

Vivre

et

laisser

mourir

Un jeu sur la toute
puissance et la détresse de
la nature





*Par Lofwyr, sur une idée de Agneau Secret développée par Jin-Roh pour le Huitième Défi
Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC*

Présentation

Ce jeu est un jeu sur la toute puissance de la nature qui décline au fil des âges. Les Blubububs, créatures puissantes et mystérieuses sont les avatars que vous allez incarner pour faire respecter les commandement de Mère Nature... La vie doit se créer, ce qui vit doit être libre et mourir.

Sommaire

Présentation	1
Présentation de l'univers	3
Qu'est ce qu'on y joue	3
Toute puissance et impartialité	3
Les grand principes	3
Les règles de l'univers	4
Le lieu	4
Le temps	4
Notre monde mais pas tant	4
La grande menace	5
Système de jeu	5
Créer un Blububub	5
Puiser dans les forces de la nature	7
Utiliser ses pouvoirs	7
Déchainer la nature	8
Réponse proportionnelle	8
Laisser tomber	8
Faire une bouture	9
Les émotions	9
Ressentir les émotions	9
Faire la part des choses	10
Somber	10
Jouer	10
Format quickplay	10
Pas de mission	10
L'époque	11
Époque tribale	11
Antiquité	11
Moyen-Âge	12
Époque coloniale	12
Epoque moderne	13
Le futur	13
Format campagne	13
Crédits :	14

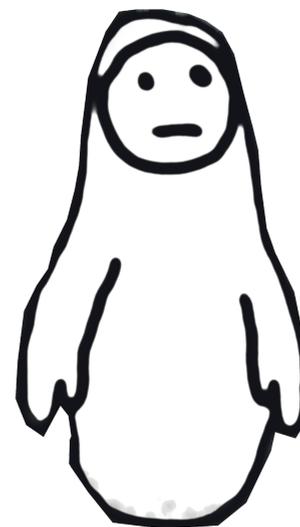


Présentation de l'univers

Qu'est ce qu'on y joue

Les joueuses vont incarner les hérauts de mère nature, ils seront nommés différemment selon les différentes époques et lieux où ils sont convoqués même si la plupart des gens connaissent sous le nom de Blubububs. La nature ne les invoque que lorsque ses principes ou son existence sont menacés. Ses habitants... C'est une autre histoire ! Les Blubububs sont des pages blanches, des avatars tout puissants et impartiaux de la volonté de leur créatrice et ils seront soumis à la "corruption" des émotions qu'ils vivent et des mentalités des époques. Ces blobs blanc n'ont pas encore de désirs propre, mais fidèles aux principes fondateur de liberté de la forêt, ils ont leur plein libre arbitre et aucune contrainte pour agir.

Il y a plusieurs Mères Nature, c'est une force mystique et muette qui existe au sein de chaque forêt.



Toute puissance et impartialité

Un Blububub est une entité quasiment toute puissante, il n'y a pas vraiment de limite à ce qu'ils peuvent faire car peu importe les dommages causés, la vie suivra toujours son cours et la nature reprendra toujours le dessus. Ils n'ont pas la notion de bien ou de mal, la vie n'est pas sacrée pour eux et ils ne connaissent pas les émotions de prime abord. Mais ils ne sont pas mauvais pour autant. Ils comprennent, ont de l'empathie pour toute vie et ont un intellect développé. Ils ne sont pas forcément enclins à choisir une solution violente. Leur but est de trouver la solution optimale, parfois c'est tuer tout le monde. Mais bien souvent c'est plus subtil.

Les grand principes

Mère Nature a trois grand principes, (si il y a une Mère Nature par forêt ses principes sont les mêmes peu importe la forêt) :

1. Ce qui vit doit être libre. Enfermer quelqu'un ou quelque chose est un crime.
2. La vie doit pouvoir se créer. Stériliser un lieu ou exterminer une espèce est contre nature. À cause de cette règle, les Blubububs ont tendance à éviter de choisir des solutions violentes car tuer un individu c'est éteindre sa lignée.
3. Ce qui est vivant doit mourir. Au même titre que la vie doit pouvoir apparaître, la mort doit survenir à un moment, si une chose vivante ne meurt pas, l'esprit de la nature est courroucé et les Blubububs pourraient intervenir.



Les règles de l'univers

Le lieu

Le lieu est toujours une forêt. L'esprit de la nature se manifeste dans celle-ci car tout espace si laissé à l'abandon tend vers la forêt vierge. Votre bois peut être de la taille, de la densité et des essences que vous voulez (et si vous vous demandez, oui la savane ça compte). Il peut y avoir des villes, des villages au sein ou autour de la forêt mais elle est toujours le lieu où les Blubububs apparaissent et l'endroit où ils sont le plus puissant. Le lieu où ils apparaissent n'a pas besoin d'être notre terre, cela peut être une vision déformée de notre terre ou un endroit issu de la fiction ou de votre imagination. Néanmoins tous les exemples donnés se rapportent à notre civilisation et à notre histoire.

Le temps

Toutes les époques sont possibles, mais en format campagne on joue en mode chronologique pour évaluer les actions des Blubububs sur la forêt. J'aurais tendance à vous dire que pour que votre jeu soit intéressant, il faut qu'il y ait des humanoïdes mais faites ce qu'il vous plaît. Les Blubububs peuvent communiquer avec tous les êtres vivants. Lorsqu'il s'agit d'humains, ils peuvent échanger dans n'importe quelle langue. Avec les animaux, ils pourront également discuter librement, ce qui donnera l'occasion à Mère Nature de déployer ses compétences en interprétation selon qu'il s'agisse d'un hérisson grognon, d'une carpe insomniaque ou d'un hibou hautain. Pour finir, les Blubububs ont de l'empathie avec les végétaux qu'ils ressentent et comprennent même si la communication est difficile ceux-ci n'ayant pas réellement de langage.

Notre monde mais pas tant

Si un des buts assumés de ce jeu est de jouer sur des thématiques collapso/écologiques de notre temps, ce n'est pas obligatoire. Si l'intention de base est de jouer dans notre monde avec une touche de magie, vous pouvez très bien jouer dans un monde où les habitants sont des animaux anthropomorphes. Sentez-vous libres.

Il y a une chose importante, plus l'on avance dans le temps, moins les Blubububs sont connus et ont de pouvoir. Un Blububub à l'époque médiévale sera tout puissant et révérend alors que passé la révolution industrielle peu de gens se souviennent qu'ils existent et à notre époque quasiment tout le monde les a oubliés. C'est d'ailleurs ton cas lecteur ? Tu les as oubliés.





La grande menace

L'un des ennemis de mère nature c'est les Blubububs. Fidèle à son principe de liberté, Mère Nature les laisse libres d'expérimenter des émotions. Si un Blubububs ressent trop de mauvaises émotions, il peut se faire corrompre et laisser tomber complètement sa mission. Voir vouloir que tout se termine car exister et surtout ressentir des émotions est pour eux une sorte de souffrance. Certains plus extrêmes veulent que tout se termine, que la nature perde pour qu'aucun autre Blubububs ne souffre comme ils ont souffert.

Ce sont eux qui sont responsables des feux de forêt, des maladies sur les plantes ou sur les espèces animales ou autres.

Si cette menace est sérieuse et l'opposé direct de Mère Nature et ses ambitions, je vous suggère de ne la sortir qu'en format campagne pour ne pas centrer les parties sur quelque chose de trop manichéen.

Cet ennemi tangible existe aussi car au final sans vouloir tomber dans le primitivisme, le pire ennemi de Mère Nature c'est la société humaine et surtout le capitalisme qui détruit la nature et la biodiversité. Et ça, les Blubububs qui sont liés à leur forêt et à leur microcosme ne peuvent, à leur échelle, pas faire grand chose.

Système de jeu

Pour jouer il faut : Une fiche de personnage par joueuse. Un jeu de 52 cartes (donc un jeu de cartes classique sans les jokers).

Le paquet de carte représente la force de la nature, selon le niveau de difficulté vous pourriez être amené à brûler un certain nombre de cartes au début de la partie selon si la nature est dans un mauvais état ou non. Idem, selon les actions des joueuses, vous pourriez être amené à brûler des cartes au cours de la partie.





Créer un Blububub

Tous les Blubububs se ressemblent, ce sont des gros trucs initialement blancs, ce qui les différencie ce sont les décorations qu’ils arborent sur leur ventre ainsi que leur nom. Tous les Blubububs ont un nom qui est un bruit entendu dans la nature comme “plouf”, “frsksksk” ou encore “rlrlrlr”, faite votre meilleur imitation de bruissement de feuilles. Les joueuses peuvent également jouer la sécurité en disant simplement “mon Blububub s’appelle Cascade” c’est moins drôle, mais c’est toléré.

Voici une fiche de personnage

Nom :						Décoration :						
Maitrises :	Force	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sentiments	Colère	<input type="checkbox"/>				
	Croissance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Dégout	<input type="checkbox"/>				
	Résilience	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Peur	<input type="checkbox"/>				
	Apaisement	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Tristesse	<input type="checkbox"/>				
							Joie	<input type="checkbox"/>				

Pour créer son personnage, répartissez 5 points dans les niveaux de maîtrise, le minimum est de 0, il n’y a pas de maximum. Important, pour éviter le min-max les joueuses ne doivent pas communiquer sur quel maitrise elles prennent.

Maîtrise	Exemple d'utilité
Force	Soulever des objets, se battre, casser des truc et des machins
Croissance	Faire pousser des plantes, faire vieillir ou murir quelque chose, artisanat et art
Résilience	Renforcer quelque chose ou quelqu’un, encaisser, guérir le vivant
Apaisement	Calmer les gens, se faire bien voir, se cacher, convaincre

Les Blubububs commencent avec 0 dans chacune des émotions.





Voici une fiche de personnage prête à jouer :

Nom :	Bwzap					Décoration :						
Maitrises :	Force	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sentiments	Colère	<input type="checkbox"/>				
	Croissance	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Dégout	<input type="checkbox"/>				
	Résilience	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Peur	<input type="checkbox"/>				
	Apaisement	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Tristesse	<input type="checkbox"/>				
						Joie	<input type="checkbox"/>					

Puiser dans les forces de la nature

Les Blubububs quand ils sont créés ou invoqués sont très petits. Pour grossir et agir ils doivent puiser dans les forces de la nature et donc se créer un petit paquet de cartes à partir de du deck tout en sachant que puiser dans les forces de nature va affaiblir Mère Nature. Les joueuses prennent un nombre voulu de cartes au-dessus du paquet sans les regarder pour constituer leur jeu et le posent (après l'avoir mélangé) devant elles. Cette action peut être faite à n'importe quel moment de la partie. Si pour une raison ou une autre, le deck de Mère Nature se retrouve vide, la forêt meurt et la partie est finie. **En tant que MJ, vous pouvez si les événements s'y prêtent brûler une plusieurs carte du Paquet de Mère Nature en réactions à ce qu'il se passe.**

Utiliser ses pouvoirs

Pour utiliser ses pouvoirs, le Blubububs doit choisir la caractéristique la plus appropriée par rapport à l'action (ex : Un jet pour calmer une foule en colère sera de l'apaisement, idem pour se cacher. Si un Blubububs veut composer une chanson, ce sera de la croissance, pareil si il veut faire pousser des fleurs.) Puis le MJ détermine la difficulté au doigt mouillé à l'aide cette échelle.

- 1 à 5 : Facile
- 5 à 10 : Ca passe
- 10 à 15 : Ça coince
- 15 à 20 : C'est très dur
- 20 à 25 : Sérieux ?

Le Blubububs doit défausser une ou des cartes d'une valeur cumulée supérieure ou égale à la difficulté demandée. C'est là que la maîtrise est importante car les joueuses ont leur paquet de carte face cachée peuvent prendre un nombre de carte égal à leur maîtrise en main et choisir quelles cartes jouer et quelles cartes remettre dans le paquet (puis le mélanger). Si les cartes en main ne conviennent pas, la joueuse peut toujours jouer à l'aveugle et prendre la carte du haut de sa pile mais cette carte est jouée quoi qu'il advienne même si elle dépasse de beaucoup l'objectif de réussite. Une joueuse peut très





bien décider que le jeu n'en vaut pas la chandelle et refuser de dépenser ses cartes, le test est alors considéré comme un échec.

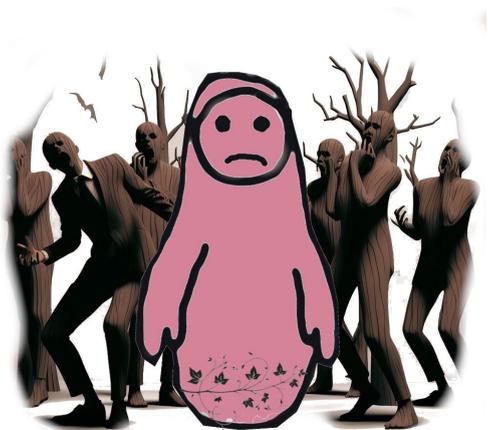
Les valeur des cartes sont celles du blackjack :

- Du 2 au 9 : chaque carte a sa propre valeur nominale.
- Les 10, Valets, Dames et Rois valent 10 et sont appelés les « Bûches ».
- Les As équivalent à 1 ou à 11 le désir de la joueuse

Exemple : Laura joue Frissssk et décide de faire pousser des épineux pour ralentir les policiers qui veulent détruire la ZAD, elle fait donc un test de croissance, maîtrise dans laquelle elle a attribué un point. La meneuse annonce une difficulté de 5 et Laura pioche sa carte. Il s'agit d'un as qu'elle choisit de remettre dans le paquet et le remélange. Pour réussir le test elle n'a donc plus d'autre choix que de piocher une carte de sa pile et la jouer. Elle tire un trois, le test n'est toujours pas réussi, elle peut choisir de piocher à nouveau une carte du dessus du paquet ou de s'arrêter là. Laura décide de continuer et tire un autre trois. L'action est donc réussie, les ZADistes ont gagné un peu de temps. Merci Frissssk.

Déchaîner la nature

Si la valeur cumulée des cartes jouées dépasse de cinq ou plus la difficulté du test, on assiste à un déchaînement de la nature. Ce qui cause une conséquence spectaculaire à la discrétion du MJ et une augmentation d'un niveau dans une émotion pour le Blubububs.



Exemple : Les policier arrivent et commencent à essayer de frapper les ZADistes, Laura veut que Frissssk prenne les coups à la place des humain et demande un test de résilience maîtrise dans laquelle elle n'a mis aucun point. La meneuse annonce une difficulté de 4. Laura pioche une carte de son tas et c'est une bûche Laura dépasse donc de 6. La meneuse décide que la nature se déchaîne et transforme la peau de tous les ZADistes en écorce et Frissssk prend un point en colère.

Réponse proportionnelle

Si une joueuse atteint exactement la difficulté en une seule carte c'est une réponse parfaite et le Blubububs gagne un point de joie en plus de réussir à faire exactement ce qu'il veut sans effets secondaires.





Laisser tomber

Les Blubububs ne peuvent pas vraiment échouer à un test, ils peuvent toujours jouer des cartes encore et encore en épuisant Mère Nature jusqu'à ce que l'action soit réussie. Il n'y a réellement que deux façons d'échouer. Le paquet de cartes de Mère Nature est vide et donc la partie est perdue. Ou la joueuse décide de laisser tomber et que cela n'en vaut pas la peine. Auquel cas l'action échoue et le Blubububs une émotion du Blubububs prend un niveau.

Exemple : Laura décide d'aller parler aux policiers pour les convaincre de laisser les zadistes en paix, la MJ annonce une difficulté de 24 mais à la condition que la police ne cessera les hostilités juste le temps que les blessés soient pris en charge. Laura qui a une maîtrise à 4 en apaisement pioche ses cartes et obtient un deux, un quatre, une valet et un 2. Laura décide que cela n'en vaut pas la peine, remet les cartes dans sa pile et avec accord de la meneuse décide que Frissssk prend un niveau en dégoût à cause de la situation.

Faire une bouture

Si tout est perdu et que Mère Nature va s'éteindre les Blubububs peuvent décider de faire une bouture. C'est-à-dire qu'ils prennent le pouvoir restant (quelques graines, quelques animaux les accompagnent) et entament un périple pour aller vers un autre endroit plus sauvage soit pour rejoindre une autre forêt soit pour en créer une nouvelle. C'est une victoire à la pyrrhus et mère nature mettra du temps à s'en remettre mais c'est parfois la seule alternative.

Les émotions

Ressentir les émotions

Les Blubububs en tant qu'entités sentientes et libres vont ressentir des émotions au cours de leurs aventures. Celles-ci sont détaillées dans la fiche de personnage.

Chaque émotion est liée à une maîtrise et augmente la maîtrise du Blubububs du même nombre de points actuellement dans l'émotion.

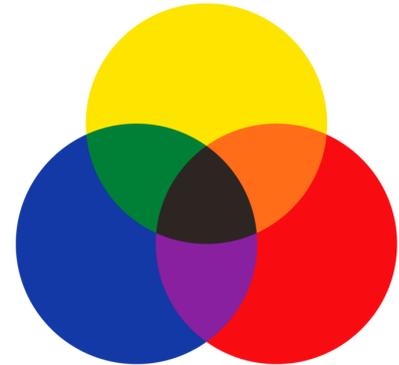
Emotion	Maîtrise	Couleur
Colère	Force	Rouge
Dégoût	Croissance	Jaune
Peur	Résilience	Noir
Tristesse	Apaisement	Bleu





Les Blubububs ressentent des émotions quand les joueuses ou la MJ le décident ou quand c'est prévu par les règles comme lorsque les Blubububs laissent tomber ou que la nature se déchaine.

Chaque émotion négative est également liée à une couleur qui teinte légèrement le Blububub qui est sous son coup. Par exemple, un Blububub ayant ressenti de la colère pour la première fois aura une légère teinte rosée. On utilise le cercle chromatique soustractif pour connaître la couleur actuelle des Blububub. N'oubliez pas que les Blubububs sont de base d'un blanc immaculé donc même si ils ont eu toutes les couleurs ils sont en réalité juste grisâtres et pas tout de suite noir.



Faire la part des choses

Les Blubububs ressentent surtout des émotions négatives c'est pour cela que les moments de joie ainsi que leur souvenir sont très importants pour les hérauts de la nature. Quand un Blububub se retrouve dans une situation dans laquelle il vit une victoire ou un moment joyeux avec d'autres vivants que des Blubububs ou quand il y a une réussite proportionnée le PJ peut prendre un niveau de joie. Cette joie peut être dépensée pour purger une des mauvaises émotions reçue. Il est également possible d'utiliser un point de joie pour remettre une carte défaussée au choix dans le parquet de Mère Nature.

Sombrer

Parfois c'est trop. Un Blububub ayant accumulé trop de points d'émotion (minimum 5) et n'ayant plus de points de joie se retrouve dans une situation délicate. Son état mental se fragilise et il ne tient plus à grand-chose. Si la joueuse qui joue ce Blububub décide de laisser tomber un test ou simplement par role-play, le PJ sombre. Son corps devient tout noir et son seul bût devient de détruire la forêt pour permettre à ses collègues de s'extraire du fardeau de l'existence. Certaines personnes des temps jadis disaient qu'il était possible de rendre à un Blububub son blanc mais peu de personnes savent encore comment faire. En terme de règle le PJ devient idéalement un PNJ mais si vous souhaitez donner une composante PvP il est possible de laisser la joueuse jouer son Blububub elle utilise désormais la défausse comme source de pouvoir.



Jouer

Format quickplay

Le format quickplay est idéal pour un one shot apéro d'une ou deux heures, il nécessite normalement aucune préparation néanmoins pour que tout le monde passe un bon moment il faut que les joueuses soient conscientes que la proposition narrative est souvent basée sur des dilemmes moraux.

Pas de mission

Les Blubububs sont invoqués en cas de troubles aux règles de la nature, mais Mère Nature ne leur dit jamais quel est le souci, si ils sont là, c'est pour une bonne raison et ils ne trouveront le repos et n'auront accompli leur devoir que lorsque le souci sera réglé. Ils vont donc toujours dans un premier temps se balader, parler avec le vivant et enquêter pour comprendre pourquoi la forêt a besoin d'eux.

L'époque

Le moment où l'on joue est probablement le plus important: plus nous sommes dans le passé, plus la nature est forte et plus les Blubububs sont vus comme des entités puissantes et respectées. Plus nous sommes dans le passé, plus l'époque est mystique et fantasmée, plus nous sommes proche de notre présent (voir après), plus le ton sera au nihilisme et le jeu axé sur la survie.

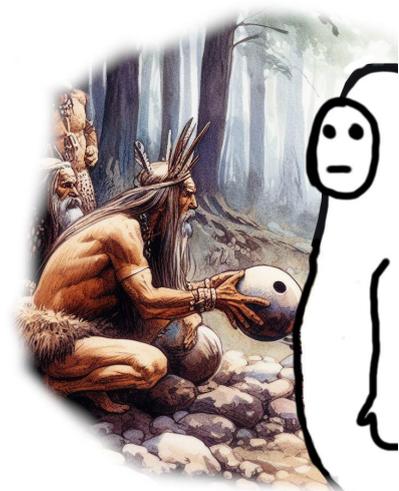
Je ne couvre que les accroches pour les époques où les humains existent mais si vous voulez mener une partie se passant au carbonifère ou les paléodictyoptères en appellent à la nature car ils se font décimer par les méganisoptères, faites vous un kiff.

J'aime découper les différentes époques de jeu comme suit mais vous êtes libres de choisir une autre époque plus ou moins réelle.

Époque tribale

C'est l'âge d'avant l'écriture, des humains avant le fer et un âge où la nature était crainte. Les tribus à cette époque connaissaient les mystères de la nature et la vraie magie. Certains chamans étaient capables d'en appeler à mère nature pour plaider leur cause et lui demander ses largesses laquelle pouvait envoyer des Blubububs en tant qu'émissaire pour incarner ses valeurs et faire respecter les lois de la nature. La nature et ses commandements règnent en maîtres à cette époque. Les accroches de scénarios sont plus tournées vers le mystique ou envers la déférence qu'ont les gens envers les Blubububs.

- Les Blubububs sont appelés par un chaman qui tient en otage les derniers représentants d'une espèce rare et endémique de la forêt, il veut devenir immortel en échange de leur vie.



- 
- Des rois sont venus accompagnés de leur escorte suppliant nuit et jour les esprits de la nature de leur accorder audience. Ils ont une querelle sur un bout de terre et réclament comme arbitre la sagesse de Mère Nature. Ils se confondent en cadeaux inutiles : des sacrifices, des bijoux, du vin... Ils ne partiront pas tant que le jugement n'aura pas été rendu et les Blubububs n'auront accompli leur devoir que quand ils seront partis.
 - Un vieux sorcier puissant à ériger sa tour dans la forêt et retient prisonniers de nombreux humains, des familles entières qu'il utilise comme esclaves et cobayes. Les humains sont liés à lui, s' il meurt ou que la tour est détruite ils périront aussi.

Antiquité

Ce que j'appelle l'antiquité ici n'est pas l'époque historique mais c'est l'âge des premières villes et du début de la domestication de la nature par l'homme. Les gens croient encore, certains maîtrisent la magie mais beaucoup ont remplacé les forces du monde par ce qu'ils appellent des dieux. Les villes ont fait leur apparition créant un territoire où la nature est aveugle et les hommes enfreignent les lois de Mère Nature.

- Les fermiers de la ville voisine viennent faire des brûlis de la forêt pour fertiliser leurs champs. S'ils ne font pas cela, ils ne pourront pas se nourrir et mourront.
- Des éleveurs viennent faire paître leurs moutons dans la lisière de la forêt empêchant ainsi son expansion et dégradant sa lisière, cependant quand les Blubububs les approchent ils fuient se réfugier en ville avec leur troupeau. Des animaux prisonniers et une terre détruite, c'est pénible.
- Des sorciers viennent négocier avec la nature, ils veulent faire passer une route à travers la forêt et veulent que les gens soient protégés quand ils sont sur la route. En échange ils promettent que tant qu'ils auront une descendance, aucune autre route ne sera construite et aucun autre arbre ne sera abattu dans cette forêt. Cependant, à peine quelques années plus tard, une autre route est construite.

Moyen-Âge

Le moyen-âge, c'est une époque diverse et vaste entre les chevaliers, les seigneurs, la féodalité... L'obscurantisme religieux, des épidémies et des famines. J'utilise ici l'idée fantasmée d'un "dark age" mais libre à vous, si vous avez les connaissances, de jouer un moyen-âge plus réaliste. Je pousse cette époque jusqu'au début de la renaissance. A cette époque je vous suggère de brûler au moins 5 cartes du paquet de mère Nature.

- Les seigneurs locaux ont introduit une nouvelle espèce invasive dans la forêt pour la chasser, il va falloir rétablir l'équilibre et empêcher que cela se reproduise.
- La peste frappe une ville voisine, les docteurs déposent les malades en forêt contenant l'épidémie, les cadavres s'amoncellent et les miasmes dans la forêt font que les hommes prévoient de la brûler pour purifier.
- La forêt est la maison de bandits de la pire espèce qui dépouillent les caravanes et donc réduisent la présence d'humains dans cette forêt mais le comte a envoyé des hommes pour faire le ménage. Depuis la zone est le théâtre d'une guérilla sans merci.

Époque coloniale

Je centre cette époque entre la découverte des Amériques et le début de la première mondiale, c'est celle de l'opposition des peuples autochtones, souvent fantasmés comme étant plus proche de la nature et des civilisations souvent européennes qui représente l'industrialisation croissante et la domination de l'homme sur le vivant. À partir de cette époque, je suggère de brûler au moins 10 cartes du paquet de Mère Nature.

- Des esclaves en fuite ont trouvé refuge dans la forêt, ils se font discrets et vivent en harmonie avec la nature quand les maîtres arrivent, les esclaves prient de toutes leur force la nature de leur fournir un refuge.
- Une bataille fait rage, et la toute-puissante machine impériale décide de raser la forêt pour empêcher à leurs adversaires de profiter de son couvert. La nature va devoir affronter une armée entière ou subir l'extermination.
- Les usines de la ville voisine relâchent tellement de fumée et de cendres que la forêt en est recouverte empêchant les feuilles d'absorber l'énergie du soleil et les animaux de se nourrir, il faut que cela cesse.

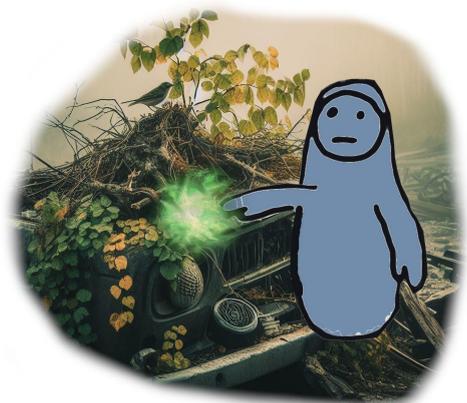
Epoque moderne

Cette époque est globalement notre époque où celle de nos parents. C'est une époque dominée par le capitalisme et les superpuissance financières qui n'hésitent pas à détruire la nature pour essayer d'en tirer profit. Pour cette époque il n'y a pas d'accroche toute faite car l'histoire récente en est blindée. Je vous encourage à vous renseigner sur les différentes zones à défendre, ou à lire les rapports de L214 qu'il y a eu rien qu'en France ces derniers temps ou à lire ce qu'il s'est passé lors des récents conflits. Chacune de ces histoires, chacun de ces témoignages fera un excellent début de scénario. À cette époque-là, je suggère de brûler au moins 15 cartes du paquet de Mère Nature.

Le futur

Que vous souhaitiez partir sur un futur utopiste où l'homme vit désormais en harmonie avec la nature ou sur un futur cyberpunk où tout est recouvert de béton de métal et de pollution, c'est votre choix. Le monde de demain sera peut-être meilleur que celui d'aujourd'hui ou ne le sera peut-être pas néanmoins voici quelques accroches couvrant les styles les plus courants d'anticipation. Je vous suggère de brûler 25 cartes du paquet de Mère Nature à cette époque.

- L'humanité s'est éteinte, dans le désert irradié qui est devenue la terre, la nature lutte pour reprendre ses droits.
- Dans un futur cyberpunk, ce qu'il reste de la forêt est devenu un musée que les touristes peuvent visiter, une forêt en cage. Cela doit cesser.



- Vous êtes la première bouture d'une forêt sur une exoplanète, Cette fois-ci c'est vous l'espèce invasive et la nature endémique de cette planète où plutôt ses esprits cherche à vous en chasser. Mais survivre fait partie de vos devoirs.
- Les hommes ont découvert l'immortalité et ne meurent plus, la nature va engager ces dernières forces pour que le cycle continue

Format campagne

Je manque de place donc plutôt que de vous expliquer le concept en entier je vais plutôt vous laisser avec un article à scanner qui explique toutes les notions que je voulais aborder



Le format campagne se base sur Les différentes époques qui ont été précédemment cités dans le format Quickshot et qui vont s'enchaîner avec la même forêt. Les actions des Blubububs décideront pour la prochaine époque le nombre de cartes brûlées pour mère nature. Au fil des années la forêt va se réduire et se fragmenter ne devenant plus que l'ombre d'elle-même. mais les plus Blubububs vont quand même devoir la protéger... Jusqu'à ce qu'elle disparaisse complètement ou qu'une solution pleine d'espoir soit trouvée.

Crédits :

Les dessins des Blubububs sont faits par Lofwyr, les images proviennent de Dall-E et modifiées par Lofwyr

