

LE CARNET D'AVENTURE

Notez que le symbole # signifie une liaison entre les ressources indiquées et quelles sont donc soumis au même modificateur final.

Exemple :  #  #  -1

Cela signifie que vous subissez -1 en «Gens», «Loisirs» ET «AuTorité».

NOTE SUR LES ENCARTS PHILOSOPHIQUES

Vous trouverez dans ce livret des encarts philosophiques, qui ne sont pas nécessaires au jeu, mais qui expriment les idées des deux courants théoriques qui traversent WAY of the ShoTgun.

Chaque extrait de chacun des six auteurs est une paraphrase académique. Ces résumés condensent les idées fortes des chapitres indiqués, dans une reformulation fidèle à l'esprit de l'auteur. Si vous souhaitez approfondir ces pensées, vous pouvez consulter les textes originaux en accès libre, généralement disponibles en PDF sur des plateformes comme Archive.org.

Les auteurs présentés dans ces encarts reflètent des visions philosophiques opposées, qui ont toutes marqué l'histoire des idées. Les pensées anarchistes, bien qu'émancipatrices et aspirant à une égalité universelle, reconnaissent elles-mêmes les défis que représente l'organisation à grande échelle et la mise en œuvre de leurs idéaux dans des contextes complexes. À l'inverse, les idées des auteurs favorables à la compétition et à l'autorité ont souvent servi à justifier des systèmes oppressifs et inégalitaires, ce qui nécessite de les aborder avec un esprit critique et vigilant.



LE HAMEAU DES QUATRE VACHES

1 Dans ce hameau, il y a quatre vaches et beaucoup de terres.

Tout le monde travaille son petit lopin mais des tensions sont palpables. Certains en accusent d'autres de ne pas rendre toute l'aide qu'ils ont reçu et d'essayer de s'accaparer les meilleures terres et surtout, les vaches.

1-Vous décidez de passer quelques jours dans le hameau, pour les aider politiquement et les accompagner dans l'organisation collective. Vous n'êtes pas des sauveurs mais votre expérience vous permet d'être de bon conseil.

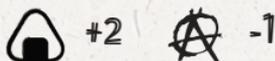


2-Vous profitez de la situation pour permettre à celles et ceux qui souhaitent rejoindre une vraie collectivité libertaire de vous suivre.



2 Dans ce hameau, il reste quatre vaches, chacune étant la propriété d'une famille paysanne. Elles sont très bien armées et profitent de leur avantage pour rationner les autres familles sans vache ni terre en conditionnant leur soutien à des travaux pénibles.

1-Vous négociez avec les familles, leur laissant un statut dominant mais en promettant d'être plus généreux avec les familles moins bien loties. Ils vous donnent de la nourriture mais votre réputation en pâti.



2-Réappropriation des richesses. Vous attaquez les familles possédantes non sans les avoir prévenues au préalable et libérez dans une bataille sanglante les familles démunies du joug de leurs oppresseurs.



3 Dans ce hameau, il reste quatre vaches, toutes appartenant à une famille nombreuse bien armée.

Elle profite de son contrôle sur les terres et le bétail pour réduire à une situation de servage de très nombreuses autres familles. La situation vous dégoûte autant qu'elle vous inquiète, pour ces gens, pour vous.

1-Vous venez en force pour soutenir toutes ces familles dans leur libération. Cette décision est approuvée par toute votre communauté, même si vous savez que le prix à payer va être très cher.



2-C'est avec la plus grande peine que vous acceptez votre impuissance, vous n'êtes pas une communauté omnipotente et ne pouvez pas tout. La foi en votre cause vacille et quelques personnes quittent la communauté, déçus de la décision commune. Mais au fond de vous, vous en étiez convaincus, vous n'étiez pas assez fort.





LA CABANE DU PÊCHEUR

2 Vous approchez d'une cabane perchée sur le bord d'un étang. Elle semble déserte et en piteux état.

1-Comme l'étang n'est pas loin de votre collectivité, vous réhabilitez la cabane en un petit avant-poste fortifié de pêcheur.



2-Vous passez quelques jours à pêcher, accumulant des provisions de poisson fumé pour l'hiver.



B Vous approchez d'une cabane perchée sur le bord d'un étang. Dedans une femme vous salue à votre arrivée et prend la parole assez rapidement : « j'ai appris à pêcher grâce à une personne qui ne voulait plus me voir mendier, mais je reste confuse. Avant j'étais libre d'aller, maintenant je suis libre de rester. Ma vie est ma prison ».

1-Vous la laissez dans ses réflexions étranges et lui achetez simplement de la nourriture.

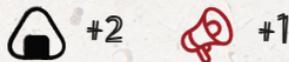


2-Vous la convainquez de vous rejoindre pour pêcher avec vous et donner du sens à sa liberté.



— Vous approchez d'une cabane perchée sur le bord d'un étang et sur un pilonne à moitié arraché par le vent vous voyez une femme empaillée avec sa canne à pêche entre les mains. Que faisait-elle là toute seule ? Vous n'aurez pas le loisir de lui demander. Tout ce que vous savez c'est que ceux qui ont fait ça ont tout emporté avec eux.

1-Vous fouillez les alentours à la recherche d'éventuels survivants que vous ne trouvez pas, mais comme l'étang n'est pas loin de votre collectivité, vous réhabilitez la cabane en un petit avant-poste de pêche fortifié.



2-Vous partez à la recherche des bandits qui ont commis ce massacre. Grâce à votre connaissance du terrain, vous les rattrapez rapidement et leur tendez une embuscade impitoyable.





LA COMMUNAUTÉ DE LA CIGOGNE

3 Une communauté vit paisiblement dans l'amour et la profusion. Les gens sont peu vêtus et arborent fièrement un symbole d'une cigogne, et on comprend vite pourquoi au nombre de femmes enceintes et de petits enfants qui galopent partout. Vous êtes heureux de les voir ainsi, insouciant, inconscient, ces hippies vous surprennent d'avoir survécu jusque-là. Vous savez qu'il sera impossible de les raisonner, alors vous leur proposez une alliance qu'ils acceptent pour vous faire plaisir.

1-Vous tenez vos engagements, mais de loin...



2-Vous les protégez activement



C Une communauté vit paisiblement dans l'amour et la profusion. Les femmes sont peu vêtues et arborent un médaillon représentant une cigogne armée d'une grande épée, et on comprend vite pourquoi au nombre de femmes enceintes et de petits enfants qui galopent partout. De leur côté, les hommes semblent tous très armés et vous remarquez que les femmes les évident avec une certaine méfiance. Vous allez à leur rencontre et confrontez les femmes pour qu'elle vous avoue les mauvais traitements qu'elles subissent. Mais aucune n'ose parler et les hommes vous mettent la pression.

1-Vous faites demi-tour, concédant que vous ne pouvez pas résoudre toute la misère du monde, vous aliénant par la même occasion les femmes de votre communauté, dont une partie s'en va fonder sa propre communauté *las Adelitas*.



2-Avec détermination, vous lancez l'assaut et battez facilement les hommes qui s'enfuient rapidement. Les femmes vous remercient et vous rejoignent avec leurs stocks de littérature politique qu'elles faisaient clandestinement.



«La population humaine tend à croître plus rapidement que les ressources nécessaires à sa subsistance. Ce déséquilibre naturel conduit inévitablement à des famines, des épidémies, et des conflits pour le contrôle des ressources. Ces catastrophes ne sont pas des anomalies, mais des régulateurs indispensables à l'équilibre de l'humanité. Les lois de la nature sont implacables : toute tentative d'enrayer ces mécanismes par des interventions sociales ou des politiques d'assistance mène à aggraver les souffrances à long terme. La lutte pour les ressources est une constante de l'existence humaine, et seules les nations disciplinées et fortes peuvent espérer prospérer dans un tel contexte.»

☺ Une communauté composée uniquement d'hommes se tient fièrement devant vous. Elle est lourdement fortifiée et vous pouvez observer leur étendard juché en haut de leur tour. Un drapeau pourpre avec dessus une femme à genoux, enchaînée. Cela ne laisse que peu de doute quant à l'explication de ne voir que des hommes, et en tout cas, beaucoup d'entre vous veulent lancer l'assaut immédiatement, même si vous avez tous conscience que c'est suicidaire.

1-Vous lancez l'assaut, mais peu d'entre vous survivent pour voir la victoire. Le cœur lourd, vous libérez les femmes et les enfants des prisons à ciel ouvert au centre du campement. C'est un sentiment de tristesse profonde mais de conviction réaffirmée qui vous envahit, vous avez fait ce qu'il fallait et les vôtres sont morts en martyrs. Les femmes vous remercient et fondent leur propre communauté *las Adelitas*.



2-Vous renoncez à mener cette bataille si incertaine et c'est le moral au plus bas que vous rentrez chez vous. Les jours suivants sont animés et certaines personnes ne comprennent pas ce choix faible de l'inaction, une minorité s'en va, très déçue et jure de chanter votre lâcheté aux quatre coins du Japon.



Vision de la compétition et de la survie du plus apte.

«La survie du plus apte est le principe fondamental de l'évolution, non seulement dans le règne animal, mais aussi dans les sociétés humaines. Tout progrès, qu'il soit biologique ou social, repose sur cette loi universelle. Dans le monde naturel, les espèces qui prospèrent sont celles qui surmontent les défis les plus grands, éliminant les plus faibles dans le processus. De même, dans les sociétés humaines, les hiérarchies et les inégalités ne sont pas des injustices, mais des résultats naturels de cette lutte. Ceux qui réussissent dans cette compétition sociale le font parce qu'ils possèdent les qualités nécessaires : force, intelligence, et résilience. Tenter d'atténuer ces lois par des interventions artificielles revient à freiner l'évolution naturelle et à perpétuer la faiblesse.»

Spencer, Principles of Biology, 1864, Volume 1, p. 444.

«Dans l'état de nature, sans le contrôle d'une autorité souveraine, l'homme est dominé par ses passions. La peur, la méfiance et la violence définissent cette condition où chacun est en guerre contre chacun. Dans cet état, il n'existe ni propriété, ni justice, ni sécurité. La vie y est solitaire, pauvre, méchante, brutale et courte. C'est pourquoi les hommes, pour échapper à cette angoisse constante, se regroupent sous un pouvoir absolu qui peut garantir la paix et l'ordre. Sans cet État, la société ne peut exister, car les instincts égoïstes de l'homme conduiraient inévitablement au chaos.»

Hobbes, Le Léviathan, 1651, Chapitre XIII.



LE PONT FERTILE

4 Vous vous retrouvez face à un pont où la nature commence à reprendre ses droits, où les ronces gênent le passage mais offrent de succulentes mûres peut-être un peu trop grandes pour être réellement naturelles et certainement d'un noir trop violâtre... Pourtant, vous vous êtes habitués à ces anomalies et ça reste souvent comestible... en quelque sorte.

1-Vous remettez le pont en état pour améliorer les infrastructures de votre communauté.



2-Vous laissez la nature reprendre ses droits et vous cueillez des provisions



D Vous vous retrouvez face à un pont où la nature a repris ses droits, où les ronces empêchent le passage mais offrent de succulentes mûres peut-être un peu trop grandes pour être réellement naturelles et certainement d'un noir trop violâtre... Pourtant, vous vous êtes habitués à ces anomalies et ça reste souvent comestible... en quelque sorte.

1-Vous nettoyez et remettez le pont dans un état fonctionnel afin de contribuer à améliorer les infrastructures autour de votre communauté.



2-Vous laissez la nature reprendre ses droits et vous cueillez des provisions



四 Vous vous retrouvez face à un pont où la nature a repris ses droits, où les ronces empêchent le passage mais offrent des mûres peut-être un peu trop grandes pour être réellement naturelles et certainement d'un noir trop violâtre... Normalement, vous êtes habitués à ces anomalies mais il semble que cette fois c'est un peu différent parce que la nature semble aussi vivante que dense.

1-Vous fuyez au plus vite, abandonnant derrière vous les plus lents et les moins réactifs.



2-Vous vous regroupez et parvenez à échapper au guet-apens. Mais ce temps perdu aurait pu servir à combattre la réaction ou à vous reposer.





LA RIVIÈRE PHOSPHORESCENTE

5 Vous approchez d'une rivière anormalement phosphorescente, sûrement suite à la rupture des digues de Fukushima. Pour la franchir, vous voyez une barge abandonnée qui semble dans un état approximatif mais c'est le seul moyen d'aller de l'autre côté, ce qu'il vous faut absolument faire.

1-Vous la réparez et arrivez de l'autre côté sans encombre.



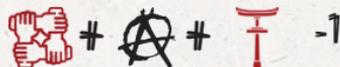
2-Vous y allez confiants, mais la barge rompt à peu près à mi-chemin de la rivière, et bien que vous sachiez presque tous nager, la densité de cette eau phosphorescente en piège plus d'un.



E Vous approchez d'une rivière anormalement phosphorescente, sûrement suite à la rupture des digues de Fukushima. Pour la franchir, vous voyez une barge avec un vieil homme aveugle dessus. Il vous dit s'appeler Zatoichi et porte son katana dans la main et ajoute : « si vous voulez franchir la rivière phosphorescente, vous devez me dire votre nom ».

1-Vous décidez de traverser et donnez votre nom. Le vieil homme se rue sur vous, expliquant que ce n'est pas personnel, il tue plusieurs d'entre vous avant

que vous n'en veniez à bout. L'un de vos compagnons récupère un livre appelé la « voix du bushido » ce qui le détourne un peu des valeurs libertaires.



2-Vous faites demi-tour et votre communauté en prend un coup au moral



五 Vous approchez d'une rivière anormalement phosphorescente, sûrement suite à la rupture des digues de Fukushima. Pour la franchir, vous voyez une barge derrière ce qui ressemble à un poste de garde monté à la hâte. Des hommes et des femmes vous regardent bien barricadés derrière, scrutant vos faits et gestes, essayant de détecter vos intentions.

1-Vous décidez de leur parler et de leur expliquer qui vous êtes et vos objectifs, vous leur proposez de vous rejoindre pour vivre dans la paix et l'harmonie. Il faut dire que vous êtes assez convainquants, et c'est une petite armée qui accepte de se joindre à vous.



2-Vous décidez de forcer le passage vers l'autre côté de la rive, vous devez passer et ne pouvez pas perdre un précieux temps pour les convaincre. Une bataille sans merci a lieu et vous en sortez vainqueurs. Mais à quel prix...





L'AUBERGE DES 5 COLLINES

6 En haut de l'enchevêtrement de cinq collines se tient une magnifique auberge qui pourrait être le lieu d'une nouvelle communauté. En vous approchant, vous voyez des gens jouer autour de tables devant la grande porte. Sur votre droite, une sorte d'étal, un vendeur de jeux de société.

1-Vous lui achetez des jeux de société du type okgames que les grands éditeurs lançaient sans cesse avant l'apocalypse. Ca casse pas trois pattes à un canard, mais ça fait l'job comme beaucoup aimaient dire...



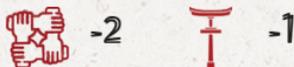
2-Vous fournissez du matériel pour que le marchand vous reproduise le célèbre jeu Which Side qui avait fait fureur avant l'apocalypse pour l'immersion et le challenge qu'il apportait !



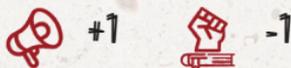
F En haut de l'enchevêtrement de cinq collines se tient une magnifique auberge qui aurait pu être le lieu d'une nouvelle communauté, et sur la droite vous apercevez un monticule de déchets à moitié calcinés. Et en s'approchant, on se rend bien vite compte que ceux qui la détiennent ne sont pas très

accueillants, pire, ils vous provoquent.

1-Vous tombez dans la provocation et les affrontez.

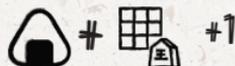


2-Vous faites demi-tour non sans avoir placardé de la littérature politique dans tous les bois aux alentours, ce qui ne manquera pas de faire son effet auprès de certaines personnes en quête de bonheur.



六 En haut de l'enchevêtrement de cinq collines se tiennent les ruines de ce qui devait être une ancienne auberge, et sur la droite vous apercevez un monticule de déchets à moitié calcinés avec dessus un tas de cadavre et un panneau écrit : « voilà ce qu'il arrive lorsqu'on s'attaque aux Dragons du Geek.

1-Vous fouillez la zone en quête de choses intéressantes qui pourraient traîner et vous trouvez une réserve de nourriture ainsi que quelques jeux de société.



2-Vous suivez les traces encore fraîches d'un groupe de gens partis vers le nord. Vous rattrapez facilement les Dragons du Geek et après quelques discussions où vous vous rendez compte qu'ils sont eux aussi organisés selon les préceptes de Kropotkin, vous scellez une alliance et décidez de rester en contact permanent.





LE MILLIÈME THÉ

7 Une petite auberge se tient à la croisée des chemins. Elle semble être fortifiée à la hâte par des matériaux de récupération et est entourée de panneaux menaçants contre les étrangers qui oseraient venir troubler l'ordre. Dedans, les portes sont fermées, mais vous voyez de la lumière.

1-Vous entrez en payant une taxe et en profitez pour faire un discours politique pour recruter des passants.



+1



-1

2-Vous décidez d'attaquer ce lieu, réminiscence de l'ancien monde et de le libérer pour qu'il devienne un espace de bienveillance.



+1



-1

9 Une petite auberge se tient à la croisée des chemins, elle semble en bon état et pourtant il n'y a personne à l'intérieur. Ce qui est assez étrange pour vous mettre le doute.

1-Vous décidez de fouiller l'auberge pour récupérer tout ce que vous pouvez. Vous vous rendez compte qu'une maladie a emporté les gens qui y habitaient avant et certains d'entre vous meurent très rapidement, foudroyés par cette maladie étrange. Par contre, une fois que vous avez quitté les lieux,

personne d'autre n'est atteint.



+2



-1

2-Vous décidez de contourner les lieux, en suivant un principe de précaution qui vous a souvent sauvé la vie. Vous tombez sur une carrière et une scierie abandonnées.



+1

7 Les ruines d'une petite auberge se tient à la croisée des chemins. Il ne reste apparemment plus rien d'utile.

1-Vous jugez bon de fouiller quand même et tombez sur le journal d'une personne qui vivait là, le dernier message parlant d'une maladie foudroyante qui était en train de l'emporter à lui aussi. Quelques pages plus tôt, il parle d'une cache où il a mis tous ses livres, vous la trouvez sans mal.



+1

2-Vous décidez de contourner les lieux, en refusant de perdre votre temps dans ces ruines. Vous tombez sur une carrière et une scierie abandonnées.



+1



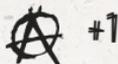
LE TEMPLE DU LOTUS

 Au milieu des encens qui mélangent des saveurs oubliées, vous apercevez des moines qui s'entraînent autour de celui qui semble être leur instructrice. Elle est la seule en tenue rose et violette avec un petit écusson que vous distinguez mal. Elle semble avoir une emprise certaine sur ses élèves et il faut bien avouer que cette femme est très charismatique. En vous voyant arriver, elle intime un ordre et vous salue chaleureusement. « Bienvenus, vous venez rejoindre nos rangs ? »

1-Vous refusez poliment mais acceptez leur hospitalité qui s'avère être assez généreuse, ils vous permettent de partir au matin avec des vivres. Malheureusement, une partie d'entre vous préfère rester sur place.



2-Vous refusez leur hospitalité mais acceptez de passer l'après midi à faire connaissance. Il s'avère que cette femme est redoutable et qu'elle détient une emprise qui ne laisse rien présager de bon pour le futur. Vous coupez court à toutes ses tentatives et vous en tirez une bonne leçon d'intégrité.



 Au milieu des encens qui mélangent des saveurs oubliées, vous apercevez des moines un peu particuliers. Evidemment, ils ont le crâne rasé mais aussi scarifié, ils portent des tuniques de couleur rose et violette avec un petit écusson, représentant une balle, cousu au niveau du cœur. Lorsque vous approchez, ils entament immédiatement une étrange litanie, qui vous met un peu mal à l'aise vous devez bien l'avouer.

1-Vous approchez confiants, ce qui les calme un peu et vous vous rendez compte qu'ils cherchent à troquer. Ils ont besoin de matériel pour agrandir leur temple mais ne cessent de faire de la propagande à chaque rencontre.



2-Vous faites demi-tour ne voulant pas les déranger et vous ne pouvez rien faire d'autre que d'entendre leurs fiers derrières vous.

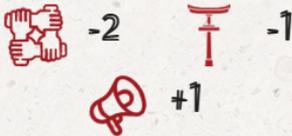


«Les sociétés humaines n'ont pas prospéré grâce à lures d'entraide, où les individus se sont unis pour pleine de moments où les communautés ont rejeté fondées sur l'égalité et la compréhension mutuelle. reconnaît que la compétition, bien qu'encouragée moteur fondamental des interactions humaines. Au écologique et holistique du monde, qui permet de c

— Bookchin, Post-Scarcity Anarchism, 1971, Essai

八 Au milieu des encens qui mélangent des saveurs oubliées, vous apercevez des moines un peu particuliers. Evidemment, ils ont le crâne rasé mais aussi scarifié, ils portent des tuniques de couleur rose et violette avec un petit écusson, représentant une balle, cousu au niveau du cœur. Lorsque vous approchez, ils se mettent immédiatement en formation de combat. Une femme, qui semble être leur chef vous désigne. « Nos Vivres sont arrivés, la chasse est ouverte ! »

1- Vous répondez présents au challenge et partez au combat. Dans ce monde violent, la route est longue vers la paix et l'harmonie mais vous êtes prêts à en suivre le chemin. Le combat est rude mais vous avez finalement le dessus.



2- Vous évitez le combat du mieux que vous pouvez et réussissez à vous dégager de ce mauvais pas non sans quelques pertes.



a peur ou à la domination, mais à travers des structures résoudre leurs problèmes collectifs. L'histoire est les systèmes oppressifs pour construire des relations. Une société véritablement libre est une société qui par les systèmes capitalistes modernes, n'est pas le contraire, c'est la coopération, associée à une vision construire des sociétés durables et épanouies.»

«Ecology and Revolutionary Thought».

Vision de l'entraide et de la coopération

«Dans la lutte pour la vie, ce n'est pas la compétition, mais la coopération qui domine dans la grande majorité des espèces animales. Lorsque nous observons les communautés animales, nous voyons des exemples frappants d'entraide. Les oiseaux s'unissent pour se protéger des prédateurs, les herbivores s'organisent en groupes pour éviter l'isolement, et même dans les sociétés primitives humaines, les formes de solidarité collective surpassent les mécanismes d'égoïsme. Ce n'est pas par la lutte mutuelle, mais par l'union et l'assistance que les espèces ont réussi à prospérer. Chez l'homme, cette solidarité s'est manifestée dès les premiers groupes tribaux, où les ressources étaient partagées et où l'intérêt commun primait sur les gains individuels.»

— Kropotkine, L'Entraide, un facteur de l'évolution, 1902, Chapitre 1.

«L'homme est une part indissociable de la nature. Tout dans son existence est lié aux cycles de la Terre et aux forces de l'univers. Lorsque nous examinons les civilisations humaines, nous trouvons dans les périodes de prospérité une évidence claire : c'est par la coopération que l'humanité a survécu aux catastrophes et aux défis. Les grandes œuvres collectives, comme les premières cultures agraires ou les cités démocratiques, ont toujours été bâties sur un principe de solidarité. Ce n'est pas l'individu isolé, mais la communauté unie qui triomphe des crises. Dans un monde en perpétuelle transformation, il est essentiel de reconnaître que notre survie dépend non pas de notre domination sur les autres, mais de notre capacité à nous intégrer harmonieusement dans le tissu vivant de la Terre.»

Reclus, L'Homme et la Terre, 1905, Volume 1, Chapitre 1.



LA BASE DU RENOUVEAU

7 C'est avec joie que vous vous rendez pour la célébration annuelle de la base du renouveau. Vos camarades sont des plus sérieux et des amis proches, c'est grâce à des gens comme eux que vous avez espoir que la face de la planète changera pour le mieux, malgré cette apocalypse. Comme à leur habitude, ils exposent leur impressionnante bibliothèque ainsi que leurs nouveautés, et c'est un plaisir que de les lire.

1-Vous savourez une soirée de lectures, débats et réflexions philosophiques.. Une fête comme vous les aimez et vous en aviez bien besoin !



2-Vous passez la soirée à jouer, faire de la musique et danser. Une fête comme vous les aimez et vous en aviez bien besoin !



1 Assiégés, vos camarades de la base du renouveau sont assiégés par une bande de pillards assoiffés de sang. Des échantillons de la réaction, des bandits qui ont oublié leurs racines et ont trahis leur classe, tout ça pour servir un monde moribond qui leur a tout pris. Ils sont trop nombreux pour que vos camarades s'en sortent tout seuls.

1-Vous vous élancés à l'assaut, en coordonnant vos efforts avec vos camarades. La bataille est dure, les morts sont nom-

breux, mais vous arrivez à lever le siège et à dérouter vos adversaires. La base du renouveau est saine et sauve et pour vous remercier, ils vous partagent leur importante collection politique.



2-Vous évaluez la situation et comprenez que vous ne pouvez pas livrer bataille. Un salut de la main, un serment de vengeance, et vous partez, sachant que la base sera détruite.



九 Mort, tout le monde est mort dans ce qui était jusqu'à peu une communauté qui se faisait appeler la base du renouveau. C'était des amis et vous les connaissez bien et voir leurs cadavres encore chauds, leurs maisons en flammes vous emplit de colère et de dégoût. Pourtant, il faut bien continuer, parce que le bonheur est à portée de main.

1-Vous prenez le temps de nettoyer leur base, enterrer les cadavres dignement, éteindre le feu et récupérer ce qui peut encore l'être.



2-Vous prenez immédiatement en chasse les criminels qui ont fait cela et réussissez à les rattraper dans une vallée, que vous appelez depuis « la Vallée de la mise au point ». La bataille a été terrible, surtout pour eux qui ne pensaient pas se faire attraper par une autre communauté.

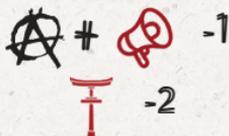




LE MONT FUJI

⊕ Face à vous, en haut du Mont Fuji, se dresse un drapeau blanc avec un soleil rouge au centre tel le symbole de l'ancien Japon qui resurgit des tréfonds de votre mémoire. A ses côtés se tient un homme, il dépose les armes devant vous et vous demande de prendre le drapeau et son flambeau - pour l'Histoire, pour ce qu'il représente.

1-Prendre le drapeau.



2-Piétiner le drapeau.



3-Brûler le drapeau.



ÉPILOGUE DU PROLOGUE

Way of the Shotgun est une vision personnelle et post-apocalyptique inspirée par les observations de Kropotkine, selon lesquelles la coopération l'emporte souvent sur la compétition, que ce soit dans la nature ou en période de survie.

À travers ce jeu, nous souhaitons proposer un récit alternatif à celui qui nous est inculqué par la répétition : cette idée que la compétition, la violence et l'égoïsme seraient inhérents à la nature humaine. Ces croyances ne sont pas des vérités universelles, mais le résultat d'un conditionnement social façonné par une vision élitiste de la société, qui profite à une certaine classe dominante.

Aucun humain ne naît égoïste ou violent. Ces comportements sont le produit de structures sociales et historiques qui, depuis des siècles, cultivent la domination et l'exploitation. Nous le paierons encore très longtemps, mais cela ne signifie pas que nous ne pouvons pas imaginer un autre futur.

Après ce prologue, le jeu solo *Way of the Shotgun* vous permettra d'explorer l'autre face de la médaille : celle de la réaction. Vous incarnerez un homme incapable de supporter cette société anarchiste épanouie et qui, au nom de l'Autorité, armé d'un katana et d'un shotgun, s'engagera dans une croisade sanglante pour rétablir son «ShoTgunat».

Ce jeu est une invitation à réfléchir sur les luttes qui façonnent nos sociétés et sur les récits que nous choisissons de raconter. Parce que, peut-être, changer de perspective est la première étape pour changer le monde.

NOM DE LA COMMUNAUTÉ

PARCOURS

- Tour 1 :
- Tour 2 :
- Tour 3 :

- Tour 4 :
- Tour 5 :
- Tour 6 :

- Tour 7 :
- Tour 8 :
- Tour 9 :

- Tour 10 :

SCORE

COMMUNAUTÉS DÉBLOQUÉES

NOTES

NOM DE LA COMMUNAUTÉ

PARCOURS

- Tour 1 :
- Tour 2 :
- Tour 3 :

- Tour 4 :
- Tour 5 :
- Tour 6 :

- Tour 7 :
- Tour 8 :
- Tour 9 :

- Tour 10 :

SCORE

COMMUNAUTÉS DÉBLOQUÉES

NOTES

NOM DE LA COMMUNAUTÉ

PARCOURS

- Tour 1 :
- Tour 2 :
- Tour 3 :

- Tour 4 :
- Tour 5 :
- Tour 6 :

- Tour 7 :
- Tour 8 :
- Tour 9 :

- Tour 10 :

SCORE

COMMUNAUTÉS DÉBLOQUÉES

NOTES

NOM DE LA COMMUNAUTÉ

PARCOURS

- Tour 1 :
- Tour 2 :
- Tour 3 :

- Tour 4 :
- Tour 5 :
- Tour 6 :

- Tour 7 :
- Tour 8 :
- Tour 9 :

- Tour 10 :

SCORE

COMMUNAUTÉS DÉBLOQUÉES

NOTES

NOM DE LA COMMUNAUTÉ

PARCOURS

- Tour 1 :
- Tour 2 :
- Tour 3 :

- Tour 4 :
- Tour 5 :
- Tour 6 :

- Tour 7 :
- Tour 8 :
- Tour 9 :

- Tour 10 :

SCORE

COMMUNAUTÉS DÉBLOQUÉES

NOTES

NOM DE LA COMMUNAUTÉ

PARCOURS

- Tour 1 :
- Tour 2 :
- Tour 3 :

- Tour 4 :
- Tour 5 :
- Tour 6 :

- Tour 7 :
- Tour 8 :
- Tour 9 :

- Tour 10 :

SCORE

COMMUNAUTÉS DÉBLOQUÉES

NOTES