

# Génération Zéro

## Factions Joueurs

Version 1-2016

Copyright Génération Zéro

Modifié la dernière fois

Mai 2016

## Sommaire

Les Factions.....	3
Changement de faction.....	3
Le Déclin.....	3
La création.....	3
Factions Joueurs.....	4
The Bloods.....	5
La Bannière de Matisse.....	6
Les Mécanos de Roxton.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
Le 2446.....	7
GARDA (GSD).....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
G.I.O.S.....	8
Têtes Brûlées.....	9
Les Charognards.....	12
Factions de joueurs éteintes.....	13
Les Enfants de Moïse.....	14
Les Tribals.....	15

# Les Factions

Le monde de Génération ZérØ en est un de groupe. Seul, il est quasi-impossible de survivre; c'est pourquoi il y existe différentes factions. Tous les joueurs DOIVENT OBLIGATOIREMENT s'inscrire dans une faction – il n'y a pas d'aventuriers ou d'explorateurs solos dans ce monde. Voici les Factions dans lesquelles un joueur peut s'inscrire. Les membres de la Faction doivent respecter les pré-requis; autant en ce qui concerne les règles et le décorum.

## Changement de faction

Si, pour une raison quelconque, un joueur désire changer de faction, il devra démontrer EN-JEU et SEULEMENT PAR LE JEU les raisons derrière son changement. L'organisation est le seul arbitre qui peut déterminer si le joueur peut rejoindre une autre faction.

Il va devoir passer au moins une activité comme « Charognard », ce qui veut dire que pour sa survie, il doit posséder le **double** des rations d'eau potable et de nourriture à la fin de l'activité.

De plus, afin de ne plus être « Charognard » et être affilié à une faction, le joueur doit posséder les pré-requis de celle-ci.

## Le Déclin

Une faction est composée d'au moins cinq membres actifs. Au moment où la faction ne maintient pas ce nombre minimal de présence à une activité, elle tombe en déclin. Si, à la fin de la prochaine activité, elle est toujours en déclin (la faction n'a pas cinq présences à l'activité), la faction est éteinte, et la faction n'existe plus.

## La création

L'organisation est reconnue pour encourager les initiatives des joueurs. Cependant, créer une faction équivaut à beaucoup de travail pour les deux parties. La règle de l'injustice s'applique ici – afin de s'assurer que votre concept cadre bien dans le monde de Génération ZérØ, l'organisation risque d'imposer des changements à votre concept et décide des pré-requis également. Il faut un minimum de 5 joueurs d'inscrits à une activité pour que le groupe soit potentiellement créer, et les membres doivent avoir participé à une activité de Génération ZérØ auparavant. Vous devez contacter l'organisation **À L'AVANCE** par courriel avec votre concept afin qu'on le considère.

Factions

Joueurs

# THE BLOODS

Autrefois, les Bloods étaient un gang de rue habitant la grande ville, arborant le rouge comme couleur d'appartenance et seuls les plus forts, humains comme mutants, étaient acceptés. Ils ont un jour été les plus nombreux, les plus dangereux et les plus craints. Un jour... mais c'est chose du passé avec le départ de la majorité de leur groupe, la mauvaise gestion et le putsch qui a eu lieu. Ce qui reste des Bloods ont dut faire face à une réforme nécessaire s'ils voulaient survivre. Avec l'arrivée de la Quarantaine, ils se sont isolés dans le coin le plus reculé de la Région, là où personne ne voulait aller. La nuit, on peut entendre des chants et de la musique au loin, mais ceci est normalement accompagné de cris de souffrance et d'agonie. Avec la sécurité offerte par le Coach, certains sudistes se sont installés dans l'ancien campement, mais ils ont aussitôt regretté leur choix. Ils racontent que des hommes tatoués, vêtu de fourrures, de crans, d'armures, d'ossements, les auraient attaqués en pleine nuit. Clamant, dans un mélange de Frog et d'anglais, que c'était LEUR territoire! Le jour suivant, les têtes des défunts se retrouvèrent sur des pieux à l'entrée du campement. Avec l'arrivée de la saison chaude, bien des dangers reviennent et les tambours de Guerres se font entendre au milieu de la Région.

## PRÉ-REQUIS:

- Posséder la compétence "Knockback" (1 PP)
- Posséder au moins un cocktail molotov dans le tableau de trouvailles (1 PP)
- Communiquer principalement en anglais (le français est aussi utilisé)
- Avoir un roleplay généralement vulgaire et provocateur.



# LA BANNIÈRE DE MATISSE

Après avoir reçu la transmission sur sa radio portable, Matisse, un Charognard optimiste, trouva un nouveau but à sa misérable vie : convaincre et rassembler le plus de gens possible sous sa bannière et les emmener, sains et saufs, à la Colonie. Il parcourut les communautés une à une, tout en se dirigeant vers la Colonie. Ces communautés furent généralement recluses et xénophobes. Ces personnes étaient très méfiantes envers les mutations qu'ils jugeaient anormales et répugnantes. Les enfants portant des mutations visibles étaient généralement exécutés ou bien bannis. La bannière de Matisse est très variée. Elle est constituée de familles n'ayant rien à perdre, de mercenaires, de Charognards curieux, etc. Tous ont succombé au charisme et aux arguments du jeune Charognard.

Maintenant qu'ils se sont installés, la Bannière accueille constamment de nouveaux arrivants. La faction espère ainsi augmenter son influence dans la Région et de bénéficier pleinement des avantages qu'offre l'ancien gouvernement résidant sous leurs pieds. Depuis l'investissement du territoire par les Amerikhans, les membres de la bannière se sont établis de façon sédentaire au nord du Bunker afin de retrouver un semblant de confort. Là-bas, les plus vulnérables peuvent trouver du repos et on voit même l'émergence de nouvelles familles. Dans les ruines d'un village de l'ancien monde, Rip a vu le jour.

Presque minoritaires dans la région, les hommes et les femmes de la bannière conservent une méfiance face aux mutations. Bien qu'une certaine tolérance se forme graduellement, l'ignorance fait régner la crainte. Est-ce contagieux, peuvent-ils voler, mais est-ce que quelqu'un a pensé aux enfants!?

## PRÉREQUIS:

- Posséder la compétence « Résistance »
- Posséder la compétence « Perception »
- Avoir un jeu intolérant et une incompréhension envers les mutants et la mutation en général.



# LE 2446

(TEXTE DESCRIPTIF À VENIR)

## PRÉREQUIS:

- Posséder 4 projectiles de trouvailes (2 PP)
- Le 2446 doit avoir un jeu très discipliné; c'est-à-dire respecter l'uniforme, obéir aux ordres sans contester, entretenir votre équipement, vous entraîner, etc.



# G.I.O.S.

GIOS est une faction qui, à ce qu'on dit, apparut de nul part. N'ayant jamais eu la force de se tailler une place parmi les Bloods, leur ex médecin, Doc, décida de créer des guerriers qui le ferraient à sa place. Pendant plusieurs mois il mena un grand nombre d'expériences nocturnes dans les fins fonds de la forêt où il préparait ses nombreux projets. Quand vint le jour du putsch chez les Bloods, il se retira du conflit et réveilla une escouade complète de guerrier génétiquement amélioré. Ainsi prit forme the Genetically Improved Organism Squad ou GIOS, pour faire simple. L'escouade obéit aux ordres de leur père créateur et vie selon un simple crédo : il faut évoluer pour survivre, et parfois l'évolution doit être forcée. La faction accepte régulièrement des survivants rejetés par ce monde difficile et sans pitié s'il accepte d'importantes modifications physiques, et les conséquences psychologiques qui les accompagnent.

Pendant la quarantaine, le Doc s'est adonné à de nombreux projets de perfectionnement de ses troupes et de sa propre personne. Malgré les nombreuses démonstrations de capacités surhumaines de GIOS lors des crises des dernières années, personne ne sait réellement qu'elles sont les réelles limites de l'escouade. Nombreux sont ceux qui se méfient de ce groupe et de leurs mutations, mais plus principalement à cause de leur capacité à en créer. Le Doc et ses mutants sont ainsi souvent les sujets d'histoires horribles et de rumeurs choques.

## PRÉREQUIS

- Doit posséder au moins deux mutations (2 PP)
- Doit prôner la supériorité des mutants



# LOS MONSANTOS

Faction à saveur religieuse qui prie le soleil. Au travers des millénaires, le soleil s'est vengé de l'arrogance de l'homme et aurait causé le début de la fin, causé par l'homme qui a utilisé la technologie pour s'améliorer. Leur arrogance les a amené vers le mauvais chemin et a causé leur déclin.

Ils oeuvrent à amener la lumière dans le nord afin que le soleil puisse y passer et éviter la deuxième fin du monde. Les sacrifices de technologie au dieu-soleil sont choses courantes, afin de propager la lumière.

## PRÉREQUIS

- Posséder la compétence Récolte (1PP)
- Posséder un minimum de 2 doses de champignons en Trouvailles (1 PP)
- Ne peut pas utiliser aucune forme de technologie mécanique



# RUSTLANDERS

(TEXTE DESCRIPTIF À VENIR)

## PRÉREQUIS

- Posséder la compétence Trappeur (2PP)
- Ne peut pas s'empêcher de récolter des objets, accessoires et morceaux qui trainent au sol, sur des corps ou dans les ruines de ce monde.

# TÊTES BRÛLÉES

Les Têtes Brûlées sont une équipe commando re-militarisés. Ils étaient des civils, d'anciens paramilitaires ou des mécanos de la ville de Roxton maintenant détruite. Ils ont survécus à une ou des attaques de l'armée Canadienne. Chaque membre suit une formation militaire rigoureuse et reçoit un entraînement personnalisé de la part d'un individu issue d'une famille qui était aux commandes d'armées dans le temps; le Major Tracey (Rambo) Jones. Cette équipe, sans gallons ni de grades spécifiques, se voient comme les membres d'une famille unie, une sorte de confrérie, à laquelle le commandant en est Tracey (Rambo) Jones, ainsi que ses deux second-commandants. Un caractère plutôt loyal et pour le bien et la survie, chacun des membres aura toujours son importance dans ce commando. Ce qui implique que personne ne part seul, ni non-accompagné. Stratégie, Communication, Combat de loin ou rapproché, personne n'est jamais laissé derrière

## PRÉ-REQUIS :

- Doit posséder une « arme pneumatique » OU un « arc/arbalète ».
- Doit avoir un jeu de confrontation envers les autres et de loyauté/protection profonde envers ses coéquipiers.
- Doit démontrer une haine incontestable envers l'armée canadienne, surtout ceux qui portent leurs couleurs



# Les Charognards

Les "Charognards" sont des joueurs qui sont sans factions ou bannières. Généralement, ceux qui se promènent seuls ne survivent pas longtemps sans s'associer ou carrément rejoindre un groupe, ce qui leur rend la vie difficile. Ils ne doivent pas considérer qu'ils ont des d'alliés formels, ou d'alliances précédemment établit, même si c'est un joueur qui quitte une faction.

## PRÉREQUIS :

Vous devez avoir un background solide et explicitement approuvé par les organisateurs **avant** même de considérer vous inscrire.

## BONUS DE FACTION :

Un joueur qui est Charognard ne bénéficie **d'aucun** bonus de Faction, en aucune circonstances.. De plus, contrairement aux autres survivants, il doit récolter 2 rations de nourriture et 2 rations d'eau pour assurer leur survie, étant donné qu'ils sont seuls.



## Factions de joueurs éteintes

Voici Factions qui n'ont pas réussies à survivre au monde de Génération ZérØ et qui font maintenant parties du passé.

# LES ENFANTS DE MOÏSE

Faction éteinte : Été 2013

Les enfants de Moïse sont entièrement composés de mutants. Moïse Leclerc offre asile aux mutants qui sont persécutés et chassés par les humains. Ce groupe est plutôt religieux. Sans toutefois être fanatiques, les mutants s'adonnent régulièrement à des prières qu'ils empruntent à plusieurs religions (le chapelet, un tapi sur le sol et prier le soleil levant/couchant, etc.) Leur chef, Moïse, prêche la parole d'une entité qu'il appelle simplement « Dieu ». De plus, il éduque son troupeau comme le faisait l'Ancien Monde. Pour les enfants de Moïse, le nom de famille est très important. Ce nom de famille est un petit détail qui les rattache à leur humanité. Un membre du troupeau mettra beaucoup d'accent sur son nom de famille lorsqu'il se présente. Enfin, Moïse tente tant bien que mal de contrôler la haine que certains de ces enfants ont envers les humains. Par contre, la vertu du pardon n'est simplement pas suffisante pour apaiser la douleur que certains de ces enfants ont subie face aux humains. Moïse quitta la Colonie quelques mois à peine après son arrivée. Ayant pour but de trouver d'autres mutants, Moïse laisse derrière dans la Colonie malgré l'absence de leur Prophète.

Prérequis:

Acheter une compétence qui possède le mot (mutation).

Acheter la compétence « alphabétisation ».

Avoir un roleplay axé sur une religion de votre choix.

Bonus de Faction:

Les mutants de Moïse ont appris à calmer leur esprit au fil du temps. La vocation du Prophète a su apaiser la haine qui brûlait dans le cœur de certains de ces enfants.

Les P.AD. d'un Enfant de Moïse se régénèrent deux fois plus rapidement; soit au rythme de 1 P.AD. par minute.



# LES TRIBALS

Faction éteinte : Hiver 2014

Comme plusieurs autres Factions de la Région, les Tribals ont choisi l'exile vers la nature plutôt que de vivre dans les villes où bien les villages fortifiés. Généralement nomades, les Tribals finirent par s'installer en permanence dans les environs de la Colonie. Les Tribals sont matriarcaux; en fait, la Faction est majoritairement composée de femmes. Les membres recherchent d'autres hommes à des fins de reproductions seulement. Lorsqu'un adolescent Tribal atteint l'âge de ses 18 ans, il quitte généralement la tribu afin de vivre sa vie d'homme ailleurs; mais ce n'est pas toujours le cas. La culture Tribal tourne beaucoup autour de la transe. La danse et les drogues hallucinogènes jouent donc un rôle très important pour eux. Certaines Tribals prétendent même pouvoir lire l'avenir lorsqu'elles tombent en transe.

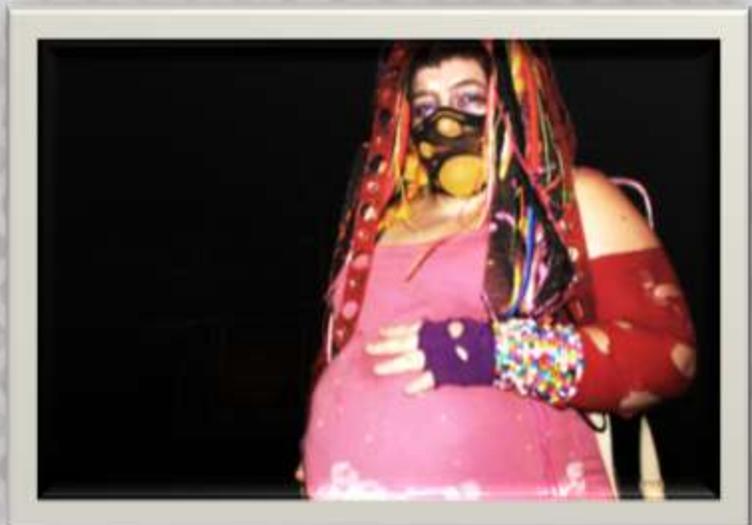
Prérequis:

- Vous ne pouvez pas acheter d'armes pneumatiques ou bien de l'armure de type 2 et 3.
- Vous devez avoir un roleplay à saveur sauvage / tribal / indigène, etc.
- Votre costume doit aussi respecter ce thème général. Il peut aussi avoir un aspect "rave".

## **Bonus de Faction:**

Les Tribals ont un lien particulier avec la nature. Elles utilisent les plantes pour concocter des drogues hallucinogènes, creusent le sol pour trouver les rares sources d'eau propre et traquent les petits gibiers pour leurs nombreux rituels. Les membres de cette Faction sont devenus maîtres dans l'art de la chasse au fil des années.

membre des Tribal aura seulement besoin de deux rations (une ration d'eau et une de nourriture ou deux rations d'eau) à la fin d'un Grandeur Nature.



Un

# GARDA (GSD)

Suite aux débordements créés par un des conflits de la nouvelle ère, un besoin en sécurité organisée s'est fait sentir dans l'Ouest. Un service de protection de villes et de caravanes nommés GARDA a été créé. Ils offrent leurs services en échange de paiement et sous contrat, à quiconque qui est prêt à déboursier. La GSD, la Garda Special Detachment, est une unité spéciale de Garda. Son but est de faire office de scout, ambassadeurs, négociateurs et forces spéciales dans les régions où Garda n'as pas d'effectif permanents. Leur entraînement est rigoureux et sans précédent.

Leur fidélité envers les contrats qu'ils signent est implacable, et leur efficacité est reconnue. Quand les lignes de caravanes de l'Ouest ont commencé à se rendre dans la Région du Bunker, Garda décide d'envoyer GSD pour faire une évaluation de la situation politique, démographique et économique de la région pour voir s'il serait viable d'étendre leur influence dans cette zone.

## PRÉREQUIS:

- Vous devez posséder 25 caps (2 PP) dans le tableau de trouvailles
- Au niveau du décorum, vous devez mettre le mot GARDA ou bien GSD en blanc sur un ou plusieurs éléments de votre costume.
- Vous êtes des mercenaires qui doivent être loyaux à vos contrats.



# LES MÉCANOS DE ROXTON

Les mécanos de Roxton menaient une vie paisible auparavant. Le secteur qu'ils nommaient Roxton était un ancien quartier industriel. Ayant accès à plusieurs usines et garages, les habitants de Roxton s'établirent rapidement une réputation d'hommes ou femmes à tout faire. Ils devinrent ainsi les plus grands fabricateurs de STUDs (armes pneumatiques) de la Région. Les surplus d'armes attirèrent cependant le mauvais oeil de l'Armée Canadienne. Les régiments envahirent rapidement Roxton; saisissant les armes et tuant une majeure partit de la population dans le processus. C'est dans ce contexte que les Mécanos de Roxton débarquent dans la colonie; amenant avec eux leur expertise ainsi que leur haine profonde envers l'Armée Canadienne.

## PRÉ-REQUIS

- Vous devez acheter soit la compétence « Rafistoler » OU « Rapiécer »
- Vous devez avoir un certain dédain envers les membres de l'Armée Canadienne et mépriser tous ceux qui portent leurs couleurs.

