

UN JEU DE RÔLE D'ULTRA-GAUCHE

3B

BLOCUS, BOYCOTT
ET BRIGADES

War Fair — De la guerre



3B : BLOCUS, BOYCOTT ET BRIGADES

War Fair — De la guerre

Un jeu de rôle cyberpunk et post-cyberpunk d'ultra-gauche

Inspiré par les luttes ouvrières, les black blocs, les brigades rouges, les ZAD, les syndicats en guerre et les anarchistes en cuisine.

Conception & rédaction : [Auteur]

Mise en page : Système 3B Pipeline

Format A5 — Première édition

SOMMAIRE

<i>Avant-propos — Pourquoi ce jeu existe</i>	5
Chapitre 1 — Ce qu'est 3B et comment on y joue	7
Chapitre 2 — La base 60 et le dé 60	9
Chapitre 3 — Les attributs des Brigadistes	13
Chapitre 4 — Les douze compétences dualisées	17
Chapitre 5 — Les habiletés	21
Chapitre 6 — Créer un Brigadiste	23
Chapitre 7 — Les douze Horizons	29
Chapitre 8 — Le système de résolution complet	41
Chapitre 9 — La fatigue, la forme et le fallout	47
Chapitre 10 — Les hubs et les organisations	49
Chapitre 11 — Les curseurs et les clocks	51
Chapitre 12 — Le Porte-Parole	53
Chapitre 13 — Le downtime	57
Chapitre 14 — Les Autorités et leurs Avatars	59
Annexe — Tables de référence rapide	61

AVANT-PROPOS

POURQUOI CE JEU EXISTE

Ce jeu n'est pas neutre.

Aucun jeu ne l'est, d'ailleurs. Donjons & Dragons te met dans la peau d'une équipe d'aventuriers qui pillent des tombeaux, défendent la propriété privée et servent des nobles en échange d'or. Monopoly t'apprend que le but de la vie, c'est de posséder tous les terrains et de ruiner les autres. Les jeux ne sont jamais de simples divertissements : ce sont des modèles du monde, des propositions de sens, des machines à former des réflexes.

3B assume ouvertement ce qu'il est : un **manuel d'apprentissage de la résistance**, codé sous la forme d'un livre de règles de jeu de rôle. Il utilise le langage du jeu — fiches de personnage, jets de dés, scénarios — comme une forme de **stéganographie politique** : le contenu révolutionnaire est inscrit dans la structure même du jeu, dans ses mécaniques, dans la façon dont il compte les choses et dans ce qu'il décide de rendre possible ou impossible.

Tu vas y incarner des gens qui vivent dans ce monde — le nôtre, « dix minutes dans le futur » — sous le techno-féodalisme capitaliste des sociétés de contrôle. Des caissiers, des codeuses, des chauffeurs Uber, des intérimaires, des fonctionnaires en bout de course, des artistes précaires, des activistes épuisés. Pas des surhommes. Des gens avec des dettes, des maladies, des familles, des espoirs et des stratégies.

Et ces gens-là décident, à un moment, de ne plus seulement subir.

3B te propose des scénarios tirés de la vie réelle des luttes contemporaines : une grève dans un entrepôt logistique, l'expulsion d'un squat, l'arrestation d'un syndicaliste, une milice fasciste dans le quartier, une loi liberticide à bloquer. Il te donne des outils : les théories de Marx, de Foucault, de Fanon, de Gramsci, de Glissant, de Donna Haraway, de Bakounine, encodées dans les mécaniques mêmes. Et il t'offre un espace pour essayer, rater, recommencer, apprendre, avec les conséquences en fiction plutôt qu'en chair.

C'est aussi un jeu sur l'amitié, la trahison, l'épuisement, la joie, la beauté de faire quelque chose ensemble contre quelque chose de plus grand que soi. C'est un jeu sur le prix que l'on paie, et sur pourquoi on le paie quand même.

War Fair est un jeu de mots sur la guerre éthique inexistante sous le capitalisme — et sur l'état de guerre permanent dans lequel les sociétés de contrôle maintiennent leurs prolétaires.



CE QU'EST 3B

ET COMMENT ON Y JOUE

LA TABLE, LES RÔLES, LE CONTRAT

3B se joue autour d'une table. Il te faut :

- 2 à 5 joueurs et joueuses, qui incarnent des **Brigadistes** — les personnages joueurs ;
- 1 **Porte-Parole** (PP) — le ou la meneuse de jeu ;
- Des dés : au moins un d6 et un d10 pour le d60, plus des d4, d6, d8, d10, d12 et d20 pour les autres mécaniques ;
- Les fiches de personnage ;
- Quelques feuilles pour les fiches d'Autorité, de hub, de curseurs.

Le PP joue le monde : les Autorités, les PNJs, les institutions, les conséquences. Les Brigadistes jouent leurs personnages : leurs choix, leurs actions, leurs relations. Ensemble, vous racontez comment des personnes ordinaires font face à l'extraordinaire normalité de l'oppression.

3B n'est pas un jeu compétitif entre joueurs. Quand deux Brigadistes ne sont pas d'accord, ils parlent. Ils débattent en fiction. Il n'y a **jamais** de jet de dés pour savoir lequel des deux personnages convainc l'autre.

LA BOUCLE DE JEU

Une partie de 3B suit toujours ce cycle :

LA BOUCLE DE JEU

1. **Le Hub.** La partie commence dans votre lieu de base : le squat, le centre social, le bar PMU. Le PP pose une scène de quotidien.
2. **La Situation.** Le PP annonce une Situation : un événement concret, local, urgent.
3. **L'Autorité.** Ensemble, vous nommez l'Autorité principale adverse. Pas « le capitalisme ». Une boîte de sécurité privée. Un maire. Un groupe fasciste.
4. **La Préparation.** Vous enquêtez, vous observez, vous parlez aux gens.
5. **L'Action.** Blocus, boycott, brigade. Les jets de dés décident ce qui échappe à votre contrôle.
6. **Les Retombées.** Le monde réagit. Les curseurs bougent.
7. **Le Downtime.** Vous vivez : vous vous soignez, vous formez, vous renforcez votre organisation.

CE QU'ON N'Y FAIT PAS

On ne joue pas la *psychologie* de l'Autorité ennemie pour lui donner de la profondeur. Les patrons, les flics, les fascistes ont des motivations que l'on comprend parfaitement : le profit, la peur, la haine. Ce n'est pas le sujet. Le sujet, c'est ce que vous faites face à eux.

On ne joue pas « perdre pour apprendre une leçon morale ». Si vous perdez, c'est parce que le monde est dur, que vous avez manqué d'information, d'outils ou d'alliés — pas parce que vous étiez trop radicaux ou pas assez sages.

LA BASE 60

ET LE DÉ 60

POURQUOI 60

Il y a cinq mille ans, les marchands sumériens ont choisi 60 comme base de calcul parce qu'il est divisible par 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 12, 15, 20, 30 et 60 — douze diviseurs entiers. La base décimale n'en a que quatre. On compte encore les heures en 60 minutes et les cercles en 360 degrés parce que personne n'a trouvé mieux. Le système métrique a essayé de tuer le 60 pendant la Révolution française (dix heures par jour, cent minutes par heure). Les travailleurs ont refusé. Dix-sept mois plus tard, l'expérience était abandonnée.

Dans 3B, tout tourne autour de 60 parce que c'est le nombre le plus généreux de notre civilisation — celui qui se partage le mieux, celui qui résiste à toutes les rationalisations qui voudraient le simplifier.

LE DÉ 60

Un jet de résolution dans 3B utilise un **d60**. On le fabrique avec deux dés standard :

- **1 dé 6** re-labellisé ou utilisé comme suit : face 1 = **0**, face 2 = **10**, face 3 = **20**, face 4 = **30**, face 5 = **40**, face 6 = **50**. Ce dé donne la **dizaine**.
- **1 dé 10** standard (1 à 10). Ce dé donne l'**unité**. La face 10 compte comme 0.

On additionne : dizaine + unité.

- Minimum : $0 + 1 = 1$
- Maximum : $50 + 10 = 60$

Chaque résultat de 1 à 60 a exactement **1 chance sur 60** d'apparaître.

LA RÈGLE DE LA CATASTROPHE : 55-60

Tout résultat entre **55 et 60** est un **Échec critique**, quelles que soient les compétences, les outils, le capital ou l'expérience. C'est la fraction de réalité qui échappe à tout contrôle : la boulette du cadre qui fait fuiter le document, la panique dans les rangs, la nacelle qui cède enfin. Même une multinationale avec 80 de **Capital Économique** peut avoir 55 sur son jet de communication de crise.

Cette règle signifie que le **Seuil effectif maximal est de 54**. Personne ne peut supprimer entièrement le hasard. Même le **Capital** systémique a ses failles.

LES SIX ZONES DU D60

Pour tout jet, on compare le résultat R au **Seuil** S et à la Base B :

RÉSULTAT	LECTURE	EFFET
R = 55 à 60	**Catastrophe**	Échec critique, quelque chose casse ou se retourne
R > S (et < 55)	**Échec**	L'action échoue, la Situation se dégrade
B < R ≤ S	**Réussite partielle**	Tu obtiens l'essentiel, mais avec un coût, une complication
B/2 < R ≤ B	**Réussite forte**	Tu réussis proprement, tu contrôles les conséquences
1 ≤ R ≤ B/2	**Réussite majeure**	Tu dépasses tes objectifs, quelque chose de durable change

La Base B est toujours soit ton **EXP** (pour les actions générales), soit l'un de tes quatre **Capitaux** (**CE**, **CC**, **CS**, **CR**) pour les actions spécifiquement liées à cette forme de capital.

Cette architecture a une propriété fondamentale : **la qualité maximale de ta réussite dépend de ta Base**, pas de tes outils. Un personnage avec **EXP** 10 a 8% de chances de réussite majeure, quel que soit le **Seuil**. Un personnage avec **CR** 30 a 25% de chances de majeure sur un test relationnel. Les outils et les compétences élargissent la fenêtre de succès global — mais c'est la profondeur de ton expérience et de ton capital qui décide de *comment* tu réussis.

LES ATTRIBUTS

DES BRIGADISTES

L'EXPÉRIENCE (EXP)

L'Expérience mesure ta capacité générale à lire, comprendre et influencer sur les situations. Elle va de **0 à 60**.

Tous les Brigadistes commencent à **EXP 10**. C'est peu. C'est voulu. Tes personnages sont en train de se politiser, pas au sommet de leur puissance.

Tu gagnes de l'**EXP** en fin de session quand tu as vraiment changé quelque chose dans le monde du jeu : créé un lien, renversé une situation, appris quelque chose d'irréversible. Le **PP** distribue entre 2 et 5 **EXP** par session selon les objectifs de Situation atteints.

Les organisations permettent à leurs membres de **dépasser 60** : un militants expérimenté membre d'une fédération syndicale peut avoir **EXP 70** ou 80. Son jet de base monte, ses réussites majeures s'élargissent. Mais même lui peut tirer 55.

LES QUATRE CAPITAUX (4C)

Tout personnage possède quatre **capitaux positionnels**, de 0 à 60 (et au-delà en organisation) :

Capital Économique (CE) : argent, patrimoine, accès aux ressources matérielles. Salaires, économies, dettes, équipements.

Capital Culturel (CC) : savoirs reconnus, diplômes, codes, langues, expertises. Ce que tu sais et la façon dont ça se voit.

Capital Symbolique (CS) : réputation, légitimité perçue, prestige dans un milieu. Ce que les autres pensent de toi — pas ce que tu es vraiment.

Capital Relationnel (CR) : réseau activable, liens sociaux, alliés, communautés. Pas le nombre de tes contacts : leur disponibilité et leur densité.

Ces capitaux servent de **Base** pour les jets où tu mobilises spécifiquement cette forme de pouvoir : un jet de **CR** pour convaincre un réseau de te soutenir, un jet de **CE** pour corrompre un fonctionnaire, un jet de **CC** pour produire une contre-expertise technique, un jet de **CS** pour tenir un discours en public.

Les capitaux ne sont pas moraux. Un patron raciste a beaucoup de **CE**. Un universitaire réactionnaire a beaucoup de **CC**. Une figure médiatique d'ultra-droite a beaucoup de **CS**. Ces capitaux leur permettent d'agir. Votre travail, c'est de les déplacer, d'en construire d'autres, de court-circuiter les leurs.

Capital de départ. À la création, les Brigadistes répartissent **60 points** entre les 4C selon leur Horizon. Aucun capital ne peut dépasser 30 à la création sans appartenir à une organisation.

LA FORME

La **Forme** va de **0 à 10**. Elle fusionne santé physique et santé mentale en une seule valeur.

- **Forme 9-10** : tu es en état de marche. Fatigué·e peut-être, mais fonctionnel·le.
- **Forme 6-8** : tu traînes une douleur, une anxiété, un manque de sommeil.
- **Forme 3-5** : tu tiens grâce à la colère, la caféine, la conviction ou les médicaments.
- **Forme 1-2** : tu es au bord. La prochaine secousse peut tout faire tomber.
- **Forme 0** : tu t'effondres. Crise, burn-out, hospitalisation, fuite, effacement.

La **Forme** ne rentre **jamais** dans le calcul du **Seuil**. Elle détermine le **Fallout** : ce qui tombe sur toi quand tu l'as déjà trop dans la gueule. À **Forme 0**, le **PP** décide avec toi de ce qui se passe — c'est un moment de fiction important, pas une punition.

Récupérer de la Forme : le care (soin d'un camarade, Habilité *Soutenir*), le repos en lieu sûr, la victoire collective, le temps libre, la joie, l'amour. La **Forme** revient difficilement si les conditions qui la détruisent n'ont pas changé.

ALIÉNATION / LIBERTÉ

Chaque Brigadiste se situe sur un axe unique de **-5 (Aliénation totale)** à **+5 (Liberté radicale)**, qui commence à **0**.

À chaque usage d'une compétence dualisée, tu choisis la valence — capitaliste ou révolutionnaire. Ce choix fait bouger ce curseur. Ce n'est pas une règle de récompense : c'est une mécanique de **traçabilité politique**. Elle te montre, au fil du jeu, qui devient ton personnage.

L'Aliénation élevée (+5 vers -5) ouvre des Habilités de pouvoir et de manipulation, facilite les actions dans les circuits légaux et marchands, mais dégrade ta capacité à rester connecté·e aux autres, à tenir dans la durée, à maintenir une cohérence politique.

La Liberté élevée (+5) active les Habilités révolutionnaires, renforce les dés de 4R, rend ton personnage moteur dans les dynamiques collectives — mais rend certains circuits « respectables » inaccessibles ou coûteux.

LES QUATRE R (4R) : RÉBELLION, RIXE, RÉVOLTE, RÉVOLUTION

L'état du monde se mesure sur **quatre niveaux d'intensité politique**, qui constituent aussi les niveaux de la campagne :

NIVEAU	DÉ DE CRÉATIVITÉ	DESCRIPTION
Rébellion	d4	Micro-résistances, cellules isolées, premiers refus
Rixe	d6	Affrontements visibles, heurts, violences quotidiennes
Révolte	d8	Insurrections locales, occupations massives, soulèvements
Révolution	d12	Basculement ouvert, guerre civile larvée ou déclarée

Le niveau de la campagne détermine le **dé de Créativité révolutionnaire** disponible pour chaque Brigadiste. Ce dé peut être ajouté une fois par scène importante à n'importe quel jet, à condition de décrire un geste créatif, poétique, inattendu, issu des traditions de lutte — un chant qui passe dans la foule, un graffiti parfait au bon moment, un acte de sabotage d'une précision chirurgicale, un discours qui change l'air d'une pièce.

Les organisations permettent de **partager des dés de 4R supplémentaires** entre leurs membres.

LES DOUZE COMPÉTENCES

DUALISÉES

Chaque Brigadiste possède **douze compétences**, chacune notée de **0 à 6 points**. Chaque point représente **1 dé à 10 faces (d10)** dans un pool. Quand tu utilises cette compétence, tu lances tous tes **d10** et tu additionnes les résultats au **Seuil**.

Maximum théorique d'un pool de compétences : $6 \text{ dés} \times 10 = 60$. Le système sexagésimal s'applique jusque-là.

Chaque compétence est **dualisée** : elle peut être mobilisée dans une logique capitaliste ou révolutionnaire. La mécanique est identique — c'est le choix narratif qui fait bouger l'axe Aliénation / Liberté.

1. ANALYSER

Lire une situation, une structure, des données, un discours. Comprendre ce qui se passe vraiment.

- **Valence capitaliste** : audit de rentabilité, profilage, veille concurrentielle, surveillance.
- **Valence révolutionnaire** : cartographie des pouvoirs, contre-expertise, analyse marxiste d'une situation.

2. ARGUMENTER

Parler, convaincre, menacer, séduire, plaider, tenir un discours.

- **Capitaliste** : manipulation, spin médiatique, vendre du vent.
- **Révolutionnaire** : rallier, éduquer, défendre, agiter.

3. ORGANISER

Monter une réunion, tenir une AG, planifier une action, gérer la logistique.

- **Capitaliste** : management, optimisation de processus, mise au pas.
- **Révolutionnaire** : comité de grève, conseils ouvriers, rotation des mandats, décision collective.

4. BRICOLER

Réparer, construire, fabriquer, détourner du matériel avec les moyens du bord.

- **Capitaliste** : maintenance au service de la productivité, innovation brevetée.
- **Révolutionnaire** : barricades, ateliers vélos solidaires, radio pirate, cuisine collective, armement de fortune.

5. INFILTRER

Se cacher, mentir, se déguiser, passer sous les radars, observer sans être vu.

- **Capitaliste** : espionnage industriel, infiltration de syndicats pour les casser, surveillance interne.
- **Révolutionnaire** : infiltration de réunions fascistes ou patronales, reconnaissance, travail en sous-marin.

6. ATHLÉTISME

Courir, escalader, maintenir un effort physique, tenir dans une confrontation physique, se battre.

- **Capitaliste** : sécurité privée, compétition, performance corporelle au service du marché.
- **Révolutionnaire** : cordons de protection, extractions, chaînes humaines, sabotage physique.

7. SOUTENIR

Soigner, écouter, tenir quelqu'un, faire du care, reconstruire ce que la violence a défait.

- **Capitaliste** : coaching individuel pour améliorer la productivité, santé comme capital humain.
- **Révolutionnaire** : médecine de rue, soutien psychologique entre camarades, structure de soin collectif.

8. PROGRAMMER

Coder, hacker, administrer des systèmes, contourner des protections numériques.

- **Capitaliste** : surveillance algorithmique, optimisation de plateformes d'exploitation, surveillance de masse.
- **Révolutionnaire** : chiffrement, leaks, détournement de systèmes, sécurité numérique militante.

9. JOUER DES SYMBOLES

Créer des images, des récits, des slogans, de l'art, des performances, des rituels.

- **Capitaliste** : publicité, com de crise, storytelling de marque, désinformation.
- **Révolutionnaire** : affiches, chants, memes, banderoles, théâtre de rue, agit-prop.

10. NÉGOCIER

Obtenir des concessions, des accords, de l'argent, des compromis dans des situations tendues.

- **Capitaliste** : corruption, chantage, deals léonins, dissolution de conflits au profit du plus fort.
- **Révolutionnaire** : accord de fin de conflit, désarmement, obtention de garanties pour les plus précaires.

11. JURIDIQUE

Comprendre et utiliser le droit, les procédures, les recours, la jurisprudence.

- **Capitaliste** : harcèlement judiciaire, optimisation fiscale, droit du travail retourné contre les salariés.
- **Révolutionnaire** : défense collective, recours stratégiques, actions en dommages et intérêts.

12. SUBVERTIR LA TECHNIQUE

Chimie, électronique, mécanique lourde, protocoles industriels, dispositifs de contrôle.

- **Capitaliste** : R&D pour l'industrie, armement commercial, surveillance technologique.
- **Révolutionnaire** : neutralisation de drones, sabotage ciblé d'infrastructures, outils low-tech autonomes.

LES HABILETÉS

Les Habilités sont des capacités spéciales qui distinguent ton personnage. Là où les compétences sont des *mécaniques* (plus de **d10** dans le pool), les Habilités sont des *règles de narration* : elles changent ce qui est possible, pas juste probable.

Chaque Habileté se formule ainsi :

« Quand tu [condition précise], tu peux [effet mécanique ou narratif]. »

HABILETÉS D'HORIZON (2 PAR HORIZON)

Elles définissent ce qui rend ton archétype singulier. Elles arrivent avec ton Horizon au moment de la création.

HABILETÉS DE CARRIÈRE, HOBBY, LIEN (1 CHACUNE)

Tu les choisis parmi des listes ouvertes au moment de la création.

Exemples de Carrières : *Caissier·ère, Conducteur·rice de bus, Développeur·euse, Infirmier·ère précaire, Enseignant·e contractuel·le, Plombier·ère, Manutentionnaire, Chargé·e de com, Cuisinier·ère, Juriste en cabinet, Agent de sécurité, Graphiste freelance...*

Exemples de Hobbies : *Ultra de tribune, Jeu de rôle, Mécanique, Escalade, Chorale, Jardinage partagé, Photographie, Zines, Cuisine, Boxe, BD, Cryptographie...*

Exemples de Liens : *Section locale antifasciste, Chorale militante, Collectif infosec, Groupe de soutien aux sans-papiers, Association de locataires, Réseau*

d'entraide LGBTQ+, Collectif de travailleuses du sexe, Section syndicale de base...

FORMULATION STANDARD DES HABILETÉS

Habileté de Lien — exemple :

Section locale antifasciste : une fois par session, tu peux mobiliser ce réseau pour obtenir un dé de 4R collectif supplémentaire lors d'une action de protection physique ou de contre-manifestation.

Habileté de Hobby — exemple :

Ultra de tribune : quand tu t'adresses à un groupe de jeunes de milieu populaire, tu peux ajouter +1d10 à Argumenter et traiter leur méfiance initiale comme un Obstacle N1 au lieu de N3.

Habileté de Carrière — exemple :

Caissier·ère en grande surface : tu sais exactement comment les petits chefs fonctionnent. Quand tu interagis avec un encadrement de bas niveau, tu peux ajouter +1d10 à Infiltrer ou Négocier.

CRÉER UN BRIGADISTE

La création de personnage se fait en **quatre étapes**. Elle prend entre 30 minutes et 1 heure. Elle se fait à table, ensemble — ce que tu apprends sur ton personnage en le créant intéresse les autres.

ÉTAPE 0 — LA SÉCURITÉ ET LE CONTEXTE

Avant de créer quoi que ce soit, votre table prend dix minutes pour se mettre d'accord sur :

- Les **thèmes** que vous voulez traiter et ceux à éviter (cartes X, lignes et voiles).
- Le **type de luttes** au centre du jeu : logement, travail, numérique, prison, environnement, antifascisme, tout ça en même temps ?
- L'**époque et le lieu** : France contemporaine, Europe 2030, Amérique latine post-coup, mégapole asiatique en crise ?

Le **PP** présente ensuite : la ville, l'ambiance, les tensions actuelles, les deux ou trois Autorités déjà présentes dans la fiction. Suffisamment pour ancrer, pas assez pour tout décider à l'avance.

ÉTAPE 1 — INTERSECTION ET ORIGINE

Tu décides ou tu discutes :

Origine géographique : Nord dominant (Europe occidentale, Amérique du Nord, Japon), Sud global (Afrique sub-saharienne, Amérique latine, Asie du Sud-Est, MENA), marge intérieure (banlieue, campagne abandonnée, DOM-TOM, zone frontière).

Appartenance raciale perçue : Blanchité, racisation, minorité. Comment le monde te *lit*, pas comment tu te *identifies*. Cela influence les complications structurelles auxquelles le **PP** peut t'opposer : contrôles au faciès, discrimination à l'embauche, surveillance renforcée, présomption de culpabilité.

Genre : Homme, femme, non-binaire, trans, agendre, fluide — au choix sans justification ni contrainte.

Handicaps physiques ou psychiques : Diagnostiqués ou non. Ils n'ont pas d'impact mécanique direct, mais ils créent des spécificités narratives (accès, fatigue, interactions avec les institutions médicales et sociales) que le **PP** doit jouer honnêtement, pas punitivement.

Classe d'origine : Bourgeoisie, petite-bourgeoisie, classe moyenne salariée, classe ouvrière stable, précariat, lumpen.

Ces choix ne déterminent pas ton capital de départ en chiffres. Ils déterminent la **forme** de ton capital et les **complications** structurelles que le **PP** peut t'opposer. Un **CE** de 15 issu d'un héritage familial n'est pas le même qu'un **CE** de 15 issu d'années de travail non déclaré.

Note un **Énoncé d'Intersection** : une phrase qui résume ta position sociale. Par exemple : « *Femme noire, 28 ans, issue d'un DOM, développeuse précaire en CDD, TDAH, militante pour le droit au logement* » ou « *Homme blanc, 45 ans, cadre de la sous-traitance automobile depuis vingt ans, licencié économique, reconverti syndicaliste par colère* ».

ÉTAPE 2 — PARCOURS DE VIE (3 TOURS)

Chaque tour représente une période de ta vie. Tu joues en accéléré trois passages qui ont fait ce que tu es.

Pour chaque tour :

1. Choisis ou tire au **d6** un **cadre de vie** :

1. Études / Formation
2. Travail salarié

- 3. Travail informel ou précaire
- 4. Maladie, soin, institution
- 5. Engagement militant ou communautaire
- 6. Errance, marginalité, clandestinité

2. Le **PP** propose **deux situations** typiques de ce cadre. Tu choisis celle qui te parle. Il y a toujours un choix moralement ou stratégiquement ambigu.

3. Fais un **jet de Destin** : **d60** en dessous de ton **EXP** (10 au départ).

- **Réussite** ($R \leq \text{EXP}$) : tu en ressors avec quelque chose en plus.
- **Échec** ($R > \text{EXP}$) : tu en ressors marqué·e, contraint·e, endetté·e.
- **Catastrophe** (55-60) : quelque chose de grave s'est passé. Une blessure structurelle profonde.

4. Selon le résultat, tu coches parmi les options suivantes :

- +1 point dans une compétence pertinente (max 2 points de compétence acquis par tour)
- +5 dans un capital pertinent
- +1 Habilité (Carrière, Hobby ou Lien)
- Ou une **Blessure structurelle** : dette, condamnation, dépendance, rupture, accident, perte

Exemple de situation au tour 2 — Travail salarié :

Le **PP** dit :

« Tu travailles depuis 18 mois dans un entrepôt de e-commerce. La cadence s'accélère. Un matin, ton chef d'équipe te propose un rôle de moniteur : noter les retards de tes collègues, faire remonter les écarts. C'est 100 euros de plus par mois. Option A : tu acceptes. Option B : tu refuses et tu commences à parler à tes collègues de ce que tu observes. »

Tu choisis. Tu fais ton jet de Destin. Selon le résultat :

- **Réussite (option A)** : tu gagnes +5 **CE** et l'Habilité de Carrière *Moniteur·rice de cadence* (tu connais les rouages de la surveillance en entrepôt). Mais tu prends +1 Aliénation et un ennemi dans ton équipe.

- **Réussite (option B)** : tu gagnes +5 **CR**, +1 point en Organiser, et une relation avec un PNJ ouvrier du même entrepôt. Tu prends un avertissement dans ton dossier.
- **Échec (option A)** : tu as accepté, mais la direction t'a utilisé·e puis licencié·e. Tu as +5 **CE** (les salaires), une Blessure structurelle (culpabilité, isolement), et tu connais le fonctionnement interne de ces entrepôts.
- **Échec (option B)** : ta tentative a été repérée. Tu as été licencié·e. Pas de **CE**, +5 **CR**, +1 **CS** dans les milieux militants locaux, et une dette (indemnités minimales, recherche d'emploi urgente).

Au bout de trois tours, tu as un historique, des capitaux, des compétences et un ou deux liens vivants.

ÉTAPE 3 — HORIZON

Choisis ton **Horizon** parmi les douze proposés au chapitre suivant. L'Horizon, c'est l'archétype que tu traverses — pas ce que tu es pour toujours, mais la position que tu occupes dans la lutte en ce début de campagne.

L'Horizon te donne :

- Un **profil de répartition des 4C** (comment orienter tes 60 points de capital)
- Un **profil de compétences** (4 à 5 points à répartir selon tes priorités, dans les compétences indiquées)
- **2 Habiletés d'Horizon**
- Un **équipement de base** (outils, ressources, accès)
- **3 questions** auxquelles répondre pour ancrer ton personnage dans la fiction

ÉTAPE 4 — LIENS ET RÉPUTATION INITIALE

Lance un **d6** :

- **1–2** : 2 Proches, 1 Ennemi, 1 Dette
- **3–4** : 3 Proches, 1 Ennemi, 2 Dettes
- **5–6** : 4 Proches, 2 Ennemis, 2 Dettes

Pour chaque Proche, Ennemi, Dette : donne un nom, un rôle, un lien à au moins une Autorité présente dans la fiction.

Puis faites un tour de table : pour chaque personnage, un autre joueur dit comment son perso l'a déjà croisé. C'est le tissu du monde avant que ça commence.

LES DOUZE HORIZONS

COMMENT LIRE UN HORIZON

Chaque Horizon donne : une phrase-manifeste, un profil de capitaux (proposition de répartition des 60 points de départ), un profil de compétences (points suggérés, total de 8 à 10 à distribuer selon les priorités), deux Habilités d'Horizon, un arsenal typique et un exemple historique ou fictif.

Le jeu est équilibré. Les profils de capitaux et compétences s'orientent différemment, mais aucun Horizon n'est globalement plus puissant. Un Antifa avec **CR** 30 et Athlétisme 3 sera plus efficace en protection physique qu'un Juriste Rouge. Le Juriste Rouge avec **CC** 25 et Juridique 3 pourra bloquer une expulsion que l'Antifa ne pourrait pas toucher. L'équilibre n'est pas numérique : il est **positionnel**.

1. L'ANTIFA

« Je ne laisse pas les fascistes défiler tranquilles. »

Profil de capitaux suggéré : **CE** 8 · **CC** 10 · **CS** 10 · **CR** 32

Compétences suggérées : Athlétisme 3 · Infiltrer 2 · Soutenir 1 · Organiser 1 · Analyser 1 · Jouer des symboles 1

Habileté 1 — Ligne noire :

*Quand tu protèges physiquement un cortège, un piquet ou une personne, tu peux dépenser 1 point de **Forme** pour ajouter +1d10 à Athlétisme ou Infiltrer. En cas de réussite forte ou majeure, tu peux transférer à toi les conséquences physiques d'un camarade.*

Habileté 2 — On ne marche pas seul :

Une fois par scène, si tu agis dans une mêlée ou pour extraire quelqu'un, ajoute +1d10 si tu décris concrètement qui d'autre agit avec toi dans la foule.

Arsenal : Casque homologué, lunettes de piscine, k-way, kit de premiers secours de base, radio de chantier.

Questions :

1. Quelle action t'a fait rejoindre le mouvement antifasciste ?
2. Quelqu'un dans ta vie pense que tu vas trop loin. Qui est-ce, et qu'est-ce qu'il·elle dit exactement ?
3. Tu as déjà eu peur, vraiment, devant un groupe fasciste. Qu'est-ce qui t'a fait rester ?

Exemple historique — Léo (librement inspiré): Léo, 21 ans. Étudiant précaire, fils d'ouvriers, caissier le week-end. Il a rejoint l'antifa après avoir vu un ami se faire agresser à la sortie d'un concert. Il croit dans l'action directe et se méfie des discours. Son Athlétisme 3 et son Infiltrer 2 en font un élément de protection solide, mais il doit apprendre que tenir une ligne physique sans base politique ne suffit pas.

2. LE / LA GRAY HAT

« Je connais les portes de service du monde numérique. Je choisis quand je les ouvre et pour qui. »

Profil de capitaux : CE 12 · CC 18 · CS 5 · CR 25

Compétences : Programmer 3 · Analyser 2 · Infiltrer 2 · Jouer des symboles 1 · Organiser 1 · Juridique 1

Habileté 1 — Signal faible :

Quand tu effectues une reconnaissance numérique sur une infrastructure d'Autorité, lance +1d10 à Analyser ou Programmer. En cas d'échec, le PP augmente la vigilance numérique (curseur +1 cran vers Alerte).

Habileté 2 — Plausible Deniability :

Une fois par session, tu peux annuler ou transformer en soupçon diffus la conséquence directe d'une trace numérique que tu as laissée, en l'attribuant à un autre acteur ou à un bug.

Arsenal : Laptop chiffré, VPN double cascade, scanner NFC, yubikeyS, accès à un réseau de confiance.

Questions :

1. Qu'est-ce qui t'a fait passer du grey hat au service des luttes ?
2. Tu as une compétence que les Autorités voudraient acheter très cher. Quelqu'un t'a déjà approché·e. Comment ça s'est terminé ?
3. Ta limite éthique technique — ce que tu ne feras jamais même pour une bonne cause — c'est quoi ?

Exemple — Sara (librement inspirée) : Sara, 28 ans. Développeuse back-end en CDD dans une scale-up verte dont elle a compris que le bilan carbone était une fiction comptable. **CC** 18, Programmer 3 : elle est la meilleure pour lire les systèmes d'Autorité. Son manque de **CS** (5) la rend invisible dans les jeux de représentation, ce qui peut être une force ou une limite.

3. LE / LA SYNDICALISTE

« Je ne suis pas la voix des travailleur·ses. Je fabrique des micros et je les fais tourner. »

Profil de capitaux : **CE** 15 · **CC** 10 · **CS** 15 · **CR** 20

Compétences : Organiser 3 · Argumenter 3 · Négociier 2 · Soutenir 1 · Juridique 1

Habileté 1 — Mandat révocable :

En AG ou en réunion collective, quand tu proposes une stratégie, ajoute +1d10 à Organiser. En cas de réussite forte ou majeure, définis une Position du collectif (un bonus de situation pour une action à venir). En cas de réussite partielle, la Position existe mais quelqu'un la conteste.

Habileté 2 — Visage connu au dépôt :

Dans ton secteur d'implantation, tu peux toujours trouver quelqu'un prêt à t'écouter. Une fois par scène dans ce secteur, ajoute +1d10 à Négociateur ou Soutenir.

Arsenal : Code du travail annoté, contacts d'avocats bénévoles, cagnotte de grève partielle, accès à une salle de réunion syndicale.

Questions :

1. Tu as été déçu·e par le syndicat institutionnel à un moment. Qu'est-ce qui s'est passé ?
2. Ta force, c'est d'écouter plutôt que de parler. Quelqu'un a abusé de ça. Comment ?
3. C'est quoi ton secteur d'implantation, et comment tu y es arrivé·e ?

Exemple — Mina : Mina, 34 ans. Ancienne cariste, blessée au dos après un accident non déclaré, requalifiée vers l'administration syndicale. **CR** 20 et Organiser 3 font d'elle une architecte de l'action collective, mais son **CC** bas (10) la met en difficulté face aux experts techniques de l'Autorité.

4. L'ARTISTE AGIT-PROP

« Je fabrique des images qui restent collées au cerveau longtemps après que tout le monde est rentré chez soi. »

Profil : **CE** 10 · **CC** 20 · **CS** 20 · **CR** 10

Compétences : Jouer des symboles 3 · Argumenter 2 · Organiser 1 · Infiltrer 1 · Analyser 1

Habileté 1 — Mise en scène :

*Quand tu prends le temps de scénographier une action (30 minutes minimum de préparation), ajoute +1d10 à Jouer des symboles ou Organiser. En cas de réussite forte ou majeure, augmente le **CS** collectif de l'action d'un rang pour sa durée.*

Habileté 2 — Art comme couverture :

Dans les milieux culturels ou artistiques, tu peux présenter des actions comme des « performances » pour réduire d'un cran la sévérité des conséquences légales et médiatiques.

Arsenal : Matériel de sérigraphie, pellicule photo, spray acrylique, costume de scène, accès à un FabLab local.

Questions :

1. Quelle œuvre — la tienne ou celle d'un·e autre — t'a convaincu·e que l'art pouvait changer les rapports de force ?
2. Tu as été accusé·e de sacrifier le fond pour la forme. Par qui, et est-ce que c'était juste ?
3. Ta plus grande réussite en agit-prop — l'action dont tu es le plus fier·ère — c'était quoi ?

5. LE / LA THÉORICIEN·NE

« Je n'explique pas le monde pour le plaisir de comprendre. Je cherche les points d'appui. »

Profil : CE 5 · CC 30 · CS 15 · CR 10

Compétences : Analyser 3 · Juridique 2 · Jouer des symboles 1 · Organiser 1 · Argumenter 1

Habilitété 1 — Lire les dispositifs :

Quand tu décortiques une politique publique, un règlement ou un protocole de sécurité, ajoute +1d10 à Analyser. En cas de réussite forte ou majeure, tu peux poser une question supplémentaire au PP sur les effets réels, même cachés.

Habilitété 2 — Pédagogue matérialiste :

Si tu prends un moment pour expliquer une situation à un groupe de personnes dominées, tu peux leur transmettre un dé de 4R collectif supplémentaire pour une action contre l'Autorité qui les opprime.

Arsenal : Bibliothèque annotée, accès à des archives, réseau universitaire ou de think-tanks alternatifs, capacité à rédiger des analyses rapidement.

6. LE / LA SOIGNANT·E DU PEUPLE

« Je compte les corps, pas les coûts. »

Profil : CE 10 · CC 25 · CS 10 · CR 15

Compétences : Soutenir 3 · Analyser 1 · Juridique 1 · Organiser 1 · Athlétisme 1

Habileté 1 — Médecine de rue :

*En manif, en squat, en action : avec un jet de Soutenir réussi, rends 1 point de **Forme** à un camarade et annule une conséquence physique mineure (lacrymo, coup, syncope).*

Habileté 2 — Écoute radicale :

Quand tu prends le temps d'écouter un PNJ dominé parler de sa vie (sans interrompre, sans agenda apparent), tu peux ajouter +1d10 à Soutenir. En cas de réussite, tu découvres une ressource, une compétence ou un lien insoupçonné chez cette personne.

(Suite du Chapitre 7 — Les Horizons)

7. LE / LA CADRE EN RUPTURE

« J'ai passé quinze ans à construire ce système. Je sais exactement où sont les fondations. »

Profil : CE 25 · CC 20 · CS 10 · CR 5 **Compétences :** Analyser 2 · Négocier 2 · Juridique 2 · Organiser 1 · Argumenter 1

Habilité 1 — Accès privilégié :

Tu sais comment fonctionnent les réunions de direction, les audits internes, les contrats de prestation. Une fois par session, tu peux traiter un Obstacle institutionnel comme s'il était d'un rang inférieur (N4 devient N3, etc.) parce que tu connais les angles morts.

Habilité 2 — La culpabilité comme moteur :

Quand tu agis directement contre une Autorité pour laquelle tu as travaillé, ajoute +1d10 à n'importe quelle compétence. Mais si le jet échoue, prends 1 point d'Aliénation : les vieux réflexes reviennent.

Arsenal : Carte de visite encore valide, costume de réunion, contacts dans les RH et le juridique d'entreprise, accès à des bases de données internes.

Questions :

1. Quel événement précis t'a fait basculer ? Nomme-le : une date, un chiffre, un visage.
2. Tes anciens collègues savent ce que tu fais maintenant. Comment certains réagissent-ils ?
3. Quelqu'un dans le mouvement ne te fait pas confiance parce que tu viens d'où tu viens. Comment tu vis avec ça ?

Exemple historique : Le dirigeant syndical qui a grandi dans la direction avant de retourner ses connaissances contre elle. L'ingénieur qui sait exactement quel bouton il faut ne pas serrer pour que la machine s'arrête sans blesser personne.

8. LE / LA JURISTE ROUGE

« Le droit est une arme. Je préfère qu'elle soit dans nos mains. »

Profil : CE 8 · CC 28 · CS 12 · CR 12 **Compétences :** Juridique 3 · Argumenter 2 · Analyser 2 · Négocier 1

Habileté 1 — Référé d'urgence :

Une fois par session, quand une action collective est imminente, tu peux déclencher une procédure juridique d'urgence. L'Autorité adverse doit dépenser une action de Situation entière pour la contrer, ou accepter un gel temporaire.

Habileté 2 — Témoin protégé :

Si tu documentes une action illégale de l'Autorité pendant qu'elle se déroule (photos, enregistrements, témoignages formalisés), réduis d'un rang toutes les conséquences judiciaires des camarades présents lors de l'action concernée.

Arsenal : Code du travail et Code pénal annotés, formulaires de plainte pré-remplis, dictaphone, contacts chez des journalistes, accès à une base de jurisprudence.

Questions :

1. Quel dossier t'a appris que le droit seul ne suffisait jamais ?
2. Tu as défendu quelqu'un que tu n'aimais pas. Pourquoi tu l'as fait quand même ?
3. Quelle est ta ligne rouge — ce pour quoi tu ne plaiderais pas, quelle que soit la cause ?

9. LE / LA LANCEUR·SE D'ALERTE

« J'ai eu accès à ce qu'ils voulaient cacher. Je n'arrive plus à faire semblant de ne pas le savoir. »

Profil : CE 10 · CC 22 · CS 8 · CR 20 **Compétences :** Analyser 3 · Infiltrer 2 · Juridique 1 · Programmer 1 · Jouer des symboles 1

Habileté 1 — Le dossier :

Tu possèdes ou tu peux obtenir une preuve documentaire explosive sur une Autorité. Une fois par campagne, tu peux la révéler pour déclencher une Crise médiatique ou institutionnelle (avancée immédiate de 2 crans d'une clock de l'Autorité vers son affaiblissement). Mais la révélation t'expose immédiatement.

Habileté 2 — Triangulation des sources :

Quand tu analyses des informations contradictoires, ajoute +1d10 à Analyser. En cas de réussite forte ou majeure, tu identifies non seulement la vérité, mais aussi qui dans l'Autorité a intérêt à ce qu'elle reste cachée.

Arsenal : Archives personnelles chiffrées, réseau de journalistes de confiance, faux-noms et boîtes mail burner, souvenirs précis de noms, dates et chiffres.

10. LE / LA SANS-PAPIERS EN LUTTE

« Je ne suis pas défini·e par ce que cet État refuse de me reconnaître. »

Profil : CE 5 · CC 10 · CS 10 · CR 35 **Compétences :** Organiser 2 · Soutenir 2 · Infiltrer 2 · Athlétisme 1 · Négociateur 1

Habileté 1 — Réseaux de la survie :

Tu as accès à des circuits d'entraide qui n'existent pas officiellement. Une fois par session, tu peux faire apparaître un ressource (hébergement, véhicule, argent liquide, documents) via ce réseau, sans jet — mais le PP peut indiquer une dette narrative à honorer plus tard.

Habileté 2 — Invisibilité choisie :

Dans les espaces contrôlés par l'État, tu peux choisir de passer sous le radar institutionnel en renonçant à toute action traçable. Pendant ce temps, tu réduis les obstacles d'infiltration d'un rang, mais tu ne peux pas utiliser de capitaux institutionnels (droit, média, syndicat).

Arsenal : Réseau de soutien dense, documents alternatifs, connaissance des angles morts des systèmes de surveillance, polyglottisme.

Questions :

1. Quel jour précis t'a convaincu·e que la lutte collective valait le risque supplémentaire que tu prenais ?
2. Comment tu gères la peur permanente et l'engagement militant en même temps ?
3. Quelqu'un dans le mouvement t'a instrumentalisé·e pour te montrer sans te protéger. Comment tu as répondu ?

11. LE / LA PRÉCARISÉ·E POLITISÉ·E

« J'ai pas de discours. J'ai des factures et je comprends maintenant pourquoi. »

Profil : CE 5 · CC 8 · CS 12 · CR 35 **Compétences** : Organiser 2 · Soutenir 2 · Athlétisme 2 · Argumenter 1 · Analyser 1

Habileté 1 — Légitimité du vécu :

Quand tu parles à des personnes qui vivent les mêmes conditions que toi, ajoute +1d10 à Argumenter ou Organiser. Ta parole n'est pas théorique — c'est la même réalité que la leur.

Habileté 2 — Rien à perdre :

*Une fois par session, tu peux choisir d'agir sans calculer les conséquences personnelles. Tu ajoutes +2d10 à n'importe quel jet, mais le **PP** peut décider que les conséquences d'un échec ou d'une réussite partielle affectent directement ta **Forme** ou ton **CE**.*

Arsenal : Téléphone prépayé, connaissance du terrain local, accès aux lieux de vie informelle (squats, camions, bidonvilles), agilité sociale dans les marges.

Questions :

1. Avant que tu comprennes ce qui te maintenait en bas, à qui tu t'en prenais ? Toi-même ? Les immigrés ? Les fonctionnaires ?
2. Qu'est-ce qui a fait le clic — le moment où tu as vu la structure plutôt que les individus ?
3. Tu as encore des gens proches de toi qui pensent que voter différemment suffirait. Comment tu gardes ce lien ?

12. LE / LA COMMUNARD·E NUMÉRIQUE

« L'infrastructure est politique. Je construis des communs en ligne, pas pour rêver, pour tenir. »

Profil : **CE** 12 · **CC** 18 · **CS** 10 · **CR** 20 **Compétences** : Programmer 3 · Organiser 2 · Analyser 2 · Jouer des symboles 1

Habilitété 1 — Serveur souverain :

Tu peux créer et maintenir une infrastructure numérique autonome pour ton groupe. Tant qu'elle fonctionne, réduire d'un rang tous les obstacles de communication et de coordination. Si l'Autorité la cible, une clock spécifique s'active.

Habilitété 2 — Commun vs Clôture :

Quand tu t'opposes à une privatisation, une fermeture de service public ou une mise sous copyright d'un espace commun, ajoute +1d10 à Jouer des symboles ou Juridique. Le combat des communs est celui que tu comprends dans tes tripes.

LE SYSTÈME DE RÉSOLUTION

COMPLET

LA FORMULE CENTRALE

Pour toute action dont l'issue est incertaine, le **PP** demande un jet. La formule est :

$$$$$ = \text{clamp}_{\{ \}} (B + \text{Pool de compétences} + \text{Bonus d'outils} - \text{Malus d'obstacle} + \text{Dé de 4R} + \text{Dé de Fatigue})$$$ \text{ bladesinthedark}$$

S est le **Seuil**. Tu dois tirer $R \leq S$ sur le **d60** pour réussir. Un résultat de **55** à **60** est toujours un échec catastrophique.

CONSTRUIRE LE **SEUIL**, ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. Choisir la Base (B)

Si l'action est générale : **B = EXP** Si l'action mobilise principalement une forme de capital :

- Action matérielle ou financière : **B = CE**
- Action de savoir, d'expertise ou de technique : **B = CC**
- Action de réputation, de discours public ou de symbole : **B = CS**
- Action de réseau, d'alliance ou de mobilisation : **B = CR**

Le **PP** et le joueur décident ensemble. Si c'est ambigu, **EXP** est le choix par défaut.

2. Le Pool de Compétences

Lance autant de **d10** que tu as de points dans la compétence choisie (de 1 à 6 dés). Additionne tous les résultats et ajoute-les à B. Tu peux avoir **une seule**

étence principale par jet. Une Habileté peut parfois permettre d'ajouter un **d10** bonus ou d'appliquer une seconde compétence.

Contribution moyenne des **d10** :

- 1d10 → moyenne 5,5
- 2d10 → moyenne 11
- 3d10 → moyenne 16,5
- 4d10 → moyenne 22
- 6d10 → moyenne 33

3. Bonus d'Outils (Échelle sexagésimale)

Les outils, ressources et environnements favorables ajoutent un bonus fixe au **Seuil** :

NIVEAU	VALEUR	EXEMPLES
N1	**+5**	Stylo, téléphone personnel, bonne paire de chaussures
N2	**+6**	Tract photocopié, contact de hasard, vieux code d'accès
N3	**+10**	Bonne documentation, réseau actif, outil professionnel de base
N4	**+12**	Équipement professionnel, avocat, serveur dédié
N5	**+15**	Matériel rare, savoir pointu, soutien syndical institutionnel
N6	**+20**	Ressources d'une organisation établie, mediapack complet
N7	**+30**	Puissance d'État ou de capital industriel

Règle d'accumulation : on ne peut cumuler que deux sources d'outils par jet — l'outil principal et un soutien secondaire. Au-delà, les outils se gênent.

4. Malus d'Obstacle (même échelle)

Les conditions adverses, les compétences de l'Autorité, les dispositifs de résistance fonctionnent de la même façon mais en **soustraction** :

NIVEAU	VALEUR	EXEMPLES
N1	**–5**	Hésitation, méfiance légère, pagaille organisationnelle
N2	**–6**	Chef de rang hostile, méfiance structurée
N3	**–10**	Opposition organisée, politique interne de répression
N4	**–12**	Opposition institutionnelle (DRH, CRS)
N5	**–15**	Répression préparée, renseignement ciblé
N6	**–20**	Autorité mobilisée, État en action directe
N7	**–30**	Coalition État- Capital totale

Règle des tests opposés : Quand les Brigadistes affrontent directement un avatar de l'Autorité (un cadre qui argumente en face, une unité de police qui charge), l'Autorité n'a pas de **Seuil**. Elle a un **Rang**. Ce Rang se traduit directement en obstacle :

- Avatar de rang moyen (chef d'équipe, délégué hostile) → Obstacle N3 (–10)
- Avatar de rang élevé (directeur, commissaire) → Obstacle N5 (–15)
- Avatar systémique (préfet, PDG, groupe de pression) → Obstacle N6 ou N7

5. Le Dé de 4R (Créativité révolutionnaire)

Disponible une fois par scène importante. Lancé uniquement si tu décris un geste créatif issu des traditions de lutte. Selon le niveau de campagne :

- Rébellion → **d4**
- Rixe → **d6**
- Révolte → **d8**
- Révolution → **d12**

Le résultat s'ajoute au **Seuil**.

6. Le Dé de Fatigue

Chaque Brigadiste possède un **Dé de Fatigue** qui commence à **d20**. Tu peux le lancer et ajouter le résultat au **Seuil** quand tu veux te dépasser physiquement ou mentalement. C'est un geste de sacrifice : tu brûles de la réserve.

Conséquence : Après avoir utilisé ton dé de Fatigue, regarde le résultat :

- **Résultat = valeur max du dé** (20 sur d20, 12 sur d12, etc.) : le dé se dégrade d'un cran (d20 → d12 → d10 → d8 → d6 → d4 → épuisement total).
- **Résultat = 1** : le dé se dégrade d'un cran et tu perds 1 point de **Forme**.
- **Tout autre résultat** : le dé se dégrade d'un cran normalement.

Récupérer son Dé de Fatigue : care d'un camarade via Soutenir (réussite forte ou majeure), repos de 8h en sécurité, fin de session.

7. Le Clamp [1–54]

Après tous les calculs, le **Seuil** S ne peut pas être inférieur à 1 ni supérieur à 54. Les niveaux de base trop bas ou les obstacles écrasants peuvent ramener S à 1 (1 chance sur 60 de réussir). La règle 55-60 assure que S ne peut jamais dépasser 54 de façon utile.

CE QUI NE NÉCESSITE PAS DE JET

Le **PP** ne demande pas de jet pour :

- Toute action dont l'issue est certaine dans les deux sens (ouvrir une porte déverrouillée, convaincre quelqu'un qui veut déjà être convaincu, appeler un contact téléphonique).
- Les actions préparatoires sans enjeu immédiat (lire un journal, prendre des notes, marcher dans un quartier familier).
- Les désaccords entre Brigadistes : ils se règlent par la fiction et la discussion, jamais par un dé.
- Le repos, le soin, la vie quotidienne — sauf si une complication narrative s'introduit.

Quand appeler un jet : uniquement quand les deux issues (réussite et échec) sont narrativement intéressantes et que le résultat n'est pas prévisible. Si la question n'est pas « est-ce que ça marche ? » mais « comment ça marche ? », le **PP** décrit simplement.

LES QUATRE NIVEAUX DE RÉSULTAT — CE QU'ILS SIGNIFIENT

EN FICTION

Réussite majeure ($R \leq B/2$) : Tu as fait quelque chose de durable. L'effet dépasse l'objectif immédiat : une relation créée, une information obtenue qui ouvre trois autres, une action qui modifie une clock d'Autorité de deux crans. Valence révolutionnaire : +1 Liberté.

Réussite forte ($B/2 < R \leq B$) : Tu as accompli exactement ce que tu voulais, proprement. Pas de coût caché, pas de complication immédiate. Tu contrôles les conséquences. Valence révolutionnaire : +1 Liberté.

Réussite partielle ($B < R \leq S$) : Tu obtiens l'essentiel, mais le **PP** introduit un coût, une complication ou un effet secondaire. Choix typiques du **PP** : une ressource consommée, une relation fragilisée, une information incomplète, un délai créé, une clock d'Autorité qui avance d'un cran.

Échec ($R > S$, hors 55-60) : L'action rate. La situation se dégrade. Le **PP** décrit les conséquences, qui peuvent être immédiates ou différées. L'échec ne signifie jamais « rien ne se passe » : quelque chose se passe, mais contre vous.

Catastrophe (55-60) : L'action rate et quelque chose casse. Une ressource détruite, une identité grillée, une alliance rompue, une blessure grave. La catastrophe doit toujours avoir de la texture — pas juste « tu rates », mais « voilà ce qui s'effondre ».

LA FATIGUE, LA FORME

ET LE FALLOUT

LA FATIGUE COMME GESTE POLITIQUE

Utiliser son Dé de Fatigue est un acte narratif autant que mécanique. Un Brigadiste qui brûle son **d20** en se jetant devant un cordon de CRS dit quelque chose sur son personnage — sur ce qu'il est prêt à sacrifier, sur ce qu'il a encore en réserve.

Le **PP** ne doit **jamais** demander à un joueur d'utiliser son Dé de Fatigue. C'est toujours un choix du joueur, assumé, dans un moment de tension.

La dégradation du dé (**d20** → **d12** → **d10** ...) est visible par tous à table. Quand quelqu'un est à **d4**, tout le monde sait. Ça crée de la solidarité mécanique : les autres Brigadistes ont intérêt à protéger quelqu'un à bout.

LA FORME ET LE FALLOUT

La **Forme** ne rentre pas dans les jets. Elle détermine ce que la violence systématique peut faire de ton personnage.

Fallout progressif :

FORME	EFFET
7-10	Pas de Fallout. Quelques égratignures.
5-6	Fallout mineur : fatigue marquée, douleur chronique, début d'isolement.
3-4	Fallout modéré : tes proches s'inquiètent, tu n'arrives plus à faire certaines choses.
1-2	Fallout majeur : crise visible, risque d'hospitalisation, risque de disparaître du mouvement.
0	Effondrement : le PP et le joueur décident ensemble de ce qui se passe. Ce n'est pas la fin — c'est un tournant.

Récupérer de la **Forme** :

- +1 : Care d'un camarade (jet Soutenir réussi), repas chaud dans un endroit sûr, conversation honnête.
- +2 : Nuit de sommeil complète en sécurité, soin médical, victoire collective.
- +3 : Vacances militantes (downtime d'une semaine), thérapie, retour dans la famille ou la communauté d'origine.

La **Forme** ne récupère **pas** si les conditions qui la détruisent n'ont pas changé. Le **PP** doit en tenir compte : un Brigadiste qui dort dans un squat sous expulsion ne récupère pas ses points de **Forme** simplement parce que la session s'est bien terminée.

LES HUBS

ET LES ORGANISATIONS

LE HUB

Le Hub est le **quartier général vivant** des Brigadistes. Ce n'est pas un simple décor — c'est un personnage collectif avec ses propres capitaux, ses Habilités et ses vulnérabilités.

Capitaux du Hub : CE , CC , CS , CR , comme un personnage.

Habilités du Hub (exemples) :

- *Salle arrière* : Le hub peut accueillir une réunion de 20 personnes invisibles de la rue. Réduit d'un rang l'obstacle de surveillance lors des préparations.
- *Caisse de coup dur* : Une fois par session, convertis 5 CE du Hub en +N3 (+10) d'outil pour une action matérielle urgente.
- *Mur de mémoire* : Si le Hub possède des archives de la lutte locale, ajoute +1d10 à Analyser pour toute action liée à l'histoire du lieu.
- *Cuisine ouverte* : Une fois par session, un Brigadiste peut récupérer 1 point de **Forme** sans jet en mangeant avec la communauté.
- *Réseau de veille* : Une fois par scène, le Hub peut signaler une menace imminente (renseignement) sans jet — mais seulement si le CR du Hub est ≥ 20 .

Le Hub prend des coups. Si l'Autorité cible le Hub, ses capitaux baissent. CE tombe quand il est expulsé ou vandalisé. CS tombe quand la réputation est salie. CR tombe quand la communauté est intimidée. Les Brigadistes peuvent reconstruire un Hub comme ils reconstruisent leur propre capacité d'action.

LES ORGANISATIONS

Au-delà du Hub, les Brigadistes peuvent s'appuyer sur des **Organisations** : syndicats de base, collectifs, fédérations, cellules clandestines, associations, réseaux

d'entraide, coalitions temporaires.

Chaque Organisation a :

- Un nom et un Horizon politique
- Des capitaux (**CE** , **CC** , **CS** , **CR**) indépendants de ceux des personnages
- Des Habiletés propres
- Un niveau d'exposition (de Invisible à Cible prioritaire)

Rejoindre une Organisation : dépenser 2 **EXP** et satisfaire un critère narratif (avoir été présenté·e, avoir rendu un service, avoir partagé un risque).

Bénéfices d'appartenance :

- Partager des Dés de 4R avec d'autres membres
- Accéder aux capitaux de l'Organisation pour des actions liées à son domaine
- Utiliser les Habiletés de l'Organisation comme si elles étaient les tiennes (une fois par session chacune)

Risques :

- Si l'Organisation est infiltrée, ciblée ou compromise, tu en subes les conséquences
- Tes actions peuvent exposer l'Organisation si tu n'as pas obtenu un mandat collectif

EXP au-delà de 60 : Un Brigadiste profondément impliqué dans une Organisation solide peut voir son **EXP effectif** dépasser 60 pour les actions collectives. Sa Base monte à 65, 70, voire 80. Les réussites majeures s'élargissent (jusqu'à B/2 = 35, 40). Mais les conséquences des catastrophes sont également amplifiées.

LES CURSEURS

ET LES CLOCKS

LES CURSEURS

Un **Curseur** est une jauge de tension bipolaire qui mesure l'état d'une situation sur un axe. Il n'a pas de valeur numérique — il a une **position** sur une ligne à cinq crans.

Exemples de curseurs :

- *Ordre* $\longleftrightarrow$ *Chaos* : état de la rue, de la situation de sécurité
- *Résignation* $\longleftrightarrow$ *Colère* : état de la conscience de classe dans un groupe
- *Légalité* $\longleftrightarrow$ *Clandestinité* : exposition légale du groupe
- *Narratif officiel* $\longleftrightarrow$ *Vérité émergente* : qui contrôle le récit

Les curseurs bougent d'un cran à chaque réussite forte ou majeure sur une action pertinente, ou sur un résultat de réussite partielle aux conséquences narrative-ment importantes. Les Autorités peuvent aussi faire bouger les curseurs via leurs propres actions.

Le **PP** annonce les positions des curseurs en début de scène si elles ont changé. Les joueurs peuvent **cibler un curseur** avec leurs actions.

LES CLOCKS

Une **Clock** est une horloge de progression : entre 4 et 8 segments, qui se remplissent un par un.

Types de clocks :

- *Clocks de danger* : quand elles atteignent le dernier segment, quelque chose de mauvais se déclenche (expulsion, arrestation, trahison, escalade répressive).

- *Clocks de projet* : quand elles atteignent le dernier segment, quelque chose de positif se concrétise (grève déclenchée, coalition formée, preuve livrée à la presse).
- *Clocks d'Autorité* : mesurent la capacité de réaction et d'écrasement de l'Autorité. Elles avancent quand l'Autorité apprend des informations ou prépare une frappe.

Le PP tient les Clocks visibles sur la table quand c'est dramatiquement pertinent — et cachées quand le suspense est narrativement utile.

LE PORTE-PAROLE

LE RÔLE DU PORTE-PAROLE

Le Porte-Parole (PP) joue le monde. Il n'est pas l'adversaire des joueurs — il est l'arbitre du réel, le représentant de toutes les forces qui ne sont pas des Brigadistes à la table.

Le PP joue les PNJs, les Autorités, les accidents, les hasards, les camarades non joueurs, les lieux, les ambiances. Il lit les règles et les applique équitablement. Il prépare des situations, pas des scénarios : une situation est un problème ouvert avec plusieurs solutions possibles. Un scénario est un couloir avec une sortie.

Ce que le PP ne fait pas :

- Il ne cherche pas à vaincre les joueurs
- Il ne fait pas avancer les Clocks de danger automatiquement parce que c'est son tour
- Il n'invente pas des complications pour punir des choix politiquement courageux

LA PEINTURE JAUNE

Dans 3B, les joueurs incarnent souvent des personnages qui ne savent pas encore comment organiser une lutte — et ça peut être le cas des joueurs aussi. Le PP utilise la technique de la **peinture jaune** pour les guider sans les diriger.

La peinture jaune (terme emprunté au game design vidéoludique) désigne des indices visuels ou narratifs qui indiquent subtilement les chemins possibles sans les imposer. En jeu de rôle papier, ça ressemble à ça :

Indices passifs dans le décor :

« Samir a surligné le nom du sous-traitant sur l'article. » *« Le cahier de doléances du bar a trois écritures différentes qui mentionnent le même chef. »* *« La caissière de la station-service a les épaules rentrées quand Lacroix commande. »*

Informations mécaniques transparentes :

*« Aller affronter HexaLog frontalement ce soir, c'est un Obstacle N6 — soit -20 au **Seuil**. La station-service dans deux heures, c'est N2. »*

PNJs qui posent les vraies questions :

« Omar lève les yeux : 'Concrètement, vous pouvez faire quoi ?' » *« Legros dit : 'Vous arrivez dans ce dossier comme si vous saviez déjà tout.' »*

Le **PP** ne résout pas les problèmes à la place des joueurs. Il s'assure qu'ils voient les portes.

PRÉPARER UNE SITUATION

Une bonne Situation a :

1. Un problème concret et localisé : pas « le capitalisme », mais « HexaLog veut faire taire les témoins de l'accident d'ici vendredi ».

2. Au moins trois angles d'attaque différents :

- *L'angle légal* : inspection du travail, syndicat, presse.
- *L'angle technique* : preuves numériques, documents internes.
- *L'angle de masse* : mobilisation des intérimaires, blocage physique.

3. Une **Clock de danger visible** : les joueurs savent que le temps passe.

4. Des PNJs avec des intérêts contradictoires : Legros n'est pas un ennemi, mais il freine. Rachida veut parler mais a peur. Omar est prêt mais fragile. Ces contradictions créent des choix réels.

5. Une Autorité qui réagit : si les joueurs font quelque chose d'important, l'Autorité répond. Elle ne reste pas statique. Elle a ses propres Clocks, ses propres stratégies, ses propres vulnérabilités.

LE DOWNTIME

Entre deux Situations, les Brigadistes vivent. Le Downtime est la période hors-action — les jours ou les semaines entre deux moments d'intensité politique.

Chaque Brigadiste peut faire jusqu'à trois actions de Downtime par session de Downtime :

Récupérer de la **Forme (1 action) :** Repos, soin, temps avec des proches. Récupère entre 1 et 3 points de **Forme** selon les conditions.

Étudier ou apprendre (1 action) : Formation, lecture, stage. Dépense jusqu'à 4 **EXP** pour monter une compétence ou augmenter un capital.

Avancer un projet personnel (1 action) : Rédiger un texte, construire quelque chose, monter une structure. Avance une **Clock** de projet de 1 à 2 crans.

Renforcer un lien (1 action) : Voir un PNJ, un proche, une organisation. Augmente la disponibilité de ce lien pour la prochaine session.

Reconstituer les ressources du Hub (1 action) : Organisation d'une collecte, d'un concert, d'une projection. Monte un capital du Hub.

Surveiller l'Autorité (1 action) : Veille, reconnaissance discrète. Peut révéler la position d'une **Clock** d'Autorité ou identifier une vulnérabilité.

DÉPENSER L' **EXP**

L' **EXP** se dépense en Downtime ou entre deux scènes lors du jeu. Tarifs :

ACQUISITION	COÛT EN EXP
+1 point dans une compétence (max 6)	2 EXP
+1 point dans un Capital (max 30 solo, plus en org)	1 EXP
Nouvelle Habileté	4 EXP
Rejoindre une Organisation	2 EXP + condition narrative
Acquérir un Outil de niveau N3 ou plus	3 EXP + source narrative

LES AUTORITÉS

ET LEURS AVATARS

LA STRUCTURE DES AUTORITÉS

Une Autorité n'est pas un méchant. C'est un **ensemble de forces** organisées autour du maintien de l'ordre existant. Elle peut être :

- **Économique** : une entreprise, un fonds d'investissement, une plateforme.
- **Étatique** : une préfecture, une police, un tribunal.
- **Idéologique** : un groupe fasciste, un réseau médiatique réactionnaire, une Église.
- **Hybride** : une coalition État- **Capital** , la plus difficile à affronter.

Capitiaux d'une Autorité : identiques aux 4C des personnages, mais généralement bien supérieurs. Une multinationale logistique peut avoir **CE** 80, **CC** 40, **CS** 50, **CR** 40. Une préfecture peut avoir **CE** 40, **CC** 30, **CS** 60, **CR** 50.

Rang des avatars : quand un personnage représentant une Autorité est impliqué dans un test opposé, son rang se traduit directement en Obstacle (voir Chapitre 8).

LES POUVOIRS DES AUTORITÉS

Chaque Autorité possède une combinaison de **Pouvoirs** parmi :

- **Économique** : peut attaquer les **CE** des Brigadistes (licenciement, amende, confiscation).
- **Médiatique** : peut attaquer le **CS** des Brigadistes (diffamation, criminalisation du discours, désinformation).
- **Exécutif** : peut appliquer de la violence physique légale ou semi-légale.
- **Législatif** : peut modifier les règles en cours de jeu (loi d'urgence, décret).
- **Numérique** : peut surveiller, perturber, infiltrer les communications.
- **Symbolique** : peut manipuler les récits culturels, historiques, identitaires.

Le **PP** coche les Pouvoirs de l'Autorité principale au début de la campagne. Ces Pouvoirs déterminent quelles Clocks d'Autorité existent et quelles réponses sont disponibles quand les Brigadistes avancent.

LES COALITIONS

Quand deux Autorités ou plus s'allient face aux Brigadistes, leurs Obstacles s'additionnent avec un écart d'un rang. HexaLog (Obstacle N3) + Préfecture (Obstacle N5) = Obstacle N6 combiné pour les actions qui les touchent toutes les deux. C'est la réalité des luttes : le **Capital** appelle l'État, l'État protège le **Capital**.

A

TABLES DE RÉFÉRENCE

RAPIDE

RÉSOLUTION EN UN COUP D'ŒIL (BASE 60)

Seuil $S = \text{clamp}[1-54](B + \text{pool } d10 + \text{outils} - \text{obstacles} \pm \text{bonus})$

Jet de **d60** :

1-5 ($R \leq B/2$) → RÉUSSITE MAJEURE

6-10 ($R \leq B=10$) → RÉUSSITE FORTE

11-5 → RÉUSSITE PARTIELLE

S+1 à 54 → ÉCHEC

55-60 → CATASTROPHE (toujours)

PROBABILITÉS INDICATIVES **D60** (**EXP** OU **CAPITAL** 10)

CONFIGURATION	S TYPIQUE	SUCCÈS TOTAL
0 pts compétence, outil N0, diff N0	10	~17%
2d10, outil N0, diff N0	21	~35%
2d10, outil N2, diff N2	21	~35%
3d10, outil N3, diff N1	31	~52%
3d10, outil N4, diff N3	27	~45%
3d10, outil N3 + d4 (4R), diff N2	~33	~55%
3d10, outil N3 + d20 Fatigue, diff N2	~43	~65%

(Rappel : 10% des résultats sont catastrophiques quoi qu'il arrive — 55-60.)

CAPITAUX ET COMPÉTENCES DE CRÉATION

À CRÉER	MONTANT
Points de capitaux (CE + CC + CS + CR)	60 à répartir
Maximum par capital à la création	30
Points de compétences	8 à 10 à répartir
Maximum par compétence à la création	3
EXP de départ	10
Forme de départ	9
Dé de Fatigue de départ	d20

COÛTS D'EXP

	EXP
+1 compétence	2
+1 capital	1
Nouvelle Habileté	4
Rejoindre une Organisation	2

3B : Blocus, Boycott et Brigades est un jeu libre, copyleft. Tu peux le copier, l'imprimer, le distribuer, le modifier, le jouer dans des squats, des centres sociaux, des syndicats, des prisons, des espaces libres, des serveurs Discord et des appartements surpeuplés. La seule chose que tu ne peux pas faire, c'est le vendre pour en faire du profit privé. Ce livre est un commun.

War Fair.

LE HUB, LE CREW

LES FACTIONS ET L'ARBRE D'HABILITÉS

A.1 — LE HUB COMME PERSONNAGE COLLECTIF

Un Hub n'est pas un décor. C'est un **acteur de la lutte**, aussi vivant que les Brigadistes qui en dépendent. Il grandit, se transforme, attire des forces qui veulent le détruire ou le récupérer. Il a ses propres ressources, ses propres vulnérabilités, sa propre trajectoire politique.

Le Hub possède :

- **Quatre capitaux** (**CE** , **CC** , **CS** , **CR**) — initialisés à la création
- **Un niveau d'Exposition** (0 à 6) — la visibilité et l'attractivité que la lutte produit, bonne ou mauvaise
- **Un axe Aliénation / Liberté propre** (-3 à +3) — la trajectoire politique de l'espace lui-même
- **Des Améliorations** débloquées avec le **Capital** d'Organisation (CO)
- **Un Dé d'Événement** lancé en début de chaque session selon l'Exposition

CAPITAL D'ORGANISATION (CO)

Le Hub gagne du **CO** quand les Brigadistes :

- Mènent une action victorieuse (forte ou majeure) en utilisant les ressources du Hub
- Organisent un événement collectif dans le Hub (concert, AG, atelier, kermesse)
- Reçoivent une contribution d'une Faction alliée
- Terminent une **Clock** de projet liée au Hub

Le CO se dépense pour acheter des **Améliorations**. Chaque Amélioration a un coût en CO et parfois une condition narrative ou mécanique.

CAPITAUX INITIAUX DU HUB

À la création de la campagne, les joueurs choisissent ensemble un **type de Hub** (voir liste A.2), qui donne les capitaux de départ et les Améliorations initiales gratuites.

L'AXE ALIÉNATION / LIBERTÉ DU HUB

Certaines Améliorations poussent le Hub vers la **marchandisation** (Aliénation) : ouvrir un bar commercial, facturer l'entrée aux événements, sous-louer des espaces à des associations neutres pour renflouer la caisse, accueillir des partenaires institutionnels.

D'autres le poussent vers l'**autonomie politique** (Liberté) : décision collective sur les usages, accès gratuit et inconditionnel, partage des ressources avec d'autres groupes dominés, usage du hub comme infrastructure de soin.

Quand le Hub atteint -3 (Aliénation totale), il a été **récupéré** : devenu un espace culturel subventionné, une salle de co-working « éthique », un restaurant tendance avec des affiches militantes sur les murs. Les Brigadistes perdent l'accès à ses Habiletés révolutionnaires.

Quand le Hub atteint +3 (Liberté radicale), il est une **commune** : autogéré, multi-utilisé, capable de régénérer les Formes et d'accueillir des réfugiés militants. Mais son Exposition augmente d'un rang automatiquement.

A.2 — TYPES DE HUBS ET TIERS-LIEUX

LISTE DES HUBS DISPONIBLES À LA CRÉATION

TYPE	CE	CC	CS	CR	AMÉLIORATIONS GRATUITES	EXPOSITION DÉPART
Bar PMU squatté	8	5	15	25	Bar, Salle arrière	1
Squat résidentiel	5	10	10	30	Planque sous toit, Cuisine collective	2
Local syndical	15	15	20	15	Permanence juridique, Salle de réunion	0
FabLab autogéré	10	25	10	20	Atelier/FabLab, Imprimerie	1
Centre social occupé	5	20	25	15	Bibliothèque, Cuisine, Salle de formation	2
Salle de répétition	8	15	20	20	Studio radio, Espace événementiel	1
Appartement collectif	12	10	5	30	Planque, Communications sécurisées	0
Camion-atelier mobile	15	10	10	15	Garage, Atelier mobile	0
Salle paroissiale sous-louée	10	10	20	20	Salle de réunion, Cuisine	0
Ancienne usine réquisitionnée	5	15	30	15	Entrepôt, Atelier, Salle de formation	3

TIERS-LIEUX DISPONIBLES EN COURS DE CAMPAGNE

Les tiers-lieux ne sont pas des Hubs des Brigadistes — ce sont des **espaces partiellement accessibles**, utilisables ponctuellement ou en tant que Hubs secondaires.

La Médiathèque de Quartier Accès libre. Ordinateurs, archives locales, salle de réunion réservable. Obstacle N1 pour les réunions discrètes. Fermée le dimanche. Ne peut pas stocker de matériel.

Le FabLab Municipal Accès sur adhésion (15€/mois). Imprimantes 3D, découpeuse laser, outils électroniques. Fournit un bonus d'Outil N4 pour toute action de Bricoler ou Subvertir la technique. Fermé la nuit. Caméras internes.

Le Restaurant Coopératif Espace de rencontre informelle, cuisine ouverte. Parfait pour les réunions informelles de recrutement. Bonus N2 à Soutenir et Organiser lors des rencontres initiales. La cuisinière est un PNJ ressource.

L'Université Populaire Cours du soir, ateliers, conférences. Bonus N3 à Analyser et Argumenter pour des actions de formation. Fréquentée par des étudiants, des retraités militants, des enseignants alternatifs.

La Salle de Concert Associative Événements de 50 à 500 personnes. Idéale pour les concerts-bénéfice, les AG élargies, les lancements publics. Bonus N4 à Jouer des symboles lors des actions publiques massives. Disponible sur réservation.

La Ressourcerie / Repair Café Atelier de réparation communautaire. Outils disponibles. Bonus N2 à Bricoler. Fréquentée par des retraités bricoleurs qui peuvent devenir des alliés inattendus.

L'Église Saint-André Le curé est un allié discret. La salle paroissiale est disponible pour des réunions « apolitiques ». Couverture juridique partielle. Bonus N1 à Négocier avec les autorités locales si la réunion est présentée comme caritative.

Le Bar Tabac de la Zone Fréquenté par les travailleurs de nuit, les chauffeurs, les précaires. Point de collecte d'informations brutes sur le tissu social local. Bonus N2 à Analyser pour la cartographie sociale locale. Risque : les indics de la police locale y passent aussi.

A.3 — LES AMÉLIORATIONS DU HUB

Chaque Amélioration a :

- Un **Coût en CO**
- Un **Effet mécanique**
- Une **Condition narrative** (comment on l'obtient dans la fiction)
- Un **Impact sur l'Exposition** (positif ou négatif)
- Une **Valence** (Aliénation / Liberté)

Les Améliorations sont organisées en **sept domaines**. Certaines en nécessitent d'autres en prérequis.

DOMAINE I — SÉCURITÉ ET DISCRÉTION

Salle arrière *Coût* : 1 CO | *Exposition* : -1 *Effet* : La réunion qui s'y tient est invisible de la rue. Réduit d'un rang l'obstacle de surveillance pour les préparations d'action. *Condition* : Aménager physiquement un espace séparé avec accès contrôlé. *Valence* : Neutre

Seconde sortie cachée *Coût* : 2 CO | *Exposition* : -1 *Effet* : En cas de raid ou d'urgence, tout le monde peut quitter le Hub sans passer par l'entrée principale. Annule la conséquence « pris en flagrant délit » sur un jet catastrophique de sécurité. *Condition* : Travaux (Bricoler réussi, difficulté N3). *Valence* : Liberté +1

Planque sous le toit / cave secrète *Coût* : 1 CO | *Exposition* : 0 *Effet* : Peut cacher 1 à 3 personnes ou une cache de matériel. Non détectable sans mandat de perquisition spécifique. *Condition* : Connaître la structure du bâtiment ou avoir un contact parmi les artisans. *Valence* : Neutre

Système d'alerte précoce *Prérequis* : Salle arrière | *Coût* : 3 CO | *Exposition* : 0 *Effet* : Le Hub a une ou deux personnes de confiance dans les réseaux d'information locaux (voisins, riverains, livreurs). Une fois par session, le **PP** prévient les joueurs avant de lancer une **Clock** de danger liée à une menace externe. *Condition* : **CR** du Hub ≥ 25 ET au moins un PNJ proche impliqué dans la veille. *Valence* : Liberté +1

Communications sécurisées *Prérequis* : Un Brigadiste avec Programmer ≥ 2 | *Coût* : 2 CO | *Exposition* : 0 *Effet* : Les communications internes du Hub sont chiffrées. Les écoutes administratives de niveau N3 ou moins échouent automatiquement. *Condition* : Installation d'une infrastructure (peut nécessiter la Salle de serveurs). *Valence* : Liberté +1

DOMAINE II — SAVOIR ET FORMATION

Bibliothèque militante *Coût* : 2 CO | *Exposition* : 0 *Effet* : +1d10 à Analyser pour toute recherche effectuée ici. Les jets de Juridique bénéficient du bonus d'outil N2 (+6). *Condition* : Collecte de 200+ livres, journaux, archives. Donation possible d'un PNJ. *Valence* : Liberté +1

Salle de formation *Prérequis* : Bibliothèque militante | *Coût* : 3 CO | *Exposition* : 0 *Effet* : Les dépenses d'EXP pour les compétences coûtent 1 EXP de moins (minimum 1) lors des actions de Downtime effectuées ici. *Condition* : Un formateur ou formatrice régulier·e (PNJ ou Brigadiste avec CC ≥ 20). *Valence* : Liberté +1

Imprimerie / sérigraphie *Coût* : 2 CO | *Exposition* : +1 *Effet* : Toute action de Jouer des symboles produisant un support matériel (tract, affiche, journal) bénéficie du bonus d'outil N3 (+10). *Condition* : Matériel d'impression, encre, papier (voir Inventaire). *Valence* : Liberté +1

Archives locales *Prérequis* : Bibliothèque militante | *Coût* : 2 CO | *Exposition* : 0 *Effet* : Le Hub peut fournir la preuve documentaire d'un événement local passé une fois par session, sans jet, si le PP juge que l'information aurait été archivée. *Condition* : Relation avec des journalistes locaux, des historiens amateurs, des anciens militants. *Valence* : Liberté +1

DOMAINE III — TECHNIQUE ET NUMÉRIQUE

Atelier / FabLab *Coût* : 3 CO | *Exposition* : +1 *Effet* : Toute action de Bricoler ou Subvertir la technique effectuée ici bénéficie du bonus d'outil N4 (+12). Peut produire des équipements de protection (casques, boucliers, masques) sans coût monétaire mais avec du temps. *Condition* : Outils de base (voir Inventaire), au minimum une perceuse-visseuse, une meuleuse, des câbles. *Valence* : Neutre

Salle de serveurs *Prérequis* : Communications sécurisées + Programmer ≥ 3 | *Coût* : 4 CO | *Exposition* : +2 *Effet* : Toute action de Programmer effectuée depuis le Hub bénéficie du bonus d'outil N5 (+15). Héberge des services numériques aut-

onomes pour d'autres groupes (génère 1 CO par session). *Condition* : Connexion fibre dédiée, serveurs (voir Inventaire), climatisation basique. *Valence* : Liberté +1

Studio radio / podcast *Prérequis* : Imprimerie OU Atelier | *Coût* : 3 CO | *Exposition* : +1 *Effet* : Les actions de Jouer des symboles visant à diffuser une information à grande échelle bénéficient du bonus N4 (+12). Peut atteindre 500 à 5 000 personnes selon le niveau **CS** du Hub. *Condition* : Matériel audio (voir Inventaire), fréquence (pirate ou associative). *Valence* : Liberté +1

DOMAINE IV — SOCIAL, SOIN ET DOWNTIME

Cuisine collective *Coût* : 2 CO | *Exposition* : 0 *Effet* : Lors de chaque session de Downtime au Hub, chaque Brigadiste présent récupère +1 **Forme** gratuitement, sans jet. *Condition* : Cuisine fonctionnelle, approvisionnement régulier (peut nécessiter un PNJ cuisinier·ère). *Valence* : Liberté +1

Bar / cantina *Coût* : 2 CO | *Exposition* : +1 *Effet* : Le Hub génère automatiquement 1 **CE** par session via la consommation (arrondi à l'unité). Les actions de Carousing (voir Downtime) se font ici avec bonus d'outil N2 (+6) pour créer des liens informels. *Risque* : L'alcool et la sociabilité attirent des personnes extérieures au mouvement — risque d'entrisme, d'alcoolisation forte, de conflits interpersonnels. *Valence* : Aliénation -1 (glissement possible vers la récupération commerciale)

Espace médical / pharmacie militante *Prérequis* : Cuisine collective + un Brigadiste avec Soutenir ≥ 2 | *Coût* : 3 CO | *Exposition* : 0 *Effet* : Les jets de Soutenir pour soigner des blessures utilisent le bonus d'outil N4 (+12). Un Brigadiste à **Forme** 0 peut être stabilisé ici sans hospitalisation publique (qui laisserait des traces). *Condition* : Stock de médicaments de base, matériel de premiers secours (voir Inventaire). *Valence* : Liberté +1

Espace de soin psychologique *Prérequis* : Espace médical | *Coût* : 3 CO | *Exposition* : 0 *Effet* : Un Brigadiste peut dépenser une action de Downtime ici pour récupérer +2 **Forme** au lieu de +1. Si un PNJ psy ou travailleur social est associé au Hub, la récupération est de +3. *Condition* : Confidentialité garantie, PNJ volontaire, espace séparé. *Valence* : Liberté +1

DOMAINE V — LOGISTIQUE ET MOBILITÉ

Garage / espace véhicule *Coût* : 2 CO | *Exposition* : 0 *Effet* : Stockage de 1 à 3 véhicules. Les opérations nécessitant un transport rapide réduisent leur Obstacle

d'un rang. Peut cacher un véhicule recherché. *Condition* : Espace physique suffisant, accès discret. *Valence* : Neutre

Entrepôt / stockage *Coût* : 2 CO | *Exposition* : +1 *Effet* : Permet de stocker du matériel en quantité : 500 kg de nourriture, du matériel d'action, des équipements de protection. Le Hub ne peut plus être vidé par une descente simple. *Condition* : Espace sec et sécurisé, inventaire tenu à jour. *Valence* : Neutre

Réseau de planques *Prérequis* : Garage + **CR** Hub ≥ 30 | *Coût* : 4 CO | *Exposition* : 0 *Effet* : Une fois par session, un Brigadiste peut se déplacer ou se cacher sans laisser de trace traçable. Réduit à zéro le risque de Catastrophe liée à la localisation sur un jet d'Infiltrer. *Condition* : Réseau de contacts de confiance dans trois lieux différents. *Valence* : Liberté +1

DOMAINE VI — JURIDIQUE ET INSTITUTIONNEL

Permanence juridique *Coût* : 3 CO | *Exposition* : 0 *Effet* : Un juriste bénévole est disponible une fois par session. Réduit d'un rang toutes les conséquences judiciaires des Brigadistes sur les actions effectuées depuis le Hub. Peut déclencher un jet de Juridique collectif sans coût d' **EXP**. *Condition* : Contact avec un réseau juridique (Droit Au Logement, SAF, etc.). *Valence* : Liberté +1

Archive de preuves *Prérequis* : Permanence juridique | *Coût* : 2 CO | *Exposition* : 0 *Effet* : Les preuves stockées ici ont une valeur légale accrue. Réduit d'un rang l'Obstacle des jets de Juridique dans des procédures où ces preuves sont mobilisées. *Condition* : Système de stockage sécurisé, numérique et physique. *Valence* : Neutre

DOMAINE VII — ARSENAL

Note de jeu : L'arsenal est une décision politique pour le groupe. Chaque niveau d'arsenal augmente l'Exposition et crée des risques spécifiques : accidents, vols, tentation de l'usage disproportionné, criminalisation de l'ensemble du groupe. Le **PP** doit jouer ces conséquences honnêtement, pas punitivement.

Arsenal improvisé *Coût* : 2 CO | *Exposition* : +1 *Contenu* : Cocktails Molotov, grenades fumigènes artisanales, lance-pierres, matraques. Outils N2 pour Athlétisme en action directe. *Risques* : Accident d'utilisation, découverte lors d'une perquisition, usage par des personnes non formées. *Valence* : Liberté +1 (résistance) ou Aliénation -1 (selon usage)

Arsenal de protection légère *Prérequis* : Arsenal improvisé | *Coût* : 3 CO | *Exposition* : +2 *Contenu* : Armures légères (gilets renforcés), casques, boucliers de fortune, gaz lacrymogène défensif. Outil N3 pour la protection en manifestation. *Risques* : Qualification en « groupement armé » si découvert. *Valence* : Liberté +1

Arsenal d'armes de poing *Prérequis* : Arsenal de protection légère + Athlétisme ≥ 3 pour au moins un Brigadiste | *Coût* : 4 CO | *Exposition* : +3 *Contenu* : Pistolets, couteaux tactiques, tasers. Outil N4 pour les confrontations directes. *Risques* : Criminalisation immédiate en cas de découverte. Risque élevé d'escalade dans toute confrontation physique. Attire des acteurs criminels. *Valence* : Neutre (selon usage)

Arsenal d'infanterie *Prérequis* : Arsenal d'armes de poing + Exposition Hub ≥ 4 | *Coût* : 6 CO | *Exposition* : +4 *Contenu* : Fusils, armes d'épaule, équipements balistiques. Outil N5. *Risques* : Hors-la-loi de fait. Attire le renseignement territorial, les services anti-terroristes, et potentiellement la mafia locale (qui veut les armes). Interdit au niveau Rébellion de la campagne — déclenche automatiquement une transition vers Rixe. *Valence* : Ambiguë — le PP joue toutes les conséquences

A.4 — L'EXPOSITION ET LES ÉVÉNEMENTS DU HUB

L'ÉCHELLE D'EXPOSITION (0 À 6)

NIVEAU	DESCRIPTION	DÉ D'ÉVÉNEMENT
0	**Invisible** — personne ne sait que vous existez	Pas de jet
1	**Discret** — quelques personnes du quartier connaissent	d4 — événement 1 fois tous les 3 sessions
2	**Remarqué** — la police locale vous a dans un coin du radar	d6 — 1 fois tous les 2 sessions
3	**Connu** — vous avez une réputation locale, amis et ennemis	d8 — chaque session
4	**Ciblé** — une Autorité vous a mis dans ses priorités	d10 — chaque session, parfois deux fois
5	**Assiégé** — vous êtes une cible active	d12 — deux fois par session
6	**En guerre** — l'Autorité n'essaie plus de vous ignorer	d20 — le PP choisit librement

TABLE DES ÉVÉNEMENTS SELON L'EXPOSITION

Le PP lance le dé indiqué. Les résultats sont classés par Exposition minimale requise.

EXPOSITION 1+ (D4, RÉSULTATS 1-4)

1 — L'Indic de quartier Un voisin, régulier du bar, commence à poser des questions trop précises sur vos horaires. Pas une menace immédiate — une surveillance passive. La Clock « Infiltration » prend 1 cran.

2 — La Ronde de Proximité La police municipale commence à patrouiller devant le Hub plus régulièrement. Obstacle N1 supplémentaire pour les entrées/sorties visibles pendant 1 session.

3 — La Lettre du Propriétaire Le bailleur envoie un courrier vague sur « l'usage conforme des locaux ». Clock « Expulsion légale » créée à 4 crans.

4 — L'Artiste en Repérage Un photographe ou un journaliste free-lance passe pour un « reportage sur le quartier ». Pourrait devenir un allié ou un problème selon la façon dont vous le gérez.

EXPOSITION 2+ (D6, RÉSULTATS 1-6)

5 — L'Entriste Quelqu'un de nouveau intègre le Hub avec un agenda caché — journaliste, RG, fasciste curieux, opportuniste. Le PP joue ce PNJ de façon crédible. Les joueurs doivent le détecter.

6 — La Pétition des Riverains Des voisins mécontents du bruit ou de l'activité circulent une pétition à la mairie. CS du Hub -2 dans le quartier immédiat.

EXPOSITION 3+ (D8, RÉSULTATS 1-8)

7 — L'Attaque Numérique Le site ou les communications du Hub subissent une tentative d'intrusion. Jet de Programmer (difficulté N4) pour défendre. En cas d'échec, une Clock d'Autorité avance.

8 — La Montée des Gentrificateurs Un promoteur ou agent immobilier visite le quartier. Le loyer de la rue augmente. Clock « Gentrification » créée. Si elle se remplit, le Hub doit déménager ou être racheté.

9 — La Visite du Groupe Rival de Gauche Un autre collectif — pas forcément ennemi, mais avec une ligne politique différente — veut utiliser le Hub, voire en prendre partiellement le contrôle. Choix politique pour les joueurs.

10 — L'Accident Interne Alcool, accident de bricolage, dispute qui dérape, overdose. Quelqu'un de la communauté est blessé ou en danger. La Forme de plusieurs PNJs est en jeu.

EXPOSITION 4+ (D10, RÉSULTATS 1-10)

11 — La Descente de Fachos Un groupe fasciste local attaque le Hub : graffitis, vitre brisée, tentative d'entrée forcée ou embuscade à la sortie. Clock « Violence politique » créée. Les Brigadistes doivent décider du niveau de réponse.

12 — La Perquisition Administrative Police ou services municipaux viennent « vérifier les normes de sécurité ». Ils ne trouvent pas forcément tout, mais l'Exposition augmente de +1 quoi qu'il arrive.

13 — Le Trafiquant de Passage Un réseau criminel tente d'utiliser le Hub comme point de vente ou de transit. Refuser peut être dangereux. Accepter compromet le Hub politiquement et juridiquement.

14 — L'Infiltration par la Mairie Un élu local propose une subvention ou un partenariat. Conditions politiques floues. Risque de récupération institutionnelle — glissement vers Aliénation –1.

15 — Le Rapt / La Séquestration Un membre de la communauté (PNJ) disparaît ou est retenu. Peut être politique (kidnapping par l'Autorité ou les fascistes) ou criminel. Urgence immédiate.

EXPOSITION 5+ (D12, RÉSULTATS 1-12)

16 — L'Opération de Police Majeure Perquisition complète, véhicules banalisés, arrestations préventives. Clock de danger à 4 crans créée. Les Brigadistes ont peut-être une session pour évacuer le matériel sensible.

17 — L'Incendie Volontaire ou accidentel — une bougie mal placée, un court-circuit, ou un acte de sabotage. Certaines Améliorations sont détruites. Crise de Forme collective.

18 — La Mafia s'Installe Un réseau criminel organisé essaie de « protéger » le Hub en échange d'une neutralité politique ou d'un accès. Refuser est risqué. Accepter est pire à terme.

19 — La Capitalisation Un entrepreneur ou un collectif bourgeois veut racheter ou co-gérer le Hub, avec de l'argent et des promesses de « durabilité ». Si l'axe A/L du Hub est déjà en zone Aliénation, cet événement se déclenche automatiquement.

20 — L'Attaque Coordonnée L'Autorité principale de la campagne frappe directement : descente policière + procédure judiciaire + campagne médiatique de diffamation simultanées. Traité comme une Clock à 6 crans : si elle se remplit en une session, le Hub est fermé.

A.5 — L'ARBRE D'HABILETÉS DES BRIGADISTES

L'arbre d'Habiletés est une **carte des possibles**, pas un chemin obligatoire. Chaque Habileté :

- A un **coût** en **EXP** (entre 2 et 6)
- Peut avoir des **prérequis** (autre Habileté, niveau de compétence, capital minimum, Amélioration du Hub, état de **Forme** ou d'A/L, équipement)
- S'obtient en **Downtime** ou en **fin de session**
- Est accompagnée d'une **condition narrative** : quelque chose doit s'être passé dans la fiction pour que l'apprentissage soit plausible

BRANCHE I — CORPS, SOIN ET ENDURANCE

I.1 — Premiers secours *Prérequis* : Soutenir ≥ 1 *Coût* : 2 **EXP** *Effet* : Sur le terrain, avec le matériel minimal (bandages, kit basique), tu peux soigner 1 point de **Forme** d'un camarade sans jet si le contexte le permet.

I.2 — Médecine de rue *Prérequis* : Premiers secours + Soutenir ≥ 2 + Espace médical (Hub) OU formation auprès d'un PNJ soignant *Coût* : 3 **EXP** *Effet* : En condition de crise (manif, barricade, arrestation), jet de Soutenir avec bonus d'outil N4 pour soigner jusqu'à 2 points de **Forme**. En réussite forte ou majeure, tu peux stabiliser quelqu'un à **Forme** 1.

I.3 — Réanimation d'urgence *Prérequis* : Médecine de rue + Soutenir ≥ 3 *Coût* : 4 **EXP** *Effet* : Tu peux tenter de ramener à **Forme** 1 un Brigadiste tombé à **Forme** 0 — jet de Soutenir, difficulté N5. En réussite, il revient. En échec, il est stabilisé mais ne peut plus agir cette session. En catastrophe, son état empire.

I.4 — Combattant-e de rue *Prérequis* : Athlétisme ≥ 2 *Coût* : 2 **EXP** *Effet* : Dans une confrontation physique directe (mêlée, cordon, attaque), +1d10 à Athlétisme.

I.5 — Bloc de protection *Prérequis* : Combattant-e de rue + Habileté Ligne noire (Antifa) OU Athlétisme ≥ 3 *Coût* : 3 **EXP** *Effet* : Tu peux protéger physique-

ite forte ou majeure à Athlétisme, tu absorbes toutes les conséquences physiques à leur place.

I.6 — Parkour militant *Prérequis* : Athlétisme ≥ 3 *Coût* : 3 **EXP** *Effet* : Dans une fuite ou une extraction en milieu urbain, les obstacles physiques (grillages, toits, ruelles) ne génèrent pas d'Obstacle supplémentaire. Tu passes là où les autres s'arrêtent.

I.7 — Endurance de piquet *Prérequis* : Athlétisme ≥ 1 + Dé de Fatigue $\geq$ d12 (non dégradé sous d12) *Coût* : 2 **EXP** *Effet* : Tu peux utiliser ton Dé de Fatigue deux fois par session au lieu d'une.

I.8 — Corps en outil *Prérequis* : Athlétisme ≥ 3 + **Forme** ≥ 8 *Coût* : 4 **EXP** *Effet* : Ton maximum de **Forme** passe de 10 à 11. Tu as développé une résilience physique qui dépasse le standard.

BRANCHE II — NUMÉRIQUE ET CONTRE-SURVEILLANCE

II.1 — OSINT de base *Prérequis* : Analyser ≥ 1 *Coût* : 2 **EXP** *Effet* : Sur les sources ouvertes (internet public), +1d10 à Analyser.

II.2 — Chiffrement opérationnel *Prérequis* : Programmer ≥ 1 *Coût* : 2 **EXP** *Effet* : Tes communications sont chiffrées par défaut. Les écoutes de niveau N3 ou moins échouent sans jet.

II.3 — Intrusion réseau *Prérequis* : Chiffrement opérationnel + Programmer ≥ 2 *Coût* : 3 **EXP** *Effet* : +1d10 à Programmer pour les intrusions dans des infrastructures numériques. En réussite forte ou majeure, tu peux extraire des données sans laisser de trace.

II.4 — Contre-surveillance physique *Prérequis* : Infiltrer ≥ 2 + OSINT de base *Coût* : 3 **EXP** *Effet* : Tu détectes automatiquement une filature en milieu urbain sans jet si elle est de niveau N3 ou moins. Pour N4 et plus, jet d'Infiltrer avec bonus d'outil N2.

II.5 — Infrastructure autonome *Prérequis* : Programmer ≥ 3 + Salle de serveurs (Hub) *Coût* : 4 **EXP** *Effet* : Tu peux créer et maintenir un réseau numérique indépendant pour ton groupe et ses alliés. Tant qu'il fonctionne, réduit d'un rang tous les obstacles de communication. Crée une **Clock** de maintenance (à remplir chaque session de Downtime, sinon dégradation).

II.6 — Deepfake et authentification *Prérequis* : Programmer ≥ 3 + Analyser ≥ 2 + CC ≥ 20 *Coût* : 5 EXP *Effet* : Tu peux produire ou authentifier des preuves documentaires — photos, vidéos, documents textes. Ce que tu certifies compte comme preuve de niveau N4 dans les procédures légales ou médiatiques. *Attention* : Utilisation en valence capitaliste → Aliénation -2. Utilisation pour fabriquer de fausses preuves → le PP crée une cLock de représailles.

BRANCHE III — ORGANISATION ET DÉLIBÉRATION COLLECTIVE

III.1 — Prise de parole en AG *Prérequis* : Argumenter ≥ 1 *Coût* : 2 EXP *Effet* : À ta première intervention dans une réunion collective, +1d10 à Argumenter. Tu n'hésites plus sur la forme — tu parles.

III.2 — Animation d'assemblée *Prérequis* : Prise de parole en AG + Organiser ≥ 2 *Coût* : 3 EXP *Effet* : Quand tu animes une AG ou une réunion, les conflits internes entre PNJs ne dégénèrent pas sans ton consentement narratif. En réussite forte ou majeure à Organiser, tu peux formuler une Position collective (voir Habileté Mandat révocable du Syndicaliste).

III.3 — Réseau de confiance *Prérequis* : CR ≥ 20 + Organiser ≥ 1 *Coût* : 3 EXP *Effet* : Une fois par session, tu peux activer un contact fiable de ton réseau sans jet, à condition que la demande soit dans ses capacités habituelles. Le contact fait quelque chose de concret.

III.4 — Mandataire reconnu·e *Prérequis* : Réseau de confiance + CR ≥ 30 + Animation d'assemblée *Coût* : 4 EXP *Effet* : Tu peux parler au nom de groupes ou de collectives absents dans une négociation. Ajoute leur CR au tien pour les jets de Négocier ou Argumenter dans ce contexte. Condition : avoir leur mandat explicite dans la fiction.

III.5 — Formation accélérée *Prérequis* : Salle de formation (Hub) + CC ≥ 20 *Coût* : 3 EXP *Effet* : Tu peux former un PNJ ou un Brigadiste moins expérimenté. En Downtime, dépense 2 EXP pour transférer +1 point de compétence à un PNJ allié (le PP note que ce PNJ est désormais plus efficace dans cette compétence).

BRANCHE IV — SYMBOLES ET CONTRE-RÉCIT

IV.1 — Slogan de l'instant *Prérequis* : Jouer des symboles ≥ 1 *Coût* : 2 **EXP** *Effet* : Une fois par scène, en décrivant un slogan, un geste ou une image frappante, +1d10 à Jouer des symboles.

IV.2 — Agit-prop de terrain *Prérequis* : Slogan de l'instant + Jouer des symboles ≥ 2 *Coût* : 3 **EXP** *Effet* : En réussite forte ou majeure sur une action symbolique publique, tu peux faire bouger un **Curseur** d'un cran supplémentaire.

IV.3 — Contre-récit médiatique *Prérequis* : Jouer des symboles ≥ 2 + Analyser ≥ 2 *Coût* : 3 **EXP** *Effet* : Quand tu t'attaques directement au narratif d'une Autorité (communiqué, conférence de presse, publication), +1d10 à Jouer des symboles. En réussite forte ou majeure, la **Clock** « Narratif officiel » de l'Autorité recule d'un cran.

IV.4 — Iconographie durable *Prérequis* : Agit-prop de terrain + Jouer des symboles ≥ 3 + **CC** ≥ 15 + Imprimerie (Hub) *Coût* : 4 **EXP** *Effet* : Tu peux produire une œuvre symbolique durable (fresque, série d'affiches, documentaire court) qui augmente le **CS** du Hub de +5 de façon permanente et crée une clock de projet « Mémoire collective » pouvant devenir une ressource narrative future.

BRANCHE V — CLANDESTINITÉ ET SURVIE

V.1 — Filature et contre-filature *Prérequis* : Infiltrer ≥ 1 *Coût* : 2 **EXP** *Effet* : Tu peux détecter une surveillance passive en milieu urbain. En milieu familial, sans jet. En milieu inconnu, jet d'Infiltrer difficulté N2.

V.2 — Identité de couverture *Prérequis* : Filature et contre-filature + Infiltrer ≥ 2 + **CR** ≥ 15 *Coût* : 3 **EXP** *Effet* : Tu maintiens une ou plusieurs identités alternatives crédibles. Un niveau N4 d'investigation est nécessaire pour la percer.

V.3 — Réseau d'exfiltration *Prérequis* : Identité de couverture + Réseau de planques (Hub) *Coût* : 4 **EXP** *Effet* : Une fois par session, tu peux exfiltrer toi-même ou un camarade d'une zone de danger sans jet. Condition narrative : le réseau existe dans la fiction depuis au moins une session.

V.4 — Silence opérationnel *Prérequis* : Identité de couverture + Chiffrement opérationnel *Coût* : 3 **EXP** *Effet* : Tu peux disparaître complètement des radars

institutionnels pendant une session entière. Aucune action te concernant directement ne peut être tracée par une Autorité de rang N4 ou moins.

BRANCHE VI — DROIT ET INSTITUTIONS

VI.1 — Droit du travail opérationnel *Prérequis* : Juridique ≥ 1 *Coût* : 2 **EXP** *Effet* : Tu connais les droits fondamentaux des travailleurs (droit de retrait, droit à l'assistance syndicale, procédures d'accident du travail). Réduire d'un rang les Obstacles de nature légale dans ces contextes.

VI.2 — Témoignage formalisé *Prérequis* : Droit du travail opérationnel + Juridique ≥ 2 *Coût* : 3 **EXP** *Effet* : Les témoignages que tu recueilles ou formalises ont une valeur légale reconnue. Compte comme preuve de niveau N3 dans toute procédure.

VI.3 — Recours stratégique *Prérequis* : Témoignage formalisé + **CC** ≥ 20 *Coût* : 4 **EXP** *Effet* : Tu peux déclencher une action juridique stratégique contre une Autorité (référé, plainte collective, signalement à l'inspection). Cette action crée une **Clock** de procédure à 4 crans pour l'Autorité — elle doit y répondre ou subir les conséquences.

VI.4 — Défense collective *Prérequis* : Recours stratégique + Permanence juridique (Hub) *Coût* : 5 **EXP** *Effet* : Une fois par campagne, tu peux organiser la défense collective d'un groupe de Brigadistes ou de PNJs alliés. En réussite forte ou majeure à Juridique, annule une conséquence judiciaire majeure pour l'ensemble du groupe.

BRANCHE VII — ÉCONOMIE ET RESSOURCES

VII.1 — Caisse de solidarité *Prérequis* : **CE** ≥ 10 + Organiser ≥ 1 *Coût* : 2 **EXP** *Effet* : Tu crées et gères une caisse de solidarité. Elle génère 1 CO par session si au moins un événement communautaire a lieu au Hub. Peut couvrir les frais d'urgence d'un Brigadiste (amende, loyer, médecin) une fois par session.

VII.2 — Collecte militante *Prérequis* : Caisse de solidarité + Jouer des symboles ≥ 1 *Coût* : 2 **EXP** *Effet* : Lors d'un événement public, tu peux organiser une collecte. Jet de Jouer des symboles : en réussite, $+1d6 \times 10\text{€}$ de **CE** pour le Hub. En réussite majeure, +1 CO supplémentaire.

VII.3 — Économie informelle *Prérequis* : $CE \geq 5 + CR \geq 20$ *Coût* : 3 **EXP** *Effet* : Tu as accès aux circuits d'économie informelle du quartier : troc, marché noir local, services rendus. Tu peux obtenir n'importe quel objet de l'Inventaire de niveau inférieur à 100€ sans dépense de **CE** en Downtime, mais avec une dette narrative envers quelqu'un.

VII.4 — Détournement de ressources *Prérequis* : Habilitété Accès privilégié (Cadre en rupture) OU $CE \geq 20 + Analyser \geq 2$ *Coût* : 4 **EXP** *Effet* : Tu sais comment rediriger des ressources institutionnelles vers des fins non prévues. Une fois par session, tu peux transformer 10 **CE** d'une Autorité en CO pour ton Hub — en fiction, c'est un détournement de budget, une commande fantôme, un vol de matériel.

A.6 — INVENTAIRE GÉNÉRAL ET PRIX

Tous les prix sont en euros contemporains. L'obtention de matériel peut se faire via :

- **Achat direct** (coût en **CE**)
- **Récupération/Don** (jet d'Organiser ou Négocier, coût nul mais délai)
- **Vol ou détournement** (voir Habilitété VII.4 ou jet d'Infiltrer)
- **Fabrication** (voir Atelier/FabLab, compétence Bricoler)

CATÉGORIE 1 — COMMUNICATION ET INFORMATION

OBJET	PRIX	OUTIL	NOTES
Téléphone prépayé (burner)	15€	N1	Non traçable, durée limitée
Carte SIM de recharge	5€	N1	En lot de 5 : 20€
Application de chiffrement (Signal, Briar)	Gratuit	N2	Nécessite un téléphone existant
Radio talkie-walkie (paire)	40€	N2	Portée 3km, non chiffré
Radio VHF professionnelle	120€	N3	Portée 10km, semi-pro
Kit de radio pirate AM/FM	80€	N3	Nécessite un PC et logiciel SDR
Mégaphone portatif	35€	N2	25W, portée 100m
Mégaphone puissant	90€	N3	50W, portée 300m
Imprimante laser A4	150€	N3	Impression tracts
Ramette de papier (500 f.)	5€	N1	
Sérigraphie manuelle (kit)	80€	N3	Affiches, T-shirts
Pochoir + bombes aérosol	15€	N2	Graffiti et marquage
Projecteur de rue (gobo)	200€	N3	Projection sur bâtiments
Webcam de streaming	60€	N2	Pour les lives militants
Micro-cravate enregistreur	40€	N2	Témoignages, réunions
Dictaphone numérique	50€	N2	Archives sonores

CATÉGORIE 2 — PROTECTION INDIVIDUELLE

OBJET	PRIX	OUTIL	NOTES
Lunettes de piscine (protection lacrymo)	8€	N1	Basique, couvre les yeux
Masque de plongée	25€	N2	Meilleure étanchéité
Masque à gaz civil (demi-masque)	60€	N3	Avec filtres P3
Masque à gaz intégral	120€	N4	Surplus militaire ou pro
Casque de chantier	20€	N1	Protection minimale
Casque de moto homologué	100€	N3	Bonne protection crânienne
Casque de hockey avec grille	80€	N3	Standard bloc de défense
Gilet rembourré (veste de motard)	180€	N3	Protection dorsale et thoracique
Plastrons sportifs (hockey, basket)	60€	N2	
Bouclier de fortune (plexiglas + armatures)	30€	N2	Fabrication DIY
Bouclier professionnel	200€	N4	Surplus forces de l'ordre
Gants anti-coupures	25€	N2	
Bouchons d'oreilles haute protection	12€	N1	Grenades de désencerclement
Salopette de travail ignifugée	90€	N3	
Sérum physiologique (500ml)	3€	N1	Lavage des yeux lacrymo

CATÉGORIE 3 — MÉDICAL ET SOIN

OBJET	PRIX	OUTIL	NOTES
Kit de premiers secours basique	15€	N2	Bandages, désinfectant
Kit trauma avancé (IFAK)	60€	N3	Garrot, bandage hémostatique
Défibrillateur portatif (DAE)	800€	N4	Nécessite formation
Brancard de fortune (bâtons + veste)	5€	N1	Fabrication in situ
Brancard léger pliable	120€	N3	
Aspirine / Ibuprofène (grande boîte)	5€	N1	
Antibiotiques génériques	15€	N2	Nécessite ordonnance légalement
Épinéphrine (Épipen)	100€	N3	Allergies graves
Morphine / antidouleur fort	NC	N5	Réseau médical alternatif seulement
Thermomètre frontal	12€	N1	
Tensiomètre	30€	N2	
Stéthoscope	25€	N2	
Poche de perfusion + matériel	40€	N3	Formation nécessaire
Psychotropes de gestion de crise	NC	N3	Via réseau médical alternatif

CATÉGORIE 4 — OUTILS GÉNÉRAUX ET BRICOLAGE

OBJET	PRIX	OUTIL	NOTES
Pince-monseigneur	15€	N2	Ouverture de portes/cadenas
Jeu de crochets de serrurier	40€	N3	+ formation Infiltrer
Perceuse-visseuse + accessoires	80€	N3	Construction barricades, aménagements
Meuleuse	60€	N3	Découpe métaux
Chalumeau portable	90€	N3	Soudure, découpe
Générateur électrique portable	400€	N4	Autonomie énergétique
Panneau solaire portable (200W)	250€	N3	Recharge en camion/ZAD
Batterie externe grande capacité	80€	N3	50 000 mAh
Corde d'escalade (50m)	120€	N3	
Harnais d'escalade	70€	N3	
Cadenas à code haute sécurité	30€	N2	
Chaîne en acier trempé + cadenas	50€	N3	Blocus, enchaînement
Barbelés / fil barbelé (rouleau)	25€	N2	Fortification
Peinture de marquage aérosol	8€	N1	
Colle néoprène industrielle	12€	N2	Affichage militant

CATÉGORIE 5 — NUMÉRIQUE ET TECHNIQUE

OBJET	PRIX	OUTIL	NOTES
Laptop basique reconditionné	200€	N2	
Laptop avec bonnes performances	600€	N3	
Laptop durci (Thinkpad ou similar)	400€	N3	
Raspberry Pi 5 (serveur)	80€	N3	Hub réseau DIY
Disque dur externe chiffré	100€	N3	Archives sécurisées
Clé USB chiffrée (16-64Go)	50€	N2	
Antenne Wi-Fi longue portée	80€	N3	Jusqu'à 1km
Scanner NFC/RFID	30€	N3	Clonage de badges
Brouilleur de signal (illégal)	150€	N4	Obstruction des communications
Caméra de surveillance retournée	60€	N3	Récupérée ou détournée
Drone de reconnaissance	300€	N3	30 min de vol, 2km portée
Imprimante 3D	400€	N4	Fabrication d'équipements
Oscilloscope (électronique)	100€	N3	Analyse de circuits
SDR (Radio Définie Logicielle)	30€	N3	Écoute des fréquences police

CATÉGORIE 6 — VÉHICULES ET TRANSPORT

OBJET	PRIX	OUTIL	NOTES
Vélo de ville	200€	N1	Mobilité de base
Vélo cargo	800€	N3	Transport de matériel lourd, barricades
Trottinette électrique	400€	N2	Fuite rapide en milieu urbain dense
Moto 125cc	1 500€	N3	Liaison, reconnaissance, fuite
Fourgonnette d'occasion	3 000€	N4	Transport de groupe et matériel
Camping-car / camion aménagé	8 000€	N4	Hub mobile, ZAD itinérante
Voiture banalisée	4 000€	N3	Surveillance discrète, exfiltration
Remorque utilitaire	600€	N2	Transport de matériel lourd
Kayak / canoë	500€	N2	Déplacement discret sur voie d'eau
Faux papiers véhicule	300€	N3	Via réseau criminel — risque ++

CATÉGORIE 7 — SUBSISTANCE ET LOGISTIQUE DE TERRAIN

OBJET	PRIX	OUTIL	NOTES
Ration de survie (1 semaine/pers.)	40€	N1	
Réchaud gaz portable	25€	N1	
Tente 4 saisons (2 pers.)	180€	N2	ZAD, camp de base
Sac de couchage grand froid	90€	N2	
Sac à dos militaire (80L)	120€	N3	Portage de matériel en action
Jerrycane eau potable (20L)	15€	N1	
Purificateur d'eau portable	35€	N2	
Lampe frontale rechargeable	20€	N1	
Générateur à manivelle	60€	N2	Éclairage de fortune
Bâche de camouflage	20€	N1	Masquage, abri
Jumelles	80€	N2	Reconnaissance à distance
Longue-vue tactique	150€	N3	Observation à 500m+
Carte topographique plastifiée	8€	N1	Zone locale
Boussole militaire	20€	N2	

CATÉGORIE 8 — ARSENAL ET AUTODÉFENSE

Note de jeu : Voir les conditions d'accès aux Améliorations d'Arsenal du Hub. Ces objets ne peuvent être acquis isolément qu'en valence clandestine.

OBJET	PRIX	OUTIL	NIVEAU ARSENAL REQUIS
Bombe lacrymogène défensive (50ml)	12€	N1	Improvisé
Matraque télescopique	30€	N2	Improvisé
Taser civil	80€	N2	Improvisé
Cocktail Molotov (fabrication)	3€	N2	Improvisé — fabrication Bricoler N3
Grenade fumigène artisanale	8€	N2	Improvisé — fabrication Bricoler N3
Grenade fumigène professionnelle	40€	N3	Protection légère
Pistolet de défense (lanceur)	200€	N3	Protection légère
Gilet pare-éclats (niveau II)	350€	N4	Armes de poing
Pistolet semi-automatique	800€	N4	Armes de poing — réseau uniquement
Fusil à pompe	600€	N4	Armes de poing — réseau uniquement
Fusil d'assaut (surplus)	2 000€	N5	Infanterie — réseau uniquement
Explosif artisanal	NC	N5	Infanterie — compétences rares, risques majeurs
Drone modifié (reconnaissance armée)	800€	N4	Infanterie
Brouilleur de drone	600€	N4	Infanterie

A.7 — LES FACTIONS

Les Factions sont les **acteurs collectifs** du monde de jeu — ni des Autorités centrales, ni des Brigadistes, mais des forces qui ont leurs propres agendas, leurs propres ressources et leurs propres trajectoires. Certaines sont des alliées potentielles. Certaines sont des ennemies déclarées. Beaucoup sont dans une zone grise, selon les intérêts du moment.

Chaque Faction possède :

- **Un nom et un type** (syndicat, milice, institution, réseau criminel, collectif culturel, etc.)
- **Des capitaux** (CE, CC, CS, CR)
- **Une Progress Clock** (4 à 8 crans) représentant son projet principal ou son danger imminent
- **Un Curseur de trajectoire** sur un axe bipolaire spécifique à la Faction
- **2 à 5 PNJs** clés, avec leurs propres intérêts qui ne sont pas toujours alignés avec leur Faction
- **Des accroches narratives** — des portes d'entrée dans leur histoire, parfois très éloignées de la politique

FACTION 1 — L'UL DU COIN (UNION LOCALE SYNDICALE DE BASE)

Type : Syndicat de base indépendant **Capitaux** : CE 20 · CC 25 · CS 30 · CR 35
Trajectoire : Institutionnalisation ↔ Radicalisation

Progress Clock principale : « *Assemblée générale de branche* » — 6 crans
Quand la clock est pleine, l'UL peut déclencher une grève sectorielle. Elle avance d'un cran à chaque action collective que les Brigadistes soutiennent. Elle recule d'un cran à chaque compromis majeur avec la direction.

Curseur : *Bureaucratisation* ↔ *Démocratie directe* À Bureaucratisation 3, l'UL devient un obstacle autant qu'un allié — Legros prend la tête. À Démocratie directe 3, elle devient un moteur autonome capable de déclencher des actions sans les Brigadistes.

PNJs :

Gilles Legros, délégué permanent — 52 ans, corps de fonctionnaire syndical, moustache, cernes permanentes. Il a sincèrement cru au syndicalisme institutionnel et a tout perdu sauf son poste. Il n'est pas vendu — il a juste peur. Son accroche personnelle : il a un fils de 20 ans, Sam, qui suit les Brigadistes sur les réseaux et que Legros essaie désespérément de « protéger ».

Nadia Azoulay, élue CSE — 38 ans, ancienne infirmière reconvertie en assistante RH après un burn-out. Elle connaît l'intérieur des deux mondes. Honnête, épuisée, efficace. Son accroche : elle veut monter un réseau de soutien psychologique pour les salariés du secteur — pas politique, juste humain. Mais ce projet pourrait devenir une infrastructure militante si quelqu'un l'aide.

Omar Diallo, trésorier — 44 ans, beau-frère de Kevin (dans certaines configurations de campagne). Il a rejoint l'UL après la mort de Kevin. Motivé par la rage plus que par la conviction. Imprévisible. Peut basculer vers une action directe que Legros désavouera. Son accroche : il joue aux échecs en ligne tous les soirs de 22h à minuit. Quelqu'un qui joue aussi peut créer un lien inattendu.

Soraya Belkacem, militante de base — 26 ans, ancienne étudiante en droit abandonnée en deuxième année, maintenant manutentionnaire. Elle sait des choses juridiquement et n'a jamais l'occasion de les utiliser. Son accroche : elle écrit des nouvelles de science-fiction sur son téléphone dans le bus. Elle cherche quelqu'un à qui les montrer.

FACTION 2 — BRIGADE PATRIOTE DU 19ÈME (GROUPE FASCISTE LOCAL)

Type : Milice d'extrême-droite à implantation de quartier **Capitaux** : CE 15 · CC 8 · CS 25 · CR 30 **Trajectoire** : Marginale ↔ Hégémonique

Progress Clock principale : « Conquête de la rue » — 8 crans Chaque action fasciste non contrée avance la clock d'un cran. Chaque contre-action réussie la recule d'un. À 8 crans, la Brigade se sent en position de force pour des actions violentes massives et pour une présence institutionnelle (listes électorales, représentants dans des associations de parents d'élèves, clubs sportifs).

Curseur : *Isolated* ↔ *Mainstream* Au centre, la Brigade est une nuisance gérable. Vers Mainstream, elle devient une force politique qui peut coopter des instit-

utions locales et bénéficier de la protection passive de certains élus.

PNJs :

Thomas Krueger, dit « Tomcat » — 34 ans, chef opérationnel. Ancien militaire raté, blessé au genou, reconverti en chef de sécurité d'une boîte de nuit. Charismatique, violent par calcul plutôt que par instinct. Il ne frappe jamais en premier en public. Il orchestre les embuscades à la sortie. Son accroche : il a une fille de 8 ans avec une femme qui ne partage pas ses idées — il la voit le week-end. Ce lien est la seule chose qui l'humanise.

Régine Morel — 58 ans, figure maternelle du groupe, organisatrice des fêtes et des collectes. Elle ne casse rien elle-même mais fournit la logistique. Propriétaire d'une mercerie. Son accroche : elle est atteinte d'une maladie dégénérative que ses camarades ignorent. Elle cherche quelqu'un à qui confier ce secret — et ce quelqu'un n'est peut-être pas dans son camp.

Kevin « Kezz » Moreau — 19 ans, recrue récente, perdu, en rupture scolaire. Pas un fasciste convaincu — juste quelqu'un qui a trouvé un groupe qui l'accepte. Point d'entrée potentiel pour une contre-radicalisation si les Brigadistes identifient cette fragilité. Accroche : il dessine des mangas dans ses cahiers.

Inspecteur Deschamps — PNJ lié à l'Autorité policière et à cette Faction simultanément. Il ferme les yeux sur certaines actions de la Brigade en échange d'informations sur les milieux militants. N'est pas un fasciste — juste un pragmatique corrompu. Son accroche : il a une ardoise dans une salle de sport de la Brigade — une dette de 400€ qu'il ne veut pas honorer.

FACTION 3 — LE COLLECTIF NUÉE (HACKTIVISME ET CONTRE-CULTURE NUMÉRIQUE)

Type : Réseau hacktiviste décentralisé **Capitaux** : CE 8 · CC 35 · CS 20 · CR 25
Trajectoire : Atomisation ↔ Coordination

Progress Clock principale : « *Publication du dossier* » — 4 crans La Nuée accumule des données sur les Autorités locales. Quand la clock est pleine, une révélation majeure peut déclencher une crise institutionnelle. Elle avance quand les Brigadistes leur fournissent des informations ou les aident à sécuriser leur infrastructure.