



Depuis les environs de Novgorod, long fut le périple qui les a menés très loin au Sud dans la ville de Koursk.

Certes, l'isolement n'était pas viable mais il n'en était pas moins une sorte de havre.

Ensemble,

adolescents pour la plupart ou jeunes adultes inexpérimentés, ils ont été arrachés à leurs communauté douillette par la violence et les vapeurs d'essence. Leurs proches avaient disparus, nombre de ceux qui étaient leur monde avaient perdu la vie. Seuls et sans ressources, ils ont choisi d'avancer jours après jours dans un vain espoir.

La crainte et la méfiance les ont accompagnés pas à pas, à chaque rencontre. Leurs semblables aussi désiraient survivre à cette triste époque, à tel point que certains n'avaient plus grand chose d'humain. Difficile d'enterrer certains souvenirs surtout lorsqu'ils sont inavouables. Ensemble, eux aussi ont baissé les yeux, eux aussi ont parfois été ces monstres inhumain. La peur du premier pas vers l'autre pousse parfois très loin ... trop loin.

C'est ensemble qu'ils ont fini par abandonner leur espoir de retrouver les leurs.

La faim, la soif, le froid, la fatigue, la peur, la souffrance ils les ont connus ensemble. Ils ont aussi rencontré la guerre. Sa splendeur nocturne et si lointaine qu'elle en était presque rassurante, mais aussi son horreur implacable et injuste. Ensemble, ils ont choisi un camp "à l'instinct" et fait des compromis, profitant même de la situation. Difficile de comprendre ce qui peut pousser autant d'hommes et de femmes à accepter un tel sort. Lorsqu'ils ont détourné le regard de ceux qui ne seraient plus là demain, là aussi ils étaient ... ensemble.

Ils ont rallié cette ville, Koursk. Devenue au fil du temps plus importante grâce à la dissuasion de ses infrastructures militaires fonctionnelles et entretenues par l'occupant venu de l'Est mais également des commodités locales comme l'eau courante et l'électricité.

Lueur d'espoir pour nos jeunes survivants, ils se sont intégrés non sans céder une monnaie d'échange.

L'occupant ... il pourrait presque avoir l'air accueillant. La vie à l'air difficile et stricte mais au moins ils peuvent imaginer le jour suivant sans se demander comment tenir jusque là.

Aujourd'hui, 12 années plus tard, c'est un nouveau siècle. Nous sommes en 2107 et le monde a changé. Enfin ce sont les bruits qu'on entend lorsque les ferrailleurs s'arrêtent en ville pour fourguer leurs breloques. Même pour eux ce ne sont que des bruits. Et c'est un peu notre seule source d'information. En tout cas ils semblerait que certains pays communiquent ensemble, qu'il y en aurait de nouveaux qui sont apparus, qu'il y aurait même un espoir pour les océans ... Et puis il y aurait de plus en plus de ces hommes et de ces femmes qui ont l'air de sortir de nulle part un peu comme notre Charon.

Lyanna est partie. Peut être la rupture ou cette histoire de badge avec lequel elle nous a fait devenir chèvre. On nous a parlé d'un syndrome ... elle n'était plus la même ... c'est arrivé si vite.

Mais parlons d'autre chose. L'an passé il y a eu ce grand avion, enfin pas vraiment un avion, mais qui est allé à la base pour repartir quelques temps plus tard. Depuis il en passe presque chaque mois et pas qu'un. Il y a tellement de rumeurs la dessus.

Les militaires sont moins nombreux. Il semblerait qu'ils évacuent progressivement, d'ailleurs on en voit de moins en moins et la ville est moins sûre. Il y a davantage d'agressions, de vols, de disparitions et les soldats restants semblent être dépassés.

Le Mayor principal (le dirigeant du conseil de la ville) a même fait voter la formation d'une sorte de police de terrain pour palier à la défection de l'autorité militaire. Mais bon ici, tout fonctionne sur relation, il faut connaître les bonnes personnes pour obtenir ce que l'on veut sinon on peut toujours attendre. Alors allez savoir à quoi ou à qui va servir cette police.

Il y a aussi ses gens qui se sont installés au Nord de la ville peu après le premier avion. Les militaires les ont autorisés à s'installer là. Ils ont de drôles de maisons en forme de dômes et tout est clôturé. Certains ont l'air d'être des soldats tout droit sorti d'un vieux bloc de données d'avant guerre mais du moment qu'ils ne créent pas de troubles.

D'ailleurs les ferrailleurs ont déplacé leur marché la bas et ils ne viennent plus en ville que pour se réapprovisionner. Ca a tendance à agacer certaines personnes en ville, car souvent on ne trouve plus au marché ce qui permettait d'entretenir les infrastructures et notamment la vieille centrale électrique en bordure du fleuve qui alimente toute la ville et sans laquelle notre havre aurait bien du mal.

Le projet de campagne

Nom du MJ : Fabrice

Nom du JDR : AppleSeed

Nom de la campagne : Emergence chapitre 2

Type d'univers : SF, cyberpunk, post apo

Contenu de la campagne : Découverte, enquête, stratégie, tactique et choix déterminants

Début : Octobre

Durée : 7 à 9 séances

Périodicité : Mensuelle

Positionnement principal : Samedi soir

Positionnement de secours (optionnel) : Vendredi soir

Durée des séances (pour les parties en soirée) : de 21h à 3h

Places fixes : 5

Place libres : 0

Places totales : 5

Disponibilité du MJ : Forte

Complexité des règles : Complexe

Complexité de l'univers : Facile

Complexité de la campagne : Modéré

Informations complémentaires

Règles ou systèmes additifs :

- Règles utilisées lors du premier chapitre et mises à jour pour ce deuxième chapitre
- Attention pour les éventuels nouveaux venus, le système (notamment de combat) est punitif (pour les joueurs comme pour leurs adversaires).
- En cas de mort, les joueurs pourront utiliser l'un des pnj "de confiance" à leur disposition dans la limite des "stocks" (3 pour le moment)
- En cas d'absence, les joueurs absents ne recevront pas l'xp "de séance"
- Plusieurs absences consécutives (sauf motif valable) ou une exaction flagrante à l'encontre du groupe ou d'un personnage joueur pourront entraîner l'exclusion de la partie

Infos complémentaires :

Vous serez projeté 12 ans après le chapitre 1 dans un monde en pleine reconstruction suite à un conflit global de plusieurs décennies.

Des bouleversements importants vont agiter votre ville refuge.

Plusieurs trames se dérouleront simultanément avec d'éventuels conflits d'intérêts.

Vous devrez essayer d'éviter l'effondrement de cette ville et lui permettre de perdurer à moins que votre intérêt ne change en cours de route ...

Seul l'avenir vous le dira.

Les attentes du MJ

Présence des joueurs sur Slack hors séances : Oui, Moyenne (1 fois par semaine)

Composition : Les personnages doivent pouvoir collaborer ensemble en toute confiance (il y a déjà bien assez de magouilles autour de vous). De même, les personnage doivent être capable d'agir et prendre des décisions en équipe.

Rapport de séance de jeu : Pas obligatoire, mais il peut être très utile de prendre des notes

Matériel :

- Vos joueurs doivent ils posséder un matériel particulier ? Oui ou Non. Si oui lequel ?
1D100 et quelques D10
- Une participation de la S3R aux frais de matériels "spéciaux" est-elle sollicitée ? Non

Communauté :

- l'usage des téléphones portables sera limité aux appels "importants" sauf précision du mj
- respecter les autres joueurs lorsqu'ils ont la parole
- toutes les actions et conversations de jeu se feront à la table (pas d'apartés)

Autres attentes (participation, maturité, règles, ambiance ...):

- Un peu de culture sf / cyberpunk / post apo
-
-

Critères de sélection

Uniquement en cas d'égalité au moment des votes

- Les joueurs ayant participés au chapitre 1 seront choisi prioritairement
- Joueurs ayant obtenu le moins de partie FaC