

Notre Commune

(sur)vivre ensemble

La civilisation mondialisée telle que nous la connaissons s'est effondrée dans la seconde moitié du XXI^e siècle.

Dans le monde, les gens tentent de survivre aux catastrophes. Ils s'accrochent à leur territoire – s'il ne s'est pas retrouvé submergé lors de la montée du niveau des mers. Mais ceux que l'instinct de survie fait quitter leur terres forment malgré eux des hordes prédatrices;

Les populations qui ne s'exilent pas s'en remettent à leurs représentants ; des individus proches d'eux, membres des collectivités locales - vestiges de l'ancien monde. Formant des conseils à peu près représentatifs, les responsables locaux tentent de gérer les crises ensemble.

Le nom du maillage du territoire varie, mais pour leurs habitants et ceux qui s'engagent pour le bien commun, c'est :

« Notre Commune »

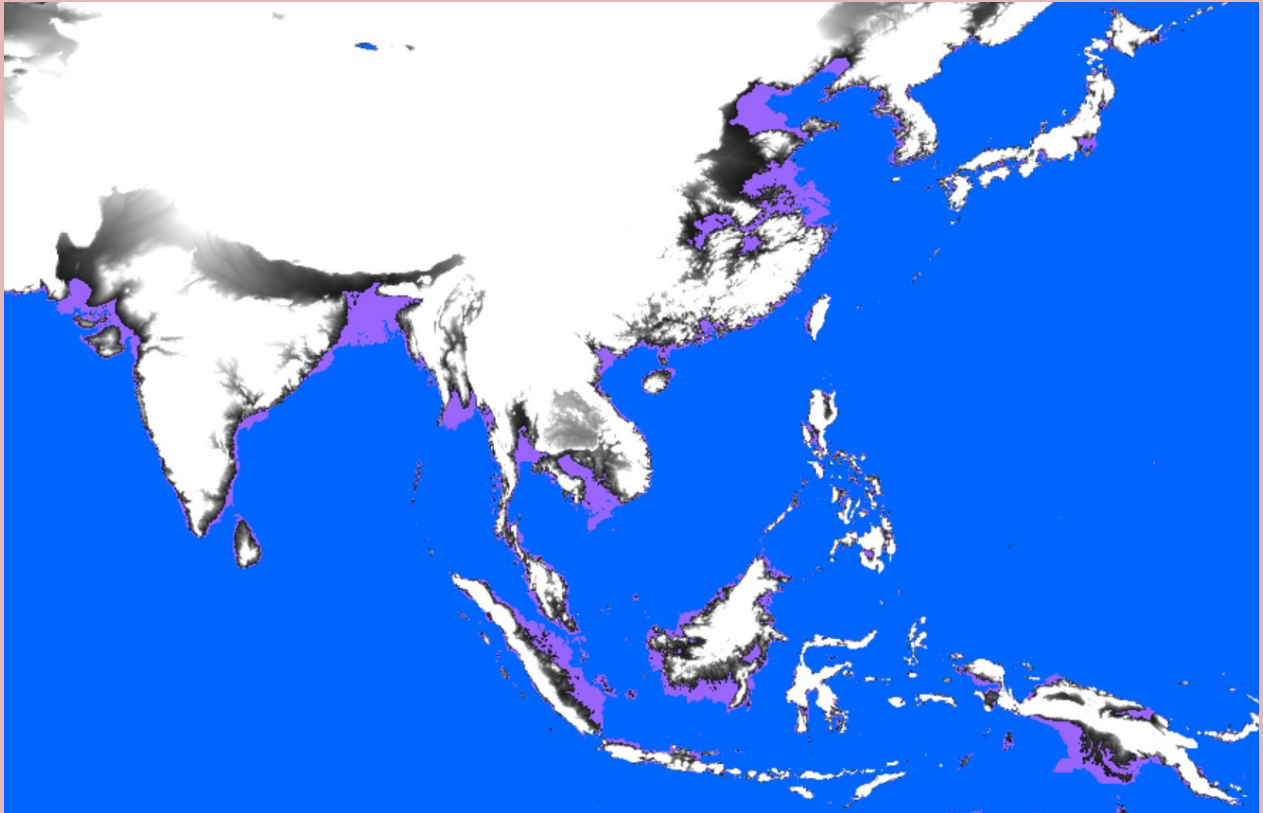
Dans ce jeu de rôle (JdR), les joueurs et les joueuses incarnent des Conseillers – un terme générique pour désigner les membres du « conseil dirigeant » d'une communauté. L'un d'eux sera le futur Maire (ou quel que soit le nom de cette fonction).

Comme des millions sur Terre, leur commune affronte les catastrophiques années 2070. Les Conseillers sont des gens ordinaires qui « mouillent leur chemise » pour gérer la pénurie et maintenir l'ordre, pour le bien public et la survie de leurs administrés.

Les catastrophes en 2075

En cette fin de siècle, la Terre subit de multiples crises planétaires ;

Montée des eaux : L'augmentation des gaz à effet de serre dans l'atmosphère n'a pas pu être contenue, donc l'effet de serre joue à plein, et la planète est en moyenne plus chaude de 3°C. Les conséquences varient selon les régions ; mais les glaciers ont fondu : le niveau de la mer s'est élevé de 30 mètres, et il continuera de monter pour atteindre 50 mètres en 2100.



Asie du sud et de l'est – où vit la moitié de l'humanité. Les zones en violet sont submergées.

Déluges : toute cette chaleur doit bien s'évacuer... c'est pourquoi les orages, les « ouragans du siècle », et autres « tempête du siècle » surviennent *chaque année*, entraînant inondations, glissements de terrain et coulées de boue.

Épidémies : avec l'augmentation des températures et les pluies diluviennes lors des intersaisons, l'aire des moustiques s'étend, et les maladies tropicales comme la malaria se répandent.

Canicules, sécheresses et crises de l'eau : lors des saisons chaudes, rares sont les populations qui ne souffrent *pas* des vagues de chaleur. Près d'un milliard d'habitants manquent d'eau potable dans les villes.

Incendies : les vents propagent les feux qui prospèrent sur les plantes desséchées par les périodes de sécheresse.

Vagues de froid : si les hivers sont doux, certaines semaines les vortex polaires – affaiblis – ne retiennent plus les masses d’air froid aux pôles, et des coulées froides s’étendent vers les tropiques.

Pollution et surexploitation : les forêts sont coupées sans souci de gestion durable. Les produits chimiques ont tué les micro-organismes qui aéraient le sol.

Diminution de la biodiversité : le petit nombre de semences de l’agriculture intensive, sélectionnées pour leur productivité, n’a pas résisté à la pollution et aux changements de climats. Les insectes pollinisateurs sont morts, ceux qui restent mangent les récoltes sans être mangés par les oiseaux.

Famines : suite à tous les facteurs ci-dessus, les terres arables ont diminué de moitié, comme les zones plantées. Il n’y a plus de poissons dans les océans. La famine est planétaire.

Masse de réfugiés climatiques : des centaines de millions de personnes fuient les côtes inondées, les villes portuaires, les déserts qui avancent.

Émeutes et dictatures : la faim et l’exil ont poussé les populations à se révolter contre leurs autorités et ceux qu’elles accusaient de profiter des pénuries. En réponse, les gouvernements ont envoyé l’armée, où sont tombés et ont été remplacés par d’autres gouvernements qui – eux – ont envoyé l’armée. Il ne reste que très peu de régimes totalement démocratiques ; la plupart ont imposé l’état d’urgence depuis des années. On voit aussi apparaître des « dictatures écologiques » qui contrôlent le mode de vie de la population et punissent vigoureusement pollueurs et émetteurs de gaz à effet de serre.

Guerres : plus d’humains sur moins de ressources ; les conflits sont inévitables, et les guerres permettent aussi d’orienter la colère de la populace sur autrui.



Création commune de votre Commune

Les joueurs et le Meneur de Jeu (MJ) vont déterminer ensemble les grandes lignes de leur Commune.

Détermination de la région du monde

Afin de sortir de sa zone de confort et de varier les expériences, tirez au hasard la localisation de votre commune. Lancez deux fois 1d6 :

Premier d6	Second d6	Région
1-3	1-2	Inde
	3-4	Chine
	5-6	Autre Asie
4-5	1-2	Afrique orientale
	3	Afrique centrale et sud
	4	Nigéria
	5	Autre Afrique de l'Ouest
	6	Afrique du Nord
6	1-2	Europe
	3	Amérique du Nord
	4-6	Amérique du Sud et centrale

D'après les prévisions démographiques pour l'an 2050 de ce [Rapport des Nations Unies](#), p.14-27. Vous y trouverez aussi le détail pays par pays.

La région où se trouve votre Commune vous donne une idée des défis auxquels elle est confrontée, de la culture, de l'organisation étatique et du mode de vie de ses habitants.

Exemple : 2 et 5 aux dés, la Commune se trouve « ailleurs en Asie ». Les participants découvrent qu'en 2050, le Pakistan et l'Indonésie auront tous deux environ 330 millions d'habitants, et décident que leur Commune sera en Indonésie

Type de commune

Pour que leurs décisions aient de l'importance, les conseillers vont gérer entre 5000 et 15000 habitants. Convenez ensemble de ce que votre commune sera urbaine, rurale, mixte... ou maritime.

Urbaine : votre Commune est un quartier d'une grande ville ou d'une mégalopole. En 2075, les villes survivantes concentrent la population la plus riche (qui s'entoure de murs), et la plus misérable, qui squatte les immeubles en ruine, vit de trafics et meurt suite à la pollution et les épidémies. La police est nombreuse et bien équipée et intervient en théorie dans tous les quartiers, lesquels sont censés être solidaires entre eux. Les Conseillers ont accès à de la main d'œuvre nombreuse et qualifiée, aux multiples compétences, que vous pouvez mobiliser rapidement.



Taudis à Jakarta-nord, toilette dans un fleuve pollué

Rurale : la Commune est une communauté de villages et de hameaux mal reliés, mal équipés, dans une province reculée. Les gens sont pauvres, la vie est rude, mais ça a toujours été comme ça. Votre environnement est moins dégradé que dans les villes, mais envahi par des réfugiés des côtes qui ne connaissent pas votre territoire et s'imaginent que c'est un paradis inhabité qui ne demande qu'à être exploité. Votre police rurale est insuffisante et les communications sont difficiles.



Four rural communautaire, qu'on démarre la veille du marché

Mixte : votre Commune est un bourg dans la grande banlieue d'une métropole, ou un chef-lieu à la campagne. Vous avez quelques avantages de l'urbanisme, avec un environnement

moins dégradé. Vous disposez de bâtiments publics, de commerces, voire d'usines ou autres équipements (aéroport...) gourmands en espace. La police municipale est équipée de surplus militaire ou d'équipement d'occasion, et vous aviez un bon ratio policier/habitant avant que les plus riches des réfugiés ne fassent monter les prix de l'habitat.



Nigéria

Maritime : eh, c'est de la science-fiction, après tout ! La technologie a progressé en un demi-siècle, et votre Commune...

- ...est un assemblage d'embarcations flottantes, errant sur les mers à la recherche de bancs de poissons, de mouillages accueillants mais temporaires, selon les saisons et les



intempéries. Le film *Waterworld* est votre inspiration

- de côtière, est devenue sous-marine : les bâtiments ont été étanchéifiés, des tuyaux vitaux les relient aux centrales qui flottent à la surface. La vie est juste beaucoup plus compliquée ; il faut craindre les voies d'eau, planter des champs d'algues, rationner l'oxygène, dessaler l'eau de mer... Le JdR français [Polaris](#) est votre source!

Les joueurs.euses pensent à jouer dans une Commune de type mixte en banlieue de Jakarta. [Wikipedia](#) les informe que la mégalopole a pour altitude maximale 8 (huit) mètres ! En 2075, les 18 millions de Jakartanais auraient donc pris d'assaut les collines et villes voisines, avec un effet domino sur toute l'île de Java, déjà surpeuplée. Pour une campagne plus optimiste, les joueurs décident de jouer à Bornéo, dans la province où s'établira [la future capitale administrative](#).

Autres détails

Le ou la MJ doit commencer à croquer un plan de la juridiction des Conseillers, indiquant l'emplacement des rues ou des routes, des immeubles ou des villages, et des équipements collectifs. Les joueurs et les joueuses peuvent soumettre d'autres idées d'infrastructures, qui seront ajoutées au plan après validation du MJ : une gare, un stade, un château d'eau, une centrale électrique, une zone industrielle, une caserne de l'armée... Attention, mieux la commune est équipée, plus elle attise les convoitises !

Poursuivez le *brainstorming* tant que vous avez des idées cohérentes. Vous pourrez rajouter des éléments vraisemblables à n'importe quel moment.

Création de personnage de Conseiller

Les Conseillères et les conseillers viennent d'être élus, ou d'être nommés ; ils et elles ont succédé d'une manière ou d'une autre aux précédents conseillers, qui n'ont rien osé décider, et tout reste à faire. Les autres membres du Conseil (non-joueurs) n'ont pas autant d'énergie que les Conseillers-Joueurs, et se laissent convaincre et obéissent.

Historique

Les joueur.euses créent un concept de Conseiller.ère en répondant aux questions suivantes : quel est son genre ? Son âge ? Son milieu social ? Sa famille, sa profession ? Qu'est-ce qui l'a poussé à entrer au conseil ?

Exemple : Adang Bowo est né il y a 45 ans dans une riche famille de propriétaires terriens. Il a fait des études d'architecture en Allemagne, obtenu un diplôme d'ingénieur et milité dans une organisation anti-communiste. Il a été élu sur un programme technique

Capacités et valeurs

Chaque Conseiller est caractérisé par 8 **capacités** physiques, mentales et sociales

La Musculature représente la force et l'Endurance du Conseiller.

La Vivacité est sa rapidité, ses réflexes.

Le Savoir rassemble ses connaissances.

La Ruse mesure sa malice et son intuition.

Le Charisme sert à influencer autrui.

La Perspicacité permet de résister aux mensonges et ruses des autres.

Chaque Conseiller débute avec les scores suivants :

- 3d6 dans une capacité.
- 2d6 dans deux capacités.
- 1d6 dans les trois autres capacités.

Note : en tant que membres du cercle dirigeant, les Conseillers ont un statut qui fait qu'on leur obéit ou qu'on hésite à leur tirer dessus (en théorie). Leurs scores de capacités reflètent cela, en étant supérieurs à ceux des PNJ.

Exemple - Bowo : Musculature 1d6 / Vivacité 1d6 / Savoir 3d6 / Ruse 1d6 / Charisme 2d6 / Perspicacité 2d6

Un Conseiller est aussi défini par des **Valeurs** qui guident ses choix, et lui permettent de se dépasser lorsqu'il agit conformément à ses convictions ; sinon elles le handicapent. Ces 8 valeurs sont positionnées sur des échelles de paires opposées :

Égoïsme : priorité à ses propres besoins, puis ceux de sa famille, puis ses amis, puis ses connaissances. Opposé à l'**Altruisme** : faire passer l'intérêt d'autrui avant les siens.

Individu : croyance dans la liberté et les droits de chacun à sa vie privée, à agir comme il veut, choisir sa voie, et garder ce qu'il gagne, sans obligations envers autrui. **Collectivité** : les intérêts de l'individu doivent être sacrifiés au groupe ; sa liberté doit être limitée par les besoins de l'ordre public ; on demande des efforts de solidarité aux individus favorisés, afin que les autres puissent survivre.

Écologie : tous les sacrifices doivent être faits pour restaurer le milieu naturel, diminuer l'effet de serre et faire redescendre le niveau des mers. **Confort** : la nature passe après les besoins humains.

Foi : des idéaux supérieurs doivent guider nos actions. **Pragmatisme** : il faut tolérer des entorses aux grands principes.

Il n'y a pas de « bien » ni de « mal » dans ce système de valeurs, juste plusieurs approches d'un problème donné.

Chaque Conseiller débute avec les scores suivants :

- 2d6 dans une des Valeurs d'une paire, -2d6 dans l'autre
- 1d6 dans deux Valeurs de deux paires, -1d6 dans l'autre Valeur
- 0d6 (neutre) dans les Valeurs de la dernière paire.

Adang Bowo –

Égoïsme/Altruisme 0/0

Individu/Collectif 1d6/-1d6

Écologie/Confort 1d6/-1d6

Foi/Pragmatisme -2d6/2d6

Attributs dérivés

Points de vie (PV) : représente combien de blessures et de fatigue un personnage peut supporter avant de mourir.

■ **PV** = 2*(nombre de d6 de Musculature + Vivacité) +2

- Seuil de Blessure grave (**BG**) = la moitié des PV (arrondi en dessous)

Points de Psyché (PP) : représente combien de drames et de revers un personnage peut encaisser avant de décrocher de la politique et/ou devenir fou.

■ **PP** = 2*(dés de Savoir + Ruse + Perspicacité)

- Seuil de Dépression (**DP**) = la moitié des PP (arrondi en dessous)

Bowo a $2(1+1)+2= 6$ PV → Blessure Grave : 3*

et $2(3+1+2)=12$ PP → Dépression : 6*

Systeme de jeu

Lors d'un test d'action, le MJ peut demander un jet contre un seuil, ou contre une opposition.

Jet contre une difficulté

Le joueur lance un nombre de dés égal à la **capacité** que lui indique le MJ et y ajoute ou soustrait un nombre de dés égal à une de ses **Valeurs** politiques. Le joueur la choisit mais doit convaincre le MJ que cette Valeur est la plus adaptée à l'action. Dans le cas contraire, le MJ choisira la Valeur.

Pour que l'action réussisse, la somme des dés doit être supérieure ou égale à la difficulté déterminée par le MJ :

Difficulté	Seuil	Dégâts
Très facile	4	1
Facile	8	2
Moyenne	12	3
Difficile	16	4
Très difficile	20	5

- si un dé donne 6, on retient ce 6 et on relance le dé en ajoutant son nouveau résultat
- si tous les résultats des dés sont des 1, l'action est un échec critique

Bowo se rend chez Sutiyoso, un propriétaire terrien qui a construit un barrage et détourne l'eau dont tous les paysans (et les pompiers) ont besoin en cette période de sécheresse. Mais en chemin, il se fait surprendre par un feu de brousse. Le Conseiller arrivera-t-il à fuir devant les flammes?

Le MJ propose un test de Vivacité de difficulté 8. Le Conseiller a 1d6 en Vivacité et ne voit que son Égoïsme pour le soutenir, mais il a 0d6... Le jet de 1d6 donne 5, c'est inférieur à la difficulté et Bowo se fait brûler !

Jet contre une opposition

Souvent la difficulté dépend d'un autre personnage qui s'oppose au Conseiller. Le joueur.euse et le/la MJ (ou un autre joueur si 2 joueurs s'opposent) choisissent la capacité et la valeur adaptées à la situation. Ce ne sont pas forcément les mêmes ; un personnage qui tente de s'infiltrer discrètement opposera sa Ruse à la Perspicacité de la sentinelle ; un Conseiller peut tenter de raisonner (Charisme) un agresseur qui veut le cogner (Musculature)...

Le personnage vainqueur est celui dont le résultat des dés est le plus élevé.

Conflit de Valeurs

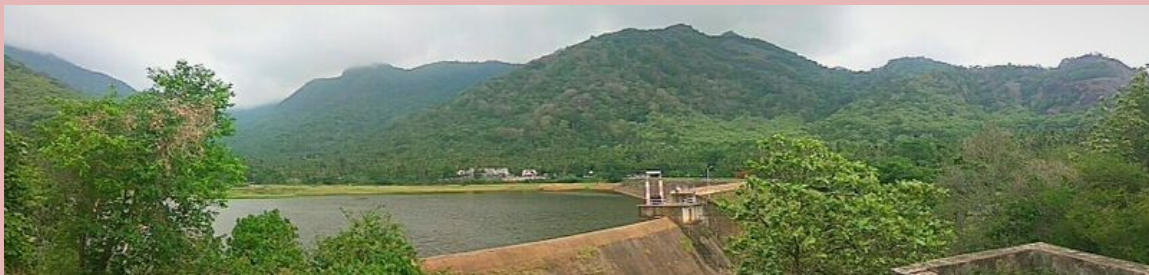
- Plusieurs Valeurs du même personnage peuvent se retrouver en oppositions, entraînant un conflit moral ; ou aller dans le même sens. Avec l'accord du MJ, faites-en la somme.

Modificateurs, limites, minima

On peut ajouter ou enlever des d6 aux jets :

- de +1d6 à +3d6 selon les circonstances
- si l'adversaire est pris par surprise : bonus égal au score de Ruse
- avec de l'équipement adapté : +1d6 (normal) à +2d6 (qualité exceptionnelle).
- un petit calibre donne +1d6, un fusil-mitrailleur ou une arme blanche +2d6 (il est plus facile d'obtenir des gens ce que l'on veut avec un sourire et un fusil-mitrailleur). Réciproquement, un gilet pare-balle donne +1d6 à son porteur
- avec des soutiens : +1d6 si 10 personnes sont présentes derrière le conseiller. +2d6 si 100 personnes se réunissent pour lui. +3d6 si 1000 manifestants ou plus battent le pavé pour son projet !
- Pour éviter les optimisations : même avec tous les bonus imaginables, **un Conseiller ou un PNJ ne peut lancer au plus que 6 dés, et au minimum en lancera un.**

Exemple de combat : Sutyoso reçoit Bowo, qui essaye de le convaincre de partager l'eau.



Bowo : utilise son Charisme (2d6) + Écologie en expliquant l'intérêt du développement durable ; mais son propre libéralisme affaiblit son discours : Sutyoso a été malin de construire un barrage, ce n'était pas interdit. Le +1d6 en Écologie est annulé par le -1d6 en Collectif. Il lance 2d6 et obtient 9.

Sutyoso : utilise sa Perspicacité (1d6) + Égoïsme + Confort + 1d6 car il a convoqué tous ses métayers qui crient leur soutien ! Il lance 4d6, obtient 15 et remporte le round.

Dégâts

- Les dégâts qui ne sont pas infligés par une autre personne dépendent de la difficulté (voir le tableau des difficultés). Ainsi, si un Conseiller tombe d'une falaise qu'il escaladait (difficulté : très difficile), il perdra 5 PV, alors que s'il avait essayé de monter sur une barrière (très facile), il se serait fait moins mal (-1 PV).

La règle ci-dessus n'est qu'indicative ; parfois, rater une action fait très mal, quelle que fut la difficulté : même rater un saut facile fait bien des dégâts quand c'est entre deux immeubles. Faites confiance à votre MJ (...qu'ils disent), la vraisemblance doit primer sur les règles. Peut-on survivre à la chute d'une falaise? Ça dépend de sa hauteur...

- Dans le cas d'une opposition entre personnes, le vainqueur inflige autant de dégâts au perdant que **le nombre de dés qu'il a lancé**.
- Si les PV ou les PP d'un personnage tombent en-dessous de ses seuils BG ou DP, il lancera 2d6 de moins pour ses actions respectivement physiques et mentales/sociales.

Exemple - Bowo s'est brûlé dans un petit incendie « facile » : il perd 2 PV. Il lui reste 4 PV ; c'est plus que son seuil de BG (3) → pas de malus physique.

Combat

Un combat - physique, mental ou social - consiste en plusieurs rounds de jets en opposition, jusqu'à l'abandon d'un protagoniste, ou ce que ses PV ou PP tombe à 0 (ou moins). À chaque round les adversaires peuvent changer d'angle d'attaque, donc de capacité et de Valeur.

Bowo s'est heurté au mur d'égoïsme de Sutiyoso; celui-ci avait jeté 4d6, donc Bowo perd 4 PP. Il lui en reste 8, plus que son seuil de DP. Même sans malus social, Bowo préfère se retirer que risquer de perdre un autre round.

Soins

- sans soins, un personnage peut subir des complications à la discrétion du MJ : le maximum de PV ou de PP diminue de 1 et/ou malus de -1d6 lors d'actions rappelant le traumatisme... Il s'agit alors d'un handicap permanent.
- Un Conseiller soigné regagne 1-3 PV par 24h de repos absolu, selon la qualité des soins (des premiers soins dans la jungle à l'hôpital de luxe).
- Pour regagner 2 PP par semaine de repos, rien de tel qu'une retraite, voir sa famille, décompresser, consulter un psy, s'occuper du jardin potager, lire, philosopher, pratiquer un hobby (peinture, golf)....

Mener à Notre Commune

Élection du Maire

Qu'on le nomme Maire, Bourgmestre, Gouverneur, Représentante ou Ancienne, les joueurs et les joueuses doivent élire parmi eux le magistrat de Notre Commune. Laissez chaque Conseiller faire campagne sur ses Valeurs et ses projets, puis passez au vote. En cas d'égalité, faites un jet de dé en opposition à plusieurs : le Conseiller ou la Conseillère qui obtient le plus gros score est le Maire !

Oppositions entre joueurs

Dans *Notre Commune*, les Conseillers ont des idéologies divergentes, et vont se disputer.

Dans la plupart des JdR, le personnage d'un joueur ne peut pas contraindre un autre PJ, car cela restreint la liberté d'action de l'autre joueur, et donc son amusement. Dans *Notre Commune*, en quelques jets de dés, un Conseiller impose ses choix aux autres.

Certains joueurs vont refuser de jouer de façon soumise, et voudront que leurs Conseillers complotent et passent des alliances pour renverser le Maire, démissionnent du Conseil, ou refusent toute action commune. La tablee se retrouverait divisée en groupes jouant séparément, au pire en mode « joueur contre joueur ».

Même si les joueurs et les joueuses « dans l'opposition » pourraient coopérer de mauvais gré ou créer de nouveaux Conseillers qui n'affrontent pas celui qui détient le pouvoir, les parties seraient probablement désagréables.

Nous vous conseillons alors de mettre fin à la campagne, qui en quelque sorte a réussi à démontrer que les humains sont (encore une fois) incapables de mettre de côté leurs différences, face à l'adversité. Remettez alors le jeu sur l'étagère sans regrets. Vous recréez une autre commune et d'autres Conseillers une autre fois, pour explorer des défis différents.

Problèmes à soumettre aux joueurs

L'exposé sur les crises qui culminent à la fin du siècle vous aura déjà donné des idées de situations dramatiques que vos joueurs vont devoir gérer. Voici quelques autres réflexions :

- la Commune **urbaine** incite à des parties très « survivaliste » : il n'y a plus d'eau potable; l'électricité est réservée aux ghettos riches ; on se chauffe en brûlant tout ce qui peut l'être et on mange les rats. Les gangs imposent leur loi sur des rues, sur des immeubles du quartier, sur le trafic de drogues que tout le monde consomme. Vivre est une lutte de tous les jours.

- Aventures : guérilla urbaine, raid sur les ressources d'un quartier voisin, ou expédition à la campagne
- La Commune **rurale** est juste trop étendue et sans moyens ; des bandits s'emparent de villages lointains, et le Conseil ne l'apprend que tardivement. Des hameaux isolés meurent à petit feu, sans pouvoir mobiliser assez de monde pour renverser la tendance.
 - Aventures : patrouille, chasse aux bandes d'écorcheurs, soumettre les petits chefs et les patriarches locaux, chantiers de construction d'infrastructures nécessaires à la population grandissante, et donc expéditions pour se procurer les fonds et les moyens.
- La Commune **mixte** a quelques ressources, et des voies de communication pour aller se procurer celles qui manquent. Elle prend le relais des anciennes villes, mais est sous-dimensionnée face à l'afflux de réfugiés et les demandes urgentes.
 - Aventures : chantiers, développement rapide ou préserver le cadre de vie? Expéditions pour réclamer des fonds ou éviter la faillite.

Dans tous les cas, les Conseillers ont l'opportunité de refonder une communauté humaine sur de nouvelles règles. Arrêteront-ils de ruiner l'environnement, ou referont-ils les erreurs du passé ?

Les parties centrées sur Notre Commune

<https://ptgptb.fr/les-campagnes-centrees-sur-un-lieu> est un article indispensable pour se rendre compte des avantages à jouer dans le même lieu :

- profondeur et richesse des détails ;
- régularité – donc possibilité de d'établir des plans des deux côtés de la table
- PNJ récurrents...

Les Conseillers ayant des responsabilités, leurs actions ont des conséquences visibles, sources d'aventures lors des parties suivantes. Le MJ devra donc bien noter les accomplissements des Conseillers.

Lors de chaque partie, n'ayez que 3 évènements auxquels les Conseillers doivent réagir. Piochez dans les catastrophes listées p.2 et p.3 (par exemple : sécheresse, incendies et famine) et déduisez-en les effets locaux. Échafaudez ce qui se passera sans intervention des Conseillers, et réfléchissez à l'évolution future des évènements.

Processus d'action des Conseillers

Les Conseillers ne peuvent simplement dire « bon, on fait ça ». Il faudra

- louvoyer entre les pressions de toutes sortes ;
- définir les orientations pour la communauté ;
- respecter ses principes et ses idéaux,
- réfléchir aux décisions à prendre, en se renseignant ou trouvant des experts
- discuter des actions à faire (en gros ; les détails sont pour les subordonnés)
- faire appliquer les décisions, qui ne seront pas populaires chez certains
- convaincre les administrés du bien-fondé des choix
- les faire respecter, par la force de la police municipale s'il le faut.

Bref, c'est de la politique locale !

Les groupes de pression

Les administrés

Ils ont élu les Conseillers, mais c'est le groupe le plus pénible : ils se plaignent tout le temps, demandent des aides, des logements, des emplois de quoi manger... sans vouloir contribuer. Pourtant les Conseillers doivent se relayer pour tenir une permanence et les recevoir.

Meneur.euse, créez parmi les administrés un ou deux personnages décalés, dont les visites créent un comique de répétition ; p.ex. l'habitant qui, toutes les semaines, vient signaler une invasion extraterrestre!

Les réfugiés

C'est un problème majeur : ils ne possèdent que très peu, et ont besoin de tout. La Commune ne peut subvenir à leurs besoins. Si les réfugiés sont dispersés, ils volent et squattent, à la fureur des autochtones. S'ils sont regroupés dans des camps, ils ne font rien, attrapent des maladies et sont la proie de racketteurs. Donnez envie aux Conseillers les plus humanistes de les refiler à d'autres communes comme des patates brûlantes.

Les autorités civiles supérieures

Les Conseillers trouveront qu'elles sont trop bureaucratiques, trop préoccupées de politique, débordées, loin des réalités du terrain. On dirait que leur seul but est d'augmenter les impôts, pour reverser cet argent sur... d'autres collectivités, quand elles ne détournent pas les fonds publics ! Les Conseillers ne sont pas les seuls à réclamer de l'aide, donc en obtenir sera l'équivalent de gagner un marathon administratif.

L'armée

Elle a une puissance de frappe phénoménale, mais est réclamée dans tout le pays. Les militaires ne font donc que de la répression, dans la précipitation, sans trop trier les civils des ennemis. Les dommages collatéraux, les méthodes expéditives de l'armée, sa tendance à résoudre les problèmes par la violence, son dédain pour les autorités locales, feront regretter d'avoir demandé son intervention.

Les 1%

Un milliardaire –enrichi par un commerce polluant – habite un palais-forteresse dans la Commune, avec sa garde privée. Il se fiche des lois, de la communauté et des taxes locales. Il a de quoi acheter les autres conseillers et les électeurs pour remplacer des Conseillers qui l'importunent...

Au moins une secte fanatique

Lors des catastrophes, les sectes apocalyptiques prospèrent en annonçant la proximité du Jugement Dernier et le salut de leurs fidèles. Le gourou ne suit que sa propre doctrine et divise la population en « bons » et « mécréants » – parmi lesquels se trouvent les Conseillers qui contestent ses visions. D'un autre côté, des religieux altruistes assistent les efforts sociaux du Conseil.

Création rapide de Personnages Non-Joueurs

Les PNJ « lambda », comme Sutyoso, ont 1d6 dans leurs capacités, et 1d6 dans deux Valeurs. Ils ont 6 PV et 6 DP.

Les PNJ importants, déterminants pour les aventures de *Notre Commune*, ceux qui font les meilleurs adversaires, ont 2d6 dans leurs capacités (→ 10 PV, 12 PP) et 2d6 dans 4 valeurs.

Crédits images

Montée des eaux, 30m : CC-BY 2017 sealevelrise.se Magnuz Binder

Wikipedia Commons CC-BY-SA :

[Zakho riots](#) Chaldea

[Jakarta](#) Jonathan McIntosh

[Four rural](#) EricKabre

[Nigéria](#) Itunuljila

[Studios Waterworld Orlando](#) Pierre André

[Kundar Dam](#) Parveensha

Bonnes parties !

C'était un jeu de **Rappap** sur une idée de **Kieffet** développée par **Allegas** pour le Quatrième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

Fiche de Conseiller de Notre Commune

Je m'appelle _____, devenu.e Conseiller.ère parce que :

Genre : _____ Âge : _____ Milieu social : _____

Profession : _____ Famille : _____

Points de Vie	actuels	max	Points de Psyché	actuels	Max
Seuil de Blessure Grave			Seuil de Dépression		

Capacités

Musculature	Savoir	Charisme
Vivacité	Ruse	Perspicacité

Valeurs

<i>Égoïsme</i>			<i>Altruisme</i>
<i>Individu</i>			<i>Collectif</i>
<i>Écologie</i>			<i>Confort</i>
<i>Foi</i>			<i>Pragmatisme</i>

Handicaps , traumatismes

Notes, équipement