hagards sortent de leurs abris plus ou moins fortifiés, et tentent de comprendre ce qui s'est passé. Les plus anciens renomment le monde "Eden", car "la terre" est définitivement morte, et enterrée sous un siècle de guerre. En quelques années, des groupes plus ou moins nombreux se forment, parfois temporairement, ou comme de vraies sociétés régies par des lois et des règles.

Nul ne sait ce qui s'est passé en dehors de l'ancienne Eurasie et Afrique, où notre aventure va se passer. Il y a sans doute des survivants en Amérique, dans les îles, ou même dans des stations spatiales, mais il est impossible de le savoir.

Il existe une douzaine de factions principales recensées en Eden. Ces groupes comprennent de quelques centaines à quelques milliers de membres, et sont stables dans le temps. Chacun a des territoires défendus, secrets ou inaccessibles lui assurant sa survie, et chacun a également des buts précis, secrets ou clamés haut et forts.

Voici une présentation rapide des principales factions d'Eden dans l'ancienne Europe.

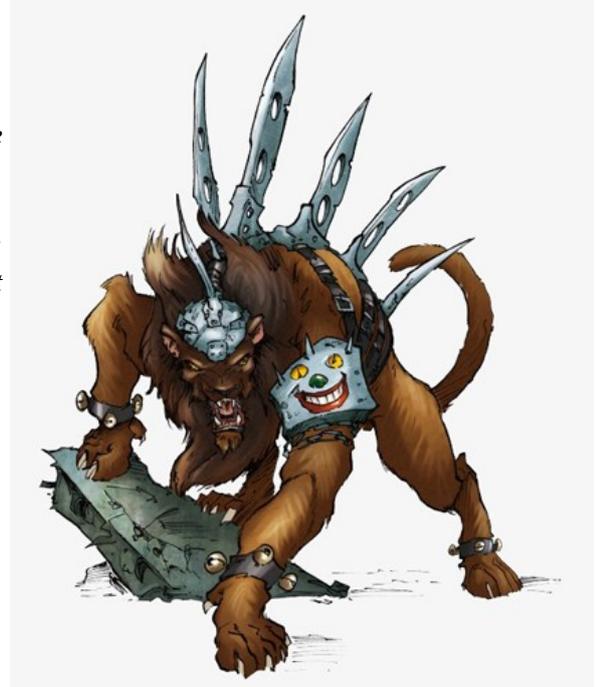


Les différentes Bandes

"Savoir comment réagir face à un inconnu n'est pas très compliqué : prends tes jambes à ton cou s'ils sont plus nombreux ou plus grands que toi, et prépare une embuscade s'ils sont moins nombreux. Savoir reconnaître leur faction est un avantage considérable, mais ne te fais pas d'illusions : entre les esclavagistes du Matriarcat, les mutants assoiffés de sang Khan, les fous Jokers, les fanatiques Anges de Dante ou les immortels ISC, aucun ne peut racheter l'autre... alors suis mon conseil : à part si tu connais personnellement celui qui vient vers toi, considère que c'est un ennemi mortel, tu auras presque toujours raison."

Dans le monde d'Eden, il existe plusieurs bandes, groupes de Gangs et autres factions en conflits larvés. Certaines alliances existent, parfois temporaires, parfois longues, et certaines alliances semblent totalement impossibles.

Vous pouvez retrouver à la fin de ce livret, un descriptif de TOUTES les factions existantes dans EDEN



Notre GN te propose de représenter l'un ou l'une de ces bandes et de vivre dans cet univers où la survie importe à chaque instant.

Il existe dans Eden plus d'une douzaine de factions différentes. Cependant pour le premier GN toutes ne sont pas jouables. Je te propose de rejoindre l'une des suivantes. Toutes les informations des bandes existantes seront dans le livret rattaché à cette bande.

Tous les descriptifs de chaque groupe détaillé sont sur notre site Internet ou sur celui d'Eden The Game, voici un court résumé pour chaque bande jouable.

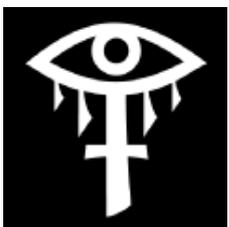
Convoi



Les membres du Convoi sont les chevaliers errants d'Eden et l'eau est leur Saint-Graal. Ils sont apparus dans les ruines de l'Allemagne au lendemain de l'apocalypse. Le convoi emprunte toutes les routes d'Europe depuis des décennies pour apporter l'ordre et la protection à ceux qui en ont besoin. La nature nomade du Convoi fait de lui le mortier qui lie les communautés de survivants entre elles : habitués aux périls d'un monde dévasté. Leur religion est l'eau. C'est un liquide sacré qu'il faut protéger et retrouver absolument et ne pas laisser entre de mauvaises mains.

Métiers disponibles : Soigneur, Pisteur, Escorteur, Pasteur, Convoyeur,

Matriarcat



Ces guerrières fanatiques considèrent les hommes et la technologie comme responsables de l'Apocalypse. Championnes de l'ordre, les soeurs du Matriarcat de Sybille sont connues jusqu'aux confins de l'ancienne Europe pour leurs démonstrations de foi et le sort peu enviable qu'elles réservent à ceux qu'elles considèrent comme hérétiques. Les rumeurs qui courent à leur sujet font état de religieuses fanatisées, prêtes à tout pour dominer les hommes et instaurer une nouvelle ère sur Eden !

Seules les femmes sont importantes, et seules les Soeurs quittent les villes. Les hommes sont tous des Esclaves ou des Frères Soumis. Obligation pour les esclaves de porter un casque/masque (quelconque). Les ordres sont au nombre de quatre (Noir, Rouge, Vert et Blanc) et chacun a son rôle à jouer et ses attributs.

Métiers disponibles : Soeur (Noire, Rouge, Verte, Blanche), Esclave, Frère soumis, Forgeronne

Jokers



Cette bande réinvente toute l'imagerie du cirque : on y retrouve des jongleurs, cracheurs de feu, mimes, magiciens, danseurs, acrobates, dompteurs et des animaux...

Le gang des Jokers est synonyme de chaos et de destruction sur Eden. Il n'est pas un endroit en Europe où ils n'aient accompli quelques farces cruelles et meurtrières, si bien que les clowns de l'apocalypse sont aujourd'hui détestés partout. Les Jokers ont imposé l'anarchie comme mode de vie dans leur domaine d'Europe centrale. Le résultat, cependant, a dépassé leur intention initiale : ils y ont créé depuis longtemps un véritable empire du crime.

Métiers disponibles : Négociateur, Dealer, Récupérateur, Gangueur, Dompteur,

Anges de Dante



Inspirés par les mythes lucifériens, les Anges de Dante pensent que le monde a plongé en enfer pour ses crimes. A ce titre, ils estiment que les survivants sont damnés et que c'est à eux, les élus, de régner sur ce monde infernal !

La plupart sont des fléaux itinérants qui dispensent une parodie de justice, les autres sont des tyrans batailleurs et décadents.

Se sont de petites bandes suivant fanatiquement un Séraphin : un chef charismatique représentant un des sept péchés capitaux, ne quittant que rarement sa moto à éthanol.

Métiers disponibles : Mécano, Bourreau, Chérubin, Anges

Les Solitaires et les Apatrides



Certains survivants n'appartiennent à aucune faction. Ce sont des apatrides ayant choisi de quitter leur groupe de naissance ou ayant été bannis par les leurs. La plupart d'entre eux sont mercenaires, mais on y trouve aussi des marchands nomades ou des explorateurs en quête d'une relique de l'ancien monde. Les solitaires survivent rarement très longtemps, soit ils sont tués par un groupe ou un autre, soit ils attirent à eux d'autres survivants, créant un gang comme il en existe tant d'autres dans l'Eden.

Si jamais, toi et tes petits potes, vous avez une idée de bande, ou si tu souhaites te fondre dans un personnage plus solitaire, contacte moi et nous aviserons si nous autorisons ce personnage, et de quelle manière nous pourrions l'intégrer au GN.

Les autres factions

Il existe d'autres faction que vous serez peut-être tentés de jouer (Nephilim, Immortel, Saagarien, résistant...) n'hésitez pas à nous contacter si c'est le cas, peut-être serons-nous gentil avec vous... mais toute bonne action se paye cher en Eden !



Le personnage

Fiche personnage

Rappel : Pour t'inscrire, va sur le site www.lesechosdeslimbes.com

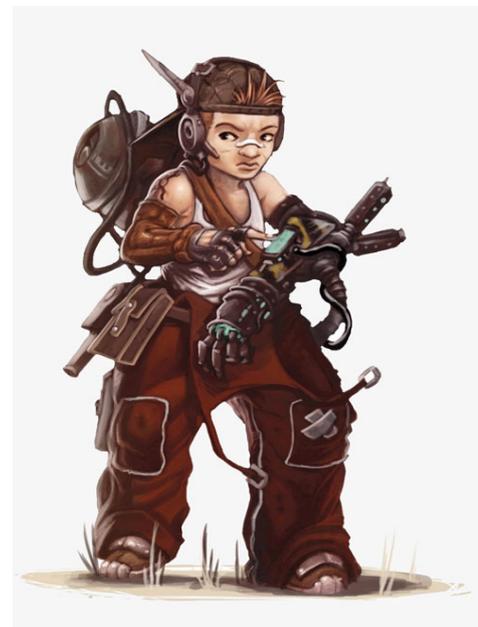
Maintenant pour la réalisation de ton personnage il faut quand même que tu te démarques des autres. Ainsi tu as l'honorable choix de choisir 1 Métier parmi tous ceux qui sont proposés.

Réfléchis bien car il en va de ta propre survie.

Il s'agit d'un Gn survie et diplomatie, pas d'un GN d'affrontement, les combats ne seront pas la principale activité proposée, toutes les compétences sociales seront utiles !

De plus posséder 1 Arme est déjà ENORME, tout le monde peut en porter une, mais n'espérez pas emporter toute votre collection.

Les ustensiles et autres dotations sont pour la plupart à amener par les joueurs.



Les caractéristiques de bande

Chaque bande a son petit quelque chose bien à elle, c'est ce qui fait tout son charme... Pour ce GN, voilà les avantages et restrictions de rôles de chaque bande.

Jockers

Quel que soit votre rôle, n'oubliez pas une chose : le monde est un chapiteau géant, et vous y êtes un clown. Inspirez-vous des métiers et costumes du cirque, et mettez-tout ça en lambeau. La drogue, l'alcool et la destruction restent vos principales motivations.

Négociateur

Les Jockers pouvant négocier sont choisis directement par les chefs de faction et sont peu nombreux. Ton truc, c'est baratiner, tromper, mentir, glaner des infos, et arriver à tes fins. Ton but est d'essayer de négocier avec les autres factions, que ce soit des échanges de ressources, des territoires, ou les actions violentes.

En gros, tu connais et sait faire :

- Différentes têtes plus ou moins « haut placées » dans les différentes factions.
- Les ressources que possèdent certaines factions.
- Les relations internes entre les différentes factions, mais surtout entre Jockers.

Dealer

Tu es le négociateur, mais pour d'autres choses. Tu connais les substances extraites de végétaux ou animaux provoquant toutes sortes de réactions. Finalement, tu es très demandé par certains soigneurs, blessés, personnes cherchant le réconfort, organisateurs de spectacles, personnes âgées...

En gros, tu connais et sait faire :

- Reconnaître les utilisateurs, et autres vendeurs.
- Fabriquer tes propres drogues à partir de plusieurs sources.
- Reconnaître les effets sur quelqu'un, ou savoir quelle drogue soulagerait quels symptômes.

Récupérateur

Tu as touché le fond mais creuse toujours. Ton boulot c'est de chercher les matières premières pour ta bande. N'importe quelle matière première : armes, armures, ressources, nourriture, esclaves, plantes, ennuis... Ton rôle n'est pas de les utiliser ou de savoir comment ça marche, mais de les reconnaître et de savoir pourquoi c'est utile.

En gros, tu connais et sait faire :

- Reconnaître les plantes, matériaux et organes utiles pour les autres.
- Lire les pistes et reconnaître les traces.
- Les habitudes de la faune.

Gangueur

Tu es la troupe, la force vive, et le souffre douleur du gang. Sans toi, le Gang n'existerait pas, mais tu n'es rien d'autre qu'un anonyme dans la troupe. Tu n'es ni assez intelligent, ni assez débrouillard pour être autre chose qu'un gros bras violent et sadique, qui n'espère que monter dans la hiérarchie violente du Gang. Le Chaos, c'est toi.

En gros, tu connais et sait faire :

- Tu connais le gang, tes compagnons, et ta propre personne, c'est déjà bien.
- Tu sais te battre, souvent, violemment, et jubiler de la victoire, quelle que soit ta manière d'y arriver.

Dompteur

Dans le cirque, il y a toujours eu des animaux. Avant c'était des bêtes dressées et élevées depuis leur plus jeune âge... maintenant, ce sont des créatures plus ou moins violentes, qui savent que tu peux être plus méchant qu'elles. Tu as réussi à les maquiller et à leur faire vaguement comprendre ce que tu veux, c'est déjà bien !

En gros, tu connais et sait faire :

- Connaître les animaux qui peuvent être domptés, et ceux qui ne le seront jamais.
- Lire les pistes et reconnaître les traces.
- Donner des ordres simples à des créatures comme "fout l'camp !" et "pas manger !".

Anges de Dante

Les Anges de Dante sont de petites bandes suivant fanatiquement un Séraphin : un chef charismatique représentant un des sept péchés capitaux, ne quittant que rarement sa moto à éthanol. Votre nom a été changé pour celui d'un démon/esprit quand vous êtes entré dans le gang.

Chérubin

Chérubin est un titre honorifique, autant convoité, prestigieux, et risqué. Les Séraphins sont des êtres égocentriques et parfois capricieux. Être le conseiller et le bras droit de ce genre de chef donne du pouvoir, mais tu es aussi le fusible que ton seigneur fera sauter à la première erreur...

En gros, tu connais et sait faire :

- Connaître bien les membres de ton gang, et les buts de ton Séraphin.
- Donner des ordres, discuter des accords, faire des promesses aux autres factions, etc.
- Connaître les lois de ta bande, les crimes et les jugements associés.

Mécano

L'emblème, la fierté et la chose la plus importante de ton Séraphin, c'est sa moto à Ethanol. Toi, tu es le "doigt noir", celui qui sait soulager les maux de la capricieuse machine. La mécanique et le bricolage, c'est ton truc.

En gros, tu connais et sait faire :

- Connaître la mécanique, le bricolage, la réparation de fortune, et les matériaux utiles.
- Faire une atèle ou une prothèse basique. Tu ne connais pas la médecine, mais finalement, une rotule est une rotule...
- Réparer les armes ou armures.

Bourreau

Les Anges de Dante ont une idée très précise de l'Eden, et des lois violentes et vulgaires pour vivre dans ce purgatoire. Tu es celui qui fait appliquer ces lois, ou qui obtient des aveux... dans ton gang, ou à quiconque vit sur cette terre souillée.

En gros, tu connais et sait faire :

- Garder un suspect en vie assez longtemps pour qu'il avoue tout ce que tu lui reproches.
- Connaître les lois de ta bande, les crimes et les jugements associés.
- Appliquer rapidement et sans souffrance une juste peine de mort.

Anges

Quelle qu'ait été ta vie avant ta renaissance, ça n'a plus aucune importance. Après avoir été recruté par un membre des Anges, tu as voyagé jusque dans l'ancienne Belgique, dans l'enclave secrète des Anges, où tu as appris tout ce que tu devais savoir pour ta nouvelle vie. Tu en es ressorti avec un nouveau nom, une nouvelle personnalité, une nouvelle vie.

En gros, tu connais et sait faire :

- Tu connais ton Séraphin, tes compagnons, et ta propre personne, c'est déjà mieux qu'avant d'être un ange.
- Tu sais te battre, survivre, et faire de ce purgatoire un endroit où tu te sens chez toi. Quel qu'en soit le prix.

Convoi

Les membres du convoi sont les chevaliers errant, et leur religion est l'eau. C'est un liquide sacré qu'il faut protéger et retrouver absolument. Vous êtes principalement nomade, suivant un trajet tracé par votre mythique fondateur il y a des décennies.

Convoyeur

Le convoyeur est responsable d'un petit groupe indépendant de pisteurs, escorteurs, enfants et vieillard, ainsi que de chariots et de ressources. Bien souvent, ce groupe voyage avec d'autres, pour former un convoi dirigé par un convoyeur au dessus des autres, parcourant un des huit trajets tracés par le fondateur du Convoi.

En gros, tu connais et sait faire :

- Connaître ton groupe, ses forces et faiblesses, ses besoins et richesses.
- Négocier toute alliance ou transaction pour le bien des tiens, en suivant les enseignements du Convoi.
- Connaître les routes et trajets, les points d'eaux fortifiés et les dangers sur ton chemin.

Pasteur

Pour tout le Convoi, l'eau est un liquide vital et sacré, mais pour certains il est devenu bien plus : une religion. Les Pasteurs sont le clergé de cette nouvelle foi, et leur crédo sert à souder les membres du convoi entre eux, vers un futur moins cauchemardesque.

En gros, tu connais et sait faire :

- Connaître le côté sacré de l'eau, ses bienfaits et sa rareté.
- Connaître tes ouailles, leurs peurs et leurs blessures morales, afin de les soutenir.
- Faire des bénédictions pour les croyants, bénir le liquide vital, et utiliser ses dons sans les gaspiller.

Soigneur

La médecine n'a pas été oubliée dans le Convoi. On y trouve des médecins, des secouristes, des soigneurs... Soulager quelqu'un de ses blessure est un sacerdoce, même un prisonnier est traité avec le plus grand soin.

En gros, tu connais et sait faire :

- Connaître la médecine, l'anatomie, les maladies et leurs remèdes.
- Savoir utiliser des plantes et d'autres ingrédients pour obtenir des médicaments.

Pisteur

Ton rôle est de t'assurer que le lent et fragile convoi ne tombe pas dans un piège ou une embuscade. Tu es l'avant-garde, l'éclaireur, le chasseur et le traqueur, les yeux de ton convoi. Sans toi, ils sont tous aveugles.

En gros, tu connais et sait faire :

- Lire des pistes, des traces d'animaux ou de mutants.
- Faire des embuscades, frapper vite et te retirer, tout en menant tes poursuivants dans un piège.
- Chasser, cuisiner, et te débrouiller tout seul quand tu es trop loin de ton convoi.

Escorteur

Tu es le muscle et le bouclier de ton convoi. Grâce au conseils des convoyeurs et aux informations des pisteurs, tu t'assures que rien n'arrive aux enfants, blessés, femmes enceintes, vieillards, animaux et biens de ton convoi. Quiconque voudra les toucher devra te passer sur le corps...

En gros, tu connais et sait faire :

- Tu connais ta famille, tes compagnons d'armes, et tu leur es fidèle par dessus tout.
- Tu sais te battre, survivre, et protéger tout ceux qui comptent sur toi.

Matriarcat

Seules les femmes sont importantes, et seules les Soeurs quittent les villes. Les hommes sont tous des Frères Soumis ou des esclaves. Obligation pour les esclaves de porter un casque/masque (quelconque). Les ordres sont au nombre de quatre (Noir, Rouge, Vert et Blanc) et chacun a son rôle à jouer et ses attributions.

Soeur (Noire, Rouge, Verte, Blanche)

Etre une Soeur, c'est suivre les pas de la divine Sybille. C'est dédier sa vie au Quartérisme, et faire perdurer une société datant des débuts de l'apocalypse. Ton but est sacré, et tu n'as aucun doute sur ton avenir.

Tu es l'élite de la société Matriarcale.

En gros, tu connais et sait faire :

- Tu fais partie d'un des quatre Ordres (Noir : Gardienne de l'ordre et de la justice, Rouge : Armée de défense ou d'expansion, Vert : Logistique, Génie et archéologie, Blanc : Diplomatie, commerce, et santé), tes compétences acquises dépendent de cet ordre.

- Fanatisée par le Quartérisme, tu reconnais la nécessité de la hiérarchie et de l'Ordre militaire et social.

Frère soumis

Les femmes ne sont pas les seule à avoir la citoyenneté dans le Matriarcat, certains hommes l'obtiennent aussi, bien souvent par la naissance, plus rarement par la conversion. Ces adeptes mâles sont appelés Frère Soumis, et s'ils ont peu de droit, certains arrivent à obtenir des métiers, voire à voyager hors des villes du Quartérisme.

En gros, tu connais et sait faire :

- Tu es autorisé à avoir un libre-arbitre, et à adresser la parole aux femmes. Mais n'en abuse pas, non plus...

- Tu peux exercer un métier jugé "acceptable" pour un homme, comme messenger, garde du corps, assistant ou troupaille.

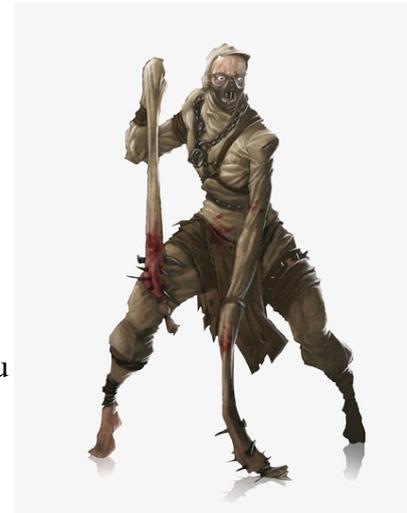
Esclave

Il y a bien des moyens de devenir esclave du Matriarcat... être un homme non-né d'une Soeur suffit. La plupart sont des prises de guerre, des condamnés ou quiconque croise la route d'une soeur de l'ordre noir.

En gros, tu connais et sait faire :

- Tu connais ta place : environ au même niveau qu'un cafard mutant ou qu'un chien galeux. Tu n'es rien, en fait.

- Tu sais que les femmes sont des déesses qui t'ont sauvé. Tu ne sais plus qui tu étais avant mais tu sais qu'elles t'ont libéré de souffrances comme le libre-arbitre, la joie ou la liberté. Elles savent même précisément quand et où tu mourras : quand elles en donneront l'ordre.



Forgeronne

Toutes les femmes ne sont pas des Soeurs, dans les villes elle occupent tous les métiers. La plupart ne sortent pas des villes, mais certaines comme les Forgeronnes sont des atouts indispensables pour les expéditions du Matriarcat. La forge est une des spécialités du Quartérisme, et les Forgeronnes gardent farouchement leurs secrets de plier le métal à leur volonté.

En gros, tu connais et sait faire :

- Tu n'es qu'une citoyenne, mais tu connais des choses que la plupart des Soeur ignorent : le travail du métal. Tu ne fais pas partie d'un Ordre, mais toutes te respectent pour ton travail, tant que tu leur obéis.

- Tu as foi dans l'Oeuvre Civilisatrice du Matriarcat de Sybille, et dans ses préceptes.

Apatrides et Solitaire

Si jamais, toi et tes petits potes, vous avez une idée de bande, ou si tu souhaites te fondre dans un personnage plus solitaire, contacte moi et nous aviserons si nous autorisons ce personnage, et de quelle manière nous pourrions l'intégrer au GN .

Les autres factions

Il existe d'autres faction que vous serez peut-être tenté de jouer (Bamaka, Nephilim, Immortel, Saagarien, Résistant, etc...) n'hésitez pas à nous contactez si c'est le cas, peut-être serons-nous gentil avec vous... mais tout bonne action se paye cher en Eden !



Les Stygmates, comment rendre votre personnage unique

"Les Stygmates, c'est un truc qui est apparu après l'apocalypse... Nan, cherche pas de marque de naissance, c'est pas ça le concept !

C'est ta nature profonde. Ce que tu es...

Pour certains illuminés, c'est carrément une volonté supérieure qui décide. Y'a aucune logique là dedans, j'ai déjà vu un joker macho et une Soeur de l'ordre noir fanatique s'allier, juste parce qu'ils avaient le même but à ce moment-là : suivre un prêcheur qui voulait nettoyer un repaire d'une meute de lycal..."

Un stygmate est comme qui dirait ton alignement. Ta manière de vivre et de réagir à une situation donnée. Pour certains, c'est une philosophie de vie (pour certains proche de la religion), et pour d'autres, la seule manière de vivre en ce monde dévasté...

Dans Eden il existe 5 Stygmates différents :

- Destruction (le monde est détruit, un peu plus, un peu moins...)
- Ordre (On ne peut vivre sans loi, et sans ordre.)
- Protection (Il y a des inégalités partout, les forts doivent protéger les faibles)
- Changement (Le monde est mort. Il est temps de créer le nouveau monde, au lieu de vivre dans le passé)
- Chaos (Le monde est mort, et toi tu mourras aussi. Amusons- nous, de toutes façons rien n'a d'importance !)

A première vue, les noms parlent d'eux-même. Pour comprendre un peu plus subtilement comment définir votre stygmate voici deux exemples.



Imaginons un mur en bois de 80cm de hauteur, vous devez vous rendre de l'autre côté

- Destruction : Défoncer le mur. C'est un obstacle, il ne mérite que ça.
- Ordre : Enjamber le mur. Il sert sans doute à quelque chose, et, détruit, il ne servira plus à rien.
- Protection : Enjamber le mur, puis l'améliorer afin qu'il soit plus résistant.
- Changement : Le mur existe. Certes. Adaptons- nous, construisons quelque marches pour passer de l'autre côté facilement, puis transformons tout ça en fondation pour une cabane.
- Chaos : Brûler le mur. Essayer de trouver ceux qui sont derrière pour les faire cramer dessus aussi. Et rigoler.

2ème exemple, votre camarade est blessé gravement, son bras est arraché, il hurle de douleur et vous êtes soigneur.

- Destruction : Il souffre trop, il faut l'achever. Tu le vengeras.
- Ordre : Le soigner, c'est ton rôle, et c'est ton ami.
- Protection : Tout faire pour remettre le bras en place, ou le soigner et l'aider à avoir un nouveau bras
- Changement : Trop tard pour son bras, il faut le sauver lui et lui trouver une prothèse.
- Chaos : Garder le bras pour faire des expériences avec, pour les prochains blessés. Et le soigner, il me doit encore des Kaps.

Voilà le principe. Les Stygmates sont avant tout une philosophie de vie, mais ils sont aussi le seul moteur qui vous fera vous lever, pour vivre un jour de plus en enfer.

Petit détail : si certains stygmates se retrouvent bien plus souvent dans certaines factions (l'Ordre pour le Matriarcat ou le Chaos pour les Jokers par exemple), ce n'est pas une généralité, et tous les stygmates peuvent apparaître dans toutes les factions.

Tu peux ainsi donner un caractère unique à ton personnage ce qui permettra de rendre le jeu bien plus amusant pour toi comme pour tes compagnons.

Le Combat

"Tu sais te battre ? Tant mieux, parce que tu vas en avoir besoin. Tu as une arme ? Nan, un caillou, ça compte pas. Quand tu vas te retrouver face à un monstre de deux fois ta taille avec une carapace plus solide que la roche, tu vas avoir l'air malin avec ton morceau de bois taillé en pointe... un conseil : une bonne arme, c'est presque aussi rare et précieux que de l'eau, alors n'hésite pas à prendre tous les risques pour en trouver une."

Tout d'abord laisse-moi t'expliquer deux trois trucs. On est dans un Gn ayant un minimum de règles. Il n'y a pas de système de dégât et de PV, uniquement de touche. C'est à toi d'avoir une réaction logique avec ce qu'il vient de t'arriver. Et n'oublie pas, dans ce cas là : **"Too much is not enough" !**



Règles de sécurité en combat :

Ces règles sont les plus importantes, et pourront faire l'objet de sanctions (voire d'exclusion du GN) si elles ne sont pas respectées !

- Pas de coups ni de tir à la tête, ni dans les parties sensibles telles que la poitrine de ses dames et l'entrejambe (de tout le monde). Si jamais un coup arrive par accident renseigne-toi auprès de ta victime pour savoir comment elle va. Si c'est grave écarter-vous du combat, et trouve un orgas ou une personne ayant été identifiée comme secouriste.

Et culpabilise sur ta maîtrise pitoyable de ton arme.

- Si le terrain n'est pas propice à un combat, figez le combat (en criant "Stop !" ça suffit), décalez-vous à un endroit en sécurité, et reprenez le combat. Briser le RP est dommage, mais dans un cas de sécurité physique, il est OBLIGATOIRE de le faire.

- Aucun coup ne peut être porté sans arme (poings, pieds, ...) de manière réelle, de même il est interdit d'agripper une arme ou un membre d'un joueur qui ne le veut pas. Si votre arme ou votre costume est bloqué par quelque chose, n'hésitez pas à arrêter le combat pour résoudre le problème.

Le pugilat est autorisé de manière RP et SEULEMENT si la personne en face accepte de le jouer.

Donc soit fair play. Le RP passe avant tout le reste sauf la sécurité !

Les règles de combat :

Rappelez-vous que ce n'est qu'un jeu. Votre personnage est mortel (il est même extrêmement fragile !) mais s'il doit mourir, vous ne quittez pas le jeu pour autant, vous reviendrez avec un autre rôle, et continuerez à vous amuser, c'est promis !

N'hésitez donc pas à jouer les combats. On ne manie pas une masse de chantier aussi rapidement qu'un fleuret, et exagérez le poids de votre arme (mais maîtrisez toujours vos coups!), beuglez comme un âne quand vous êtes touché, jouez la douleurs et le recul, etc... En gros, donnez-vous en spectacle ! Vous verrez que c'est tout aussi efficace, et bien plus agréable pour tout le monde !

Le combat RP, dans la simplicité :

Si on te touche à un membre de manière réaliste et efficace (pas une simple éraflure), ce membre devient inutilisable tant qu'il n'a pas été correctement soigné (voir le paragraphe Soins pour les curieux).

Tu peux toujours le sentir (et c'est extrêmement douloureux, d'ailleurs...) mais il n'a presque plus de force. Fais traîner une jambe touchée, pendouiller un bras cassé, etc.

La première touche au tronc (torse, dos, côte, etc.) te rend extrêmement faible et à la limite du coma, du mal à respirer, des mouches devant les yeux, les jambes flageolent, crier te demande un effort considérable pouvant même accélérer ta mort.

L'adrénaline peut te maintenir conscient en cas de danger immédiat (en combat, face à une bête affamée, etc...) mais dès que la tension retombe, tu tomberas dans l'inconscience.

Une seconde touche au tronc te jettera au sol quelle que soit ta triste situation (qui l'est déjà pas mal), et tu n'auras que quelques minutes pour que quelqu'un applique des soins intensifs, pour espérer échapper à la mort. Tu es au sol, immobile, sans sens, et vois un maaaagnifique tunnel noir avec une lueur tout au fond... ton personnage bis.

Lorsque tu seras mort, lève un bras en l'air ou croise les bras sur ta poitrine pour signaler ta mort et ne parle à personne, va à la cabane orga. Selon le jour et l'heure, tu deviendras peut être un PNJ, un autre PJ, ou tout ce que la cervelle malade des Orgas pourra imaginer...

Les instruments de destructions mutuels :

Qui dit combat dit arme, et tu as l'embarras du choix.

Corps à corps :

Tout type d'armes fonctionne tant qu'elle est en mousse latexée, il faut simplement éviter les armes trop médiévales, elles seront refusées si c'est le cas. Certaines factions comme le matriarcat peuvent avoir des armes typées médiévales, car elle connaissent la forge, mais pour les autres, préférez les masses bricolées aux épées.



Armes à distance :

Les arcs, arbalètes, harpons, lance-pierres et armes de jets telles que couteaux, chaussures, hachettes, briques, etc. sont acceptés.

Les armes de jets doivent également être entièrement en mousse latexée, et ne doivent contenir aucune armature rigide. Les munitions des arcs/arbalètes/harpons/autres, doivent avoir une tête en mousse dont le diamètre sera supérieur à celui de l'œil, et dont la hampe est sécurisée pour ne pas pouvoir sortir. Enfin, les armes de traits ne peuvent pas excéder une certaine tension, renseignez-vous bien auprès des orgas !

Certaines armes Électriques existent... mais elles sont d'une telle rareté que tu as peu de chances d'avoir le privilège d'en croiser une dans ta courte vie. Quoi qu'il arrive, si tu sens une fléchette en mousse, considère ça comme une touche !

Dans tous les cas, les orgas se réservent le droit de REFUSER toute arme sans avoir à se justifier s'ils estiment que l'arme est dangereuse ou inadaptée à ce GN.

Du coup, ton perso il a des armes ? Oui, mais quel type d'arme ? Ça c'est moi qui décide. Dans la création de ton personnage il faudra indiquer les armes/armures que tu souhaites prendre, et selon ton BG, je pourrai décider si oui ou non tu auras le droit de les utiliser, La survie ça passe aussi par les alliances et payer un mec pour te protéger.

C'est donc nous, Orga, qui aurons le dernier mot sur tes armes/armure selon ton BG et ton métier, afin de créer un maximum d'équilibre.

Donc soit fair play. Le RP passe avant tout le reste sauf la sécurité !

Équipement et compétences

"Quoi qu'il arrive, ne lâche jamais des yeux tes possessions. Dors sur ta besace, ne les laisse pas derrière toi à la chasse, et préfère les enterrer dans un coin discret plutôt que de les confier à quiconque. Tu as risquer ta vie pour les avoir, alors garde-les !"

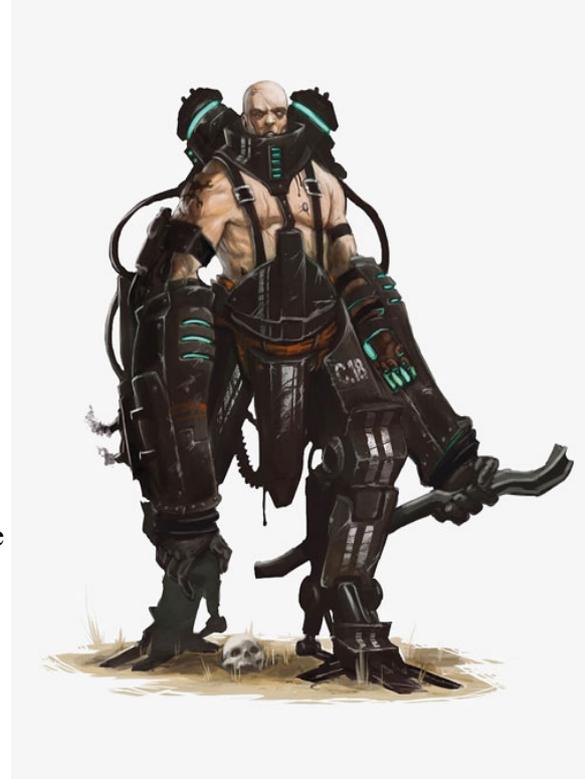
La plupart des survivants ne possèdent que ce qu'ils portent. Certains ont des chariots, ou des villes où leurs richesses sont à l'abri, mais ces cas sont extrêmement rares.

Ton équipement ne comprend pas que ton arme, mais aussi tes protections, tes richesses à échanger, tes outils de travail (quels qu'ils soient...) ou les derniers souvenirs de ta famille.

Nous allons développer quelques éléments qui ont besoins de règles, mais nous n'aborderons pas ce qui peut être géré simplement en RP. Si tu as le moindre doute ou une idée tordue, contacte les orgas, on aime les idées tordues...

Les armures

Regarde autour de toi, tout est une protection potentielle ! Comme pour les armes, les armures sont hétéroclites et bricolées, ce ne sont que très rarement des armures fabriquées par un artisan. Mais qu'elles soient en fer, cuir, fourrure, capsules, plastique, écailles poussant sur ta peau, prothèse de membre perdu ou quoi que ce soit, elles ont la bonne fonction d'ignorer la première touche reçue sur elles. Ensuite, elles sont trop abîmées pour jouer pleinement leur rôle, et si elles peuvent encore être utiles, elles ne peuvent plus te protéger avant d'avoir été convenablement réparées.



Et les boucliers ? La logique est la même, on la compte en touche. Suivant leur taille, leur matière et leur apparence, un bouclier pourra encaisser quelques touches (deux ou trois la plupart du temps) avant d'avoir un dysfonctionnement et d'être inutilisable. Une fois détruit, il devra être rafistolé par quelqu'un qui s'y connaît (forgeronne, mécano, bidouilleur...) avant de pouvoir à nouveau être utile. Rappelez-vous aussi que le RP est prioritaire sur les règles, un coup direct sur le bouclier par un monstre plus grand que vous ou avec une masse impressionnante détruira le bouclier en un seul coup...

Les Soins, la torture, la mécanique, et tous ces petits détails...

Il existe bien des connaissances de l'ancien temps qui ne sont pas tout à fait perdues. De nombreux survivants ont compris qu'il était important de se souvenir comment soigner une plaie ouverte, ou comment réparer un essieu de chariot.

Certains métiers donnent accès à certaines compétences, comme le soin, la réparation, la torture, la forge, etc. Toutes ces compétences doivent principalement être traitées par le RP, en rapport avec votre faction et vos connaissances (mimer un bandage ou une opération chirurgicale, une réparation en scotchant deux morceaux ensemble ou en faisant une soudure fine sur une carte imprimée...). Les métiers concernés recevront des connaissances détaillées et certains détails de règles concernant leur spécialité, mais voilà des bases que tout le monde devrait connaître :

La Médecine : Regroupe toutes les techniques permettant à une personne d'en maintenir une autre en vie, un peu plus longtemps. Si vous subissez un tel traitement, participez au RP de la personne qui s'occupe de vous, en hurlant de douleur ou au contraire en jouant l'anesthésié. Quoi qu'il arrive, les soins prodigués ne sont pas magiques, et il vous faudra continuer à mimer les douleurs et difficultés à bouger vos membres pendant encore quelques heures.

La torture : Il est facile de faire mal à quelqu'un et de lui poser des questions... mais seuls les spécialistes savent quand arrêter de faire mal, quand laisser de l'espoir et comment éviter que votre interlocuteur ne meure ou s'évanouisse en plein milieu de votre phrase... Il n'est pas nécessaire d'avoir des compétences en torture pour poser des questions, mais votre captif n'aura aucune raison de répondre ou de ne pas vous mentir. Ne lésinez pas sur le RP encore une fois que vous soyez bourreau ou victime. Si votre tortionnaire vous dit qu'il possède la compétence de torture, jouez avec lui, et une fois le RP fini, jouez un personnage brisé et répondez sans mentir à la question de votre tortionnaire. Après deux séances de ce régime, vous tombez inconscient pour plusieurs dizaines de minutes.

La Réparation : Il est compliqué de savoir ce qui peut être de la "technologie" dans Eden. De la même manière, la mécanique et le bidouillage peuvent être assez proches. Tout le monde peut se fabriquer une massue à pointe, mais il est plus compliqué de savoir si une forgeronne du Matriarcat sait réparer un moteur... Chaque métier aura une description relative à ce qu'il est capable ou incapable de faire, mais faites confiance à une personne si elle vous dit qu'elle peut ou ne peut pas faire quelque chose.

Quel que soit votre métier, pensez à prendre des accessoires pour votre rôle : Clefs à molettes, enclumes, bandages, pinces coupante, etc.



Les annonces

C'est bon, tu as fait ton choix dans les compétences. Maintenant on va passer aux différentes annonces que tu peux entendre en jeu.

Les annonces doivent être annoncées de manière intelligible. Si ton annonce n'est pas comprise répète, sinon passe sur un autre joueur.

Les différents effets en jeu existants :

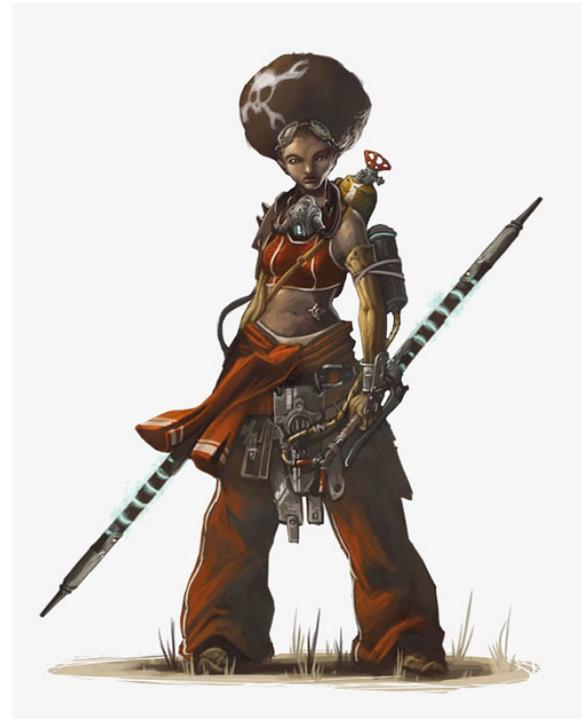
En flamme : Vous brûlez. Jouez la douleur et la terreur durant une minute. Il faudra réparer les armures que vous portiez.

Poison : vous êtes empoisonné, vous êtes mort dans 1h. Entre temps vous tremblez, délirez, vomissez, votre état empire chaque 15 minutes (Epicé)

Affaibli : Vous êtes apathique, avec très peu de volonté, et plus ou moins blasé de tout. En fait, vous n'aspirez qu'à dormir

Les annonces DOIVENT être prononcées de manière claires et précises et sur RP. Crier un « En flamme » sur quelqu'un sera juste moche et cassera l'ambiance.

Alors que gueuler « BRUUUUULE MOUAHAHAHAH » aura autant d'effet et fera même peur à tes petits copains.



Les annonces particulières :

Time freeze

Tout le monde ferme les yeux. Jusqu'à ce qu'un orga crie TIME IN. **Seuls les orga peuvent faire cette annonce.** Si un joueur estime qu'une situation doit rester bloquée pour des raisons de sécurité, utiliser le "Stop" défini dans la partie combat est suffisamment efficace et évite beaucoup de soucis.

Attaque de camp

Il n'y a pas de pause dans notre GN. Lorsqu'il fait nuit, le jeu continue, à toi de mettre en place un système pour échapper aux assassins.

Si on veut attaquer un camp alors que les personnes sont dans leurs tentes, il faut annoncer une "attaque de camp". Les assaillis ont une minute pour attraper leurs armes et sortir défendre leur vie. Si un joueur reste dans sa tente (par flemme, parce qu'il dormait trop profondément, ou qu'il n'a pas entendu), il est considéré comme mort, et devra être prévenu dès son réveil.

La fin ?

Car toute chose doit se finir un jour non ?

Pour toi je ne sais pas quand ce sera mais cela ne devrait pas trop trop tarder.

Pour finir avec ce petit pavé voici quelques informations sur ce que nous ne voudrions ne pas voir et inversement.

Les choses à éviter

Il s'agit d'un GN de SURVIE au cas où tu ne l'aurai pas compris. Les ressources sont rares, et l'eau l'est encore plus. Donc pour éviter de sortir du jeu, **LES NOURRITURES ET BOISSONS DANS LES CAMPS SONT INTERDITS !** Pas de bières ou de cacahuètes dans les camps, s'ils vous plaît, un peu de cohérence !

Pour des raisons de sécurité, il est autorisé, et même conseillé, d'avoir de l'eau dans son camp, mais elle devra être "Hors jeu" et cachée. Et bien sûr, elle ne pourra en aucun cas être marchandée en jeu ou considérée comme une ressource.

Idem pour les armes trop fantastiques. Il faut rester dans l'inspiration post Apo. Il ne faut pas que les choses soient trop « propres ». Si vous ne voulez pas avoir à en racheter une, un tissu, bandage, et un peu de peinture/ maquillage peuvent faire parfaitement l'affaire.



Les choses qu'on souhaite voir.

Un maximum de tenues post apo, il faut avoir la classe. Être crade mais classe, les deux vont très bien ensemble ne t'inquiète pas.

De même, votre campement doit être tout aussi post-apo. Les tentes peuvent avoir la forme que vous voulez (en cas de tente trop médiévale, pensez à la maquillez!). Suivant le cas, il pourra être également autorisé de garer des camionnettes ou des caravanes en jeu, mais rappelez-vous qu'elles doivent également être déguisées, aucun moteur n'a plus fonctionné depuis des décennies !

Il y a un grand nombre de figurines sur le site de EDEN THE GAME. Tu peux aller regarder là bas pour t'inspirer des costumes.

Maintenant au boulot, va te préparer. Je t'attends avec impatience.

LIVRET DES FACTIONS

LES FACTIONS D'EDEN

Dans le monde d'Eden, il existe plusieurs bandes, groupe de Gangs et autres factions en conflits larvés. Certaines alliances existent, parfois temporaires, parfois longues, et certaines alliances semblent totalement impossibles. Durant les années 2270, il existe Treize factions pérennes et d'innombrables regroupements d'individus anonymes aux regards de ces grandes sociétés. Voici un bref résumé de chacune des factions, tel que peut le connaître une personne n'en faisant pas partie. Pour plus de détails, un livret de faction sera donné à chaque joueur une fois sa faction confirmée.

Le gang des Jokers



Le gang des Jokers est synonyme de chaos et de destruction sur Eden. Il n'est pas un endroit en Europe où ils n'aient accompli quelques farces cruelles et meurtrières, si bien que les clowns de l'apocalypse sont aujourd'hui détestés partout. Les Jokers ont imposé l'anarchie comme mode de vie dans leur domaine d'Europe centrale. Le résultat, cependant, a dépassé leur intention initiale : ils y ont créé depuis longtemps un véritable empire du crime.

Ce qu'un Joker désire, il le prend, et seuls des arguments violents peuvent l'en empêcher. Pour cette raison, le taux de mortalité des membre du Gang est élevé, mais plus étonnant, leur aura de liberté absolu et leur présence partout dans l'ancienne Europe leur assure une arrivée constante de nouveaux membres n'ayant plus rien à perdre.

"Le Gang" est en réalité une multitude de groupes plus petits et totalement indépendants dirigés par le plus charismatique ou le plus violent. Cependant, il semble y avoir deux frères à la tête du Gang, et nul n'a jamais osé les défier ou

survivre à un refus.

En dehors d'un attrait pour le Chaos et de l'imagerie du cirque, les Jokers aiment le feu sous toutes ses formes, car il leur ressemble : imprévisible, destructeur, coloré, finissant toujours par revenir, même quand il ne reste plus qu'une braise. De nombreux Jokers portent des flammes : des cerceaux enflammés, jonglent avec des balles de phosphore, préparent de cocktails Molotov, crachent le feu, ou même portent un lance-flamme, relique de l'ancien temps assurant autant de gloire que de convoitise...

Les Jokers n'ont pas vraiment de territoire. Ils sont particulièrement nombreux dans les Balkans, d'où a émergé leur groupe durant l'apocalypse, mais une expédition conjointe du Matriarcat et du Convoi là-bas n'a pu prendre aucune capitale ou place forte qui aurait anéantie les Jokers. Bien qu'ils aient clamés leur victoire, le nombre de Jokers, ou la violence de leurs raids n'ont pas vraiment diminués...

Les Anges de Dante



Inspiré par les mythes lucifriens, les Anges de Dante pensent que le monde a plongé en enfer pour ses crimes. A ce titre, ils estiment que les survivants sont condamnés et que c'est à eux, les élus, de régner sur ce monde infernal.

La plupart sont des fléaux itinérants qui dispensent une parodie de justice, les autres sont des tyrans batailleurs et décadents.

Le gang des Anges de Dante est relativement jeune à l'échelle des autres factions. Longtemps un simple petit groupe de vagabonds violents suivant un couple charismatique, les anges ont gagné en force et en nombre

durant ces dix dernières années, au point de rivaliser avec les Jokers, résister au Matriarcat, et attaquer les voyages du Convoi.

Nul ne sait où se trouve leur base secrète d'où émergent les nouveaux Anges, mais les rumeurs la placent en Belgique, ce qui est corroboré par le nombre de bandes qui s'y trouvent.

Bien qu'elles soient totalement indépendantes, les bandes d'Anges de Dante ont un point commun : un chef charismatique, juché sur une moto propulsé par un moteur à éthanol, et personnifiant un des sept péchés capitaux. Ces Séraphins, comme ils sont appelés, rassemblent autour d'eux un groupe de suivants fanatisés et dévoués, et parcourent l'ancienne Europe comme bon leur semble.

Pour de nombreux groupes, le son de ses monstres mécaniques sont le tocsin d'un funeste destin qui arrive.

Le convoi



Les membres du Convoi sont les chevaliers errants d'Eden et l'eau est leur Saint Graal. Apparus dans les ruines de l'Allemagne au lendemain de l'apocalypse. Le convoi emprunte toutes les routes d'Europe depuis des décennies pour apporter l'ordre et la protection à ceux qui en ont besoin. La nature nomade du Convoi fait de lui le mortier qui lie les communautés de survivants entre elles, habitués aux périls d'un monde dévasté. Ils sont les

cartographes, les messagers et les gardiens des routes et des sources.

Leur religion est l'eau. C'est un liquide sacré qu'il faut protéger et retrouver absolument et ne pas laisser entre de mauvaises mains. Parmi les membres du convoi, on trouve même un clergé de cette religion de l'eau, en la personne des Pasteurs.

Le convoi est divisé en huit, chacun mené par un Convoyeur qui donne son nom à son convoi, et qui suit une route précise, tracé il y a longtemps par Silas, le mythique créateur du Convoi. Ces huit convois passent tous par Nuremberg, place forte du gang, et qui reçoit tous les trois ans le "grand convoi", l'ensemble du gang se réunit et partage ses nouvelles informations, avant de repartir.

Les convois sont formés de gangeurs, mais aussi de nombreux chariots et bétails. Il y a bien longtemps que l'essence n'existe plus, mais certains chariots sont encore faits avec des carrosseries de véhicules de l'ancien monde, farouchement entretenues.



Le Matriarcat de Sybille

Ces guerrières fanatiques considèrent les hommes et la technologie comme responsables de l'Apocalypse. Championnes de l'ordre, les soeurs du Matriarcat de Sybille sont connues jusqu'aux confins de l'ancienne Europe pour leurs démonstrations de foi et le sort peu enviable qu'elles réservent à ceux qu'elles considèrent comme hérétiques. Les rumeurs qui courent à leur sujet font état de religieuses fanatisées, prêtes à tout pour dominer les hommes et instaurer une nouvelle ère sur Eden ! La culture du Matriarcat repose sur le Livre des Révélations, relatant les actes paroles et prophéties de Sainte Sybille, de ses premières révélations jusqu'à sa disparition. Les terres du matriarcat sont sans conteste les plus évoluées d'Eden, puisqu'elles ont une culture, un calendrier, l'écriture, la forge, des villes, son architecture, son agriculture, etc. La société Quartériste est comparable à celle du XIIème siècle, où l'ordre règne, pour tout ceux qui sont citoyens...

Les ordres sont au nombre de quatre (Noir, Rouge, Vert et Blanc) et chacun a son rôle à jouer et ses attributs. L'ordre Noir est chargé de l'administration et des lois, ainsi que de leur application. L'ordre Rouge est le bras armé, à un rôle tactique, l'ordre Vert est en charge de l'intendance logistique et la sécurisation des artefacts technologiques, et l'ordre Blanc supervise la croissance économique et humaine, la diplomatie et gère les hôpitaux.



Les autres gangs, solitaires et apatrides

Il existe de très nombreux autres groupes, soit récents, soit peu développés, et qui ne sont connus que dans leurs petits territoires. Deux peuvent potentiellement devenir des factions dans l'avenir : les Trauma et les Punishers. Le Trauma est un gang qui aime la discrétion et la douleur. Afin de fortifier leur esprits et le corps de leurs cobayes, ils infligent des expériences douloureuses et sophistiquées, tant physiques que mentales. Ces étranges créatures en blouses blanches sont suivies par des créatures n'ayant plus rien d'humains...

Les Punishers sont un gang issu des Jokers, ayant retrouvé un étrange livre mettant en scène un justicier dans un monde violent accomplissant une juste vengeance. Cette relique, considérée comme leur plus précieux trésor n'est accessible qu'aux trois fondateurs du gang pour les cérémonies d'intronisations. Depuis, on croise dans le nord de l'ancienne France des hommes violents, habillés de noir, arborant un crâne blanc sur leur torse, et agissant dans l'ombre pour des actions violentes et ciblées ayant pour but d'éliminer ceux qu'ils jugent des agents du Grand Chaos.

En marge de tous ces gangs, il existe également des vagabonds. Bannis ou s'étant exilés, nés dans un groupe disparu ou seuls survivants d'une attaque, les plus débrouillards finissent par devenir des Apatrides, louant souvent leur vie à d'autres pour quelques temps, en mercenaire. Certains de ces solitaires ont fini par trouver un nouveau foyer en s'intégrant dans une bande partageant leurs idéaux, ou en créant leur propre troupe. Certains sont même devenu célèbres, comme la soeurs exilée Alisha, la solitaire Mad Doña, ou le colosse connu uniquement sous le nom de Brutal. Ce sont des célébrités, et il est bien possible que leur nom soit repris par des copycat à leur disparition, afin de faire perdurer leur légende...

L'I.S.C.



Pour les survivants d'Eden, les trois lettres imbriquées en rouge sur fond blanc sont un symbole de rapt, de massacre injustifié et de colosses invulnérables, sans voix ni humanité. Pour les habitants de la surface, l'I.S.C. ce sont des robots de métal, animés par une énergie inconnue et protégés par des armures d'un matériau oublié. On ne négocie pas avec un I.S.C., pas plus que l'on cherche à comprendre ses actions. Certains ont massacré des groupes sans raison, tandis que

d'autres n'ont tué que les guerriers pour enlever les autres, voire, se sont contentés de passer au loin, sans prendre la peine de s'intéresser à un groupe d'humains sur leur passage.

L'I.S.C. représente les démons ultimes pour le Matriarcat, et particulièrement pour l'Ordre Noir, qui voit, en ces reliques technologiques armées pour la guerre, tout le symbole de ce qui a détruit le monde.

Malgré leur présence absolument partout dans l'Eden, personne ne sait à quoi servent -ou ont servi- ces drones. Ils ne semblent pas être des reliques oubliées et sans but, car ils sont toujours aussi nombreux, et certains modèles sont visiblement neufs. Mais personne ne sait pourquoi et dans quel but ces créatures de métal arpentent le monde dévasté.

Les Résistants



Les premières rumeurs fondées sur l'I.S.C. sont venues d'un étrange groupe de survivants, portant des habits manufacturés oranges et utilisant parfaitement des technologies informatiques et robotiques. Ils se présentaient eux-mêmes comme "les résistants" et semblait ignorer tout de ce qui se passait dans l'Eden. Rapidement pourchassés pour hérésie par le Matriarcat, pour Sorcellerie par les Bamaka, pour être pillés par les Joker ou les Anges de Dante, ou par tout autre faction, les Résistants semblent avoir à nouveau disparu d'Eden. Il arrive pourtant qu'on retrouve un étrange artefact de

technologie ancienne sur un vagabond ou sur un membre intégré depuis des années dans une faction. Les Résistants semblent avoir appris de leur erreur, et compris que le monde était dangereux. Ils se cachent, par petits groupes, mais semblent toujours n'être pas très loin quand il s'agit de technologie...

Les Immortels



Les Immortels ont été découverts il y a quelques années en Norvège, dans une faille allant jusqu'à une entrée de bunker. Aucune faction n'a été capable de les déloger, ni de pénétrer leur première ligne de défense. Suite à de nombreux conflits, ils ont conclu une sorte de pacte temporaire avec les Jokers, pour repousser les autres factions du centre de la Norvège, et protéger leur territoire. Les bandes Jokers ont joué le jeu un temps, avant de se dissoudre ou de trahir, et maintenant, la Norvège est à nouveau majoritairement contrôlée par les Immortels. Maintenant, des petits groupes très restreints d'Immortels semblent parcourir l'Eden.

Les Immortels ne sont motivés que par deux choses : être les meilleurs dans tous les domaines, et écraser de leur prestance tous les autres. Ainsi, ils semblent se livrer à des modifications corporelles sans limite, s'implantant autant d'appareils destinés à améliorer leur métabolisme que de greffes pour leurs membres limités de chair.

Les Immortels gardent quand même une certaine idée de la beauté, et semblent attachés à garder une forme humaine, le rendant parfois difficile à reconnaître... cependant, l'attrait de la gloire les portera souvent à révéler leur nom afin que nul ne puisse ignorer leurs exploits.

Les Bamakas



Venus du continent africain, les Bamakas sont des tribus mutantes nées des séquelles des guerres de l'Ere du Feu et des expériences biologiques qui les ont accompagnés. Totalement adaptés à ce nouveau monde, les Bamakas sont une vision de l'humanité future, arborant leurs mutations et différences physiques comme des dons de l'Eden. Animiste et profondément attachés à la Vie dans un monde de Mort, les Bamakas ont une croyance basée sur leurs ancêtres. Leur aspect souvent très différent d'un individu à l'autre les rend très tolérants et leur donne une ouverture d'esprit rare parmi les survivants. Il n'y a pas de clergé, mais certains mutants montrent rapidement des compétences particulières et deviennent les apprentis d'un Chaman, titre prestigieux s'accompagnant de devoirs envers leur clan. Les Bamakas ne sont pas pour autant un peuple pacifique, et leurs guerriers arborent des masques de guerre

ouvragés, sensés inspirer la peur à leurs ennemis, et à les faire reconnaître de leurs ancêtres dans la bataille.

Les tribus vivent séparées et il n'est pas rare de rencontrer des groupes de mutants à la peau sombre dans l'ancienne Europe. D'ailleurs, le Clan du Cratère dans l'ancienne Belgique est une tribu nombreuse et bien implantée depuis quelques génération.



Le Clan Khan



Venu des steppes irradiées de l'Est, ces mutants n'ont été que peu de temps confondus avec des Bamakas. Après quelques campagnes vers l'Est, les factions ont découvert un fléau qu'ils ne soupçonnaient pas : un empire. Les Khans sont issus de l'ancienne Asie, principalement Mongolie et Chine. Bien plus grands et massifs que les autres mutants, ils ont entamé une guerre ouverte vers l'Ouest, ne s'arrêtant que quand ils estimeront avoir conquis tout l'Eden. Les mutants du clan Khan ont développé une fureur innée de la bataille, et à leur paroxysme, ils ne semblent même plus ressentir les pires blessures. Dans l'ombre des colosses se trouvent des mutants plus petits, aussi grands que des humains, maître de l'infiltration et du camouflage. Les clans sont nomades, se déplaçant en grandes familles, et se réunissant cycliquement dans un endroit secret pour y passer des épreuves, et renouveler leur allégeance à leur seigneur, qui a repris le nom mythique du plus grand des empereurs : Gengis Khan.

Les Askaris



Il y a une dizaine d'années, sont ressorties de terre d'étranges créatures, un peu partout dans l'Eden. Ces mutants aux armes greffées étranges ou aux améliorations artificielles, arboraient pour seul signe distinctifs deux cimenterres jaunes sur un fond vert. Quand les factions d'Eden ont découvert l'existence des Askaris, il était déjà trop tard, certains des leurs avaient fomentés des actions clandestines, et d'autres se massaient déjà dans certains territoires sûrs pour leur factions depuis des générations.

Les Askaris agissent comme une meute, ou plutôt comme une ruche. Personne n'a jamais vu un "alpha", mais les mutants sans volontés sont dirigés par des Janissaires, des mutants semi indépendants servant de lien avec l'esprit de l'Alpha. Si ces Janissaires sont de redoutables généraux, ils sont aussi de très bons espions, et ils sont parfois envoyés seuls pour infiltrer des factions, ou pour monter deux gangs entre eux.

Les Askaris semblent avoir une technologie très poussée, utilisant des armes à traits manufacturées, des mutations contrôlées par bio-ingénierie, des Agents Viraux d'Améliorations, des greffes mécaniques, etc.

La Horde



La Horde n'est pas à proprement parlé une faction, puisqu'elle est composée principalement de créatures sauvages, mutants sans intelligences ou autre faune locale. Il s'agit souvent de meutes animales pourchassant un but simple comme la nourriture ou la survie, mais parfois, on trouve des créatures plus intelligentes.

Entre les retombées mutagènes et la chute des sociétés, certains individus sont retombés à un stade animal, par l'isolement ou la consanguinité. Certains groupes de la Horde sont dirigés par un maître de meute ne s'exprimant plus que par des jappements ou des grognements, mais possédant encore un aspect bipède et une intelligence limitée. Certains groupes sont plus étranges, comme "La ferme" : un groupe de survivants ayant régressé et muté pour n'être maintenant plus désignés que comme "les dégénérés", dont seul le chef semble encore comprendre la parole, ou les "profonds" : des hybride étranges d'humanoïdes utilisant encore des vêtements pour recouvrir leur apparence de batraciens...

La Horde personnifie toute la dangerosité d'Eden, sous son aspect du prédateur sauvage.

Les Saagariens

Les Saagariens sont encore une nouveauté dans Eden. Longtemps confondus avec des Profonds de la Horde, les Saagariens semblent plutôt être les maîtres des abysses et des rares océans, plutôt que ceux des lacs ou des marais. Ce qui distingue aussi les Saagariens des autres factions est leur aspect, inspiré de l'ancienne Inde, et leurs quelques scaphandres des profondeurs les rendant presque invulnérables aux attaques légères.

On sait très peu de choses sur eux, mais le fait qu'ils semblent lourds sur terre et qu'ils aient des accès de panique dans des espaces trop ouverts, laisse à penser qu'ils ont vécu bien longtemps sous les océans...

Les Nephilims



La première apparition de ce mot pour désigner une faction date de la campagne de Dobrogé, où une Sœur du Matriarcat a envoyé une missive et une main tranchée à ses supérieurs, annonçant que les anges déchus de l'ancien monde ou les démons immémoriaux venaient de tomber du ciel.

Les Nephilims sont en effet tombés, mais de bien plus haut, car ces créatures ne viennent pas d'Eden. Race alien, leur barge spatiale s'est écrasée au milieu de conflits et de diverses factions. Rapidement, cette arche a été transformée en bastions inexpugnable, gardé nuit et jour par des colosses et des créatures décrébrées.

Les néphilims sont principalement bipèdes, de taille très variables, d'à peine un mètre à un bon quatre mètres, à l'aspect reptilien, arborant des écailles serrées, des jambes aux articulations inversées et une queue longue. Bien qu'ayant accès à une technologie étrange, ils ne semblent pas avoir apportés d'armes à feu, ou même de traits, et ont adopté la coutume locale de créer leurs armes avec ce qu'ils ont sous la main.

Les Nephilims ne quittent leur barge-capitale qu'en groupe massif, mais on a découvert également que de nombreux vagabonds mutants cachant leur visage sont parfois des nephilims en exploration. Ils semblent chercher une chose précise, et récemment il fait état d'une seconde enclave alien, plus petite, mais tout aussi bien défendue que la Barge écrasée.

