



La Rupture

Un jeu post-apoptimiste

Par Papaphilo, sur une idée de Tunime développée par Erwik
pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Image by [Glaugo Gianoglio](#) from [Pixabay](#)

<https://pixabay.com/illustrations/lights-shadows-color-sky-flowering-1254324/>
<https://pixabay.com/illustrations/lights-shadows-color-sky-flowering-1254298/>
<https://pixabay.com/illustrations/lights-shadows-color-sky-flowering-1254315/>

La petite histoire.....	4
La grande histoire.....	5
Vous !.....	7
Caractéristiques.....	8
Spécialités.....	9
Transgènisme.....	10
Réserve de personnages.....	11
Système de Jeu.....	13
Mise en place et matériel.....	13
Tests.....	14
Effort.....	15
Entraide.....	15
Santé.....	15
Scène et scénario.....	16
Evolution des personnages.....	16
Scénario.....	17
Recueil de données.....	17
Tombé du ciel.....	18
Quelques pitches d’aventures.....	19

La petite histoire

Deux cents ans après ce que vous connaissez comme *La Rupture*, il n'existe plus sur la planète ni villages, ni villes. Seulement une dizaine de gigantesques mégapoles composées de bois, de végétation, d'acier et de verre poli. Sept continentales (Amérique du Nord, Amérique du Sud, Antarctique, Afrique, Asie, Europe et Océanie) et trois océaniques (Atlantique, Pacifique, Indienne). Ces mégapoles sont reliées entre elles par des trains à très grande vitesse.

Absolument tous les bâtiments sont autosuffisants, tout est recyclé, le moindre déchet est valorisé, réutilisé s'il n'est pas déjà biodégradable.

Une grande partie des gens disposent également d'augmentations biogénétiques donnant certaines capacités animales ou modifiant leur aspect physique et/ou intellectuel. D'importantes banques de données génétiques sont ainsi disponibles.

Le travail tel qu'il était connu à la fin du XXI^{ème} siècle n'existe plus. La productivité et la maintenance nécessaire au maintien de la société sont assurées par des robots spécialisés. Rien n'est produit qui ne soit utile.

L'humanité, dans ce contexte, s'est tournée vers le développement d'une culture globalement pacifique, une sorte de ruche dont chaque élément œuvre à la compréhension du monde, aux sciences (et à leur production), à l'art, au développement de son intellect. La démographie s'est naturellement ajustée et reste stable.

La religion a progressivement perdu son intérêt et la spiritualité se tourne généralement vers une vision idéalisée de la place de l'humanité au sein d'une nature puissante et impartiale.

L'idée de croissance économique, ou même de propriété, est complètement inconnue de la société et des zones entières autrefois habitées sont laissées à mère nature. Les échanges de savoirs et de ressources se font de manière solidaire.

La redistribution étant équitable, les besoins fondamentaux de chacun sont assurés et les besoins de reconnaissance ou de pouvoir ne sont que peu mobilisés.

Toute cette évolution fait que les conflits se font rares et les armes d'autant plus.

Vous faites partie du groupe *Explore*. Des hommes, des femmes, des personnes non binaires dont la vocation est de sortir de la mégapole, là ou d'autre ne vont jamais. Votre soif d'aventure et de savoir vous a mené dans cette voie.

A l'extérieur, la Terre est devenue hostile, les ruines de l'ancienne civilisation humaine sont encore visibles en plusieurs endroits, bien que la végétation aie tout envahit, même certains lieux particulièrement souillés ou irradiés.

La plupart des espèces à sang chaud ne présentent plus que de petits individus alors que les insectes ont pris le contrôle des différentes niches écologiques. Par exemple, il n'est pas inhabituel de croiser de loin des araignées ou des fourmis atteignant la taille d'un chien ou parfois d'un cheval. Les animaux à sang froid, quand à eux, ont eu tendance à gagner en taille mais se sont raréfiés.

La grande histoire

Les dates sont floues. Le manque d'informations claires ne permettant pas de réelle précision.

En 2070, la terre est peuplée de plus d'une dizaine de milliard d'humains et a vu toutes ses réserves de pétrole s'épuiser.

Les états se sont lancés rapidement dans une guerre froide ; investissant massivement dans l'armement avec pour but final de s'accaparer le reste des ressources disponibles.

Afin de soutenir cette nouvelle nécessité politique, les prestations basiques tels que la sécurité, la justice, les aspects sociaux et sanitaires, sont désormais sous-traités à des multinationales organisées en conglomérats.

Rapidement, l'ultra libéralisation de la civilisation humaine donne lieu à des avancées majeures dans plusieurs domaines : recherche spatiale, industrie chimique, filière nucléaire,...

Le clonage humain est légalisé, ainsi que la plupart des tentatives d'amélioration de l'espèce par la science (cybernétique, eugénisme, transgènisme,...). Progressivement, les productions se robotisent et les individus triés ou améliorés viennent grossir les rangs des armées de réserves.

Cependant, les bénéfices rapides de ces mesures peinent à contrer l'accélération de l'épuisement des ressources, et la transition écologique, moins rentable sur le court terme, n'est pas assez prompte à limiter le déséquilibre global de la planète.

Dans les années 2080, l'augmentation des températures donnent lieu à des écarts de température difficilement supportables pour la population humaine et animale. De très nombreux pays prennent conscience du problème de la transition écologique. L'Arabie Saoudite, la Russie, et quelques autres sont tombés en faillite et sont désormais en plein chaos.

De nombreuses tensions à cause de l'eau apparaissent également, notamment dans certains pays d'Afrique.

A cause de l'augmentation énorme du coût du travail en Chine, de très nombreux mouvements sociaux apparaissent en réponse au chômage de masse qui frappe.

De son côté l'Inde n'arrive pas à gérer sa transition démographique.

Le Brésil tire son épingle du jeu en exploitant toujours plus l'Amazonie, ce qui aggrave encore la détérioration de l'équilibre climatique et naturel de la planète.

Les conglomérats augmentent leur influence, prenant définitivement le contrôle des états.

Toutes les barrières éthiques tombent devant la soif de profit. D'importantes nouvelles avancées seront ensuite réalisées, en matière de génétique et de robotique en particulier.

Peu à peu, l'énergie nucléaire deviendra la norme.

Aux environs 2090, l'agriculture industrialisée peine à suivre le mouvement et la production de nourriture baisse de jour en jour.

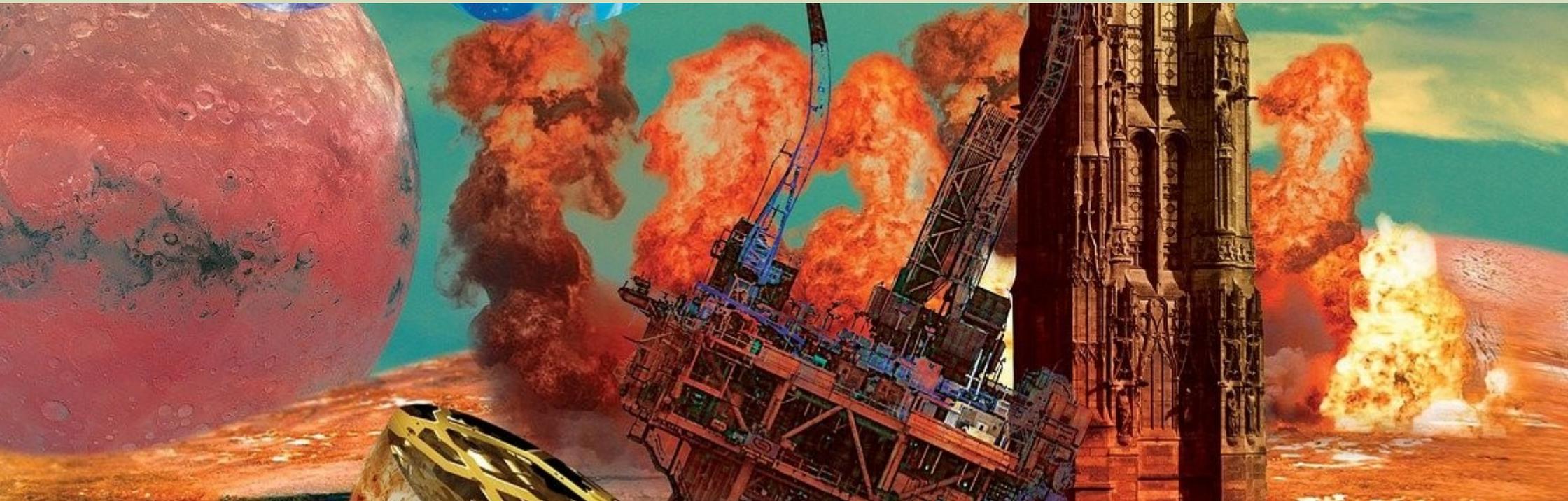
Les catastrophes climatiques ponctuelles (ouragan, canicules, pluies torrentiels,...) et définitives (fonte de la calotte polaire, extension des déserts sur les zones habitées, extinction des abeilles,...) sévissent.

Et nous en arrivons enfin à tous les ingrédients pour une bonne guerre mondiale qui va se déclencher peu après 2100 entre les grandes puissances et une population à bout, appauvrie par des années de misère sans espoir d'amélioration de son futur.

Le conflit générera un impressionnant nombre de morts, des violences extrêmes étant commise de chaque côté. L'usage d'armes bactériologique et finalement nucléaires y mettra un terme relativement rapidement, au prix de régions complètes devenue inhabitables. Un très fort ressentiment donnera lieu à la persistance de nombreux et violents mouvements sociaux. L'humanité se scindera alors en deux branches principales : d'un côté les conglomérats et de l'autre la masse grouillante de ceux qui ne sont rien.

Vers 2115, une tempête solaire particulièrement violente provoque une coupure totale d'internet durant une semaine. L'économie du monde entier s'écroule sur elle-même.

La période qui suivra sera nommée *La Rupture*. Le chaos s'installe.
La population mondiale chute à environ un milliard d'individus seulement



Vous !

Chaque personnage se définit par les éléments suivants :

- Son identité : nom, prénom, présentation physique et éventuel surnom.
- Ses caractéristiques, qui décrivent et quantifient ses capacités physiques, mentales et émotionnelles en général.
- Ses spécialités, qui permettent de préciser et de personnaliser ses dons particuliers. Elles peuvent être liées à un métier, une appétence, un hobby,...

A la place d'une spécialité, vous pouvez choisir d'acquérir une capacité biogénétique.

<p><u>Muscles</u> <input type="checkbox"/></p> <p><u>Cervelle</u> <input type="checkbox"/></p> <p><u>Cœur</u> <input type="checkbox"/></p> <p><u>Tripes</u> <input type="checkbox"/></p>		
<p><u>Spécialités</u></p>		<p><u>IDENTITÉ</u></p> 
<p><u>Gènes</u></p>		

Caractéristiques

Au nombre de 4, il s'agit de :

- Muscles : la force, l'agilité et l'athlétisme
- Cerveille : les connaissances, l'intelligence pratique et les sens
- Cœur : la capacité à gérer les interactions sociales et à interagir avec les autres
- Tripes : l'aptitude à garder son calme et à rationaliser des situations difficiles ou stressantes

Chaque caractéristique a un minimum de 1 et un maximum de 10.

1	Très mauvais
5	Moyen
10	Incroyable, à la limite des capacités humaines

A la création, vous disposez de 18 points à répartir dans chaque caractéristique afin de personnaliser votre avatar et d'indiquer ses avantages et défauts. Une caractéristique ne peut avoir moins de 1 point ni plus de 9. Certaines décisions ou blessures pourront diminuer ce montant. Une caractéristique à 0 rend le personnage inutilisable.

- Sans Muscles, l'organisme fini par défaillir
- Sans Cerveille, le personnage n'est plus capable de réflexion et donc de récupération à ce niveau
- Sans Cœur : de graves troubles psychiques apparaissent, empêchant de vivre en société
- Tripes : la panique ou l'apathie la plus complète prend le personnage, qui ne reprendra jamais espoir

Lors d'un test, le niveau de caractéristique correspond au nombre de jetons utilisés, comme il est expliqué au chapitre "*Système de Jeu*".

Aude joue le personnage de Clara, une petite brunette portant des lunettes et ayant ces caractéristiques :

Muscles : 4
Cerveille : 8
Cœur : 4
Tripes : 2

Un peu fluette et légèrement introvertie, Clara est quelqu'un d'impressionnable mais son intellect est un gros point fort.

Spécialités

Il s'agit des compétences particulières, des domaines privilégiés qui sont les vôtres, par votre formation académique, vos centres d'intérêts personnels ou votre occupation quotidienne. Il peut aussi s'agir d'un trait de caractère.

A la création, vous disposez de 3 spécialités (2 si vous choisissez une modification génétique).

Il n'y a pas de liste fixe, vous êtes libre de créer vos spécialités. Voici tout de même quelques pistes, en vrac :

- Un métier précis
- Bricolage
- Sens de l'orientation
- Eloquence
- Une connaissance ou un savoir académique
- Sens de l'improvisation
- Observation
- Discrétion
- ...

Lorsque l'usage d'une spécialité s'avère utile dans une scène, outre l'impact qu'elle implique sur la narration, elle vous octroie deux jetons bonus lors d'un test. Si plusieurs spécialités sont utilisées, leurs bonus se cumulent.

Le détail du fonctionnement des tests est abordé au chapitre "*Système de Jeu*".

Lors d'une situation d'entraide, si vous disposez d'une spécialité adaptée mais que vous n'êtes pas responsable de l'action, seul le bonus d'entraide s'applique, sans se cumuler à celui de votre spécialité.

Clara, jouée par Aude, dispose des spécialités suivantes :

Connaissances en robotique
Geek : maîtrise de l'outil informatique
Sprinteuse

Transgènisme

Au lieu d'allouer du temps à l'acquisition d'une spécialité, et d'une seule, vous avez choisi de bénéficier de gènes non-humains vous donnant accès à une sorte de pouvoir génétique.

Ce pouvoir doit être en lien avec un animal précis et ne peut ni être modifié ni être annulé. A votre convenance, il peut donner lieu à une modification visible de votre apparence.

Un même animal peut disposer de différentes capacités, mais chacune correspond à un gène distinct.

Comme pour les spécialités, il n'y a pas de liste fixe, vous êtes libre de créer vos améliorations. Voici tout de même quelques pistes, en vrac :

- Chien : capacité à flairer une piste
- Gecko : déplacement possible sur les surfaces verticales planes
- Cachalot : capacité de retenir sa respiration jusqu'à 2 heures
- Tortue : écailles ou carapace améliorant sa capacité à encaisser
- Serpent : capacité à générer un sérum ou un poison
- ...

Lorsque l'usage d'un gène s'avère utile dans une scène, outre l'impact qu'il implique sur la narration, il vous octroie deux jetons bonus lors d'un test. Si plusieurs gènes sont utilisés, leurs bonus ne se cumulent pas.

Le détail du fonctionnement des tests est abordé au chapitre "*Système de Jeu*".

En revanche, ils peuvent donner accès à des actions autrement impossibles pour un humain sans appareillage (pistage par l'odorat, déplacement sur certaines parois, camouflage dans l'environnement,...).

Enfin, Aude décide de ne pas prendre de **Connaissances en robotique**, mais plutôt d'améliorer génétiquement Clara.

Elle lui choisit un gène de **Caméléon**, qui lui permet de modifier la couleur et l'apparence de sa peau pour se fondre dans le décor.



Réserve de personnages

Muscles 4

Cerveille 8

Cœur 4

Tripes 2

Spécialités

Geek

Sprinteuse

Gènes

Caméléon : camouflage



IDENTITÉ

Clara est fluette et porte ses cheveux bruns en un court chignon.

Muscles 4

Cerveille 5

Cœur 7

Tripes 2

Spécialités

*Architecte
Multilingue
Sympathique*

Gènes



IDENTITÉ

*Jean est un jeune homme toujours très soigné.
Les langues anciennes l'intéressent.*

Muscles 8

Cerveille 2

Cœur 4

Tripes 4

Spécialités

Sportif

Téméraire

Gènes

Eléphant : peut fournir un effort gratuit par scène



IDENTITÉ

Félix est un colosse tout en muscles. Ses oreilles décollées lui donnent un charme certain.

Muscles 5

Cerveille 4

Cœur 4

Tripes 5

Spécialités

*Fine psychologue
Sait soigner
Sang-froid*

Gènes



IDENTITÉ

Mélissa a toujours été une fille moyenne. Quand elle recoud une plaie, on aime son calme naturel.

Systeme de Jeu

L'aventure, l'histoire que vous allez vivre sera menée par l'Arbitre, à qui la charge incombe de la pluparts des descriptions et des réactions de l'univers avec lequel vous interagirez.

L'Arbitre signalera les moments où les tests sont nécessaires et devra rebondir quand aux propositions et développements que vous proposerez dans la narration. Propositions et développements dont la pertinence pourra être validée ou non, selon la logique de la scène et la cohérence de son plan.

L'Arbitre est donc votre hôte,
votre guide,
votre boussole dans ce nouveau monde.

Mise en place et matériel

La Rupture nécessite l'utilisation d'un sac opaque ainsi que de jetons identiques dans leur forme mais de deux couleurs différentes.

Une pour l'Arbitre, qui en usera pour représenter l'adversité, les obstacles, les énigmes.

Une pour votre groupe, qui vous permettra de générer vos succès, réussites et échecs.

Si vous le désirez, vous pouvez choisir une couleur par personnage, mais cela n'est réellement utile que dans le cas où vous comptez vous opposer.

Tests

Lorsqu'une action présente un résultat incertain, qui ne peut se résoudre par une simple narration, un test devient nécessaire.

L'Arbitre décide de la difficulté de l'action dans le contexte et mettra un nombre de jetons correspondants dans le sac.

- 1 pour une action triviale
- 5 pour une action de difficulté moyenne
- 10 pour une action très complexe

Pour tester votre action, vous ajoutez dans le même sac :

- Le nombre de jetons correspondant à la caractéristique utile pour la situation
- +2 jetons par spécialité qui s'applique
- +2 jetons si un gène s'applique

Enfin, il suffit de tirer au hasard un jeton dans le mélange. La couleur sortante indique à qui le succès revient. L'aventure peut alors continuer en fonction du résultat.

Vous pouvez tenter d'effectuer une réussite particulièrement remarquable, afin d'ajouter une tension ou de bénéficier d'un élément narratif supplémentaire (de votre cru ou de la part de l'Arbitre). Pour cela, il faut que le test soit déjà réussi. Piochez alors un second jeton dans ceux restant. S'il s'agit à nouveau de votre couleur, votre réussite s'avère particulièrement impressionnante.

Toujours sous réserve d'ajouter un élément narratif, l'Arbitre peut agir de même et tenter de piocher un second jeton de sa couleur pour transformer sa réussite (et donc votre échec) en résultat aux conséquences critiques.

Clara est en pleine exploration d'un ancien bâtiment en ruine.
Elle entend des bruits suspects et remarque une araignée de la taille d'un blaireau qui lui barre le chemin.
Elle décide de se cacher pendant que la créature passe.
L'Arbitre insère 5 jetons dans le sac (la créature a une mauvaise vision mais détecte les mouvements) puis annonce un test de Tripes pour Clara, qui doit agir en finesse.
Clara ajoute donc 2 jetons +2 pour son gène de camouflage. Elle mélange et pioche... un jeton de l'Arbitre !
La créature se dirige vers elle.

Effort

A tout moment, vous pouvez décider de puiser dans vos ressources, de produire un effort pour améliorer vos chances de succès. Dans ce cas, vous rajoutez dans le sac autant de jetons que vous le décidez, à concurrence de la caractéristique utilisée.

Attention, la caractéristique verra alors son montant diminué d'autant après le test, quel que soit son résultat. Du temps sera nécessaire pour récupérer progressivement de la fatigue ainsi cumulée. Une caractéristique à 0 rend le personnage inutilisable.

Clara est en panique, elle décide de fuir le plus rapidement possible en slalomant entre les poutres et gravats. L'Arbitre insère 6 jetons dans le sac (la créature a peu de marge de manœuvre mais est agile) puis annonce un test de Muscles.

Clara ajoute donc 4 jetons +2 pour sa spécialité de sprinteuse. Elle veut à tout prix s'échapper et fait un effort en ajoutant encore 2 jetons de Muscles.

Elle mélange et pioche... un de ces jetons !

Elle distance la créature la perd mais est éreintée. Son score de Muscle sera de 2 jusqu'à ce que Clara puisse se reposer.

Entraide

Si vous vous mettez à plusieurs pour accomplir un tâche, vous devrez décider de qui en est responsable et un bonus de 2 jetons lui sera accordé pour chaque soutien.

Santé

Lorsque vous échouez à un test et que cela implique une blessure, une douleur ou une souffrance, vous perdez un point dans la caractéristique associée. Une caractéristique à 0 rend le personnage inutilisable, comme expliqué au chapitre "*Caractéristiques*".

Scène et scénario

Le jeu se divise en scènes.

Une scène est simplement une unité de lieu, de temps et d'action dans laquelle évoluent et interagissent les personnages.

Pour créer un scénario, il convient de mettre en place une scène de départ, le moment où un personnage expliquera aux membres de l'équipe le but de leur intervention. Il s'agit généralement d'un membre du groupe *Explore*, mais il est possible que l'équipe ait été guidée vers une personne ayant demandé leurs services.

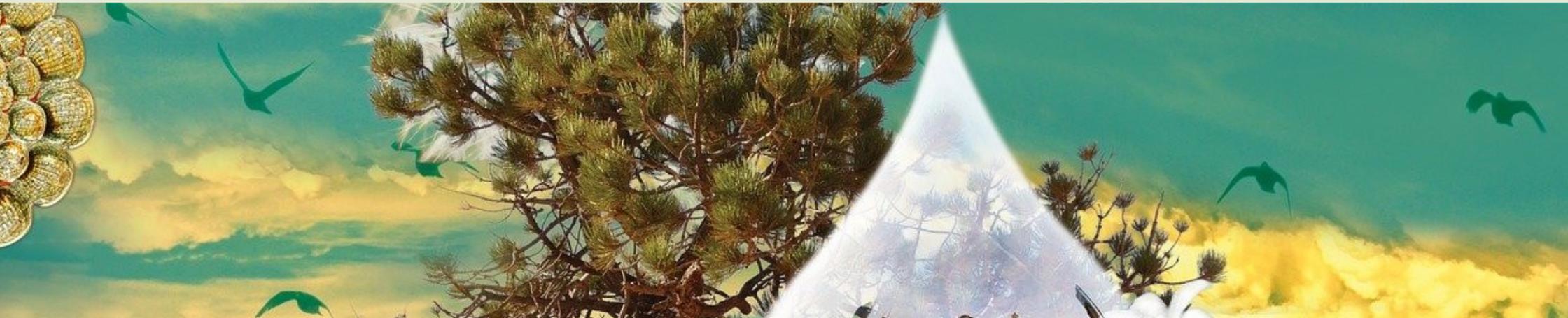
Ensuite, une chronologie simple des événements qui devraient se dérouler selon l'inaction des personnages, ou une bonne idée de ce qu'il se déroule réellement, peut permettre de connaître le déroulement de l'intrigue. Cet élément reste indicatif et est amené à changer selon les actions entreprises.

Enfin, il peut être utile de constituer une liste non exhaustive de deux ou trois péripéties qui pourraient attendre l'équipe, à mettre en place pour rythmer la partie, si le besoin se fait ressentir.

Evolution des personnages

Chaque scénario accompli donne 1 point d'évolution à chaque personnage ayant agi et survécu. Ces points se cumulent et pourront ensuite être dépensés pour s'améliorer.

1 point d'évolution	+1 point de caractéristique
2 points d'évolution	+1 spécialité
3 points d'évolution	+1 modification génétique



Scénario

Recueil de données

Albert vous accueille avec une excitation palpable. En étudiant d'anciens registres que le groupe *Explore* lui a récemment fournis, il a découvert la présence d'une ancienne bibliothèque enfouie à plusieurs kilomètres au sud-est de la Mégalopole. Il a même pu constituer un itinéraire pour la rejoindre !

La somme de savoir historique qu'il imagine pouvoir y trouver lui donne le vertige. Vous devez vous rendre sur place et lui rapporter une copie de la base de données informatique de la bibliothèque. Si vous trouvez en plus des archives ou des documents papiers, il en sera ravi.

Quelques détails

Il faudra quelques jours pour aller sur place, soit en traversant la forêt, à pied, soit en utilisant un aéronef, qui n'aura aucun moyen de se poser à proximité.

La bibliothèque présente un accès au sein d'une profonde crevasse dans le sol. Elle est complètement détruite et l'ensemble des documents physiques sont probablement tombés en poussière depuis longtemps.

Un vieil ordinateur trône au sein d'une salle de lecture. Il est possible de l'emporter ou de trouver un moyen de le redémarrer pour en télécharger les données. Elles contiennent principalement la liste des ouvrages de l'endroit, mais cela suffira à contenter Albert, qui pourra extrapoler en fonction des titres et des auteurs.

Péripéties possibles

- Il est possible que, sur le chemin, une fine pluie acide commence à tomber. Il faudra se mettre à l'abri.
- Avez-vous entendu, dans le bâtiment, ses bruits de claquement ? Des fourmis géantes se seraient-elles approprié le territoire ?
- L'accès est profond, il faudra sûrement descendre en se cramponnant ou en rappel pour l'atteindre.
- Des corps sont au fond de la crevasse... Est-ce que quelqu'un vous a dit qu'il avait déjà envoyé une équipe ?

Tombé du ciel

Explore vous envoie à la rencontre de Martine, une astronome de la Mégalopole.

Cette dernière a observé une sorte de météorite il y a quelques jours. Elle est tombée à proximité de la cité.

Martine s'inquiète car elle ne sait pas de quoi il peut s'agir. En effet, la plupart des satellites envoyés par l'homme sont depuis longtemps retombés, avec plus ou moins de dégâts, et les derniers sont activement surveillés. Quand aux météorites, il est rare de ne pas les détecter avant qu'elles arrivent dans l'atmosphère. Et là... rien.

Elle vous demande d'aller sur place pour définir la nature de l'objet. Si c'est une météorite, des prélèvements sont toujours utiles pour la recherche et s'il s'agit d'un satellite, elle veut pouvoir l'étudier et éventuellement savoir pourquoi il n'était pas connu.

Les faits

En fait, il s'agit d'un astronef. Jusque là, aucun contact extraterrestre n'a été établi et peu de personne y pense réellement. Cependant, l'alien qui s'est écrasé ici n'a pas de vellétés agressives. Il fait partie d'un groupe d'observateurs responsables de la Terre et une panne l'a mis dans cette situation délicate.

Arriverez-vous à temps pour le rencontrer, avant que les insectes de la forêt ne le malmènent de trop ? Réussirez-vous à entrez en communication compréhensible avec lui ? Serez-vous capables de démontrez la nature désormais pacifique et scientifique de l'espèce humaine, et vous proposera-t-il enfin d'intégrer la fédération des planètes unies ? Quels échanges de savoirs pourrez-vous en tirer ?

Péripéties possibles

- Vous avez mis trop de temps pour rejoindre le site du crash, en arrivant à proximité, vous tombez sur des pièges rudimentaires que l'alien a eu le temps d'installer pour se protéger des animaux de la forêt.
- A grands gestes, l'alien essaye de vous faire comprendre que son traducteur est cassé. Il dispose du matériel adéquat dans son astronef mais a besoin de votre aide pour le récupérer car il ne peut plus se déplacer.
- Arrivés sur place, vous ne trouvez qu'un cratère d'impact. L'alien a réussi à mettre en place un camouflage optique et se cache en attendant des secours.

Quelques pitches d'aventures

- Un entomologiste demande à *Explore* de trouver un moyen de recueillir des images d'une colonie de termites géantes. Il préconise de les filmer sur une période d'au moins un mois. Irez-vous en safari ? Penserez-vous à installer une caméra sur un termite ? vous lancerez-vous dans la conception d'un drone ou d'un robot adapté ?
- Un spécialiste de retro-ingénierie a en sa possession un outil de l'ancien temps. En cherchant sa fonction, il a appuyé sur la gâchette de l'arme (car s'en est une) et a tué son apprenti. Il s'est enfui de la Mégalopole, paniqué par l'expérience. Mais l'apprenti faisait partie du groupe *Explore* et on vous envoie faire la lumière sur sa disparition...
- Un biologiste reconnu est persuadé d'avoir mis au point avec son équipe un moyen de communiquer avec les dauphins. Il vous demande de tester son appareil.
- Une augmentation soudaine de la radioactivité de la région sibérienne a été évaluée par les chercheurs d'un institut de surveillance spécialisé. Explore vous envoie sur place pour en découvrir la cause. Une colonie de cafards s'est logée dans une ancienne centrale nucléaire et a mis à nu les installations.

Après s'être facétieusement amusée sur le bord d'une falaise,
la civilisation humaine est tombée.
Qui donc aurait pu le prévoir ?

Quelques siècles après *La Rupture*, la société s'est reconstruite,
et tout va bien mieux.

Vous mettez vos compétences au service du groupe *Explore*
pour redécouvrir le monde...

