

Coercition

Coercition

Un jeu de Tunime, sur une idée d'Oxymore pour le dixième défi trois fois forgé de PTGPTB

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

Coercition, c'est le jeu où les joueurs et joueuses incarnent un ou une résistante luttant pour la liberté contre un être mécanique, presque omniscient, mégalomane, dans un monde dystopique d'avant-guerre mondiale, industrialisé à outrance et sombre.

Références :

Couverture ; Étiquettes : Tunime

Par ordre d'apparition :

- Ernest Mésièrè, Usine de Pamiers, sortie des ouvrières [pl. 2], dans Société métallurgique de l'Ariège, album de photographies imprimées (18 x 24), 1917
- Louis Enault, [Londres](#), illustré de 174 gravures sur bois par Gustave Doré, Paris, Hachette, 1876, p. 73. Gallica (BnF).
- Parliament at 9 o'Clock in the Evening - London (Le parlement a 9 heures du soir - Londres) (1890) by Auguste Lepère Original public domain image from National Gallery of Art
- Ernst Emil Schlatter, Hohkönigsburg, 1908 ; Strasbourg, Cabinet des Estampes et des Dessins ; M. Bertola/Musées de la ville de Strasbourg
- Young man from 19 era . British Museum

Notre histoire commence en 1900 de notre ère et l'exposition de Paris bat son plein. Chaque pays et chaque inventeur redoublent d'efforts pour impressionner un public venu des quatre coins du monde admirer le futur à leur portée.

Le spectre de l'affaire Dreyfus plane encore dans les mémoires des Français et c'est à la suite de cela que le professeur et inventeur Jalabert a mis au point une machine révolutionnaire : l'Œil mécanique.

Un monstre d'acier et de rouages capable d'une intelligence rudimentaire. Une intelligence rudimentaire certes, mais sans parti pris. Véritable prouesse pour l'époque, vendue comme l'avenir de l'outil de jugement, cette créature d'acier attira tous les regards.

« Il résoudra les affaires de façon impartiale et sera l'avenir de notre nation ! » clamait le docteur Jalabert. Il avait malheureusement raison.

Porté par l'industrialisation massive, aidée par l'arrivée de la fée électricité et une politique décadente, l'être mécanique fut rapidement utilisé pour optimiser tous les rendements, toutes les chaînes d'usines, toutes les forces humaines en présence, si bien qu'en à peine une dizaine d'années, toutes les usines de France en étaient pourvues. L'Œil ne faisait pas dans l'humain. Il poussait les ouvriers dans leurs derniers retranchements, les faisant travailler jusqu'à la mort, et ceux qui s'opposaient à cela finissaient sanctionnés durement.

Mais l'Œil, devenu plus évolué, plus performant et à la solde des puissants du monde, veillait et chassait systématiquement ces poches mutines.

C'est alors qu'une situation que les plus adeptes qualifient de miracle se produisit. L'Œil proféra des prédictions quant à l'arrivée d'une guerre si terrible qu'elle en détruirait le monde. Beaucoup se tournèrent vers le professeur Jalabert. Ce dernier était devenu introuvable et ses possessions avaient été revendues à d'autres.

Effrayés par de telles annonces et ayant déposé leur esprit critique à l'entrée après s'être servis de l'Œil, les puissants du monde se mirent à suivre presque aveuglément les prédictions. Tel un messie, il leur disait quoi faire et que faire.

Ses prédictions ont sauvé l'archiduc François-Ferdinand d'un attentat à son encontre. Elles prédirent aussi l'arrivée d'un nouveau courant de pensée en Russie qui fut tué dans l'œuf par la famille impériale. En Afrique, les coalitions étaient détruites par les forces coloniales en présence, empêchant toute action pour prendre leur indépendance. Aux États-Unis, ses prédictions financières évitèrent un effondrement boursier mondial, et dans les autres pays ses actions étaient du même ressort.

Bien que ces prédictions prophétiques étaient considérées comme fabuleuses, la population, elle, s'en retrouvait blessée et était réduite à un esclavage de pression et de chiffres qui l'avalisaient pour lui retirer toute combativité. L'Œil continuait son travail implacable et était entré dans toutes les chaumières, dans toutes les instances et dans toutes les vies, détruisant le concept même de vie privée et de libre arbitre.

Pourtant, point de rassemblements obligatoires ou de tracts de propagande. Sa présence était telle une grenouille cuite doucement. Nous ne vîmes pas son arrivée et, une fois là, elle faisait partie de notre quotidien.

La révolte des ouvriers grondait et des poches de résistance ouvrière virent le jour. L'adage « du pain et des jeux » ne fonctionnait plus.

La perfection de l'imparfait en 1920

Nous sommes maintenant en 1920. Vingt ans que l'Œil et son sombre dessein existent. Les habitants ont appris à s'entraider en évitant le regard destructeur de l'Œil et de sa coercition.

L'Œil est maintenant désuet et commence à montrer des signes de faiblesse. Étant à l'image de cette société, la déliquescence arrive et la perfection imaginée par la machine commence à montrer ses limites. Cette optique pousse alors les dirigeants à combler ce manque en attendant une nouvelle version de l'Œil mécanique.

Plus puissante et plus terrible.

Pollution des villes et des eaux, déforestation, absence de ressources pour les plus pauvres : c'est le quotidien cauchemardesque qu'affronte chaque jour la population mondiale. Les usines déversent des quantités indécentes de produits en tout genre dans les cours d'eau tout en produisant une fumée épaisse, noire ou verdâtre et irrespirable. La faune, chassée de son habitat par l'Œil mécanique et sa vision, a trouvé refuge dans les villes et s'en prend même aux habitants. Même les zones de campagne ayant été épargnées ressemblent pour beaucoup à des marécages où plus rien ne pousse.

C'est dans ce contexte que de nouveaux groupes de résistants ayant échappé à la purge refont surface et ont bien l'intention de faire tomber ce faux dieu-machine qui a fait tant de tort à l'humanité sous couvert de la sauver. Toutefois, l'Œil sait ce qui arrive et met tout en œuvre pour arrêter ces courageux résistants.

Jouer à Coercition

Vous aurez besoin d'un D12, de la feuille de personnage disponible en fin de livret et de crayons. Pour l'immersion, il est recommandé de prendre un stylo plume à encre bleue, le stylo à bille étant considéré comme une véritable hérésie par les maîtres d'école de 1900.

Votre maîtresse du jeu incarnera votre opposition froide et implacable que sont l'Œil mécanique et ses sbires et vous fera vivre une aventure des plus palpitantes.

Au début du jeu, votre maîtresse disposera sur la table autant de jetons que de membres de la cellule plus un. Ces jetons représentent l'espoir qui anime les résistants et cela leur permettra de passer certains obstacles. Si vous ne disposez pas de jetons spécifiques, prenez un dé qui servira de compteur.

Vous aurez éventuellement besoin de la fiche qui se trouve en fin de livret, mais reproduire cette feuille dans un carnet peut servir tout autant.



Incarner un Résistant

Dans Coercition, vous incarnez un ou une résistant(e) dans une lutte pour la liberté.

L'oppression constante de l'Œil vous pousse à prendre des risques, mais vous avez appris à vous entraider. C'est la première qualité et compétence d'un résistant. Sans elle, il vous est impossible de mettre fin au joug du tyran mécanique et de sa clique. Avec l'entraide, vous pouvez accomplir des actions coordonnées, rencontrer des personnes amicales ou encore aider une pauvre âme dans le besoin.

« Jules va tenter de rattraper Marlène qui saute au-dessus d'un pont cassé pour tenter d'échapper à des metallmänners. Grâce à leur entraide, Jules la rattrape et ils continuent à fuir. »

La seconde qualité pour un bon résistant est sa respiration. Il faut savoir retenir son souffle dans les pires situations pour ne pas voir son esprit et son corps s'empoisonner avec les mensonges des puissants. Avec la respiration, apprenez à courir au-devant du danger, filer un coup de poing à votre adversaire et résister aux méthodes pernicieuses qui vous empoisonnent le cerveau.

« Marlène tenait dans sa main un document important qu'elle devait rapporter auprès de Jules. Elle dut alors affronter la brume et n'a pas de masque pour se protéger. Elle retint sa respiration suffisamment longtemps pour ne pas suffoquer et traverser la brume. »

Du résistant, il est aussi attendu d'être éloquent. Convaincre ceux qui ont besoin de se soulever ne se fait pas seulement par les actes, mais aussi par la parole. Des mots saillants et bien placés peuvent motiver presque n'importe qui à déplacer des montagnes.

« Jules tente de convaincre Marlène d'aller chercher avec lui un document sur un éventuel module pour l'Œil mécanique. Ses paroles touchent le cœur de Marlène qui accepte. »

C'est avec ces trois attributs que le résistant mène son combat pour la liberté.

Chaque attribut commence à 1 point qui est gratuit, puis il faut répartir 12 points entre les trois attributs. Aucun attribut ne pourra dépasser 11 points. C'est le maximum qu'un résistant est capable de faire.

Chaque point investi permet d'augmenter le seuil de réussite du résistant.

Lors d'un jet de dé, il faut faire inférieur au nombre de points pour réussir. Si le résultat est supérieur, alors c'est un échec.

Quand un jet fait pile le nombre, le résistant fait une victoire à la Pyrrhus.

Victoire à la Pyrrhus

Si un jet de dé fait exactement la valeur de l'attribut testé, alors on parle de victoire à la Pyrrhus.

L'action que vous avez entreprise se concrétise, mais pas sans qu'un contre coup se produise. C'est à la discrétion de la maîtresse du jeu d'imaginer ce contre coup.

Voici quelques idées de contre coups que la maîtresse du jeu peut utiliser dans le cadre de ses aventures.

- Un Metallmänner se met à votre poursuite.
- Une nuée d'insectes mécaniques se met à bourdonner.
- Des agents du consortium tendent une embuscade.
- Des Xiiqsan ont découvert la cachette des résistants.
- La brume s'épaissit et perd le résistant.

« Jules est à bout de forces et Marlène est bien devant lui, les papiers en main. Il se retrouve perdu dans les rues de la ville, ayant couru, car sa vie en dépendait, et demande son chemin à un passant qui le lui donne volontiers. Mais Jules n'avait pas remarqué que ce soi-disant passant avait sur son veston un pin's du consortium. Il va sûrement donner l'alerte. Et Marlène serait sûrement en danger à cause de sa négligence. »

Perdre de l'attribut

Les résistants n'ont pas les moyens de l'Œil et ne doivent compter que sur eux-mêmes et ceux qui partagent leurs idées. Certaines situations peuvent les blesser ou pire. Une course-poursuite effrénée dans une brume polluée des rues de Paris, un coup de bâton donné par un gendarme ou encore une vision d'horreur qui glace le sang à tous ceux qui la regardent.

Quand la maîtresse du jeu estime que vous devriez perdre un point, elle lancera son D12 qui devra faire égal ou inférieur à votre attribut. En cas de réussite, le résistant perd 1 point dans sa compétence.

« L'indication du passant obligea Jules à s'engouffrer dans une masse épaisse et informe de la brume. L'absence de masque sur son visage fit emplir ses poumons de ce gaz épais, provoquant toux et crachats. Quelques gouttes de sang s'échappèrent de sa gorge pour se retrouver sur le sol, mauvais présage pour son corps. »

Impossible de se relever

Lorsqu'un résistant voit l'un de ses attributs arriver à zéro l'œil mécanique a réussi à le vaincre. Cela ne signifie pas sa mort immédiate et les effets dépendent de l'attribut arrivant à zéro.

Si l'entraide a atteint le seuil fatidique, le résistant n'arrive plus à avoir confiance dans une autre entité que l'œil et ses acolytes. Il se met à être paranoïaque et ses propres compagnons ne peuvent plus avoir confiance en lui.

Quand il s'agit de la respiration, le résistant n'arrive plus à respirer et son cerveau manque d'oxygène, ses mouvements sont lents et erratiques et enfin il devient à terme un Freak.

Et si par malheur son éloquence touche le fond alors le résistant n'arrive plus à formuler une pensée correcte et ses idées sont perverties par l'œil qui se fera un malin plaisir de lui faire intégrer une antenne du consortium.

Il existe la possibilité d'utiliser l'espoir pour s'en sortir. Mais cela ne marche qu'un temps.

« Jules avançait la peur au ventre au travers de la brume et se souvint de Ignace avec de la tendresse, mais aussi beaucoup de tristesse. Une situation similaire était arrivée et Ignace n'était jamais ressorti de la brume. Seul ce qu'il restait de lui déambulait dans les rues de Paris, le regard vide et hagard. Un Freak qui ne répondait maintenant plus qu'aux ordres de cet ennemi infâme »

Espoir

Il arrive que les résistants fassent face à certaines situations qui pourraient les démotiver ou être presque impossibles à surmonter. La force de leur espoir et la croyance en leur combat est matérialisé sur la table par autant de jetons que de membre de la cellule plus un. La dépense d'un tel jeton permet les choses suivantes :

- Faire intervenir un personnage amical pour vous aider rencontrer plus tôt dans l'aventure ou d'une aventure précédente.
- Donner deux points d'attribut à un résistant sans dépasser la limite maximale et sans dépasser le total des douze points répartis sur la feuille.
- Relancer le dé lors d'un test.
- Retirer ou augmenter deux points au résultat d'un dé.
- Rejoindre une scène ou un autre personnage même si cela n'est techniquement pas possible.

Néanmoins, même les plus grands résistants savent qu'il ne faut pas abuser d'une telle ressource, car ces jetons reviendront sur la table qu'à l'aventure suivante.

« Jules était bien derrière Marlène et il arriva à une intersection. C'était un piège du consortium et ses membres souhaitaient en découdre ! Tout espoir semblait perdu. Un sifflement se fit entendre au-dessus de Jules et une corde se déroula en face de lui. Sur les toits se trouvait son amie qui lui fit un clin d'œil et lui ouvrait enfin une porte de sortie. »

Les menaces de l'œil mécanique.

L'œil a eu vingt ans pour préparer son armée et ses sbires. Durant toutes ces années, des gens se sont retrouvés avec des corps et leur esprit détruit par les actions de l'œil. Les Anglais ont tout d'abord commencé à surnommer ces personnes des Freaks.

Freaks

Entraide 6

Respiration 3

Éloquence 4

Les freaks lancent
deux d12 pour leurs
tests d'attributs et
gardent le meilleur

Souvent affubler de parties mécaniques, et se comportant comme des adeptes de leur créateur, les Freaks se sont mis à être partout. Au début identifiable étant donné leur apparence sortie tout droit d'une aventure de Frankenstein, leurs apparences devinrent de plus en plus discrètes avec le temps qui passe, les rendant plus perfectionner.

Il ne faut pas s'y tromper, les Freaks sont tout d'abord des êtres humains qui ont vu leurs vies être réduites à rien puis la volonté de continuer à exister était la plus forte, l'œil en a profité pour en faire des agents à sa solde. C'est pourquoi les résistants sont souvent horrifiés de retrouver parmi les Freaks, d'anciens compagnons ou des membres de leurs familles.

Issu d'usines de l'œil situées en Allemagne, les metalmänners. Automates mécaniques ayant une faible autonomie, mais bien supérieure aux contraintes physiques humaines. L'on aurait pu penser que ces abominations métalliques auraient remplacé les hommes dans leurs tâches difficiles. Il n'en est rien. Les metalmänners sont de simples assistants pour les gens du commun, outils suprêmes de surveillance pour l'œil. Ils sont à chaque coin de rue. Assistent tout ouvrier qui en ressent le besoin. Mais chaque acte est rapporté à leur sombre maître et si le besoin s'en fait sentir ils peuvent même devenir une force armée implacable et dissuasive.

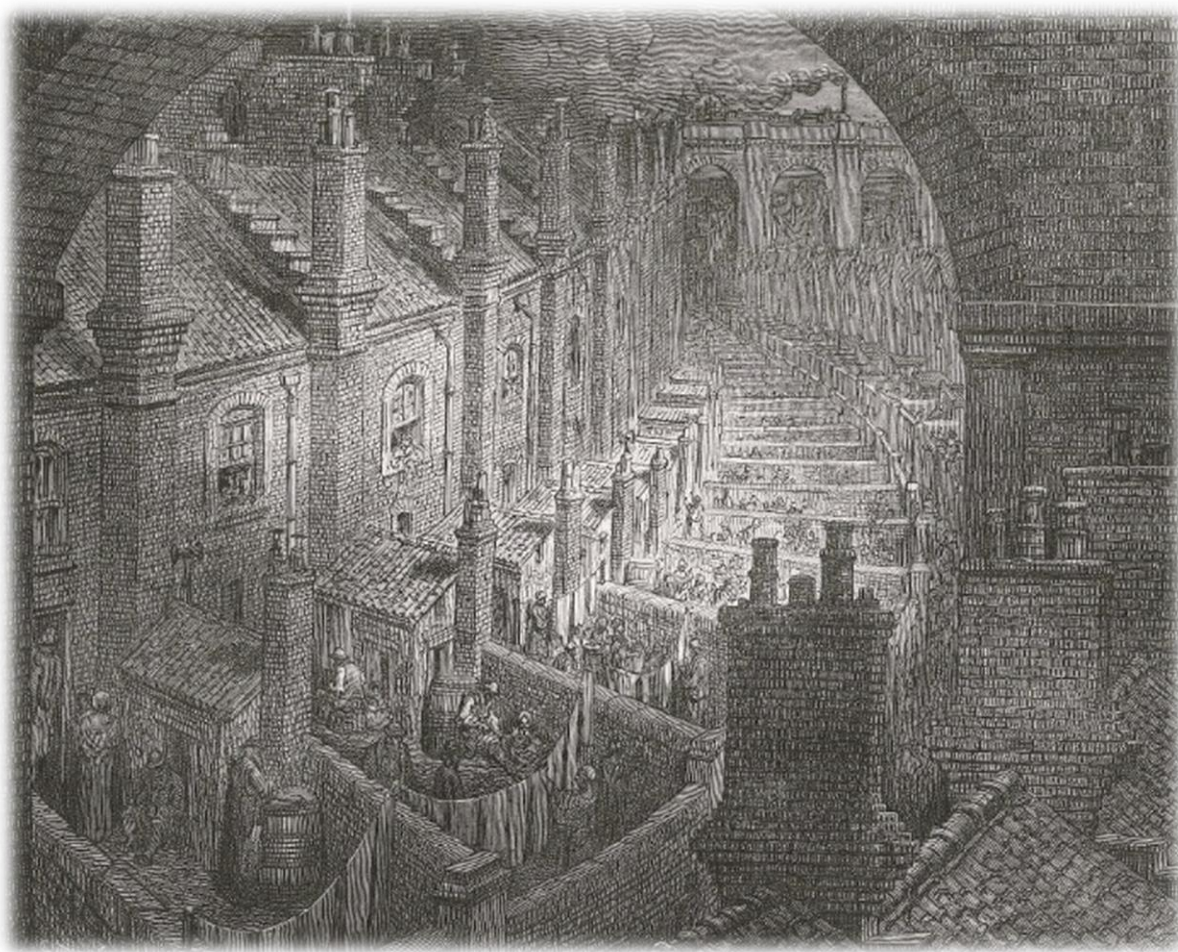
Metalmänner

Entraide 4

Respiration 11

Éloquence 1

Il est difficile de
vaincre un
Metalmänner. Ils sont
rapides, résistants et
ne semblent pas
ressentir la douleur.



La pollution est presque omniprésente dans les zones industrielles et dans les villes qui les entourent. Cette pollution est voulue pour forcer les habitants à se calfeutrer chez eux et tant pis pour ceux qui vivent dehors. Cette brume verte, presque phosphorescente, arrivait souvent à l'orée de la nuit et persiste jusqu'au matin, oblige tout marcheur à porter un masque à gaz et des vêtements épais pour se protéger de ses effets néfastes.

Les menaces sont nombreuses, mais l'une des pires est le consortium. Il regroupe fanatique, dirigeants et freaks. Ayant propulsé l'œil comme sauveur de l'humanité, ils lui vouent un culte et organisent rapt, ratonnade et autres rassemblements en sa gloire. Pour beaucoup, ils sont encore en possession de leurs moyens cognitifs et pourtant ils le mettent au service de l'œil. Organisée en structures pyramidales qui trouvent à sa tête le grand ordonnateur et qui donne des indications aux architectes

« J'ai assisté à la réunion hebdomadaire du consortium. Le haut architecte nous sermonna sur notre capacité à convertir plus de fidèles. Ses cris résonnent encore dans ma tête comme une caisse claire harmonieuse et méthodique. Demain je vais avec les gars convertir d'autres brebis égarées. »

Insecte mécanique

Entraide 2

Respiration 2

Éloquence 0

Les insectes ne font
pas de jet
d'éloquence, on ne
raisonne pas avec
eux.

Certains automates sont aussi presque invisibles pour les humains. De toutes petites araignées et insectes mécaniques s'occupent de la pollinisation des arbres en ville. Mais leur véritable but est la surveillance de masse de la population. Chaque insecte est comme une fenêtre pour l'œil mécanique.

Certains lieux sont difficiles d'accès pour l'œil et il faut parfois avoir plus que des insectes pour y chercher des résistants. Les laboratoires somaliens sont arrivés à produire un nouveau type de robot appelé Xiiqsan traduction littérale de « orbes renifleurs » du somalien. Les Xiiqsan sont des boules mécaniques qui pistent toute personne et leur taille proche d'un ballon de foot leur permet de passer presque partout. Ils sont équipés d'une poche de combustible qui leur permet de déclencher une torche de feu qui embrase l'air autour d'eux et provoque de sérieuses brûlures aux humains à proximité. Leur intelligence est assez avancée et ils adorent travailler en équipe.

Xiiqsan

Entraide 6

Respiration 6

Éloquence 6

Leur forme de boule
mécanique et leur
carburant en font
d'excellentes mines
antipersonnelles.



Il est dans nos maisons et dans nos campagnes

La population serait tentée de vivre à la campagne. Loin des usines et de l'œil. Mais la pollution y a fait des ravages et le travail y est dur et presque inexistant. Tout ressemble à des marécages de boue grise ou à des décharges à ciel ouvert. Les industries encore présentes, dégagent tellement leurs brumes toxiques qu'il est presque impossible de s'installer à proximité.

Les endroits ayant été épargnés sont souvent le repaire de riches industriels qui emploient leur fortune à maintenir ces îlots de paradis. Témoin d'une époque révolue, ces lieux sont empreints d'histoire et fonctionnent souvent en autonomie loin des grandes villes. Rares sont les places pour travailler dans de telles demeures, mais derrière ce rêve idyllique d'échapper à une vie de misère se cachent un esclavagisme et une maltraitance du personnel de maison. Les maîtres des lieux les voient comme du bétail et se moquent royalement de leurs droits et du reste les concernant.



Le château du Haut-Koenigsbourg

Ce lieu fut l'un des laboratoires du professeur Jalabert qui s'en défait au profit d'un châtelain fort peu apprécié. Ce dernier transforma le domaine en un lieu de chasse privée où tous les excès étaient permis même les plus affreux. Certaines rumeurs disent qu'il a organisé des chasses à l'homme avec de vraies armes à feu.

La vie de résistant

Être un résistant est souvent une existence solitaire et quelquefois ils trouvent au détour d'un mot dit ou d'une phrase, un autre ou une autre résistante avec qui il fonde une cellule. Le but ultime des résistants est de faire disparaître l'œil mécanique et son influence pour réclamer enfin une vraie liberté. Celle de choisir et de ne pas mourir pour des causes futiles.

D'autres missions attendent les résistants. Certains sont sur la piste du docteur Jalabert qui disparut peu après que son invention eu été massivement utilisée. D'autres essaient de trouver des endroits où l'œil mécanique ne peut les atteindre et servent de coordinateur à de nombreux résistants. Il y en aurait même qui infiltrerait les hautes sphères pour détruire cet engin de malheur de l'intérieur.

Il arrive qu'ils s'organisent dans des lieux tenus au secret et d'autres presque au nez et à la barbe de leurs adversaires. Les cellules privilégient souvent un lieu où l'influence et les agents de l'œil ne les trouveront pas et où ils pourront exposer leurs idées.

Le risque est gigantesque pour ces héros de l'ombre qui bravent souvent les interdits et mettent en péril leur vie.

« Maman. Je t'écris ce mot pour te dire que je t'aime et te dire que ce sera peut-être la dernière fois que je pourrais te parler. J'ai vu ce qu'il restait de papa. Il est devenu un freak. Je ne veux pas devenir l'un d'eux. Je vais me battre maman pour un monde meilleur. Pour ne pas que tu oublies, je te joins à ce mot le portait que je me suis fait faire avec les deux francs que tu m'avais confiés. Je t'aime. »



La résistance à travers le monde

Le monde est presque partout sous le joug de l'œil mécanique et de ses prophéties pour mégalomanes.

Néanmoins, de nombreux courriers et échange entre résistants permettent d'en savoir plus sur l'état des quatre coins du monde et ces communications permettent de trouver de courageux résistants capables de frapper cet ennemi si présent et puissant.

En Europe, de plus en plus de cellules résistantes s'organisent et cherchent des moyens de faire tomber l'œil mécanique en fouillant directement dans le berceau qui l'a vu naître.

Au Maghreb, nombre sont ceux qui affrontent directement les forces de l'œil en se servant de condition extrême et du désert du Sahara est devenu un immense terrain menaçant où le sable a absorbé les couleurs de la brume où les tempêtes sont légion et mortelles comme abri tout en incitant la population à se soulever.

En Amérique du Nord, le gouvernement central s'efforce de maintenir un semblant de cohésion. La famine y fait rage et les territoires centraux sont de véritables borborygmes insalubres. Le travail est une denrée rare et les immenses buildings relient par des ponts empruntant le style de Eiffel, piègent la brume dans les rues et les avenues et elles circulent telle une mort silencieuse dans les rues à même le sol. Nombreuses sont les cellules qui souhaitent retrouver le plancher des vaches et respirer enfin un air pur.

En Océanie, les insectes mécaniques ont presque totalement remplacé les vrais pollinisateurs et ont affamé toutes les espèces encore présentes. La population se résout souvent alors à pêcher de façon intensive pour se nourrir au point de détruire l'écosystème mis en place depuis la nuit des temps par mère Nature. Là-bas, les résistantes luttent pour sauver les rares îlots de nature sauvage qui subsistent.

Les Amériques du Sud et central, les immenses forêts amazoniennes sont exploitées et presque tous les gouvernements sont corrompus, protégés par une police et une armée composée de Metallmänner qui réprime violemment et sans détour. De plus hautes cimes des montagnes, une résistance s'organise.

Le sud du continent africain n'est pas en reste. Devenus un dépôt à ciel ouvert des déchets produits par les usines et par l'homme, rares sont les endroits où l'on peut vivre. Pourtant, quelques tribus ont réussi l'impossible en s'adaptant envers et contre tout montrant alors le chemin pour tous ceux qui ont encore de l'espoir.

En Russie, l'œil mécanique a trouvé un écho et sa coercition s'est reproduite dans la population et presque tout le monde fait partie du consortium. Chaque habitant vit dans la peur d'être dénoncé par son prochain. La police du consortium veille au grain pour tuer sans ménagement toute pensée dissidente et les Freaks, particulièrement

nombreux, sont la résultante de ces actions, mais un animal apeuré et blessé sait encore mordre et l'ourse qui sommeille en chaque Russe ne demande qu'à se réveiller.

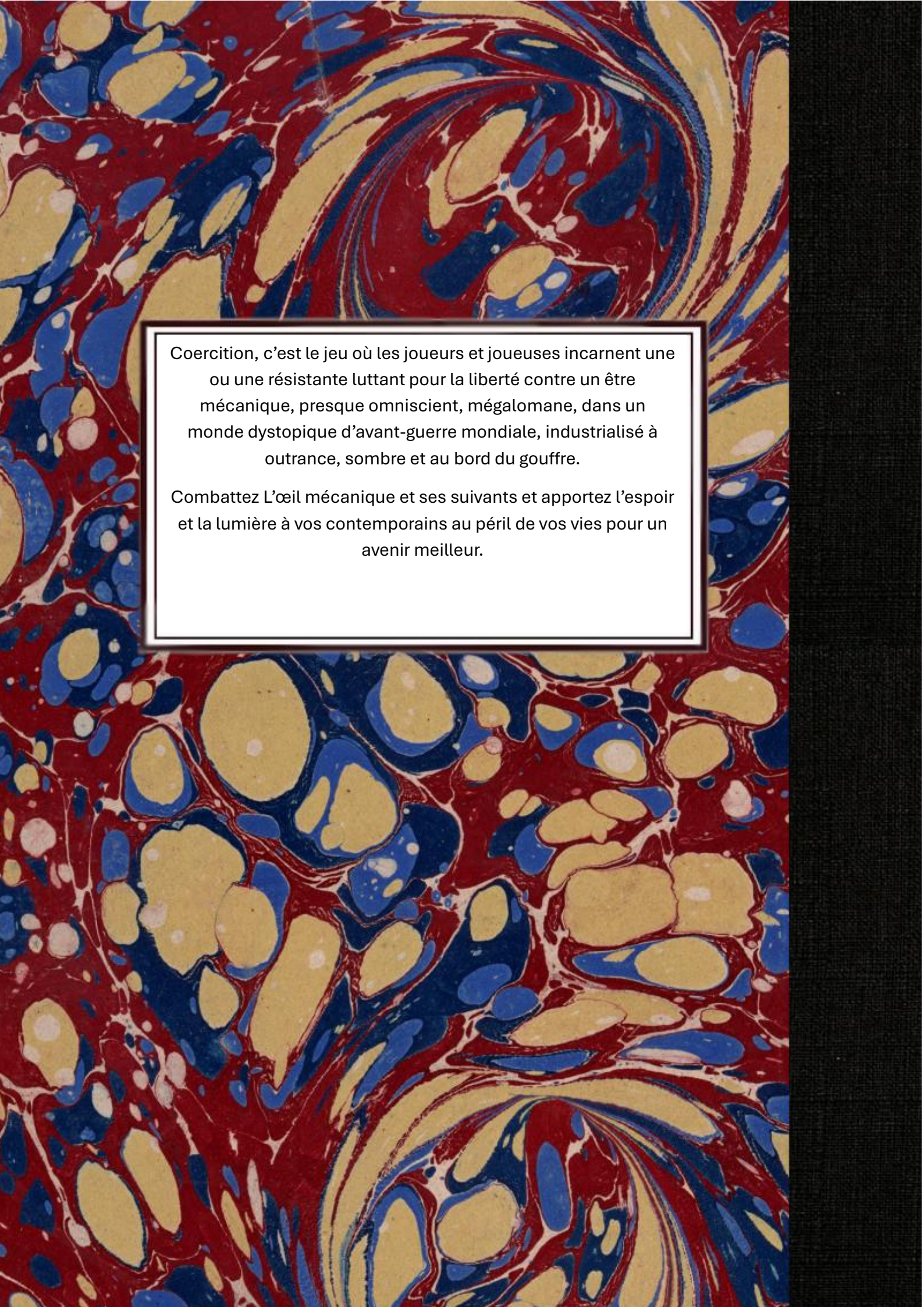
En Asie les choses ont pris une tournure dramatique. Les dirigeants ont été remplacés par des Freaks preuve ultime que son joug y est absolu, la population la plus pauvre y est réduite à l'esclavage, condamnée à fabriquer tout ce qui se trouve ailleurs et de façon la plus inhumaine qui soit. Tel un laboratoire à ciel ouvert, l'œil y conduit des expériences eugéniques sur des populations riches pour créer des super humains capables de beaucoup de choses et surtout à son service. C'est avec un Sang-froid incroyable que certains se rebellent pour enfin retrouver la liberté arrachée.

Quel que soit l'endroit du monde, les résistants montrent qu'ils peuvent sauver leur monde. Ils sont la lumière dans un monde d'obscurité.

Nom : _____ Prénom : _____ Joueuse : _____			Nom : _____ Prénom : _____ Joueuse : _____		
Entraide	Respiration	Eloquence	Entraide	Respiration	Eloquence
Nom : _____ Prénom : _____ Joueuse : _____			Nom : _____ Prénom : _____ Joueuse : _____		
Entraide	Respiration	Eloquence	Entraide	Respiration	Eloquence

Nom : _____ Prénom : _____ Joueuse : _____			Nom : _____ Prénom : _____ Joueuse : _____		
Entraide	Respiration	Eloquence	Entraide	Respiration	Eloquence
Nom : _____ Prénom : _____ Joueuse : _____			Nom : _____ Prénom : _____ Joueuse : _____		
Entraide	Respiration	Eloquence	Entraide	Respiration	Eloquence

Nom : _____ Prénom : _____ Joueuse : _____			Nom : _____ Prénom : _____ Joueuse : _____		
Entraide	Respiration	Eloquence	Entraide	Respiration	Eloquence
Nom : _____ Prénom : _____ Joueuse : _____			Nom : _____ Prénom : _____ Joueuse : _____		
Entraide	Respiration	Eloquence	Entraide	Respiration	Eloquence



Coercition, c'est le jeu où les joueurs et joueuses incarnent une ou une résistante luttant pour la liberté contre un être mécanique, presque omniscient, mégalomane, dans un monde dystopique d'avant-guerre mondiale, industrialisé à outrance, sombre et au bord du gouffre.

Combattez L'œil mécanique et ses suivants et apportez l'espoir et la lumière à vos contemporains au péril de vos vies pour un avenir meilleur.