



« J'ai eu l'information de la proprio du club 72, qui la tenait elle-même d'un sauvage du clan des mangeurs de soleil. Je sais bien que ça peut sembler pas hyper fiable, mais j'ai eu confirmation de la part de Grand-père Dogue qu'il y a bien des mouvements de troupes sur le pont de Negri et derrière la fosse aux fougères. »

ANTENNE

Tu connais un peu la ville, mais tu connais surtout ses habitants. C'est toi qui assures la liaison, la transmission du signal, le tri entre informations et rumeurs. Tu passes le plus clair de ton temps à poser toutes sortes de questions à celles et ceux que tu croises, et ça te vaut trop souvent des ennuis.

JOUE POUR DÉCOUVRIR...

- Quels secrets tu dois garder.
- Quel prix tu es prêt à payer pour une information.
- Les terribles conséquences d'une rumeur colportée.

PRINCIPES

- Apprends des secrets dangereux.
- Crée du lien avec les autres communautés.
- Rends ton personnage faillible et attachant.
- Défends ton identité et tes points de vue.

GESTES

Ce sont les actions que tu peux ou dois réaliser au cours de la partie. Pour les jouer, tu disposes de jetons de couleurs.

Fortune → Lorsque tu cadres une scène pour ton personnage, dépense deux jetons pour qu'il en tire quelque chose de positif. Dans le cas contraire, cette scène a une issue mitigée ou négative pour ton personnage.

Sauvetage → Quand tu considères qu'un membre de la communauté aide ton personnage, prends un jeton de ton choix dans la réserve et donne-le à la joueuse qui t'a apporté du soutien. Si c'est le personnage de la joueuse qui t'a aidé, donne-lui un second jeton de la réserve.

Détresse → Quand ton personnage se retrouve dans une situation stressante, dangereuse ou problématique, pioche un jeton au hasard dans la réserve. Quand le personnage d'une autre joueuse te semble dans une situation stressante, dangereuse ou problématique et qu'elle n'a pas pioché de jeton, présente-lui la réserve. Libre à elle de piocher ou non.

Gentillesse → Quand tu aides quelqu'un à assumer ses vulnérabilités, gagne un jeton de ton choix.

Choisis un nom → Yasmina, Hermès, Bicyclette, La Rumeur, Manuel, Crimo, Nilufer, Fanny, Paolo...

Choisis un look → Dreadlocks, crête iroquoise, coupe au bol, tempes rasées, nattes, cheveux en pétard, chignon... Sac en bandoulière, parapluie, casquette de marin, veste en velours, veste militaire russe, veste à carreaux, keffieh, nœud papillon, écharpe en laine...

Indique deux choses que tu aimes → L'odeur du café, nourrir les chats errants, les levers de soleil, te rappeler d'un mot oublié, jouer avec un trousseau de clefs dans ta poche...

Indique une chose que tu n'aimes pas → Plier tes vêtements, le bruit des éoliennes, le goût du lait caillé...

Choisis un moyen de transport favori → Vélo, skateboard, trottinette, marche longue, parkour, hoverboard, rollers, cheval, solex, quad...

Choisis deux secrets que tu connais → L'identité du premier narcosé, l'escouade militaire infiltrée, le chien qui parle, la cache de médicaments, le trésor de la mafia, le centre de contrôle de drones classifié, le passage secret dans les égouts, les codes d'accès de l'abri antiatomique, le plan gouvernemental, l'esprit de la cité corrompu...

Choisis deux relations → Le second d'un gang avec qui tu échanges des tuyaux, l'ancienne qui te raconte le monde d'avant, l'agent gouvernemental que tu fais chanter, la gamine des rues qui te suit partout, l'animateur radio chez qui tu écoutes de la musique, l'esprit de la station de métro, ton enfant narcosé...

RÉPOND À CES DEUX QUESTIONS

- Pourquoi ai-je choisi de rejoindre la communauté ?
- Pourquoi est-elle importante à mes yeux ?

POSE UNE QUESTION À TA VOISINE DE GAUCHE

- Qu'est-ce que tu crois capital de me cacher ?
- Avec quelle ressource unique payes-tu les informations confidentielles que je te fournis ?
- De quoi veux-tu te venger à mon égard ?



BRICOLE

Alors que la ville s'effondre petit à petit comme la civilisation, on compte sur toi pour maintenir en bon état de fonctionnement les machines nécessaires à la survie de la communauté. Entre la rareté et la dégradation des pièces, la nature de plus en plus agressive et le manque de sens pratique des autres, c'est rarement une activité de tout repos.

JOUE POUR DÉCOUVRIR...

- Si une machine peut valoir la vie d'une personne.
- S'il faut parfois renoncer à réparer.
- Si les objets aussi ont un esprit.

PRINCIPES

- Reste pragmatique au milieu de la tourmente.
- Réponds à des problèmes humains par des solutions techniques.
- Rends ton personnage faillible et attachant.
- Défends ton identité et tes points de vue.

GESTES

Ce sont les actions que tu peux ou dois réaliser au cours de la partie. Pour les jouer, tu disposes de jetons de couleurs.

Fortune → Lorsque tu cadres une scène pour ton personnage, dépense deux jetons pour qu'il en tire quelque chose de positif. Dans le cas contraire, cette scène a une issue mitigée ou négative pour ton personnage.

Sauvetage → Quand tu considères qu'un membre de la communauté aide ton personnage, prends un jeton de ton choix dans la réserve et donne-le à la joueuse qui t'a apporté du soutien. Si c'est le personnage de la joueuse qui t'a aidé, donne-lui un second jeton de la réserve.

Détresse → Quand ton personnage se retrouve dans une situation stressante, dangereuse ou problématique, pioche un jeton au hasard dans la réserve. Quand le personnage d'une autre joueuse te semble dans une situation stressante, dangereuse ou problématique et qu'elle n'a pas pioché de jeton, présente-lui la réserve. Libre à elle de piocher ou non.

Gentillesse → Quand tu prends le temps de faire de la communauté un endroit confortable au quotidien pour un de ses membres, gagne un jeton de ton choix.

« Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme. Bon, faut dire qu'ici tout se transforme surtout en ruines envahies de lierre. Alors pour que ça tienne encore debout demain, il faut ruser et consolider. Tu vois les récupérateurs d'eau là-bas ? J'ai ajouté des filtres à charbons dessus, comme ça la production est directement potable en sortie de citerne. Autant te dire que ça nous a bien aidés lors des pluies noires de l'été dernier. »

Choisis un nom → Quentin, Léo, Mahmud, Pimprenelle, Dominique, Agnieska, Ikea, Molette, Switch...

Choisis un look → Bleu de travail, vêtements de récupération tachés, marcel et treillis, masque de soudure, blouse de chimiste, combinaison hazmat, tablier en cuir, gants de latex, lunettes de protection...

Indique deux choses que tu aimes → Te laver les mains, la texture du pop-corn, lire des vieux magazines, les rides aux coins des yeux, la sieste du début d'après-midi...

Indique une chose que tu n'aimes pas → Manger tiède, la nuit qui tombe tôt en hiver, les bruits de reniflement...

Choisis deux fonctions de ton atelier → Énergie éolienne, biomasse, mécanique auto, mécanique vélo, plomberie, électricité, maçonnerie, électro-nique domestique, ferronnerie, brasserie, menuiserie, traitement de l'eau, chimie...

Décide d'où vient le matériel nécessaire → Tu négocies avec des gangs, tu exploites ta famille, tu fais tes « courses » dans le territoire des autres communautés, tu récupères des pièces dans la casse du quartier, tu as passé un deal avec le gouvernement...

Choisis deux relations → Ton apprenti maladroit, le fournisseur à qui tu dois une fortune, ton conjoint narcosé, l'esprit de la casse, ta mécène gouvernementale, ton amour adultère, ton ancienne meilleure amie, l'IA conversationnelle de ton ordinateur...

RÉPOND À CES DEUX QUESTIONS

- Pourquoi ai-je choisi de rejoindre la communauté ?
- Pourquoi est-elle importante à mes yeux ?

POSE UNE QUESTION À TA VOISINE DE GAUCHE

- De quoi as-tu absolument besoin que je pourrais réparer ?
- Quelle est la source de ton énorme dette à mon égard ?
- Que m'as-tu volé ?



CATAPLASME

Il paraît que tant qu'on a la santé, tout va. En tout cas, tu t'efforces de maintenir ce minimum-là. Mi-médecin de campagne, mi-infirmier humanitaire, tu soignes les âmes comme les corps de celles et ceux qui sont bien trop souvent au bout du rouleau.

JOUE POUR DÉCOUVRIR...

- Si tu peux vraiment soigner tout le monde.
- Si tu dois vraiment soigner tout le monde.
- Ce qu'il faut sacrifier pour réveiller un narcosé.

PRINCIPES

- Utilise tes compétences pour aider les plus faibles.
- Échoue à préserver les autres d'eux-mêmes.
- Rends ton personnage faillible et attachant.
- Défends ton identité et tes points de vue.

GESTES

Ce sont les actions que tu peux ou dois réaliser au cours de la partie. Pour les jouer, tu disposes de jetons de couleurs.

Fortune → Lorsque tu cadres une scène pour ton personnage, dépense deux jetons pour qu'il en tire quelque chose de positif. Dans le cas contraire, cette scène a une issue mitigée ou négative pour ton personnage.

Sauvetage → Quand tu considères qu'un membre de la communauté aide ton personnage, prends un jeton de ton choix dans la réserve et donne-le à la joueuse qui t'a apporté du soutien. Si c'est le personnage de la joueuse qui t'a aidé, donne-lui un second jeton de la réserve.

Détresse → Quand ton personnage se retrouve dans une situation stressante, dangereuse ou problématique, pioche un jeton au hasard dans la réserve. Quand le personnage d'une autre joueuse te semble dans une situation stressante, dangereuse ou problématique et qu'elle n'a pas pioché de jeton, présente-lui la réserve. Libre à elle de piocher ou non.

Gentillesse → Quand tu soignes quelqu'un qui t'a fait du mal ou a fait du mal à quelqu'un que tu aimes, gagne un jeton de ton choix.

« Ici, il faut soigner les vivants et les presque morts. Ne croyez pas que les narcosés n'ont jamais besoin de personne. Même à eux, les accidents arrivent : une morsure de serpent, une chute d'immeuble, et c'est toute une population inerte qu'il faut soigner. Quant aux éveillés, n'en parlons pas. Vous avez vu l'état de la ville ? Vous croyez que les maladies ont disparu ? Vraiment ? »

Choisis un nom → Constance, Toubib, Doc, Justin, Maria, Scalpel, Solange, Étienne, Pablo...

Choisis un look → Mains fines, mains marquées, phalange manquante, mains massives, mains tatouées... Blouse de médecin, col roulé en laine, gants en latex, chemise à motifs, veste en velours côtelé, tenue d'urgentiste, tenue futuriste moulante...

Indique deux choses que tu aimes → Te glisser dans des draps frais, l'odeur de la terre après la pluie, le rire des enfants, les bonbons qui piquent, cueillir des framboises...

Indique une chose que tu n'aimes pas → Les gens qui parlent fort, les fourmis dans les jambes, le fenouil...

Choisis deux techniques de soin uniques dans la ville → Transplantation cardiaque, chirurgie réparatrice des yeux, thérapie de couple, passer le feu, traitement psychiatrique, ostéopathie, prise en charge du cancer, soin des esprits, guérison par les plantes, tatouages thérapeutiques...

Décide de la catastrophe sanitaire qui se profile → Les narcosés se mettent à dépérir, les esprits ramènent avec eux d'anciennes maladies, l'air est pollué par des spores, les forces gouvernementales utilisent des armes bactériologiques, les égouts sont irradiés, une nouvelle race de moustiques transmet une version mutée et agressive de la rage...

Choisis deux relations → Une collègue thérapeute d'une autre obédience, un chef de gang dont tu as sauvé l'enfant, l'esprit de l'hôpital psychiatrique, ta mentore narcosée, l'étudiant à qui tu transmets ton savoir, le cueilleur qui te fournit en herbes médicinales, le reporter venu de l'extérieur que tu caches à la communauté...

RÉPONDS À CES DEUX QUESTIONS

- Pourquoi ai-je choisi de rejoindre la communauté ?
- Pourquoi est-elle importante à mes yeux ?

POSE UNE QUESTION À TA VOISINE DE GAUCHE

- Quelles terribles séquelles t'a laissées la blessure que je t'ai mal soignée ?
- Pourquoi as-tu arrêté le traitement vital que je t'ai prescrit ?
- Pourquoi nous sommes-nous séparés ?



« Dans le temps, il y avait une brasserie sous le cinéma Buster Keaton. Je crois que c'est parce que le proprio était passionné de bière et qu'il avait entrepris de développer sa propre production. Il avait même fait une série avec des noms de stars hollywoodiennes des années 50. La "Judy Garland" était une rousse assez fameuse. Bref, tout ça pour dire qu'on pourrait peut-être encore y trouver du houblon en quantité confortable... »

ENCYCLO

Tu as toujours eu une bonne mémoire. Ça et puis l'amour d'une ville emplie de petites histoires et d'anecdotes. Ce serait facile de t'accuser de ramener un peu trop si tes connaissances n'étaient pas aussi utiles.

JOUE POUR DÉCOUVRIR...

- D'où viennent les esprits urbains.
- Comment le passé informe le présent.
- Ce qu'il se passe quand la théorie se confronte à la mise en pratique.

PRINCIPES

- Dispense du savoir parfois obsolète sur le vieux monde.
- Dissimule ta véritable nature.
- Rends ton personnage faillible et attachant.
- Défends ton identité et tes points de vue.

GESTES

Ce sont les actions que tu peux ou dois réaliser au cours de la partie. Pour les jouer, tu disposes de jetons de couleurs.

Fortune → Lorsque tu cadres une scène pour ton personnage, dépense deux jetons pour qu'il en tire quelque chose de positif. Dans le cas contraire, cette scène a une issue mitigée ou négative pour ton personnage.

Sauvetage → Quand tu considères qu'un membre de la communauté aide ton personnage, prends un jeton de ton choix dans la réserve et donne-le à la joueuse qui t'a apporté du soutien. Si c'est le personnage de la joueuse qui t'a aidé, donne-lui un second jeton de la réserve.

Détresse → Quand ton personnage se retrouve dans une situation stressante, dangereuse ou problématique, pioche un jeton au hasard dans la réserve. Quand le personnage d'une autre joueuse te semble dans une situation stressante, dangereuse ou problématique et qu'elle n'a pas pioché de jeton, présente-lui la réserve. Libre à elle de piocher ou non.

Gentillesse → Quand tu valorises un ou une habitante de la cité aux yeux des membres de la communauté, gagne un jeton de ton choix.

Choisis un nom → Lila, Abraham, Sélène, Hadrien, Éléphant, Gilles, Binocle, L'Archiviste, Margareth...

Choisis un look → Yeux vairons, regard intense, borgne, strabisme, couleur d'yeux inhabituelle, lunettes, sourcils rasés, sourcils tatoués, piercing à l'arcade... Costume trois-pièces à carreaux, robe de bure, blouse de professeur, robe à fleurs, manteau long, tenue militaire marquée de signes cabalistiques...

Indique deux choses que tu aimes → L'odeur des vieux livres, la chaleur du feu de bois, les bêlements des moutons, voir des amoureux s'embrasser, faire la vaisselle...

Indique une chose que tu n'aimes pas → La soupe d'orties, les aboiements des chiens, oublier que tes lunettes sont sur ton front...

Choisis deux capacités étranges → Souvenirs du futur, mémoire des livres, dialogue avec les narcosés, appel des esprits, lire les signes, l'Écho, éveil des écrits, réécrire l'Histoire...

Choisis une spécialité de ta bibliothèque → Fondation de la ville, géographie des souterrains, généalogie des puissants, Histoire des gratte-ciel, mythologies animistes, contes traditionnels, zoologie & botanique modernes...

Choisis deux relations → Les enfants qui te demandent une nouvelle histoire chaque jour, le théoricien du complot qui essaye de te convaincre, la chasseuse de livres qui te fournit à prix d'or, ton jumeau narcosé, l'esprit de la bibliothèque nationale...

RÉPONDS À CES DEUX QUESTIONS

- Pourquoi ai-je choisi de rejoindre la communauté ?
- Pourquoi est-elle importante à mes yeux ?

POSE UNE QUESTION À TA VOISINE DE GAUCHE

- Quel secret de la ville m'as-tu arraché contre mon gré ?
- Laquelle de mes habitudes t'est devenue totalement insupportable ?
- Quel drame intime nous a éloignés ?



GRAFF

Explorateur urbain par nature, tu sautes les murs et redécouvres les territoires perdus de la cité, là où plus aucun humain ne vit. Souvent, c'est dans ces endroits que tu sors tes bombes de peinture pour laisser un dessin, une œuvre forcément éphémère, comme la marque d'une nouvelle frontière repoussée.

JOUE POUR DÉCOUVRIR...

- Les merveilles cachées des territoires sauvages.
- Les limites de chacun.
- Ce qui transforme la nature.

PRINCIPES

- Perds ton chemin dans les franges abandonnées de la ville.
- Enchanter le monde urbain de ton art.
- Rends ton personnage faillible et attachant.
- Défends ton identité et tes points de vue.

GESTES

Ce sont les actions que tu peux ou dois réaliser au cours de la partie. Pour les jouer, tu disposes de jetons de couleurs.

Fortune → Lorsque tu cadres une scène pour ton personnage, dépense deux jetons pour qu'il en tire quelque chose de positif. Dans le cas contraire, cette scène a une issue mitigée ou négative pour ton personnage.

Sauvetage → Quand tu considères qu'un membre de la communauté aide ton personnage, prends un jeton de ton choix dans la réserve et donne-le à la joueuse qui t'a apporté du soutien. Si c'est le personnage de la joueuse qui t'a aidé, donne-lui un second jeton de la réserve.

Détresse → Quand ton personnage se retrouve dans une situation stressante, dangereuse ou problématique, pioche un jeton au hasard dans la réserve. Quand le personnage d'une autre joueuse te semble dans une situation stressante, dangereuse ou problématique et qu'elle n'a pas pioché de jeton, présente-lui la réserve. Libre à elle de piocher ou non.

Gentillesse → Quand tu dévoiles tes chemins secrets à quelqu'un, gagne un jeton de ton choix.

« La première fois que j'ai tagué le sommet de la grand-tour, j'ai vraiment pris la mesure du truc, tu vois ? La ville est complètement bouffée par les plantes, c'est hyper impressionnant. L'ascension a pas été simple. Déjà, pas la peine de préciser que j'ai dû prendre les escaliers parce que bon, l'ascenseur c'était plus vraiment une option. Alors entre les marches qui te lâchent sous le pied et les snipers de la milice qui peuvent te shooter à n'importe quel moment, t'as intérêt à faire gaffe. »

Choisis un nom → Pernelle, Elian, Urbain, Vandale, Magellan, Amelia, Scout, Mirandolina, Nanosh...

Choisis un look → Marche vive, boitillement, pas de danseur, pas lourd, jambe prosthétique, pas traînant, pas militaire, pas prudent... Veste pleine de poches, sac banane, sac à dos de randonnée, sacoche en cuir, ceinture multifonction, pantalon de treillis, harnais, salopette short...

Indique deux choses que tu aimes → Le bruit du vent dans les arbres, les fleurs qui percent le bitume, faire des bonshommes de neige, trinquer, l'odeur de la peinture fraîche...

Indique une chose que tu n'aimes pas → Les repas à heures fixes, les jeux de mots, faire la bise...

Choisis deux spots d'urbex dont tu connais bien les esprits → Une ancienne brasserie, un hôpital à l'abandon, une voie de train qui ceinture la ville, le zoo, un supermarché mystérieusement épargné, un bateau pris dans les algues-lianes, un aérodrome bouffé par le lierre, une réserve technique du métro, le muséum d'histoire naturelle...

Décide de ton style → Pochoirs géants sur le toit des gratte-ciel, mosaïque dans les endroits passants, projection de peintures sur les symboles de l'ancien monde, tag au coin de la rue, mandala sur le bitume, trompe-l'œil dans les bâtiments historiques, affiches collées sur les portes et fenêtres de la ville...

Choisis deux relations → La militaire qui te fournit en bombes de peinture, l'ancien agent au service propreté de la Ville qui te harcèle, la graffeuse concurrente qui recouvre tes œuvres, le gang qui voudrait que tu bosses pour eux, le tatoueur qui te commande régulièrement des œuvres, l'ermitte croisée au cours d'une expédition, le chien qui te suit partout, ton meilleur ami narcosé...

RÉPOND À CES DEUX QUESTIONS

- Pourquoi ai-je choisi de rejoindre la communauté ?
- Pourquoi est-elle importante à mes yeux ?

POSE UNE QUESTION À TA VOISINE DE GAUCHE

- Qu'as-tu découvert de terrible sur moi en me suivant à mon insu ?
- Pourquoi sabotes-tu régulièrement ma réserve de peinture ?
- Pourquoi refuses-tu de m'adresser la parole depuis une saison ?



« Là au fond, c'est des panais. On a décidé d'en semer plus ce printemps pour changer des navets de l'année dernière. C'est pas mal. Ça se prépare en soupe, en purée, et puis rôtis aussi. Dans la serre je tente un truc avec des fraises et de la beub en hydroponie et puis on continue d'entretenir le jardin du toit de l'immeuble en permaculture, avec les ruches à côté... »

MAIN-VERTE

Quand tout s'effondre, on a toujours besoin de manger trois fois par jour. En tout cas c'est ta philosophie. Alors bien sûr, les narcosés qui n'ont pas besoin d'avaler quoi que ce soit, ça te met un peu la tête à l'envers, mais pour les éveillés, tes récoltes ont plus de valeur que les pierres précieuses.

JOUE POUR DÉCOUVRIR...

- À quelles extrémités tu es prêt pour protéger tes récoltes.
- Quels effets ont les changements des végétaux sur ceux qui les cultivent et les consomment.
- À quel point l'éthique alimentaire est un facteur de tension.

PRINCIPES

- Fais de ta ferme le cœur vert de la communauté.
- Tente sans succès de nourrir tout le monde.
- Rends ton personnage faillible et attachant.
- Défends ton identité et tes points de vue.

GESTES

Ce sont les actions que tu peux ou dois réaliser au cours de la partie. Pour les jouer, tu disposes de jetons de couleurs.

Fortune → Lorsque tu cadres une scène pour ton personnage, dépense deux jetons pour qu'il en tire quelque chose de positif. Dans le cas contraire, cette scène a une issue mitigée ou négative pour ton personnage.

Sauvetage → Quand tu considères qu'un membre de la communauté aide ton personnage, prends un jeton de ton choix dans la réserve et donne-le à la joueuse qui t'a apporté du soutien. Si c'est le personnage de la joueuse qui t'a aidé, donne-lui un second jeton de la réserve.

Détresse → Quand ton personnage se retrouve dans une situation stressante, dangereuse ou problématique, pioche un jeton au hasard dans la réserve. Quand le personnage d'une autre joueuse te semble dans une situation stressante, dangereuse ou problématique et qu'elle n'a pas pioché de jeton, présente-lui la réserve. Libre à elle de piocher ou non.

Gentillesse → Quand tu nourris des personnes extérieures ou hostiles à la communauté, gagne un jeton de ton choix.

Choisis un nom → Camille, Lucien, Pauline, Rungis, la Pioche, Nicolas, Frances, Semis, Steffen...

Choisis un look → Dents régulières, dents déchaussées, dents noires, dents en or, dents du bonheur, canines proéminentes...

Turban, panama, bob, casquette, béret, bijoux dans les cheveux, canotier, stetson, large chapeau de paille, voile, bonnet...

Indique deux choses que tu aimes → Les bandes dessinées, les carottes nouvelles, observer les orages, faire du vélo, les chansons d'amour ringardes...

Indique une chose que tu n'aimes pas → L'odeur de l'essence, les espaces confinés, la grossièreté...

Choisis deux cultures que toi seul maîtrises → Apiculture, fruits exotiques, cultures hydroponiques, cannabis,

permaculture, culture de la vigne, cueillette de plantes sauvages, élevage de chèvres et moutons, culture de champignons, cultures textiles, élevage d'insectes...

Décide de l'emplacement de ta ferme urbaine → L'immense et sauvage parc municipal, des toits d'immeubles exposés

aux nuées de sauterelles, une ancienne ferme pédagogique non loin des barrages gouvernementaux, une suite de serres en mauvais état, les niveaux inférieurs d'un parking souterrain, un terrain vague au beau milieu d'un territoire contesté par plusieurs gangs...

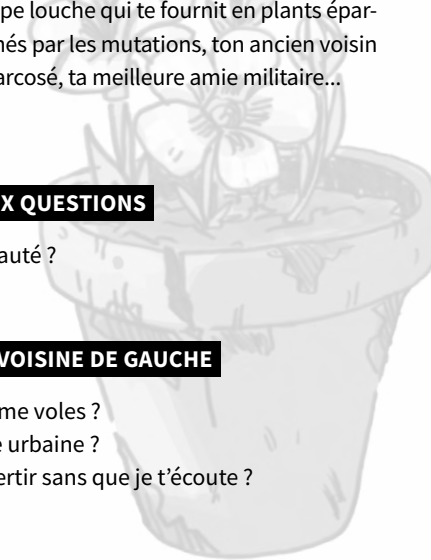
Choisis deux relations → Ton ex qui tient la ferme avec toi, le fils d'une amie avec qui tu entretiens une relation ambiguë, l'esprit du jardin botanique, le type louche qui te fournit en plants épargnés par les mutations, ton ancien voisin narcosé, ta meilleure amie militaire...

RÉPONDS À CES DEUX QUESTIONS

- Pourquoi ai-je choisi de rejoindre la communauté ?
- Pourquoi est-elle importante à mes yeux ?

POSE UNE QUESTION À TA VOISINE DE GAUCHE

- Que fais-tu des réserves de nourriture que tu me voles ?
- Pourquoi essayes-tu de démanteler ma ferme urbaine ?
- De quel danger imminent essayes-tu de m'avertir sans que je t'écoute ?





« C'était au dernier solstice de printemps. On avait décidé d'organiser une soirée pour fêter le retour des migrants et accueillir les esprits de la verdure.

On a monté une scène dans la rue, suspendue entre deux façades. Sous la scène, la dose d'enceintes. Quand le concert a commencé, les gens ont déboulé de partout. La foule était souriante, agitée de débanchés sensuels, tapant des mains en rythme. Au moment où j'ai pris le micro pour prier, les visages à perte de vue étaient extatiques. J'ai jamais ressenti un truc aussi fort. »

M.C.

Du soir au matin, tu chantonnes ou tu improvises, apportant un peu de chaleur au quotidien souvent contraignant de tes compagnons. Mais là où tu brilles, c'est quand tu prends la scène. Tu deviens alors un prêtre moderne, inspirant la foule de tes lyrics saccadés. Tu as un message à faire passer, et tu comptes bien t'assurer que tout le monde l'entende.

JOUE POUR DÉCOUVRIR...

- Comment ton art peut inspirer les habitants.
- Pourquoi certains rejettent à ce point tes cérémonies.
- En quoi la ville elle-même est sensible à tes mélodies.

PRINCIPES

- Réunis les autres autour de ta musique.
- Crée des conflits à cause de ta mystique.
- Rends ton personnage faillible et attachant.
- Défends ton identité et tes points de vue.

GESTES

Ce sont les actions que tu peux ou dois réaliser au cours de la partie. Pour les jouer, tu disposes de jetons de couleurs.

Fortune → Lorsque tu cadres une scène pour ton personnage, dépense deux jetons pour qu'il en tire quelque chose de positif. Dans le cas contraire, cette scène a une issue mitigée ou négative pour ton personnage.

Sauvetage → Quand tu considères qu'un membre de la communauté aide ton personnage, prends un jeton de ton choix dans la réserve et donne-le à la joueuse qui t'a apporté du soutien. Si c'est le personnage de la joueuse qui t'a aidé, donne-lui un second jeton de la réserve.

Détresse → Quand ton personnage se retrouve dans une situation stressante, dangereuse ou problématique, pioche un jeton au hasard dans la réserve. Quand le personnage d'une autre joueuse te semble dans une situation stressante, dangereuse ou problématique et qu'elle n'a pas pioché de jeton, présente-lui la réserve. Libre à elle de piocher ou non.

Gentillesse → Quand tu montres ta vulnérabilité et ton empathie à tes détracteurs, gagne un jeton de ton choix.

Choisis un nom → Thomas, Francis, Olga, Floria, Saul, Décibel, Charleston, Léa, Sid, Dijay...

Choisis un look → Silhouette massive, élancée, tassée, voluptueuse, frêle, musclée, athlétique, agitée, obèse...
Pantalon de jogging, baggy pants, pantalon de cuir, jean déchiré, salopette, sarouel, kilt, treillis short, sarong, robe en wax...

Indique deux choses que tu aimes → La sensation de la première bouffée de cigarette, le bruit d'une bouteille qui se vide, faire du tricot, l'odeur du crottin, mâchouiller un cure-dent...

Indique une chose que tu n'aimes pas → Les poignées de main moites, le tic-tac des horloges, les endives cuites...

Choisis deux styles qui influencent ta musique → Ethio jazz, math rock, downtempo garage, acoustic hip-hop, nu-beat, fanfare punk, chant baroque, tablas, afrobeat, post-métal, polyphonie monastique, Spoken word, forro de contrebande, K-pop, minimal trad...

Décide de la spiritualité qui infuse tes cérémonies → Bouddhisme, hindouisme, soufisme, kabbale, animisme, taoïsme, bushido, chamanisme, vaudou, wicca, satanisme, néo-sorcellerie...

Choisis deux relations → Le fan avec qui tu couches en secret, ton acolyte moins talentueux que toi, l'esprit du temple auprès duquel tu cherches l'inspiration, ton idole en narcose, le curé avec qui tu débats, la luthière qui répare tes instruments, ta garde du corps dévouée...

RÉPOND À CES DEUX QUESTIONS

- Pourquoi ai-je choisi de rejoindre la communauté ?
- Pourquoi est-elle importante à mes yeux ?

POSE UNE QUESTION À TA VOISINE DE GAUCHE

- Pourquoi refuses-tu catégoriquement de venir à un de mes concerts ?
- Que détestes-tu chez mes fans et disciples ?
- Qu'as-tu sacrifié d'important pour toi afin de t'attirer mes faveurs ?