



Là où il y aura

par Anaïs Gnante,
sur une idée de Mdoudow
développée par Oiseauroch

Sommaire

Introduction p.3

Univers p.4

Création de personnages p.6

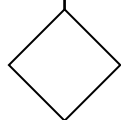
Création de la Communauté p.9

Système de jeu p.12

Aventures p.15

Exemple de scénario p.17

Annexes p21.



Introduction

« Ils l'appelaient le Réchauffement, nous le Bouleversement. On ne sait pas exactement ce qu'il s'est passé, certains disent que la pollution étaient globale, d'autres que seules les « voitures » qu'ils utilisaient étaient en cause. Ayant lu quelques précieuses reliques, je ne peux me prononcer. Tout ce que je sais c'est que le lac de la Cité n'existait pas encore, et qu'aucune jungle ne recouvrait Paris. »

Personne n'a écouté les écologistes tant qu'il était encore temps. Incapable d'enrayer le réchauffement climatique, l'homme a dû faire face à ses conséquences : montée des eaux, nouvelles maladies, immigrations, sécheresses violentes... Mal préparées les civilisations sont tombées les unes après les autres. Asie, Europe, Amérique ont succombé les unes après les autres. Le continent africain a tenu un peu plus longtemps mais a fini lui aussi par s'écrouler.

Un siècle plus tard l'humanité commence à se relever. De petites communautés se forment un peu partout, ignorant que d'autres font de même ailleurs. Même si le manque d'infrastructures les empêchent pour l'instant d'être très importantes, des connaissances ont pu quand même être sauvegardées.

Et vous voici, regardant les derniers feux de votre ancienne communauté. Situées quelques part dans les ruines de l'ancien Paris, elle est devenue trop importante pour subvenir aux besoins de sa population grandissante. Ce qui est une chance : jeune et entreprenant vous avez décidé, vous et quelques amies, de partir fonder votre propre communauté. Votre regard se détourne des lointaines habitations, et vous commencez à vous enfoncer dans les ruelles recouvertes de végétation.

Dans "Là où il y aura" vous incarnez des personnages venant de fonder une communauté et tentant de survivre.

Univers

« Nous sommes une dizaine à être partis, suivant la Seine à travers ruines, bâtiments encore intacts et gravats. Le soir du deuxième jour nous avons rencontrés d'autres marcheurs, Ugo et Léonie.

Ils se sont joints à nous et nous ont fait part d'une découverte : un possible habitat à quelques jours de marche. Nous nous mettrons en route dès demain, en empruntant le réseaux des RATPs (Retapeurs et Ambulants des TransportsPré-Bouversement)»

Jouer dans le Paris Post-Bouversement

Sans son réseau électrique, Paris a perdu une grande partie de sa population qui a fuit vers des terres plus clémentes. Désormais surnommée la ville-ténèbres, l'ancienne capitale n'est plus que ruines majestueuses et arbres. Cette flore en partie tropicale est due à un mouvement extrémiste des dernières heures de la civilisation qui fleurissait le paysage à l'aide de plantes tropicales. Censées être plus adaptées aux changements climatiques, elles se sont révélées invasives et ont étouffé une majeure partie des espèces locales, même si quelques chênes, figuiers et autres géraniums ont survécus.

- Les bords caillouteux de la Seine forment désormais de vrai plages mais il est toujours peu recommandé de ne pas se baigner dedans.
- Le champs de Mars est devenu de vrais champs, cultivés par une Communauté qui a la main mise sur cette portion de Terre. Elle propose à la location quelques parcelles contre un coût exorbitant et une partie des récoltes.
- La Tour Eiffel effondrée est la proie de revendeurs qui l'ont démantelée en partie et troquent la ferraille contre d'autres biens.
- A la surface du lac de la Cité on peut toujours apercevoir les tours de Notre Dame, mystérieusement éclairées la nuit.
- On parle depuis peu de l'arrivée des puissants Redresseurs qui sanctionneraient toute Communauté utilisant des moyens jugés dégradants pour l'environnement.
- Une vieille légende refait surface : celle d'une Grande Ville par delà la Manche.

D'autres contextes ?

Vous êtes libres d'adapter le cadre de jeu comme vous le souhaitez. Voici quelques suggestions si vous ne voulez pas jouer dans la capitale :

- Toulouse et sa sécheresse. La ville rose est entourée de plaines et des vestiges du périphérique que quelques personnes arpentent encore. La Garonne, partiellement alimentée, est devenue une rivière dont les abords ombragés contrastent fortement avec le reste de la ville. Des Communautés auraient colonisé les différents ponts, profitant de la fraîcheur relative y régnant.
- Une grande partie de la Bretagne a été tronquée par la montée du niveau de la mer. Entre archipels d'îles minuscules et marais, ceux qui survivent là bas ont du mal à cultiver durablement des terres. Comme si cela ne suffisait pas, la région est fortement irradiée.
- Dans les montagnes pyrénéennes se cachent des Communautés troglodytes. Malgré un climat plus clément, elles doivent lutter avec les ours, loups et autres lynx remontés d'Espagne avec la chaleur.

Création de personnages :

Chaque joueur crée un personnage, membre important de la communauté, qui sera défini par ses Tendances, ses qualités et défauts et ses compétences.

Tendances

A la création, un personnage dispose de 4 points de Tendance : 2 Points de construction (PC) et 2 Points de Violence (PV). Ces deux caractéristiques représentent la manière et la facilité avec laquelle vous résolvez les conflits.

Ainsi, plus vous avez de **Point de Violence** et moins vous aurez de mal à vous battre, à intimider des gens, à faire des exploits sportifs...

À l'inverse, plus vous avez de **Points de Construction**, plus vous chercherez à répondre aux problèmes en essayant de convaincre, de nouer des partenariats,...

On peut choisir d'augmenter le nombre de point de Tendance dont on dispose en choisissant de prendre un ou deux défauts, à raison d'un point de Tendance gagné par défaut. A contrario diminuer ce total d'un point ou de plusieurs points permet de gagner autant de Qualités ou de Compétences.

Qualités et défauts

Les qualités et défauts du personnage le définissent en partie. Ils font partie de son caractère et de sa manière d'être (exemples p.8)

Un **défaut** oblige le joueur à lancer deux dés à 6 faces au lieu d'un seul quand il entreprend une action où celui-ci s'applique et à garder le résultat le moins bon (voir système p.12)

A contrario quand une **qualité** entre en jeu, elle permet de jeter deux dés et de garder le meilleur tirage. Si plusieurs qualités et défauts doivent s'appliquer, on jette les dés normalement, peut importe si il y avait une majorité.

Compétences :

Les compétences évoquent les savoirs et les capacités du personnage.

Une compétence permet de doubler les Points de Tendance des actions auxquelles elle correspond. Au départ un personnage dispose de deux compétences, à choisir librement ou en s'aidant du tableau p.8 .

Exemples de personnages :

Léonie

Cheveux long et châains, nez balafré et mal réparé, Léonie est avenante malgré la lance dépassant de derrière son dos. Leader charismatique, elle aime participer à toutes sortes de projets à la fois, la rendant peu efficace.

Tendance : 2 PV / 2 PC

Compétences : Éloquence / Exploration

Qualité : Courageuse (- 1 viol)

Défaut : Éparpillée (+1 viol)

Antin

Ses sourcils en permanence inquisiteur surmontent une paire d'yeux bridés et une courte barbe. Quand il ne se balade pas avec son carnet en main, Antin aide la communauté du mieux qu'il peut, même si sa volonté de bien faire lui joue parfois des tours.

Tendance : 1 PV / 2 PC

Compétences : Science (médecine) / Dessinateur / Lit le latin

Qualités : Remonteur de moral (-1 PV)

Défauts: Impulsif (+1 compétence)

Ugo

Roux, les cheveux courts, Ugo ne passe pas inaperçu même s'il est d'un naturel plutôt solitaire. Débrouillard, il est capable de fabriquer à peu près n'importe quoi avec pas grand chose. Il a remis en état un vieux Solex électrique qui pour l'instant fonctionne à la force des muscles.

Tendance : 1 PV / 1 PC

Compétences : Bidouilleur / Agile

Qualité : Persévérant (-1 PV)

Défaut : Orgueilleux (1 PC) / Timide (1 PC)

Camille

Regard malicieux éclairant une peau d'ébène, Camille furète souvent dans les alentours, cherchant nourriture et plantes pouvant être cultivées. Elle ne se sépare jamais de la pièce trouée qu'elle a autour du cou, ainsi que du couteau fait main qu'elle porte à la ceinture.

Tendance : 3 PV / 2 PC

Compétences : Discrétion / Connaissance des plantes

Défauts : Superstitieuse (+ 1 PV)

Déterminer un personnage

2d6	Qualités	Défauts	Compétences
1	Calme	Arbitraire	Nage
2	Robuste	Paranoïque	Travail du bois
3	Téméraire	Dépendant à (alcool, insectes bizarres, ...)	Séduction
4	Rusé/e	Égoïste	Bagarre
5	Attirant/te	Fainiant/e	Chapardage
6	Observateur/trice	Lâche	Escalade
7	Inventif	Agressif/ve	Joue d'un instrument
8	Proche des animaux	Crédule	Forge
9	Ouïe fine	Étourdie	Ingénierie
10	Rapide	Dépressif/ve	Chasse
11	Réfléchi/e	Insensible	Poterie

Création de communauté :

« Nous nous sommes installés dans un ancien passage dont une partie éboulée forme un cul-de-sac. La végétation recouvre les poutres métalliques qui devait soutenir l'ancienne verrière. Ugo y a installé des nasses à insectes avec l'aide de plusieurs personnes, et Léonie a percé une toiture pour en faire un poste de guet. J'ai croisé Camille et quelques autres qui parlaient de «grotte verte». Je pense que le nom va rester. »

Les joueurs peuvent maintenant définir la Communauté dans laquelle évolueront les personnages. Une Communauté se caractérise par ses Points de tendances, ses Qualités et ses Défauts, et ses Compétences qui influencent les jets de la même manière que pour les personnages.

Points de Tendance

Venant juste d'être formée, la Communauté dispose encore de peu de moyens. Ce qui se traduit par 1 Point de Violence et de 1 Point de Construction.

Une Communauté ayant une majorité de **Points de Violence** a tendance à s'appuyer sur celle-ci et le chaos pour survivre.

Par exemple en démolissant une éolienne pour faire du feu, en se défendant contre des bandits, en bannissant les faibles pour diminuer le nombre de bouches à nourrir.

Les **Points de Construction**, eux, représentent les efforts fournis pour atteindre une Communauté durable capable de répondre aux besoins de ses membres.

Exemples d'actions envisageables par une Communauté constructive : construire une éolienne, établir un traité de paix avec une autre Communauté, se rationner pour que tout le monde survive à l'hiver.

Points de Tendance et population de la communauté

Plus une communauté possède de points de Tendance et plus celle-ci est importante, même si ce n'est pas systématique. Pour donner un ordre d'idées, un point de Tendance représente en moyenne une dizaine d'individus.

Qualités et défauts

Une communauté nouvellement créée aura une qualité et un défaut, représentant le point fort et l'écueil de la survie de celle-ci.

Compétences

Au fur et à mesure de sa survie, la communauté gagnera des points de Tendance qu'elle pourra échanger si elle le souhaite contre des compétences (voir aventures p.12).

Déterminer une Communauté

1d6	Qualités	Défauts	Compétences
1	Juste	Arbitraire	Construction navale
2	Généreuse	Cruelle	Élevage
3	Travaileuse	Recluse	Météorologie
4	Érudite	Dispersée	Astronomie
5	Accueillante	Totalitaire	Chapardage
6	Économe	Intolérante	Botanique

« La grotte verte », communauté nouvellement formée

Tendance : 1 PC / 1 PV

Qualité : Prévoyante.

Antin, Léonie, Ugo et Camille aiment anticiper les problèmes, toujours prêts à faire face à toute sorte de situations, ce qui a déteint sur le reste du groupe.

Défaut: Intransigeante.

Les règles de La Grotte Verte sont très strictes, gare à celui qui ne les respectent pas !

Systeme :

Un personnage peut agir soit en son nom propre, soit au nom de sa Communauté en tant que membre influent.

Actions de personnage

Pour déterminer si une action est réussie on effectue un jet comme ceci :

on lance un dés à 6 faces (ou deux dés si une qualité ou un défaut s'applique) auquel **on ajoute les Points de Tendances** concernés (doublés ou non grâce à une compétence). On compare le résultat à une Difficulté (voir page 13 pour exemple). Le Maître de jeu peut augmenter ou baisser celle-ci si les personnages bénéficient d'avantages ou d'inconvénients (équipements, ...).

Camille vient de casser la chaîne de son médaillon alors qu'elle recherchait des simples dans le Jardin des Plantes. C'est encore sous le coup de ce mauvais présage qu'elle tente d'escalader la grille condamnant une des serres. Le Maître de jeu jugeant la tâche moyenne, il fixe la difficulté à 5. Elle jette donc 2 dés à 6 faces (à cause de son défaut Superstitieuse) et obtiens 2 et 5. Elle utilise donc le 2 ce qui donne : $2 + 2$ (PC) = 4, elle tombe avant d'avoir pu passer de l'autre côté.

Plus déçue que blessée, Camille examine les arbrisseaux à côté du bâtiment en espérant trouver ce pour quoi elle est venue. Elle jette toujours 2 dés, fait 4 et 6, garde le 4 ce qui donne : $4 + 4$ (PC doublés grâce à connaissance des plantes) = 8. Le maître de jeu ayant fixé la Difficulté à 7 (Difficile), elle parvient à reconnaître l'hysope aux nombreuses vertues médicinales.

Actions communautaires

Dans le cas d'une action entreprise par la communauté, on ajoute les points de tendances du personnage leader dans le projet à ceux de la communauté. On jette donc 1ou 2d6 (si les défauts et les qualités de la communauté s'appliquent) + Points de Tendance de la Communauté + Points de tendance du Personnage (éventuellement doublés grâce à une compétence)

Si aucun personnage ne désire s'en mêler, aucun bonus n'est apporté à ceux-ci, on fait un simple jet de Tendance. Si plusieurs personnages interviennent, c'est le plus compétent qui peut rajouter ses points de Tendance à ceux du groupe.

Les actions communautaires ont plus d'enjeux, et leurs difficultés sont plus grandes. Un échec créera des dissensions dans la communauté, induisant une conséquence néfaste allant jusqu'à la perte de points de Tendance.

En l'absence de cours d'eau proche, la Communauté a décidé de construire une petite éolienne pour avoir de l'électricité. Ugo dirige naturellement les travaux mais il n'est pas le seul à œuvrer.

Le groupe a récupéré quelques jours auparavant des poutrelles métalliques et de vieux moteurs, ce qui pourrait être d'une grande aide dans leur tâche. Les deux premiers jours ils montent la structure et découpent les pales. Compte tenu des matériaux disponibles, la tâche difficile est transformée en tâche de difficulté moyenne (7). Il fait $4 + 3$ (PC personnels) + 1 (PC communauté) = 8, Ugo n'a pas utilisé sa compétence Bidouillage car l'éolienne est une construction durable.

Il faut ensuite créer le rotor et adapter le moteur. Tâche très difficile, mais qui est ramenée à Difficile (9) grâce aux moteurs de récupération. $3 + 3$ (PC Personnels) + 1 (PC Communautaires) = 7. Malheureusement l'éolienne fonctionne très mal, les pales se démantèlent sous l'effet du moteur mal calibré. Les gens en tiennent pour responsable Ugo, incriminant celui-ci du gaspillage de ressource. On aura du mal à lui faire confiance pendant quelques temps pour des projets de grandes envergures, remettant peut-être en cause son utilité.

Tâches complexes

On peut demander plusieurs tests si cela est justifié.

Par exemple remettre un barrage en route demande de comprendre comment il marche, de faire les réparations adéquates sur le coffrage et de remplacer la mécanique rouillée.

Tableaux de Difficultés (débutant)

Difficultés pour Communauté

(2 à 4 points de Tendances cumulés)

Niveau	Valeur
Facile	5-6
Moyen	7-8
Difficile	9-10
Très difficile	11-12

Difficultés pour personnage

(2 à 4 points de Tendances cumulés)

Niveau	Valeur
Facile	3-4
Moyen	5-6
Difficile	7-8
Très difficile	9-10

Gérer les conflits

Si la Communauté ou un personnage s'oppose à autre individu ou groupe, les deux parties font chacune le test approprié et on compare le résultat. Celui qui obtient le résultat le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité la situation débouche sur un statu quo, sauf s'il est nécessaire d'avoir un gagnant, auquel cas on rejoue le Test. Les conflits complexes peuvent demander plusieurs tests, comme précisé p.11 .

Léonie doit convaincre la population de la Grotte Verte de changer de lieu de résidence : elle trouve celui-ci trop exposé. Malheureusement pour elle, tout s'est pour l'instant très bien passé et les gens ne sont pas enthousiastes à l'idée de partir. De plus, Antin s'oppose au déménagement. Léonie voulant convaincre plutôt que d'intimider, elle utilise ses Points de Construction.

On jette les dés. Léonie obtient $2 + 4$ (PC doublés grâce à éloquence) = 6, contre $5 + 3$ (PC de la communauté + ceux d'Antin). Elle ne réussit donc pas à convaincre le groupe...

Un peu plus tard, la Grotte verte se fait effectivement attaquer par une meute de chiens particulièrement agressifs. Tout le monde cède à la panique et est en train de fuir. Léonie fait un jet pour couvrir leurs arrières. Étant courageuse, elle lance 2 dès à 6 faces au lieu d'un seul. Obtenant 2 et 5, elle garde le 5, ce qui donne $5 + 2$ (PV) = 7, contre $3 + 1$ (PV de la meute). Elle parvient à ralentir la progression de la meute.

Perte de Points de Tendances ?

Un échec peut entraîner la perte de Points de tendance :

- -1 ou 2 Point de Violence en cas de pertes importantes (gardes, miliciens ..) ou de destruction de matériel offensif (catapultes, de réserves d'armes ...)
- -1 ou 2 Points de Construction si ce sont des infrastructures qui sont touchées (laboratoires, outils) ou si on perd des membres importants de la communauté (bâtisseurs, médecins ...)

Aventures :

Le scénario type d'une aventure de "Là où il y aura" se décompose comme ceci :

Menace :

Votre Communauté doit faire face à une nouvelle menace. Que ce soit une communauté hostile, une pénurie de nourriture ou un problème climatique, celle-ci va durement toucher votre groupe si rien n'est fait.

Réaction des personnages:

Les personnages sont mandatés par la Communauté pour effectuer une action qui va influencer sur le danger. S'il réussissent, celle-ci sera peut-être réduite ou plus simple à combattre, s'ils échouent ce sera l'inverse.

Réaction de la communauté :

Les personnages sont rentrés... ou pas, toujours est-il que la menace est là. La communauté s'organise pour y faire face. Les joueurs agissent pour la communauté, décrivant ses actions, mesures et décisions.

Conclusion :

La menace est passée, les conséquences sur la communauté sont là, celle-ci comme tous les joueurs voient évoluer leurs tendances en bien ou en mal. Les livres n'ayant pas été perdus, il est possible d'étudier et d'accroître les connaissances d'une communauté. Durant cette étape, vous pouvez utiliser des Points de tendance pour faire étudier des membres de votre communauté, troquant Points de Tendance contre des compétences communautaires ou personnelles. Ces compétences seront disponibles à la fin du scénario suivant.

La communauté de la Grotte verte décide d'étudier la construction navale afin de pouvoir naviguer sur la Seine. Ils investissent un Point de Construction communautaire

Camille a fondé une famille avec l'un des guetteurs attirés. Devenant un élément plus stable de la communauté, elle augmente ses Points de Construction de 1.

Antin, lui s'est retrouvé impliqué dans de multiples combats, devant défendre chèrement sa peau. Il gagne 1 Point de Violence qu'il investit dans la compétence Armes Blanches, reflétant son désir d'apprendre à utiliser le vieux sabre trouvé dans un musée.

Laissez les joueurs ajouter des détails à leur Communauté au fil des aventures : que ce soit une nouvelle règle, des objets ou des personnalités marquantes.

Exemples d'adversaires

Nom	PC	PV	Commentaires
Meute de loups	0	1	Ne sont plus une espèce protégée
Brigands	0	2	Préfères attaquer par surprise
Mafia de Quartier	1	2	Main de fer
Revendeurs à la sauvette	1	0	Quelques belles surprises dans leurs marchandises
Fermiers	2	1	Paisibles
Forces Armées du 2e État Français	4	5	Fachistes
Résistants du Musée de l'Homme	5	2	Scientifiques opposés auxdits fachos

Exemple scénario

La menace

Le début de l'été caniculaire coïncide avec la migration d'une Horde pillant et semant la terreur sur son passage. Rapides, les nomades seraient en possession de bêtes mythiques, supposées éteintes depuis les Grandes Famines. Pour l'instant la Horde a établi un campement provisoire à quelques distances de la Communauté des personnages, ralentissant son périple.

Remarquer la Horde

A la nuit tombée, on peut apercevoir les feux de camp de la Horde

Un combat a eu lieu récemment : un groupe composé de colporteurs et de mercenaires les ont affrontés la veille. Les membres de la Communauté peuvent avoir entendu l'escarmouche ou être tombés sur les restes de la bataille (carcasses étranges de chevaux dépecés, camping car et attelage des marchands partiellement détruits, corps et armes tordues ...).

Enfin un couple de colporteurs, ayant échappé au massacre de leur caravane, arrive à la Communauté.

Protagonistes

Élanor et Mathieu, le couple de colporteurs

Ils portent les stigmates de la violente bataille, Mathieu étant même blessé. Se présentant comme les seuls survivants de la boucherie, ils sont, en fait, envoyés par la Horde pour surveiller la Communauté la plus proche (celle des personnages). Les cavaliers préparent un raid sur la Communauté et ont besoin de quelques informations. Si en plus le couple pouvait ramener quelques ressources ou affaiblir leur opposants... Les colporteurs agissent sous la contrainte : la Horde détient Nathan, le frère d'Élanor, en otage. La blessure de Mathieu leur servira de prétexte pour s'attarder.

Interrogés, Élanor et Mathieu raconteront l'attaque, en particulier la présence des chevaux qui leurs ont fait forte impression. Ils peuvent ainsi révéler les pertes subies par la Horde, d'où elle venait (le Sud-Ouest), et où elle campe maintenant. S'ils sont mis en confiance ou pensent que la Communauté peut les aider, ils sont tentés d'avouer leur duplicité et de demander de l'aide. Sinon, ils profitent de la moindre occasion pour s'acquitter de leur tâches et faire leur rapport.

Mathieu

Tendance : 2 PC / 2 PV

Qualité: Prudent

Défaut : Pragmatique

Compétences : Marchandage/ Pistage

Il a du mal à croire que la Horde les laissera repartir en paix, et se montre taciturne même s'il soutient Élanor.

Élanor

Tendance : 2 PC / 3 PV

Qualité : Tenace

Défauts : Idéaliste/Colérique

Compétences : Chant/Bluff

Elle fait tout pour libérer Nathan, et est même prête à tuer s'il le faut. Elle voit bien que Mathieu est inquiet et se montre rassurante avec lui .

La Horde

Fuyant la sécheresse estivale, la Horde est une communauté nomade qui survit en chassant et pillant. Ils utilisent à cette fin des chevaux, dressés aux prix de nombreux efforts (et d'une bibliothèque de centre d'équitation). Suite à l'escarmouche avec le groupe de marchands, beaucoup d'animaux ont été tués. Léopold, le chef, a installé un campement, et pour reconstituer ses réserves il compte s'emparer de la Communauté. Il reste une quinzaine d'hommes et de femmes valides et quelques blessés. Ce sont tous des combattants entraînés, qui portent sarbacanes, machettes, javelots métalliques et vêtements en cuir de chevaux.

Horde

Tendance : 0 PC / 3 PV

Qualité : Vagabonde

Défaut : Brutale

Léopold, chef

Chef incontesté, c'est lui qui agit pour la horde quand il y a besoin de faire des tests communautaires.

Tendance : 1 PC / 2 PV2

Qualité:Volontaire

Défaut: Impatient

Compétences : Dressage/ Équitation/

Il estime son groupe en danger tant qu'il n'est plus en mouvement, surtout avec aussi peu d'hommes. Il est donc nerveux et attend un rapport d'Élanor et Mathieu afin de préparer l'attaque. S'il ne reçoit rien rapidement, il attaquera en pensant avoir été trahi.

Romuald

Un des conseillers de Léopold. Plus enclin à négocier, il a proposé à la Horde de s'établir pour l'été dans les environs. Même si elle n'a pas apporté une grande adhésion, cette suggestion qui a quelques partisans.

Bertille

Une des guérisseuses de la Horde, elle s'occupe des chevaux. Elle rechigne à partir tout de suite à cause de ses « patient s » mais s'il le faut elle mettra fin aux souffrances de ceux-ci afin d'avoir de la viande pour le voyage.

Nathan, l'otage

Attaché non loin d'un tas de selles, brides et autres harnais, il garde pourtant un regard combatif et fera tout pour s'échapper, y compris se montrer amical avec Romuald, seul à ne pas l'ignorer complètement.

Intervention des Personnages

Les personnages peuvent être envoyés en éclaireurs par la Communauté pour évaluer les forces en présence, chercher de l'aide, traiter avec la Horde ...

Quelques possibilités d'actions

- **Négocier**

Léopold est peu enclin à parlementer mais il n'est pas stupide pour autant. Romuald se laissera plus facilement convaincre mais tout dépendra des arguments et propositions présentés. La Horde peut alors décider de ne pas s'attaquer à la Communauté contre nourritures, moyens de transport, ...

Si la Communauté est généreuse, et que les personnages arrivent à bien mener les tractations, elle peut espérer recevoir un ou deux chevaux gravement blessés (pas question de céder des bêtes valides), ou encore des renseignements sur la localisation de hardes sauvages.

Un échec cependant pourra entraîner la capture des personnages, permettant à la Horde de faire pression sur la Communauté ou encore hâter l'attaque de celle-ci.

- **Affaiblir la Horde**

En faisant s'enfuir les chevaux restant, en volant ou saccageant l'équipement martial, en organisant une attaque éclair on peut espérer faire perdre des Points de Violence à Horde.

- **Renforcer la Communauté**

La Communauté choisi de se battre ou de dissuader l'ennemi de l'attaquer en se barricadant, en fabriquer des armes ou des pièges etc...

- **S'enfuir**

La Communauté décide ne pas faire face à la menace, elle s'installe définitivement ailleurs ou se cache en attendant que la Horde s'en aille.

Donner suite à se scénario

- **Amis ou ennemis ?**

Que deviennent Mathieu, Élanor et Nathan ? Sont-ils exécutés pour trahison? Intégrés à la communauté ? Chercheront-ils à se venger si la mort de Nathan est provoquée? Repartant librement, et reformant une caravane ils peuvent inscrire la Communauté comme étape de leur voyage.

- **Un trésor à saisir ?**

Les chevaux sont une ressource précieuse. La Communauté peut décider d'aller s'en emparer grâce à une information, de nouvelles rumeurs ou encore en suivant la piste laissée par la Horde. Un voyage que tout ou partie de la Communauté peut entreprendre. Les renseignements sont-ils exacts ? D'autres groupes cherchent-ils la même chose? Comment apprivoiser ses animaux ? Et que découvriront les personnages de retour?

- Est ce vraiment la fin de la Horde ? Une partie peut avoir été laissée à l'arrière, avec les jeunes poulains.

- Il ne faut pas oublier que l'été est là. La Communauté est-elle suffisamment préparée à affronter la canicule, la recrudescence des bactéries et les dégradations possibles (effondrement de sol dû à l'assèchement, incendies...)?

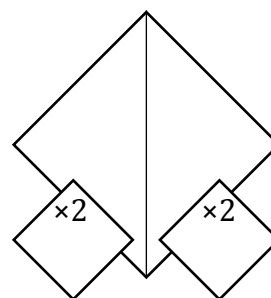
Fiche de personnage

Nom :

Tendances

Violence

Construction



Qualités

Défauts

Détails

Compétences

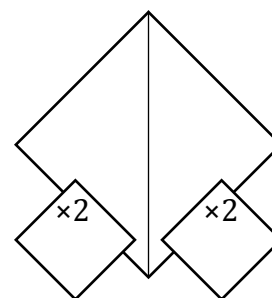
Fiche de Communauté

Nom :

Tendances

Violence

Construction



Qualités

Défauts

Détails

Compétences
