

- 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 périlcliter ; 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.

- 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 périlcliter ; 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.