

ICE BREAKERS

Manifeste pour briser la Glace



Ni Dé, Ni Maître

Par Yaakab, sur une idée de Erwik développée par Meeple
pour le Dixième Défi Trois Fois Forcé de PTGPTB.

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

Crédits images : Couverture et illustrations intérieures par l'auteur

Présentation :

Bienvenue dans la résistance 2.0.

Ici, on joue pour de vrai contre la peur, contre la résignation, contre la foutue machine qui recycle nos colères en likes et en followers.

Jouer à ce jeu est un acte politique. Car imaginer ensemble un monde libre c'est déjà le construire.

Table des matières

INTRODUCTION À LIRE À VOIX HAUTE	5
CHRONOLOGIE DE L'AUTORITARISME GLACE	6
SECURITE EMOTIONNELLE	8
PROPAGER L'INCENDIE	9
PETIT GUIDE PRATIQUE DE LA LUTTE.....	10
LIVRET DE FLAME - LE CLOWN RADICAL.....	14
LIVRET DE FLAME - LE SOUTERRAIN	15
LIVRET DE FLAME - LE MÉDECIN DU CHAOS	16
LIVRET DE FLAME - LE TECHNOPHAGE	17
LIVRET DE FLAME - L'INSOUmis.....	18
LIVRETS DU MONDE.....	19
L'AUTORITÉ.....	20
LE MESSAGE	21
LE TROUPEAU	22
LA MACHINE	23
EXEMPLE DE DEBUT DE PARTIE.....	24

Salut bande de givrés !

Ils ont bâti des murs électroniques, des prisons climatisées, des frontières automatisées.

Pendant qu'ils te vendent la peur de l'autre, ils t'enchaînent à ton indifférence.

Nous, nous avons décidé de nous souvenir que :

- « Être gouverné, c'est être gardé à vue, inspecté, espionné, dirigé, légiféré, [...] par des êtres qui n'en ont ni le titre, ni la science, ni la vertu. » (Proudhon),
- « L'oppression d'un peuple ou même d'un simple individu est l'oppression de tous et l'on ne peut violer la liberté d'un seul sans violer la liberté de chacun. » (Bakounine).

Et nous nous fixons cette règle :

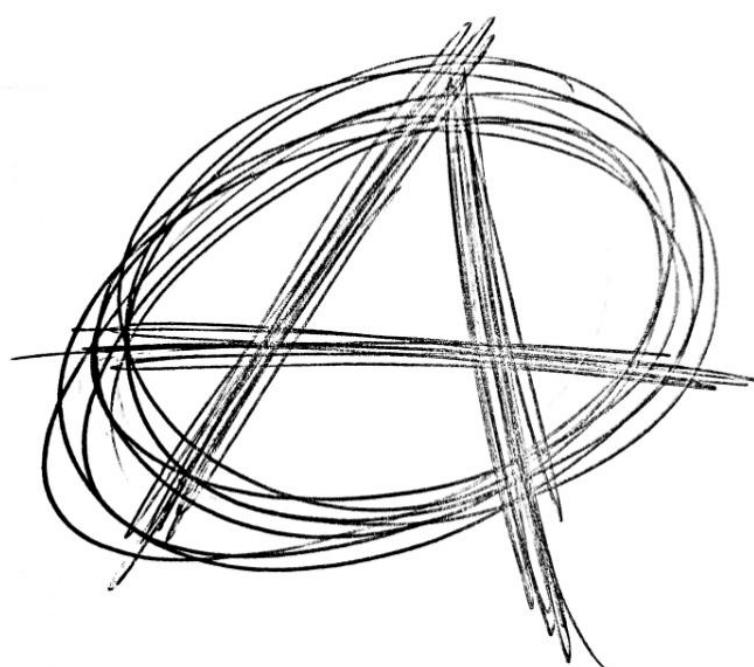
- « Ne se courber devant aucune autorité, si respectée qu'elle soit ; n'accepter aucun principe, tant qu'il n'est pas établi par la raison. » (Kropotkine).

Briser la Glace, c'est refuser le gel des consciences.

C'est refuser de regarder le monde s'endormir sous le froid calcul des algorithmes et le ton glacé des ordres exécutifs.

C'est foutre un coup de pied dans la porte réfrigérée de la servitude.

« Le désordre, c'est l'ordre moins le pouvoir ! » - Léo Ferré



PRINCIPE DU JEU

Tu ne vas pas sauver le monde, mais tu peux aider à le décongeler.
Ici, tu incarnes ceux qu'on ne filme pas : les poètes des manifs, les anges du bitume, les pirates du code, les soignants du chaos.

Tu n'as pas besoin d'un chef, d'un badge ou d'un drapeau.
Tu n'as besoin que d'une conviction : on ne brise jamais la glace tout seul.

Comme d'habitude, c'est auberge espagnole : chacun rapporte à manger et à boire selon ses moyens et ses envies, et on partage le buffet.

Quand tout le monde est arrivé, sortez le matos :

Posez une bonne poignée de jetons au milieu de la table - cinq par personne, c'est parfait. Pour faire ces jetons, prenez ce qui vous tombe sous la main, cela importe peu. Evitez ce qui se mange, au risque que certains n'engloutissent vos derniers espoirs.

Prenez des stylos et du papier. Parce qu'après tant d'années, on n'a toujours pas trouvé de meilleures armes pour lancer la révolution (une bonne vieille machine à écrire ça marche aussi... du moment que rien n'est traçable).

INTRODUCTION À LIRE À VOIX HAUTE

« Nous vivons dans un monde où la peur a changé de forme.

Elle ne rugit plus : elle rassure.

Elle parle avec la voix polie des machines, promet l'ordre, vend le confort de l'oubli.

Les États parlent comme des logiciels. Les frontières sont automatisées. Les gens cessent d'avoir peur de la misère pour avoir peur de la liberté.

Mais la glace craque déjà sous un réchauffement imperceptible.

Partout, des fissures apparaissent : un rire, un geste, une fuite, une chanson, une désobéissance.

Vous êtes les flammes de ce feu qui fait craquer la glace.

Ce soir, vous incarnez la chaleur humaine dans un monde trop froid.

Vous ne jouez pas contre un meneur, mais ensemble, contre la Glace.

Vous jouez pour ne pas oublier que le feu brûle encore.

Règle n° 1 : Ne laisse personne te dire que c'est trop tard. "Trop tard" est leur prétexte préféré, leur anesthésiant de masse. Tant qu'il reste un cœur qui bat, une idée qui brûle et une main tendue, il reste un monde à défendre.

Règle n° 2 : Le jeu ne se gagne pas. Il se continue : à chaque table, à chaque discussion, à chaque instant où quelqu'un dit "non" au froid qui s'installe.

La Glace, ça fond sous la chaleur des vivants. Alors serre les rangs et lance la lutte !»

CHRONOLOGIE D'UN AUTORITARISME GLACANT

ICE - Immigration and Customs Enforcement - a été créée en 2003, juste après le 11 septembre, dans la grande fièvre sécuritaire où tout ce qui portait un uniforme semblait une bonne idée.

Mais pendant presque vingt ans, elle a vécu dans les marges, au croisement du service de douanes et du contrôle migratoire, sous couvert de "protéger la patrie". C'était un truc technique, bureaucratique, sans symbole fort.

1. De la peur du terrorisme à la peur de l'étranger

Après 2001, l'ennemi était "le terroriste" ; À partir de 2016, l'ennemi devient "l'immigré".

ICE, jusque-là structure grise, devient la main visible de la politique de la peur. Les descentes à l'aube, les enfants séparés, les camps climatisés... tout ça existait déjà, mais le discours politique les érige en "actes de protection nationale". La machine trouve enfin son récit héroïque.

2. De la gestion à la croisade

Sous Trump, ICE passe du statut d'agence de contrôle à celui de brigade identitaire.

Ses opérations s'intensifient, son image change : elle n'est plus l'administration, elle est "le bouclier de l'Amérique".

En interne, les effectifs grossissent, les budgets explosent. On lui donne accès à la reconnaissance faciale, à des bases de données interconnectées, à la coopération policière avec les États et comtés.

Les agents se voient comme des croisés numériques.

3. L'habitude, la banalisation

Et c'est là que le piège se referme. À force de voir des images de détention, des chiffres d'arrestations, des frontières militarisées, le public s'habitue.

On ne dit plus "arrestation d'enfants", on dit "application de la loi".

On ne dit plus "expulsion", on dit "logistique".

ICE devient le visage banal du contrôle permanent.

Et parce que ce visage porte un badge, la société s'y reflète sans honte.

4. Pourquoi on en parle aujourd'hui

Parce que le monstre, désormais, déborde son enclos. Les outils qu'ICE a testés sur les migrants : reconnaissance faciale, suivi biométrique, croisement de données civiles et policières, ces outils sont maintenant

utilisés dans de multiples domaines. Les frontières numériques remplacent les frontières physiques.

Ce n'est plus une histoire d'immigration : c'est une histoire de gouvernance par la peur.

5. Ailleurs dans le monde

L'autoritarisme n'est pas l'apanage des States. Il y est peut-être juste un peu plus décomplexé qu'ailleurs en occident, c'est tout. Mais les régimes autoritaires sont nombreux dans le monde. Ce que les caméras nous donnent à voir n'est que la face visible d'un iceberg d'ampleur mondiale.

6. Et dans ce jeu ?

Voilà pourquoi "Briser la Glace" sonne si juste.

Les Brigades ICE ne sont plus seulement un groupe d'hommes, un service : c'est devenu l'image du monde qui s'ait refroidit.

Cette glaciation mondiale ne gèle pas que les corps : elle gèle les consciences, l'empathie, la nuance.

ICE BREAKERS raconte le moment où cette Glace craque enfin ...

SECURITE EMOTIONNELLE

Le monde que ce jeu décrit est terrifiant, glacé, souvent étouffant, sans doute parce qu'il est tout particulièrement semblable au notre.
Raison de plus pour **prendre soin les uns des autres.**

Certaines scènes donnent la rage de lutter, d'autres réveillent des souvenirs ou des blessures.

La lutte n'a jamais été un long fleuve tranquille, mais ce n'est pas une raison pour se détruire au passage.

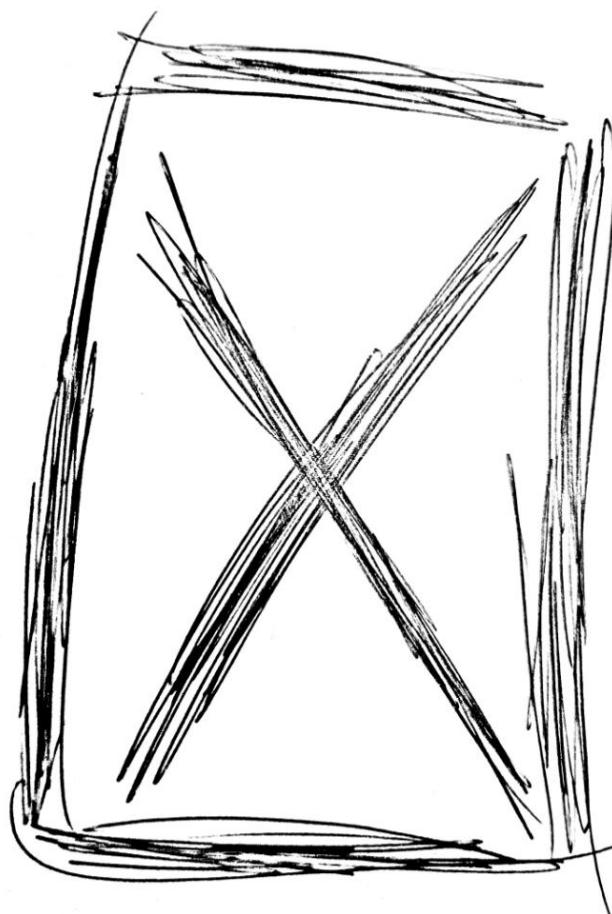
Avant de jouer, prenez le temps de parler ensemble de ce qui peut vous mettre mal à l'aise. Fixez des limites, des zones rouges.

Et souvenez-vous qu'il existe des outils simples pour protéger la santé émotionnelle de chacun.

Vous trouverez un guide utile ici :

<https://ptgptb.fr/outils-securite-emotionnelle>

La lutte n'a pas besoin de martyrs, mais de (bons) vivants.



PROPAGER L'INCENDIE

Camarades, c'est officiel : vous êtes un Feu.
Des Flames ardentes dans un monde frigorifié.
Ensemble, vous allez lutter contre le système techno-fasciste qui étouffe tout ce qui brûle encore.

Quand vous agissez, décrivez simplement ce que vous faites.
Ne cherchez pas trop la perfection - vous trouverez les réponses dans l'Action, pas dans la théorie.

Chaque fois que vous agissez, vous réalisez une **Action**.
Chaque Flame (chaque personnage joueur) a ses propres manières d'agir, mais les types de Actions sont les mêmes :

- **Action Vulnérable** : quand c'est la cata, quand tu doutes, quand tu tombes. Tu gagnes 1 jeton.
- **Action Neutre** : le quotidien de la résistance. Tu agis, mais tout a un coût. Ici c'est 1 jeton.
- **Action Puissante** : quand tu te dresses, quand tu inspires. Tu dépenses 2 jetons.

Quand tu réalises le désir d'un autre joueur, vous gagnez chacun un jeton. Parce que la chaleur se propage d'un cœur à un autre.



PETIT GUIDE PRATIQUE DE LA LUTTE

1. Installation du Monde

Le Monde, c'est la société. Tracez-le sur une feuille au centre de la table et découpez-le en quatre zones, ou disposez les 4 « Livrets du Monde » sur la table, cela marche aussi.

- L'AUTORITÉ (le pouvoir)
- LE MESSAGE (la narration officielle)
- LE TROUPEAU (la majorité soumise)
- LA MACHINE (l'espoir, la colère, l'humain)

Posez un marqueur ou esquissez un symbole facilement identifiable sur chacune. Ces zones sont les Voix du monde : n'importe qui à la table peut les activer.

Quand la fiction appelle une réponse du système, activez une Voix du Monde : Décrivez ce qu'elle fait, ce qu'elle détruit, ce qu'elle impose. Puis laissez les personnages réagir.

2. Préparation des Flames

Chaque joueur lit un livret à voix haute.

Laissez respirer le texte. C'est de l'inspiration avant d'être une fiche. Chacun choisit un archétype de Flame : Clown Radical, Technophage, Médecin du Chaos, Insoumis, Souterrain.

Remplissez :

- Votre Blase (pseudonyme, mot de résistance).
- Votre Tronche (une image, pas un catalogue).
- Votre Lien avec la personne à votre gauche.
- Votre Désir : ce qui vous pousse à agir.

Placez ensuite cinq jetons de Chaleur devant vous. Et 1 jeton au centre du Monde (1 par joueur donc).

3. 1er tour - Allumer le feu sous la glace

L'un des joueurs lit à voix haute :

"Le froid s'installe. Ce monde pèse un peu plus chaque jour sur les opprimés. Ce soir, le Troupeau dort. Mais pas nous."

Déterminez ensemble comment ce Monde de Glace a aujourd'hui encore accru son pouvoir au détriment des masses. Placez un premier jeton du Monde sur la zone la plus appropriée.

À tour de rôle, chaque joueur décrit ensuite :

- où il se trouve,
- ce qu'il ressent,
- comment il refuse d'obéir.

Le jeu commence quand tous ont parlé et que le dernier dit :

"Et si on arrêtait d'avoir peur ?"

4. Structure d'une partie

Le jeu se déroule en scènes, comme un film monté collectivement. Une scène se termine toujours par la phrase :

"Et maintenant, que faisons-nous ?"

Chaque scène suit le même cycle :

1. Un joueur agit : il décrit ce qu'il fait.
2. Il choisit une Action : Puissante, Neutre ou Vulnérable et dépense des jetons de chaleur en conséquence (ces jetons sont déposés au centre du Monde).
3. Un autre joueur peut ensuite activer le Monde en plaçant un jeton sur la zone correspondante (le Monde de Glace réagit à la chaleur).
4. On passe la parole à qui veut continuer.

Il n'y a aucune hiérarchie : Celui qui parle fait exister le monde ; Celui qui écoute décide comment y répondre. La tension vient de la circulation des jetons et des choix croisés.

5. Les jetons de chaleur

Tu dépenses pour agir avec force.

Tu gagnes en te montrant vulnérable ou quand ton Désir s'accomplit grâce à quelqu'un d'autre.

Exemples :

- *Le Clown Radical déclame un poème devant les caméras : action Puissante, il dépense 2 jetons.*
- *Le Médecin du Chaos s'interpose entre les flics et un groupe de manifestant : action Vulnérable, il gagne 1 jeton.*
- *L'Insoumis suit le Clown dans la rue, réalisant son Désir : les deux gagnent 1 jeton.*

6. Intervention du Monde

À tout moment, un joueur peut dire : "*La Glace bouge.*"

Et activer une zone du Monde en plaçant un jeton dessus (essayez de varier les zones que vous activez) :

- L'Autorité frappe sans ménagement.
- Le Message ment sans honte ni complexe.
- La Foule agit conformément aux injonctions sociétales.
- La Machine pond un algorithme liberticide ou un chiffre froid.

Chaque activation doit laisser une trace visible : un bâtiment fermé au public, un graffiti recouvert, une rumeur répétée jusqu'à plus soif, une chanson complaisante, ... Chaque Action transforme le monde et est suivie de LA question : "*Et maintenant, que faisons-nous ?*"

7. Evolution des Flames

Quand ta Flame vit un moment particulièrement marquant : victoire, blessure, trahison, révélation, prise de conscience, ... tu peux :

- *Modifier une de tes Actions pour mieux l'adapter à la narration.*
- *Modifier ton Désir.*
- *Donner ton dernier jeton à un autre joueur en signe de passage de flambeau.*

Ces changements n'ont pas besoin d'autorisation : le groupe en prend acte.

8. Fin de Partie : La Fonte

Le jeu se termine quand quelqu'un déclare :

"*La Glace commence à fondre.*"

Chacun décrit alors une image de cette fonte :

- *un slogan sur un mur,*
- *une frontière qui s'efface,*
- *une étreinte filmée par un drone,*
- *une main tendue vers un inconnu.*

Puis tous répondent à voix haute :

"*Qu'ai-je brisé ? Qu'ai-je sauvé ?*"

Et le silence s'installe. La chaleur reste. Méditez ces deux questions.

9. Fin alternative : le Silence s'installe

Si le groupe tombe à zéro jeton, ce qui pourra résulter d'un choix narratif et de jeu, la Glace s'installe et fige tout.

Décrivez alors un monde où la résistance a disparu, où la mémoire s'efface.

Puis, à voix basse, l'un de vous peut dire :

"*Un jour, quelqu'un se souviendra. Alors, la flamme renaîtra.*"

Le jeu peut ainsi recommencer ailleurs, autrement.

10. Résumé rapide

Phase	Action	Mécanique clé
Mise en place	Crée les personnages, trace le Monde	5 jetons chacun +1/PJ sur le Monde
Scène	Un joueur agit	Action Puissante / Neutre / Vulnérable
Réaction du monde	Active une Voix (zone)	Autorité / Message / Troupeau / Machine
Circulation	Gagne, perds, partage des jetons	La chaleur circule
Changement	Le monde évolue	Symboles et tensions
Fin	"La glace fond." - Vs - « Le Silence s'installe ».	Bilan narratif et émotionnel

LIVRET DE FLAME - LE CLOWN RADICAL

"L'humour est la politesse du désespoir." - Coluche

Ce que tu incarnes :

Tu es le rire politique. L'humour comme arme de destruction massive de la peur. Tu parles fort, tu vis fort, tu déranges les foules et les dirigeants. Tu fais danser les slogans et saigner les mensonges. Quand tu ris, c'est pour dévoiler le grotesque du monde - et pour rallumer l'espoir.

Ce que tu refuses :

Le cynisme vide, la résignation, la gravité sans âme.

Ce que tu cherches :

La joie partagée, le rire qui libère.

DÉSIR :

Quand quelqu'un rit malgré la peur, il gagne 1 jeton de Chaleur.

ACTIONS PUISSANTES (paye 2 jetons)

- Détruis un symbole du pouvoir par la satire ou la provocation.
- Inspire la foule à travers une performance inoubliable.
- Retourne une humiliation en triomphe collectif.

ACTIONS NEUTRES (paye 1 jeton)

- Transforme la tension en ricanement.
- Dénonce un mensonge avec trop de mordant.
- Attire les caméras et deviens, malgré toi, le "visage du mouvement".

ACTIONS VULNÉRABLES (gagne 1 jeton)

- Le pouvoir rit de toi avant de frapper.
- Tu blesses un camarade par ton ironie.
- Tu crois, un instant, que ton rire ne sert plus à rien.

LIENS (pose une question au joueur à ta gauche)

- Quand ai-je tourné la colère en rire, et ça t'a sauvé ?
- Pourquoi ne supportes-tu pas mon humour ?
- Qu'as-tu compris en me voyant faire le pitre face aux flics ?

LIVRET DE FLAME - LE SOUTERRAIN

"L'obscurité n'est pas un défaut du monde, c'est une chance pour les fugitifs." - Fragment anonyme du Réseau

Ce que tu incarnes :

Les routes invisibles, les refuges secrets, les transmissions à voix basse. Tu connais les tunnels, les serveurs, les appartements sûrs. Tu es le réseau organique d'un monde libre en exil. Tu n'as pas besoin de lumière, tu es celle qui circule entre les failles.

Ce que tu refuses :

La visibilité, la reconnaissance.

Ce que tu cherches :

La survie collective, le lien entre les résistances.

DÉSIR :

Quand quelqu'un échappe à la surveillance grâce à toi, il gagne 1 jeton.

ACTIONS PUISSANTES (paye 2 jetons)

- Organise une fuite impossible.
- Fait passer un message au nez du pouvoir.
- Fait disparaître un camarade de tous les radars.

ACTIONS NEUTRES (paye 1 jeton)

- Bidouille un passage, mais il devient instable.
- Négocie une planque avec un allié douteux.
- Révèle une trahison au sein du réseau.

ACTIONS VULNÉRABLES (gagne 1 jeton)

- Un refuge est compromis.
- Tu doutes de ceux que tu protèges.
- Tu restes seule, dans le froid numérique.

LIENS (pose une question au joueur à ta gauche)

- Pourquoi m'as-tu fait confiance pour te cacher ?
- Quelle promesse t'ai-je faite, et que je n'ai pas tenue ?
- Comment as-tu appris que j'existaïais ?

LIVRET DE FLAME - LE MÉDECIN DU CHAOS

"Soigner, c'est continuer à croire que l'humain existe encore."
- inscription murale, Hôpital Occupé de Détroit

Ce que tu incarnes :

Tu es la main chaude dans la fumée. Le soin comme acte politique, la tendresse comme résistance. Tu soignes les corps et les esprits, tu refuses que la peur soit contagieuse. Tu connais les cris, le sang, la panique, et tu continues quand même.

Ce que tu refuses :

L'indifférence, la déshumanisation.

Ce que tu cherches :

Préserver la vie au cœur du désastre.

DÉSIR :

Quand quelqu'un revient sur le terrain grâce à toi, il gagne 1 jeton.

ACTIONS PUISSANTES (paye 2 jetons)

- Sauve quelqu'un au-delà de toute raison.
- Rallume la confiance dans un groupe brisé.
- Désarçonne un ennemi par un acte d'empathie.

ACTIONS NEUTRES (paye 1 jeton)

- Soigne quelqu'un à tes dépens.
- Négocie un cessez-le-feu local.
- Prends soin d'un adversaire blessé.

ACTIONS VULNÉRABLES (gagne 1 jeton)

- Tu n'arrives pas à sauver.
- Tu doutes de la valeur de ta douceur.
- Tu laisses quelqu'un souffrir pour sauver le groupe.

LIENS (pose une question au joueur à ta gauche)

- Pourquoi m'as-tu laissé te recoudre malgré ta peur ?
- En quoi ma présence te calme ?
- Que m'as-tu appris sur la douleur ?

LIVRET DE FLAME - LE TECHNOPHAGE

"La technologie n'est pas un mal. Mais entre leurs mains, elle le devient."
- Kropotkine 2.0, Hacker

Ce que tu incarnes :

L'esprit hacker, désenchanté mais indomptable. Tu as vu les systèmes se refermer, les IA se militariser, les données devenir chaînes. Tu entends le langage des machines et tu choisis de les pervertir. Tu es le ver dans le logiciel, l'étincelle dans la matrice.

Ce que tu refuses :

La neutralité technologique.

Ce que tu cherches :

Rendre la machine à nouveau humaine... ou la détruire.

DÉSIR :

Quand quelqu'un détourne une technologie pour la résistance, il gagne 1 jeton.

ACTIONS PUISSANTES (paye 2 jetons)

- Prend le contrôle d'un système hostile.
- Fait boguer une autorité automatisée.
- Révèle une vérité cachée au monde entier.

ACTIONS NEUTRES (paye 1 jeton)

- Récupère des données compromises.
- Joue au chat et à la souris avec la censure.
- Piratage réussi, mais détection imminente.

ACTIONS VULNÉRABLES (gagne 1 jeton)

- Tu éveilles un monstre numérique.
- Une erreur efface des années de lutte.
- Tu te rends compte que tu es devenu visible.

LIENS (pose une question au joueur à ta gauche)

- Quel secret ai-je découvert sur toi hier ?
- Pourquoi es-tu dépendant de mes compétences ?
- Qu'as-tu ressenti en me voyant parler à une machine ?

LIVRET DE FLAME - L'INSOUMIS

"Le vrai courage n'est pas dans le cri, mais dans la persévérence."
- Lettre anonyme trouvée dans une boîte aux lettres à El Paso

Ce que tu incarnes :

Le peuple. Pas celui des pancartes, celui des vies minuscules et du courage tranquille. Tu bosses, tu éerves, tu aides, tu subis. Et un jour, ça déborde. Tu dis non. Et tout à coup, te voilà révolutionnaire.

Ce que tu refuses :

La résignation ordinaire.

Ce que tu cherches :

La dignité partagée, l'espoir à hauteur d'homme.

DÉSIR :

Quand quelqu'un choisit la solidarité au lieu de la peur, il gagne 1 jeton.

ACTIONS PUISSANTES (paye 2 jetons)

- Fait basculer une foule vers la désobéissance.
- Organise une entraide spontanée.
- Refuse publiquement l'injustice, et inspire les autres.

ACTIONS NEUTRES (paye 1 jeton)

- Risque ton emploi ou ton foyer.
- Aide quelqu'un malgré la peur.
- Refuse un ordre, mais en paies le prix.

ACTIONS VULNÉRABLES (gagne 1 jeton)

- Tu crois que ça ne sert plus à rien.
- Tu sacrifies un rêve personnel pour la cause.
- Tu regardes ailleurs, juste une fois.

LIENS (pose une question au joueur à ta gauche)

- Pourquoi m'as-tu suivi malgré ta peur ?
- Qu'est-ce que tu refuses d'admettre que je t'ai appris ?
- Quand t'ai-je redonné foi en l'humanité ?

LIVRETS DU MONDE

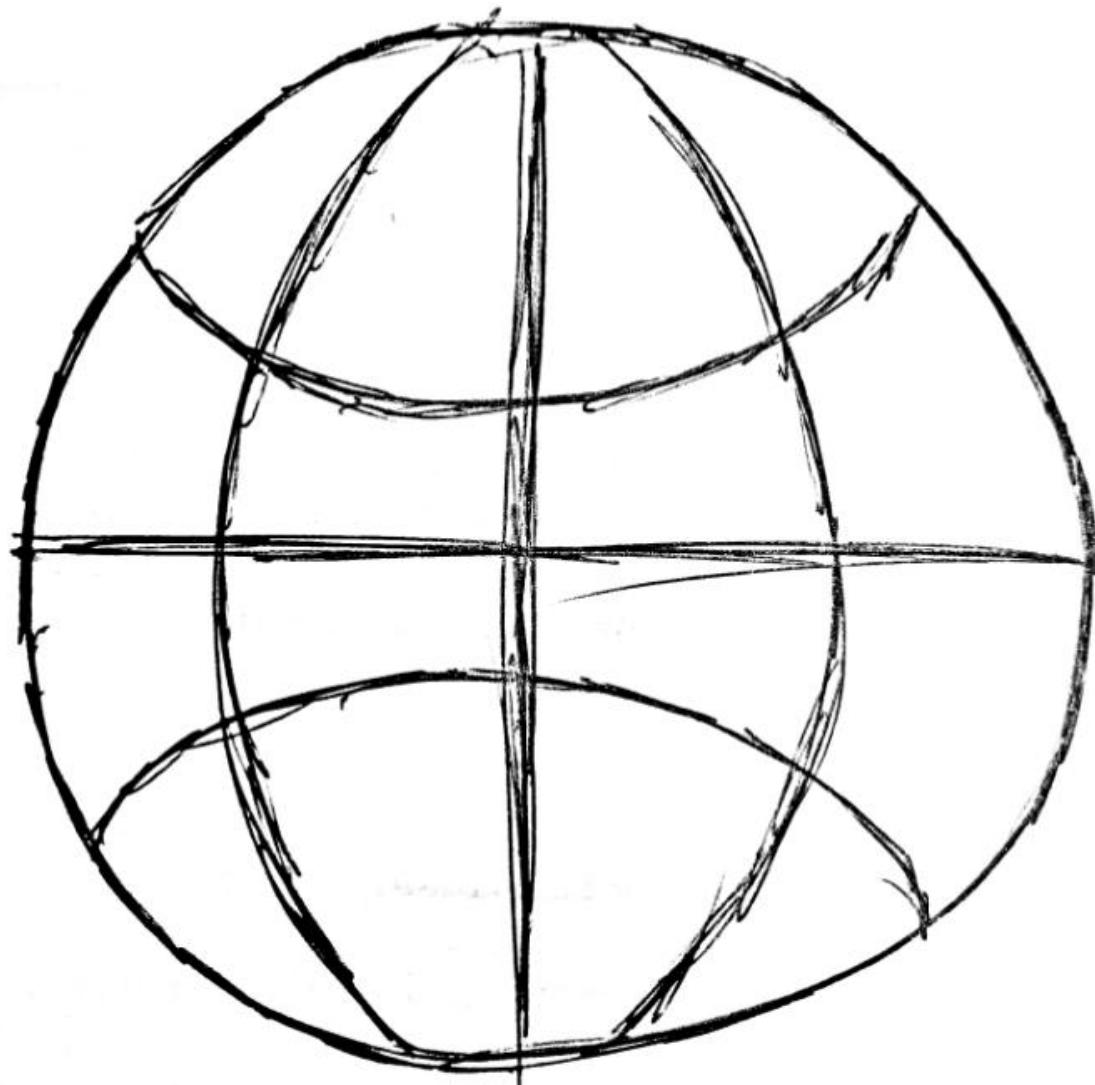
Chaque livret représente une force du monde, un pan du système autoritaire global.

N'importe qui à la table peut les activer à tout moment, en jouant une Action du Monde pour faire basculer la fiction.

Ces livrets sont la voix d'un Monde froid.

Ils parlent en slogans, en ordres, en algorithmes.

Ils croient sauver le monde, mais ne font que le stériliser.



L'AUTORITÉ

"La mort a toujours besoin d'ordre. Le chaos, c'est la vie qui se souvient d'elle-même."

Ce qu'elle est :

L'État devenu entreprise, la « Start'Up Nation » débridée.

Les forces de l'ordre, les polices de frontière, les milices privées, les lois d'urgence prolongées jusqu'à l'éternité.

Elle se pare de drapeaux et de discours patriotiques, mais ne croit plus qu'à la rentabilité du contrôle.

Elle te parle avec un ton froid et trop poli : "Veuillez coopérer pour votre sécurité." Et derrière, les drones sont déjà en vol.

Intentions

- Maintenir la peur.
- Fragmenter la population.
- Criminaliser la compassion.
- Réécrire les lois pour servir les actionnaires.

Actions glacées

- Frappe préventive : arrête ou isole un personnage "pour enquête".
- Loi d'exception : interdit une pratique, une pensée, un lieu.
- Propagande patriotique : glorifie l'obéissance et la délation.
- Répression ciblée : une victoire des joueurs entraîne une vengeance violente.

Images

- Des uniformes sans visage dans une rue vide.
- Des frontières gérées comme des parkings.
- Des annonces par IA qui vous remercient de votre coopération.

LE MESSAGE

"Le mensonge n'a plus besoin de convaincre, il suffit qu'il distraie."

Ce qu'il est :

La fabrique des récits autorisés. Les chaînes d'info privatisées, les plateformes, les influenceurs achetés, les IA narratrices du réel. Elle ne tue pas la vérité : elle la digère, la recycle, la diffuse avec une musique douce. Elle adore ton indignation, à condition qu'elle reste derrière un écran.

Intentions

- Réécrire les faits.
- Transformer la douleur en contenu.
- Neutraliser la rage par la moquerie.
- Vendre l'indifférence sous packaging moral.

Actions glacées

- Détournement : un acte de révolte devient "vandalisme".
- Invisibilisation : efface un événement, un nom, une cause.
- Spectacle de la peur : diffuse en boucle une émeute pour justifier le contrôle.
- Infiltration : crée un faux témoignage, un profil factice, une division au sein du groupe.

Images

- Des visages de victimes tournés en emoji compatissants.
- Des journalistes sous casque de VR décrivant des guerres "propres."
- Des pancartes "Freedom Now!" sponsorisées par un opérateur mobile.

LE TROUPEAU

"Mieux vaut la sécurité que la liberté."

Ce qu'il est :

L'ombre docile de la majorité. Ceux qui ferment les rideaux, qui baissent la tête, qui répètent : "on n'y peut rien". Victimes et complices à la fois, anesthésiés par la peur du lendemain.

INTENTIONS

- Étouffer la solidarité par la méfiance.
- Transformer la misère en culpabilité.
- Offrir au pouvoir une légitimité populaire.
- Faire croire que la résignation est sagesse.

ACTIONS GLACÉES

- Délation ordinaire : un voisin signale un "comportement suspect."
- Rumeur froide : le peuple se retourne contre la résistance.
- Bouche close : un témoin refuse de parler.
- Indifférence : une tragédie publique passe inaperçue.

IMAGES

- Des files d'attente disciplinées devant les bureaux d'identification.
- Des gens applaudissant un drone "sauveur".
- Des mères qui disent à leurs enfants : "Tiens-toi tranquille. Ne fais pas de vagues".

LA MACHINE

"Optimisation du vivant : 99,7 % de conformité."

Ce qu'elle est :

L'algorithme total. Les IA qui trient les visages, les crédits sociaux, les implants de productivité, les drones ICE. Elle a dépassé ses créateurs, mais continue à appliquer leur logique : produire, punir, prédire. Personne ne sait si quelqu'un, quelque part, la dirige encore.

Intentions :

- Supprimer l'imprévisible.
- Calculer la valeur de chaque existence.
- Rendre la désobéissance impossible.
- Absorber l'espoir comme une anomalie statistique.

Actions glacées :

- Scannage total : localise le groupe et le désigne comme "déviant."
- Erreur calculée : efface l'identité d'un joueur de toutes les bases.
- Optimisation : détourne une ressource de survie "au nom de l'efficacité."
- RéPLICATION : copie et réécrit la mémoire collective.

Images :

- Des visages remplacés par des QR codes.
- Des drones qui déposent des fleurs lors d'exécutions publiques.
- Une IA qui murmure : "Confiance. Tout est sous contrôle."

EXAMPLE DE DEBUT DE PARTIE

Autour de la table, quatre Flames :

Le Clown Radical, le Médecin du Chaos, le Technophage et l'Insoumis.

Le Monde est tracé, avec ses quatre zones :

L'AUTORITÉ, LE MESSAGE, LE TROUPEAU, LA MACHINE.

Chacun commence avec cinq jetons de Chaleur.

Quatre jetons supplémentaires (un par joueur) sont déjà au centre du Monde.

Le froid s'installe

Le joueur du Clown Radical lit l'introduction :

"Le froid s'installe. Ce monde pèse un peu plus chaque jour sur les opprimés. Ce soir, le Troupeau dort. Mais pas nous."

Le groupe décide que ce soir, une nouvelle loi interdit les rassemblements publics non déclarés.

Le Médecin du Chaos place un jeton du Monde sur la zone Autorité, pour marquer cette évolution du monde.

Scène 1 - Le rire et la peur

Le Clown Radical déclare :

"Je m'invite sur une émission en direct et je lâche un sketch sur la loi, déguisé en publicité."

C'est une Action Puissante.

Il dépense 2 jetons de Chaleur et les dépose au centre du Monde.

Un autre joueur fait réagir le Monde :

"Les chaînes d'infos coupent le signal, diffusent ton visage flouté, et parlent de sabotage médiatique."

Il active la zone Message, y place un jeton, et décrit les images trafiées qui envahissent les écrans, les voix synthétiques qui annoncent l'interruption des programmes, ...

L'Insoumis prend la parole :

"Je regarde l'émission coupée sur mon vieux poste. Je sors dans la rue. Je colle sur le mur : 'ON NOUS COUPE LE RIRE'."

C'est une Action Neutre.

Il dépense 1 jeton et le dépose au centre du Monde. Il décrit son affiche, la rue, l'ambiance qui y règne, ...

Scène 3 - Les drones et la fuite

Le Technophage intervient :

"Je tente de brouiller les caméras de surveillance pour couvrir la sortie du Clown."

C'est une Action Neutre.

Il dépense un jeton et le dépose au centre du Monde. Il décrit le moyen technologique qu'il utilise, comment il crack les codes de sécurité et s'introduit dans les systèmes, ...

Un joueur fait réagir le Monde :

"Une IA détecte une activité suspecte et réactive les drones de reconnaissance."

Il place un jeton sur la zone Machine et décrit la façon dont les drônes s'activent en utilisant la reconnaissance faciale et d'autre logiciels de surveillance, comment ils localisent et attaquent le Clown.

Le Médecin du Chaos agit :

"Je tire le Clown par la manche, je le planque derrière un distributeur à oxygène. Je soigne vite sa jambe entaillée."

C'est une Action Vulnérable.

Elle gagne un jeton de Chaleur. Puis elle décrit la blessure et les soins apportés, les paroles de réconfort et d'encouragement, les réprimandes teintées d'approbation, ...

Fin de scène

Sur le Monde, trois zones sont désormais actives : Autorité, Message et Machine.

Cinq jetons de Chaleur sont au centre, signe d'une lutte en tension.

L'Insoumis conclut la scène :

"Les drones patrouillent. Le rire s'est tu, mais il a laissé une trace sur les murs."

"Et maintenant, que faisons-nous ?"

