

WORRY

Jeu de rôle pour un(e) C.E.O et
un(e) à cinq exclu(e)s

TOWER

Table des matières

Avant propos	4
Mentions légales	4
Présentation du jeu	4
Introduction	5
Principe	6
Cadre de jeu	7
Big City	7
Ivory Corp	7
Big City - inspirations	8
Les personnages	9
Jouer un(e) exclu(e)	9
Incarner le ou la C.E.O	12
La partie	14
Schéma	15
Étape standard	16
Déroulement de l'étape	16
Étape 3	17
Règles additionnelles	17

Table des matières

Étape 4	18
Règles additionnelles	18
Épilogue	19
Tyran Vaincu	19
Exclu(e)s neutralisé(e)s	20
Épreuves	21
Traits négatif	22
Figures	23
Variantes	24
Mode Difficile	24
Mode Chance	24
Cadre prêt à jouer	25
Big City	25
Ivory Corp	26
Les Exclu(e)s	27
Le/La C.E.O	29

Avant propos

Mentions légales

Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

Cover : <https://www.deviantart.com/nicolas-clement/art/Big-Flooded-City-976058962>

CEO : <https://www.deviantart.com/macarious/art/CEO-812303972>

Exclu(e) : <https://www.deviantart.com/unsidhe/art/The-Soldier-3-952261984>

Logo Ivory Corp : Erwik, CCO

Polices : Orbitron pour les titres , Chakra petch pour le corps de texte. Toutes deux trouvables sur google fonts sous licence sil open. (https://en.wikipedia.org/wiki/SIL_Open_Font_License)

Merci à la communauté discord « c'est pas du jdr » et en particulier à Beru pour ses retours, et brunobord et matthieu bé pour l'inspiration pour les exclu(e)s de Malory et Mr /Miss X

Présentation du jeu

Yvory Tower est un jeu de rôle qui met en scène la lutte épique entre une méga corporation toute puissante et des exclu(e)s bien décidé(e)s à la détruire.

Le / La C.E.O doit user de stratégie et utiliser ses cartes pour gagner.

Les exclu(e)s doivent user de réflexion et de dés à 10 faces pour vaincre.

Introduction

2080, Big City. Chaque matin, des millions d'âmes se lèvent pour servir et profiter des bienfaits de LA mégacorporation : Ivory Corp.

De loin, Big City est une mégalopole comme les autres, mais l'unique maître des lieux ici, c'est en vérité la personne qui est à la tête d'Ivory Corp.

Avec un drone de surveillance à chaque coin de rue, un cookie dans chaque prothèse d'augmentation sensorielle et un algorithme prédictif de chacun de nos comportements dans la base de données corpo, rien n'échappe à son contrôle.

Savourez alors l'ironie de leur slogan : « Ivory, It's You » [Ivory, c'est Vous].

Cependant, certains individus parviennent encore à vivre en marge du système, bien que leurs jours soient comptés.

Cette nuit, tout peut basculer. Un vent de folie hante les rues, alors qu'un groupe d'exclus décide de passer à l'action : ce soir ils/elles mourront ou libéreront la ville et la conscience des habitant(e)s de l'emprise du C.E.O d'Ivory Corp.

Par Erwik, sur une idée de Suncyam développée par Simon Frommel & Paul Mégroz pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Principe

Yvory Tower est un jeu de rôle se déroulant dans une mégapole cyberpunk et mettant en scène une bande d'exclus dans leur quête pour atteindre et neutraliser le tyran à la tête de la ville.

L'un(e) des participant(e)s va incarner le ou la CEO. A la tête de la méga corporation Yvory Corp, il/elle détient le pouvoir absolu sur la ville et compte bien le garder !

Il/elle aura besoin d'un jeu de 54 cartes, comprenant les jokers.

Les autres participant(e)s vont incarner des exclu(e)s, qui sont bien décidé de renverser le C.E.O et sont prêt(e)s à mourir pour y arriver.

Ils/elles auront besoin de plusieurs dés à 10 faces ou d10, idéalement cinq par joueur / joueuse.

Ensuite, chaque partie d'Yvory Tower se déroule de la même manière. Joueurs / joueuses se mettent d'accord sur le cadre de jeu (voir cadre de jeu [p7](#)) Puis ils créent les personnages qu'ils/elles vont incarner (exclu(e)s [p9](#) ou C.E.O [p12](#)) Enfin, on lance la partie proprement dite (partie [p14](#))

Cadre de jeu

Où les participant(e)s décident ensemble du cadre de jeu dans lequel ils/elles vont évoluer. Un cadre tout prêt est disponible [p25](#)



Big City

Le combat dantesque entre les exclu(e)s et le/la C.E.O se déroule toujours dans la mégapole de Big City. Quelques questions permettent à tous et toutes de mieux cerner la ville avant de jouer.

Où ? : Situation géographique + ou - vague de la mégapole (voir page 7 pour inspirations)

Quand? : Époque approximative où l'action va se dérouler (voir page 7 pour inspirations)

Typier la ville : Chacun(e) à son tour SAUF la personne qui incarne le/la C.E.O invente un élément autour de la ville.

Cela peut être un moyen de transport particulier, une ressource produite par la ville, un loisir spécifique à cette dernière etc.

Ivory Corp

Il s'agit de LA méga corporation qui contrôle la ville et qui a sa tête le/la C.E.O

“Yvory it's You” (Yvory c'est vous) : Derrière ce slogan qui se veut bienveillant , cette société ne recherche que le profit et n'hésite pas à aliéner chacun(e) des habitants.

La personne qui incarne le/la C.E.O choisit les ressources de la corpo et raconte quel impact elle a sur la ville.



Big City - inspirations

Voici 10 propositions dans lesquelles piocher pour l'époque.

Vous pouvez éventuellement utiliser un dé à 10 faces d'un(e) exclu(e) pour laisser le hasard prendre la décision pour vous

1. 2080
2. 2030
3. 2050
4. Révolution industrielle alternative
5. Ère victorienne alternative
6. Années 2000 alternatives
7. Années 90 alternatives
8. Années 80 alternatives
9. Monde médiéval fantastique alternatif
10. 41ème siècle où il n'y a que la guerre

Voici 10 propositions dans lesquelles piocher pour l'emplacement géographique.

Vous pouvez également utiliser un dé à 10 faces d'un(e) exclu(e) pour laisser le hasard décider

1. États Unis
2. France
3. Japon
4. Mexique
5. Afrique
6. Amérique du sud
7. Canada
8. Pays fictif à inventer
9. Autre planète à inventer
10. Station spatiale en orbite terrestre

Les personnages

Jouer un(e) exclu(e)

Les exclu(e)s sont des personnages désespérés mais déterminés à renverser le tyran qu'est le/la C.E.O

Pour créer un ou une exclue, il suffit de

1. Remplacer chaque **mot** dans le texte suivant par un mot et/ou une expression. Il s'agit des traits de son personnage que l'on note sur la fiche de personnage ([p10](#))
2. Donner un nom à son personnage
3. Indiquer ce qu'Yvory Corp lui a pris
4. Le décrire aux autres.

Pas simple de vivre en marge du système.

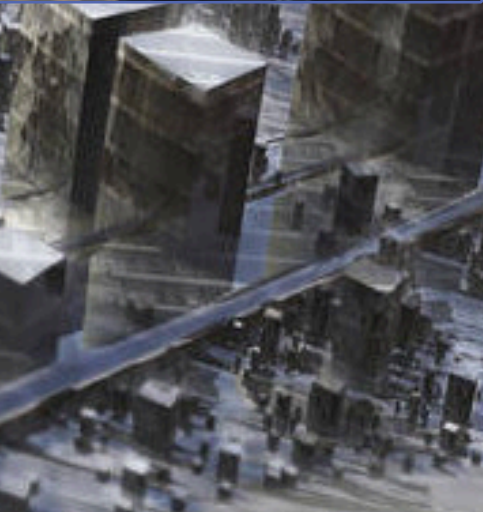
*Pour m'en sortir, mon occupation principale, c'est **récupérateur**.*

*Mais je suis surtout connu(e) pour être une pointure en **hacking**.*

*Ma réputation me précède chez Yvory Corp, pour eux je suis un(e) **dangereux braqueur**.*

*Pour les détruire, je compte sur mon talent secret, **l'espionnage matriciel**.*

*Je suis prêt(e) à tout sacrifier pour y arriver, même ce que j'ai de plus précieux : mon **IA-lter/ego***



Fiche de personnage

Nom : _____

Traits positifs

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Traits négatifs

- _____
- _____
- _____

Ce qu'Ivory Corp m'a pris: _____

Les personnages

ATTENTION

Un(e) exclue ne se limite pas à son nom et à l'ensemble de ses traits.

Ces derniers sont certes des atouts stratégiques (voir épreuves [p21](#)) mais ce sont également des indices sur la personnalité du personnage et la manière de l'incarner (roleplay)

Sentez vous libre d'ajouter tout ce qui pourrait vous aider à vous mettre dans la peau de ce personnage.

Les personnages

Incarner le ou la C.E.O

A la tête d'Ivory Corp, on retrouve le ou la C.E.O

Tout puissant, il/elle contrôle la ville de Big City d'une main de fer.

Pour créer un/une C.E.O il suffit de :

1 - Choisir sa spécialité

C'est la manière qu'il/elle a de conserver son pouvoir, cela peut être :

Par la force - les manifestations et autres contre pouvoir sont réprimés dans le sang

Par le cœur - le /la C.E.O manipule la population pour se faire aimer d'elle

Par le savoir - le/la C.E.O possède un savoir unique qu'il/elle peut marchander

Par la richesse : le/la C.E.O possède une immense fortune

2 - Lui donner un nom

3 - Le décrire aux autres.



Les personnages

ATTENTION

Le ou la C.E.O ne se limite pas à un nom, une apparence ainsi qu'une spécialité.

C'est un être fait de chair et de sang, et pas uniquement fait de papier.

Sentez-vous libre de lui créer une personnalité et tout ce qui pourrait vous aider à vous mettre dans sa peau.

La partie

Dans **YVORY TOWER**, on raconte l'affrontement entre des exclu(e)s et un(e) C.E.O tout(e) puissant(e)

En tant qu'exclu(e), pour atteindre le/la C.E.O d'Ivory Corp, vous allez devoir escalader la Tour et braver les nombreuses embûches que votre ennemi compte dresser sur votre chemin.

En tant que C.E.O, c'est à vous d'organiser vos meilleures lignes de défense face à vos adversaires pour espérer en venir à bout.

ATTENTION

Attention à ne pas oublier de raconter ce qu'il se passe !

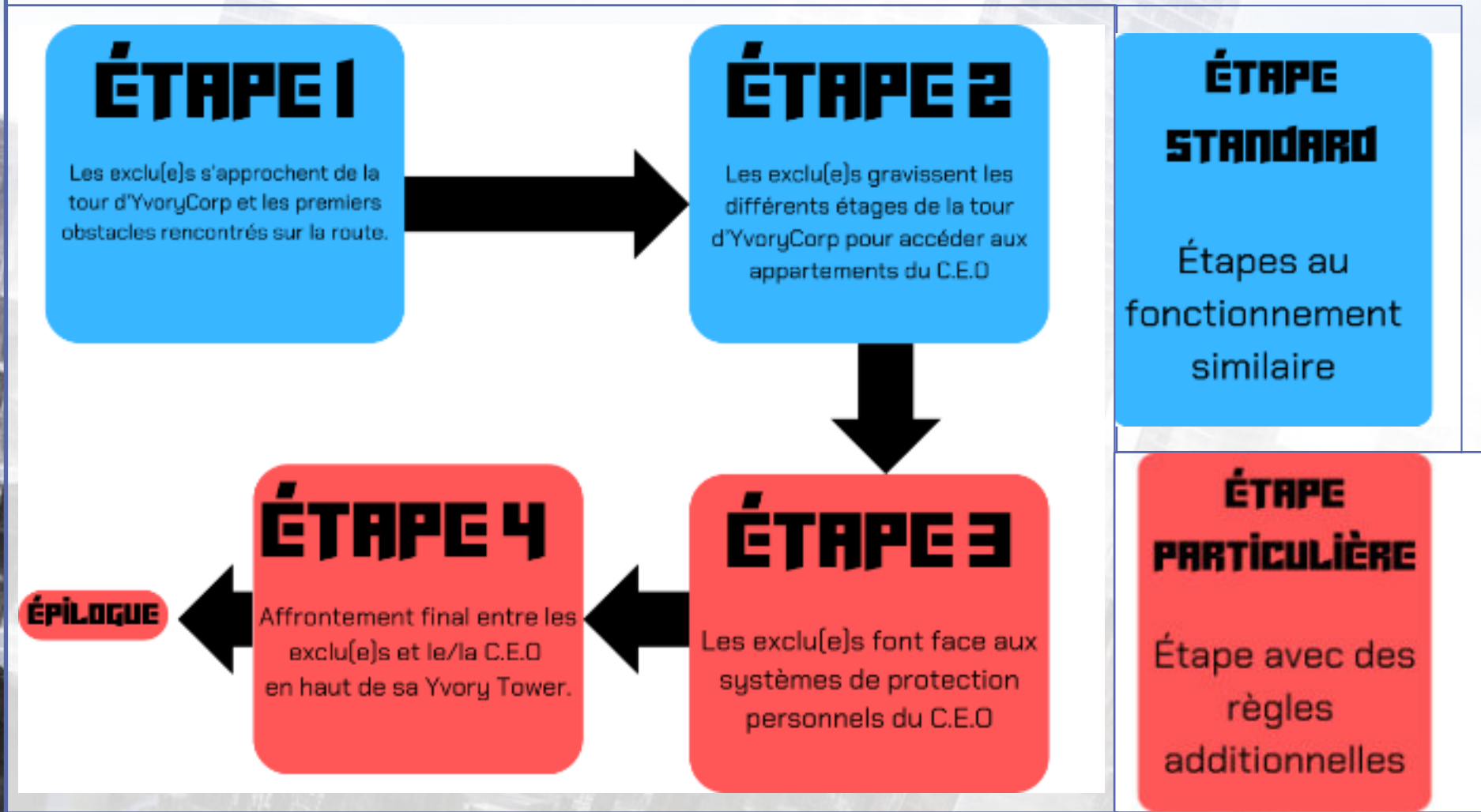
C'est certes un jeu de rôle qui repose sur des mécaniques de stratégies, mais c'est avant tout une histoire !

Chaque épreuve est une scène de confrontation entre les personnages et le / la C.E.O, donc les exclu(e)s discutent, réagissent, craignent et sont surpris par les manœuvres vicieuses du C.E.O.

De plus, le temps entre les épreuves est une respiration pour les exclu(e)s, qui viennent peut-être d'échapper de peu à la mort, alors prenez ce temps pour faire vivre vos personnages, et n'hésitez pas à détailler leur progression avant d'arriver à la prochaine épreuve.

La partie

Schéma



Étape standard

Déroulement de l'étape

1 - Le/la C.E.O mélange le paquet et tire aléatoirement et face cachée 12 cartes.

Il/elle les consulte, puis les dispose comme il/elle le souhaite en formant 3 chemins de 4 cartes, les 2 premières faces visibles et les 2 dernières faces cachées

2 - Les exclu(e)s choisissent un chemin sur les trois, il s'agit de la route qu'ils/elles décident d'emprunter.

3 - Le/la C.E.O récupère alors un des deux chemins non choisis et le replace dans son paquet. Le dernier chemin est défaussé.

4 - Les exclu(e)s doivent se confronter dans l'ordre aux 4 épreuves du chemin pour passer à l'étape suivante. (voir épreuves page XX)

Lorsqu'ils/elles triomphent d'une épreuve, ils/elles peuvent passer à la prochaine sans encombre.

En cas d'échec, les personnages se voient imposer un trait négatif mais peuvent tout de même accéder à la prochaine épreuve.

Lorsque les quatre épreuves ont été passées, elles sont défaussées et la prochaine étape peut démarrer.

Étape 3

Règles additionnelles

Lors du tirage de cartes de début d'étape, avant de les disposer pour former le chemin, le C.E.O consulte l'ensemble des cartes

Il / Elle peut remplacer jusqu'à trois cartes selon sa spécialité et la couleur de ces cartes :

- Force - cartes piques
- Cœur - cartes cœur
- Savoir - cartes trèfle
- Richesse - cartes carreau

Ensuite, il/elle les dispose de la même manière que lors d'une étape standard

Étape 4

Règles additionnelles

Le/la C.E.O choisit 5 cartes parmi celles qui restent dans le paquet et les dispose toutes, faces cachées, dans l'ordre de son choix, imposant **UN SEUL** chemin.

Les exclu(e)s doivent se confronter dans l'ordre aux 4 épreuves du chemin (voir épreuves page XX)

Contrairement à une étape standard, en cas d'échec lors d'une épreuve, les exclu(e)s ayant participé(e)s obtiennent non seulement un trait négatif mais ne peuvent PAS passer à l'épreuve suivante.

Ils/Elles doivent recommencer jusqu'à surmonter de l'épreuve ou neutralisation de l'ensemble des exclu(e)s

Épilogue

La partie se termine lorsque l'ensemble des exclu(e)s ont été neutralisé(e)s OU que la dernière épreuve a été surmontée.

Le/la tyran a été vaincu(e) [OU PAS] et ensuite ? On raconte chacun(e) un petit bout d'histoire pour conclure en beauté ce combat épique.

Tyran Vaincu

Chacun(e) des participant(e)s, sauf la personne qui a incarné le/la C.E.O, raconte une amélioration dans la vie des habitant(e)s suite à la chute du tyran.

La personne qui a incarné le/la C.E.O raconte les regrets que son personnage a exprimé au moment de sa mort et une chose qui va rester la même ou empirer pour les citoyens de Big City.



Épilogue

Exclu(e)s neutralisé(e)s

La personne qui a incarné le/la C.E.O raconte son discours à la conférence de presse donnée peu de temps après l'accident.

Les autres participant(e)s sont invité(es) à réagir chacun(e) une fois, de la manière suivante :

Poser des questions au C.E.O par le biais d'un(e) journaliste

OU

Raconter comment un(e) employé(e) bien placé(e) dans la corporation a entre aperçu une faiblesse du C.E.O et souhaite le renverser un jour

OU

Raconter la réaction des proches de son exclu(e), maintenant qu'il/elle n'est plus là. Peut être qu'il/elle avait des enfants, un compagnon / une compagne etc.

OU

Raconter comment la tentative ratée a fait des émules en découvrant le profil de futur exclu(e)s

Épreuves

En règle générale, les exclu(e)s et le/la C.E.O se partagent la narration.

Néanmoins, lorsque l'action entreprise par un(e) exclu(e) est susceptible de rencontrer une résistance de la part du C.E.O, il/elle peut exiger qu'ils s'exposent à une épreuve.

Chaque épreuve est définie par :

1 type : il s'agit de la couleur de la carte

- Cœur : confrontation sociale
- Carreau : Une embûche utilisant l'arsenal technologique de pointe d'Yvory Corp.
- Trèfle : Un danger ou un risque provenant de l'environnement dans lequel évoluent en ce moment les exclus.
- Pique : Un événement mettant à l'épreuve la force brute des exclu(e)s

1 difficulté : il s'agit du chiffre indiqué sur la carte.

NB : Les as sont considérés comme des UN

Les cartes autre que des chiffres ne sont pas des épreuves à proprement parler et possèdent chacun(e) un effet particulier. (voir figures [p23](#))

Le/la C.E.O est invité(e) à décrire au mieux l'épreuve en se basant sur la carte choisie par les exclu(e)s

Une difficulté 6 est bien plus dangereuse et menaçante qu'une 2, mais moins qu'une 9. Variez la forme, la puissance, le nombre et la nature des dangers et antagonistes pour proposer des défis rafraîchissants et originaux.

Saisissez-vous de ce qui vous intéresse dans les descriptions des cartes et ajoutez y vos propres éléments.

Épreuves

Chaque participant(e) qui souhaite que son personnage fasse face à l'épreuve indique quels traits ce dernier va utiliser.

En fonction du contexte et de la scène, il est possible que certains traits ne soient pas pertinents car inutiles dans une situation donnée.

Il/elle lance autant de dé à 10 faces ou d10 que de traits mobilisés. Chaque trait utilisé ne sera plus disponible avant la prochaine épreuve

Si au moins un dé fait un score supérieur ou égal à la difficulté alors le personnage a surmonté l'épreuve.

Le/la C.E.O défausse autant de cartes du paquet que la différence entre la difficulté et le plus haut résultat du dé.

Si aucun dé fait un score supérieur ou égal à la difficulté, alors l'épreuve n'a pas été surmontée.

Le/la C.E.O inflige un trait négatif à chaque personnage qui a tenté de surmonter l'épreuve.

Traits négatif

Il s'agit de traits négatifs qui sont infligés à un personnage lorsque ce dernier ne parvient pas à surmonter une épreuve.

ATTENTION : lorsqu'un(e) exclu(e) devrait acquérir son troisième trait négatif, il/elle est définitivement vaincu(e).

La personne qui le joue raconte comment il est neutralisé / tué / autre.

A tout moment, le/la C.E.O peut activer un trait négatif pour retirer un dé à 10 faces du groupement de l'exclu(e). Il/elle ne pourra pas l'activer à nouveau avant la prochaine épreuve.

Épreuves

Figures

Valet : Jusqu'à la fin de la prochaine épreuve, un trait de chaque exclu(e) est désactivé. Le/la C.E.O peut choisir lesquels

Dame : Le/la C.E.O récupère aléatoirement 5 cartes de la défausse et les remet dans le paquet.

Roi : Impose un trait négatif activable par le/la C.E.O quand il/elle le souhaite mais utilisable qu'une seule fois. Cependant, ce trait n'est pas comptabilisé dans les deux traits nécessaires aux groupes de joueurs pour perdre la partie.

Joker : La première fois qu'il est rencontré lors d'une partie, il confère un trait supplémentaire de leur choix à tous les personnages.

S'il est rencontré une deuxième fois, le/la C.E.O peut imposer un trait négatif à tous les personnages.

Si le Joker est rencontré une troisième fois, les exclu(e)s peuvent de nouveau choisir un trait supplémentaire.

Variantes

Mode Difficile

Un(e) exclu(e) est neutralisé(e) à l'obtention du deuxième trait négatif et non pas le troisième.

Mode Chance

Lors de la création des exclu(e)s, chacun(e) choisit une et une seule carte (ex : Valet de trèfle)

Si et seulement si cette carte est rencontrée durant la partie, le joueur / la joueuse choisit :

Retirer un trait négatif

OU

Obtenir un nouveau trait qui ne pourra être utilisé qu'une seule fois

Cadre prêt à jouer

Afin de faciliter la préparation des participant(e)s, voici Big City 2.0, un cadre de jeu prêt à jouer avec sa ville de Big City, sa megacorporation Ivory Corp avec sa C.E.O et cinq exclu(e)s prêtes à lutter contre elle.

Big City

Big City est une mégalopole qui se situe aux États Unis d'Amérique et a remplacé l'actuelle Seattle en 2030.

La fiction va se dérouler en 20250.

Ce qui caractérise la ville c'est

- 1 - Les 30 millions d'habitants sont entassés dans des habitations spartiates sous forme de tubes d'acier et de verre entassés les uns sur les autres
- 2 - De très nombreux chemins, routes et autoroutes permettent de joindre les zones de tubes aux différents lieux de travail et/ou de loisir. Chaque véhicule est autonome , conduire est devenu illégal
- 3 - La pollution a depuis longtemps masqué le ciel et le soleil. Heureusement un ciel artificiel est là pour permettre aux honnêtes citoyens de continuer à voir les étoiles.
- 4 -L'ensemble des réseaux sociaux et internet tels qu'on les connaissait avant ont fusionné. Désormais tout est social et connecté dans l'YvoryNet
- 5 - Les catégories les plus riches de la population sont installées dans les tours, qui culminent au-dessus du nuage de pollution, ils/elles voient le vrai ciel de la ville et profitent d'avantages exclusifs.Comme par exemple un climat modifié selon leurs envies ou une espérance de vie plus longue.

Cadre prêt à jouer

Ivory Corp

Yvory Corp était autrefois une start-up spécialisée dans le traitement de l'engagement sur ce qu'on appelait les réseaux sociaux.

Elle a fait fortune en négociant des "like" et des faux profils dans les années 2020 et possède désormais un contrôle total sur l'internet mondial.

Chaque citoyen(ne) de Big City possède un score Yvory, qui permet de représenter son importance sociale ainsi que son utilité pour le système.

Un Yvory score trop bas fait de vous un criminel. C'est ce dernier qui vous permet de savoir le travail que vous pouvez effectuer.

Seules les personnes les plus importantes d'Yvory Corp savent comment l'algorithme fonctionne pour calculer un Yvory score, voir peuvent le modifier elles-mêmes.

Cadre prêt à jouer

Les Exclu(e)s

Alistair / Alisson Crowley

Il/Elle faisait partie de la noblesse dorée de Big City. Adulé(e) par sa famille, par ses amis, et promis(e) à un bel avenir au sein d'Yvory Corp.

Seulement, le destin en a décidé autrement quand, suite à un incident au repas familial, il/elle a été déshérité(e).

*Pas simple de vivre en marge du système. Pour m'en sortir, mon occupation principale, c'est **fixeur**. Mais je suis surtout connu pour être une pointure en **social engineering**. Ma réputation me précède chez Yvory Corp, pour eux je suis un(e) **dangereux manipulateur / dangereuse manipulatrice**. Pour les détruire je compte sur mon talent secret, **l'hypnose dans l'YvoryNet**. Je suis prêt(e) à tout sacrifier pour y arriver, même ce que j'ai de plus précieux : **mes am(e)s***

Ce que Yvory Corp lui a pris : Yvory Corp a dégradé son Yvory score de manière arbitraire, lui faisant perdre toute sa vie d'insouciance.

Malory Edington

*Pas simple de vivre en marge du système. Pour m'en sortir, mon occupation principale, c'est **technicien(ne)**. Mais je suis surtout connu pour être une pointure en **récupération des données sur des ordinateurs jetés au rebut**. Ma réputation me précède chez Yvory Corp, pour eux je suis un(e) **personne qui fait chanter les membres du conseil d'administration avec de honteux secrets**. Pour les détruire je compte sur mon talent secret, **deviner les mots de passe**. Je suis prêt(e) à tout sacrifier pour y arriver, même ce que j'ai de plus précieux : **ma collection de mangas***

Ce que Yvory Corp lui a pris : La méga corporation a fait fermé sa petite librairie où elle avait pris ses habitudes via de la concurrence déloyale.

Cadre prêt à jouer

Sonja / Konan

Ill/elle a toujours vécu dans la rue. Pas d'Yvory Score, pas d'habitat, pas de nourriture, pas de travail, pas de contrainte.

Une certaine liberté mais qui a un prix, ne pas avoir d'Yvory Score est bien évidemment illégal et en dehors de la protection des tubes, bêtes sauvages et autres mutants prolifèrent

*Pas simple de vivre en marge du système. Pour m'en sortir, mon occupation principale, c'est **buter des trucs**. Mais je suis surtout connu pour être une pointure en **combat rapproché**. Ma réputation me précède chez Yvory Corp, pour eux je suis un(e) **psychopathe**. Pour les détruire je compte sur mon talent secret, **ma rage mutante**. Je suis prêt(e) à tout sacrifier pour y arriver, même ce que j'ai de plus précieux : **ma vie***

Ce que Yvory Corp lui a pris : son compagnon / sa campagne a été éliminé(e) par les milices d'Yvory Corp car mutant(e) et/ou sans Yvory Score.

Mr / Miss X

*Pas simple de vivre en marge du système. Pour m'en sortir, mon occupation principale, c'est **l'impression de fausses identités**. Mais je suis surtout connu pour être une pointure en **sabotage de data centers**. Ma réputation me précède chez Yvory Corp, pour eux je suis un(e) **menace car j'ai monté plusieurs camps de lutte en autosuffisance au cœur de périmètres sécurisés par la corpo**. Pour les détruire je compte sur mon talent secret, **mimétisme vocal**. Je suis prêt(e) à tout sacrifier pour y arriver, même ce que j'ai de plus précieux : **mon identité d'avant la chute***

Ce que Yvory Corp lui a pris : La liberté et/ou la vie de plusieurs camarades de camps qui ont été fermés avec violence

Cadre prêt à jouer

Le/La C.E.O

Gordon Crowley est le C.E.O d'Yvory Corp

Il s'agit de l'arrière grand père d'Alistair / Alisson Crowley.

Son principal moyen de tenir la ville sous sa coupe, c'est le savoir.

Il sait comment fonctionnent les algorithmes de l'Yvory Net et peut même changer le résultat selon son bon vouloir

Un mot plus haut que l'autre lors d'un dîner familial?

Et bim, vous voilà éjecté du système.



An aerial, high-angle view of a city with numerous skyscrapers and a river winding through it. The image is slightly blurred and has a blueish tint, serving as a background for the text.

La tentaculaire corporation Ivory Corp recouvre de son emprise la mégalopole Big City.

Chaque matin des millions d'âmes se lèvent et vivent ,voire survivent pour Ivory Corp.

Ils travaillent Ivory Corp, mangent Ivory Corp , se divertissent Ivory Corp puis dorment Ivory Corp avant de recommencer le lendemain.

“Ivory It's You”, derrière l'ironie de ce slogan, la population aliénée subit le tyran d'un(e) C.E.O impitoyable

Mais cette nuit, TOUT va changer ! Des exclu(e)s ont décidé de faire tomber cette corporation maléfique en s'attaquant à la personne à sa tête.