ZUKUNFT

L’avenir est incertain…

Mais l’Agence veille.

Photo by Touann Gatouillat Vergos on Unsplash

Anticiper, Traquer, Eliminer…

Survivre.

Voici ce que l'Agence leur demande.

par Papaphilo sur une idée de R.Mike développée par Nach0
pour le Cinquième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB

le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC

ZUKUNFT

Zeit-Geist 7

Archives du Réseau 8

De l'Information à l'Action 10

- Actions 10
- Baston 10

Être un Agent 12

- La création de personnage 12
- Historique 12
- Archétype 12
- Capacités 13
- Dernières valeurs 14
- Personnages Non Joueurs et créatures 14
- Le Don 15
- Evolution 15
- Cybertechnologie et cyberbiologie 16
- Fiche de personnage 17

Scénario d'introduction 18

Bibliographie, Filmographie 21

Zeit-Geist

Dans un futur proche, une faillite financière globale a provoqué la chute des institutions du monde.

La loi de la jungle domine maintenant les villes et, pour la plupart, la violence est devenue la règle incontournable.

Heureusement, l'**Agence** tente de réduire l'effet de cet **Effondrement**.

Elle envoie ses **Agents** en mission, affronter et d'éradiquer la **Menace 101**, une organisation secrète et insaisissable à l'origine du chaos.

Ces Agents d'exception possèdent le **Don**, un pouvoir de prescience faisant d'eux les **Zeit-Geist**.

« Ils ont renié leur identité et utilisent le Don pour l'Agence, le Bien et l'Humanité. »

Duncan Hawat
neuroformateur de l'Agence

Archives du Réseau

Entrée 5879

Au 21ème siècle, la beauté sans faille du numérique séduit l'ensemble de l'humanité.

La robotisation des tâches permet de se libérer de la contrainte travail, les handicaps sont compensés technologiquement ou techno-génétiquement, la globalisation et la mondialisation amoindrissent le pouvoir des appareils étatiques et renforce celui des grandes entreprises.

Le monde numérique constitue le pivot sur lequel tout repose : communication, sociabilisation, apprentissage, transfert de données, marchés en lignes,… finances.

La monnaie fini par disparaître au profit des transactions numériques et de la cryptomonnaie avec ses applications plus simples, sûres et rapides.

En parallèle, de grands soulèvements sociaux se forment, s'opposant à la Marche du Progrès.

Ne comprenant pas l'opportunité d'être guidés vers un avenir prospère et valorisant, les terroristes opposants au Progrès sont refoulés et bénéficient de la meilleure pédagogie avant leur réinsertion dans la société.

Ils constitueront ensuite une part non négligeable de la main d'œuvre salariée de l'appareil de production.

Aux environ 2050, les grandes entreprises allient leurs puissances de management en conglomérats, prenant enfin les rênes de l'avenir mondial.

Pour s'assurer du soutien des populations, elles rémunèrent les personnes s'affiliant à elles, sans contrepartie : militants, intellectuels bien-pensants,...

Les inégalités sont fortement réduites, la pauvreté devient un choix de vie, une revendication.

La famine est éradiquée de la surface de la terre grâce à l'implantation de différentes succursales même dans les régions les plus isolées et dangereuses du globe.

De fait, la criminalité semble disparaître des rues et des villes. Et si le chômage s'accroît, ce n'est que par l'inculture dont font preuve ceux qui ne croient pas au système et refusent, contre toute logique, de s'y intégrer.

Entrée 5881

Alors que l'humanité atteint une nouvelle ère, elle est frappée en son cœur par l'Effondrement.

Le jour du Grand Braquage, tous les ordinateurs et serveurs du monde subissent une extinction forcée. Au redémarrage, les monnaies numériques ont purement et simplement disparus, l'espace affilié aux produits financiers n'affichant plus qu'un chiffre, immuable : 101.

En l'espace de quelques heures, l'appareil corporatiste global s'écroule comme un château de carte, victime d'un effet domino incontrôlable.

A l'origine de cette attaque contre la civilisation, la Menace 101 revendique via le réseau, sous le masque de Guy Fawkes, une nouvelle ère de chaos mondial.

Entrée 6089

Depuis l'Effondrement, la loi de la jungle a envahi le monde, redonnant le pouvoir aux forts et réduisant en esclavage les faibles.

Le troc est devenu la principale transaction. Les entreprises les plus locales sont devenues des gangs utilisant leurs affiliés pour asseoir leur pouvoir et retrouver un semblant de structure sociale.

Les technologies ne sont plus tournées vers l'avènement social et la course à l'armement devient de première nécessité.

Les ressources humaines, auparavant partagées, redeviennent l'objet des désirs individuels.

L'énergie est recherchée pour faire fonctionner les implants les plus conséquents, mais aussi les fermes automatisées et les filtres producteurs d'eau potable.

Partout, la pénurie guette et l'industrie n'est plus que l'ombre d'elle-même. Seuls les plus débrouillards tirent leur épingle du jeu : les savoir-faire artisanaux deviennent précieux.

Entrée 6091

A la fin du 21ème siècle, l'Agence est créée.

Elle est le fruit de l'alliance des conglomérats pour traquer les conspirateurs et avatars de la Menace 101.

Elle recrute des Agents qui disposent du Don : une capacité à percevoir l'avenir proche et ses différentes possibilités. On les surnomme les Zeit-Geist.

Ces Agents sont entrainés dans des centres secrets où ils se dotent de facultés d'exception. Une fois formé, ils opèrent en commando, s'infiltrent et mènent des enquêtes tortueuses dans les jungles urbaines afin de débusquer et d'éliminer les séides de la Menace 101.

En dehors des missions, leur quotidien est de se fondre dans la population en attendant d'être activés par leur Manager.

Ils observent et rapportent alors tout élément et toute situation leur semblant traduire des comportements dissidents.

Ils sont désormais les gardiens de l'Humanité.

Information Confidentielle

L'Agence et la Menace ne font qu'un.

L'entreprise V4lkyrie a, depuis plus d'un siècle, élaboré un plan tortueux afin de créer un monde où elle règnerait sur le marché en éliminant toute concurrence : le Projet 101.

En 2027, V4lkyrie explore l'espace numérique et y découvre un modèle mathématique de prédiction grâce à son expertise des IA. Après des années de recherche, une modification génétique permettant d'implanter ce Don dans des êtres humains adultes est conçue.

En 2053, V4lkyrie devient le premier Megaconglomérat et s'assure la primauté des avancées technologiques et sociétales. Elle laisse la concurrence croître afin d'implanter ses outils dans le monde entier.

Ainsi a-t-elle savamment placé ses pions pour réussir l'Effondrement et créer la Menace 101 : un ennemi commun qu'elle seule saurait combattre.

Les Agents ne savent rien de cela. Ils pensent vraiment rivaliser avec la Menace 101.

En fait, ils enquêtent et agissent pour réduire à néant les opposants restant de l'Agence.

L'implantation du Don ayant pour effet secondaire de modifier la mémoire du sujet, elle permet à l'Agence de s'assurer leur fidélité.

Ils gardent cependant du libre-arbitre ainsi que leurs capacités d'analyses et de réflexion. Des recherches sont actuellement menées par V4lkyrie en vue de limiter ou effacer ces dernières… petites gênes.

Au Maître de Jeu de décider si le simulacre mérite d'être dévoilé, quand et comment.

De l'Information à l'Action

Actions

Lorsqu'un joueur entreprend une action à risque ou à l'issue incertaine, le MJ lui demande de jeter un dé pour en apprécier le résultat.

Le joueur doit parier sur le résultat de son dé. Plus la difficulté est haute et/ou moins le personnage est compétent, plus le code-Dé sera grand.

Difficulté	Code-Dé
Très Facile	D4
Facile	D6
Moyen	D8
Difficile	D10
Très difficile	D12
Quasi-impossible	D20
Lance si ça te chante	D100

Bonus/Malus :

Circonstanciels, les Bonus/Malus au code-Dé vont de +3 (tendant vers la facilité) à -3 (tendant vers la difficulté).

Les Capacités du personnage peuvent aussi modifier ce code-Dé.

Daneel tente de se cacher le temps que la patrouille passe [Difficulté moyenne D8].

Daneel à MANœuvrer à +1, l'entrepôt dispose de plusieurs cachettes +2, les patrouilleurs sont compétents -2.
La difficulté est modifiée de +1+2-2=+1.

Son code-Dé devient [Difficulté facile D6].

Avant le jet, le joueur annonce le chiffre sur lequel il mise.

- ✓ Si le résultat du dé s'avère être celui du pari, c'est une **superbe réussite** qui produit un effet spectaculaire
- ✓ Si l'écart est de 1 ou 2, c'est une **réussite normale** plus ou moins forte
- ✓ Au-delà, c'est **un échec**

Daneel a misé sur un 3.
Avec un 4 sur son D6, c'est donc un écart de 1 qu'il obtient. Il a réussit à se cacher et la patrouille est passée.

Baston

Une confrontation physique se déroule de cette manière :

- Chaque belligérant engagé lance un D6 et ajoute au résultat son score de Baston. Cela donne son Engagement
- Celui qui a l'Engagement le plus élevé l'emporte et inflige des dégâts à son adversaire
- Une égalité donne lieu à un statut-quo

Les scores de Baston sont fonction de l'attaque préparée.

- ✓ Contact = FORcer+MANœuvrer+4
- ✓ Distance = FORcer+REMarquer+4

Pour juger des dégâts reçus, l'Engagement qui l'a emporté est comparé aux seuils de blessure du personnage touché.

Ces derniers sont fonction du niveau d'ENDurer.

Commotion = ENDurer+4

C'est douloureux mais ça passera vite (bleu, éraflure, souffle coupé).

Le personnage perd ce niveau de blessure à la fin de la scène.

Il est important de noter que trois coups ayant porté sous le seuil de la Commotion donneront d'office une Commotion.
Cela évitera au joueur de se sentir invulnérable face à un adversaire.

Légère = ENDurer+8

Apparemment sans gravité (coupure, foulure, luxation).

Le personnage doit se faire soigner pour perdre ce niveau de blessure.

Grave = ENDurer+12

Handicapante (entorse, cassure, plaie ouverte).

Seul un soigneur compétent et du temps pourront guérir le personnage.

Il a un Malus de -1 à son code-Dé pour les actions physiques.

Critique = ENDurer+16

Peut entraîner la mort (membre tranché, organe percé, crâne enfoncé).

Le personnage doit rapidement voir un soigneur compétent, sans quoi il subira des séquelles irréparables.

Il a un Malus de -2 à son code-Dé pour les actions physiques et de -1 pour toutes les autres actions.

Mortelle = ENDurer+20

Le personnage ne peut plus rien faire, il est dans le coma ou un état qui s'en approche.

Il doit immédiatement être secouru et gardera des séquelles pouvant le rendre difficilement jouable.

Il gardera un Malus de -2 à son code-Dé pour les actions physiques ou sociales selon la blessure subie.

Il gardera un Malus de -1 à son code-Dé pour toutes les autres actions.

Ces Malus ne peuvent être réduits que par la cybernétisation du personnage, au détriment de son Don (page 16).

Deux blessures Mortelles signent la fin du personnage.

Il ne sera plus jamais en capacité de reprendre une mission et pourra devenir un Personnage Non Joueur s'il survit.

Daneel se fait surprendre par un garde à la traîne. Le combat s'engage dans un corps à corps endiablé. Baston.

Son score de contact est de +9. Il obtient 2 au D6, ce qui lui donne un Engagement de 11.
Le score de contact du garde est de +7. Il obtient 5 au D6, ce qui lui donne un Engagement de 12.
Le garde remporte donc l'assaut.

Le seuil de Légère de Daneel est de 11, celui de Grave de 15.
L'Engagement du garde étant à 12, Daneel encaisse donc une blessure Légère (s'il en avait déjà une, elle deviendrait Grave).

Être un Agent

La création de personnage

Les joueurs incarnent des membres de l'Agence dotés du Don.

Ils ont un passé souvent oublié, une formation spécifique et ne partagent pas vraiment le destin du commun des mortels. Leurs missions sont risquées et leur sens du devoir inégalable.

Ils ne peuvent lire l'avenir à grande échelle mais le Don permet d'influer sur certains actes.

Leur prescience et l'aptitude à passer pour communs au quotidien leur ont valu le surnom de Zeit-Geist… Littéralement : des Esprits du Temps.

Un Agent se définit par un Historique, un Archétype, ses Capacités et son Don.

Historique

L'Historique permet de donner une origine, d'étoffer la biographie, le caractère du personnage.

Un avantage est disponible pour chacun.

Adepte de la Pauvreté

Le personnage lutte pour être libre sans subir le joug des conglomérats.

Il est capable de se débrouiller avec moins de matériel et des ressources limitées, voire très limitées.

Avantage

Pour toute fabrication, création ou réparation, il n'use que de la moitié des ressources demandées.

Ancien Rebelle

Le personnage était un dissident avant d'intégrer l'Agence et en a gardé un léger souvenir.

Appréhendé comme un séide de la Menace, il s'est vu offrir une chance de se racheter.

Avantage

Encore connu par certains dissidents, il dispose d'accès impossibles à d'autres Agents.

Aristo

Le personnage est issu ou vit parmi la nouvelle bourgeoisie.

Il dispose de connaissances et de ressources pécuniaires élevées.

Avantage

Il fait partie des rares à avoir ses accès à certains établissements huppés. Il dispose de contacts parmi des médecins et cybernéticiens de qualité.

Enfant de l'Agence

Elevé dans une des succursales de l'Agence, le personnage ne connait du monde réel que ce qu'elle a jugé bon de lui apprendre.

Il s'entraine à l'utilisation de son Don depuis toujours et le maîtrise donc mieux.

Avantage

A l'origine, il dispose de 7 points de Zeichen au lieu de 5. Lorsqu'il fait 1 sur un dé, il récupère deux points de Zeichen au lieu d'un.

Ganger

Le personnage a grandi comme il a pu dans ce monde sauvage et s'est affilié à une entreprise locale pour survivre.

Cela représente à la fois un avantage et un inconvénient. En effet, il devra répondre aux appels de son gang.

Avantage

Il doit définir l'activité principale de son gang.

Il pourra faire appel à ses frères de clan pour l'aider dans sa mission (sans leur dire en quoi elle consiste, évidement).

Archétype

L'Archétype précise le rôle du personnage et son utilité pour l'Agence.

Les avantages liés aux Archétypes sont plus situationnels.

Une Capacité liée est choisie à la création. Le personnage peut relancer un dé lors de l'utilisation de cette Capacité. Il garde alors le second résultat, qu'il peut toujours modifier via son Don.

Diplo

Le diplo est celui qui arrondi les angles et use du dialogue pour résoudre les situations.

Peu à l'aise dans le feu de l'action, il trouve sa place dans les galas et face aux institutions.

Capacité liée

ESTimer ou PERsuader

Enquêteur

L'enquêteur est le premier sur place en cas de doute sur l'existence d'un séide.

Son action va permettre d'élaborer un ordre de mission pour faire intervenir une équipe à laquelle il pourra appartenir.

Capacité liée

REMarquer ou RESsentir

Infiltré

L'infiltré est particulièrement à l'aise pour se fondre dans la masse au quotidien, ainsi que pour observer et prévenir.

C'est souvent le premier à informer l'Agence des changements qui interviennent dans son milieu.

Capacité liée

MANœuvrer ou TROmper

Mécano

Adepte de la création et des transformations, le savoir-faire du mécano est précieux pour interagir avec les différentes technologies.

Capacité liée

CONsolider ou FABriquer

Mendiant

Spécialiste du système D, de la récupération et des réparations sur le pouce, le Mendiant ne se laisse pas rabaisser par les autres lorsqu'ils évoquent son apparence parfois négligée.

Capacité liée

BRIcoler ou SUPporter

Scientifique

Le scientifique est un chercheur, ses connaissances théoriques sont grandes, son expérience sur le terrain bien moindre.

Capacité liée

COMprendre ou ENSeigner

Soldat

Spécialiste du combat, le soldat est le fer de lance de l'agence.

Capacité

ENDurer ou FORcer

Stratège

Le stratège prévoit, organise et planifie les actions du groupe. Il est notamment satisfait lorsque ses plans se déroulent sans accrocs.

Capacité liée

PLAnifier ou SE Concentrer

Capacités

Les Capacités des personnages sont classées dans quatre grands domaines.

- Physique
  Tout ce qui découle des sens et des prédispositions corporelles.

- Social
  Tout ce qui découle de la sociabilité et des prédispositions relationnelles.

- Savoir
  Tout ce qui découle des connaissances et des prédispositions d'apprentissage.

- Technique
  Tout ce qui découle de la fabrication et des prédispositions de création.

Chaque domaine est classé du plus important au moins important pour le personnage, obtenant ainsi respectivement 2, 1, 0 et -1 points.

Daneel est un Enfant de l'Agence au corps musculeux qui s'est orienté vers une carrière de Soldat.

Son joueur classe ces domaines :
Physique = +2
Technique = +1
Social = 0
Savoir = -1

Pour chaque domaine, quatre types d'action sont possibles.

- Contourner
  L'action vise à contrôler l'environnement.
- Détecter
  L'action vise à évaluer l'environnement.
- Influencer
  L'action vise à modifier l'environnement.
- Résister
  L'action vise à réagir à l'environnement.

Chaque type d'action est classé du plus important au moins important pour le personnage, obtenant ainsi respectivement 2, 1, 0 et -1 points.

Il est temps pour le joueur de Daneel de classer ses types d'actions.

Influencer = +2
Résister = +1
Détecter = 0
Contourner = -1

Au total, il y a un ensemble de seize Capacités disponibles.

Chaque Capacité obtient un niveau de compétence égal à la somme des points du domaine et du type d'action qui lui sont liés.

Le personnage obtient ainsi une capacité à +4, deux à +3, trois à +2, quatre à +1, deux à -1 et une à -2 (son point faible).

Au final, Daneel calcule ses Capacités.

ENDurer = +3 (Physique+Résister)
FORcer = +4 (Physique+Influencer)
MANœuvrer = +1 (Physique+Contourner)
REMarquer = +2 (Physique+Détecter)

+3 : FABriquer
+2 : CONsolider, PERsuader
+1 : ENSeigner, ESTimer, SUPporter
0 : BRIcoler, RESsentir, SE Concentrer
-1 : COMprendre, TROmper
-2 : PLAnifier

Dernières valeurs

Désormais, le joueur peut calculer les scores de Baston et les seuils de blessure du personnage (pages 10-11).

Daneel a maintenant ses scores de Baston.

Contact = +9
(FORcer+MANœuvrer+4)
Distance = +10
(FORcer+REMarquer+4)

Et ses seuils de blessure.

Commotion = 7 (ENDurer+4)
Légère = 11 (ENDurer+8)
Grave = 15 (ENDurer+12)
Critique = 19 (ENDurer+16)
Mortelle = 23 (ENDurer+20)

Personnages Non Joueurs et créatures

Les PNJ et créatures n'ont généralement pas besoin d'avoir une fiche de personnage complète. Leurs scores de Baston et une description suffisent à les interpréter. Selon leur métier ou leur spécialité, ils peuvent présenter des bonus/malus aux actions des joueurs (un garde peut *REMarquer*, un espion *TROmper*, un marchand *ESTimer*,…).

Ils n'ont pas de seuils de blessure, qui sont remplacés par un nombre de coups qu'ils peuvent encaisser avant d'être hors d'état. *Au MJ de définir si un coup particulièrement important compte pour deux.*

Cela permet de dynamiser les phases de combat. Ce nombre peut aller de 1 pour les plus faibles à 3, voire 6 pour les plus forts. Des adversaires plus puissants encore peuvent aller jusqu'à 8 coups encaissables.

Au besoin, des PNJ clés peuvent évidement posséder une fiche de personnage complète, bien qu'ils ne puissent posséder le Don sans une bonne raison.

Le Don

C'est une capacité unique de prescience que l'Agence a implanté aux Agents.

Le Don optimise leurs aptitudes, leur attention, leur instinct en leur permettant d'analyser les multiples données, détails et stimuli extérieurs (les Zeichen) et d'en déduire une probabilité d'avenir.

Le personnage dispose d'une réserve de 5 points de Zeichen à la création, qui symbolisent la puissance de son Don.

Ces points permettent d'ajuster le résultat du dé pour se rapprocher de la prédiction. La dépense d'1 point de Zeichen augmente ou diminue d'1 point un résultat de dé.

Le joueur peut dépenser autant de points qu'il le désire tant qu'il en possède encore assez.

Sauf exception, ils ne peuvent pas obtenir une superbe réussite par ce biais mais peuvent éviter un échec ou améliorer une réussite normale.

Le personnage récupère 1 point de Zeichen :

- lorsqu'un dé tombe sur une de ses deux valeurs extrêmes
- lorsqu'il abat un séide ou accomplit une action majeure
- lorsqu'il accomplit un objectif majeur (il peut parfois en récupérer plus d'1 dans ce cas)

En tant qu'enfant de l'Agence, Daneel possède 7 points de Zeichen au lieu de 5.

En tant que soldat, son joueur a choisit de le spécialiser en ENDurer.

Désormais, Daneel est prêt à être activé par son Manager et à se frotter à chaque garde qu'il croisera en mission.

Evolution

Les personnages de Zukunft n'évoluent pas à proprement parler. Ils apprennent à utiliser leur Don et améliorent leur pratique au fur et à mesure du temps.

A l'issue d'une série de scénarii menés à bien, ou d'événements rares mais marquants, les personnages peuvent gagner 1 point de Zeichen maximal.

Cela reste à la discrétion du MJ et de son appréciation.

En revanche, un personnage peut, si les ressources sont présentes et/ou, si cela peut lui éviter de succomber à une blessure Mortelle, se tourner vers une amélioration cybernétique de son organisme.

Ce qui lui demandera cependant de renoncer à une partie de son Don…

Cybertechnologie et cyberbiologie

Depuis l'Effondrement, et hormis chez les plus puissants, les nouveaux implants et modifications cybernétiques se sont raréfiés. En revanche, la quasi-totalité de la population a conservé l'usage des technologies les plus simples et courantes telles les puces Neurolink Peach™, remplaçant les smartphones du début du 21ème siècle.

Par manque de ressources et devant le caractère onéreux des installations et réparations, des chirurgiens clandestins ont mis en place un marché parallèle des pièces détachées, se faisant payer par le troc ou des services-rendus.

La cybernétique est alimentée par l'électricité biocorporelle du porteur.

Ce qui n'a que peu d'impact sur le commun des mortel mais limite la capacité de calcul du cerveau, et donc la puissance disponible du Don.

En conséquence, la plupart des Agents ne sont que peu ou pas équipés. En particulier d'implants trop voyants ou trop étendus.

S'ils trouvent la possibilité de s'appareiller, les personnages doivent définir l'effet qu'ils attendent de leur modification puis le MJ annonce le coût de cette dernière en points de Zeichen.

L'usage de la cybernétique ne peut octroyer des bonus directs aux Capacités, domaines ou types d'actions, et doit rester situationnel et précis (des griffes pour escalader mais pas pour blesser par exemple).

Voici des exemples de modifications possibles :

Nom	Effet	Coût en points de Zeichen
Arme escamotable	Augmente d'un cran les blessures infligées	**4**
Armure corporelle	Baisse d'un cran chaque blessure reçue	**4**
Branchies	Respiration aquatique	**2**
Cyberventriloque	Génère un bruit à distance	**2**
Emetteur-récepteur	Communication radio avec un individu équipé	**1**
Infravision	Vision infrarouge	**2**
Oreilles bioniques	Audition à distance	**2**
Mouchard	Nanorobot détachable téléguidé	**3**
Puce-mémoire	Mémoire eidétique	**3**
Yeux bioniques	Vision dans le noir	**2**

Survivre à une blessure Mortelle

Un des usages les plus importants de la cybernétique est de traiter et d'éliminer les Malus des blessures Mortelles.

C'est en revanche une intervention coûteuse et très invasive, la reconstruction du corps étant considérable. Lors de celle-ci, le personnage définit un effet cybernétique qu'il devra payer au double de son prix. Il ne pourra pas en profiter pour dépenser plus de points.

Commotion

Légère

Grave

Critique

Mortelle

Identité _____

Code-Agent _____

Description

_____

_____

_____

_____

Contact

Distance

Zeichen

Max : **Actuel :**

Historique	Notes
Avantage	
Archétype	
Capacité liée	Soins nécessaires

Equipement

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Cyber-équipement

_____

_____

		DOMAINES							
		PHYSIQUE		SAVOIR		SOCIAL		TECHNIQUE	
ACTIONS	Contourner	MANœuvrer		PLAnifier		TROmper		BRIcoler	
	Détecter	REMarquer		COMprendre		RESsentir		ESTimer	
	Influencer	FORcer		ENSeigner		PERsuader		FABriquer	
	Résister	ENDurer		SE Concentrer		SUPporter		CONsolider	

ZUKUNFT

L'Agence veille sur vous.

Scénario d'introduction

Kyberstadt

Chaque personnage est activé par un moyen différent dans son quotidien.

- Vocal sur son Neurolink
- Visage flou sur un écran
- Papier glissé dans la poche par un préado pickpocket
- Lettre déposée sur une tombe
- …

Le Manager les recevra le lendemain à l'entrée d'une usine désaffectée pour une interpellation : depuis quelques temps maintenant, des messages séditieux s'insèrent de manière aléatoire dans les transmissions des holopubs.

L'Agence a pu trouver l'origine de ce hacking au sein de l'usine en question.

L'équipe d'intervention devra s'infiltrer, identifier les fauteurs de troubles et les appréhender.

En fait, de courts documentaires sur la démocratie et l'affirmation de soi sont diffusés.
Les hackers sont de jeunes adolescents qui, par hasard, ont retrouvé sur l'ancien Net de courtes interventions à ce sujet.
La primauté de l'Agence risque d'être remise en question…

Anticiper

Les Agents ont donc une journée pour se préparer.

Ils disposent d'un code d'identification pour leur Neurolink permettant d'être mis en relation via une IA-standardiste de l'Agence : N81.

Selon leurs idées, ils peuvent par exemple :

- ✓ Préparer de l'équipement
  - ➢ de leur cru [D8 *BRI* ou *FAB*]
  - ➢ en le troquant [D10 *EST*]
  - ➢ en justifiant la possession par leur rôleplay (métier, quotidien,…)
- ✓ Se préparer au terrain
  - ➢ en se renseignant sur les locaux de l'usine [D6 *COM*]
  - ➢ en prévoyant un déguisement [D8 *TRO*] et/ou une stratégie [variable *PLA*]
- ✓ Se renseigner sur les messages en question
  - ➢ en investiguant auprès de la population [D6 *COM*]
  - ➢ en surveillant les holodiffs

Se renseigner sur l'usine attirera l'attention d'un ami des hackers.

Ce jeune homme, peut être détecté [D8 *REM*] et attrapé [embuscade D10 *MAN*, et/ou poursuite D12 *END*].

Il donnera les noms de ses amis [éliminer un mensonge, le sentir apeuré D6 *RES*].

Traquer

Mr Black est un homme visiblement fortuné vêtu d'un magnifique complet gris. Il est accompagné de deux soldats dans un fourgon. Il sera leur Manager et leur contact avec l'Agence.

Cette première mission permettra de les évaluer en groupe.

Pour commencer, il veut savoir les préparatifs qu'ils ont mis en œuvre.

Ensuite, il les envoie dans l'usine désaffectée avec pour ordre de ramener les dissidents.

A l'intérieur de l'usine, un véritable labyrinthe industriel les attend.
Les hackers sont au centre de ce dernier dans un hall ceint de balustrades. Ils sont penchés sur une installation conséquente d'ordinateurs et de câbles divers.

Parcourir l'usine sans alerter les adolescents demandera la réussite de quatre jets (trois s'ils ont un plan).

- Une porte verrouillée [forcer D6 *FOR*, crocheter D6 *SEC* et *BRI*]
- Une baie vitrée à briser silencieusement [D10 *FOR* et *MAN*]
- Un raccourci à repérer dans une paroi [D6 *REM*]
- Un indigent erre sur les lieux [le convaincre de partir sans bruit D8 *PER*]
- …

Eliminer

Jean-Louis, Nico et Edwin (le plus costaud), adolescents dissidents, n'opposerons que peu de résistance en confrontation physique.

Contact :	
+4	*(Edwin +6)*
Coups encaissables :	
2	*(Edwin 3)*

Si les Agents engagent le dialogue, ils se rendront vite compte que les ados sont dans la provocation (D8 *SUP*) mais restent très influençables (D6 *ENS*) et ne savent pas vraiment ce qu'ils font.

Ils les suivront facilement.

Une fois de retour au fourgon, Mr Black les remerciera d'avoir sauvegardé l'Agence et leur dira qu'il les recontactera plus tard.

Quand à Ed, J-L et Nico, ils intégreront peut-être l'Agence après un passage chez le neuroformateur…

Bibliographie, Filmographie

1984	Georges ORWELL
Akira	Katsuhiro OTOMO
Cobra	Buichi TERASAWA
Cycle de Fondation	Isaac ASIMOV
Ghost in the Shell	Masamune SHIROW
Gunnm	Yukito KISHIRO
Altered Carbon	Laeta KALOGRIDIS
Blade Runner	Ridley SCOTT
Equilibrium	Kurt WIMMER
Elysium	Neill BLOMKAMP
Metropolis	Fritz LANG
Metropolis	Osamu TEZUKA

ZUKUNFT

Kyberstadt, 22ème siècle.

Un Effondrement financier global a précipité la civilisation dans le chaos.

La loi du plus fort règne dans cette humanité désabusée.

Heureusement, l'**Agence** veille.

Elle envoie ses **Zeit-Geist**, les Agents prescients affronter la **Menace 101**

…et sauvegarder la Civilisation.