tatIAges

Dans un futur lointain, violent et surpeuplé, la vie humaine ne vaut plus grand-chose.

La corporation BioGen — spécialisé dans la création de bioïdes (des êtres vivants artificiels, dépourvu de conscience) — a développé un nouveau produit : le transfert de la conscience d’un être humain vers un tatouage intelligent qui contrôle le *morph* sur lequel il est dessiné, les tatIAges.

Elle promeut son tout nouveau produit via un jeu médiavisé violent et en conditions réelles, suivi par des millions de spectateurs : Skin Wars.

Vous êtes candidat au jeu, vous êtes un tatIAge.

|  |
| --- |
| **Les tatIAges.**  C’est une sorte de QR-code extrêmement évolué, au motif ultra-détaillé et qui permet d’encoder une conscience complète.  Apposé sur un *morph* —  un corps dépourvu de conscience — il permet d’en prendre le contrôle, ou de tenter d’usurper le contrôle d’un bioïde déjà tatié.  Les tatIAges sont classés selon la complexité de leur motif (évaluée selon l’échelle de Tyrell, qui va de A à E) : plus il est complexe, plus cela demande du temps de le reproduire —  afin de créer une copie de sa conscience — mais plus son emprise sur le morph qui le porte est intense.  **Tatier un humain ?**  Bien que cela soit faisable, c’est plus une mesure désespérée ou une punition qu’autre chose. Si un tatIAge bien recopié peux sans mal contrôler un morph, il faut réussir un test de difficulté ***extrême*** pour réaliser la même prouesse sur un être conscient. Sans cela, le tatIAge se retrouve prisonnier sur un corps qu’il ne contrôle pas.  Cependant, les tests ont montré que les comateux et les patients en état de mort cérébrale font de bons morphs pour les tatIAges. |

# 

# Votre psyché

Répartissez-vous dans les équipes au choix, ou en lançant un dé :

* Pair : Équipe Bleue
* Impair : Équipe Rouge

Choisissez (ou tirez au sort) la complexité de votre motif :

* 1 : Complexité B. Il vous faut 1 heure pour vous répliquer sur un Morph. Prenez 2 dés de votre couleur.
* 2-5 : Complexité C. Il vous faut 3 heures pour vous répliquer. Prenez 3 dés de votre couleur.
* 6-10 : Complexité D. Il vous faut 6 heures pour vous répliquer. Prenez 4 dés de votre couleur.

Tirez au sort les raisons de votre participation à Skin Wars :

1. **L'appât du gain** : Les gagnants du jeu remportent 1 Mᚫ chacun. Et vous avez foutrement besoin de cet argent : vous devez 500Kᚫ à Yoni le caïd.
2. **L’attrait technologique** : Vous êtes toujours le premier à tester prothèses, bio-modules et implants… Vous vous êtes porté volontaire pour cette nouvelle étape de l’évolution humaine.
3. **Contraint** : Vous bossez pour BioGen en tant que chef-comptable et vous avez mis au point une combine avec votre supérieure, Mme Leï, pour détourner des fonds. Un soir, les bioïdes de sécurité vous sont tombés dessus dans le parking.
4. **La peur de vieillir** : Vous avez 176 ans, et les traitements médicaux commencent à atteindre leurs limites. Vous n’avez pas les moyens de vous payer un tatIAge, mais il est gratuit si on participe au jeu.
5. **Cobaye** : Vous étiez condamné à mort et on vous a proposé de commuer votre peine si vous serviez de cobaye. Vous êtes l’un des premiers à avoir survécu au transfert de sa psyché dans un tatIAge.
6. **Immortalité** : Votre plus grand rêve à toujours été de vivre éternellement. Les tatIAges sont une occasion unique d’y arriver.
7. **En phase terminale** : Vous êtes encore jeune, mais atteint depuis l’enfance du Syndrome de Dégénérescence du Corps (SDC), une saloperie génétique qui vous condamne à tomber en morceaux dans votre lit d'hôpital. Les tatIAges sont votre seul salut, vous avez signé sans hésiter.
8. **La gloire** : Vous comptez bien devenir célèbre, d’une façon ou d’une autre. Gagner un show médiavisé par la planète entière semble une bonne solution.
9. **Recherché** : Vous êtes n° 4 sur la liste des “most wanted” d’OmniPol. Changer de corps est une excellente solution à ce genre de problème, et passer le background-check de la production s’est avéré plus facile que d’échapper aux autorités.
10. **Éveillé** : Vous ne savez pas trop *qui* ou *ce que* vous êtes. Vos débuts ont été difficiles, mais vous apprenez vite. Vous n’êtes pas humain, c’est sûr, mais vous donnez le change. Vous pensez être un tatIAge éveillé à la conscience. Il faut dire que votre motif est particulièrement complexe et détaillé. Vous avez une complexité de niveau E. Il vous faut 9 heures pour vous répliquer sur un Morph. Prenez 5 dés de votre couleur.

# Votre morph de départ

Tirez au dé :

1 - 4 : Un bioïde d’entrée de gamme, ceux qui servent pour faire le ménage ou promener les chiens. [*mobile, discret, endurant*]

5 - 8 : Un bioïde d’ouvrier, plutôt robuste. [*mobile, discret, fort, endurant*]

9 : Un bioïde de combat. [*mobile, discret, robuste, fort, endurant*]

10 : Un bioïde d’infiltration. [*mobile, invisible, discret, robuste, endurant*]

Chaque morph que vous contrôlez :

* vous octroie un dé de votre couleur.
* est doté de *tags*, des qualificatifs physiques narrativement positifs.

Lorsque votre morph subi des **blessures**, rayez l’un de ces tags au choix, qui devient narrativement invalide.

Il est aisé de détruire un tatIAge sur un morph *~~mobile~~*.

Il est possible de coloniser d’autres morph (et donc de jouer des clones de vous-même) en vous répliquant sur un morph.

# Système

Vos poignées de dés sont composées d’autant de dés octroyés par votre psyché plus un dé par morph que vous contrôlez et qui participe au test.

Sur les tests sans physicalité (observer, réfléchir, résister à la pression …), seuls les dés octroyés par votre psyché sont lancés.

* Les joueurs de l'équipe bleue utilisent des dés bleus et font des **succès** sur les résultats pairs.
* Les joueurs de l'équipe rouge utilisent des dés rouges et font des **succès** sur les résultats impairs.

Vous pouvez donc jouer au jeu avec n’importe quel type de dé, tant qu’ils ont un nombre pair de faces.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Difficulté du test | Nombre de succès nécessaire | Exemples |
| Enfantin | 1 |  |
| Facile | 2 | Se recopier sur un morph, sans avoir été dérangé. |
| Moyen | 3 |  |
| Difficile | 4 | Se recopier sur un morph, en ayant été dérangé. |
| Extrême | 5 | Réussir à contrôler un humain |

## Test en opposition

Lancez vos poignées de dés en opposition avec votre adversaire : en même temps, et de façon à ce que les dés s’entrechoquent !

Celui qui obtient le plus de succès inflige une **blessure** à son adversaire, qui doit barrer un *tag* de l’un de ses morph impliqué dans le combat. En cas d’égalité, rien de fâcheux ne se passe ce round-ci.

En cas de test pour le contrôle d’un morph, seuls les dés de psyché sont lancés, le vainqueur contrôle le morph pendant autant d’heures qu’il a eu de succès.

# Inspi :

Blade runner

Guns akimbo (jeu mortel en ville)