

LES GANGS EN GUERRE



« Tu croyais qu'il y avait que des bisounours dans la cité ? Tu croyais mal. Nous, on a choisi de refuser la violence, mais dans ceux qui sont restés, te leurre pas, y a pas que des enfants de cœur. Déjà, t'as les gangs qui terrorisaient leurs quartiers avant la narcose qui contrôlent maintenant la ville pour bonne partie. Et puis t'as les revanchards, aussi. Tu sais, tous ceux qui auraient bien voulu pouvoir fracasser leur voisin, mais qu'osaient pas... avant. Ils se sont bien rattrapés depuis.

Alors bien sûr, tout ça s'est un peu structuré. Les chiens sauvages se sont rassemblés en meute. Ils se sont taillé des territoires entre les tours. Et puis ils ont commencé à se faire la guerre pour savoir qui en aurait le plus. Nous ? On essaye d'éviter les balles perdues et on paye la dime à nos protecteurs, comme pas mal de monde finalement. »

Ce domaine concerne les autres communautés, celles qui ont choisi la voie de la violence et qui s'affrontent constamment pour les territoires et les ressources.

Choisis une menace

Des invasions de réfugiés, des check-points corrompus, des exigences intenable de protecteurs, une frontière de territoire qui bouge sans cesse, des dommages collatéraux à une guerre, du recrutement au sein de la communauté, des gangs qui se radicalisent...

Pose une question à ta voisine de droite

- ➔ Pourquoi le gang qui nous protège est-il en position de faiblesse ?
- ➔ Quelle ressource dont nous manquons cruellement notre protecteur exige-t-il ?
- ➔ Qui a été gravement blessé lors d'une fusillade récente au beau milieu de la communauté ?

PRINCIPES

- ➔ Décris le style des gangs, leurs modes de vie, leurs mystiques.
- ➔ Rappelle aux joueuses que la non-violence est un choix difficile.
- ➔ Pose des dilemmes moraux et sers-toi des réponses pour faire monter les enjeux dans l'histoire.
- ➔ Mets la pression sur la communauté.

PRENDS LA MAIN QUAND

Quelqu'un tente d'interagir avec les gangs ; quelqu'un traverse la frontière entre deux territoires ; il y a de la violence physique.

LAISSE LA MAIN QUAND

Ton personnage rencontre un membre d'un gang ; il s'aventure sur le territoire d'une communauté violente.

GESTES DE DOMAINE

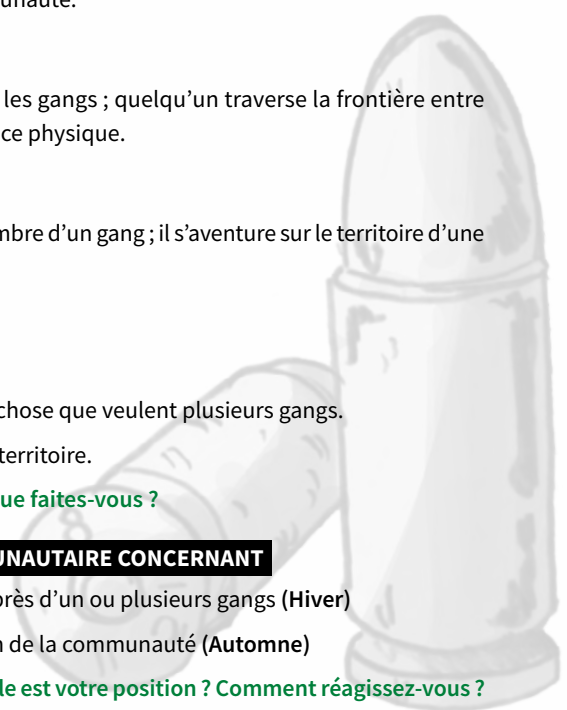
- ➔ Provoque une fusillade.
- ➔ Donne à quelqu'un quelque chose que veulent plusieurs gangs.
- ➔ Fais bouger la frontière d'un territoire.

Après chaque geste, demande : **Que faites-vous ?**

APPELLE UNE DÉCISION COMMUNAUTAIRE CONCERNANT

- ➔ Une action diplomatique auprès d'un ou plusieurs gangs (**Hiver**)
- ➔ L'usage de la violence au sein de la communauté (**Automne**)

Après la réponse, demande : **Quelle est votre position ? Comment réagissez-vous ?**



LA NATURE FOISSONNANTE



« *Le pire, c'est les ronces. Au début on aurait pu croire que c'était un simple manque d'entretien, mais vu la vitesse de croissance, impossible que des plantes normales se développent comme ça. Il n'a pas fallu trois mois pour que certains bâtiments en soient couverts. Et puis le lierre qui creuse les murs, les mousses qui affleurent de partout... et encore, c'est sans compter les animaux. Les chats sont pleins de maladies, des meutes de chiens enragés contrôlent certains quartiers de la ville et je ne parle même pas des millions de rats qui ne prennent plus la peine de se cacher dans les souterrains. Si l'on ajoute les moustiques-tigres et les frelons gros comme mon poing, autant dire qu'il vaut mieux faire attention où on se promène... »*

Ce domaine concerne la végétation étrange qui s'étend sur la cité depuis la narcose, les animaux sauvages qui errent entre les immeubles dépeuplés et les parasites qui pullulent. Il touche aussi au climat qui peut se montrer clément comme redoutable.

Choisis une menace

Des attaques d'animaux affamés, des nuées d'insectes qui s'abattent, des bâtiments écrasés par le lierre, de la ronce toxique envahissant les passages, des végétaux à la croissance soudaine, des porteurs de maladies qui circulent, un carnassier échappé du zoo...

Pose une question à ta voisine de droite

- ➔ À quelle ressource fondamentale une cause naturelle nous empêche-t-elle d'accéder ?
- ➔ Quelle est la menace naturelle la plus imminente pour nous ?
- ➔ Qu'avons-nous découvert au sujet des ronces que nous nous efforçons de cacher aux autres communautés ?

PRINCIPES

- ➔ Décris les couleurs, les odeurs, les mouvements de la nature.
- ➔ Montre comment la nature envahit les territoires urbains et contraint les humains.
- ➔ Pose des dilemmes moraux et sers-toi des réponses pour faire monter les enjeux dans l'histoire.
- ➔ Mets la pression sur la communauté.

PRENDS LA MAIN QUAND

Tu veux décrire la météo, les plantes ou les animaux sauvages ; quelqu'un s'enfoncé dans les territoires abandonnés à la flore et la faune ; il faut se confronter aux éléments.

LAISSE LA MAIN QUAND

Ton personnage subit un épisode climatique ; il se confronte à un animal sauvage ou doit composer avec une végétation menaçante.

GESTES DE DOMAINE

- ➔ Bloque un passage.
- ➔ Attaque les personnages.
- ➔ Prends brutalement une ressource importante.

Après chaque geste, demande : **Que faites-vous ?**

APPELLE UNE DÉCISION COMMUNAUTAIRE CONCERNANT

- ➔ Les territoires sauvages (Printemps)
- ➔ Le débroussaillage aux alentours de la communauté (Été)

Après la réponse, demande : **Quelle est votre position ? Comment réagissez-vous ?**

LES DIVERSES PÉNURIES



« C'est pas avec les trois caisses de fournitures que nous lâche le gouvernement une fois par mois qu'on risque de s'en sortir; hein ! Ici on manque de tout. De bouffe, de médicaments, de piles même ! Tu imagines ça un peu, on manque même de piles ! Faut dire que l'électricité se fait rare et que tout le monde a pas un groupe électrogène sous la main. Et même là, il faut du carburant. Laisse-moi te dire qu'il y a pas des masses de voitures ici qui se sont pas fait siphonner le réservoir.

Les pillages des premières semaines ont sûrement permis à certains de se constituer un confortable trésor, mais la plupart des comestibles sont périmés aujourd'hui. Ça laisse pas grand-chose à négocier. Alors quand il ne reste plus rien ou si peu de notre ancienne ville, on n'a plus qu'à trouver comment produire avec la nouvelle...

Sauf que les smartphones, quoi qu'on en dise, ça pousse pas dans les arbres. »

Ce domaine concerne le manque de ressources vitales dont souffre la cité. Les eaux polluées, l'électricité vacillante et la nourriture périmée en font partie, ainsi que les infections et épidémies qui en résultent parfois.

Choisis une menace

Des médicaments qui font défaut, des coupures d'électricité, le manque d'eau potable, la famine, le marché noir, des vols à répétition...

Pose une question à ta voisine de droite

- Quelle communauté a exactement ce dont nous manquons et pourquoi ne veulent-ils pas nous le céder ?
- De quelle ressource disposons-nous secrètement ?
- Pourquoi les ressources sont-elles aussi mal réparties au sein de la communauté ?

PRINCIPES

- Mets en scène des charognards, des magouilleurs et des voleurs, mais n'oublie pas leur humanité.
- Montre les conséquences des pénuries sur le quotidien des habitants de la cité.
- Pose des dilemmes moraux et sers-toi des réponses pour faire monter les enjeux dans l'histoire.
- Mets la pression sur la communauté.

PRENDS LA MAIN QUAND

Quelqu'un essaye d'acheter ou de vendre quelque chose ; il faut se nourrir ou se soigner ; un personnage se rend au marché.

LAISSE LA MAIN QUAND

Ton personnage est dans l'incapacité de satisfaire un besoin primaire ; il doit faire face à des mendiants ou négocier avec des commerçants.

GESTES DE DOMAINE

- Montre les actions désespérées de certains pour obtenir ce dont ils ont besoin.
- Propose des ressources nécessaires moyennant un prix exorbitant.
- Diffuse des épidémies.

Après chaque geste, demande : **Que faites-vous ?**

APPELE UNE DÉCISION COMMUNAUTAIRE CONCERNANT

- La répartition de ressources produites par la communauté (**Été**)
- L'acquisition de fournitures distribuées par d'autres (**Printemps**)
- La gestion des épidémies (**Automne**)

Après la réponse, demande : **Quelle est votre position ? Comment réagissez-vous ?**

LA VILLE QUI S'ÉVEILLE



« J'ai toujours dit que cette ville avait un esprit, une âme. Si j'avais su qu'il y en avait des milliers ! Chaque bâtiment emblématique, chaque ruelle, chaque square est habité par un esprit. Parfois, on dirait de véritables résidents, mais souvent c'est plus diffus. Comme une impression qui résonne dans un hall désert. Et c'est de là qu'est né l'animisme moderne que l'on peut observer quotidiennement : quand tu vas à la casse faire de la récup, tu déposes une offrande à la porte pour conjurer les accidents. Quand tu explores un gratte-ciel abandonné, tu commences par demander poliment à l'esprit des lieux s'il veut bien te laisser entrer.

Il ne faut pas croire que les esprits restent tranquillement à attendre qu'on les visite. Un chaman m'a parlé de véritables guérillas mystiques. Je sais pas exactement de quoi il retourne, mais une chose est certaine : dans ce jeu-là, nous ne sommes que des pions. »

Ce domaine concerne les esprits des lieux et objets qui s'éveillent et se révèlent aux hommes, la mystique qui les accompagne et les petits rituels quotidiens pour s'attirer leurs faveurs.

Choisis une menace

Un esprit qui dépérit avec son territoire, une secte hallucinée guidée par l'esprit de la morgue, un lieu interdit par son résident, une offrande mal reçue, un voisin qui se révèle être un esprit malveillant, une chamane possédée, des chasseurs d'esprits qui s'en prennent à un lieu éveillé...

Pose une question à ta voisine de droite

- Quel esprit a juré la disparition de la communauté et pourquoi ?
- Quel rituel devons-nous pratiquer pour ne pas nous faire chasser ?
- Que s'est-il passé quand un esprit en a dévoré un autre devant nos yeux

PRINCIPES

- Mets en scène les rituels et offrandes des habitants de la cité.
- Évoque les esprits plus que tu ne les montres.
- Pose des dilemmes moraux et sers-toi des réponses pour faire monter les enjeux dans l'histoire.
- Mets la pression sur la communauté.

PRENDS LA MAIN QUAND

Quelqu'un conduit un rituel pour contacter un esprit ; on entre dans un bâtiment abandonné pour la première fois ; un personnage manque de respect envers le lieu dans lequel il se trouve.

LAISSE LA MAIN QUAND

Un esprit entre en contact avec ton personnage ; il se confronte à des animistes pratiquants.

GESTES DE DOMAINE

- Exige un tribut.
- Fais intervenir des mystiques illuminés.
- Donne vie aux lieux importants.

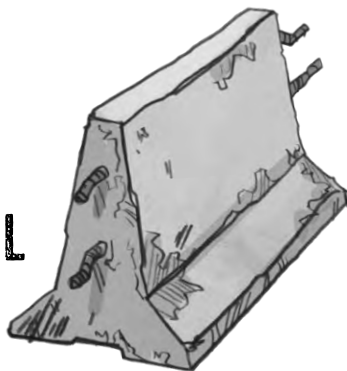
Après chaque geste, demande : **Que faites-vous ?**

APPELLE UNE DÉCISION COMMUNAUTAIRE CONCERNANT

- Les rituels à mener au sein de la communauté (Hiver)
- Les offrandes à effectuer (Été)

Après la réponse, demande : **Quelle est votre position ? Comment réagissez-vous ?**

LE BLOCUS GOUVERNEMENTAL



« Trois ans que le gouvernement nous a abandonnés à notre sort. Pas la peine de te dire qu'ici, tu trouveras pas grand monde qui le porte dans son cœur. Enfin bon, c'est les mêmes qui sont bien contents quand on nous largue des vivres. Mais qu'est-ce que tu veux, les gens sont pas à une contradiction près, hein. En tout cas, t'avise pas de quitter la ville. Si t'arrives à passer les barbelés, tu échapperas pas aux miradors postés un peu partout. Les mecs sont terrifiés à l'idée d'une nouvelle épidémie de narcose et persuadés qu'on est tous porteurs. Autant dire qu'ils abattent à vue.

On n'a pas d'infos fiables à cause du blocus réseau qu'on nous impose ici, mais franchement, je serais étonné que le gouvernement tente pas de savoir ce qui se passe dans le coin. C'est pas possible qu'un pays abandonne tout bonnement une de ses villes les plus importantes sans chercher à s'informer sur ce qui s'y passe. Et puis bon, un jour les mecs vont bien finir par trouver un vaccin anti-narcose... »

Ce domaine concerne l'État à l'extérieur de la cité, son influence sur les habitants, ses tentatives d'intrusion et son dispositif de bouclage de ville.

Choisis une menace

Les agents infiltrés qui provoquent des dissensions, le périmètre de sécurité qui se resserre, les snipers à la gâchette facile, la désinformation des correspondants extérieurs, des militaires désireux de mener une opération, des scientifiques en mal de sujets à tester...

Pose une question à ta voisine de droite

- Quelle rumeur alarmante à propos du blocus est une réalité ?
- Quelle ressource inhabituelle/dangereuse contient le dernier largage ?
- Quel membre de la communauté passe secrètement des messages à l'extérieur et qui est son interlocuteur ?

PRINCIPES

- Sème des rumeurs sur l'extérieur et contredis-les.
- Fais ressentir l'enfermement et la menace à l'extérieur.
- Pose des dilemmes moraux et sers-toi des réponses pour faire monter les enjeux dans l'histoire.
- Mets la pression sur la communauté.

PRENDS LA MAIN QUAND

Quelqu'un s'approche du blocus ; un habitant annonce venir de l'extérieur ; des vivres sont largués ; une communication radio parvient de l'extérieur.

LAISSE LA MAIN QUAND

Ton personnage aperçoit un largage ; il s'approche des limites de la ville ; il rencontre des représentants du gouvernement infiltrés.

GESTES DE DOMAINE

- Montre que le blocus est une barrière infranchissable et mortelle.
- Annonce un largage de vivres au moment le plus inopportun.
- Diffuse des informations alarmantes en provenance de l'extérieur.

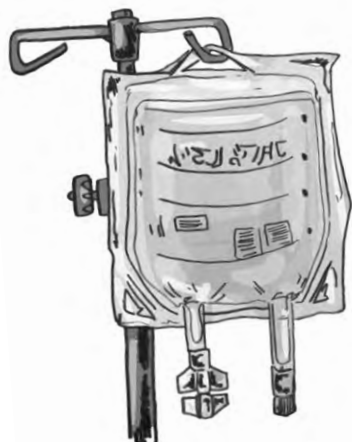
Après chaque geste, demande : **Que faites-vous ?**

APPELLE UNE DÉCISION COMMUNAUTAIRE CONCERNANT

- Une tentative d'évasion ou d'intrusion dans la cité (**Printemps**)
- Une communication avec l'extérieur (**Hiver**)

Après la réponse, demande : **Quelle est votre position ? Comment réagissez-vous ?**

LES NARCOSÉS SI NOMBREUX



« Le syndrome du Bois Dormant a frappé près de quatre-vingt-dix pour cent de la population. Ajoutez-y huit pour cent de porteurs sains et ça ne laisse que deux immunisés sur cent personnes. Autant dire que le tri a été redoutable. Chaque habitant compte la plupart de ses proches parmi les narcosés.

Imagine des centaines de milliers de corps inertes, en stase, alignés dans des gymnases, à même le sol. Heureusement, la narcose a considérablement ralenti leur métabolisme, mais ça nécessite toujours une main-d'œuvre colossale, ne serait-ce que pour éviter les escarres. Et puis, de temps en temps, sans prévenir, sans qu'on sache vraiment pourquoi, l'un d'entre eux s'éveille ou un autre décède. »

Ce domaine concerne les millions de narcosés présents dans la cité, les enjeux sanitaires et logistiques qu'ils soulèvent, les mystères qui les entourent et la recherche désespérée d'un traitement.

Choisis une menace

D'étranges interactions entre les narcosés et les esprits urbains, une épidémie chez les narcosés, des disparitions de narcosés, plus assez de bras pour s'occuper de tout ce monde, des carences à compenser, d'étranges interactions entre les narcosés et la nature, la prophétie du Bois Dormant...

Pose une question à ta voisine de droite

- Quels nouveaux symptômes a développés un narcosé et pourquoi la communauté le cache-t-elle ?
- Quel est le point commun des visions rapportées par tous les narcosés sortis de leur catatonie ?
- Pourquoi emmène-t-on certains narcosés sans proches dans un ancien hôpital psychiatrique excentré ?

PRINCIPES

- Implique les personnages dans le suivi de leurs proches narcosés.
- Montre à quel point la population d'éveillés est minoritaire et les narcosés partout.
- Pose des dilemmes moraux et sers-toi des réponses pour faire monter les enjeux dans l'histoire.
- Mets la pression sur la communauté.

PRENDS LA MAIN QUAND

Les personnages se rendent dans un centre d'accompagnement ; un narcosé pose un problème aux éveillés ; les membres de la communauté évoquent la douleur de voir tous leurs proches en catatonie.

LAISSE LA MAIN QUAND

Ton personnage va rendre visite à un narcosé ou participe aux soins.

GESTES DE DOMAINE

- Provoque un événement inexplicable en rapport avec les narcosés.
- Montre les accompagnants qui craquent sous le poids de la tâche.
- Oppose les besoins des narcosés et ceux des éveillés.

Après chaque geste, demande : **Que faites-vous ?**

APPELLE UNE DÉCISION COMMUNAUTAIRE CONCERNANT

- Le soin quotidien des narcosés (**Automne**)
- La recherche d'un remède au syndrome du Bois Dormant (**Automne**)

Après la réponse, demande : **Quelle est votre position ? Comment réagissez-vous ?**