

W  Y OF THE  
- PROLOGUE -  
SHOTGUN



Jeu narratif dont vous êtes les participants et participantes. Anticipation (2043).

1 joueur, 20 min/partie,

Complexité: 3/5.

Un jeu d'Alexandre Weiss, illustré par Vianney Carvalho.

Merci pour les tests, retours et suggestions à Hamilcar et Gabriela.

### LA PETITE HISTOIRE

Ce jeu a connu un long chemin avant de voir le jour, avec près d'un an de retard. Ce délai reflète le plus long blocage créatif de mon expérience de concepteur. Tout semblait clair lors de la phase de conceptualisation, mais les tests ont révélé des failles majeures. Le concept, le synopsis, et la carte postale déjà imprimée formaient des contraintes impossibles à contourner. Pendant des mois, le projet est resté en suspens, jusqu'à ces dernières semaines où j'ai enfin pu avancer.

Avec des règles revues et des textes finalisés, une phase de tests rapide nous a permis de finaliser le jeu. Nous espérons qu'il vous plaira autant qu'il nous plaît. WAY of the Shotgun se veut un premier pas vers l'exploration des dynamiques des communautés anarchistes dans un monde post-apocalyptique. Vos retours seront précieux pour enrichir cet univers et l'améliorer dans de futures versions.

### SYNOPSIS

L'apocalypse a bien eu lieu : pollution, chaos politique, effondrement humain, et absurdité généralisée. Des milliards de vies ont disparu. Les espèces qui ont survécu ne sont pas les plus fortes, comme l'imaginaient Hobbes ou Darwin, mais celles qui ont coopéré, comme l'avait prédit Kropotkine.

Les humains rescapés ont tiré une leçon essentielle : plus jamais de compétition, de commerce, d'argent ou d'État. Sous les principes de partage et de gestion collective des ressources, la Terre est devenue anarchiste. Dans ce cadre idyllique des années 2070, vous explorerez une période de paix où l'humanité croyait avoir trouvé l'harmonie... sans se douter que l'ombre de l'AuTorité, personnifiée par le redoutable Shotgun, planait déjà sur elle.

### MATÉRIEL

4 Cubes (A) pour gérer les ressources « noires » du développement de la communauté ; 4 cubes (B) pour gérer les ressources « rouges » du développement de la communauté ; 1 Cube (C, mais A ou B font l'affaire) pour gérer la montée de l'AuTorité ; 1 Cube (C, mais A ou B font l'affaire) pour compter les tours de jeu. 10 Marqueurs pour indiquer les lieux déjà utilisés.

## MISE EN PLACE

- Prenez le livret d'aventure, placez le à vos côtés.

- Placez un cube sur sur la première Fleur de la piste du temps qui passe.

- Placez les cubes sur les cases «1» de chaque ressource (attention, chaque jauge représentant deux ressources, il faut donc mettre deux cubes, un pour la ressource noire et un pour la ressource rouge.

## BUT DU JEU, VICTOIRE ET DÉFAITE

Construire une commune anarchiste dans un monde post apocalyptique en évolution.

### Victoire

A la fin du Tour 10, vous devez respecter certaines conditions pour obtenir une victoire. De plus, selon l'état de vos jauges, votre victoire sera « évaluée » et gagnera des adjectifs.

Le tableau de construction victorieuse étant indispensable pour la victoire, les

autres ajoutant des adjectifs la rendant plus valeureuse.

Par exemple, vous pourrez avoir une *Communauté indépendante, joyeuse et insolente.*

### Défaite

Vous perdez la partie dans les conditions suivantes.

À TOUT MOMENT. Vous devez subir « Vivres » -1 OU « Gens » -1, alors que vous êtes déjà à « 0 », la communauté se dissout, vous avez perdu la partie.

A LA FIN DE CHAQUE TOUR. De nombreuses autres possibilités de défaites peuvent être activées à chaque fin de tour lors de la gestion de la collectivité et sont indiquées dans le paragraphe correspondant.

A LA FIN DU TOUR 10. Vous ne réunissez aucune des conditions de « Construction Victorieuse ».

Score	Jauges	Construction Victorieuse
3+	Propagande ET Doctrine Anarchiste ET Gens	Collectivité
5+	Propagande ET Doctrine Anarchiste. Gens (3+)	Communauté
7+	Doctrine Anarchiste. Gens (3+)	Commune

Score	Jauges	Durabilité
3+	Moyens de Construction ET Moyens de Récupération	Indépendante
3+	Moyens de Construction ET Moyens de Récupération ET Vivres	Autonome

Score	Jauges	Positivité
3+	Loisirs	Joyeuse
5+	Loisirs	Du Bonheur sur Terre

Score	Jauges	Réaction
3+	<u>AuTorité</u>	Provocatrice
5+	<u>AuTorité</u>	Insolente
7+	<u>AuTorité</u>	Ennemi juré

## NOTIONS, RESSOURCES ET JAUGES

### Notions

Le Plan : Ce plan, partie principale de la carte postale, représente les Vallées autour du Mont Fuji dont le caractère sacré a attiré beaucoup de monde après l'apocalypse. Différents lieux d'intérêts y sont disséminés et les anarchistes qui tentent de développer leur communauté devront s'y rendre et gérer des situations qui leurs seront décrites dans le Carnet d'aventure.

Le Carnet d'aventure : Le carnet d'aventure est un carnet contenant un scénario influencé par le temps qui passe. Lorsque vous vous rendez dans tel ou tel lieu, la situation ne sera pas la même selon le moment où vous vous y rendez (premier tiers, second tiers, troisième tiers). Un ultime lieu, en haut du Mont Fuji ne contient qu'une seule entrée de temps et on ne peut s'y rendre que lors du dernier tour.

Les Fleurs du temps qui passe : A chaque tour, vous pourrez choisir un lieu et vous y rendre en vous référant au carnet d'aventure, mais ce ne sera pas la même chose que vous y alliez au début ou à la fin de la partie. Le temps qui passe divise une partie en trois tiers. Lorsque vous êtes dans le premier tiers, référez-vous aux numéros en rouge ; pour le second, référez-vous aux lettres en orange ; pour le troisième, référez-vous aux chiffres japonais en beige-vert. Le dernier moment signifie la fin du temps du jeu et la fondation de la communauté anarchiste par vos soins.



Les lieux d'intérêt : La carte comprend 9 lieux d'intérêt et 1 lieu final (le Mont Fuji). Tous sont représentés cerclés en

rouge. Vous ne pourrez visiter un même lieu qu'une seule fois, choisissez donc bien vos priorités. Voici les noms de ces lieux :

- Le Hameau des quatre vaches
- La Cabane du pêcheur
- La Communauté de la Cigogne
- Le Pont fertile
- La Rivière phosphorescente
- L'Auberge des 5 collines
- Le Millième Thé
- Le Temple du Lotus
- La Base du renouveau
- Le Mont Fuji



### Les Ressources

Pour établir une communauté anarchiste prospère dans ce monde post-apocalyptique en évolution, vous aurez besoin de ressources.

-Matériel de construction : ce sont des ressources que l'on trouve dans la nature, qu'il faut soit extraire (argile), soit récolter (bois). C'est la base d'une bonne communauté.



-Matériel de récupération : Ce sont des ressources que l'on récupère sur l'ancien monde. C'est l'affinage d'une bonne communauté.



-Gens : Représente le nombre de personnes qui rejoint votre communauté (en centaines). Une communauté déserte n'est pas une communauté.



-Vivres : Parce qu'il faut bien manger. Veiller à ce qu'il y ait l'abondance pour tout le monde.





-Loisirs : A la manière des Kung, il est très important de se donner les moyens de consacrer le plus clair de son temps aux activités sociales, ludiques et au repos. En d'autres termes, au bonheur.



-Littérature politique : La fin est à l'image des moyens, comme Emma Goldman le soutenait. En effet, elle pensait que la nature des moyens employés pour atteindre un but influence et détermine le caractère de cette fin.

*À TOUT MOMENT, si vous devez subir « Littérature politique » -1 alors que vous êtes déjà à « 0 », alors jauge de « Doctrine anarchiste » -1.*

### Les jauges d'Aura

Parallèlement, plusieurs jauges vont évoluer et vont déterminer la perception que d'autres auront de votre communauté mais aussi la réaction de l'AuTorité qui ne sommeille jamais trop longtemps dans l'ombre.



-Doctrine anarchiste : Votre communauté est-elle réellement libertaire ou n'est-ce que de l'apparat ?

*À TOUT MOMENT, si vous devez subir « Doctrine anarchiste » -1 alors que vous êtes déjà à « 0 », la communauté se dissous, vous avez perdu la partie.*



-Propagande : Votre communauté prend-elle le temps de montrer et de propager sa propre exemplarité ou est-elle renfermée sur elle-même ?



-AuTorité : L'AuTorité sommeille, la justice et le bonheur la rongent... à quelle point sa haine va-t-elle grandir jusqu'à se déverser sur le monde ?

*À TOUT MOMENT, si vous devez subir AuTorité +1 alors que vous êtes déjà à « 7 », l'AuTorité vous attaque et détruit vos communautés, vous avez perdu la partie.*

## TOUR DE JEU

1. Monter une expédition : choisissez un lieu et résolvez-le. Ajustez les jauges correspondantes à votre choix.

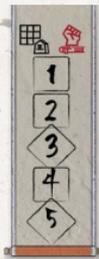
2. Gérez le développement de la communauté. Prenez une décision collective parmi celles encore disponibles (chaque décision ne peut être prise qu'une seule fois par partie) puis gérez votre communauté.

3. A la fin du Tour 10, consultez la section « victoire » pour voir le destin de votre communauté.

### MONTER UNE EXPÉDITION

Avancez le marqueur d'une Fleur sur la piste du Temps qui passe puis choisissez un lieu dans lequel vous rendre. Ouvrez le carnet d'aventure à la lettre ou au numéro indiqué selon la couleur de la piste des Fleurs du temps qui passe puis suivez les instructions.

Il s'agit de lire le paragraphe, puis de lire les deux possibilités et de n'en choisir qu'une seule, de manière réfléchie.



Lorsque toutes les instructions sont résolues, et que vous avez ajusté toutes les jauges indiquées, alors passez à la gestion du développement de la communauté.

N'hésitez pas à prendre des notes. Vous ne réussirez pas du premier coup et l'essentiel du jeu se situe à trouver quoi faire au bon moment.

## GÉREZ LE DÉVELOPPEMENT DE LA COMMUNAUTÉ

### Décisions collectives classiques

Choisir une action parmi celles-ci et résolvez là.

#### RÉCOLTER



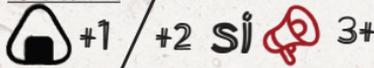
#### Travail forcé.



#### Comme au Goulag.



#### RECRUTER



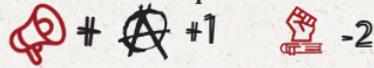
#### PRENDRE DU TEMPS LIBRE ET FAIRE DES RÉUNIONS POLITIQUE



#### Bonheur collectif.



#### Animation Politique.



### Gestion de la collectivité

Résolvez dans l'ordre les équations finales.

#### VIVRES & GENS

-Si vous avez plus de « Gens » que de « Vivres », alors « Gens » -1 (exode) OU « Doctrine anarchiste » -1 (rationnement).

-Si vous avez plus de « Gens » que de « Matériel de construction », alors « Gens » -1 (exode) OU « Principes Politiques » -1 (bidonville).

#### LOISIRS & PRINCIPES POLITIQUES

-Si vous avez plus de « Loisirs » que de « Matériel de récupération » alors « Loisirs » -1 (oisiveté).

-Si vous avez « 3+ » en « Loisirs » ET « Littérature politique » alors « Propagande » OU « Doctrine anarchiste » +1

-Si vous avez « 5 » en Loisirs OU Littérature politique alors Propagande OU Doctrine politique +1.

#### AURA

-A chaque fois que vous franchissez de manière ascendante les paliers « 3 », « 5 » ou « 7 » en « Doctrine anarchiste » OU en « Propagande » alors « Au Torité » +1.

-Si l'Au Torité est supérieure à Doctrine Anarchiste ET Propagande, l'Au Torité vous attaque et détruit vos communautés, vous avez perdu la partie.

**FIN**