

Présentation (version brouillon 4.0, datée du 06/02/2020)

Apocalypse Now. ExistenZ. Blade Runner

Little Hô-Chi-Minh-Ville, cité-bidonville-immeuble au cœur de la forêt atroce de Millevaux. Jouez des commandos qui effectuent des missions borderline dans un contexte *+dystopique, +post-apocalyptique, +biopunk, +cradingue, +halluciné, +panasiatique*.

Je tiens à préciser tout le respect que j'ai pour les cultures asiatiques, moyen-orientales et océaniques, et pour les personnes qui les composent ou les ont composées. Mais vous pourriez vous offusquer de plusieurs biais présents dans ce jeu :

+ N'étant moi-même pas dépositaire de ces cultures, j'ai pu faire des erreurs d'appréciation. Je vous remercie à l'avance de les faire remonter à la communauté de jeu.

+ L'univers de ce jeu est dystopique et cela peut laisser penser que j'ai une vision très négative de ces cultures.

Mais en réalité cet univers de jeu serait dystopique même si je l'avais situé dans d'autres cultures : il n'est pas représentatif des cultures dont il s'inspire, j'ai juste pioché des détails et anecdotes qui convergeraient vers l'ambiance noire que je recherchais.

Introduction

Voilà ce qu'est ma vie. Je suis juste entre les boss et les crève-la-faim sur l'échelle sociale. Je suis un commando et les personnes qui peuvent payer s'offrent mes services pour des missions tellement osées et compromettantes qu'elles préfèrent éviter de les confier à leurs subalternes habituels. Ce qu'on me demande à moi et mon équipe, c'est souvent une infiltration ou une exfiltration : aller dans un endroit (le plus souvent bien gardé par une faction) et y amener quelque chose ou quelqu'un ou en repartir avec quelque chose ou quelqu'un. Tout s'infiltrer partout et tout fuit de partout ici. Vu qu'il n'y a pas de police, on peut aussi nous demander d'enquêter sur une mort mystérieuse ou la disparition d'une famille entière. Et on fait ça avec des bouts de ficelle et de l'ultraviolence. En général, quand on conclut le deal, mon commanditaire me propose *la chose dont je rêve le plus en ce moment*. C'est très généreux, et ça cache toujours une embrouille. Et des fois, on accepte de bosser pour des crève-la-faim pour un schaft symbolique, pour réparer un réseau, trouver de l'eau pure ou calmer un caïd. Et quand on bosse pour notre propre pomme, alors il vaut mieux pas être en travers du chemin.

Inspis

- + l'univers post-apocalyptique forestier de Millevaux (Thomas Munier)
- + Apocalypse Now (Francis Ford Coppola)
- + eXistenZ (David Cronenberg)
- + Blade Runner (Ridley Scott)
- + Le mouvement biopunk
- + Perdido Street Station (China Miéville)
- + Le Voyage d'Anna Blume (Paul Auster)
- + Le Festin Nu (William Burroughs)
- + Ghost in the Shell 1 & 2 (Mamoru Oshii)
- + Dark City (Alex Proyas)
- + Requiem for a dream (Darren Aronofsky)
- + Les livres d'Antoine Volodine
- + *Slogans*, par Maria Soudaïeva
- + La citadelle-squat de Kowloon (fait réel)
- + Gunnm, par Yukito Kishiro
- + Akira, par Katsuhiro Otomo
- + Real, par Kyoshi Kurosawa
- + Dark Water, par Hideo Nakata
- + Bleu presque transparent, par Murakami Ryû

Ressources

Sur le forum de Terres Étrangères, section Millevaux, une [playlist](#) de malade mental, masse d'albums en écoute libre, intégrale et légale.

L'univers de Millevaux : outsider.rolepod.net/millevaux

Res Futurae : Revue d'études sur la science-fiction : [La science-fiction en asie de l'est](#)

[Comptes-rendus de partie](#)

Campagne enregistrée :

[Soleil Rouge](#)

[La Cellule de Lazare](#)

[Opéra](#)

[Le soleil se lève](#)

Crédits

Texte par Thomas Munier, domaine public

Relecture : Matthieu B., Jérôme Bouscaut, Gulix, Arjuna Khan, Khelren, Peggy Landreal, Colin Niaudet, Romain Robillard, Maud Rossi, Olivier Roullier, Yann Trumpdeck

Lexique

- **Artefacts** : Objets d'intérêt (reliques technologiques du passé, inventions, objets magiques, singularités biotech sauvages) qui peuvent servir d'équipement à un commando ou d'objectif pour une mission, selon leur niveau de puissance.
- **Auslösch** : Oblitération, effacement. Force métaphysique qui pousse les mémoires, les identités, le langage et même l'architecture de la ville à s'effacer, avant de retrouver un visage et un sens nouveau.
- **Bio** : Technologie basée sur la génétique et le vivant.
- **Biotech** : Fusion de la bio et de la tech.
- **Égrégore** : Magie sauvage issue des émotions, de la mémoire et des pensées des gens. Elle forme une trame psychique qui peut servir de conduit télépathique ou d'énergie magique, mais elle est difficile à contrôler et peut se retourner contre son employeur. L'égrégore produit d'elle-même des phénomènes surnaturels qui donnent corps aux peurs et aux croyances des gens.
- **Emprise** : Influence mutagène qui transforme ou hybride les êtres et les choses progressivement.
- **Factions** : Groupements de personnes qui œuvrent pour un but commun et obéissent à une hiérarchie plus ou moins claire.
- **Forêt** : Amas végétal qui encercle Little Hô Chi Minh Ville et le contamine également de l'intérieur.
- **Horlas** : Créatures issues de l'emprise, de l'égrégore, de la vérole et de la ruche. Ces monstruosité vivent parmi les humains pour les plus passe-partout, ou dans des caches secrètes pour les plus étranges et les plus farouches.
- **Millevaux** : Nouveau nom du continent européen après sa contamination par la ruine, la forêt, l'oubli, l'emprise, l'égrégore et les horlas.
- **Orgones** : Fluide vivant issu du filtrage de l'emprise par des machines ou par condensation spontanée. Les orgones peuvent servir à la fois d'énergie, de drogue ou d'aphrodisiaque. Leur influence exacte sur l'organisme humain est assez mal connu et maîtrisé.
- **Oubli** : Maladie héréditaire qui ronge la mémoire des humains.
- **Klatsch** : Rumeurs, dénonciations, ragots.
- **Ruche** : Concrétion des psychés humaines de Little Hô Chi Minh Ville, ébauche de mémoire et d'inconscient collectif, ou entité métaphysique autonome.
- **Ruine** : Mouvement physique qui pousse toute création humaine à périr ; ainsi il ne reste du monde d'avant que des ruines, et les créations humaines actuelles sont toutes aussi minées.
- **Schaft** : Monnaie psychique et identitaire faite d'informations, de souvenirs, de klatsch, d'émotions, d'identité, d'ADN...
- **Self** : Ce qui constitue la personnalité, la mémoire et l'ego d'un humain.
- **Tech** : Technologie basée sur l'électronique, le métal, l'informatique et les nanites.
- **Vérole** : Amalgame de l'oubli, de l'emprise et de la ruine, sorte de virus, de parasite ou de force métaphysique qui dégénère tout être et chose dans la ville. Rien n'est pur ou neuf à Little Hô.

UNIVERS

Origine et topographie

Voici le journal de ma vie. C'est aussi le journal de ma ville : les deux sont liées par le sang. Alors que ma carrière de commando s'achève, je vends mon identité pour sauver ma peau. Je tape ces mémoires sur une vieille machine à écrire Remington avant qu'elle ne se transforme en cafard. Elle suce mon sang et mon ADN avec avidité, je sens mes forces décroître. Des flashes d'une vie entière affluent dans mon cerveau. Si intenses ! Je peine à croire qu'ils m'appartiennent.

Millevaux, l'Europe envahie par la forêt et la monstruosité. En Allemagne, une ancienne plateforme pétrochimique devenue un squat : Little Hô-Chi-Minh-Ville. Une population panasiatique, héritière de vagues successives d'immigration, s'y entasse dans une promiscuité extrême. Pourquoi autant d'asiatiques ici ? Tout le monde s'en fout.

La cité s'est étendue en hauteur à partir de matériaux de récupération et continue à se développer de façon anarchique. Corridors œsophagiens, plates-formes, passerelles, conduites et docks s'enchevêtrent dans un gigantesque dédale en trois dimensions.

Trois hectares, cinq-cents tours d'immeubles de quinze étages comprimées les unes sur les autres. Un ou deux mètres de large pour les venelles séparant chaque immeuble. Curieux monolithe en plein cœur de la Forêt Noire.

Soixante-mille habitants. Ça fait deux foutus millions d'habitants au kilomètre carré.

Deux obsessions : préserver les ressources technologiques de l'Âge d'Or et continuer à innover dans tous les domaines des sciences et de l'industrie. On trouve de tout à Little Hô, et bien plus encore. Des temples sarcomantiens, des lazarets steampunk, des opiacés génétiquement modifiés, des machines à orgones, des implants de réalité virtuelle, des animaux synthétiques, des machines à moteur-monstre. Tout le monde ici, ouvrier ou mandarin, tient commerce de quelque chose. On y vend ses décoctions hormonales, son hardware personnalisé, son corps ou son âme au plus offrant. J'en sais quelque chose.

C'est la ville de l'hallucination. Décombres vivants, mémoires trafiquées, concentration de psychismes au bord de l'implosion, altération de toute chose et de toute chair et monstres trop humains. Cité-poubelle biopunk au cœur des migrations les plus folles et les plus extrêmes. Little Hô avale ses habitants et ses visiteurs comme des fruits trop mûrs.

J'ai l'impression d'avoir commencé ma vie dans le corps d'un autre. Depuis combien de temps j'y habite, j'en ai aucune idée.

On voit à peine les tours émerger de la canopée. Antennes à égrégore et jonques antigrav. Si les habitants ont tout construit en mode récup jusqu'à obtenir cette chose qui s'étouffe dans ses propres viscères, il leur a été impossible de monter plus haut. À cause des nuages toxiques, des oiseaux-horlas, des éclairs magnétiques ou de la prison-champ de force. Mais y'a encore des fous qui essayent.

Il y a aussi les sous-sols, et on a foré autant qu'on a pu pour miner des reliques à travers les murs et la terre. Comme on désosse un cargo jusqu'à la dernière pièce, pour reconstruire un nouveau cargo tout aussi pourri. *Alles gut*. Je vais juste pas m'étendre sur ce qui traîne dans ses profondeurs.

J'avais pour mission de retrouver un cerveau-tarentule qui renferme la mémoire de la cité...

La forêt

La ville est comme une cage : elle est loin de ne rien laisser passer de la forêt, mais elle résiste au plus gros jusqu'à présent. Et c'est vraiment sur le point de péter. L'intérieur de la cage s'hybride aussi avec l'extérieur : les abords de la ville sont d'abord de la jungle tropicale avant de redevenir la Forêt Noire occidentale au fur et à mesure qu'on s'éloigne.

Arbres et branchages transpercent les tours, servent de meubles, de cages, d'arbres à rituels initiatiques ou de réserve de sève mémorielle. Les cours intérieures sont remplies d'arbres et de créatures forestières qui s'aventurent chez les gens. La forêt monstrueuse est infiltrée partout. Orfraies de sang, ronces invasives, têtes de cerfs maudites accrochées aux plafonds par les bois, armures de chevaliers teutoniques animées par des lianes vivantes.

Le squelette de la ville

Il fait tellement chaud et humide, tout moisit à vitesse grand V, les vivres, les habits, les machines, les murs.

Passerelles, corniches, escaliers, échelles, monte-charges, troncs, conduites, forêts de câbles et ponts de cordes entre bâtiments. Tout ce que je me rappelle avoir arpenté, souvent en courant pour échapper à mes poursuivants ou rattraper ma cible.

Les venelles marchandes et les courses-poursuites en mobylette (avec les vélos, les seuls moyens de transport à l'intérieur de la ville).

Le parkour comme forme la plus adaptée de déplacement urbain. J'étais plus agile qu'un singe.

Je commence à avoir du mal à faire de vraies phrases. Le langage, ça jamais été la chose la plus stable par ici, il faut dire.

La promiscuité

Quand on se déplace, on est toujours en train de frôler des corps. On se fait vider nos poches et nos sacs, alors le concept de propriété devient flou.

Même si la ville est une barre d'immeubles, on peut pas dire que les gens vivent dans des apparts, d'une parce que ce sont des squats, donc il y a pas de loyer (mais tu peux payer des protections ou être victime de racket), de deux parce que c'est trop exigü pour mériter le nom d'appart. L'habitat d'une famille, c'est une cellule, même quand c'est juste plusieurs cagibis indignes de porter le nom de pièces. La crise du logement est telle que les abris souterrains ont été aussi convertis en cellule. Les cellules sont surencombrées d'objets. La mienne est complètement en train de se refermer sur moi. J'ai jamais été une fée du logis. Des couches et des couches de papier peint pour recouvrir la moisissure ou les micros.

Ceux qui vivent avec des poules et des cochons dans leur cellule. Y'a aussi des cellules collectives qui abritent une dizaine de familles, mais en fait la notion de propriété de l'habitat s'efface, à force les gens se squattent les uns les autres. Ferme bien tes placards parce que sinon quelqu'un va y élire domicile.

Y'en a qui suffoquent tellement dans leurs cellules sans espace et sans intimité, parfois juste de la taille d'un cercueil, qu'ils se réfugient dans leur palais mental. C'est de la connerie parce qu'au final c'est aussi étriqué que la cellule, juste étriqué d'une autre façon. En plus, ça peut être vérolé et bouffé par la forêt, et puis c'est relié aux autres palais mentaux à cause de la ruche, d'ailleurs les hackers partent souvent de leurs propres palais mentaux pour se frayer un chemin jusqu'au tien, donc pour l'intimité on repassera. Et puis les palais mentaux communiquent avec les rêves des gens et les trips des drogués et les matrices artisanales, un sacré bazar si tu veux mon avis. Ça communique aussi avec les souvenirs. Pour ce qu'il m'en reste... Et puis je peux parler, parce qu'à ce stade, c'est le seul endroit où j'ai pu me réfugier, mon palais mental. Ça ressemble beaucoup à ma cellule habituelle, sauf qu'il y a plein de gens qui s'affairent autour et contre moi, y'a des odeurs de cuisine et des effluves corporels que je reconnais pas et qui viennent peut-être de mon passé, je n'ai pas de place pour m'asseoir correctement, je suis pliée en deux dans un lit superposé.

Quand on déprime, on a la sensation de gaspiller l'oxygène des autres.

L'oubli

C'est ce qui bouffe la ville. Cette sale maladie qui nous ronge tous la tête. On a un mot pour ça : Auslöschen, l'oblitération, l'effacement. C'est mental et physique. Les choses s'effacent avant de prendre une nouvelle forme. Une réalité chrysalide.

D'un jour sur l'autre, tes voisins sont des personnes complètement différentes. La ruelle familière a disparu au profit d'un mur. On jurerait que les immeubles changent de configuration toutes les nuits. Cette foutue ville est vivante.

Panneaux, néons et graffitis en allemand et en khmer, inscriptions qui changent dès qu'on détourne le regard.

Des vidéos-testaments de kamikazes qui passent sur les murs.

Des gens sont à mes trousses parce que je recherche le cerveau-tarentule, c'est une faction qui s'appelle les Futuristes, ils militent pour l'effacement total du passé, une sorte de baptême d'oubli qui permettrait un nouveau départ selon eux. Je pense juste que c'est un plan à la con de leur part pour prendre le pouvoir.

L'art du mensonge confiné derrière un sourire.

La famille

Tout le monde a une famille plus ou moins nombreuse ici. Le rôle de la famille, c'est aussi de te faire espérer. J'aimerais bien revoir mes mômes avant de les oublier.

Les enfants sont la rare chose qu'on puisse posséder, marchander, aimer en confiance, abuser, forcer à travailler dès six ans. Réserve d'organes ou de corps de rechange, la famille est omniprésente, défense collective et moyen de pression.

La ruche

La ville est un grand corps avec ses flux d'énergie, ses organes et ses points d'acupuncture. C'est aussi une ancienne prison, un camp de réclusion ou un ghetto ethnique. En tout cas aujourd'hui, la vie s'y organise exactement comme dans un bague dont les murailles sont la forêt.

La ruche (ou le poulailler comme d'autres l'appellent), c'est tout ça, c'est l'ensemble des habitants de la ville et c'est la ville elle-même : une sorte de complexe d'humains et de béton vivant. Comme il n'y a aucune intimité, on sait beaucoup de choses sur chacun, c'est comme si tout était public, tout était partagé, et à force ça nous tape tous sur le système. C'est une forme d'esprit-ruche. À force d'entendre les conversations et les monologues de tout le monde, on les entend aussi penser.

Les gens font des rêves éveillés au milieu d'une conversation et ces rêves se font hacker. La ruche, c'est un peu comme une grande matrice que personne ne contrôle, et qui pourrait contrôler tout le monde. Les hackers tentent d'en tirer des secrets lors de périlleux runs matriciels. Les fous. Tout semble accessible mais c'est pas pour autant une bonne idée d'y accéder

J'ai oublié de mettre un point à la dernière phrase. J'ai oublié aussi de dire à une personne très importante que je l'aimais. Je crois bien que j'avais pour mission de la tuer.

C'est un compte à rebours comme Bhopal, ce bidonville d'Inde où une usine de pesticides mal entretenue a explosé, faisant des milliers de morts (je sais même pas pourquoi j'ai des coupures de presse en hindi sur le sujet, punaisées aux murs de ma cellule) : ça peut péter à tout moment. Ce sera une explosion chimique, psychique, organique.

L'égrégore

Y'a aussi l'égrégore, qui est une force de Millevaux, une magie sauvage tissée de toutes les émotions et la mémoire et les pensées des gens, et c'est l'égrégore qui engendre la ruche, une sorte de méta-pensée, une cocotte-minute immense qui englobe et sous-tend la ville.

L'égrégore est aussi une manifestation de l'espoir qui permet à chacun de tenir, attirer ou voler la chance avec des fétiches, des envoûtements ou les hexagrammes du Yi King.

Ambiances

Le bruit omniprésent, des gargouillis, des groupes électrogènes, de la clim, des hélices de ventilation, des ronfleurs, des purificateurs, des couples qui s'accouplent, des poules. Un cuistot court après un cochon noir qui s'échappe.

Odeurs de chair, de pluie, de sueurs, de machines, de jungle, de produits chimiques, de fluides, de bêtes, de grailon et d'épices.

Températures tropicales et frimas de clim dérégulée, de chambre froide ou de cryogénie ou de l'extérieur germanique. Chambres sans son, sans lumière et sans gravité.

Entre la pluie, la sève, la condensation et les canalisations pourries,
il goutte toujours
de
l'eau
par-
tout

L'éclairage, ténèbres de cave et lumières artificielles crues qui grésillent comme des pièges à moustiques.

Les vapeurs d'eau, de brume, de produits chimiques et de cuisine.

La gastronomie locale. Des ailerons de requin artificiel, des carcasses de chiens et du poisson-coffre. Faut bien le préparer, sinon c'est ton dernier repas. Des têtes de poisson, du bouillon de pattes de poulets. Du veau aux orgones. Du riz-larves. Des nouilles-tentacules. Des ravioles aux fœtus.

Une poupée qui parle avec une bande magnétique.

Décor

Arbre-temple.

Poussées mortelles de bambous.

Poupées-gingko.

Horreur d'idéogrammes et de néons.

Dans les cellules, des têtes de statues style Angkor couvertes de lianes.

Des enfants orphelins atteints de maladies orphelines.

Écoles, bains-douches, maisons de passe, fumeries d'opium jaune, marchés, alcôves blindées pour réunions secrètes, tubes de sommeil, dispensaires, restaurants, cabarets, salles d'arts martiaux, salles de justice populaire, labos et ateliers partagés.

Des prisonniers dans des caves inondées.

Fresques des enfers bouddhistes.

Superstition et sorcellerie.

Un éléphant sacré couvert de peinture et de fleurs. Il vit encastré dans des cloisons ouvertes exprès pour lui.

Portraits-banderoles de Hô-Chi-Minh sur les parois. Autels votifs en son honneur dans les cellules.

Le carnaval. Ça fait du bien de porter un masque pour enfin avoir une vie privée.

Des tournois clandestins de poker entre artifices.

Des autodafés de romans écrits par des IA.

L'identité

Tout le monde fait commerce de quelque chose. Je fais bien commerce de mon identité à l'heure qu'il est.

À cause de la sarcomantie (l'art de façonner les chairs à partir d'un acide chimique), de l'oubli, de la promiscuité et de la ruche, tout le monde est schizophrène, bipolaire. Tout le monde est en perte, glissement ou confusion d'identité.

Celles et ceux qui utilisent la bio et la tech pour ressembler à leurs idoles, des stars de Bollywood dont ils sont les derniers à porter le souvenir.

Entre l'oubli et la vente de son identité ou de ses souvenirs (est-ce que c'étaient bien les nôtres ?), on a tout le temps des blackouts et on se réveille au pire endroit au pire moment. Genre, ça pourrait ressembler à ici et maintenant. On se retrouve comme vierge d'identité, ça pourrait sonner comme un nouveau départ, mais vite, tu ressens le manque, ce truc de toxico qui affecte celles et ceux qui ont trop oublié, alors vite il te faut récupérer des souvenirs auprès du premier camelot venu, des souvenirs de n'importe qui, de n'importe quoi, pour combler cette saloperie de trou sans fond qui te vrille la tête et les tripes.

Tu peux encore avoir des secrets mais il y a toujours une personne au courant. Tout le monde fait chanter tout le monde, d'ailleurs les ragots (nous on appelle ça les klatsch) ça a de la valeur. Y'a aucune monnaie physique ou informatique qu'ait tenu le coup, mais y'a la schaft : tout ce qui constitue un semblant de vérité sur l'âme humaine.

Klatsch, informations, rumeurs, secrets, mémoire, dettes, sang, ADN, rêves, sentiments, identité, selfs, ruche... Voilà tout ce que j'ai déjà dépensé de moi dans la vie.

La biotech

Les ordinateurs demandent trop d'énergie, alors tout est biotech, même la mémoire, stockée dans des cellules, dans des sérums de mémoire cellulaire, dans des symbiotes. Y'en a même pour archiver leurs sauvegardes dans de la sève ! Comme si les arbres pouvaient être nos amis ?

Il y a deux formes de science. La bio, c'est à base de vivant modifié, mais c'est aussi le vivant sauvage, celui qu'on ne contrôle pas et qui s'hybride avec le vivant contrôlé. Il y a la tech, c'est tout ce qui est mécanique, électronique, robotique, cyber ou nanotechnologique. Mais il y a aussi de la tech sauvage. La tech comme une forme d'emprise vivante. Ça a complètement dépassé les humains depuis longtemps pour se développer de façon anarchique : y'a des artefacts autonomes qui s'auto-construisent et grouillent partout en ville, ils posent un tas de problèmes.

Alors bien sûr la bio et la tech se conçoivent en fusion avec les corps. Mais si tu rêvais de devenir un homme transformé, la réalité va te faire mal : les chirurgiens sont des savants fous ou des bouchers qui brisent plus les corps qu'ils ne les reconstruisent. C'est de la vivisection, pas de l'augmentation. Y'a aussi les humanoïdes sans membres dans les cuves. Tu peux me demander si c'est des sauvegardes, des mentalistes ou des expériences oubliées, je serai muette comme la tombe.

L'emprise

J'ai l'impression de parler que de la ville et pas de moi, mais crois-moi ça revient au même.

L'emprise, c'est cette force qui vient de Millevaux, qui fait que tout se transforme. Qu'il y a des saletés de mutations partout. Le règne humain peut devenir animal, végétal ou minéral, et tout inversement. En fait, c'est juste une forme de pollution. Tout est pollué, contaminé ou toxique. Plein de gens portent des masques et filtrent tout ce qu'ils peuvent. Des fois, tu croises une personne qui vomit des vers poilus et c'est normal.

Avec toute cette pollution ambiante, on fait une grande fête le jour où naît un enfant sans monstruosité.

La vérole

Bio, tech, psychisme, ruche, ville, nature : tout est vérolé. Rien n'est pur, rien ne fonctionne sans accroc. Tout est pourri ou muté d'une façon ou d'une autre. La vérole, c'est une sorte de maladie qui touche tous les aspects de la ville. Une maladie de la ruche. Ou le fondement de la ruche, va-t'en savoir.

Le commerce

La schaft est une monnaie rare et précieuse. Alors la plupart des transactions sont basées sur le troc : le matériel, les services, les personnes, les organes sont les valeurs les plus prisées.

Tout mort est une marchandise. On manque de place pour les enterrer, d'énergie pour les incinérer ou de moyens pour se priver d'en faire du profit. Mais un mort mis en pièce sans cérémonie se voit refuser sa place au paradis, alors il y en a qui volent des organes aux vivants pour reconstituer leurs morts avant de leur donner le rituel funéraire qu'ils méritent.

Tout le monde a des dettes. J'ai tellement de dettes que ça suffit à me définir.

Tout est en pénurie. C'est impossible d'avoir assez d'énergie, de tech, de liberté, d'intimité ou de moyens pour faire ce qu'on veut. La pénurie, c'est presque une force métaphysique, comme la vérole. Et la seule chose qui puisse compenser ça, c'est l'extraordinaire sens de la débrouille des habitants.

Une grande loi de l'humanité : même un crève-la-faim peut s'acheter une Kalashnikov.

Les betelnuts girls, ces filles en petite tenue qui vendent des bières et des cigarettes hors de prix rangées dans des vitrines brillantes. Attention, ce sont pas des putes et si tu t'en prends à elles, elles sont des matraques électriques à bétail pour se défendre.

Les factions

- familles
- triades
- Les Matons. Ceux qui croient que Little Hô est une prison qu'ils ont pour mission de garder. Ils capturent ou abattent toute personne qui tente de s'échapper. Ils enferment ou exécutent les personnes qui le méritent d'après eux, parce que bien sûr ils se gardent bien de rendre public le contenu de leurs lois. Ils réquisitionnent les biens des condamnés pour faire tourner leur boutique
- groupuscules marxistes
- sectes
- dealers
- des ONG humanitaires avec un business plan
- La Nouvelle Chair (qui recherchent la transformation du corps)
- La Chair Pure (qui la bannissent). Leur truc c'est de faire la chasse aux humains augmentés et aux horlas, mais aussi aux artifices. Ils font passer des tests de Turing pour reconnaître les intelligences artificielles. Mais le truc, c'est que leurs tests de Turing sont si difficiles que tous les humains les ratent. Seuls les intelligences artificielles les mieux programmées arrivent à les passer. Donc, l'ironie du sort, c'est que seuls les artifices ont une chance de se faire passer pour humains face au test de Turing. De là à sous-entendre que la Chair Pure fait systématiquement des erreurs judiciaires, qui suis-je pour en juger ?
- Nouilles Bien Cuites (ceux qui vendent de la bouffe à la sauvette dans tous les coins de couloirs : qui contrôle les estomacs contrôle la ville).
- Les Gnômes. Des mutants monstrueux qui pratiquent la consanguinité pour conserver leur immunité à l'oubli. Pour eux, les humains sujets à l'oubli sont inférieurs et pour tout dire, indignes de posséder toute trace du passé. Les Gnômes se sentent donc en droit de leur voler leurs souvenirs pour les stocker dans leurs coffres-forts et leurs palais mentaux sécurisés, mais aussi de les revendre au plus offrant. Au contraire, certains Gnômes dissidents défendent la libération du savoir et de la mémoire collective.
- Les Lazaréens. Des chrétiens philippins qui font des messes en espagnol, pratiquent les crucifixions rituelles et ressuscitent les morts pour en faire des zombies « innocents ». Ils font beaucoup d'actions communautaires et leurs fidèles ont un gros esprit de corps. Le prix à payer pour leur protection est de livrer de temps en temps un membre de sa famille, qui est alors tué, puis ressuscité, venant grossir le rang des zombies qui partent semer la terreur dans la ville. Beaucoup de fidèles rêvant d'être lavés de leurs péchés offrent leur propre corps en sacrifice.
- Ceux qui pactisent avec les horlas
- Le Viêt-Minh. Pour eux, tout appartient à la collectivité, et ça justifie les actions les plus radicales et radicalise les actions les plus justes. « Rien ne nous appartient, alors tout nous appartient ». Impossible de savoir si le Viêt-Minh est au pouvoir ou si ce sont des terroristes. Le Viêt-Minh prend en charge la maintenance de la ville, la restauration et le logement, agissant comme une force urbaniste auto-proclamée.
- Les Scientistes et les Obscurantistes. Les premiers sont des savants fous qui pensent que la science va tout sauver et installent de la biotech partout. Les seconds pensent que la science est la cause de tous les maux et sabotent les installations biotech et tuent les savants et les cyborgs. En réalité, il s'agit d'une seule faction bipolaire qui change d'inclination au gré du vent et entretient une curieuse économie faite de construction et de destruction.

Ni gouvernement ni propriétaires. L'échelle sociale, c'est les crève-la-faim, les commandos et les boss. Nous les commandos on était les seuls à avoir l'autonomie et la trempe pour renverser le jeu, moi j'ai échoué mais d'autres se lèveront après moi.

Toutes ces factions ont l'air en concurrence. Mais si c'était la même chose au final ? On n'en sait plus rien à force. Y'en a qui pensent que la ville est une expérience de darwinisme social, où on nous a laissé nous entre-dévorer pour voir ce qui en ressortirait. On est tous des foutus de rats de laboratoire dans une cage trop petite. Mais qui expérimente sur nous ? La forêt ? Ou les horreurs dans le sous-sol ? Qui collecte les données de la ruche ? Dans quel but ? Y en a-t-il seulement un où est-ce qu'on est juste pris dans un piège pour le plaisir d'un enfant cruel ? Est-ce qu'il est toujours vivant ? Quels sont ses visages ?

Les factions ont truffé de pièges à clous et de caches à horlas les secteurs qu'elles veulent protéger.

Pas de corpos officiellement. Elles viennent de l'extérieur et observent ce qui se passe en ville. Elles peuvent avoir des agents, des espions ou des commanditaires en ville. Elles sont là pour piller les richesses (la ruche, la schaft ou les artefacts) ou oblitérer les menaces (la vérole, les entités métaphysiques, le communisme, la population...). Oblitérer, on dit qu'elles ont déjà essayé, que le site et la jungle alentour ont été bombardés à l'agent orange, mais comme de la mauvaise herbe la ville aurait repoussé encore plus vite. En tout cas, si j'en dors pas mieux la nuit, au moins je comprends pourquoi les gamins naissent avec des tumeurs sur le crâne. L'histoire se répète... Ça, c'est le cycle même de l'égrégore. On oublie, ça devient une légende, ça nourrit l'égrégore, et l'histoire se répète. En fait, je crois que je recommence chaque jour la foutue même journée de merde avec son cortège d'horreurs sans jamais retenir la leçon.

Un commanditaire qui reçoit les commandos dans un bar à chats.

Je sais plus pour qui j'ai bossé et avec qui je suis en bisbille. C'est peut-être les mêmes.

Animaux et horlas

Mouches moustiques punaises rats vers cafards araignées serpents pigeons.

Des insectes et d'autres invertébrés partout. Sous. Toutes. Les. Formes.

Les horlas : monstruosité issues de la forêt, d'expérimentations, de réactions chimiques, de l'emprise, de l'égrégore, de la bio, de la tech, de l'effet de ruche.

Les animaux et les plantes et les horlas : on ne sait jamais si c'est de la vie ou de la tech.

Des végétaux accèdent à la conscience, apprennent à coder des intelligences artificielles qui hackent des palais mentaux pour prendre le contrôle de corps humains.

Se faire posséder par un esprit-horla ou bio ou tech pour atteindre un stade d'illumination supérieur.

Et en dessous des étages souterrains, dans les tréfonds anaérobies, il y aurait ce truc colossal qui se nourrit de la ruche ou qui l'a créé... Et qui attend son heure.

Les horlas sont rarement constitués en meutes organisées. Chaque horla est plus ou moins unique et isolé des autres. Ils sont profondément non-humains. Ou s'ils sont semblables aux humains, alors ce qui motive ces objectifs n'a rien d'humain. Ainsi, si un humain a pour objectif d'assassiner, c'est sans doute pour des raisons assez explicables : il suit des pulsions meurtrières, c'est un tueur à gages, il assouvit une vengeance, il obéit à une idéologie, il commet des crimes de haines... Un horla aura des motivations différentes pour assassiner : il cherche à communiquer avec les humains mais ne peut parler qu'aux morts, il est jaloux de la perfection physique des humains, il tue sans s'en rendre compte, il a besoin de se nourrir, il veut ressembler aux humains et imite des meurtres dont il a été témoin...

Sous l'influence de l'emprise, de l'oubli ou de l'égrégore, il est possible que des humains aient des motivations aussi alien que les horlas. La frontière entre l'humain et le monstre est mince à Little Hô.

Les artifices

Y'a des humains artificiels de toutes sortes, des golems, des répliquants, des clones, des conglomerats d'insectes, et que sais-je encore. Y'a des factions comme la Chair Pure qui les traquent, ils font passer des tests de Turing pour vérifier si t'es bien humain, mais comme ils savent que les artifices sont entraînés à passer ces épreuves psychologiques, ils ont créé des tests si durs que même les humains se plantent. Y'en a un qui m'a contrôlé dans la rue, j'ai loupé sa saloperie de test, alors je l'ai tué et j'ai donné son cadavre à un horla pour éviter les ennuis. Sans doute que son test était trop dur. Je suis pas une cyborg ! Bien sûr que non.

Les artifices sont des solitaires. Même s'ils ont été manufacturés en plusieurs exemplaires, leur groupe initial a été dispersé ou exterminé. Ils errent dans Little Hô, la plupart du temps ils se font passer pour des humains et fuient les factions telles que la Chair Pure. Si les artifices peuvent sembler agir comme des humains, tout comme les horlas leurs motivations sont fondamentalement non-humaines, comme vouloir ressembler aux humains, se venger des humains ou se découvrir une conscience.

Les réseaux

Les réseaux circonscrits à la ville : ruche, réseau mobile-CB artisanal, tuyaux chimiques, tuyaux organiques, câbles, pneumatiques, passages secrets et ateliers clandestins, racines et sève et veines végétales, réalités virtuelles envahies par la jungle, canalisations d'eau et d'égouts. Tout ça infesté de scolopendres et de choses horlas parasites.

Les réseaux sont censés être collectifs mais sans autorité centrale pour les entretenir et les poser, certaines factions se les attribuent et en régulent l'usage, elles se battent contre ceux qui piratent les réseaux ou les détournent à leurs profit en posant des dérivations.

Les coupures de courant fréquentes viennent perturber le fonctionnement de la ville.

Les ruelles et les façades sont un réseau en soi. Quand ta terrasse est assez épargnée par les passerelles de fortune pour que la vue couvre plus d'un étage, c'est toujours bien de regarder au-dessus de ta tête ce qu'on balance depuis les fenêtres plus haut.

Par le réseau, tout le monde est sur écoute. Y'a sûrement des micros chez moi. Il faudrait que je range. Les choses se mettent en désordre. Puisqu'elles sont vivantes, pourquoi elles se rangent jamais toutes seules ?

Un peu partout dans le réseau, des sas et des orées vers d'autres mondes.

Des trous dans les cloisons qui laissent passer la tête de voisins curieux ou mènent là où ils ne devraient pas mener. Des trous obsédants et vivants.

La merde humaine est précieuse pour l'énergie, mais aussi pour l'envoûtement. Celles et ceux qui sont assez idiots pour chier dans le réseau se la font voler par ceux qui ont posé des dérivations.

Aucune intimité même pour faire ses besoins. Alors certains se sont fait poser des fistules, oui des foutus hublots vers tes viscères, comme ça tu connectes la fistule à un tuyau et tu fais la vidange discrètement, et puis ça permet également d'autres transits. On trouve tout un tas de capsules qu'on peut connecter à une fistule : des drogues, des produits dopants, des nanites de soin, des orgones, de la schaft...

Récolte des excréments, peaux mortes et cheveux, concurrence avec les acariens récolteurs.

L'eau pure, une denrée précieuse.

J'ai vu le passé dans les yeux du cerveau-tarentule et par là-même, j'ai entrevu son futur. Et j'ai compris que c'était une très mauvaise idée de le confier à qui le voulait. J'avais besoin de détruire cette chose et de me faire oublier de mes commanditaires, et pour ça j'avais besoin de cash alors je suis allé voir les Gnômes et je leur ai vendu mon identité. Quelque part ça m'arrangeait parce que j'avais aussi besoin d'oublier. De me purger en quelque sorte, comme on ouvre une fistule gorgée de pus. J'espère bien trafiquer les souvenirs juste assez pour que les Gnômes évitent de s'intéresser à l'araignée à leur tour.

Artefacts

J'ai vu un certain nombre d'artefacts, j'ai toujours cru que je pourrais m'en servir à bon escient et y'a toujours eu une couille dans le potage.

Artefact street-level :

- Machine à orgones. Produit un fluide qui peut servir à la fois d'énergie mécanique ou psychique, de drogue et d'aphrodisiaque. Peut développer une volonté propre.
- Masque de chair vivante. Pratiques quand on veut fuir l'absence de vie privée.
- Symbiotes horlas. Faut bien que ces monstruosité servent à quelque chose. Alors on s'hybride avec des horlas ou des morceaux d'horlas en espérant en tirer des bénéfices sans que ça nous retombe sur la gueule. Foutaises.
- Opium Jaune. C'est la matière de la folie, de la remémorance, de la révélation et du divin. Les personnes en consomment pour un de ces buts-là et se retrouvent aliénées par les trois autres. Cet opium tire son nom de sa couleur mais aussi parce que chez les consommateurs, le blanc de l'œil vire au jaune, c'est le premier signe avant-coureur avant qu'ils ne deviennent des loques humaines.
- Le Yage : cette liane est une drogue qui permet d'accéder aux forêts limbiques ou à des réalités oniriques horlas.
- Fioles de mémoire cellulaire qui contiennent des souvenirs heureux, des savoirs en arts martiaux ou des indices sur le passé de la ville. La plupart sont frelatés, vérolés ou instables.
- Des postes de radio qui diffusent des émissions du passé et des messages chiffrés en allemand.
- Des seringues ou des capsules à fistules souvent vérolés qui peuvent contenir : nano-dopants, produits mutagènes, drogues addictives, mémoire cellulaire, jus de machines molles, réalités virtuelles aliénantes, poisons, maladies, horlas... .
- De la chronodroge (permet d'accélérer un repos ou un entraînement. C'est rare, c'est cher, et c'est sûrement vérolé).
- Une grenade temporelle. Y'en a qui arrêtent le temps, le ralentissent ou l'accélèrent sur une zone, d'autres qui ouvrent des passages vers le passé ou le futur.
- Des implants de réalité virtuelle.
- Des fusils d'assaut organiques : armes-symbiotes qui transforment ton sang en balles perforantes ou fusionnent à la chair et ne reconnaissent que ton ADN, lance-requins ou projecteurs d'anguilles électriques à haut voltage.
- Le thé brun, une drogue très addictive qui permet de revivre ses souvenirs.
- Un biscuit chinois qui contient un papier qui prévoit vraiment l'avenir ou qui pose des questions étranges.
- Une imprimante de peau.

Artefact high-level

- Spectres en quête de pardon, de vengeance et de réponses.
- Un mot. Un simple mot, comme « liberté », « espoir » ou « vérité » qu'il faut rechercher et détruire.
- L'identité d'une personne. Genre la mienne.
- Des humanoïdes ou des créatures artificielles.
- Des lichens qui dévorent la bio, la tech ou la ruche.
- Une bombe végétale.
- La roue du temps, un ouroboros sardonique pour tenter de rattraper les erreurs du passé.
- Cypher noir et Cypher blanc : les deux formules mathématiques suprêmes de l'égrégore.
- Une mule mémorielle (une personne qui a sacrifié sa mémoire personnelle pour stocker et transporter des informations sensibles).
- Le Limon : chiure de la terre, eau ou boue intelligente, contient des spores, des organismes, de l'emprise, de l'égrégore, des maladies, de la mémoire. Le limon sert aussi à contenir les incendies et les poches de gaz.
- La Viande Noire : c'est une matière-horla, à la fois fertile, corrosive et transformatrice, et c'est bien une matière qui a faim, de nourriture, mais aussi d'émotions, d'égrégore. Elle est convoitée par les sorciers comme matière première, mais elle est très dangereuse car elle est plus puissante que l'homme. Cette abomination, ténèbre faite chair, a une volonté, toute faustienne, elle est un reflet noir de la psyché et des pulsions de celui qui croit s'en faire le maître.

Finalités

Et si la présence de ce squat-labo sauvage au milieu de la forêt était tout sauf fortuite ? Est-ce l'instrument des corps de l'Extérieur qui laissent les habitants expérimenter tous azimuts et à leurs propres risques pour en récolter les fruits (armes biologiques, remèdes miracles, science étrange) ?

Si tu restes dans la ville, c'est que tu y es accro (tout le monde est accro à un truc). Tu te demandes jusqu'où elle pourra aller, jusqu'où tu pourras aller.

Qu'est-ce qui nous fait continuer à avancer ? L'espoir. L'espoir de trouver LA relique ou de concevoir LA tech ou d'enfin connaître l'illumination ou la vérité. Ou de sauver sa famille, de transcender sa condition de mortel ou d'être la dernière personne dans ce monde à garder des principes. L'espoir de prouver et de se prouver qu'on est encore humain. L'espoir d'enfin se souvenir. Ou d'enfin oublier.

Ce que j'ai vu dans les yeux de cette araignée et que j'ai bien envie d'oublier, c'était un jeune garçon dans un bain, c'était une femme en parure de noces, c'était moi-même à tous les âges et les genres de ma vie.

Alors que la ponction du cafard-machine à écrire s'achève, j'entends les coups qui résonnent à la porte de ma cellule. Mais de la personne qu'ils recherchent, ils ne trouveront ni le corps ni l'esprit. Ai-je été un homme ou une femme, ai-je été traître ou bien fidèle, cela n'a plus d'importance.

La porte cède et en moi qui ne ressens plus rien, toutes les pulsations et les vibrations de Little Hô font trembler mes veines, et la première émotion qui me revient, c'est le soulagement.

C'est ma ville et c'est tout ce qui me restera au final.

Ce qu'on joue

Voilà ce qu'est ma vie. Je suis juste entre les boss et les crève-la-faim sur l'échelle sociale. Je suis un commando et les personnes qui peuvent payer s'offrent mes services pour des missions borderline. Ce qu'on me demande à moi et le reste de mon équipe, c'est toujours une infiltration ou une exfiltration, tout s'infiltré partout et tout fuit de partout ici. Dès fois, ça varie. On nous demande par exemple d'enquêter sur une mort mystérieuse, vu qu'il n'y a pas la police. Et on fait ça avec des bouts de ficelle et de l'ultraviolence.

Un mot sur les machines molles, par Michel Poupard

_ Les Agglomères sont des assemblages de machines molles (de la taille d'insectes ou de poissons) qui se regroupent et se lient les unes aux autres au niveau cellulaire pour prendre des formes de taille supérieures capable de réaliser des actions particulière (de construction, de destruction, de transport, de réception/transmission d'informations, de combat). Les Agglomères suivent une programmation définie inscrite au niveau génétique. Un signal (une stimulation électrique, des orgones ou simplement une horloge interne) pousse les différents composants à se réunir pour réaliser une tâche fixée à l'avance (qui peut être unique ou bien répétitive). Ces assemblages sont autonomes mais limités dans leurs capacités (même s'ils peuvent synthétiser des organes sensoriels pour analyser leur environnement). Des rumeurs parlent d'Agglomères devenus agressifs, intelligents, et même conscients, mais ce ne sont sans doute que des légendes urbaines.

_ Les Conglomères sont aussi des assemblages de machines molles, mais ceux-ci sont contrôlé à distance par un opérateur (avec une liaison filaire ou wi-fi). Une des machines est un récepteur qui agit comme le centre nerveux de la machine. Les capacités d'action des conglomères sont plus étendues que celles des Agglomères (mais si le lien avec le pilote est rompu, ses différentes parties se séparent et retournent à leur programmation d'origine). Une autre rumeur affirme que certains combattants des gangs des rues se fabriquent des "armures vivantes" en entourant leurs corps d'une couche de machines molles dont la "peau" durcie sur sa surface extérieure mais reste souple du côté intérieur (en plus que quelques autres capacités : Vision infrarouge, communication radio, caméra filaire, filtre respiratoire, propulseur de dards empoisonnés... Un émetteur de contrôle doit être implanté dans le cerveau de l'utilisateur de l'armure micro-machines. Une autre application utilisée autant par les forces armées que les triades est la formation de conglomères volants (aussi étonnant ce cela paraisse, ce mot n'est pas souligné en rouge, il est donc présent dans le dictionnaire de mon ordi). Ces assemblages prennent la forme de libellules géantes capables de porter une ou deux personnes (ou un soldat américain et son paquetage). Leurs ailes sont couvertes de cellules photosensibles.

Deux machines molles en forme de scolopendre peuvent s'attacher pour former un mousqueton - ou une paire de menottes. Une dizaine de créatures à l'aspect de sangsues peuvent être emboîtées pour former un cordage, fixées comme des pièces de LEGO, elles peuvent former un bouclier ou un casque. La question à se poser est celle de la limite : est-ce qu'un assemblage de machines permet d'obtenir un véhicule capable de porter une charge assez lourde, un pistolet (qui crache des dents ?), un taser ou bien un arc à souder (mais dans ce cas, à quoi ressemble la source d'énergie) ? Les machines qui entrent en relation avec les humains (celles qui s'interfacent) n'ont pas de problème d'alimentation, elles utilisent des courants faibles et elles peuvent se "nourrir" directement de la chaleur des corps (ce qui justifie la réputation de "vampires de glace" de ces bestioles). Pour les assemblages autonomes de plus grande taille il est possible qu'ils développent des antennes capables de se brancher sur des ondes électriques qui parcourent la ville (des micro-ondes), ils peuvent se recharger avec des panneaux solaires ou utiliser une "usine chimique" (une des bestioles qui sert de moteur à l'agglomère transforme les déchets organiques - ou les bestioles qui passent à sa portée - en éthanol, qu'elle transfère à une seconde créature qui va le décomposer en divers sucres et en alcool. Les sucres sont diffusés par osmose dans le reste de l'assemblage et l'alcool est évacué par une autre machine pourvue d'un "brûleur". Un tel dispositif serait dangereux pour les "armures molles", celles-ci peuvent sans doute tirer leur énergie de la tribo-électricité produite par le porteur (avec des micro générateurs placés sous les talons et sur les cuisses).

En poussant la logique - qui veut que les machines de Little Ho sont là avant tout pour la maintenance de la cité (autant en tout cas que pour se planter dans le crâne des passants), des incohérences apparaissent : que ce soit en unités isolées ou bien regroupées en agglomères, les bestioles peuvent difficilement manipuler des fers à souder, des outils de plombier ou même un simple tournevis... Alors comment pourraient-elles s'assurer de l'assemblage d'immeubles entiers ? La réponse est simple : Il suffit d'utiliser un "matériau associé". Une grande partie de la ville est faite avec un polymère (sans doute fabriqué en Chine) qui peut prendre selon les besoins les qualités du verre, du plastique, de l'aluminium ou de l'acier. Cette matière première est utilisée pour à peu près tout : Les structures et les cloisons des habitations, les canalisations, les néons, les antennes relais, les véhicules... Les assemblages de machines peuvent fabriquer un "liquide" qui rend ce plastique universel (proche dans sa composition du biomatériau des micro-machines) aussi mou et malléable que l'argile. Une fois l'objet recherché modelé et fixé, la machine l'arrose avec un second liquide qui annule les effets du premier (sans doute par évaporation) et le matériau plastique reprend aussitôt sa rigidité et sa solidité d'origine. Je pense que cette approche (qui permet de créer toute sorte d'objets "technologiques" sans utiliser d'outils qui demandent une source d'électricité) qui colle à l'esprit des Millevaux. Et bien sûr, les produits générés par les "soudeurs" sont toxiques pour les humains (et les machines molles qui en produisent peuvent les utiliser comme des armes).

Règles de base

Un coup c'est toujours une infiltration ou une exfiltration, tout s'infiltrer partout et tout fuit de partout ici.

On a tous eu un passé de boss ou de crève-la-faim avant d'être des commandos : l'idée que chaque habitant de la ville est un PJ potentiel.

Les commandos sont câblés entre eux. Donc pas de secrets entre joueuses ni entre commandos durant la partie.

À chaque fois que les commandos se déplacent d'un lieu à un autre, décris un décor et un figurant sur le passage. Les commandos s'y intéresseront, ou pas.

Si un commando missionne un proche pour faire une action au lieu de le faire lui-même, du moment que le proche accepte, résous l'action sans lancer les dés. Décide du résultat comme ça t'arrange, choisis une option de l'action, ou pose une question ou un événement, ou joue un autre truc de ta feuille de route, ou rajoute un truc à ta feuille de route du genre : « Pradip en a marre de faire les basses besognes, il prévoit de se faire embaucher par une faction. » Mais si tu n'as aucune idée de comment le proche pourrait s'en sortir, alors fais quand même lancer les dés par le commando, éventuellement en remplaçant la caractéristique de l'action par ruche : après tout, c'est la qualité de la relation qui va faire la qualité de la réussite, et non la bio, la tech ou le self du commando.

A moins que les commandos ne prennent des précautions pour dérober certaines informations aux différents systèmes d'écoute, les figurants sont au courant de tous les détails de leur vie qui t'arrangent.

La réalité virtuelle

Rêves et réalités virtuelles sont des zones de jeu comme les autres. Il n'y a aucune différence de règle par rapport à la réalité virtuelle pour les gérer. Si un commando veut se rendre dans un rêve ou une réalité virtuelle, soit le MC le lui accorde sans plus de chichi, soit il estime qu'il y a une distance à parcourir, soit il estime que l'endroit est caché, soit il estime qu'il y a une sécurité qui protège l'endroit, mais dans ces trois cas-là, on le gère finalement comme si c'était un endroit de la réalité. Si tu veux plus d'infos pour faire mumuse avec les rêves et les réalités virtuelles, je te recommande chaudement l'essai ou la conférence [Jouer le vertige logique](#).

On considère que les réalités alternatives sont des lieux comme les autres. Si on réfléchit bien, cela n'a *aucun sens* de se dire ça, et c'est bien cette simplification illogique qui va créer des situations intéressantes en jeu.

Il n'y a pas d'action pour la réalité virtuelle parce que tout le monde y a accès du moment qu'il a un implant bio ou tech.

La matrice, c'est plus ou moins la ruche. Quand on l'explore, c'est un entrelacs de cellules cauchemardesques (des palais mentaux, des rêves communs, des cellules-souvenirs, des réalités oniriques horlas) reliés par des conduites et des couloirs étroits.

Ces saloperies de méduses psychiques et leurs cordons ombilicaux ou la drogue Yagé remplacent les consoles. Si t'as accès à une connexion tech, c'est soit que tu es blindé (elles coûtent 2-Schaft de plus), soit que tu te fais arnaquer quelque part (la connexion est sur écoute ou vérolée), soit que tu es déjà piégée dans une réalité virtuelle.

À moins de trouver une astuce, les hackers partent de leur palais mental (leur inconscient, qui ressemble souvent à leur cellule, aussi étriqué, aussi bordélique) et de là ils se contorsionnent de réalités virtuelles en réalités virtuelles par des conduits et des espaces entre les murs jusqu'à atteindre leur objectif.

Quand on va dans la matrice, on y part vraiment. Tu traverses une cloison et on ne te voit plus jusqu'à ce que tu te débranches.

Les programmes de sécurité, ce sont des spectres, des rêves hostiles ou des bestioles dans les tuyaux.

Lancer les dés

Pour agir face au danger, la joueuse précise ce qu'elle veut faire, quelle action elle choisit et lance 1d12 + la caractéristique associée à l'action. Le texte suivant s'adresse à la joueuse :

13+ : tu obtiens ce que tu veux ou tu poses une question au MC ou à une autre joueuse et en plus tu gagnes une immunité : tu peux mettre définitivement à l'abri quelque chose ou quelqu'un à qui tu tiens.
10+ : tu obtiens ce que tu veux ou tu poses une question au MC ou à une autre joueuse et tu obtiens quelque chose en plus, jette sur la liste des thèmes pour orienter ce que tu vas dire (ou passe-toi de cette liste si tu as déjà une idée précise ou si tu veux demander à quelqu'un d'autre) ou choisis dans la liste d'options des 10+ de l'action. Tu peux aussi préférer gagner +1 Schaft.
7-9 : tu obtiens ce que tu veux mais tu rencontres un problème, jette sur la liste des thèmes pour orienter ce que tu vas dire (ou passe-toi de cette liste si tu as déjà une idée précise ou si tu veux demander à quelqu'un d'autre) ou choisis dans la liste d'options des 7-9 de l'action. Tu peux aussi préférer perdre -1 Schaft ou -1 Carac ou prendre des dégâts.
6- : tu n'obtiens pas ce que tu veux ET tu rencontres un problème, jette sur la liste des thèmes pour orienter ce que tu vas dire (ou passe-toi de cette liste si tu as déjà une idée précise ou si tu veux demander à quelqu'un d'autre) ou choisis dans la liste d'options des 6- de l'action. Tu peux aussi préférer perdre -1 Schaft ou -1 Carac ou prendre des dégâts.

Si la carac d'un commando descend à 0 ou monte à 4, demande-lui ce que ça signifie pour lui.

<u>Liste des thèmes</u>
1 Artefacts : Objets d'intérêt (reliques technologiques du passé, inventions, objets magiques, singularités biotech sauvages) qui peuvent servir d'équipement à un commando ou d'objectif pour une mission, selon leur niveau de puissance.
2 Auslöschen : Oblitération, effacement. Force métaphysique qui pousse les mémoires, les identités, le langage et même l'architecture de la ville à s'effacer, avant de retrouver un visage et un sens nouveau.
3 Biotech : Fusion de la bio (technologie basée sur la génétique et le vivant) et de la tech (technologie basée sur l'électronique, le métal, l'informatique et les nanites)
4 Égrégore : Magie sauvage issue des émotions, de la mémoire et des pensées des gens. Elle forme une trame psychique qui peut servir de conduit télépathique ou d'énergie magique, mais elle est difficile à contrôler et peut se retourner contre son employeur. L'égrégore produit d'elle-même des phénomènes surnaturels qui donnent corps aux peurs et aux croyances des gens.
5 Emprise : Influence mutagène qui transforme ou hybride les êtres et les choses progressivement.
6 Factions : Groupements d'intérêts qui œuvrent pour un but commun et obéissent à une hiérarchie plus ou moins claire.
7 Forêt : Amas végétal qui encercle Little Hô Chi Minh Ville et le contamine également de l'intérieur.
8 Horlas : Créatures issues de l'emprise, de l'égrégore, de la vérole, de la ruche... Ces monstruosité vivent parmi les humains pour les plus passe-partout, ou dans des caches secrètes pour les plus étranges et les plus farouches.
9 Ruche : Concrétion des psychés humaines de Little Hô Chi Minh Ville, ébauche de mémoire et d'inconscient collectif, ou entité métaphysique autonome, amas de rumeurs, de dénonciations et de ragots.
10 Ruine : Mouvement physique qui pousse toute création humaine à périr ; ainsi il ne reste du monde d'avant que des ruines, et les créations humaines actuelles sont toutes aussi minées.
11 Self : Ce qui constitue la personnalité, la mémoire et l'ego d'un humain.
12 Vérole : Amalgame de l'oubli, de l'emprise et de la ruine, sorte de virus, de parasite ou de force métaphysique qui dégénère tout être et chose dans la ville. Rien n'est à l'état neuf ou pur à Little Hô Chi Minh Ville.

Sur un 7-9 ou un 6-, si les joueuses ne veulent pas raconter leur problème, le MC peut ignorer les options et jouer une question ou un événement à la place. Il peut le faire aussi sur un 10+ ou 13+, mais il vaudrait mieux se limiter aux questions ou aux événements positifs pour le commando.

Pour la moyenne des joueuses, je dirais qu'elles vont vouloir répondre 10+ et te laisser répondre toi-même aux 7-9 et aux 6-. Fais quelques essais pour t'ajuster.

Parfois, tu vas considérer que l'action que fait un commando devrait être sous une autre caractéristique que la caractéristique habituelle, parce que ça colle plus à la situation. Explique pourquoi et demande au commando de lancer exceptionnellement avec une autre caractéristique. Réfléchis quand même à deux fois avant de faire un changement. Les associations action-caractéristiques sont parfois bizarres (par exemple, pourquoi lancer 1d12+bio quand on fait un « transformer un être » quand il s'agit de persuader quelqu'un par des arguments logiques ? Self ou ruche ne seraient-ils pas plus appropriés) parce que le monde de Little Hô Chi Minh Ville est bizarre et que les interactions y sont tout aussi bizarres (on conserve 1d12+bio parce que le commando convainc plus avec des phéromones qu'avec des mots).

A chaque jet de dé, un commando peut améliorer sa réussite d'un cran (transformer un 6- en 7-9 ou un 7-9 en 10+) en sacrifiant un point de carac ou de 2 crans (transformer un 6- en 10+) en sacrifiant 2 points de carac. Ce doit être une carac opposée à celle utilisée pour le jet (self s'oppose à ruche, bio s'oppose à tech) et ça ne peut pas être une des carac intime et le commando doit expliquer pourquoi il perd des points dans cette carac et comment ça permet d'améliorer sa réussite. Le MC doit toujours accepter ce genre de deal.

Inversement, à chaque jet de dé, le MC peut proposer au commando de dégrader sa réussite d'un cran (transformer un 10+ en 7-9 ou un 7-9 en 6-) en lui offrant en contrepartie de gagner un point de carac et un point d'expérience, ou de 2 crans (transformer un 10+ en 6-) en lui offrant en contrepartie de gagner deux points de carac et deux points d'expérience. Ce doit être une carac autre que celle utilisée pour le jet et ça ne peut pas être une des carac intime et le MC doit expliquer pourquoi il gagne des points dans cette carac et pourquoi la dégradation de la réussite a permis cette augmentation. Le commando peut toujours refuser ce genre de deal.

Lors de la période de mort subite (les 45 dernières minutes de chaque séance), il est interdit de modifier le résultat des dés dans un sens comme dans l'autre.

Il est interdit qu'une carac descende en-dessous de 0 ou monte au-dessus de 4.

économie parallèle de points de carac : faire des jobs ou des commerces pour regagner des points de car, acheter des biens ou des services contre des points de car

Pressurer sa famille : gain de points de car. L'aider : perte de points de car

Revendre une immunité : +1 Car

Les carac sont comme des PV, on les récupère à la fin de la partie

Dégâts

Dégâts physiques et mentaux, c'est la même chose (altération du corps, de la capacité, de l'efficacité).

Dans ce jeu, tu n'inflige pas de dégâts. Tu proposes des dégâts : c'est-à-dire qu'au vu des circonstances, tu demandes à la joueuse si son commando prend des dégâts. C'est à la joueuse de juger si oui, et combien (le commando gagne +1 Schaft par dégât). Tu verras qu'elle s'ajustera au niveau narratif de la menace avec d'autant plus de fairplay que tu lui as laissé la responsabilité de quantifier elle-même le nombre de dégâts reçus.

A tout moment, les joueuses peuvent déclarer d'elles-mêmes que leurs commandos se prennent des dégâts. Les joueuses le feront parce que c'est roleplay, et pour engranger de la Schaft.

Si tu annonces qu'une menace ou un figurant s'en prend à un commando et que tu veux que ça soit un danger crédible, pas besoin d'attendre qu'un commando lance les dés. Propose des dégâts. Point. Ensuite, laisse le commando réagir, lancer les dés ou n'importe quoi d'autre. Si tu veux que cette attaque signifie autre chose (que par exemple la personne est agressive mais qu'il est encore temps de l'empêcher de commettre des dégâts), dis que la personne loupe son coup ou laisse le commando réagir avant que le coup porte.

Mais pense-y sérieusement. Propose plein de fois des dégâts tout au long de la séance. C'est à ce prix-là que la tension va se maintenir. Si les commandos trouvent que leur capacité d'action est trop entamée, et bien ils vont refuser les dégâts ou se replier pour se soigner, point. Ils vont juste agir en conséquence. Si les commandos continuent sans se plaindre,

continue à proposer des dégâts, sans prendre la peine de tenir les comptes. Si un joueur t'annonce que son commando vient de crever, ben ça veut dire que son commando était un trompe-la-mort : il a persisté face au danger sans songer à se soigner. Logique qu'il meure.

Le troc :

La monnaie est remplacés par les Schaft. À chaque transaction effectuée en Schaft, le commando doit préciser la nature de la donnée psychique échangée (réponse à une question, souvenir, émotion, secret, information, sentiment...) La transaction s'effectue par le discours, la télépathie, la matrice ou l'échange de fluides lymphatiques ou sanguins. On peut dépenser ou gagner de la schaft en monnayant des souvenirs (persos ou d'autres) ou des secrets ou des émotions. Si un commando descend à 0 Schaft, il perd son identité, le joueur explique comment ça se traduit puis le commando devient injouable.

On peut convertir les intime en schaft. On peut donner de la schaft à un commando. On peut gagner de la schaft en s'automutilant (1-Dégât rapport 1-Schaft).

0-Schaft : un service, le prêt d'un matos, une dette, un souvenir, un ragot, un job, le prêt d'un membre de la famille, du sang, de l'ADN, le prêt d'une bestiole, d'une plante ou d'un truc bio.

3-Schaft : +1 dans une carac.

1 à 6-Schaft : un vrai don, du sang ou des organes (perte de jauge ou de bio), de la mémoire (perte d'égo), de l'identité (perte d'égo), des implants bio (perte de bio) ou cyber (perte de tech), des membres de la famille (perte de ruche). On peut récupérer tout ça moyennant des péripéties.

Un jeu faussement tactique

Garde cette idée en tête : même si on joue des commandos qui réalisent des missions, le jeu tactique (préparation de la mission, défis à relever, réflexion stratégique) est surtout un vernis. On joue avant tout du jeu moral (conflits d'intérêts, affrontement des valeurs des commandos et de leurs commanditaires, tiraillement entre la famille et les autres proches, savoir ce qui compte avant tout) et du jeu esthétique (décrire une cité biopunk dystopique, des combats qui claquent, une ambiance dingue, reproduire les images des sources d'inspiration, retranscrire l'univers de Little Ho Chi Minh Ville). Cela implique qu'on s'écarte vite des considérations techniques pour se concentrer sur la dramaturgie et les descriptions. Cela implique aussi qu'on s'écarte de la hard science. Ici, la science est plutôt traitée comme une forme de magie : les protagonistes ignorent comment elle fonctionne exactement, et le MC fait un traitement poétique plutôt que technique de la science : la force des images compte bien davantage que le réalisme. De toute manière, les forces sauvages en présence (la bio, la tech, la vérole, la ruche...) sont tellement complexes qu'elles permettent toutes les fantaisies.

En gros, tu regrette qu'une scène d'action ait sauté parce qu'une joueuse a réussi un bobard. C'est dommage, en effet. Je me demande si ça mériterait pas une règle du genre "il est impossible de se dérober à un combat". Car c'est quand même la plaie de tout JDR d'action les joueuses qui se la jouent prudentes et évitent du coup les bastons.

le jeu n'est tactique qu'en apparence. En tant que MC, vous pouvez prévoir des problèmes à solution unique ou des intrigues tarabiscotées, mais dans les faits les commandos ont le pouvoir de dénouer n'importe quel problème par un jet de dé et de changer la donne de l'intrigue par leurs narrations (notamment parce qu'ils vont narrer dans leurs résolutions ou en réponse à vos questions des choses qui contredisent ce que vous aviez prévu, et alors c'est à vous de vous adapter). Le jeu est donc tactique en apparence, mais esthétique en réalité. Les personnage doivent résoudre des problèmes, mais les joueuses construisent une intrigue stylée.

La feuille de route

Tiens une feuille de route.

Au départ sur cette feuille tu as tes questions et tes événements. Tu peux aussi y recopier tous les détails sur l'univers qui t'intéressent et puis toutes les idées que tu as eu de situations, de décors ou de figurants cool.

Dès la création de personnage, quand une joueuse dit un truc intéressant qui laisse des choses en suspens, notes-le à la suite sur ta feuille.

Tout au long du jeu, dès qu'une joueuse ou toi-même tu dis un truc qui pourrait bien avoir une suite dans l'aventure, tu le notes sur ta feuille de route.

Formule tes notes comme des questions.

Ton objectif, c'est de biffer les éléments de ta feuille de route au fur et à mesure (pas forcément dans l'ordre). Quand tu exploites un élément de la feuille de route, biffe-le. Si l'élément a évolué, biffe-le et rajoute une nouvelle ligne qui rende mieux compte de la situation actuelle.

Temps de jeu et temps narratif

Avant la création de personnage, demande aux joueuses à quelle heure elles veulent finir l'aventure. Mets-toi une alarme 3/4h avant cette heure de fin.

Tiens un compte du temps qui passe : pour ça tu te fais un tableau avec une colonne par commando ou par figurant dont tu veux tracer les actions. Tu fais une ligne par heure. Compte une heure par action de commando. Des fois un commando va faire plusieurs actions en une heure, donc dis-toi plutôt qu'une heure c'est le temps d'une quête de commando et des fois c'est plusieurs actions qui s'enchaînent. Si tu dois donner une échéance, ne dépasse jamais 16 heures. Il existe une notion du temps mais aucune heure officielle. Aux commandos de synchroniser leurs montres.

Au moins une fois dans la séance, décrète un moment d'ultra-violence. Une menace ultra-rapide atteint un commando (propose des dégâts ou utilise tes événements les plus violents), laisse un commando faire une action, propose des dégâts, et ainsi de suite jusqu'à ce que la menace ou les commandos soient mis hors d'état de nuire.

Quand ton alarme résonne, tu sais qu'il te reste trois quarts d'heure. Mort subite : les options de 6- deviennent les options de 7-9.

Pour bien occuper le temps de jeu qui reste, arrange-toi pour qu'il n'y ait plus qu'une seule barrière entre les commandos et leur objectif. Tu fais jouer le franchissement de la barrière, puis la confrontation avec l'objectif, puis tu demandes aux commandos ce qu'ils font une fois que l'objectif est atteint ou compromis, et tu devrais être arrivé à la fin de ta séance à ce moment-là.

Prends alors au moins dix minutes de hors-jeu pour discuter avec les joueuses de ce qu'on peut garder ou changer pour la prochaine partie.

L'ordre de mission

Avant de commencer la partie, demande aux joueuses si elles veulent plutôt jouer une mission pour une faction (qui paye bien mais peut être borderline), pour des crève-la-faim (qui paye mal mais est plus en rapport à leurs valeurs), ou si c'est une affaire privée (qui ne paye pas mais compte beaucoup pour eux).

Quand tu campes la première situation, soit c'est le moment où le commanditaire confie la mission aux commandos. En quelque sorte on joue toujours le même scénario avec ces questions de départ : Quelle zone infiltrer ? Sous le contrôle de quelle faction ? Pour y récupérer quel artefact ? Sous quel délai (16 heures max) ? Quel est le lieu et l'heure de RDV pour livrer l'artefact ?

Les réponses à ces questions, c'est l'ordre de mission que donne le commanditaire aux commandos. Pour le choix de l'artefact, tu en inventes un ou tu pioches dans la liste. Certains artefacts sont anecdotiques, d'autres très puissants. Adaptes la portée et la puissance de l'artefact en fonction du style de la mission, selon que tu veux des enjeux grandioses ou ras de terre.

Pose-toi aussi deux autres questions et garde-toi bien de donner la réponse aux commandos sans qu'ils la recherchent activement : Pour qui bosse le commanditaire ? A quoi va servir l'artefact ?

Donne un profil à l'artefact qui sert d'objectif à la mission : boîte de pandore, poison et antidote dans le même flacon, l'indispensable d'un des commandos, la meilleure des choses dans les pires des mains, la boîte noire, la cage du chat de Schrödinger, la réponse à toutes les questions, la chose qui épouse les fantasmes de qui la convoite, la chose faustienne, le mal pour un bien, la monnaie de singe, le leurre, le piège à cons, le prétexte à mission suicide, la meilleure chose dans les meilleures des mains, la pire chose dans les meilleures des mains, le pétard mouillé, la chose avec laquelle le proche d'un commando est impliqué, une arlésienne, une chimère, un prétexte, ne ressemble pas du tout à ce que l'on croyait... Le commanditaire passe ensuite à la négociation de la prime. Il demande à chaque commando ce qu'il veut en paiement. C'est tout sauf de l'argent (à Little Hò, on fait sans), et c'est une chose par commando, pas dix-mille choses. Si la mission est remplie, le commanditaire promet de livrer ce que chaque commando a demandé (sauf si c'est vraiment trop énorme, alors il proposera quelque chose d'intermédiaire). Plus le commanditaire accepte de payer gros, plus il est puissant ou plus il est menteur. Si le commanditaire est un crève-la-faim, il ne va proposer qu'une chose, et non une chose par commando. Demande aux commandos : « Quelle est la récompense la plus minable que vous attendez de sa part ? », et ça va être quelque chose d'approchant.

Demande ensuite aux commandos : Pourquoi tu n'as d'autre choix que d'accepter la mission ? Pourquoi ça a toutes les chances de merder ?

Profite de cette scène d'ordre de mission pour énoncer quelque chose d'évident (généralement, c'est le but de la mission, c'est-à-dire l'artefact à récupérer et la faction qui le détient) et aussi pour énoncer un sous-entendu (par exemple lâche quelques détails sur le fait que les motivations du commanditaire sont louches, que le lieu du rendez-vous est peut-être espionné, qu'on est peut-être dans une réalité virtuelle ou que les informations sur l'artefact ou la faction sont incomplètes ou imprécises). Note la chose évidente et le sous-entendu sur ta feuille de route.

Parfois ta première situation va être une scène d'action qui arrive après que la mission ait été confiée. Donne aussi quelque chose d'évident (le genre de situation où les personnages sont) et un sous-entendu (le rôle qu'ils doivent jouer, la nature exacte de la mission, la nature exacte de la réalité, peut-être que les personnages ont des souvenirs implantés... Bien sûr, tu lâche juste un sous-entendu, c'est aux joueuses de comprendre qu'il y a anguille sous roche). Note la chose évidente et le sous-entendu sur ta feuille de route.

Dans l'action

Une fois que tu as campé la première situation, tu demandes aux joueuses ce qu'elles font. Si elles font quelque chose, tu leur dit à quel action, ça correspond, elles lancent les dés, et les dés vont leur dire ce qui se passe. Si elles font rien, tu prends un truc de ta feuille de route (événement, question, autres notes) et tu lui donnes une suite. Ensuite, tu barres ce truc de ta feuille de route. Si la suite que tu as donnée implique qu'il pourrait y avoir encore une autre suite, tu la notes sur ta feuille de route. Mais soyons sérieux un instant. Cela n'arrivera jamais que les commandos ne fassent rien. C'est des commandos ou des huitres ? Donc juste prévois de caser au moins un élément de ta feuille de route à chaque fois qu'un commando fait une action, avant, pendant ou juste après.

Toujours commencer une situation par « que faites-vous ? », les commandos ont toujours l'initiative même quand on leur tend une embuscade.

Choisis les épreuves en fonction des actions spéciales des commandos

Que ce soit tes questions, tes événements ou les actions, tu peux être amené souvent à poser des questions aux commandos sur le monde, leur entourage ou ce qu'il arrive. Si tes joueuses sont du genre à esquiver ces questions, réponds à leur place.

A la fin de la mission, demande à chaque joueuse de raconter un épilogue pour son commando.

Tu vas vite te rendre compte que les commandos s'acquittent rarement des missions, parce que juste on leur demande des trucs trop borderline et en conflit avec leurs intérêts propres. Donc à la fin de chaque partie, demande aux commandos : « Est-ce que vous envisagez de travailler pour votre seule pomme, sans commanditaire ? » ou demande à chaque commando : « Est-ce que ta vie serait meilleure si tu devenais ton propre boss ? » et rapidement, c'est ce que va devenir ta campagne : les commandos vont suivre leurs propres agendas.

Lors de la prochaine séance, avant de passer à l'ordre de mission, demande à chaque commando ce qu'il voulait faire en priorité durant l'intermission. Soit tu l'accordes, soit tu demande un jet de dés si c'était compliqué, pour voir comment ça s'est passé.

Questions du MC

Qu'est-ce que tu attends à trouver dans cette pièce ?
Une personne te demande de l'aide ou t'en propose. Pourquoi penses-tu qu'elle fait ça ?
Tu as des rapports forts avec le contact de tel autre commando, en bien ou en mal. Lesquels ?
Quand tu te lèves ce matin, qui est-ce que tu choisis d'être ?
Tout le monde se drogue ici. C'est quoi ton fix ?
Tout le monde a des dettes. À qui tu en dois une et pourquoi ?
Tout le monde espère. C'est quoi ton espoir ?
À qui as-tu fait une promesse importante ? Pourquoi tu l'as pas tenue ?
Tout le monde a une vérole. C'est quoi la tienne ?
Comment tu vis la promiscuité au quotidien ?
Avec tout ce fatras de bio, de tech, de horlas et de ruche, c'est quoi ton rapport au vivant ?
Tu fais vraiment confiance à la bio et à la tech, toi ?
Pourquoi ce contact t'en doit une ? Et pourquoi il pourrait te claquer entre les pattes ?
Tu penses que c'est quoi les défenses du lieu à infiltrer ou exfiltrer ? Et sur quelle vérole tu pourrais les craquer ?
Qu'est-ce qui cloche dans le plan ?
A ton avis, quelle faction imprévue pourrait rentrer dans le jeu ?
C'est quoi l'artefact bio ou tech qui vous dépannerait ?
Qu'est-ce que tu vois de bon dans la faction adverse ? Qu'est-ce que tu vois de pourri dans ta faction, ton groupe ou ton commanditaire ? Mais qu'est-ce qui pourrait le sauver ?
Pourquoi vas-tu devoir tenter une sortie à l'extérieur ? Quels sont les risques ?
Pourquoi t'as de la chance aujourd'hui ? Pourquoi ça pourrait tourner ?
Tout le monde cultive ou élève un truc organique. C'est quoi ton truc ?
Pourquoi as-tu l'impression de revivre toujours la même journée ?
T'as pas eu l'impression d'avoir déjà vu cette personne mais au sein d'une autre faction ? À ton avis, elle a changé de camp, elle joue double jeu ou elle a une double personnalité ?
Qu'est-ce qui te paraît le plus évident dans cette situation ? Et qu'est-ce qui te paraît plus souterrain ?
Tu sens pas que quelque chose est en train de dégénérer ? Et pourquoi ça menacerait la ville toute entière ?
Quelle genre de sécurité tu penses devoir gérer ?
À ton avis, pourquoi les choses deviennent urgentes, d'un coup ?
Pourquoi tu restes vivre à Little Hô malgré tout ?
Pourquoi tu penserais qu'un de tes collègues commando est la pire personne pour cette mission ?
C'était quoi ton dernier passage chez le dentiste ? T'as vraiment confiance dans ses pratiques ?
Pourquoi tu aimes ta ville malgré tout ? Pourquoi c'est tout ce qui te restera au final ?
Mais attends, cette personne que tu viens de croiser, c'est un commando, non ? Tu te rappelles de l'avoir déjà vue dans une autre opération ? Laquelle ?
Tous les objets sont de seconde main et contiennent la mémoire de quelqu'un d'autre. Ça se concrétise comment dans ton matos ?

événements de MC

Lance une scène de la vie quotidienne d'un commando.
Propose +1 carac à un commando et demande-lui d'expliquer à quoi ça correspond.
Décris en quelques mots un artefact bio ou tech et demande à un commando ce que ça fait précisément.
Un figurant s'attache à un commando ou le prend en grippe.
Décris un slogan absurde et violent placardé au mur ou scandé dans des haut-parleurs.
Fais tomber un artefact à pic.
Décris la ville de façon crue.
Décris comment une personne accoste un commando avec aplomb pour lui vendre ou lui acheter un truc.
Déclenche des courses-poursuites à trois camps.
Mets en scène une nouvelle ethnique.
Bricole un donjon en trois pièces.
Parfois, pose une question de MC à un de tes figurants plutôt qu'à un commando.
Fais agir un figurant à l'insu des personnages.
Quelqu'un prend le contrôle d'un commando.
Un figurant sollicite un commando pour un des jobs ou commerces que celui-ci assure en parallèle.
Crée une relation problématique entre le proche d'un commando et le proche d'un autre commando.

Crée un figurant aussi détaillé qu'un commando et fais-en leur Némésis du moment.
Captures-en un et soumetts-le à la torture.
Un truc qui te tient (drogue, souvenir, pulsion, dette...) se rappelle à toi avec violence.
Un proche te pose une question (voir questions de MC)
Un pickpocket ou un cambrioleur te choure un matos.
Recycle tes figurants. Pleins d'actions vont de demander de créer des figurants. Mais en fait, tu peux recaser un ancien figurant. Ça va l'étoffer et enrichir ses relations avec les commandos, et ça t'évitera d'avoir quinze mille noms à retenir.
Une personne ou une sécurité veut vérifier qu'un commando est bien humain et lui fait passer le test de Turing.
Un de tes proches est un monstre, c'est quoi ?
La faction-cible fait un truc avec son artefact.
Inflige des dégâts.
Un commando a été espionné, sur un point où il a omis d'être discret. La personne qui a connaissance du secret s'en sert ou le revend à un ennemi du commando.

LISTE DES ACTIONS

Demande de l'aide de l'extérieur 1d12+tech [COMPLET]

10+ Tu obtiens ce que tu demandes et tu choisis une option en plus :

- + La ruche elle-même dans son impénétrable bonté te lâche un autre secours inattendu, c'est quoi ?
- + Tes soutiens localisent une zone piégée dans la ville et te révèlent son emplacement, c'est quoi ?
- + Tu apprends qu'un commando de l'extérieur est dépêché pour « nettoyer » la zone, c'est quoi ce bordel ?

7-9

- + L'aide parvient en ville mais visiblement, elle s'est perdue entre l'orée de la jungle et toi (parce que volée ou parce que la ville a changé de forme), tu fais quoi ?
- + L'aide t'est apportée par un membre de ta famille que tu aurais préféré voir à l'écart de Little Hô, c'est qui ?
- + Ton aide se fait d'abord attaquer par de la tech sauvage, il va falloir la secourir avant de compter sur la sienne (d'aide) (oui, je sais, c'est tordu).

6-

- + L'aide demandée se fait bouffer par la forêt.
- + La caste des matons bloque ton appel à l'aide : interdit de communiquer à l'extérieur de la prison. Si quelqu'un de l'extérieur s'approche de toi, il sera arrêté pour complicité de tentative d'évasion. Dernier avertissement.
- + Une faction de la ville s'empare des hommes ou des biens que tu as fait venir de l'extérieur, laquelle ?

Gastromancie 1d12+bio [COMPLET]

(tu fais le jet que lorsque quelqu'un mange ton plat)

10+

- + La personne qui a mangé le plat, quelque soit l'effet qu'il ait eu, a eu un tel orgasme culinaire qu'elle est désormais accro à ta bouffe.
- + Ta réussite t'inspire un nouveau défi culinaire et magique, c'est quoi ?
- + Ta recette attire l'attention d'une personne adepte de la sorcellerie qui te propose une alliance, c'est qui ?

7-9

- + Ton corps se transforme depuis que tu as préparé ton plat, comment ?
- + Quelqu'un vient ensuite se plaindre de l'odeur de ta cuisine, c'est qui ?
- + La personne chope une vérole. Si tu veux l'éviter une prochaine fois, il te faudra trouver de l'eau pure, et c'est bien plus rare que le pétrole ici. Au fait, si tu crois que juste faire bouillir de l'eau ça va suffire, t'es vachement optimiste au sujet de la flore bactérienne locale.

6- T'as du mal préparer un truc parce que le repas n'a pas l'effet escompté et le MC choisit une option :

- + Une ou plusieurs des personnes qui en ont mangé meurent sur le coup parce que leurs organes cherchent à se barrer de leur corps.
- + Soit en allant chercher les ingrédients soit en les cuisinant, t'as chopé une sale maladie tropicale, c'est quoi ?
- + Il faut que te récupères un nouvel ingrédient pour retenter la recette, ça peut être de la sève d'arbre-spirale ou du jus de scolopendre noir, ou la main de ton enfant ou n'importe quelle autre saloperie compliquée à se procurer, c'est quoi ?

Divination 1d12+ruche [COMPLET]

10+

- + Tu peux dire avec certitude un truc qui va se passer dans le futur sauf si tu l'en empêches (parce qu'en fait c'est toi qui l'as imaginé, ou je ne sais quoi, on va éviter de se prendre la tête). C'est quoi ?
- + tu apprends un secret compromettant sur un commando (il doit te dire quoi) ou sur un figurant (le MC doit te dire quoi) de ton choix
- + tu sais quand tel éclairmagnétique va frapper tel bâtiment et si vous avez un truc pour le collecter, comme une bobine-tesla-holra, ça vousfera une sacrée réserve d'énergie

7-9

- + Les matons t'assignent à résidence parce que tu en sais trop.
- + Un panneau dans la ville affiche la révélation que tu as découverte, tu vas le détruire ou quoi ?
- + Tu réalises que quelqu'un t'a volé ton destin, c'est qui ?

6-

- + Tu es dérangé par un petit détail de la vie courante qui te montre que les gens ici s'organisent comme s'ils étaient dans une prison.
- + Tu es dérangé par un détail qui te fait comprendre que la ville peut péter à tout moment si on ne fait rien, c'est quoi ?
- + Tu es dérangé par un détail qui te fait comprendre qu'il y a une faille ouverte entre la ville et les enfers bouddhistes aux mille supplices.

Avoir des hallucinations mystiques 1d12+self [COMPLET]

La ville est en train de frir ta petite tête d'étranger. Du coup, tu vois des trucs. On dirait bien que t'as chopé le Syndrome de Little Hô. Pose une question à l'univers et l'univers te répondra

10 + Tu obtiens ta réponse et :

+ Tu rêves que tu es un oiseau volant dans les nuages toxiques (tu deviens immunisé au poison des nuages)

+ Tu accèdes par accident au palais mental de quelqu'un, c'est qui ? *

+ C'est peut-être parce que les murs sont en PQ ou pour des raisons plus psychédélicques, mais tu accèdes à une révélation de ouf sur ton voisin de cellule, c'est quoi ?

7-9

+ Quelqu'un est missionné pour te tuer parce que tu en sais trop

+ Tu chopes une vérole mentale, c'est quoi ?

+ Quelqu'un s'infiltré dans ton palais mental pendant que tu es en train de tripper.

6 - Tu n'as pas la réponse que tu escomptais et le MC choisit une option :

+ Tu réalises que toute la ville est une prison et qu'une bonne partie des personnes que tu as croisées sont des matons.

+ Tu découvres une partie de ce qui se passe dans les sous-sols et c'est tellement horrible que tu prends 2 dégâts.

+ Tu vois une tête de statue géante enchâssée dans un mur, un visage serein couvert de lianes. C'est super important mais t'as aucune idée de pourquoi et où ça se trouve dans la ville.

Explorer la cité 1d12+ruche [COMPLET]

Quand tu cherches quelque chose ou quelqu'un de spécifique ou que tu pars à la découverte.

Sur 10 + tu trouves ce que tu cherches ou le MC te fait découvrir quelque chose d'utile pour ta mission ou tes objectifs privés et en plus tu choisis une option :

+ Tu déniches un filon souterrain de minage de reliques inexploité.

+ Tu trouves une zone gorgée d'emprise, tu sais la force de transformation. C'est quoi cette zone ?

+ Tu tombes sur un cadavre, et ça c'est toujours utile à récupérer. En quoi le tien est cool ?

Sur 7-9, c'est pareil mais le MC choisit une option pourrie en plus :

+ Tu fais une très mauvaise rencontre, c'est quoi ?

+ Ce que tu découvres te brainfucke tellement que tu te manges des dégâts mentaux.

+ Des ragots circulent déjà au sujet du fait que tu mets ton nez où tu devrais pas, tu rachètes ces ragots ou tu les laisser fuiter jusqu'à la dernière personne dont tu voudrais qu'elle les entende (au fait, c'est qui) ?

Sur 6-, tu ne trouves rien de nouveau et d'intéressant et en plus le MC choisit une option :

+ Tu es complètement paumé et le chemin du retour s'est transformé dans ton dos.

+ Tu chopes un genre de vérole et un fœtus monstrueux commence à se développer quelque part dans ton corps, ça te va ou je vais trop loin ?

+ Tu te retrouves embarqué dans un carnaval tellement dément que tu y perds de ton identité : -1 self

Se faire passer pour un humain (2d6+Self) [COMPLET]

Y'a plein de gens ou de sécurités qui se méfient des artifices et leur posent des questions pour vérifier s'ils sont humains. La bonne nouvelle, c'est qu'au contraire des humains, t'es entraîné.e à gruger le test de Turing. Y'a pas mal d'humains enfermés dans des caves parce qu'ils se sont plantés dans leurs réponses.

10+

+ Tu es en droit de te considérer toi-même comme un humain.

+ Dans la magie prophétique du test, tu entrevois une chose fascinante : l'espoir. À quoi ça ressemble ?

+ Tu peux enfermer la réponse au prochain test de Turing dans une bestiole rampante, c'est quoi ?

7-9

+ T'es obligé de sortir un bobard pour passer le test et tu te mets à croire à ton propre bobard.

+ L'un de tes organes devient un organe humain, lequel ?

+ T'es obligé de refourguer un self jetable qui passe le test à ta place. À qui c'était et qu'est-ce que tu dois encore rembourser à cette personne ?

6-

+ On emploie les gros moyens contre toi et tu te retrouves prisonnier avec d'autres dans une cave inondée.

+ Des animaux, des plantes ou des horlas commencent à sortir de ton corps, c'est quoi ?

+ On emploie les gros moyens contre toi et tu te retrouves sanglé à une table de torture. C'est comment déjà qu'on torture un artifice ?

Désobéir à un ordre 1d12+self [COMPLET]

- 10 +
- + Tu réalises que tu es plus qu'un raccord maître-esclave : +1 ruche
 - + Et ton maître ne se rend pas compte de ta désobéissance.
 - + Et à cause de la volonté que tu dégages, de la tech sauvage se met à ton service, c'est quoi ?
- 7-9 court-circuit (1 dégât)
- + Intervention d'une brigade opposée à l'idée que les artifices désobéissent ou qu'ils prennent conscience
 - + Ton maître ou un de ses proches prend une initiative pour résoudre le problème que tu représentes désormais
 - + Tu t'humanises : -1 tech
- 6- Tu te sens obligé d'obéir à l'ordre mais le MC choisit une option :
- + Cela t'a fait évoluer, gagne +1 self
 - + Un horla prend contact avec toi parce que ta tentative d'insurrection l'a interpellé
 - + Ce conflit intérieur te rend malade, on est obligé de te poser des fistules pour assurer certaines de tes fonctions vitales.

Transcender la condition humaine 1d12+bio

Quand tu veux faire un truc qui es clairement refusé au mortel moyen, jette ces foutus dés.

- 10+ Tu y parviens et en plus choisis une option :
- + Retiens +2 pour le prochain jet de dé que tu vas faire
 - + Guéris de la dernière blessure que tu as encaissée
- +
7-9 Tu fais ton truc mais le MC choisit une option :
- + Ensuite tu fais un blackout et tu te réveilles au pire endroit au pire moment, c'est où et quand ?
 - + Le Viet Minh veut te réquisitionner en ta qualité de couteau suisse vivant.
 - + Tu deviens un horla et ça n'a vraiment rien pour te plaire, pourquoi ?
- 6-
- + Tu perds de ton identité : -1 self
 - + Tu réalises que tu étais un essai raté.

Être une machine vivante 1d12+tech

- 10 +
- + Tu comprends les décombres vivants
 - + Un nouvel organe te pousse et ses fonctionnalités sont plutôt cool, c'est quoi ?
 - + Tu réalises que tu peux te connecter avec un des réseaux (mobile, hydraulique, mental...), lequel ?
- 7-9
- + Tu deviens un horla et es considéré comme tel par ceux qui les chassent.
 - + Tu chopes une vérole végétale, c'est quoi ?
 - + Après avoir rempli ta fonction, tu tombes en pièces détachées, prends des dommages
- 6-
- + Tu réalises que tu es fait à partir de déchets
 - + Tu perds de ton humanité : -1 bio

Actionner ta machine à orgones 1d12+bio

(dis ce que tu attends des orgones, énergie, drogue, aphrodisiaque ou peut-être autre chose, paramètre la machine et vois ce que ça donne)

10+

+ Tu vas peut-être pouvoir faire affaire car cette variété d'orgone comble une pénurie dont souffre une faction, laquelle ?

7-9 L'orgone produit ce que tu attends mais le MC choisit une option pourrie en plus :

+ L'orgone a toutes ses fonctions en même temps.

+ L'orgone est polluée et a un effet pourri en plus, c'est quoi ?

+ La personne qui est exposée à cette orgone en devient complètement accro, il se mange des dommages si elle n'en a pas régulièrement

6-

+ Un horla naît de ce que viennent de toucher les orgones

+ Tu chopes une maladie, genre t'es la seule personne au monde à l'avoir.

+ L'humidité qui dégouline de partout perturbe tes orgones. Il faut que tu étanchéises ton labo, et ça c'est un sacré taf.

Fabriquer une drogue, une hormone ou une décoction 1d12+bio

(ne fais le jet que lorsque la substance est consommée)

10+

+ Ta mixture attire l'attention d'un établissement (bar à chat, fumerie d'opium, restaurant thai, whatever) qui veut s'en procurer, c'est qui ?

7-9

+ La substance entre en symbiose avec la personne qui l'a ingérée. Maintenant, son corps secrète cette substance.

+ La substance est toxique, la personne prend des dégâts.

+ T'as dû sniffer des sales vapeurs quand t'as fait ta décoction, parce que tu viens de te découvrir une vérole, ou alors tu prends des dégâts.

6-

La substance est instable, elle est inefficace si ingérée. Elle doit être mise dans une capsule à fistule ou une seringue.

ça ne marche pas, mais un singe du besoin te propose la substance efficace en échange de pouvoir monter sur dos et aspirer ta pulpe intime (dégâts, perte de carac ou vérole assurée)

Créer une nouvelle forme de vie 1d12+bio

10+

+ Tu as pu extraire l'ADN de la chose dans des bonnes conditions, tu pourras ensuite la répliquer à volonté.

7-9

+ la forme de vie n'est stable qu'en parasitant un être humain. Tu dois lui trouver un hôte dans la minute qui suit.

+ quoi que ça soit, il faut que tu lui ajoutes une partie animale pour que ça survive.

+ le truc va être considéré comme un horla par ceux qui ont tendance à brûler ce qu'ils considèrent comme un horla.

6-

+ La forme de vie vit juste quelques instants, et sa mort t'affecte plus que tu ne saurais dire. Encaisse -1 dégât

+ La jungle envahit ce qui te sert de labo. Si c'était ta cellule, alors maintenant t'es un fichu SDF.

+ Il se passe tout un tas de trucs chelous, toujours est-il que la forme de vie s'est barré de ton labo (elle est bien sûr hors de contrôle) et toi tu as fait un blackout, tu te réveilles au pire endroit au pire moment, c'est où ?

Interagir avec les horlas 1d12+ruche

Quand tu veux obtenir une faveur d'un horla ou en capturer un ou en trouver un ou t'hybrider avec un, dis à quel genre de horla tu penses et roule les dés

7-9

+ Le horla veut d'abord que vous ayez un enfant ensemble

+ Au moment d'établir le contact, le horla se barre dans les canalisations, tu pars le récupérer ?

+ Comme t'es sur écoute, la pire personne possible apprend que tu fricotes avec les horlas, c'est qui ?

Altérer la réalité 1d12+ruche

7-9

La nouvelle réalité que tu crées est tout aussi étriquée que la précédente, explique pourquoi.

des fluides toxiques émanent de la réalité modifiée, tu prends des dégâts

Ta nouvelle réalité résiste mal à la pollution ambiante, explique comment tu vas purger l'environnement pour que ça tienne.

6-

+ Tu te fais un petit craquage mental, c'est le blackout et tu te réveilles au pire endroit au pire moment, c'est où ?

Reprogrammer tout et n'importe quoi 1d12+tech

10 +

+ Ta reprogrammation passe inaperçue.

7-9

+ Tu chopes une vérole mentale

+ Tu prends des dégâts

+ Tu aurais dû te prendre un choc en retour, mais ça a dévissé tu sais pas trop comment et c'est un membre de ta famille qui se le prend.

6-

+ Ton software fond ou ton hardware crame, et pour le remplacer ce que t'as sous la main c'est juste une saloperie bio qui va te véroler, c'est quoi ?

+ La pire personne possible capte que tu as tenté de reprogrammer, c'est qui ?

Machines molles 1d12+tech

6- la machine molle échappe à ton contrôle, elle s'enfuit ou s'en prend à toi ou à un de tes proches.

la machine traverse les cloisons, elle coule vers les niveaux inférieurs, tu la perds de vue

Manipuler des souvenirs 1d12+self

10+ Analyser, vendre, copier, trafiquer, explorer... tu arrives à faire ce que tu veux du souvenir.

7-9

tu prends des dégâts

Une personne t'accuse de lui avoir volé un truc (un matos, une cellule, un conjoint, un souvenir...), c'est quoi ? Comment ça se fait ?

6- Tu te fais bouffer un souvenir important, c'est quoi ?

Chamanisme 1d12+ruche

Dis le truc bizarre et transgressif que tu veux arriver à savoir ou à faire via le dialogue avec les forces surnaturelles et lance les dés

10 + Tu obtiens ce que tu veux et :

+ Tu voles la chance d'un type au passage. C'est qui ? C'était quoi sa chance ?

+ Un portrait de Hô Chi Minh en personne se met à te parler, il te dit quoi ?

+ Tu te fais posséder par un esprit-horla ou bio ou tech pour atteindre un stade d'illumination supérieur, c'est comment ?

7-9 Tu obtiens ce que tu veux mais :

+ Tu dois d'abord passer une épreuve rituelle dans des arbres sacrés enchassés dans un des murs de la ville. Genre tu mets ta main dans un de ses creux et t'as au moins une chance sur deux qu'il se passe un truc pas net.

+ Un horla exige de posséder un de tes proches, c'est qui ?

+ Un horla exige que tu te fasses poser une fistule pour y transporter un truc chelou, c'est quoi ?

6- La sumature refuse d'exaucer tes souhaits et en plus :

+ Tu es possédé par un horla. Une fois par aventure, le MC va te faire faire un truc VRAIMENT chelou.

+ Un horla squatte ton cerveau. Il te contrôle pas mais il te parle. TOUT.LE.PUTAIN.DE.TEMPS. Le MC va peut-être demander à une autre joueuse de l'incarner.

Nécromancie lazaréenne 1d12+self

L'idée, c'est de réveiller un mort pour en faire un zombie

10+

+ La personne conserve ses souvenirs de son vivant.

+ La personne est sous ton contrôle

7-9

+ Le corps a besoin de l'âme d'un de tes proches pour s'animer

+ Le truc se réveille et s'enfuit sans que tu aies l'occasion de voir quel était le résultat.

6-

+ Il y a trop d'éclairage par ici. Tu dois trouver un endroit complètement obscur et recommencer de zéro.

Sarcomantie 1d12+bio

La peau c'est juste de la peinture et tu es un putain d'artiste incompris. Précise ce que tu veux faire comme transformation corporelle sur qui et dans quel but, puis lance ces putains de dés, espèce de barge.

7-9

+ La personne est tellement altérée physiquement qu'elle change de personnalité.

+ T'es sadique ou incompetent, ou c'était le karma : la personne opérée subit des dommages.

6-

Tu viens de créer un putain de monstre (sauf si c'était ton but, alors tu as créé une putain d'oeuvre d'art... sauf si c'était but, enfin tu m'as compris).

Embrigader 1d12+self

Tout ce dont la ville a besoin pour son salut, c'est d'un gourou de plus. Et ça tombe bien, tu te lances sur le marché. Quand tu veux rallier une personne à ton culte, fais parler les dés :

7-9

- + si c'était pas le cas, tu es toi-même convaincu par la cause que tu défends
- + Si tes arguments c'était du boniment, ils deviennent réalité.
- + Tu te tapes un truc mystique, genre vénérer l'éléphant sacré qui vit encastré dans les murs, ou ce genre de conneries.

6-

- + La personne te révèle qu'elle a déjà rejoint une mystique ennemie, c'est quoi ?
- + ça foire, et la personne te demande de lui révéler le secret compromettant d'un de tes proches en guise de pot-de-vin, sinon elle va te balancer à une secte concurrente, tu sais celle qui aime arracher la peau des faux prophètes...

Donner des ordres à ses crève-la-faim 1d12+ruche

10+

- + L'un des crève-la-faim s'avère particulièrement dévoué. Limite en mode extase servile.
- + L'un des crève-la-faim prend l'initiative de toujours te coller aux basques afin de relayer tes ordres et tes messages, c'est qui ?
- + L'un des crève-la-faim te révèle qu'il fait aussi partie d'une autre faction, comme bien d'autres d'ailleurs. C'est quelle faction qui semble se confondre avec la tienne ?

7-9

- + Tu te fais pickpocketer un matos, c'est quoi ?
- + Les crève-la-faim te demandent un truc en échange, c'est quoi ?
- + Quand ton personnel entre en action, tu réalises qu'une fausse (et infamante) rumeur à leur sujet est devenue vraie, c'est quoi ?

6-

- + Ton personnel travaille plus pour toi. Pourquoi ?
- + Ton personnel s'est fait rafler par les matons. Pourquoi ?
- + Ton personnel en a marre de se cogner tes basses besognes. Pourquoi ?

Recruter du personnel 1d12+ruche

10+

- + Une autre personne est prête à te rendre d'autres genres de service en échange de ta protection, c'est qui ?

7-9

- + la personne confond les réalités et considère ta requête comme un jeu
- + On dirait que tu recrutes trop de monde ou qu'ils se radinent avec toute leur famille ou quoi ; vos cellules sont en train de s'étouffer dans leur propre bordel.
- + Une personne de ta famille désire ardemment s'acquitter de ce job dangereux que tu proposes.

6-

- + Tu chopes une vérole sociale
- + le genre de personne que tu cherches a cessé d'exister
- + Tu trouves la personne idéale mais elle te donne rendez-vous dans un lieu public et elle a pas assez confiance pour accepter le taf, à ton avis pourquoi ?

Créer un slogan 1d12+ruche

Si tu te lances dans la politique, tu as besoin de créer des slogans pour convaincre ton monde.

7-9

- + De façon poétique et involontaire, le slogan révèle un secret compromettant sur un de tes proches.
- + Ton slogan fait son job, mais il est vérolé, de quelle façon ?

6-

- + Une fois placardé ou diffusé, ton slogan change de forme et crois-moi, tu vas pas aimer le résultat, c'est quoi ?

Marchander de l'humain (corps, âme, organes, mémoire, identité) 1d12+self

Pas besoin de matos à troquer quand on sait marchander la moindre parcelle d'un être humain. Dis ce que tu cherches à vendre et ce que tu cherches à acheter avec et lance les dés

10 +

- + L'acheteur trouve ton offre tellement intéressante (dis pourquoi) qu'il te refourgue un truc en plus que prévu (dis quoi)

7-9

- + La personne concernée par le troc humain est pas d'accord pour se prêter au jeu. Ou si c'est toi la personne, alors un de tes proches s'y oppose.
- + L'acheteur demande un peu plus que ce que tu proposes.
- + Tu sais que ta marchandise humaine est vérolée, comment ? Pourquoi tu le caches à l'acheteur ?

- Se concentrer sur les détails cruciaux [COMPLET] 1d12+Self

10- Le MC te dit ce qu'il y a d'important à savoir (peut-être sous la forme d'une question) et tu apprends un truc en plus, le MC choisit une option :

- + La forêt progresse bizarrement dans cette zone de la ville.
- + Tu réalises qu'une des personnes dans ton champ de perception est un artifice.
- + Tu accèdes au passé du lieu, en quoi t'étais présent et impliqué à cette époque ?

7-9

- + t'es pas sûr d'être dans la bonne réalité
- + t'es pas sûr d'être dans le présent
- + tu réalises aussi qu'un de tes proches fait partie des ennemis, c'est qui ?

6- Tu loupes les détails cruciaux parce qu'il y a des détails anecdotiques, le MC choisit une option :

- + Il y a beaucoup de bruits et d'odeurs, et une température hors-normes.
- + Le détail crucial que tu as loupé va bientôt se retourner contre toi.
- + Tu sens qu'il y a un détail crucial mais il te faudrait du temps pour l'analyser. En attendant, il faut que tu en stockes le souvenir, et tout ce qu'as sous la main, c'est une seringue de mémoire cellulaire ou une capsule avec un symbiote mémoriel. La seringue c'est pas discret, et la capsule... Ben t'as pensé à te faire poser des fistules ou tu fais partie de ces arriérés qui ont rien compris à la hype ?

- Affronter une menace métaphysique 1d12+Self

10+ tu t'en sors comme tu veux et en plus tu choisies une option :

- + Tu obtiens une révélation importante sur toi-même, c'est quoi ?
- + Tu obtiens une révélation importante sur la ville, c'est quoi ?
- + Tu obtiens une révélation importante sur un détail de ton passé, c'est quoi ?

7-9 tu t'en sors comme tu veux mais le MC choisit une option :

- + Dans l'effort mental pour résister à la menace, tu réalises qu'une personne sans-abri squatte ton palais mental, c'est qui ?
- + La menace te bouffe un souvenir important, c'est quoi ?
- + La menace t'inflige quand même des dégâts physiques ou mentaux.

6- La menace te fait le truc qu'elle voulait te faire faire ou t'empêcher de faire le truc que tu voulais faire et en plus le MC choisit une option :

- + La menace t'inflige des dégâts physiques ou mentaux,
- + Tu pressens une présence bien supérieure à la menace actuelle, un truc colossal sous la terre... c'est quoi ?

- Couvrir ses traces ou garder un secret 1d12+Self

10+ Tu arrives à tes fins. Choisis une option en plus :

- + Tu crées ou tu découvres un passage secret, une cachette, ou une option de discrétion que toi seul connais, c'est quoi ?

7-9 Tu arrives à tes fins. Le MC choisit une option en plus :

- + Tu t'es complètement paumé dans la ville ou dans tes mensonges.
- + Quelqu'un accède à ton secret, mais c'est un proche.
- + L'endroit ou le secret que tu voulais maquiller cesse tout bonnement d'exister.

6- Tu te plantes quelque part. Le MC choisit une option :

- + La pire personne possible accède à ton secret ou retrouve ta trace, c'est qui ?
- + En voulant t'échapper, tu te prends des dégâts physiques ou mentaux qui t'amochent tellement que ton identité est mise en péril.
- + Y'a quelqu'un qui t'attend à ton domicile pour te demander des comptes, c'est qui ?

Questionner la ruche [COMPLET] 1d12+ruche :

10+ Choisis une option :

Tu apprends ce que tu veux et choisies une option en plus :

- + La ruche ne se souvient pas que tu l'as questionnée
- + Tu apprends un truc en plus sur la bio et la tech
- + Tu apprends un truc en plus sur le rapport entre votre commando et la mission

7-9

Tu apprends ce que tu veux mais le MC choisit une option :

- + Quelqu'un apprend que tu poses trop de questions et c'est la dernière personne que tu voudrais au courant. *
- + Cela te coûte un secret compromettant, le MC pourra le rebalancer à qui il voudra *
- + La ruche te dit aussi une chose fausse (à toi de démêler le bon grain de l'ivraie)

6- Ta question reste sans réponse et le MC choisit une option :

- + Un de tes proches est contaminé par un slogan atroce *
- + La ruche consomme ton identité : perds 1 self ou 1 ruche
- + Tu oublie un truc important, qui se fait aspirer par la ruche.

- Récupérer du matos [COMPLET] 1d12+ruche :

10+

+ Tu découvres en plus un artefact que personne ne pensait jamais trouver en ville, c'est quoi ?

+ Tu te fais refourguer le matos par une personne ordinaire de ton entourage et tu réalises que cette personne est en fait un commando, c'est qui ?

+ On te refourgue en même temps un autre artefact, comme une antenne à égrégore ou une machine à orgones ou que sais-je encore (le MC choisit un artefact dans la liste)

7-9

+ C'est dans une zone de minage occupée ou contaminée par un horla

+ on te demande en paiement un souvenir, une dette, un matos, un service ou ton ADN. C'est quoi le pire usage qu'on pourrait faire de cela ?

+ Le matos porte une vérole physique, technique ou psychique

6-

+ L'endroit où tu pensais le trouver a complètement changé d'apparence et d'utilité

+ A cause de la nature du matos que tu recherches, la Chair Pure te tombe dessus et pense que t'es un artifice. Elle te fait passer le test de Turing. Fais gaffe, le test est si hard que pas mal d'humains se plantent et finissent enfermés dans des cuves en attendant de statuer de leur sort.

+ La seule personne qui pourrait te refourguer ce matos te demande rien moins que ton identité en échange. Tu savais que ça allait être cher, mais quand même là ça douille.

- Méditer [COMPLET] 1d12+ruche :

1d12+ruche

pour gagner une fistule d'expérience, du temps de repos, apaiser une relation avec une personne, comprendre un truc important sur la bio ou la tech, ou se préparer à une épreuve (et s'épargner alors un lancer de dés).

10+

+ Tu réalises qu'une personne est heureuse de vivre ici (et pas pour des raisons qui relèvent de la psychopathie).

+ Tu découvres un palais mental avec plein de cachettes que tu peux squatter, c'est le palais mental de qui ?

+ Tu te réconcilies avec la promiscuité. Retiens que tu peux récupérer d'un dommage la prochaine fois que tu es blessé et que tu as un contact physique prolongé avec une ou des personnes.

7-9

+ un détail de ton passé vient te hanter comme si ce jour maudit était un éternel recommencement. C'est quoi ?

+ t'es obligé de passer en réalité virtuelle pour méditer correctement. ça tombe bien, il y a un poulpe psychique qui traîne dans le coin...

+ La ruche est au bord de l'implosion psychique. Qu'est-ce qui commence à mal se passer chez les gens ? *

6-

+ ton identité se met à fuir de toi : tu perds une info importante sur toi-même ou une part importante de ta personnalité

+ tu chopas un parasite horla psychique

+ La ruche connaît une implosion psychique. Grosse catastrophe. C'est quoi ? *

- Arts martiaux 1d12+bio :

Dis ce que tu veux faire grâce aux arts martiaux (se déplacer, tuer, immobiliser, assommer, où que sais-je encore comme résultat issu de ton imagination déviante) et lance les dés

10+ Tu obtiens ce que tu veux et en plus tu choisis une option :

+ Ta connaissance du terrain s'accroît. Retiens un +2 la prochaine fois que tu utilises les arts martiaux dans une situation où tu vas faire des acrobaties dans la ville.

+ Tu voles le self de ta cible.

+ Tu obtiens une révélation importante sur les énergies vitales, c'est quoi ? Retiens un +2 la prochaine fois que tu fais une action qui exploite cette révélation.

7-9

6- Tu perds l'avantage parce que :

+ Un truc est rentré dans ton corps, ça va revenir te chatouiller plus tard

+ Lors d'une manoeuvre de combat, tu tombes dans un piège (trappe à poutres cloutées, cache à horlas, herse psychique)

+ Ton adversaire est plus fort que toi, il te fait ce qu'il veut comme s'il avait réussi un jet d'arts martiaux.

- Transformer un être [COMPLET] 1d12+bio :

Quand tu veux modifier physiquement ou mentalement un être, par le pouvoir de la parole, de ton corps ou de la biotech :

- 10+
 - + L'être tombe irrémédiablement et passionnément amoureux de toi.
 - + La section de la Nouvelle Chair est fascinée par ton travail et veut t'incorporer dans ses rangs
 - + Tu peux transformer une partie de sa personnalité comme ça t'arrange.

7-9

- + L'être devient monstrueux
- + L'être perd de son identité, comment ?
- + En transformant cet être, tu viens d'enfreindre un tabou politique, et tu vas avoir des fanatiques sur ton dos pour ça *

6-

- + L'être est transformé, mais pas du tout comme c'était prévu.
- + La section de la Chair Pure te prend en flagrant délit de transformation.
- + L'être tombe irrémédiablement et passionnément amoureux de toi.

- Assimiler un corps étranger 1d12+bio :

Tu t'es pris une balle ou un poison ou un parasite, ou alors tu te fais une piqûre ou une capsule ou un symbiote, t'auras besoin de lancer les dés pour que ça se passe comme tu veux

10+ ça se passe comme tu veux et en plus choisis une option :

- + Tu apprends un truc important sur ton corps, c'est quoi ?

7-9

- + Tu deviens monstrueux
- + Tu perd un peu de ton identité
- + Tu chopas une vérole physique, technologique ou mentale

6-

+ C'est raté et maintenant si tu veux pas perdre du self par paquet de douze, il va falloir que t'ailles voir ce garçon-boucher... Euh non, je veux dire chirurgien bien sûr.

- + Tu réalises que tu es un fruit trop mûr, usé par cette ville de merde. -1 bio
- + Tu ne supportes plus les contacts physiques prolongés, prends -1 dégât à la prochaine fois que ça arrive.

- Violence armée 1d12+tech :

10+

- + Tu gagnes le respect du quartier qui va couvrir ton crime.

7-9 vérole physique, technique ou mentale

6-

- + ton arme se transforme en cafard
- + La cible prend le dessus sur toi et menace de faire du mal à ta famille.

- Bricoler un truc 1d12+tech :

10 + : tu arrives à ce que ton truc fonctionne comme tu veux et choisis une option en plus :

- + Ton truc fait un truc en plus que rien d'autre n'arrive à faire en ville, c'est quoi ?
- + Tu développes ta connaissance des systèmes de sécurité. Retiens un +2 la prochaine fois que tu bricoles un truc dans le but de chourer une mobylette, ouvrir un coffre, craquer un code, voler un animal...
- + Tu obtiens un contrôle à distance de tout le système.

7-9 Il te manque juste une chose pour achever ton truc. Quand tu l'auras récupéré, c'est bon. Le MC choisit une option :

- + il te faut du pétrole et c'est contrôlé par une faction, tu sais laquelle ?
- + Il te faut un truc du passé, et pour s'en procurer on dirait bien qu'il faut faire une sortie à l'extérieur.
- + Il te faut un truc qui fait partie du truc d'un autre truc et si on l'enlève, tout se pète la gueule, c'est quoi ?

6- C'est raté et le MC choisit une option :

- + Ton truc prend vie et se barre
- + Ton truc a besoin d'un moteur-horla pour fonctionner, t'as une idée de comment te procurer et contrôler une telle chose ?
- + Ton truc te pète à la gueule, la cellule dans laquelle tu bosses s'effondre sur ta tête, tu prends des dégâts et si c'était chez toi ben maintenant t'es un fichu SDF.

- Infiltrer et exfiltrer [COMPLET] 1d12+tech :

10+ tu y parviens et tu choisis une option en plus :

+ une personne te propose de racheter ton identité entière en échange de la possibilité de t'exfiltrer totalement de la ville ou d'y rester incognito.

+ tu découvres une cellule que tu peux squatter. L'habitant est pas souvent là où il fait pas gaffe à ce qu'il y a dans ses placards, c'est qui ?

+ tu découvres un nœud d'énergie mystique de la ville, comme un point d'acupuncture de son grand corps vérolé, c'est relié à quoi ?

7-9- tu y parviens mais le MC choisit une option en plus :

+ La forêt te poursuit

+ tu prends des dégâts

+ Pendant que tu es occupé ailleurs, quelqu'un infiltre/exfiltre ta cellule ou ton palais mental

6- Tu échoues parce que (le MC choisit une option) :

+ l'endroit est complètement différent de ce que tu avais prévu, pourquoi, comment ?

+ C'est un piège, tu n'es pas dans la bonne réalité. Qui t'a drogué pour que tu tombes dans un piège aussi grossier ?

+ Un ennemi ou un danger puissant te tombe dessus, c'est qui ?

Mettre de l'huile dans les rouages ou des bâtons dans les roues 1d12+intime :

10+ Tu bouges d'un cran de réussite (en plus ou en moins) l'action du commando-cible, à ton choix, et tu choisis une option en plus :

+ Dans le feu de l'action, tu apprends un truc important sur le commando sur son passé ou son futur, il doit te dire quoi,

+ Le commando-cible en apprend plus sur toi, il gagne +1 intime avec toi.

+

7-9

+ Dans le feu de l'action, tu révèles un secret compromettant au commando-cible, c'est quoi ?

+ Tu te manges des retombées de l'action qui étaient destinées au commando-cible.

6- Tu as raté ton coup. Gagne +1 en intime avec le commando-cible, et le MC choisit une option :

+ Tu prends un peu de la personnalité du commando-cible, de quelle sorte ?

+ Dans le feu de l'action, tu révèles un secret compromettant au commando-cible,

+ Tu donnes +2 à l'action du commando cible si tu voulais lui mettre des bâtons dans les roues, et -2 si tu voulais mettre de l'huile dans les rouages.