TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

Que va-t-on faire dans ce jeu ? 4
Pourquoi encore un autre jeu post-apocalyptique ? 4
Le totalitarisme des sociétés post-apocalyptiques 4
Le cannibalisme 5

CONTEXTE

L'Apocalypse

L'escalade vers l'irréversible

Les causes du conflit. 6
Chine 6
Europe 6
Russie 6
Début Mai 2009 7
Mi-Mai 2009 7
26 Mai 2009 7
28 Mai 2009 7
29 Mai 2009 7
30 Mai 2009 - 02h0 0 en Asie Centrale 8
30 Mai 2009 - 02h20 en Asie Centrale 8
30 Mai 2009 - 03h30 en Asie Centrale 8
30 Mai 2009 - 05h00 en Asie Centrale 8
30 Mai 2009 - 06h30 en Asie Centrale 8
30 Mai 2009 - 06h45 en Asie Centrale 8
30 Mai 2009 - 07h00 en Asie Centrale 8
30 Mai 2009 - 07h50 en Asie Centrale 8

Le Jour J

Heure H - charge de 1MT 9
Assistance médicale 10

Aspects psychologiques 10
La civilisation à l'agonie
J+1 10
J+3 10
J+5 11
J+7 11
J+10 11
J+15 11
J+1 mois 12
J+2 mois 12
Le Projet
Echéancier du Projet
Phase 1 (2009 - 2010 - achevé): Contact 13
Phase 2 (2010 - achevé): Coordination 13
Phase 3 (2010-2014): Capacités industrielles 13
Phase 4 (2014 - 2016): Productions préliminaires 13
Phase 5 (2016 - 2020) : Assemblage 13
Phase 6 : (2020 - 2035) : Évacuation 13
Les Corporations
Colossus 14
Informatique : OnoSendai 14
Robotique : Industrial Automation 14
Énergie : Fusion Labs 14
Biotechnologie : IG Pharma 14
Les Abris
L'infrastructure du Projet
Les Abris souterrains
Les abris antiatomiques 15
Les abris antiaériens 15
Les mines souterraines 15
Les installations militaires 15
Les Abris isolés
Les abris et stations isolés 16
Communications 16
Les abris privés 16
Salles de serveur 16
Abris pour matériel irradié 16
Centrales nucléaires 16
Les Abris éloignés
Plateforme pétrolière "Pétrobras" - au large du Brésil 17
Station scientifique des Iles Kerguelen 17
SNLE "Le Triomphant" - Djibouti 18
Station orbitale robotisée ISS 18
Station lunaire Alpha, Station martienne Oméga 18
L'abri isolé Mayenne2 - lieux
Histoire 19
La propriété 19
Rez-de-chaussée 19
Cave 20
Étage 20
L'abri 21
L'ordinateur 21
Énergie 21
L'abri isolé Mayenne2 - PNJs
Le brigadier Hauvert - le chef 22
Jean Bourdon - chef en second 22
Ghislaine - au générateur 22
Vincent Lemaitre - fusil 23
Laurent Rodriguez - le radio 23
Karim Barqa - le conducteur 23
Jean-Marc Paillard - le médecin 23
Sébastien Ferret - le mécano 24
Marc Belloz - homme de peine 24
Julien Saufre - fusil 24
Michel Pardaillant - tâches ménagères 25
Dieppe1 et le Camp Espérance
Dieppe1 - Les infrastructures militaires
Situation et rôle de Dieppe1 26
Personnel 26
Dispositif défensif 26
Bunker central 27
Dieppe1 - L'aérodrome et les installations civiles
Aérodrome 27
Les aéroplanes 27
Garage 28
Générateur 28
Le Club 28
Dortoirs 28
Dieppe1 - Le programme "Camp Espérance"
Instruction 29
Travaux collectifs 29
Les réticents 29
Milice 29
Les missions
Objectifs
Composition 30
Mise en place 30
Objectifs typiques 30
Armement
Armement de la mission 31
Compléter l'armement à l'extérieur 31
Armes (initialement) non létales 31
Pièges 31
Armes de guerre
Armes de poing automatique 32
Pistolets-mitrailleurs 32
Fusils d'assaut 32
Mitrailleuses 33
Grenades et explosifs 33

Armes civiles
Revolvers 33
Armes de chasse 34
Armes de précision 34
Armes à poudre noire 34
Plus d'armes
Armes de collection - antiquités 35
Armes d'alarme et d'auto-défense 35
Armes de trait 35
Munitions et dommages
Munitions pour armes de poing 36
Munitions pour armes d'épaule et armes montées 36
Véhicules
Carburant 37
Véhicules de mission 37
Autres véhicules 37
Coopérations avec la surface
Réseau logistique 38
Les ferrailleurs 38
38
Industrie des périmètres militaires 38
Biens d'échanges 38

INTRODUCTION

Que va-t-on faire dans ce jeu ?

Si la guerre nucléaire devait avoir lieu demain, l'action de Solsys-Apocalypse se situerait une année plus tard. Il s'agit toujours de notre monde, des gens et des objets tels que nous les connaissons, face à la nuit et l'hiver nucléaire.

Les PJ ne sont pas laisses à eux-mêmes, mais agissent dans le cadre de **missions** bien précises, ce qui constitue un principe de jeu solide et motivant. Outre les nombreuses scènes d'action, qui sont une constante du genre, les joueurs se trouvent face à des **problèmes matériels** (ex. "ou puis-je trouver du plomb pour mes balles dans ce village ?") et doivent suivre la trame de leur mission, quête ou énigme.

Les **scènes d'actions** sont soutenues par plusieurs préoccupations périphériques (la base est éloignée, le véhicule fragile, les secours inexistants, les munitions précieuses, les armes très variées), les ennemis sont habiles, très motives pour les attaques et sur leur terrain.

La structure briefing-mission-debriefing permet en outre de clore la partie, sans laisser les PJ sans fin véritable ou dans une situation ouverte.

Pourquoi encore un autre jeu apocalyptique ?

La plupart des univers post-apocalyptiques, tant dans le jeu de rôle qu'au cinéma, ont une approche trop prononcée sur le combat, et privilégient le spectaculaire sur le réalisme.

A l'instar de Solsys - l'encyclopédie du système solaire, je propose ici un univers cohérent et logique, où les aspects économiques, scientifiques et humains ne sont pas sacrifiés à l'action, mais au contraire renforcent celle-ci.

Pour que nous soyons places dans une situation réellement post-apocalyptique, la Terre est plongée dans l'hiver et la nuit nucléaire Sans cela, un monde sortant la guerre nucléaire resterait malgré tout le même, l'agriculture puis l'État se reconstruisant lentement et l'espoir renaissant, occultant la détresse.

Ici, l'humanité est dans un état de détresse continue, et les PJ font partie de ce qui reste de civilisation et d'espoir dans un monde effectivement post-apocalyptique, ou les grandes nations s'entre-dévorent tout comme les individus isolés.

Enfin, la situation d'un hiver nucléaire est intellectuellement stimulante, amenant des questions techniques et morales inusitées qui sortent du cadre du jeu de combat pur.

Le totalitarisme des sociétés post-apocalyptiques

Certains aspects économiques et politiques de Solsys-Apocalypse peuvent susciter des interrogations, aussi vais-je essayer d'anticiper celles-ci en apportant quelques précisions.

En dehors des survivants de la surface qui s'entretuent naturellement, les dirigeants des abris, qu'ils soient russes, américains ou membres du Projet paraissent tout aussi monstrueux. Les premiers envoient les "bouches en trop" au massacre, les derniers emploient des enfants dans les usines et exploitent la détresse des survivants a leur profit. Tous ont institutionnalises le cannibalisme.

Il n'y a pas État moral dans Solsys-Apocalypse. Les personnes au pouvoir veulent survivre et maintenir ce qu'ils dirigent face à la famine, leurs ennemis et l'annihilation. Comme lors de la Révolution Industrielle ou des programmes totalitaires d'industrialisation, l'homme ne compte pas des lors qu'un "intérêt supérieur" est en jeu.

Le Projet, pour lequel les PJ vont effectuer leurs missions, a au moins l'excuse de vouloir améliorer a terme le sort des siens, même si les chemins qui sont empruntés a cette fin sont discutables.

Pour mener a bien le Projet, les Corporations se sont emparées du pouvoir, et tiennent les populations dans un chantage odieux : si on attaque les Corporations, on attaque le Projet, donc on attaque le seul chemin pour tous vers un avenir meilleur, voire le seul avenir possible.

Dans cette situation orwellienne, les PJ n'oeuvrent donc pas pour les Bons ou le Bien, tout au plus oeuvrent-ils contre leur propre destruction.
Plus tard, dans ce futur hypothétique ou la détresse aura été surmontée, la situation pourra toujours changer.

Le cannibalisme

Le cannibalisme est un thème récurrent dans Solsys-Apocalypse. Il n'y est pas la marque d'un retour a la sauvagerie, comme si tous étaient devenus subitement psychopathes, mais un acte réfléchi et rationnel.

Avant que 90% de la population ne périsse de faim ou de violence, la quasi-totalité des animaux et des réserves de nourriture a été consommée. Bien peu reste aux survivants, qui sont obliges de recourir aux alternatives pour se nourrir.

Sous cette forme, comme ultime source de nourriture avant la mort par inanition, le cannibalisme a été observe à de nombreuses reprises dans plusieurs sièges et batailles de l'histoire, a Stalingrad par exemple, et jusque dans le fameux exemple de cet avion de ligne échoué dans les Andes.

L'hiver nucléaire est une situation de détresse absolue a échelle planétaire. A ce niveau, instituer le cannibalisme comme source de nourriture "opportune" (comme du gibier, en fait) est plutôt logique.

Mon opinion personnelle est que dans cette situation précise des systèmes organises mettraient même en place de véritables camps d'extermination a des fins alimentaires. Par l'Holocauste, l'homme en est déjà presque arrive la, sans être dans une situation de détresse

Je n'ai pas inclus cette option dans le jeu, pour ne pas déplacer et complexifier la problématique du jeu.

C O N T E X T E

L'Apocalypse

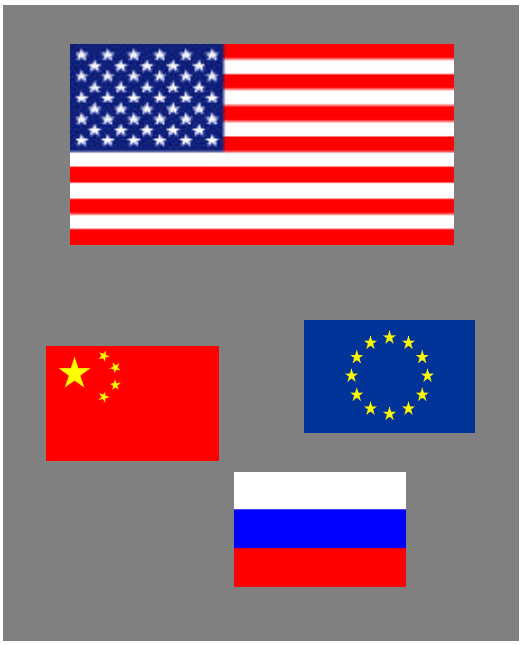
L'escalade vers l'irréversible

1er Juin 2009 : guerre nucléaire globale

Les causes du conflit.

La situation politique en 2009 n'était pas plus complexe qu'à l'accoutumée. Seule une gestion particulièrement malheureuse de la situation conduisit à la catastrophe. Un échange nucléaire global, à 3000 Mégatonnes, n'est pas décidé immédiatement, mais est l'aboutissement d'une escalade conventionnelle puis nucléaire.

En 2009, la force motrice de la diplomatie mondiale est l'hégémonisme américain, auquel trois grands blocs essaient de faire face.



Chine

La Chine a dépassé le Japon en termes économiques, et travaille étroitement avec Tokyo à la stabilisation de la région.

En face, la Corée réunifiée, la péninsule indochinoise et Taiwan se sont adressées aux USA pour les protéger.

Les USA préparent un débarquement de troupes sur les îles Spratley, afin d'avoir la main sur les routes maritimes entre la Chine et l'océan Indien. La Chine a déclaré que l'occupation américaine des îles Spratley constituerait un "*casus belli*".

Les grandes villes chinoises sont secouées par des agitations pro-occidentales, soutenues par la CIA, dont le but est de décrédibiliser le régime, présenté comme corrompu et militariste.

Europe

L'Union Européenne a perdu toute signification politique et diplomatique avec l'entrée de la Turquie dans l'UE. Le sud de l'Italie et le nord de la Grèce sont devenues des zones de guerre civile larvée face à l'afflux de populations turcophones.

Des troupes de l'OTAN maintiennent un statut quo face aux forces de police grecques et italiennes. Ces deux pays, soutenus par la France, menacent de sortir de l'OTAN. Les autres pays européens, à l'exception de la Grande-Bretagne, s'apprêtent à dénoncer les accords commerciaux bilatéraux avec les États-Unis.

Russie

La Russie vient d'entrer en Afghanistan pour soutenir les chefs de guerre qui dépendent d'elle.

Ses unités sont de loin supérieures en qualité et en matériel face aux ennemis affaiblis, et gagnent beaucoup de terrain. La population, exténuée par plusieurs années de guerres intestines, se rallie derrière la Russie.

La Russie soutient le gouvernement grec à faire sécession de l'OTAN, et des bâtiments de guerre russes sont en route vers la mer Égée, mais bloqués au Détroit du Bosphore.

Début Mai 2009

Un détachement parachutiste américain atterrit sur les îles Spratley, et y installe un dispositif radar et antiaérien. Les forces navales chinoises et US se font face. Les manifestations de chômeurs chinois sont réprimées dans le sang.

La Grèce quitte l'OTAN et déclare la mobilisation générale. Des bâtiments grecs font route vers le Bosphore. La Turquie se met en état d'alerte générale.

La population mondiale est peu inquiétée par ces évènements et ne les prend pas au sérieux. Les avertissements des spécialistes sont qualifiés "d'alarmiste" voire de "paranoïaque". Seul le déplacement de la Montre Atomique à 4 minutes avant minuit alerte les personnes prévenantes.

Mi-Mai 2009

La Chine déclare la loi martiale dans les villes. La Russie envoie une escadrille de chasse à Athènes. La France retire ses unités du dispositif OTAN en Épire du Nord, à la protestation des autres membres de l'UE. En guise de représailles, les USA boycottent les produits français, et comme ceux-ci sont noyés dans la masse des produits européens, déclare une interdiction d'importation des produits de l'UE. Krach boursier sans précédent.

Les magasins sont pris d'assaut par la population paniquée, en dépit de communiqués minimisant l'importance des événements.

Pour ne pas ajouter à la crise, les gouvernements n'annoncent aucune mesure de protection civile -le risque nucléaire est encore estimé à 10%-, et invite la population à rester chez elle et à garder le calme.

26 Mai 2009

Certaines personnes critiques (ingénieurs, chercheurs, personnalités) sont discrètement amenées dans des abris avec leurs familles, sous le prétexte de "Stages de survie" ou "d'exercices de sensibilisation".

Des stocks de nourriture et de carburant sont détournés vers ces abris, aggravant la pénurie rampante. Des licenciements massifs sont annoncés, la vie économique est interrompue.

Des unités grecques tentent de pénétrer en Épire du Nord, et subissent un bombardement US intense. Guerre aérienne au-dessus de la Grèce, nombreux appareils russes et américains détruits. Activité diplomatique intense entre ces deux pays.

28 Mai 2009

La flotte chinoise engage les hostilités contre la flotte américaine. De nombreux bâtiments sont coulés, la flotte chinoise est contrainte de se retirer.

Dans la nuit au 29 Mai, trois charges nucléaires de champ de bataille de provenance chinoise détruisent la flotte US et les installations sur les îles Spratley. Le monde retient son souffle.

Deux heures après, un communiqué conjoint sino-américain annonce un cessez-le-feu : les deux pays vont s'efforcer de résoudre le conflit de manière exclusivement diplomatique, pour "ne pas suivre cette pente dangereuse".

Les voies routières aux abords des villes sont bloquées par des civils, empêchant tout approvisionnement. Scènes d'émeute près des stations services.

29 Mai 2009

D'après les experts, le gros de la crise est passé. Beaucoup de civils, épuisés, décident de regagner leur domicile.

Plusieurs déclarations publiques indiquent de manière pragmatique un retour à la normale.

30 Mai 2009 - 02h00 en Asie Centrale

La junte militaire à la tête du Pakistan considère le moment opportun pour gagner des points, les USA devant empêcher toute réponse nucléaire dans un souci de stabilisation de la situation.

Le Pakistan lance deux missiles nucléaires de 0,5 MT chacun au-dessus des concentrations militaires russes. Les trajectoires des vecteurs correspondent à un scénario russe d'attaque nucléaire.

Les explosions ont lieu dans les montagnes afghanes, loin des centres de population et de la plupart des correspondants de presse.

L'EMP (ElectroMagnetical Pulse) annihile toutes les communications, appareils électroniques et lignes électriques dans un rayon de 500 Km autour du point d'impact. Les radars indiens sont gravement endommagés.

30 Mai 2009 - 02h20 en Asie Centrale

Le président russe appelle son homologue américain, épuisé par les négociations avec les chinois.

Le président américain nie toute responsabilité dans ces attaques, mais la discussion dégénère très rapidement, le président US devenant très menacant, en rapport avec ce qui se passe en Grèce.

Le président russe se croit dupé, et tient à garder l'initiative nucléaire dans ce qu'il pense être un conflit imminent. Il met ses forces en alerte maximale, et se prépare à lancer une charge nucléaire de champ de bataille sur la base US de Guam à 07H00, à titre préventif.

Il alerte son homologue chinois, qui met également ses forces en alerte.

30 Mai 2009 - 03h30 en Asie Centrale

Toutes les puissances nucléaires de la planète sont mobilisées et préparent le dispositif d'urgence.

Le gouvernement chinois croit à son tour avoir été dupé, et rompt tout contact avec les USA, y compris le téléphone rouge.

30 Mai 2009 - 05h00 en Asie Centrale

L'Inde a reçu la confirmation que le Pakistan a fait usage de ses armes nucléaires. Les unités frontalières avec le Pakistan communiquent par estafette motorisée et par signaux lumineux uniquement.

Les unités n'ont rien à signaler, hormis leur incapacitation électronique : aucun missile ni radio ne fonctionne. Le gouvernement indien pense que les conditions sont idéales pour que le Pakistan lance une attaque nucléaire sur l'Inde.

30 Mai 2009 - 06h30 en Asie Centrale

Il est minuit et demi en Europe.

Un bombardier stratégique russe se dirige vers la base de Guam, en survolant l'Himalaya. Les stations radars indiennes le repèrent et transmettent des messages contradictoires.

Le gouvernement indien croit à une attaque pakistanaise, et envoient 11 missiles nucléaires sur le Pakistan, anticipant plus 70% de pertes dues à la défense antimissile.

Les satellites russes enregistrent les missiles stratosphériques, et croient à l'attaque américaine. Les satellites US croient à une action chinoise.

Un premier échange nucléaire américano-russe, de 400 Mégatonnes, est enclenché. Ses objectifs sont les installations militaires de l'ennemi.

La Chine se sent également visée par l'attaque et réplique par une attaque nucléaire générale en direction de l'Amérique du Nord.

30 Mai 2009 - 06h45 en Asie Centrale

Le Pakistan a envoyé tous ses 24 missiles sur les grands centres de population en Inde.

La défense antimissile pakistanaise est inefficace. 9 charges nucléaires d'une mégatonne chacune explosent au Pakistan.

Les missiles russes dirigés sur les bases américaines en Angleterre et en Allemagne sont interprétés, séparément, comme visant les centres de populations

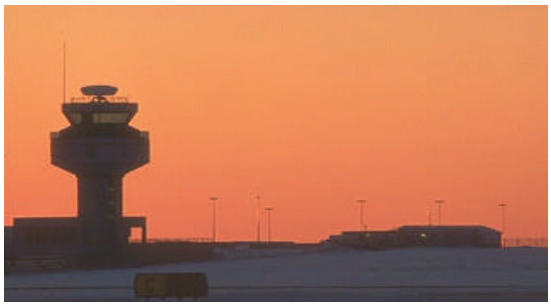
La réponse nucléaire franco-britannique se fait sur les centres de population russes.

30 Mai 2009 - 07h00 en Asie Centrale

Escalade des échanges nucléaires. 4000 Mégatonnes au total sont employées, desquels 75% ne seront pas interceptés.

30 Mai 2009 - 07h50 en Asie Centrale

Une heure du matin en Europe Continentale. Les grands centres de population de l'hémisphère Nord sont tous détruits, ainsi que les mégapoles de l'hémisphère sud.



Heure H - charge de 1MT

Dans un rayon de 1,5 kilomètres autour du point d'impact, plus rien ne subsiste. Les bâtiments sont rasés, les humains vaporisés dans les premières secondes. Il se crée autour du point d'impact un cratère de 400 mètres de large et 100 mètres de profondeur.

Entre 1,5 et 5 kilomètres du point d'impact, tous les bâtiments s'effondrent, les plus petits disparaissent. Dans les minutes qui suivent, un superfeu (incendie à l'échelle de la ville) consume les débris. Les humains sont consumés par la lumière et déchiquetés par les débris volants. Ceux qui sont très bien protégés de l'extérieur (cave, métro) périssent en quelques minutes en raison des fortes radiations et/ou suffoquent, parce que le superfeu a consommé l'oxygène de l'air ambiant. L'onde de choc atteint le cinquième kilomètre douze secondes après détonation. 100% de pertes humaines au bout de dix minutes.

Entre 5 et 10 kilomètres du point d'impact, les bâtiments sont sévèrement endommagés. Les humains exposés à la lumière de l'explosion subissent des brûlures du troisième degré (la chair est cuite, la peau carbonisée) et ne survivent pas plus de quelques minutes. La chaleur et l'onde de choc enflamment les réservoirs de pétrole, les voitures et toutes les matières inflammables. La zone est en deux à trois minutes la proie d'un superfeu, qui crée un appel d'air centripète de 300 Km/h (les humains sont happés vers le brasier). Ceux qui ont pu se réfugier dans des caves suffoquent en deux à trois heures, ou succombent à la chaleur infernale que le superfeu crée autour de l'abri (précédents : Hambourg et Dresde 1944). 100% de pertes humaines en trois heures.

Entre 10 et 20 kilomètres autour du point d'impact (le quinzième kilomètre est atteint 40 secondes après détonation), les personnes exposées à la lumière et aux radiations reçoivent des brûlures du second degré et des blessures graves par des débris volants. En fonction de la capacité des bâtiments à résister à l'onde de choc, on compte de 5% a 50% de pertes humaines, dans la première journée.

Les **retombées radioactives** (fallout) tomberont 40 minutes après impact dans la vaste majorité de cette zone. Quiconque ne reste pas à l'abri, isolé de l'extérieur, durant deux jours -ceci représente entre la moitié et les trois-quarts de la population de ces zones- va être contaminé et mourra plus ou moins rapidement, dans la plupart des cas au bout de 4 semaines.

Le fallout cesse d'être dangereux au bout de deux jours, sauf si des bombes radioactives ont été employées en plus des bombes nucléaires, auquel cas les zones restent contaminées pour des décennies.

Au-delà de 20 kilomètres du point d'impact, les personnes exposées à la lumière de l'explosion sont définitivement aveuglées et peuvent recevoir des brûlures du premier degré et des blessures légères. L'exposition aux retombées radioactives reste tout aussi fatale que précédemment, mais est plus localisée, en fonction de l'orientation du vent.

Dans une zone de 500 kilomètres autour du point d'impact, l'onde de choc électromagnétique (EMP, Electro-Magnetical Pulse) endommage irrémédiablement tous les appareillages électroniques non protégés par une cage de Faraday ou enterrés. Le courant électrique est coupé, les voitures modernes s'arrêtent, le téléphone et la radio ne marchent plus.

La coordination des services de secours, des pompiers, des forces de l'ordre et de l'armée devient ainsi impossible. Les unités dispersées de disloquent, en proie a la désertion, ou s'éparpillent dans des actions locales limitées.

Assistance médicale

Les blessés sont rassemblés dans des points de secours improvisés (la plupart des centres médicaux se trouvaient dans la zone de 20 kilomètres autour du point d'impact et sont impraticables ou dangereux en raison des retombées).

Le personnel médical est immédiatement submergé. Le triage (sélection des malades "prioritaires") n'est pas mis en place par ignorance du personnel, manque de critères de sélection ou impossibilité d'appliquer ces mesures.

La pression énorme que subit le personnel médical (stress, débordement, menaces violentes) rend l'assistance médicale concrètement nulle. La plupart du personnel déserte pour rejoindre ses proches.

Seuls quelques rares blessés seront emmenés, sur initiative personnelle et par l'entraide, dans des centres médicaux éloignés, eux-mêmes bientôt submergés, mais toutefois opérationnels jusqu'à l'épuisement rapide des médicaments.

Aspects psychologiques

Les premières quinze minutes après impact voient les survivants soumis à une panique très brutale. On assiste à nombre d'actes désordonnés et de cas de folie passagère, dont certains évolueront en folie définitive.

Après cette phase de panique surgit une phase de soulagement ("je suis toujours en vie") suivie immédiatement après d'une phase de remords intense, à la constatation de la gravité de la situation (proches disparus etc.) et au souvenir du propre comportement lors de l'alerte (on aura renversé une femme avec son bébé, pousse des gens hors de l'abri etc.). L'alternance très courte de ces deux phases crée un choc profond, qui peut parfois mener au suicide.

Une heure après impact, scission de la population entre hébétude et hyperactivité. Une seconde phase de panique commence lorsque les personnes soumises aux radiations meurent dans les premières heures après détonation ; cette panique est plus dispersée que la première, mais provoque des actes désespérés ("je vais bientôt mourir, autant en profiter").

Au terme de la journée apparaissent les premières victimes de mort par choc psychologique, syndrome alors seulement connu des champs de bataille.

Tiré du rapport '**Medical Consequences of Nuclear Warfare**'
réalisé pour le congrès des États-Unis en 1986
récompensé par un Prix Nobel

La civilisation à l'agonie

Jour J : 1er Juin 2009

J+1

Plusieurs colonnes de piétons se mettent en route pour fuir la zone d'impact ou se réfugier à la campagne. Les forces de l'ordre sont désorganisées et victimes de désertions. Le pillage généralisé commence, ainsi que les premiers meurtres, pour acquérir une voiture diesel (les seules pouvant encore rouler), une moto, un générateur, de la nourriture stockable etc.

L'ordre social se disloque : la monnaie n'a plus de valeur, les valeurs sociales sont ignorées, la loi de la jungle apparaît. Chaque individu devient à la fois malfrat et victime.

Les superfeux combinés de toute la planète projettent des particules d'une fumée très dense (car composée d'éléments chimiques complexes) dans la stratosphère.

Le ciel s'obscurcit graduellement. Les premières précipitations concentrent les radiations sur quelques zones dans lesquelles la population meurt dans la journée.

Les colonnes de réfugiés sont à court de vivres et d'eau, et se transforment en bandes de pillards. Les fermes et bâtiments isolés sont pris d'assaut, les localités situées loin des points d'impacts s'organisent en milices locales et repoussent les pillards ou arrivent à les canaliser dans des camps de réfugiés improvisés.

Les petites villes, épargnées par les bombes, s'organisent, instaurent la loi martiale et le rationnement et font protéger des dépôts de nourriture par les forces armées. Les institutions nationales (gouvernement, ministères) qui ont pu gagner les abris ont rétabli le contact avec les forces armées et commencent à organiser la coordination de la crise, d'abord au moyen de courriers motorisés ou à cheval, ensuite par radio.

J+3

J+5

La situation sanitaire est extrêmement préoccupante, du fait de l'absence d'eau courante ou propre, du grand nombre de blessures légères ou graves, d'un système sanitaire inopérationnel, des vomissements dus à la situation dramatique ou à la contamination radioactive, enfin et surtout de centaines de milliers de cadavres en décomposition.

Beaucoup de survivants vivent dans un état profondément apathique, indifférents à la saleté extrême, leurs blessures ou leurs infections.

Les superfeux s'éteignent faute de combustible. Le ciel est désormais continuellement obscurci, on ne peut plus différencier le jour de la nuit ; les températures sont inférieures de 20 degrés Celsius aux normales saisonnières, c'est le début de l'hiver nucléaire. Tout ce que l'atmosphère contient en eau tombe au sol sous forme de précipitations violentes (grêle). Les récoltes sont détruites.

Les cellules de crise sont mises en place, et ont dressé un premier bilan de la situation : comme chaque année, les stocks de nourriture sont très bas, en prévision des récoltes imminentes. L'EMP et ses conséquences ont mis hors d'usage la plupart des dépôts frigorifiques que l'attaque nucléaire n'a pas détruit ; il en est de même pour les réserves frigorifiques des particuliers.

On ne sait pas combien de temps durera l'hiver nucléaire, on table encore sur une à deux semaines, mais cela n'a plus d'incidence sur la situation alimentaire: la famine est inévitable et sera de grande ampleur. La cellule de crise doit mettre en place une procédure de triage très sévère pour l'ensemble de la population située en dehors des abris.

J+7

Ceux qui à cette date ont survécu aux brûlures et blessures causées par l'attaque sont viables à plus long terme. Les réfugiés sont maintenant dispersés sur l'ensemble du territoire, et sont à 40% sous contrôle près des villes, les 60% restants étant des bandes de vagabonds.

La cellule de crise soumet son plan de triage, basé sur la fin proche de l'hiver nucléaire et des récoltes dans 18 mois. Le plan prévoit la sauvegarde des 10% de la population civile les plus utiles (en priorité les techniciens, les agronomes et les ingénieurs), dont 65% de jeunes femmes fertiles afin d'assurer un repeuplement optimal. Il s'agit de recruter ces personnes individuellement, sous couvert du secret.

Beaucoup des élus régionaux n'étant pas éligibles à ce plan, la loyauté au plan d'urgence n'est pas respectée, et le plan de triage devient connu du public. Les hypothèses de ce plan -la famine imminente- le deviennent également. Dans la même journée, la plupart des villes font sécession et sombrent dans le désordre civil. De nouvelles factions voient le jour et commencent à se disputer le pouvoir.

La diffusion des informations relatives au plan de sauvetage fait subir une forte menace de dislocation aux forces armées, à laquelle succombent plus de la moitié des unités. Les éléments loyaux des unités disloqués se rassemblent avec difficulté auprès des unités loyales.

Certains dépôts militaires sont pris d'assaut par des militaires sécessionnistes, plusieurs bases et stocks d'armes sont pillées. Les forces militaires loyales répriment la sécession dans le sang, et reconquièrent plusieurs bases, pour par la suite ne plus les quitter.

J+10

Les villes sont à feu et à sang. Une lutte panique entoure les réserves de nourritures restantes. Des factions armées s'organisent par quartiers et par village, et attaquent les factions ennemies et les civils isolés.

Des centaines de civils quittent les villes pour gagner les bases de l'armée, dans l'espoir d'être recueillis dans le cadre du plan de sauvetage. Les vieilles personnes et les enfants sont systématiquement repoussés, et la sélection parmi les restants est extrêmement sévère.

Malgré cela, le quota par base est atteint dans la journée. Devant la pression grandissante des réfugiés, l'armée reçoit de la cellule de crise l'autorisation d'ouvrir le feu sur les civils.

Cette décision achève de briser l'illusion d'un retour à la normale. Hormis quelques exceptions -ceux qui sont certains d'être recueillis par le gouvernement-, la population civile évite à partir de ce jour les militaires.

Dans les zones d'impact, les corps en décomposition, la stagnation des eaux, la faible immunité des survivants et des conditions de vie non hygiéniques favorisent l'émergence d'épidémies de typhus, de dysenterie et de choléra, que personne n'est plus en mesure d'endiguer.

J+15

Les villes sont désormais toutes ravagées par les désordres civils. Les factions armées règnent sur le terrain et massacrent les civils sans distinction, pour éliminer des "bouches à nourrir". L'approvisionnement en eau et énergie en dehors des abris et des bases militaires est définitivement interrompu.

La couche de sédiments opaques dans la stratosphère apparaît d'une grande stabilité. Avec les maigres moyens qui leurs restent, plusieurs nations préparent des expéditions scientifiques afin de l'examiner.

J+1 mois

La cohésion sociale a définitivement disparu. Ayant rassemblé toute la nourriture des villes, les factions de quartier commencent à s'entre-déchirer pour le contrôle des réserves accumulées.

Des bandes de pillards sillonnent la campagne à la recherche de nourriture, contribuant à y répandre le typhus et le choléra. Le cannibalisme fait son apparition, aussitôt suivi par la chasse à l'homme. Les individus les plus faibles, vieillards, blessés et enfants, y succombent en premier.

Les différentes missions stratosphériques rapportent toutes que l'hiver nucléaire est un phénomène auto-entretenu, et que seul son "balayage" systématique est à même d'en retirer les particules opaques. Ce plan étant absolument irréalisable, la Terre ne connaîtra donc plus le soleil.

Les bases militaires commencent à manquer de fioul et soufrent de l'interruption des voies de communications, les routes étant devenues impraticables et dangereuses. Ordre leur est donné de se rassembler autour des abris, afin de constituer des périmètres militaires.

Les cellules de crise sont dissoutes, pour être remplacées par le commandement de chaque abri. Dès lors s'établit définitivement la distinction entre "survivants des abris" et "survivants de l'extérieur".

J+2 mois

90% de la population d'avant-guerre a succombé aux attaques nucléaires et à leurs conséquences. Villes et villages sont désormais des endroits fantômes. Les "survivants de l'extérieur" vivent sur leur stock de nourriture et, lorsque celui-ci est épuisé, partent à la chasse a l'homme. Plusieurs individus, victime du choc, de la dépression, de l'isolement et de la nostalgie, se suicident, laissant parfois un appréciable stock de nourriture derrière eux.

Des petites communautés tentent de créer des serres, mais ces tentatives seront sans succès : soit l'énergie manque pour les faire fonctionner, soit elles sont attaquées par des vagabonds, soit encore elles sont insuffisantes pour nourrir toute la communauté.

L'avenir de l'humanité repose dès lors dans les mains des survivants des abris, qui devront prendre les décisions nécessaires à la survie de l'humanité.

Le Projet

Nous sommes en 2011. Le temps est compté pour l'humanité, qu'elle lutte pour la survie parmi les décombres de la surface ou qu'elle végète dans la sécurité illusoire des abris, dont le combustible nucléaire sera épuisé dans un peu moins de vingt ans.

Les Grands Russes ignorent le problème en se consacrant aux problèmes locaux de leurs mines-cité surpeuplées, les États-Unis se sont lancés dans une fuite en avant militaire, àlaquelle succombe un abri après l'autre.

Sur toute la planète, dans les abris, sont dispersés les plus brillants esprits de la civilisation qui s'éteint. Il reste une ultime chance de survie : gagner la Lune, et y fonder un nouveau départ pour l'humanité.

Le Projet est cette ultime tentative pour sauver l'humanité.

Echéancier

Phase 1 (2009 - 2010 - achevé): Contact

Il s'agit de joindre les abris et de les relier entre eux, afin de pouvoir répartir la tache immense du Projet sur le plus grand nombre possible de participants.

Au cours des deux dernières années, plus de 250 contacts ont été établis de par le monde, aussi divers que des abris gouvernementaux, des plateformes pétrolières, des bases scientifiques en Antarctique ou des sous-marins nucléaires échoués. Aujourd'hui encore, des missions autonomes partent, sur de maigres indices, àla recherche de nouveaux contacts.

Phase 2 (2010 - achevé): Coordination

En fonction des ressources de chaque abri, on répartit les tâches de recherche, de conception et de production. Les Corporations et Colossus sont mis en place.

Phase 3 (2010-2014): Capacités industrielles

Pendant que la recherche scientifique continue, les abris rassemblent les capacités industrielles restant àla surface. A l'issue de cette phase, les premières usines robotiques devraient être en place.

Les serres devraient produire de la nourriture en excédent, ce qui permettra d'approvisionner des communautés isolées et de regrouper des survivants.

- en cours -

Phase 4 (2014 - 2016): Productions préliminaires

La conception de la plupart des éléments des vaisseaux et des habitations spatiales est achevée en 2014. Les usines robotisées en commencent la production.

La recherche sur les parties les plus critiques (moteur atomique, cryogénie, autonomie robotique) devraient être achevée à la même période, leur conception est amorcée.

Phase 5 (2016 - 2020) : Assemblage

La conception des parties critiques est achevée, leur production et leur intégration dans les éléments déjà construits commence. Les premières fusées transportent les éléments robotisés sur la Lune, qui établiront sur place les premières habitations et une infrastructure industrielle.

Phase 6 : (2020 - 2035) : Évacuation

Les abris sont évacués l'un après l'autre sur la Lune, emportant leurs infrastructures industrielles et scientifiques avec eux. La Lune devient le centre coordinateur des opérations, et étend ses capacités pour une colonisation du satellite, voire du système solaire.

Les Corporations

Le Projet nécessite la collaboration d'abris dispersés à la surface du globe, dans lesquels ne se trouvent que quelques spécialistes à la fois. Les Corporations ont donc été crées pour coordonner les activités de chaque secteur critique du Projet au niveau global.

On dénombre pour la viabilité du Projet quatre secteurs critiques, en fonction desquels les quatre principales Corporations ont été crées.

Colossus

Colossus est l'organisation qui définit le Projet et veille à son application. Il est de plus l'organe de contact des Corporations avec les différents abris, et le coordinateur de leur collaboration. Il est composé des personnes-clé du Projet et de membres des Corporations.

Informatique : OnoSendai

Cette Corporation rassemble, répare et répartit les ordinateurs de la surface, développe les logiciels, organise et maintient le Réseau et prend en charge la guerre cybernétique contre les États-Unis

Apport critique : **fonctionnement des Corporations**

Robotique : Industrial Automation

Cette Corporation rassemble, répare et développe les robots industriels de la surface, et s'occupe plus généralement de l'infrastructure industrielle. La section scientifique s'occupe de développements dans le domaine de l'Intelligence Artificielle, la section militaire développe des systèmes d'armement robotisés et des exosquelettes.

Technologie critique : **usine auto-reproductrice**

Énergie : Fusion Labs

Cette Corporation s'occupe de la maintenance des réacteurs atomiques des abris et de la remise en route des réacteurs de la surface. La section scientifique effectue des recherches dans le domaine de la fusion stable, afin de pouvoir développer le moteur atomique des fusées.

Technologie critique : **moteur atomique**

Biotechnologie : IG Pharma

Cette Corporation rassemble les compétences en biotechnologie. La section scientifique recherche des moyens d'améliorer les conditions de vie dans les contextes de l'hiver nucléaire et de la vie dans l'espace.

Il existe une installation secrète de cette Corporation, où sont menées des recherches in vivo sur le sommeil cryogénique, utilisant des survivants de la surface comme cobayes humains. Lire à ce sujet le scénario "La prison des rêves glacés"

Technologie critique : **sommeil cryogénique**

Les Abris

L'infrastructure du Projet

On désigne par Abri, par référence aux abris antiatomiques, toute installation participant au Projet.

Il s'agit dans la plupart des cas d'installations souterraines (abris antiatomiques et mines), mais la désignation est vaste, on y trouve également des sous-marins nucléaires échoués, des stations scientifiques en Antarctique et des centrales nucléaires remises en état.

Les Abris souterrains

Les abris antiatomiques

Ces abris sont des installations militaires plutôt exiguës, conçues pour un nombre restreint de personnes (entre 10 et 200). Sensés rester clos pendant au moins 5 ans, ces Abris sont autonomes à tout point de vue. Ils possèdent généralement un réacteur ou une pile nucléaire, des circuits de recyclage d'eau et d'air et de vastes réserves de nourriture, qui ont été redistribuées lorsque le Projet commença.

Ils possèdent en outre des moyens de communication puissants et une électronique intacte, en particulier des installations médicales.

Ces installations sont peu nombreuses, ce sont surtout des centres de commandement stratégiques et des abris pour les membres du gouvernement.

Les abris antiaériens

Ces abris sont la version provisoire des abris antiatomiques, à destination de la troupe et des civils prioritaires. Ils n'ont été conçus que pour un mois d'autonomie, mais sont beaucoup plus vastes, et la plupart ont hébergé un millier de personnes chacun.

Plus important encore, beaucoup de ces abris étaient situés à proximité des centres urbains, et ont sauvé des personnes qui autrement auraient succombé aux frappes nucléaires.

Certains de ces abris se sont retrouvés dans des zones irradiées, et on dû être ravitailles et partiellement évacués par des forces armées à capacités ABC.

Ils sont dotés d'un sas et d'un circuit électromagnétique qui a protegé leur électronique de l'EMP. La plupart d'entre eux ont été maintenus en activité et réaménagés pour pouvoir fonctionnement plus longtemps.

Les mines souterraines

Ces installations ont été utilisées dès la première semaine du conflit pour héberger les personnes sélectionnées dans le cadre du premier plan de sauvetage (à partir de J+7), à l'abri de la foule extérieure et du désir de désertion. Chaque mine héberge depuis lors plusieurs milliers de personnes.

Protégées par les forces loyales de l'armée, elles ont servi de dépôt pour les stocks de nourriture qui ont été évacués de la surface à cette période.

Les mines étant vastes, elles hébergent aujourd'hui les installations industrielles et agricoles, ainsi que de nombreuses autres activités (science, logistique).

Elles hébergent surtout la nombreuse population requise pour les faire fonctionner. Les plus grands réseaux souterrains hébergent entre 200.000 et 300.000 personnes.

Les mines ont dû être entièrement aménagées pour pouvoir accomplir leurs nouvelles fonctions (circuit électrique, eau potable, canalisations, ventilation, dortoirs etc.).

Ce sont aujourd'hui de loin les centres de population les plus importants, desquels partent également la plupart des Missions Autonomes.

Les installations militaires

Certaines installations stratégiques, comme les hangars pour les sous-marins nucléaires par exemple, ont également un approvisionnement autonome et une résistance à l'EMP, ainsi qu'un excellent dispositif défensif.

Elles sont toutefois dépourvues de capacités d'hébergement et de réserves alimentaires dignes de ce nom.

Elles sont encore toutes utilisées, principalement pour l'industrie, mais aussi pour l'entretien du matériel spécial (hélicoptères, véhicules ABC entres autres).

Les Abris isolés

A côté des grands centres d'activité et de population comme les mines souterraines ou les abris antiaériens, il existe une pléthore de petits abris répartis sur l'ensemble du territoire, servant de base ou de relais aux missions autonomes.

Ce réseau permet de couvrir un territoire riche en ressources utiles au Projet.

Les abris et stations isolés

Les autres types d'abris hébergent peu de personnes, et sont entretenus pour étendre le réseau du Projet sur tout le territoire.

En effet, des ressources utiles au Projet peuvent être situées ou découvertes partout sur les terres émergées.

La caractéristique commune aux abris isolés est leur capacité à pouvoir communiquer avec les abris. Pour cela, ils ont donc besoin d'une source d'énergie permanente, et doivent être bien protégés contre les dangers extérieurs.

Les abris isolés sont donc également des bases ou des relais pour les missions autonomes, et permettent au Projet d'intervenir rapidement sur l'ensemble du territoire.

Communications

Ces abris isolés peuvent communiquer avec les grands abris par radio, téléphone, télégraphie sans fil ou même par télégraphie câblée, en utilisant les vestiges du réseau téléphonique.

Pour un abri isolé, il est avantageux de posséder des capacités électroniques intactes, entres autres un ordinateur permettant de recevoir et de traiter bien plus d'informations qu'en devant recourir au télégraphe et au papier.

Les abris privés

Certaines personnes fortunées, paranoïaques ou prévoyantes se sont dotées d'abris antiatomiques personnels, capables d'héberger cinq à dix personnes.

Les capacités de ces abris sont très variables, la plupart étant devenus unitilisables rapidement (pas de protection contre l'EMP, capacité énergétiques limitées, manque de planification résultant en des pénuries ou des goulets d'étranglement critiques), d'autres ont été évacuées pour regrouper leur personnel et leur matériel.

Salles de serveur

Les salles de serveur sont souvent en sous-sol, ont une alimentation électrique autonome et surtout étaient dotés d'une protection électromagnétique qui les a protégés de l'EMP.

De plus, la plupart d'entre elles disposent d'un dispositif de sas et de portes blindées.

Enfin, beaucoup de ces salles étaient situées hors des grands centres urbains, pour des raisons économiques et techniques.

Après que le contenu de ces salles ait été évacué vers les grands abris pour servir le Projet, beaucoup d'entre elles ont été aménagées en abris, ou en relais inhabités pour les missions autonomes.

Abris pour matériel irradié

Lorsque du matériel informatique en état de marche a été récupéré dans les zones irradiées, il est place dans des abris enterrés, et maintenu par des militaires en combinaison ABC.

Une mission militaire est alors placée à proximité de ces abris et peut porter assistance à une mission autonome.

Centrales nucléaires

Quelques rares centrales nucléaires situées à proximité de grands Abris ont été remis en route, au prix d'un changement complet de l'électronique et du circuit d'approvisionnement en eau et de refroidissement, tous deux formant désormais un seul circuit fermé.

Le panache de fumée de ces centrales attire nombre de chasseurs et de survivants désespérés, aussi ces centrales sont-elles de véritables forteresses, entourées de barbelés et de champ de mines.

Les Abris éloignés

Certaines installations se sont trouvées subitement coupées du monde par la guerre, mais disposent toujours de capacités électroniques et énergétiques intactes, grâce à l'ingéniosité humaine - et la Providence.

Bien que sans possibilités de secours pour la plupart -au moins d'ici l'évacuation finale, qui devrait avoir lieu dans 20 ans- ils participent au salut de l'humanité par le Projet.

Plateforme pétrolière "Pétrobras"- au large du Brésil

La plateforme était située à une grande distance du point d'impact de Rio de Janeiro, ce qui lui évita de subir l'EMP, et la gardait opérationnelle.

Dans ses tentatives de joindre le monde extérieur par radio, son équipage prit contact avec l'abri présidentiel. Le président leur intima de rester tous sur site, et envoya un de ses rares navires de guerre opérationnels, qui croisait au milieu de l'océan, pour garantir le suivi de cet ordre.

Lorsqu'à la faveur de l'hiver nucléaire la banquise rejoignit la plateforme, celle-ci pompa autant de pétrole que possible, le déversant sur les premières couches de glace.

Lorsque la glace atteignit 10 mètres de profondeur, son expansion compressa puis rompit les pylônes porteurs. La station s'effondra doucement sur la banquise, mais ne sombra pas, avec l'aide de flotteurs d'urgence.

Grâce au chauffage intégré du tube, l'extraction du pétrole continuait, formant des flaques et des collines noires aux alentours. Ce n'est qu'à la faveur d'une surcharge, faisant sauter le système de chauffage, que la glace de 50 mètres de profondeur broya le tube.

Grâce au diesel de la frégate antiaérienne et à ses capacités de communications, son électronique et celle de la station sont mises au service du Projet. Un camion-luge fait la navette avec la plateforme depuis un abri militaire brésilien, embarquant du pétrole et amenant de la nourriture.

La position très éloignée des stations scientifiques aux confins de l'hémisphère sud les a protégées de l'EMP, mais les a également laissées dans une grande incertitude.

En effet, les satellites d'information et de communications n'étaient plus approvisionnés en contenu et aucune des rares stations radio encore opérationnelles ne pouvaient émettre jusqu'à ce continent. Ce sont des bâtiments américains venus récupérer les leurs qui informèrent les missions scientifiques de la guerre.

Les bâtiments américains purent secourir toutes les stations situées entre la Terre de Palmer et la Terre de la Reine-Maud, soit la majorité d'entre elles. Les autres stations ne pouvaient être secourues, et aucun bâtiment n'était disposé à le faire dans les conditions chaotiques des premiers jours. Enfin, la Banquise s'étendait à une vitesse fulgurante, menaçant à plusieurs reprises l'évacuation américaine elle-même.

Les stations scientifiques, résignées, s'étaient préparées à vivre à la manière des eskimos, et traquaient déjà les ours et autres prédateurs, afin que ceux-ci ne dévorent pas les dépouilles des phoques et des manchots.

Par un heureux hasard, la station d'écoute sous-marine des Iles Kerguelen entendit un sous-marin et put le contacter par sonar.

Le SNA (sous-marin nucléaire d'attaque) n° 24 de la marine pakistanaise venait d'être gravement endommagé dans un combat à mort avec un sous-marin indien. Son pays surbombardé ne pouvant plus l'accueillir, son équipage accepta la proposition des Français de venir se réfugier aux Iles Kerguelen.

Le bâtiment parvint à se hisser au-dessus de la banquise en formation au moyen de manoeuvres périlleuses, qui le laissèrent échoué sur le flanc. Avec l'énergie de son réacteur intact, les techniciens purent adapter des avions et des véhicules polaires à la propulsion au gaz détonant, et organiser enfin des opérations de secours et d'évacuation des autres stations.

Grâce aux immenses colonies congelées d'animaux antarctiques et au réacteur du SNA 24, la communauté de scientifiques, devenue depuis une composante scientifique importante du Projet, peut espérer survivre plus de 20 ans.

SNLE "Le Triomphant" - Djibouti

Le SNLE et ses 120 membres d'équipage furent surpris par la guerre alors qu'ils croisaient en plein Océan Indien. Après avoir lancé ses missiles nucléaires, il se mit en immersion profonde.

Ses capacités électroniques intactes, il put recevoir l'ordre de rejoindre la base de Djibouti, afin de pouvoir être déployé en Mer Rouge si la situation devait le requérir.

Il gît depuis dans une cale sèche du port de Djibouti, à l'abri de l'expansion des glaces, et son réacteur alimente un abri abritant un parc d'ordinateurs vétustes glanés dans tout l'Est africain par des missions autonomes.

Station orbitale robotisée ISS

La guerre a pris la mission scientifique de l'ISS de court. Les deux russes, les deux américains et l'astronaute colombien décidèrent de ne pas exporter la guerre dans l'espace et surtout de stabiliser la station, dépourvue désormais de toute station au sol pour la diriger.

Avec une année de provisions à bord, les astronautes s'employèrent à rendre la station autonome, priant chaque jour pour un signal de la Terre. La station de contrôle australienne redevint opérationnelle deux mois après le début de la guerre et parvint à les contacter.

Les astronautes décidèrent que la station devait impérativement subsister, à la fois parce qu'il se déroulerait un long temps avant que la Terre ne put en faire une semblable et parce que cette station pouvait aider à rétablir la situation.

Lorsque le Projet vit le jour, la station disposait déjà d'un pilotage et d'un entretien robotisé. Avec encore 5 mois de rations à bord, les astronautes transformèrent ISS en un vaisseau entièrement autonomes, remplissant simultanément les rôles d'un observatoire permanent de la Terre et de sa stratosphère opaque, de satellite de communication planétaire et de centre de calcul.

Depuis leur atterrissage en Australie, les astronautes participent au Projet en développant des méthodes d'instruction massive pour préparer l'évacuation finale.

Station lunaire Alpha, Station martienne Oméga

En 2009, deux mois avant la guerre, fut ouverte la station lunaire **Alpha**, à la fois centre de loisirs et entreprise d'extraction de minerais rares.

Bâtie sur des fortunes privées, cette station était doté d'un prototype unique d'usine robotisée auto-reproductrice, qui devait réduire les apports de la Terre à la portion congrue.

Cinquante personnes, hommes et femmes à parité égale, étaient déjà sur les lieux pour préparer les serres qui les régaleraient, eux et les visiteurs de l'Hôtel Sélène, en produits frais.

Lorsque la guerre survint, la base continua son développement, d'abord pour satisfaire ses propres besoins, ensuite, lorsque le Projet fut lancé, en vue d'accueillir une partie de l'humanité en fuite

-

Les expéditions successives vers Mars ont crées la colonie **Oméga**, qui ravitaillait les missions en nourriture et en carburant pour le retour. Cette station n'est pas pourvue de moyens industriels et tente de survivre tant bien que mal.

Sa participation au Projet est difficile en raison des distances et des délais de communication. Les vingt astronautes et scientifiques qui composent la population de cette station travaillent sur les questions pratiques de la colonisation de l'espace.

Note de l'Auteur : ces deux stations sont citées pour se conformer à l'historique de Solsys - l'encyclopédie du système solaire, qui a été écrit en 1997. Ces installations apparaissent depuis irréalistes ou au mieux en avance de vingt ans, mais elles sont importantes pour faire du Projet une entreprise sinon réaliste, au moins cohérente.

L'abri isolé Mayenne2 - lieux

Mayenne 2 est une station isolée installée auprès d'un abri antiatomique privé, situé entre Mayenne et Laval. 11 personnes, quasiment coupées du monde, y maintiennent la marque de la civilisation avec les moyens du bord.

Histoire

L'abri a été commandé et construit dans la propriété de **Michel Pardaillant**, un acteur dont la carrière commença de manière fulgurante au début des années 80 pour s'embourber presque aussitôt dans des navets médiocres.

C'est un homme qui vivait seul et reclus, légèrement misanthrope et paranoïaque, au point de se faire construire un abri antiatomique dans les règles de l'art.

Cet abri a surtout servi de stock de nourriture, puis de débarras pour les vieux livres et certains objets que Michel ne voulait pas jeter, entre autres un ordinateur Amiga 500 avec modem, et un kit CB pour voiture. Entre autres choses se trouvait également un compteur Geiger.

La guerre nucléaire n'a bien sûr pas atteint la Mayenne, et Michel n'a même pas entendu les sirènes dans son sommeil. Réveillé en sursaut par l'onde de choc, il se précipita dans son abri dans lequel il passa trois semaines. Cédant finalement à l'ennui et à l'incertitude, il sortit de son abri, pour se rendre compte qu'aucune radiation n'était à redouter.

Émergeant de son abri, il découvrit sa maison pillée et saccagée, une nuit polaire éternelle et surtout un sentiment de solitude absolu. En bricolant sa CB, il put établir le contact avec un abri militaire aux environs du Mans, qui était très intéressé d'entendre une transmission électronique civile.

Lorsqu'un détachement de l'armée vint prendre possession de son abri et venir le chercher, Michel n'était pas très partant pour se retrouver dans un abri surpeuplé et anonyme, et offrit aux militaires de les assister afin de pouvoir rester chez lui. Depuis, Michel s'occupe des tâches ménagères et de la cuisine dans la station, heureux d'être utile et accepté par le personnel de la station.

Les militaires installèrent dix personnes dans la propriété, pour mettre en place une station isolée ; celle-ci devait couvrir les opérations aux alentours, soit sur plus de la moitié du département.

La propriété

La propriété est une large pelouse bordée de hauts cyprès et d'un mur de pierre de 3 mètres, au centre de laquelle se trouve un gros pavillon à un étage des années 20, construit en brique.

Les abords de la propriété ont été densément minés pour dissuader des chasseurs d'hommes de venir y fouiner trop près ; plusieurs pancartes indiquent que le terrain est miné. La pelouse, débarrassée de quelques bosquets, forme un glacis pour défendre la maison en dernier recours.

Sur une partie de la pelouse située derrière la maison se trouvent plusieurs cadavres congelés de chiens en guise de garde-manger. Près de l'entrée se trouve un tas de pots et de casseroles en cuivre, qui attendent d'être transportés à l'Abri du Mans pour recyclage.

Les fenêtres et porte-fenêtres du rez-de-chaussée du pavillon ont été entièrement murées, ainsi que les portes à deux exceptions près (porte de devant et porte de derrière), qui ont été remplacées par des portes blindées.

Un large garage pour une voiture a été rajouté dans les années 80 au flanc du bâtiment. Le garage a été doté d'une fosse et d'une grue électrique, qui permettent à la station de réparer des véhicules de mission et parfois de convertir des voitures d'opportunité au gazogène.

Rez-de-chaussée

Les parois du rez-de-chaussée ont été démolies, pour créer une grande pièce centrale. Cette pièce de 10x6 mètres bruyante et toujours occupée, est le centre vital de la station.

Le centre de la pièce est occupé par une très grande table en chêne, qui sert à la fois de réfectoire, de table de travail, d'atelier mécanique et parfois de table d'opération.

Le long des murs ont été disposés plusieurs canapés larges encombrés de couvertures ainsi que des grosses commodes remplies de linge et de matériel hétéroclite.

Deux grosses cantines en métal, fermées par un gros cadenas, contiennent les armes collectées par le brigadier Hauvert lors de ses tournées.

Dans un coin se trouve un distributeur d'eau , dans un autre une bibliothèque Ikea chargée de guides pratiques très divers, (notamment sur la conservation des aliments, l'entretien de divers modèles de voitures, la mécanique et l'électricité), quelques ouvrages de référence médicaux, des illustrés et des romans.

A côté de cette armoire se trouve une horloge à battant, qui tinte toutes les heures.

Devant la cheminée se trouve un gros poêle en métal, datant d'environ un siècle, sur laquelle la station fait chauffer chaque matin un baquet d'eau pour laver les hommes et le linge, et sur laquelle un pot de soupe couve en permanence. Le tuyau du poêle part dans le conduit de la cheminée.

Entre le poêle et le mur se trouve une armoire de cuisine en chêne, sur laquelle sont empilées des casseroles et des assiettes grossièrement essuyées. L'armoire contient des épices et des condiments

d'opportunité, rassemblés lors des tournées aux environs, ainsi que du sucre, de la farine et de l'huile.

Le parquet en lattes de la pièce, comme le reste du sol dans la maison, est crotté et constellé de taches de fioul, d'huile pour machines, de nourriture et par endroits de sang. L'éclairage de la pièce est assuré par des lampes électriques lorsque le générateur fonctionne, le reste du temps par des lampes à pétrole et des bougies.

Les murs sont couverts de cartes, allant de cartes du cadastre à une carte d'Europe, en passant par les cartes départementales et régionales. Un portrait de Michel photographié à sa grande époque est encadré prêt de l'entrée, un drapeau français a été suspendu au-dessus de la cheminée.

Contre le mur gauche se trouve l'escalier qui mène à l'étage, sous lui se trouve une porte qui mène vers la cave.

Un petit vestibule se trouve entre la porte d'entrée à la maison et la pièce principale. Une porte mène aux WC, où le siège a été remplacé par un seau en plastique.

Sur une petite table contre le mur, éclairée par une ampoule suspendue au plafond, se trouve une presse à cartouches, permettant de fabriquer soi-même ses munitions.

Cave

Dans la cave se trouve un générateur à vapeur bricolé à l'Abri du Mans, qui génère électricité de la station. C'est un appareil massif de deux mètres-cubes, à un seul piston et produisant 1400 Watts-heures.

Le générateur ne fonctionne que huit heures par jour, le temps de recharger les batteries de l'abri et de la station, un peu plus longtemps lorsque des travaux importants ont lieu au garage. Les batteries n'étant pas suffisantes pour alimenter l'ordinateur, l'abri du Mans ne transmet ses messages électroniques qu'aux heures fixes du fonctionnement du générateur.

La vapeur du générateur est envoyée à l'extérieur par le conduit de la cheminée, ce qui fait que la station est visible de loin.

Dans la cave se trouvent également deux baignoires, dans laquelle la glace récoltée dehors va fondre à la chaleur du générateur, l'eau étant versée ensuite dans l'appareil pour créer la vapeur.

Au fond de la cave se trouvent deux étagères métalliques, sur chacune desquelles se trouvent une quarantaine de batteries reliées à un circuit électrique Ces batteries se chargent lorsque le générateur fonctionne et redistribuent ensuite l'énergie a la station.

Près de l'entrée de la cave, se trouve un authentique lit médiéval à portes, apporté d'un musée régional pour héberger Ghislaine.

Un gros tas de planches en bois, utilisées comme combustible, et un petit tas de charbon dans un coin, en guise de combustible de secours, occupent le reste de la pièce.

Étage

Une meurtrière horizontale a été pratiquée sur chaque volet du premier étage, les volets ayant ensuite été renforcés par des plaques de tôle.

L'étage de la maison est divisé en trois pièces. La première est l'ancienne salle de bains ; sa porte est fermée par un cadenas à chiffres, dont le code est inscrit sur une note épinglée au mur. Le cadenas est relié à un mobile tintant. Un autre mobile au son distinct du premier est actionné lorsqu'on ouvre la porte de la pièce.

La pièce a été vidée de ses équipements sanitaires et meublée d'étagères de rangement. S'y alignent une grosse centaine de boîtes de conserve et une quarantaine de bouteilles de vin ou de spiritueux.

La fenêtre n'est pas verrouillée, seul un balai calé contre elle l'empêche de s'ouvrir. Devant elle se trouve une mitrailleuse sur trépied, armée et prête à l'usage, recouverte d'une épaisse couverture. L'arme est une AA52 de l'Armée française, déclassée par les Abris en raison de sa munition non standard (7,5mm, Dommages : 2d6+4)

La seconde pièce est la plus grande (deux cloisons ont été abattues), c'est le dortoir de la station. Six lits superposés sont disposés la tête contre le mur faisant face aux deux fenêtres de la chambre. Dans le coin prêt de l'entrée se trouve un petit poêle.

Deux grandes armoires situées de part et d'autre de la pièce contiennent les vêtements et quelques effets du personnel, ainsi que des revues pornographiques. Les abords des fenêtres ont été dégagés. Sous chaque fenêtre a été vissée une boîte en métal contenant chacune deux grenades et deux chargeurs de FAMAS remplis.

La troisième pièce est la chambre de Michel, où il peut encore se sentir chez lui. On y trouve deux lits, une armoire, une table et un fauteuil, tous d'une même collection design milanaise.

Sous la fenêtre se trouve également une boîte en métal semblable à celle du dortoir. Dans un coin, un petit poêle chauffe la pièce et fait sécher le linge de la maison, suspendu à des cordes en nylon.

Le deuxième lit comporte quelques taches brunes de sang séché, et sert au repos des blessés. Michel remplit dans cette situation également le rôle d'infirmier.

L'abri

L'abri est une pièce unique de 7x5 mètres, située à 20 mètres de profondeur et bâtie autour d'une grille antimagnétique.

L'accès à l'abri se fait par une écoutille métallique dissimulée sous le faux plancher de la cabane à outils du jardin, qui mène à un puits carré aux parois en béton armé, desquelles sort des échelons en métal. Le puits se termine face àune porte métallique qui s'ouvre vers l'intérieur.

La salle est occupée en permanence par deux hommes. Contre le mur droit sont alignées deux tables, devant lesquelles sont disposées trois fauteuils de bureau en cuir.

Contre le mur gauche se trouvent deux couchettes superposées, encombrées de couvertures et de draps

L'ordinateur

La table la plus proche de l'entrée est encombrée de papiers et de cartes. Contre le mur sont alignés des lexiques anglais et allemands, un atlas de l'Europe et un dictionnaire. Le mur droit est recouvert de panneaux de liège, sur lequel sont disposés notes et cartes.

Sur la table du fond se trouve l'ordinateur, entouré de cahier d'écoliers remplis d'informations de décodage et d'utilisation. Sur une étagère au-dessus de l'ordinateur sont alignés des bacs à disquettes remplis à ras bord, sous le bureau se trouve un carton rempli de disquettes vierges

L'Amiga est un vieil ordinateur du milieu des années 1980, doté d'un ½ Mo de RAM, fonctionnant uniquement avec des disquettes 3"½ (pas de disque dur). L'appareil est relié à un modem externe à combiné de 9600 Bps.

Sur ce modem est posé le combiné d'un vieux téléphone gris à numérotation à disque, dont le fil court contre le mur et va rejoindre le câble électrique au niveau du puits.

Énergie

L'abri est doté d'un générateur électrique au fioul, compartimenté pour fonctionner avec l'air de la surface. Ce générateur, dont le grand réservoir est rempli à ras bord, n'est pourtant destiné qu'aux cas de détresse.

L'alimentation électrique provient du générateur de la station, au moyen d'un câble électrique qui court sous la pelouse et dans un coin du puits. Autour de ce câble a été fixé le câble du téléphone.

Au fond à gauche de l'abri se trouve une étagère métallique, sur laquelle ont été alignées des batteries de voiture, cinq rangées de huit batteries.

Ces batteries sont reliées à un circuit électrique, par lesquelles elles se chargent lorsque le générateur fonctionne. Lorsque ce dernier est éteint, les batteries redistribuent l'énergie emmagasinée au moyen du même circuit.

Le brigadier Hauvert - le chef

Le gendarme Bernard Hauvert, natif des environs, a été détaché pour commander la station Mayenne2.

C'est un quarantenaire bourru et brusque, qui s'applique à remplir sa fonction en dépit des grandes difficultés de l'ère post-apocalyptique.

Il a du mal à rester inactif à la station, et préfère sillonner les alentours, comme s'il était encore le gendarme des lieux.

Avec deux hommes et un tout-terrain Buick de la Seconde Guerre, récupéré dans un garage de collectionneur et converti au gazogène, il passe dans les maisons et récolte tout ce qui peut encore servir à la station comme aux Abris.

Ce faisant, il attire de nombreux chasseurs avec qui il livre systématiquement un combat à mort, qui parfois s'étend sur deux journées.

Il y a trois mois, il découvrit par hasard les cadavres de sa femme et de sa fille, qu'il enterra aussitôt, avec l'aide de tout le personnel de la station, dans le cimetière de leur village.

Jean Bourdon - chef en second

Jean est un sergent à la retraite, qui a passé plus de 30 ans dans l'armée, dont 8 outremers, et qui dirigeait une association des anciens combattants locale.

Il a rejoint un détachement loyaliste lors du premier mois de l'Apocalypse, l'aidant à rejoindre une base amie. La situation stabilisée, l'armée ne savait trop que faire de lui avant de l'envoyer à Mayenne2.

C'est un homme dur et inflexible, politiquement situé à l'extrême droite, qui irrite facilement son entourage.

En dépit de son âge, il cultive toujours sa forme, ne demande aucun traitement de faveur et garde les hommes en activité, aussi ces derniers le respectent.
Il a la charge de la station en l'absence d'Hauvert, donc la plupart du temps.

Ghislaine - au générateur

Ghislaine est une fille de 16 ans découverte par Hauvert mourante de faim. Par pitié, il l'amena à la station pour la sauver, dans l'espoir que l'Abri du Mans puisse l'accueillir.

Lorsque celui-ci déclina par manque de ressources, la station décida de la garder.

La cave étant chauffée par le générateur durant la journée, et isolée du reste de la station, on décida de l'y installer. On amena un lit à portes d'un musée médiéval de la région pour donner plus d'intimité à Ghislaine dans cette pièce vaste et nue.

Ghislaine est une fille qui n'attendait de la vie rien qu'un fiancé et quelques amies, et qui s'est subitement retrouvé dans l'horreur. Au contact de la station, Ghislaine est en train de se rétablir et de gagner confiance en elle. Elle rend de nombreux services ponctuels à la station et s'occupe surtout du générateur, libérant donc le précieux personnel de la station de cette tâche.

Bien évidemment, le personnel exclusivement masculin de la station entretient des relations sexuelles avec elle, à l'exception de Michel (ne voulant abuser de quelqu'un sous son toit), et d'Hauvert (par principe). Pour ne pas traumatiser davantage la fille ce faisant, des petits présents (sucreries, liqueur, beaux habits) lui sont amenés, à titre presque symbolique.

Vincent Lemaitre - fusil

D'un homme effacé et toujours prêt à aller avec les plus forts, l'Apocalypse a fait de Vincent un homme tourmenté et sans scrupules.

Il s'est, tôt après l'Apocalypse, joint à un groupe qui devint une des factions de Nantes, tuant et pillant pour le contrôle des réserves de nourriture.

Un mois et demi après l'Apocalypse, le groupe se fit violemment chasser de la ville, y perdant plus la moitié de ses hommes. Presque tous les survivants désertèrent ensuite, à l'exception d'un groupe de 6 dont Vincent faisait partie.

Vincent sentit que désormais ses compagnons n'hésiteraient pas à le tuer ou le sacrifier, aussi se mit-il sur la défensive. Lorsque le groupe prépara une embuscade contre un camion de l'armée, Vincent les quitta au lieu de rejoindre son poste et partit en amont pour prévenir le camion de l'embuscade. L'équipage du camion déjoua l'embuscade, massacra ses instigateurs et emmena Vincent avec lui.

L'Abri ne voulait pas d'un malfrat en l'état, aussi envoya-t-il Vincent à la station pour qu'il y "fasse ses classes".

Vincent est un personnage plutôt inquiétant, que l'on ne fréquente pas volontiers. Lui-même désire pourtant ardemment se faire accepter par sa nouvelle "famille", et lutte constamment avec le souvenir de sa trahison passée.

Laurent Rodriguez - le radio

Laurent est un appelé de 20 ans issu d'un milieu modeste, qui comptait entreprendre ses études a la sortie de l'armée.

Reconnaissant son potentiel, son sergent le fit muter dans cette station pour qu'il s'y rende plus utile. Deux mois après cette mutation, le sergent périt dans une embuscade, ce qui impressionna Laurent.

Depuis, Laurent suit ce qu'il considère comme son devoir, et étudie assidûment afin de devenir ingénieur en robotique.

Comme c'est le seul membre de la station qui, à l'inverse des autres, reste volontiers dans l'abri, il y est presque toujours de permanence, et opère l'ordinateur.

Karim Barqa - le conducteur

Karim est un jeune soldat professionnel qui a été rudement blessé lors des émeutes des premiers jours.

Depuis lors, il boîte sévèrement de la jambe gauche, ce qui le rend inapte à la plupart des missions militaires et motiva donc sa mutation à la station.

C'est un homme vif et impatient, que son handicap a rendu colérique.

Après quelques disputes sévères avec Bourdon, il préfère désormais accompagner Hauvert dans ses tournées en tant que conducteur et sentinelle auprès du tout-terrain.

Jean-Marc Paillard - le médecin

Jean-Marc achevait sa dernière année à l'école vétérinaire lorsque la guerre éclata ; son âge et sa profession correspondaient aux critères du premier tri et il fut donc amené à l'abri du Mans.

Lorsqu'il fut évident que le rétablissement de la situation agricole n'aurait pas lieu, Jean-Marc fut employé comme aide médicale. Lors de la mise en place du Projet, on l'envoya en qualité de médecin à

Mayenne 2, où il s'emploie actuellement à apprendre ce métier.

Pour cet être intelligent mais délicat, qui comptait surtout soigner des caniches, extraire des balles et amputer des membres représentent des épreuves pénibles.

Sébastien Ferret - le mécano

Grand bricoleur et kiteur de mobylettes dans le civil, Sébastien venait d'entrer dans l'armée, à 18 ans, pour y passer un brevet de mécanicien.

L'Apocalypse se déclencha deux mois plus tard, et pendant deux autres mois Sébastien eut beaucoup de travail. Vint ensuite le calme glacial.

Pour l'Abri, un apprenti était d'aucune utilité, aussi Sébastien fut-il envoyé à la station "jusqu'à nouvel ordre" pour y apprendre son métier sur le tas.

Sébastien est un garçon sympathique, qui semble ne jamais vouloir arrêter de parler, autrefois de manière enjouée, de manière plus absente depuis qu'il dût abattre des chasseurs à plusieurs reprises lors des tournées d'Hauvert.

Marc Belloz - homme de peine

Marc faisait partie d'une unité parachutiste basée près de Paris. Il se trouvait avec quelques camarades retardataires devant les portes déjà closes de sa base lorsque la bombe détona.

Son visage, son cou et ses avant-bras furent immédiatement brûlés au troisième degré. A cet instant très précis, il avait les yeux fermés et portait des lunettes de soleil, ce qui fit que sa cécité ne fut pas définitive.

Il tomba immédiatement face contre terre, non encore conscient de son état. La douleur lui vint brutalement, simultanément avec l'onde de choc, cette dernière portant des débris qui déchiquetèrent ses compagnons.

Le personnel de la base le trouva aussitôt après, et le soigna. Il se retrouva, aveugle, dans un gymnase encombré de mourants et de mutilés hurlants. Les produits anti-douleur, les réserves de sang et de plasma furent épuisées dans la journée.

Marc dut donc endurer une souffrance terrible, s'évanouissant régulièrement pour être à nouveau réveillé par la douleur. Ce n'est qu'au quatrième jour qu'un médecin extenué lui greffa hâtivement de la peau, prélevée sur divers patients trépassés, sur le visage et les bras.

Depuis, Marc vit avec un visage difforme, qui est pénible à regarder. Chaussé d'épaisses lunettes, il possède néanmoins assez de vue (8,5 à chaque oeil) pour pouvoir à nouveau tirer au fusil sans risquer de blesser ses camarades.

Les centres pour invalides de guerre n'existant pas après l'Apocalypse, on l'envoya à Mayenne2, ou en plus d'être un "fusil" de plus en cas d'urgence, il exécute les travaux de force.

Note : Ghislaine éprouvant de la pitié pour Marc, elle couche également avec lui.

Julien Saufre - fusil

Julien était cuistot et canonnier à bord d'un aviso de la marine belge, deux métiers devenus inutiles après l'Apocalypse.

C'est tout naturellement qu'il fut affecté à une station éloignée, où il se rend utile dans un grand nombre de tâches.

Il est particulièrement soucieux d'accumuler de la nourriture et d'autres biens de nécessité, c'est pourquoi il fait souvent partie des tournées d'Hauvert.

Michel Pardaillant - tâches ménagères

Depuis l'installation de la station, Michel est devenu un homme actif et organisé, qui a souvent fort à faire.

Il amène une bonne ambiance dans la station, chantant parfois ou jouant de la clarinette lorsque l'occasion se présente.

Il a appris à tirer, et représente donc un fusil de plus en cas de nécessité. Il est de plus l'infirmier de la station, travail ingrat mais précieux.

Dieppe1 et le Camp Espérance

En 2012 , les abris commencent à produire un excédent de nourriture. Pour l'instant ces excédents sont écoulés de manière plus généreuse dans le cadre des coopérations, mais la question du sauvetage des survivants de la surface et leur intégration dans le Projet se pose à terme.

Ces populations ont été mises à rude épreuve durant trois ans, et il est très probable qu'elles ne s'intègrent pas docilement dans le monde complexe et contraignant du Projet.
Un projet-pilote, le "Camp Espérance", a donc été mis en place pour intégrer des survivants progressivement dans le Projet.

L'intégration devrait commencer dans les stations isolées, pour une première mise au pas et le tri des éventuels éléments non intégrables.

Les individus rétablis à la vie en société sont ensuite ventilés en fonction des besoins vers les différents abris.
"Camp Espérance" est bâti autour de Dieppe1, station radio et aérodrome, une des plus grosses stations isolées de France.

Dieppe1 - Les infrastructures militaires

Situation et rôle de Dieppe1

Dieppe1 occupe les locaux d'un aérodrome sportif, situé sur un large plateau calcaire à une dizaine de kilomètres de Dieppe ; lors de la seconde guerre mondiale, cette installation était un aérodrome de la Luftwaffe, d'où la présence de quelques bunkers. Cette station est d'abord un relais radio couvrant les postes d'écoutes avancés situés sur la banquise atlantique.

Un Cessna permet d'intervenir en urgence, bien plus rapidement que les luges motorisées, lorsque ces postes avancés, harcelés de temps à autre par des commandos américains, subissent un problème grave.

Personnel

Le personnel de Dieppe1 comporte une quarantaine de personnes : 5 radios, 10 services, 5 pilotes-mécaniciens, 15 gardes, 4 officiers (médecin, commandant, commandant en second, pilote en chef). Ils sont dirigés par Elena Banner, l'ancienne propriétaire et directrice de l'aéroclub.

Cette anglaise très active de 44 ans a un sens remarquable de l'organisation, ainsi que de solides connaissances dans les communications et le pilotage. Elle est d'un caractère dur et autoritaire, et exige beaucoup de ses hommes.

Elle dort par intermittences de quelques heures réparties dans la journée, sans quitter son treillis gris-bleu de la RAF, aussi est-elle toujours au courant de la situation. Elle est dénuée d'humour, et semble vouloir apporter un ton très " Bataille d'Angleterre " à ses actes.

Dispositif défensif

Dieppe1, station isolée et donc indépendante de l'Armée, a du se contenter de matériel militaire de second choix. Malgré cela, le dispositif défensif de la station reste dissuasif.

Contre les attaques au sol, Dieppe1 s'est entouré du classique glacis miné donnant sur deux rangées de barbelés.

Quatre miradors clos (anciennes cabanes de chasse) sont disposés aux 4 coins de l'installation. Les gardes y sont armés de fusils de chasse à longue portée (.30-30, Dommages : 2d6+4).

La route est barrée par deux chicanes, l'entrée de la station est gardée par un vieux bunker décrépit duquel point le canon d'une mitrailleuse AA52 de l'Armée française, déclassée par les Abris en raison de sa munition non standard (7,5mm, Dommages: 2d6+4).

AA52
Mitrailleuse
7,5mm 2d6+4
Bande x50

Un lance-roquettes antichar s'y trouve également à portée de main des deux occupants, qui sont en outre dotés de pistolets automatiques calibre .45 (Dommages: 1d10+2) pour la défense rapprochée.

Entre la route et le bunker central a été enterré un char AMX 30, complètement cannibalisé par l'Abri B04. Le char n'a plus de moteur, d'éléments de direction, de chenilles ni de roues, hormis les quatre avec lesquelles on peut encore le déplacer. C'est pour ainsi dire une coque vide portant une tourelle.

Le canon de 105mm (Dommages : 8d10+4) du tank est néanmoins encore opérationnel, et dispose de deux obus, l'un antipersonnel, l'autre antichar. Cinq autres charges à grenaille ont été bricolées à partir de douilles et de poudre noire pour la défense rapprochée.

La tourelle est également dotée d'une mitrailleuse AA52 (7,5mm, Dommages: 2d6+4), couvrant ainsi tout le périmètre autour du bunker central. Au-dessus de la tourelle a été installée une mitrailleuse fortement abîmée que l'on a retapé comme attrape.

En pédalant, l'opérateur de tir peut encore tourner la tourelle. Le char, en raison des températures glaciales, n'est occupé qu'en cas d'attaque imminente.

Contre les attaques aériennes, Dieppe1 dispose d'une mitrailleuse AA bitube de 20mm (Dommages: 3d10+1d8+3) dont un seul des canons est approvisionné, par mesure d'économie.

Une vingtaine de roquettes artisanales (Dommages: 5d6) ont été fabriquées à partir d'explosifs d'obus pour faire face à un éventuel assaut d'hélicoptères.

Bunker central

Le quartier général de la station est situé à côté de la grande antenne radio haute de 10 mètres, dans un gros bunker décrépi de 70 m2, divisé en deux salles que deux poêles peinent à chauffer malgré la condamnation des meurtrières.

La première salle est tapissée au sol et aux murs de moquette épaisse pillée dans quelque magasin spécialisé. Elle contient trois étagères de 40 batteries de voiture chacune, et sert en outre d'atelier de maintenance électrique et électronique Elle mène à la seconde salle, qui est le centre radio.

Au centre se trouve une table en chêne massif, sur laquelle trône une grosse radio militaire récupérée d'un musée militaire des environs. Deux opérateurs s'y trouvent en permanence, de gros cahiers d'écoliers devant eux. Au mur est affichée une table de l'alphabet morse et des codes utilisés par les postes avancés.

Dieppe1 - L'aérodrome et les installations civiles

Aérodrome

Une dizaine de survivants doués ont été formés au pilotage à Camp Espérance.

Leur instructeur est Richard Paim, qui gère la piste et le trafic aérien de la station ; il pilote également le Cessna en cas d'urgence. Richard est un ancien moniteur de vol jovial, qui enseigne avec plaisir.

L'aérodrome de Dieppe1 comporte quatre gros hangars. Les deux premiers hangars hébergent 7 ULM monoplaces, essentiellement destinés à la reconnaissance et au guidage des troupes au sol, et 4 ULM biplaces destinés au soutien aérien.

Le troisième hangar héberge le Cessna, avec des pièces détachées et divers équipements optionnels comme des patins d'atterrissage sur glace et deux bombes artisanales.

Dans le quatrième hangar, on trouve deux planeurs et une vingtaine de deltaplanes, qui trouvent leur usage en dépit de l'absence des courants ascendants, une conséquence de l'hiver nucléaire permanent.

Un atelier de réparation mécanique et l'Alambic complètent le dispositif de l'aérodrome.

L'Alambic est une grosse cabane préfabriquée en tôle à l'intérieur de laquelle fabrique tant bien que mal le carburant des ULM et un équivalent de kérosène pour le Cessna.

L'intérieur de la cabane est presque entièrement rempli de tuyaux en verre ou en métal, qui relient plusieurs chaudières en cuivre. On crée le carburant à partir de tout ce que l'on a pu glaner comme hydrocarbures dans la région : mazout, huile pour moteur, détachant, fioul etc.

Le processus de transformation donne 90% de masse goudronneuse impropre à tout usage, que l'on se contente de précipiter au bas de la petite falaise en bout de piste.

Les survivants doués en mécanique ne restent pas longtemps au camp, car le Projet en a un besoin pressant. Ce sont donc les pilotes de la station qui gèrent l'atelier de réparation mécanique de l'aéroclub et l'Alambic.

Les aéroplanes

Les opérations de la milice sont soutenues par les patrouilles aériennes, menées à bord d'**ULM monoplaces**. Ces derniers effectuent le repérage des survivants ou des bandes et guident ensuite les troupes au sol.

La communication avec le sol s'effectue au moyen d'une ampoule fixée sous l'appareil et reliée à un interrupteur sur le manche à balai, au moyen duquel le pilote peut dicter ses instructions par signal morse.

Sur les **ULM biplaces**, le passager avant est doté d'un fusil-mitrailleur SIG 550 (.223, Dommages : 1d6+1) pour neutraliser les bandits embusqués lors de passages en piqué ou en rase-mottes.

Ces appareils peuvent également être dotés de mines antipersonnelles remaniées en petites bombes à

fragmentation (Dommages : 1d6), lancées manuellement ou par grappes.

Enfin, le passager avant dispose également d'une lampe halogène puissante, avec laquelle il peut éclairer et suivre des cibles au sol.

Les **planeurs** servent à tracter une personne vers les postes d'écoute atlantiques lorsque le Cessna est chargé de matériel.

Les **deltaplanes** sont utilisés pour tracter de la charge additionnelle, généralement du carburant lorsque qu'un ULM doit parcourir de longues distances.
On les utilise aussi dans le cadre des opérations au sol, pour glisser rapidement et silencieusement derrière des dispositifs défensifs coriaces.

Garage

Le garage sert à l'entretien de deux camions tout-terrains à gazogène (qui ne sont pas ceux de la milice) que la station utilise pour chercher du combustible aux environs ou rallier l'abri B04.

Il est doté d'une fosse et d'une grosse poulie à crans pour effectuer leur maintenance

Générateur

Juste à côté du garage se trouve le générateur de la station, une machine à vapeur assez gourmande en combustible et en eau, générant 3900 Watts/heure et tournant quasi en permanence.

Deux ouvriers du programme " Camp Espérance " y sont employés en permanence.

Le Club

La salle commune de l'aéroclub a été aménagée en cantine, qui bénéficie encore de l'éclairage électrique feutré d'antan.

Un grand poêle a été installé derrière un bar élégant en teck, sur lequel on sert une soupe faite d'ingrédients frais des Abris. Les beaux meubles en pin massif que l'on voit sur une photo préapocalytique du Club ont disparus, faisant place à de vilaines chaises en métal.
Il y a une mezzanine au premier étage, dissimulée par plusieurs draps. C'est là que s'effectue le nettoyage des rescapés et des membres de la station, les hommes d'abord, les femmes ensuite.

Un rescapé musicien, Adrien, y joue tous les soirs de la guitare, ce qui contribue grandement à la gaité des lieux et aux opérations de réadaptation du Camp Espérance.

Dans l'arrière-salle se trouve un petit dépôt de nourriture et de condiments. On y prépare également les dernières dépouilles occasionnelles, dont les tranches de viande vont être fumées derrière le Club afin de servir de nourriture de campagne à la milice.

Dortoirs

La maison d'Elena Banner, construite a été aménagée pour accueillir les membres de la station. Avec l'aide des survivants, trois baraques (d'anciennes salles de classe préfabriquées) ont été construites à côté pour accueillir les membres du Camp Espérance.

Deux de ces baraques peuvent héberger 50 survivants chacune, mais atteignent rarement la saturation, oscillant plutôt entre 60 et 85. Les cours et les travaux pratiques s'y déroulent également.

La dernière baraque est destinée aux instructeurs, dont on rappelle constamment qu'ils doivent eux-même prendre la charge, car la tentation est grande d'utiliser les rescapés comme main-d'œuvre servile.

Un petit chalet de jardin est situé derrière ces baraques, à destination des Missions Autonomes de passage. Deux paires de lits superposés encombrent la pièce exiguë, un futon peut glisser de dessous un lit dans l'allée pour héberger une cinquième personne.

Dieppe1 - Le programme "Camp Espérance"

Instruction

Camp Espérance est surtout un centre de formation, dans lequel les survivants sont confrontés à diverses activités par lesquelles on tente de reconnaître leurs prédispositions aux multiples activités du Projet.

La formation dispensée par Camp Espérance est extrêmement rudimentaire. Il s'agit avant tout de réhabituer les survivants à la vie en société, ainsi que d'offrir une assistance psychologique de première urgence pour des gens traumatisés par trois années d'horreur et d'isolement. Pour ce faire, recourt en majorité à du personnel superflu des Abris, en particulier des jeunes femmes hébergées dans les Abris pour raisons démographiques.

La rude expérience du Centre de Formation est sensée endurcir et motiver ces personnes qui n'ont parfois aucune idée de l'ampleur de la désolation actuelle. Une première série de cours vise à réapprendre à lire, à écrire et à calculer, parfois même à parler. Une seconde série concerne les travaux d'entretien du Camp, dans laquelle on réapprend le travail en société, la hiérarchie et la discipline.

Les survivants réapprennent ainsi à prendre soin de leur hygiène, à laver les lieux dans lesquels ils habitent, à couper du bois, à chercher de la glace etc.

Travaux collectifs

Lorsque la réinsertion sociale est bien en cours, le plus difficile est passé. Une troisième série de cours vise à déceler les aptitudes individuelles des survivants.

Les survivants, en dehors des tâches quotidiennes, vont donc apporter une contribution productive au camp le temps de leur réaccoutumance à la société, soit environ 5 semaines de leur entrée à leur ventilation dans les différents Abris.

Ces travaux visent en premier lieu à habiller de neuf les rescapés, dont la plupart sont venus en haillons puants. Une baraque est dotée de 6 antiques machines à coudre à pédale, où seront confectionnés les vêtements neufs, utilitaires de type treillis, et également les uniformes adaptés au froid de la milice.

Un autre atelier est doté d'une machine à coudre de cordonnier, le reste des activités de confection concerne la réparation ou l'ajustement de vêtements à la main. Des pulls en laine sont également défaits et retricotés à la main, sur mesure.

Tout en redonnant leur dignité aux survivants (et, via l'uniforme, la loyauté des miliciens au Projet), ces travaux les familiarisent avec le travail rigoureux et précis.

Pour ceux qui n'en sont pas capables, d'autres tâches comme l'entretien des véhicules, l'opération du générateur ou la préparation des repas sont également prévues.

Les réticents

Certains des rescapés, au terme de la formation, tentent de s'enfuir ou se montrent rétifs à l'idée d'intégrer les abris.

Alexis Lefebvre, le directeur du Camp Espérance, examine alors la situation au cas par cas. Les personnes trop éprises de liberté pourront être envoyées comme supplétifs à d'autres stations isolées, ou bien rejoindre les Missions Autonomes.

Mais Alexis n'hésite pas non plus à faire abattre les individus résolument hostiles, donnant par là-même un avertissement aux autres que tout ceci n'est pas un jeu, mais bel et bien une forme douce de travail

Milice

Beaucoup des survivants récupérés n'ont en fait pas d'autres qualités que d'avoir été de bon combattants. Lorsque sa réaffectation au sein du Projet ou des Abris se révèle impossible par incompétence ou indiscipline, un survivant est incorporé au sein de la milice.

Cette milice a pour mission de quadriller le secteur à la recherche d'autres survivants, ainsi que de réduire au silence des bandes organisées refusant de se rendre.
Ceci est une grande aide aux Missions Autonomes, qui pressées par l'accomplissement de leurs objectifs n'ont pas le temps de pacifier la région.

La milice doit couvrir toute la Basse Normandie, elle a donc fort à faire. Les miliciens sont environ une soixantaine, et utilisent deux camions tout-terrains et deux voitures tout-terrains, tous quatre propulsés au gazogène.

Les membres de la milice sont encadrés par Serge " le Pro " Blancard, ancien sergent instructeur de tir de la police, et Frédéric " le Chieur " Bonenfant, sergent cinquantenaire de l'armée.

La grande force de la milice est la coordination des opérations, qui dépassent les groupes de survivants, souvent mieux armés.

Ces deux chefs apportent donc une attention extrême à l'entraînement militaire et la discipline des miliciens, ce que ces derniers n'apprécient pas toujours.
Les miliciens utilisent de préférence les armes avec lesquelles ils ont pu survivre jusqu'ici, jusqu'à épuisement des munitions.

Ensuite, selon leur assignation dans les opérations, ils peuvent être dotés d'arcs ou d'arbalètes, d'arme de défense rapprochée ou d'armes à poudre noire. Certains " snipers " peuvent être dotés d'armes de chasse à longue portée.

Sur la base de quelques fusils à bloc roulant (voir Mini-Scénario "blocs roulants") obtenus de certains survivants, la milice convertit également des armes de prise à ce mécanisme.

Les missions

Objectifs

Composition

Les abris et les Corporations ont besoin des ressources de la surface pour mener le Projet à bien, et organisent des missions pour les récupérer

Les missions extérieures étaient à l'origine confiées aux forces armées, et se bornaient à ramener des prises d'opportunité, comme du carburant ou de la nourriture. Avec l'avancement du Projet, ces missions sont devenues très précises quant à leur objectif, et ne sont plus que pour partie composée de militaires.

L'essentiel de l'équipe est désormais composé de personnes formées a reconnaître l'objectif (un médecin pour choisir des médicaments par exemple) ou a pouvoir y accéder (connaissance du terrain, des personnes recherchées etc.). Comme chaque mission couvre généralement plusieurs objectifs, les personnes les plus diverses peuvent ainsi se retrouver engagées côte à côte.

Pour minimiser les pertes éventuelles, une mission ne comporte qu'un seul véhicule ; la contenance de ce véhicule détermine le nombre de personnes dans l'équipe, nombre qui se situe entre trois et cinq.

L'EMP a rendu les radios inutilisables, hormis quelques précieuses exceptions, aussi les équipes sont totalement laissées à elles-même une fois sorties du périmètre militaire. La direction de la mission est généralement confiée à un militaire.

Environ la moitie des membres d'une mission sont armes, essentiellement a des fins d'autodéfense. Les civils reçoivent généralement une arme de poing ou un fusil de chasse, les armes automatiques (fusil d'assaut, pistolet mitrailleur standard) étant réservé aux militaires.

Mise en place

Les Corporations donnent toujours bien plus d'objectifs de mission qu'il n'existe de moyens pour les accomplir.

Colossus, l'organe de coordination des Corporations, réconcilie ces doléances, décide quelles missions seront mises en oeuvre et communique un échéancier des missions à chaque abri.

Le commandement de l'abri est responsable de la mission, et décide de la composition de l'équipe, de son armement, du véhicule qui lui sera confié et de tout autre matériel nécessaire à la mission.

Faute de moyens, les missions sont généralement sous-équipées et doivent souvent compléter leur matériel par elles-mêmes durant la mission.

Objectifs typiques

- trouver / récupérer du matériel
- récupérer des matériaux fissiles, pour alimenter le générateur de la base.
- trouver / récupérer des personnes
- prendre contact avec des survivants organises pour coordonner leurs efforts, collecte d'information, aide, échanges divers
- surveiller des installations (centrales nucléaires, lignes électriques etc.)
- enquêter sur des actes de sabotage / espionnage US
- retrouver des abris / prendre contact avec eux

Armement de la mission

Les armes qui sont disponibles pour les missions autonomes sont généralement des armes de deuxième choix, non standard ou utilisant des munitions non standard. Les armes de premier choix et les armes standard restent dans les mains des militaires, dans l'éventualité d'une attaque sur l'abri.

Ainsi, les missions autonomes sont dotées principalement d'armes civiles ou déclassées (fusils semi-automatiques ou à culasse, fusil de chasse, armes de poing, pistolets-mitrailleurs), pour lesquels on ne dispose pas de beaucoup de munitions ni de pièces de rechange.

Même si les membres des missions ne sont pas tous armés, tous sont dotés d'armes blanches (généralement un couteau de survie ou une baï onnette) pour la défense rapprochée, le désamorçage des mines et des pièges et autres usages éventuels.

Compléter l'armement à l'extérieur

Les missions sont généralement amenées à compléter leur équipement sur le terrain, et la recherche d'armes est une priorité.

Malheureusement, la plupart des armes de la surface sont déjà dans les mains des chasseurs et des survivants, et les munitions ont déjà été en grande partie utilisées. Les chasseurs emploient de plus en plus d'armes de trait comme les arcs et les arbalètes contre les survivants, mais reviennent aux armes à feu lorsqu'il s'agit de traquer des missions extérieures.

Tous les membres des missions extérieures sont dotés de gilets pare-balles de la police ou de l'armée, ce qui constitue un avantage certain dans le combat.

Armes (initialement) non létales

Les armes à air comprimé (fusil ou arme de poing) envoient des fléchettes empoisonnées qu'il est facile de produire. Néanmoins, ces armes ne sont efficaces que contre la peau nue, qui dans le contexte de l'hiver nucléaire ne se trouve que sur le visage.

Des immobilisateurs électriques rechargeables peuvent être employé dans le combat au corps à corps. C'est une arme qui devient létale lorsqu'on laisse la personne immobilisée dans le froid.

Bombes lacrymogènes et bombes à fumée peuvent procurer un avantage décisif lors du combat, ou permettent de fuir.

Pièges

Beaucoup de pièges ont été mis en place par des chasseurs, soit pour capturer leurs proies humaines (filets, trappes, pieux, flèches etc.), soit pour protéger leur tanière ou leurs biens (garde-manger piégé, passages hérissés de pointes etc.). Ces pièges sont souvent ingénieux et très bien camouflés, à tel point que d'autres chasseurs expérimentés y succombent.

Quelques chasseurs audacieux ou désespérés mettent des embuscades en place sur le lieu de passage des missions (arbres renversés, fossés etc.) dont il faut toujours se méfier.

Enfin, d'autres dangers menacent les missions à l'extérieur :

- Certains barrages policiers des premières semaines de l'Apocalypse sont toujours en place, leurs pointes métalliques ensevelies sous la neige.
- La glace a brisé de nombreuses canalisations sur lesquels passent des routes, créant des fossés dangereux.
- Les forces armées des premiers jours ont miné certains terrains et passages pour se protéger du flux de réfugiés, mines que personne n'a retiré depuis.

Armes de guerre

Armes de poing automatique

Pistolets-mitrailleurs et pistolets automatiques sont des armes tout à fait adaptées au combat en milieu urbain, donc très indiquées pour les missions autonomes.

Les abris ayant choisi le 9mm Para comme munition d'arme de poing standard pour leurs forces armées, les missions autonomes se trouvent dotées d'armes de poing de calibres différents, et plus difficiles à trouver en surface.

Heckler & Koch 4
Pistolet automatique
Chambres interchangeables pour
x8 .22 LR 1d6+1
x8 .25 ACP 1d6+1
x8 .32 ACP 1d8
x7 .380 ACP 1d10

Manurhin
Pistolet automatique
.32 ACP 1d8
Magasin x8

Beretta 96
Pistolet automatique
.40 S&W 1d10
Chargeur x10+1

Colt M1991
Pistolet Automatique
.45 ACP 1d10+2
Chargeur x7+1

Walther P99
Pistolet automatique
9mm Parabellum 1d10
Chargeur x16 +1

FEG SMC
Pistolet automatique
.22LR 1d10
Chargeur x6

Pistolets-mitrailleurs

Les PDW (Personal Defence Weapon), distribués avant la guerre aux militaires non combattants, sont les seuls pistolets-mitrailleurs disponibles pour les missions autonomes, car utilisant des munitions non standards.

Heckler & Koch PDW
(Personal Defence Weapon)
Pistolet-mitrailleur léger
4,6mm x 30 1d6+1
Chargeur x20 - x40

FN P90 PDW
(Personal Defence Weapon)
Pistolet-mitrailleur léger
5.7x28mm special 1d10
Chargeur x50

Fusils d'assaut

Presque tous les fusils d'assauts disponibles aux abris utilisent des munitions standard (5,56 ou 7,62 NATO), et ne sont donc pas confié aux missions autonomes.

Ces dernières ont donc peu de choix, si tant est que ces armes soient libres pour commencer.

SIG 550
Fusil d'assaut
.223 1d6+1
Magasin x20

AK 47
Fusil d'assaut
7.62 USSR 2d6+4
Magasin x30

Mitrailleuses

Les armes lourdes utilisant une munition non standard sont très rarement confiées aux Missions Autonomes ; elles sont rares, dispendieuses en munitions et pourraient tomber dans de mauvaises mains.

La plupart d'entre elles sont des AA52, utilisées dans le dispositif de défense des stations isolées avec des munitions réalisées artisanalement sur site.

Quelques fusils-mitrailleurs Chatellerault, déclassés à la fin des années 1950 mais utilisant la même munition, ont été récupérés de vieux stocks et de musées pour équiper les équipes mobiles.

Chatellerault 1924/29
Fusil-mitrailleur
7,5mm 2d6+4
Magasin x25

AA52
Mitrailleuse
7,5mm 2d6+4
Bande x50

Grenades et explosifs

Des mines ont été déposées dans les premières semaines de la guerre autour de certaines zones stratégiques.

Ce type d'équipement est largement disponible aux missions autonomes en raison de stocks importants, mais leur distribution est rarement justifiable.

Les grenades sont confiées moins souvent aux missions extérieures, qui en compensation peuvent recevoir des bombes tubulaires artisanales très puissantes.

Mines antipersonelles
4d6

Mines antichar
8d6

Bombe tubulaire
5d6

Grenade
4d6

Armes civiles

Revolvers

Les revolvers sont de bonnes armes de proximité, qui permettent de ne pas gâcher trop de munitions dans un moment de panique. Certaines armes ont eu un barillet modifié pour pouvoir accueillir trois munitions différentes, pour s'adapter aux conditions d'approvisionnement post-apocalyptiques. Ces dernières sont plus risquées à manier. (une chance sur dix de dysfonctionnement, dans ce cas 50% de chances d'enrayement définitif et 50% de chances que l'arme explose dans la main, dommage 1d6)

Manurhin MR73
Revolver modifié tri-munition
Barillet x2 .38 1d10
x2 .357 1d10
x2 9mm 1d8+1d4

Smith&Wesson 36 LS
Revolver de poche
.38 Special 1d10
Barillet x5

Taurus M607
Revolver
.357 Magnum 1d8+1d4
Barillet x7

Smith & Wesson 625
Revolver
.45 ACP 1d10+2
Barillet x6

Armes de chasse

Les armes de chasse sont les plus répandues à la surface ; il est encore aisé de trouver des munitions et des pièces de rechange pour la plupart d'entre elles.

Elles se prêtent particulièrement bien au combat à longue portée, et possèdent une puissance de feu dévastatrice à coutre portée.

Lüger superposé
Fusil de chasse
12mm 1d10+1d4+3
2 cartouches

Armscor M14P
Carabine à repétition manuelle
.22 LR 1d6+1
Magasin x7

Ruger K77-RSP
Carabine à repétition
.22 LR 1d6+1
Magasin x10

Marlin 1894s
Carabine à levier
44 Magnum 1d10+1d4+2
Magasin x9 +1

Armes de précision

Les armes de précision utilisent généralement des munitions peu puissantes. Néanmoins, leur qualité expresse étant la précision, elles confèrent un bonus de visée de +10% au tireur.

Walther GSP
Pistolet automatique de précision
Chambres interchangeables pour
.22 court 1d5
.22 LR 1d6+1
.32 S&W 1d8
Chargeur x5

Walther LG300
Fusil de précision
.22 LR 1d6+1
1 cartouche

Armes à poudre noire

Les armes à poudre noire sont en passe de devenir le standard des missions autonomes :

- la munition est très aisément disponible -on peut fondre du plomb en billes n'importe où, facilement et rapidement-
- aucun problème de compatibilité de munitions ne se pose, puisqu'on peut vider une cartouche de sa poudre pour utiliser celle-ci dans l'arme à poudre noire
- la poudre noire peut être produite facilement, tant à la base que sur le terrain.

Pieta Pocket 31
Pistolet à poudre noire
.31 1d8
Barillet x6

1861 New York Metro Police
Revolver à poudre noire
36 Colt 1d10
Barillet x6

Remington 700ML
Fusil à poudre noire
.45 1d10+1d6+3
1 coup

Plus d'armes

Armes de collection - antiquités

Les Missions Autonomes ou les chasseurs d'hommes, pour pallier à la pénurie chronique d'armes offensives, en viennent parfois à utiliser des armes de collectionneur dénichées dans les maisons abandonnées.

Certains passionnés ont gardé des munitions valides pour ces armes, pour d'autres, il faut les préparer soi-même.

St Etienne 1892
Revolver
8mm 1d10
Barillet x6

Sten Mk II
Mitraillette
9mm Para 1d10
chargeur x32

Fusil 1777
Fusil à poudre noire
17mm 2d6+4
1 coup

MAS 36
Carabine à répétition manuelle
.30-30 2d6+4
magasin x8

Fusil à bloc roulant

x1		.30-30	2D6+4
22LR	1D6+1	6.35mm	1D8
.30	2D6	5.56mm NATO	2D6
.284	2D6+4	7.62mm NATO	2D6+4

Armes d'alarme et d'auto-défense

Les équipes autonomes peuvent compenser le manque d'armes offensives en dotant leurs membres démunis d'armes d'auto-défense, aisément disponibles.

- A courte portée, une cartouche de gaz lacrymogène peut arrêter une attaque adverse.
- Les balles à blanc peuvent intimider l'attaquant, qui n'est pas sensé faire la différence avec des munitions offensives.

Certaines missions se trouvent dotées d'armes offensives 9mm avec des munitions d'alarme, pour le cas où la mission trouverait des munitions offensives pour ce calibre.

SAPL GC27
Pistolet à un coup
12mm 1d10+1d4+3
1 coup

Beretta Cougar 8000
Pistolet automatique
9mm Para 1d10
Chargeur x10

Safegom
Revolver de défense
11,68 caoutchouc 1d4
Barillet x6

Paralyseur 200.000 V
VIR 15

Bombe lacrymogène
VIR 12

Armes de trait

Mortelles, silencieuses, économiques, les armes de trait sont idéales dans un contexte post-apocalyptique.

Les chasseurs d'hommes les utilisent comme première arme, pour créer un effet de surprise avant de passer aux armes à feu.

Les missions autonomes utilisent ces armes lorsqu'elles ne veulent pas gâcher de munitions, mais également pour projeter des grappins et comme arme de secours.

Excalibur Vixen
Arbalète de chasse
Carreaux 2d6
1 coup

Forge "Lightning Strike"
Arc de chasse
Flèches 1d6+2
1 coup

Munitions et dommages

Munitions pour armes de poing	
Munition	**Dommages**
5.45x18mm USSR	1d6-2
.22 Short	1d5
.22 Long (5.7x17mmR)	1d6
.22 Long Rifle	1d6+1
4,6mm x 30 (PDW)	1d6+1
5mm	1d6+1
.25 ACP	1d6+1
.32 ACP (7.65x17mmSR)	1d8
7.62mm Type P	1d8
7.63mm Mauser	1d8
7.65mm Luger	1d8
6mm	1d8
5.7x28mm spécial (PDW)	1d10
7mm	1d10
.380 ACP (9x17mm)	1d10
9x18mm USSR	1d10
9x18mm Ultra/Police	1d10
.38 (9x19mmR)	1d10
9mm (NATO Parabellum)	1d10
.45 ACP	1d10+2
10mm	1d01+1
.357 Magnum (9x33mmR)	1d8+1d4
.40 S&W	1d10
.338	1d10+1d4
11mm	1d10+1d4
.41 Magnum	1d10+1d4
.408 Magnum	1d10+1d4
.44 ACP/Special	1d10+2
.44 Magnum	1d10+1d4+2
12mm	1d10+1d4+3
.50 AE	1d10+1d6+3
.454 Casull	1d10+1d8+1
14mm	2d6+4
.666	2d8+4

Munitions pour armes d'épaule et armes montées	
Munition	**Dommages**
.22 Long Rifle	1d6+1
9mm Long Caseless	1d10+2
4.73x33mm Caseless	2d6
5.54mm Experimental	2d6
5.45x39mm USSR	2d6
5.56 (x45mm NATO)	2d6
6mm	2d6
.30 Carbine	2d6
.270 / .284 / .303	2d6+4
.30-06 / .30-30	2d6+4
6.5mm	2d6+3
6.5mm Hybrid	2d6+3
7mm	2d6+4
7.51mm M31	2d6+4
7.5mm France	2d6+4
7.62x39mm USSR	2d6+4
7.62x54mm (French)	2d6+4
7.62 (x51mm NATO)	2d6+4
7.62x54mm USSR	2d6+4
.300 Magnum	2d8+4
.338 / .358 / .35 / .444	2d8+4
12.7mm / .50 BMG	2d10+1d8+6
13.9mmx99mm	3d10+6
14.5mm	3d10+6
15mm BMG	3d10+6
20-25mm	3d10+1d8+3
27-30mm	3d10+1d8+6

Tiré du site
http://www.node16.co.uk/

Véhicules

Carburant

La guerre nucléaire a anéanti les réserves de pétrole et de carburant, mis à part quelques dépôts militaires. En conséquence, les rares quantités d'essence et de fioul encore disponibles sont réservées aux véhicules blindés du périmètre militaire.

En 2009, les véhicules urbains (bus et voitures urbaines) utilisaient des **cellules électriques** rechargeables. Peu de ces véhicules ont été restaurés après la guerre nucléaire, car la part électronique embarquée endommagée par l'EMB était trop importante pour être remplacée. Les exemplaires opérationnels sont utilisés dans les abris, car leur propulsion ne consomme pas d'oxygène.

Le reste de véhicules motorisés ont été converti au **gazogène** pour pouvoir opérer à la surface. En effet, pour se propulser au gazogène, il suffit d'alimenter le fourneau en matières inflammables, du bois ou du charbon de préférence.

Les expéditions à l'extérieur doivent donc régulièrement – environ toutes les quatre heures de route – descendre de leur véhicule pour prélever des meubles dans les habitations abandonnées et les réduire en morceaux à coups de hache, afin de nourrir le gazogène.

C'est lors de ces tâches (recherche, transport et réduction des matériaux combustible) que les chasseurs d'hommes de la surface effectuent les embuscades les plus meurtrières.

Les véhicules des missions autonomes emportent un à deux **VTT** (vélos tout-terrain) comme moyen de déplacement de secours.

Véhicules de mission

Quatre types de véhicules sont utilisés pour les missions extérieures : le tout-terrain, le camion, la luge motorisée et l'ULM.

Le **tout-terrain** est le véhicule idéal pour l'exécution d'une mission, et également celui qui est le plus facilement disponible. Il est généralement doté d'un câble treuillé et d'un projecteur mobile. Le désavantage du tout-terrain est qu'il ne peut emmener qu'une cargaison réduite avec lui (quelques ordinateurs personnels, des médicaments, des prises d'opportunité).

Le **camion** est généralement un modèle tout-terrain (véhicule militaire) ou au moins doté de quatre roues motrices. Il est utilisé lorsqu'il s'agit de transporter du matériel lourd (groupe d'ordinateurs, machines-outils, bidons de carburant etc.)

La **luge motorisée** est utilisée sur les cours d'eau et la mer gelée, qui sont présentent une surface plate et lisse. Ce véhicule très rapide est composée d'un habitacle de voiture type „van" ou „minibus", doté de patins et propulsé par une hélice. C'est un engin peu stable, très vulnérable aux embuscades.

Heureusement, cet engin opère en majeure partie sur la mer gelée, là où ne se trouve aucun chasseur.

L'**ULM** peut transporter quatre personnes légèrement équipées sur plus de 400 Km, indépendamment du relief de la surface. Ce véhicule est le moins sûr de tous, et nécessite du gaz pour se propulser (le gaz est généralement de l'hydrogène produit par électrolyse de l'eau aux abris). De plus, cet engin est très peu discret, nécessite cent mètres de distance d'atterrissage (sur surface gelée) et ne peut pas transporter de cargaison.

Autres véhicules

Il existe d'autres véhicules opérationnels, qui ne sont pas disponibles pour les missions standard :

- Le ***dirigeable*** est utilisé pour transporter des charges lourdes (jusqu'à 40 tonnes) sur de grandes distances, indépendamment du relief.
- L'***hélicoptère*** est utilisé ponctuellement pour des missions militaires éloignées des abris.
- Le ***char*** est utilisé comme tourelle mobile dans le cadre de la défense du périmètre militaire.
- Le Véhicule Blindé Léger (***VBL***) est utilisé dans les missions dangereuses (zones infestées de chasseurs), exclusivement par des militaires.
- Les véhicules ***ABC*** (Atomique, Bactériologique, Chimique) sont utilises par armée pour entrer dans les zones contaminées
- Quelques lignes ferroviaires sont utilisées par des ***trains blindés*** pour transporter de grandes quantités de matériel d'un abri à l'autre.

Coopérations avec la surface

Les missions servent surtout à récupérer du matériel bien précis, les éléments vitaux de cette grande mécanique complexe qu'est le Projet. Mais les installations industrielles ont besoin de beaucoup de matériel et de matières premières, que les abris ne peuvent ni rechercher ni transporter faute de ressources. C'est pourquoi les abris ont mis en place des programmes de coopération avec les survivants de la surface, fondé sur la distribution de nourriture, pour glaner le maximum de ressources de la surface.

Réseau logistique

Les équipes des missions ont repéré des communautés organisées à la surface, qui souffrent toutes de la pénurie de nourriture. En fonction des besoins du Projet, les abris ont dressé des listes de biens et de produits qu'ils sont prêts à échanger contre de la nourriture.

Ces listes ont été distribuées aux communautés, qui peuvent alors partir à la recherche des biens demandés autour de leurs installations. A une date convenue d'avance, un convoi armé passe alors collecter ce matériel et livre les rations de nourriture en échange.

Les abris donnent peu de nourriture, mais celle-ci est riche et souvent accompagnée de médicaments et de soins divers. Le programme d'échange avec les abris a redonné espoir à ces communautés, composées parfois de seulement cinq personnes, qui maintenant ont à nouveau une raison d'exister et de travailler, ne serais-ce qu'à court terme.

Ce programme a également amené beaucoup de chasseurs à quitter leur mode de vie et à rejoindre les communautés.

Les survivants demandent souvent aux convois d'emmener les plus faibles d'entre eux aux abris. Un tel programme existe (voir Industrie des périmètres militaires), mais consomme beaucoup de nourriture. En conséquence, un convoi ne peut emmener de survivant avec soi qu'à la condition de retirer sa „valeur" en nourriture de l'échange biens-nourriture.

Les ferrailleurs

En plus des petites communautés, les „ferrailleurs", des groupes spécialisés dans le glanage de biens d'échanges, commencent à apparaître. Ces groupes sont composés de gens qui gagnent ainsi la subsistance de leur proches, ou de „bouches en trop" qui ont quitté les leurs pour leur économiser de la nourriture.

Les ferrailleurs fabriquent leurs propres moteurs gazogènes et utilisent des véhicules industriels appropriés (camions avec grue, camion remorqueur etc.) pour leur travail.

Ces groupes effectuent un travail pénible, harcelés par des chasseurs isolés et devant parfois lutter avec d'autres ferrailleurs autour des stocks intéressants, mais d'eux dépend la survie de nombreuses autres personnes, qui seraient déjà mortes de faim sans le programme d'échanges.

Industrie des périmètres militaires

Les installations industrielles les plus importantes, comme les fonderies et la chimie lourde, sont situées en dehors des abris, à l'intérieur du périmètre militaire. Y sont également situées de grandes serres, destinées a alimenter le programme échange biens/nourriture.

Les abris y emploient des survivants de l'extérieur, en échange du logis, de la nourriture et de divers soins, médicaux en particulier ; le travail dans ces installations relève donc du privilège pour un survivant de l'extérieur.

Pour cette raison, on y trouve beaucoup de femmes et d'enfants (ces derniers exclusivement dans les serres), qui sans ces installations n'auraient pas survécu à l'extérieur.

Ces installations tournent nuit et jour, grâce aux générateurs atomiques des abris. Ces derniers ont adopté un rationnement sévère de l'énergie, afin de pouvoir alimenter ces industries et les Corporations.

Biens d'échanges

Priorité 1 (normalement rémunéré)

- tous les produits chimiques encore disponibles, ainsi que bien évidemment du carburant.
- tous les robots industriels et les machines-outils complexes
- tous les véhicules tout-terrains ou à quatre roues motrices en état de marche (ils seront convertis au gazogène a l'abri)
- tous les ordinateurs disponibles (réparés des effets de l'EMB et mis en réseau, ils fourniront de la puissance de calcul au réseau)
- armes et munitions, matériel militaire
- projecteurs, ampoules et halogènes, lampes à gaz.
- Matériel électrique (convertisseurs, câbles etc.)
- Matériel médical, médicaments

Priorité 2 (faiblement rémunéré)

- machines-outils simples, boite à outils
- les épaves de voiture en état de rouler (celles-ci seront désassemblées à l'abri et fondues, pour en récupérer le métal)
- le métal de bonne qualité (acier, aluminium, cuivre etc.)
- rames de papier
- matériel de survie (habits chauds et solides, sac à dos, chaussures, couvertures de survie, tentes etc.)