

# Nous vivons

Vous faites partie de celles et ceux qui vivent, ces personnes dont la liberté ne connaît presque aucune limite. Vous représentez les forces agissantes d'un monde qui sans vous ne serait qu'un dépotoir. Vous appartenez à la race des reptiliens, et vous entendez bien garder une main-mise parfaite sur la planète Terre.

« Nous vivons » est un jeu de rôle narratif collaboratif et compétitif pour au moins trois personnes. Il se joue avec deux dés à six faces (ou mieux, un dé à douze faces), du brouillon ou des jetons, une petite pile de journaux d'actualité et de quoi mesurer des périodes de 5 ou 10 minutes.

## TIRAGE DU NOM DE NAISSANCE

1er jet de 1d12 (ou 2d6) :

1	kal	7	slis
2	lek	8	pik
3	nin	9	nus
4	bum	10	sar
5	em	11	opik
6	aop	12	tek

2ème jet (résultat à coller au premier) :

1	onimu	7	anini
2	efenio	8	amiuka
3	umila	9	osiso
4	ikarme	10	esila
5	erioda	11	ukone
6	oupape	12	ipami

Suffixe final, jet de 2d6 :

Si femelle : ko si 7, kuo sinon

Si mâle : sa si 7, sea sinon

Exemple :

Des jets de 3, 7, puis 9 donnent **ninani-nikuo** pour une femelle, ou **ninaninisea** pour un mâle (on n'utilise pas de majuscule).

## RÈGLES D'ÉTIQUETTE

Toute critique formulée à l'encontre d'un lézard-e (le fait d'émettre un avis divergent compte comme une critique) doit commencer par l'énoncé de son nom de naissance (lentement si on le désire). Si la personne qui pose la question prononce ce nom de manière incorrecte, elle récupère un point de honte. Si la critique est formulée sans honte, et que le reste de l'assistance valide en majorité la pertinence de la critique, c'est le ou la lézard-e ciblé-e qui prend **1 point de honte**.

Lorsqu'un.e lézard-e a accumulé 3 points de honte, il ou elle doit changer de nom. Ce nouveau nom sera plus long que le précédent. Il commencera avec un jet de la 2ème table (celle qui commence avec onimu). On ajoute à ce résultat les règles de constitution d'un nom classique. Exemples pour 11, 7, 8, 7 :

**ukoneslisamiukako** ou **ukoneslisamiukasa**

Ce personnage garde ses points de honte. S'il en accumule trois de plus, il n'a plus de nom.

## PHASES DE JEU

### Prologue

Les lézard-e-s (infiltré-e-s dans la société humaine à des postes importants) occupent quelles fonctions ? Au groupe de décider. L'époque et la zone de jeu sont déterminées par la pile de journaux à disposition pour la partie.

### Chapitre premier

La personne la plus conspirationniste commence et sera narratrice du chapitre. Son personnage est alors lanceur d'alerte. Elle peut donc prendre l'un des journaux et y choisir une nouvelle qui lui semble cacher quelque sombre machination humaine visant à faire tomber le régime lézard (qui est bien sûr inconnu du grand public, mais connu de quelques humains éclairés).

Dès qu'une nouvelle est choisie, la narratrice peut en dévoiler les contours, expliquant pourquoi elle est persuadée de la réalité du danger. Cette description fait office d'ordre de mission : les autres lézard-e-s de la table doivent trouver un moyen de contrer la menace supposée.

Lorsque les lézard-e-s proposent une solution, la narratrice doit mettre en évidence les problèmes empêchant éventuellement la mise en place de la mesure, ou les raisons pour lesquelles cela ne suffira pas à réduire le danger. Au bout de 10 minutes, le chapitre se termine. Si aucune solution satisfaisante n'a été trouvée, le groupe prend **1 point de divulgation**. Si au contraire le groupe trouve en moins de 5 minutes une solution définitive au problème, le personnage lanceur d'alerte récupère un point de honte. En cas de litige, c'est la joueuse ou le joueur à gauche de la narratrice qui tranchera.

### Chapitres suivants

De la même manière que pour le chapitre un, chaque personne autour de la table propose une menace à tour de rôle. On passe de la personne la plus conspirationniste à la moins conspirationniste (à savoir la plus naïve et la plus docile). Un.e lézard-e qui n'a plus de nom peut proposer un chapitre, mais en cas de litige il ou elle a peu de chances d'être pris-e au sérieux.

## FIN DE PARTIE

### Conclusion

Lorsque tout le monde a proposé un chapitre, le groupe passe à la conclusion de la partie.

### Conditions de victoire

Le groupe dispose de **0,5 point de dissimulation par membre**. Si le total des points de divulgation excède le nombre de points de dissimulation (**défaite collective**), les lézard-e-s ont mis leur peuple en danger et sont exécutés puis remplacés, à l'exception du personnage qui aura accumulé le moins de points de honte.

Exemple :

S'il y a 5 personnes autour de la table, le groupe dispose de 2,5 points de dissimulation. Le groupe reste discret jusqu'à 2 points de divulgation. S'il en récupère 3 ou plus, il est mis en danger.

Si la divulgation n'atteint pas le seuil critique (**victoire collective**), le groupe a atteint son but : la couverture est protégée, les humains restent sous contrôle.

La personne ayant accumulé le moins de points de honte se voit honorer de la plus belle des façons qui soit : les autres lézard-e-s doivent chanter son nom reptilien six fois en levant les mains au ciel. Les personnages qui n'ont plus de nom quittent leurs postes à responsabilité et sont affectés à des postes dégradants sur l'un des vaisseaux invisibles orbitant autour de la planète Terre, voire sur la prison de la face cachée de la Lune.

### Campagne

En cas de partie-s supplémentaire-s, les personnages non bannis sont réemployés. Tout.e lézard-e ayant gagné l'honneur de ses pairs lors d'une partie précédente obtient deux fois plus de points de honte que les autres à chaque fois que la honte survient. Chaque obtention d'honneurs vaut un point en fin de campagne (après un nombre prédéfini de parties, ou lorsqu'il ne reste aucun des personnages initiaux).

« Nous vivons », ver 1.4 du 03/04/2017  
par **Feldo** (he lives)

Blog : <http://www.feldo.fr>

Contact : [feldoran@gmail.com](mailto:feldoran@gmail.com)