Ω

AB·VRBE·CONDITA

Par Satan, sur une idée de Wangrin développée par Frogeaters

Pour le
Troisième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB

Il y a fort longtemps, sur une côte de la mer Méditerranée, un groupe de voyageurs était en route pour fonder une nouvelle citée. Malheureusement ils firent naufrage et échouèrent dans un monde sans vie. Ainsi commence *Ab Vrbe Condita* (« à partir de la fondation de la ville », en latin).

Livre premier

Une histoire de Clans :

« Maintenant que le Roi est mort, le poids du Clan Tarquinius reposent sur les épaules du Prince Marcus. »
Arboritus le Scribe.

Chaque joueur interprète un Clan, ou Famille, survivant du naufrage. Ce Clan est composé au départ d'au minimum 3 membres : le patriarche, la matriarche et le fils ou la fille. Ils devront tous ensemble apprendre à survivre dans ce monde hostile. Ils partent de zéro, tout est à faire et à construire. Ce sont les joueurs eux-mêmes qui détermineront tous les futurs aspects de leur citée.
Les Clans peuvent obtenir des Statuts particuliers selon leurs intrigues et leur gestion : Oracle, Général, Législateur, Marchand, Nourrisseur, Bâtisseur et Scribe. Un clan peut également obtenir un statut de Dynaste, mais celui-ci n'est pas obligatoire. Ces statuts peuvent être cumulés par le même clan où repartis entre chacun d'entre eux.

Création d'un Clan :

« Les Mastodontes sont apparus sur Terre il y a 10 millions d'année. Le clan Julia Mc Murdo ? 10 mille ans. »
Solomon le Mythologue

En début de campagne, 6 Clans sont rescapés du naufrage. Chaque joueur contrôle un Clan, ceux restant sont joués par le Meneur. Chaque clan possède des attributs qui le différencie des autres. Ces attributs peuvent varier au cours du jeu, ce qui amènera forcément des changements dans les relations entre les clans, et les joueurs. Les clans gardent cependant un Nom, et un symbole. Aux joueurs de voir si ceux-ci ont besoin d'être arborés, sous qu'elle forme et s'ils sont sacrés.

Les joueurs repartissent 5 points entre les attributs suivants :

- **Autorité :** L'Autorité permet d'imposer par la force la volonté des clans. Que ce soit pour la sécurité interne à la citée ou contre des forces extérieures, le clan qui possède le plus haut score en début de scénario devient le **Général** : son autorité fait foi. Il pourra commander les membres des clans qui se mettront sous son autorité, ceux-ci obéiront sans poser de question. Malheureusement ce n'est pas lui qui déterminera si des membres d'autres clans se mettront sous ses ordres. Le Législateur peut imposer une loi, chaque clan peut le faire spontanément, le Marchand peut financer l'équipement, mais rien ne les y oblige. Par contre si c'est fait, c'est le **Général** qui déterminera quand il laissera les hommes repartir, et ce qu'ils doivent faire. Si un joueur interprète un des hommes du **Général**, il peut décider de désobéir à un ordre. Les autres PNJ obéiront. A la fin d'un scénario, le **Général** seul décide de ce que vont devenir ses troupes, s'il les laisse en garnison ou les démissionne.
  Il peut très bien conserver une troupe de 10 soldats armés, mais s'il n'est plus **Général** au scénario suivants les troupes se rallieront au nouveau **Général**

- **Loyauté** : le clan qui possède le plus haut score en Loyauté en début de scénario obtient le statut de **Législateur**. Le **Législateur** crée les règles et les lois qui régissent la citée. Il est respecté pour sa sagesse et son intelligence, tout en étant rejeter pour son pouvoir liberticide. Lorsqu'un joueur (de n'importe quel clan, pas seulement le Législateur) propose une loi ou une règle pour l'ensemble des clans, son clan gagne 1 point en Loyauté. Il faut bien sûr qu'il puisse la raconter entièrement et à au moins 1 personne. Une fois cette règle établie, il n'a guère de pouvoir pour la faire respecter. C'est le Général qui peut le faire par la force.
  Le **Législateur** fait gagner 2 points temporaires dans l'attribut de son choix à un autre clan du début à la fin d'un scénario, ce qui peut modifier le choix des statuts.

- **Mythe** : le clan qui possède le plus haut score en Mythe en début de scénario obtient le statut d'**Oracle**. Son clan est connu pour son lien avec le devin, c'est donc à lui que vont se référer les autres pour savoir si les Dieux sont pour un projet, ou vont s'y opposer, s'il est nécessaire de faire un sacrifice quelconque. C'est le clan de **l'Oracle** qui décidera lors des mariages dans quel clan iront les époux, et les cérémonies nécessaires à la survie de la citée.
  Chaque fois qu'un joueur prend la parole pour conter une histoire d'ancêtres, de dieux ou d'explications à des phénomènes physiques son clan gagne 1 point en Mythe. Il faut bien sûr qu'il puisse la raconter entièrement et à au moins 1 personne.
  Le clan qui est dit **Oracle** gagne 1 point de Richesse en fin de scénario. Chacun de ses membres gagne 1 point en Honneur, et offre 1 point en Honneur à 1 membre d'un autre clan.

- **Richesse** : celui qui possède le plus haut score en Richesse en début de scénario obtient le statut de **Marchand.** Son clan est connu pour ses revenus et ses possessions, c'est donc à lui que vont se référer les autres pour savoir s'il est possible de construire un bâtiment plus gros qu'une maison, de financer une armée ou d'organiser un rituel coûteux.

Le clan du **Marchand** décidera lors des propositions d'actions de groupe (qui engage les clans mais pas les individus) si c'est possible ou non. S'il dit non, les autres n'auront pas les moyens de le faire.
A chaque fin d'un scénario, le **Marchand** peut transférer un point de Richesse dans n'importe quel autre attribut de son choix.

- **Famille :** Représente la vitalité du Clan, sa perpétuité dans le temps. Cette valeur commence à 3 lors de la création du clan. Si la Famille du Clan est réduite à 0 alors celui-ci s'éteint. Chaque point en Famille accorde 1 membre de famille supplémentaire. Celui qui possède le plus haut score en début de scénario gagne 1 point d'Autorité AVANT de savoir qui sera le Général.
  Les points de Famille peuvent être modifiés par des mariages et des décès. Les joueurs devront tenir à jour leur fiche de clan pour savoir ce qu'il en est.
  Pour augmenter ce score, il faut cependant respecter les lois de la biologie : soit c'est une naissance, soit une personne adoptée. Celle-ci peut venir d'un autre clan ou du monde qui entoure la citée, mais il faut pouvoir l'expliquer. Un esclave ou un employé est comptabilisé comme les autres pour connaitre la taille du clan.

Chaque début de scénario voit la répartition des statuts entre les clans. Si deux clans partagent la même valeur, les autres joueurs devront se débrouiller de la situation. Les guerres civiles, les accidents de chasse et les mutineries sont souvent les conséquences de forces opposées qui convoitent le même pouvoir. Aux joueurs de voir comment ils envisagent la survie de leur nouvelle citée

Les statuts qui suivent ne sont pas déterminés par des valeurs d'attributs. Ils sont facultatifs.

- Un clan peut décider de devenir le **Nourrisseur**. Il décide de ne pas chercher à obtenir un statut autre : il ne compte pas pour savoir qui sera Général, Législateur etc… durant ce scénario. Son clan va s'occuper de dégager les autres de la nécessité de s'occuper des cultures, la chasse et la construction des bâtiments publiques. Il pourra toujours s'exprimer lors des assemblées des clans, et ses membres participer aux aventures.
Il ne peut y avoir qu'un seul clan **Nourrisseur** par scénario. Si deux ou trois joueurs désirent ce rôle, c'est l'Oracle qui choisira.
A la fin d'un scénario, chaque membre du clan **Nourrisseur** gagne 1 points en Destin. Il peut les conserver pour lui ou en donner à des membres d'autres clans

- Un joueur qui déciderait de relater les aventures des clans obtiendrait le statut de **Scribe**. Le joueur qui résume le scénario précédent par écrit gagne le droit de réécrire l'histoire à sa manière, ou de conter des événements survenus entre deux scenarios : au début du scénario suivant il peut ôter 1 point dans l'attribut d'un autre joueur. Si deux clans se disputent ce privilège, c'est l'Oracle qui déterminera qui dit « la Vérité »

-De même, un joueur qui dessinerait le plan de la citée deviendrait le **Bâtisseur** : selon les choix qu'il fera lorsqu'il placera les différents éléments sur le plan, il aura une influence sur le futur de la citée. Par exemple en omettant de faire passer un canal d'eau sur les domaines d'un clan....
Attention bien sûr, les constructions doivent être indiquées comme le désir celui ou ceux qui payent la construction. Mais si le **Bâtisseur** est malin, ou travaille pour le Législateur, il peut amener à poser des problèmes entre voisin, ou en résoudre. Il a toujours une petite marge de manœuvre, surtout si les autres clans ne sont pas là pour surveiller ce qu'il fait. Le **Bâtisseur** ne peut pas utiliser de gomme ; ses tracés sont la réalité, une erreur est une erreur de construction.

- **Dynaste** :
Si à un moment un clan possède des valeurs supérieures aux autres dans chaque attribut, il peut se déclarer en **Dynastie**. L'un de ses membres est élu roi, prince, empereur ou grand Khan/ reine, princesse, impératrice ou grande Khan. Cela signifie que sa famille restera famille régnante. A partir de ce moment, le clan dynastique choisi en début de scénario comment répartir les statuts, quel que soit les scores des clans. Y compris pour le sien.
La seule manière pour que cela ne soit plus est la mort du clan ou un renversement de pouvoir. Cela ne peut se faire qu'en jeu de manière RP.

Une fois chaque statut établi, les joueurs choisissent le membre du clan qu'ils vont interpréter selon la situation que va leur présenter le Maître du jeu.

Jouer un Clan :

« Nous étions 6 à suivre les traces de la bête. Son emprunte était aussi grande qu'une hydre et elle marchait sur 2 pattes comme un minotaure. »
Flavius, Centurion.

Si un Joueur joue un Clan, il interprète seulement un personnage à la fois. Il peut inter changer entre chaque scène si cela reste plausible dans l'histoire.
A chaque fois il devra clairement exprimer l'arrivée du nouveau membre du clan par une description physique. Afin que cela soit clair pour les autres joueurs. S'il ne le fait pas, le meneur du jeu devra lui expliquer qu'il n'a pas pu changer de personnage.
Ceux-ci sont définis par quelques qualificatifs descriptifs inscrits sur la fiche de clan. A chaque fois qu'un joueur fait intervenir un membre du clan pour la première fois, il doit noter sur la fiche la description du personnage.
Après tout celui-ci est censé être reconnaissable facilement par les autres habitants de la citée. Changer de description à chaque rencontre parce que le joueur a été trop feignant pour le mettre sur sa fiche n'est pas valide.

Un personnage possède les attributs Destin, Ruse, Honneur et Gloire. A chaque fois que le personnage apparaît en jeu, le joueur réparti 5 points parmi ses attributs. Le maximum est de 5, et il en faut 1 minimum en Destin.

- Destin : Vitalité du personnage. Arrivé à 0, il meurt. Plus les personnages seront mieux nourris ou endurcis plus ce score augmentera
- Ruse : connaissance et conscience de l'environnement. C'est un attribut naturel qui n'évolue guère, sauf si une bibliothèque est mise en place
- Honneur : capacité à influencer son entourage. Cet attribut est réservé aux humains
- Gloire : désigne si le personnage est un bon athlète et combattant. Être aguerri ou bien équipé peut faire augmenter cette valeur.

Durant les scènes où ce personnage est actif, le joueur ne contrôle plus les autres membres du clan. Il peut donc leur arriver bien des choses.

A chaque fois qu'un membre du clan meurt, son nom devra être rayé de la fiche. A l'inverse tout nouveau membre devra être ajouté à la suite des autres.
Enfin l'âge des personnages sera inscrit sur la fiche de clan et suivra l'évolution de la colonie. Les joueurs garderont à l'esprit qu'un personnage jeune ou très vieux ne donnera pas d'enfants, et qu'il faut 1 homme et 1 femme pour obtenir un nouveau membre du clan. Enfin si le monde est régi par les mêmes lois biologiques que le notre

Système de résolution :

« J'étais le seul survivant. Mon pilum parvint à perforer l'œil du monstre et déséquilibré, il chuta. Je regardais le ciel, les dieux me réclamaient. Je sautai dans le vide. »
Maximus le sot, du Clan Cicero.

Lorsque l'issue d'une situation est incertaine, le Meneur demande un test.

- Le joueur lance 2D6. Si le Meneur trouve la situation très difficile, il peut demander qu'un seul dé soit lancé
- Il ajoute +1 si son clan est le Marchand, pour représenter son équipement, son influence ou son éloquence de meilleur « qualité » que celle des autres
- Puis le score de l'un de ses attributs. Le choix dépend de la manière dont le joueur veut résoudre la situation. En cas de combat, il peut utiliser sa Gloire s'il en vient aux mains mais il peut aussi utiliser sa Ruse pour conduire son adversaire dans un piège ou son Honneur pour le convaincre de capituler.
- Si le résultat est supérieur ou égal à 10, le test est réussi. En cas de combat
- En cas de combat au corps à corps, il inflige 1 point de dégât ; qui peut être augmenter par ses armes. Si le personnage n'a pas réussi son test, il perd 1 point de Destin mais son adversaire également

S'il n'en avait pas, car le personnage n'avait pas été joué encore, il est mort.

Deux personnages qui s'affrontent peuvent très bien s'entretuer.

Armes et équipement : Une arme augmente les pertes de Destin de 1 point (deux si l'arme est particulièrement efficace et mortelle). Une armure permet d'encaisser 1 point de dégât avant d'entamer le Destin d'un personnage. En cas d'armures particulièrement efficaces, elles permettent d'encaisser 1 point de dégât à chaque coup avant d'entamer le Destin du porteur.

Être cavalier, charger ou toute autre invention des clans pour sublimer la guerre peut augmenter les dégâts, ou l'attribut Gloire du porteur. C'est le maître du jeu qui choisit selon ce qu'il pense de l'invention des clans.

A travers les âges :

« Mon époux est mort. Mon fils est mort. Il ne reste que moi et ma fille pour gouverner ce monde d'homme. »
Terentia, la Reine.

Souvenez-vous.

20 personnes environ viennent de débarquer sur une plage désertique. Ils n'ont aucuns repères physiques, moraux ou historiques. Seront-ils polygames ? Matriarcaux ? Finiront-ils consanguins, esclavagistes, ou pire, esclaves ? Ce sont les joueurs qui détermineront tout cela ensemble. Les clans devront construire leur civilisation et tenter de prospérer à partir de rien. Seules leur volonté, leur intelligence et leur force leur permettront de survivre.
Les différents politiques, les décisions opposées seront à gérer en jeu. A voir si l'assassinat ou la corruption seront les racines sur laquelle se construira la citée ou si la vertu en sera le pilier.

Les attributs des clans vont jouer un rôle important dans le jeu. Au-delà de leur utilité pratique, elles donneront corps aux enjeux de la citée et les tractations, échanges et négociations entre clan dépasseront les personnages qui ne seront que des rouages dans des choses qui les dépassent.
Un joueur peut ainsi se retrouver à sacrifier un personnage qu'il vient d'interpréter pour le bien être de son clan, ou devoir vendre le pouvoir qu'il détient afin qu'un autre clan accepte une demande de sa part.
En plus de cela, les scénarios mettront chaque personnage interprété face à des défis ou des choix qui influeront sur le clan et la citée.

Création d'une cité :

« Nos fils sont morts mais leur sacrifice n'aura pas été vain. Grâce aux dieux, nous allons pouvoir bâtir notre citée ! »
Lucinius, le Bâtisseur.

Au départ ils s'échouèrent. Puis ils décidèrent de créer leur propre citée. Le tout premier scénario commence ainsi, en l'an 1.
Pour leurs premiers membres du clan, les personnages choisissent l'âge de chacun d'entre eux. Chaque année qui passe verra ces personnages vieillirent d'une année

Chaque clan possède un abri : une tente, un feu, une grotte, au choix. Chacun possède de quoi survivre et manger un minimum.
Les joueurs peuvent se mettre d'accord sur un nom de citée et un acte fondateur, mais rien ne les y oblige. C'est à eux d'y penser s'ils désirent s'inscrire dans l'Histoire.

Pour développer la citée, les clans devront se mettre d'accord pour construire de nouveaux bâtiments. Soit en laissant chaque clan maître de son bout de terrain, soit pour faire un bâtiment commun intégré à la citée.
Si la construction est possible, le clan qui désire construire devra DEPENSER des points de Richesse selon le tableau qui suit, et dédier AUTANT de membres qui deviendront PNJ : ceux-ci ne seront plus jouables en tant que personnage, ils travailleront.
Ces dépenses peuvent être faites en plusieurs fois. Attention cependant l'artisan/esclave/travailleur appartient toujours au clan. Il est juste dédié à sa profession. Il peut d'ailleurs être objet de tractations entre les clans dû à son savoir faire
Si les clans veulent se mettre à plusieurs pour construire, ils peuvent se repartir ces dépenses entre eux. Il est à noter cependant qu'il faut l'aval du **Marchand** pour que cela soit possible : si celui-ci n'est pas d'accord sur la répartition des dépenses, il peut faire capoter le projet.

Les PNJ
Une fois un personnage « dépensé » dans un domaine, il devient un Artisan dans le clan d'origine. On imagine qu'il s'occupe de trouver les matériaux, du transport et de la construction. Une fois son labeur finit, il peut être utilisé pour d'autres travaux, diminuant ainsi la dépense nécessaire en membre de la famille. S'il s'agit de travailler pour un autre clan ou pour la communauté, la tractation se fera entre joueurs, par l'entremise des personnages qu'ils interprètent.
Ces PNJ ne redeviendront jamais des personnages interprétables. Ils serviront de base à la citée et formeront petit à petit la masse anonyme pendant que les joueurs se concentreront sur le clan et les personnages importants.

Barème de construction

- Une mine coûte 4. Chaque membre de famille dédié à son exploitation rapporte 1 point de Richesse à chaque début de scénario
- Un puit coûte 2. Le Nourrisseur accorde 2 points de Destin à n'importe quel membre de n'importe quel clan en début de scénario
- Une parcelle de terrain cultivables coûte 1. Chaque parcelle accorde 1 point de Gloire à 3 membres d'un clan si elle est exploitée par un ouvrier agricole
- Maison individuelle 2. Donne 1 point d'Autorité au clan lorsqu'elle est construite
- Canal, système d'irrigation : coûte 4. Double le nombre de personnes qui profitent des parcelles cultivées adjacentes
- Rue pavée. Coûte 1 pour 20 mètres
- Décorations sur pierre, gravures, moulures : coût 1. Donne 1 point d'Autorité
- Palais. Coût : 9. Augmente l'Autorité de celui qui l'habite de 3
- Palais du Sénat. Coût : 9. Augmente la Loyauté de celui qui l'habite de 3
- Forge. Coût : 3. Génère 3 points de Richesse à chaque scénario par artisan qui y travaille
- Lycée et école de sophisme : Coût : 7. Augmente l'Honneur de ceux qui la gèrent de 3
- Bibliothèque : Coût : 7. Augmente la Ruse de ceux qui la gèrent de 3
- Temple : Coût : 7. Augmente l'Autorité de ceux qui la gèrent de 3
- Grenier : Coût 3. Tous le d'habitants augmentent leur destin de 1 par grenier/silos à blé
- Ferme : Coût : 2. Compte comme 4 parcelles de terrain cultivable, et accorde 1 point de Richesse en début de scénario
- Caserne : Coût : 6. Augmente la Gloire des hommes du Général de 2
- Demeure : coût 4. Compte comme 3 maisons individuelles
- Muraille : pour se protéger. Coût : 1 par 50 mètres construits
- Hippodrome : coût 12. Accorde 5 de Richesse à celui qui y organise des courses
- Arène : coût 12. Accorde 2 de Richesse et 2 en Autorité à celui qui y organise des combats ou des spectacles. Ceux qui y combattent gagnent 1 point de Destin et de Gloire

Livre deuxième

Les ennemis de la cité :

L'environnement :

« Cher citoyens ! Les décisions de la reine nous mènent aux prémices de l'enfer. Elle n'a aucune compétence en agriculture, en science ni en politique. Il nous faut un homme fort, un homme de savoir pour nous guider. C'est pourquoi je me propose pour remplacer notre défunt Roi. »
Archimède le Sénateur.

La terre sur laquelle débarquent les naufragés est stérile, il s'agit d'un désert. Une montagne est visible au loin, mais les dangereuses créatures qui y vivent sont une menace trop grande pour compter s'y établir. Pour l'instant.

La pluie est rare, les Clans devront irriguer leurs fermes. La nourriture est tout aussi rare, ils devront capturer des animaux sauvages pour créer des élevages. S'il y a des animaux étranges, la plupart sont connus même s'il s'agit de races différentes comme le cochon sauvage, le bouc, le lynx, le dindon alors que le chameaux et le zébu leur sont connus depuis des lustres. Scorpions, lions sauvages sont des dangers à ne pas négliger

Il faut un personnage pour élever 10 têtes de bétail (l'équivalent d'une parcelle de terre cultivable). Les bêtes doivent transiter de la montagne à la citée. Elles peuvent être attaquées par des bêtes sauvages ou des indigènes

Le désert est mortel pour celui qui y pénètre sans préparation. Élever des bêtes de monte est un plus, comme posséder des bateaux de pêche. Tout cela est à créer en jeu par les joueurs.

Les Mastodontes :

« La Reine se montrait plus sage que le discours d'Antonius. Les grottes seraient notre foyer, leurs tailles interdisant aux dinosaures de s'y aventurer. »
Âbha, le Bâtisseur.

Dans cette partie du monde, les grands lézards marchent aux côtés des mammifères. Ils représentent le plus grand danger pour les Clans. Des familles de Longs cous, des meutes de Longues Pattes ne sont pas rares et leurs proies étant rares, les membres des clans risquent d'être une cible privilégiée.

Bien-sûr, il n'y a pas que des prédateurs. Triples Cornes et Becs de Canard peuvent être aperçus broutant tranquillement. Mais il n'y a aucun équilibre écologique, peu à peu la végétation laisse la place aux terres arides, les Mastodontes meurent de faim. Dans quelques dizaines d'années, le désert aura atteint les hautes terres de la Montagne.
Pour l'instant les monstres ne s'aventurent que rarement jusqu'à la citée, mais si cela arrive le danger est énorme pour les habitants. C'est pourquoi celle-ci est construire si loin des points d'eau et des zones herbeuses.

Les Mastodontes ont les attributs suivants : Destin 8, Ruse 6 et Gloire 4. Ces scores peuvent être modifiés par le maître du jeu, selon la taille et la férocité de la créature qu'il souhaite mettre en jeu.

L'ancien empire :

« Mon père vieillissait et mes enfants grandissaient. Mais avant d'être nommé Général par la Reine Fulvie, je devais découvrir ce qui se cache dans cette étrange montagne. »
Avanish le centurion.

Ces terres appartenaient autrefois à un empire aujourd'hui disparu. Des vestiges sont visibles ici et là tel des colonnes, des morceaux de monuments et des restes d'habitations. Ces vestiges portent des dessins mimant la vie, les guerres, les hommes et d'autres êtres à tête de dinosaures. De l'autre côté de la montagne, les Clans peuvent apercevoir une petite montagne artificielle, en pierre taillée, à la forme d'un tétraèdre.
L'exploration est un type de scénario qui fera peu intervenir les clans. Seuls les individus qui s'y rendront auront l'occasion de jouer. Par contre les découvertes auront certainement un impact sur le clan qui les découvrira. Aux joueurs de voir comment ils comptent organiser ces événements- sachant que monter une vraie expédition coûte un point de Ressource par dizaine d'hommes

La malédiction :

« Des scarabées sortaient de sa bouche, Valentinianus n'était plus. Cette chose emballée dans des bandelettes avait décimé mes frères. Bientôt j'allais moi aussi rejoindre son armée. »
Tifas le soldat.

La curiosité et la promesse de richesse entraînera sûrement les Clans vers la montagne artificielle ou d'autres vestiges de l'ancien empire. En perturbant le sommeil des morts, ceux-ci se relèveront pour chasser l'envahisseur. En volant les trésors, la malédiction les frappera. Mais leurs recherches permettront peut-être de découvrir ce qui a mené l'ancien empire à sa perte.
Le maitre du jeu est libre d'interpréter ces malédictions et ce qu'était cette ancienne civilisation.
Il peut s'agir de Mu, l'Atlantide ou n'importe quelle civilisation inventée par ses soins. Des extraterrestres ont très bien pu s'installer dans ce coin perdu il y'a des milliers d'années avant de disparaître mystérieusement.

Les barbares :

Éleveurs nomades ou chasseurs, ceux-ci n'ont guère envie de voir des étrangers s'installer et construire dans une zone où ils ont l'habitude de passer. Leur interdire de passer sur ces terres risquent de déclencher une guerre s'ils n'obtiennent pas un avantage certain. Aux joueurs de voir comment ils vont gérer cette menace, entre la guerre d'extermination, l'esclavage, les échanges commerciaux ou carrément mêler leur sang au leur.

Les barbares sont peut-être des descendants de la civilisation qui a construit la pyramide, ou encore des gens échoués sur la côte comme les clans. Dans ce cas ils montrent ce que peut devenir un groupe qui ne saurait reconstruire une civilisation : des sauvages, impudiques, cannibales, incultes et féroces.

Il existe différents peuples. Des clans, qui se sont différenciés en guerre constante. Certains élèvent des dinosaures comme bête de somme et vivent en harmonie avec eux. D'autres arborent des têtes de ces animaux comme trophées.

Les barbares partagent les mêmes attributs que les personnages, c'est-à-dire Destin, Ruse, Honneur et Gloire. Ils possèdent 6 points en moyenne à repartir. Un chasseur aura sans doute un score de Gloire supérieur à 3, un cacique un score élevé en Honneur, un homme bien nourri en Destin etc…

Le clan

Statut pour ce scenario

Autorité	Loyauté	Mythe	Richesse	Famille

Symbole Clanique

	Prénom	Statut	Description	Age	Destin	Ruse	Honneur	Gloire
Patriarche								
Matriarche								
Descendant								

	Prénom	Statut	Description	Age	Destin	Ruse	Honneur	Gloire