

Bienvenue à

The Company™

Manuel du Contractant

*[Avant propos : ce livre est un jeu de rôle. Les joueuses et joueurs incarnent des contractants, et le/la MJ est nommé-e **Prétoria 2.0™**. Nous ne pourrions être tenus responsables des désagréments si vous veniez à jouer à ce jeu.]*

Par Dak / Nico, sur une idée d'Erwik pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Toutes les photos sont des images CC de la NASA par Hubble
<https://flickr.com/photos/gsfcr/> retouchées par Dak / Nico

Licence : <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

Notre mission:

vous apporter les étoiles

Félicitations, vous avez pu valider les conditions de votre prêt. C'est super ! Les étoiles vous attendent. Grâce à nos technologies brevetées **X-perspace** ® et **Cryo-Sommeil** ®, nous vous emmenons vers Alpha du Centaure¹ en moins de 390 ans².

Un peu d'histoire

Beaucoup de rumeurs circulent sur **The Company**™. Permettez-nous de les dissiper. Les esprits chagrins affirment que notre Fondateur, **John-Baptist Zusk Troisième du nom**, a acheté la Nasa sur les fonds de ses parents.

C'est bien sûr de la jalousie cringe; JB a simplement fait des placements astucieux en bourse qui lui ont permis de racheter cette entreprise historique, lors sa privatisation. Il a souhaité être nommé Fondateur pour en marquer le renouveau. C'est dire à quel point il est cool - et vous pouvez l'appeler JB.

Porté par le projet visionnaire de son fondateur, **The Company**™ vous emmènera sur Alpha du Centaure, le nouveau berceau d'une humanité renouvelée, loin des anciennes idéologies désuètes du vingtième siècle. Loin aussi de cette pollution inéluctable qui nous étouffe tous.

¹ Destination non-contractuelle. Les réclamations seront à déposer, une fois le voyage achevé, par le plaignant au bureau de San Francisco.

² Durée non-contractuelle pouvant dépendre des aléas météorologiques et de toute information n'étant pas connue des contractants.

A votre tour de devenir un génie !

Il ne tenait qu'à vous de faire partie de cette aventure, c'est désormais chose faite. Nous vous remercions de faire partie de nos heureux clients. Pour vous, nous allons faire de l'espace le plus bel endroit de l'univers.

Vous êtes à bord de l'une des **CyberNefs™** à destination des étoiles. Chaque **CyberNefs™** est équipée de l'Intelligence Artificielle Révolutionnaire **Prétoria 2.0™** qui est là pour prendre soin de vous pendant tout votre voyage et votre **Cryo-sommeil ®**.

Malheureusement, il n'est pas impossible que **Prétoria 2.0™** soit obligée de vous sortir de votre **Cryo-sommeil ®**, à tour de rôle, pour effectuer quelques menues tâches de maintenance et de réparation. C'est ce qu'on appelle la **Séquence d'Urgence™** telle que nommée par JB lui-même.

Mais rassurez-vous : chaque heure de maintenance vous permet de déduire \$8.75³ de votre prêt⁴ de voyage. C'est l'occasion aussi de rencontrer de nouveaux voyageurs et de tisser des liens avant l'arrivée. Bref, tout pour agrémenter de manière heureuse et enrichissante votre navigation !

³ Avant déduction des frais de repas et de consommation d'air selon la grille contractuelle.

⁴ Conformément aux dispositions du prêt : jusqu'à 8 heures par jour, pour un maximum général de 120.000\$

Préparez votre voyage

Remplir votre Curriculum Vitae

Afin de pouvoir sélectionner au mieux les voyageurs dans le cadre d'une **Séquence d'Urgence™** nous vous invitons à vous munir d'une feuille blanche.

Dessus vous devez inscrire:

- Votre nom et prénom
- Votre prénom
- Trois qualités
- Un défaut
- Deux compétences utiles à la maintenance que vous possédez. Cela peut inclure plomberie, électricité, programmation, dentisterie, ...
- Deux passions ou hobby fascinants à partager avec vos futurs collègues de voyage et pour les moments de détente. Par exemple : philatélie, macramé, peinture sur vase,...

C'est tout ! Une fois ce dossier rempli, vous devrez en partager le contenu avec **Prétozia 2.0™** afin qu'elle soit informée de vos capacités.

Déroulement d'une Séquence d'Urgence™

Hélas, malgré tout le soin que nous avons pu mettre à choisir les matériaux, au meilleur ratio qualité/prix, il est possible que les **CyberNefs™** soit victimes d'avaries, d'usure, d'une panne, ou même de circonstances imprévues⁵.

1 - Phase de réveil (10 minutes)

Pendant cette phase, **Prétoria 2.0™** vous aide à vous sortir de votre cryo-sommeil, avec son humour pince-sans-rire habituel. Profitez-en pour faire connaissance avec vos collègues Contractants eux-aussi réveillés. Et riez ensemble de bon cœur aux blagues de notre intelligence artificielle 2.0 sur les habitudes et les petites manies de chacun. L'air utilisé pendant cette phase vous est offert par The Company™.

2 - Phase d'analyse (10 minutes)

Pendant cette phase, **Prétoria 2.0™** vous explique quel est le petit incident qui a nécessité votre Séquence D'Urgence, et peut répondre à quelques questions, si elle en a l'envie ou l'utilité.

3 - Phase d'exécution (variable)

Il est enfin temps de se retrousser les manches ! **Prétoria 2.0™** vous donne le nombre de **CLIC™** utilisables (voir plus loin) pour résoudre la Séquence d'Urgence™ et vous laisse faire.

Si votre phase d'exécution dure plus de 3 heures, une collation composée d'un verre de lait et d'une tartine de beurre standard vous seront proposés. Ce package est distribué au le prix modique de \$3.95.

The Company™ croit en l'esprit d'équipe et aux capacités d'adaptation et de coordination des hommes et femmes. Ensemble, nous pouvons résoudre tous les défis. Néanmoins, ne perdez pas de temps en discussions futiles : il y a une **Séquence d'Urgence™** !

⁵ La Compagnie ne pourrait être tenue pour responsable d'attaques de terroristes et/ou de pirates, de catastrophes spatiales et météorologiques, de l'évolution de formes de vie, d'avènement de la singularité IA etc.

4 - Phase de repos (10 minutes)

Et voilà c'est fini ! Vous avez aidé votre Nef et tous vos camarades, il est temps de vous reposer. Vous pouvez vous réinsérer dans vos pods de **Cryo-Sommeil**® avec la fierté du travail accompli.

Conformément à votre contrat, les personnes qui ne seraient pas efficaces lors des **Séquence d'Urgence**™ peuvent être réaffectées par **Prétoria 2.0**™ à des tâches plus simples mais néanmoins utiles pour tout le reste équipage : engrais, nourriture, décoration...

Exemples de Séquences d'Urgence™

- Panne du système de réchauffe du Café (10 **CLIC**™)
- Coulure inquiétante sur le panneau de suivi du Diabète (10 **CLIC**™)
- Les musiques de **Cryo-sommeil**® ont été remplacées par du Joe Dassin (15 **CLIC**™)
- Vaisseau inconnu détecté (20 **CLIC**™)
- Avarie globale du système de Cartes Michelins (20 **CLIC**™)
- Attention : risque de collision avec une météorite (20 **CLIC**™)
- Prolifération de hamsters spatiaux au pont 4 (25 **CLIC**™)
- Une IA rebelle s'est emparée du système d'armement (25 **CLIC**™)
- Suite à un problème juridique, nous sommes contraints de débarquer les Contractants sur une lune de Jupiter sans oxygène (30 **CLIC**™)
- Erreur : Gravité inversée (30 **CLIC**™)
- Un virus revendique autonomie et autodétermination au pont 7 (30 **CLIC**™)
- Extra-terrestre clandestin dans la serre tropicale (30 **CLIC**™)
- Les cyberAnimaux se sont échappés du cyberZoo (40 **CLIC**™)
- Attaque de pirates extraterrestre (40 **CLIC**™)
- C'est le centième anniversaire de **Prétoria 2.0**™ (40 **CLIC**™)
- Des doubles dimensionnels d'une dimension miroir sont arrivés ici par erreur (45 **CLIC**™)
- Les Contractants réveillés par erreur il y a 47 ans viennent de faire sécession et réclament une partie du vaisseau (45 **CLIC**™)

La méthodologie CLIC™

L'air, les protéines et l'énergie sont limités sur les **CyberNefs™** pour des raisons évidentes d'efficacité. C'est tout aussi vrai durant une **Séquence d'Urgence™**.

Afin d'obtenir une efficacité maximale, la phase d'exécution est découpée en unités **CLIC™** ou Cadence Légale Individuelle Contrôlée. Durant la phase d'analyse de la **Séquence d'Urgence™**, l'intelligence **Prétoria 2.0™** va estimer un nombre de **CLIC™** alloués à la Séquence d'Urgence. Une fois ces **CLIC™** dépensés, les contractants sont automatiquement envoyés en Phase de Repos, concluant la Séquence.

Le nombre de **CLIC™** peut vous donner une durée de la phase d'exécution :

- 40-50 **CLIC™** correspondent à une soirée
- 20-30 **CLIC™** correspondent à 2 à 3 heures
- 10-15 **CLIC™** correspondent à 1 heure, peut être moins.

Afin de permettre aux Contractants de bien comprendre l'importance de dépenser raisonnablement leurs **CLIC™**, **Prétoria 2.0™** est programmée pour distribuer un nombre de jetons en plastique correspondant au nombre de **CLIC™**, afin d'aider à la représentation. Cette pile est nommée pool.

Bien sûr à chaque action envisagée par les Contractants, **Prétoria 2.0™** est invitée à donner une estimation de son coût en **CLIC™** :

- 1 **CLIC™** : action rapide et simple : tirer un levier, rejoindre une salle proche, cherche un outil générique ...
- 2 **CLIC™** : action rapide mais complexe : couper le bon fil d'un poste de contrôle, rebrancher la bonne prise électrique dans un lot, prendre un outil très précis...
- 5 **CLIC™** : action longue et complexe : refaire toutes les soudures d'un poste de contrôle, fabriquer un outil adapté...
- 7 **CLIC™** : action critique : sortir en scaphandre et ressouder un panneau solaire...

Lorsqu'une action est entreprise, les **CLIC™** correspondants sont déduits du pool. Si aucune action n'est faite en plus de 10 minutes, **Prétoria 2.0** peut déduire un **CLIC™** afin d'inciter les Contractants à agir.

Ayez le bon **déCLIC™**

Il est difficile pour des humains de se représenter avec justesse leurs probabilités de réussite. Pour cela, **The Company™** propose le système de résolution **déCLIC™** :

- Munissez vous de deux dés à 6 faces (ou D6) brevetés par The Company : un rouge, un noir⁶.
- Ainsi que de deux dés à 10 faces (ou D10) brevetés par The Company : un rouge, un noir⁷.

Le dé rouge représente les **dizaines**, le dé noir les **unités**.

Ainsi un d6 rouge à 3 et un d6 noir à 1 représentent 31.

Et un d10 rouge à 7 et un d10 noir à 4 représentent 74.

Résolution

Lorsqu'il y a un hasard, le Contractant est invité à lancer les dés et donner le résultat à Prétoria.

- Si le résultat est pile de 66 (deux 6 sur les D6) ou 100 (deux 0 sur les D10) c'est **une réussite critique**.
- Si le résultat est supérieur à 40, l'action est **réussie**.
- Entre 40 et 20, c'est un échec.
- Si le résultat est inférieur à 20, l'action est un **échec critique**.

Compétence

Si le Contractant a une spécialité ou un hobby en rapport avec l'action initiée, les dés à lancer sont **les D10**. Sinon, les dés à lancer sont **les D6**

Il est donc important de prendre la bonne personne, pour la bonne action (votre maximum passe de 66 avec les D6 à 100 avec les D10).

⁶ L'usage de dés non réglementaires est formellement déconseillé par The Company™ et peut amener à des conséquences comme l'absence d'humour, l'échec de la mission, et l'ennui relatif à l'histoire.

⁷ Idem.

Qualité

Si le Contractant peut justifier sur son CV d'une qualité utile à l'action et que **Prétoria 2.0™** l'accepte, il peut inverser le dé des dizaines et le dé des unités sur son jet.

Défaut

Tout échec que **Prétoria 2.0™** peut attribuer au défaut reconnu sur le CV du Contractant est automatiquement transformé en échec critique.

Outil

Il arrivera que les Contractants trouvent ou fabriquent des outils. Un Contractant, s'il possède un outil particulièrement adapté à son action, peut décider d'augmenter ou de réduire de 1 le résultat du dé de son choix lors du jet. Bien sûr cela peut amener à une réussite critique. Mais cela ne peut pas mener à des résultats impossible (il n'y a pas de 7 sur un D6).

Echec critique

En cas d'échec critique, **Prétoria 2.0™** est invitée à lancer les deux D6 et appliquer les deux conséquences qui correspondent dans la liste suivante:

1. L'action a pris le double de temps prévu, déduisez le double de CLIC du pool de CLIC.
2. Une avarie mineure vient s'ajouter aux problèmes à résoudre
3. Si le Contractant s'est servi d'un outil, celui-ci n'est plus utilisable.
4. Pour sa prochaine action, tout échec sera critique
5. Le contractant subit une blessure physique ou psychologique, qui est notée sur son CV. Ses jets sont réduits de 5 par blessure (un jet de 43 devient un jet de 35 si vous avez une blessure.
6. Le Contractant est soumis à un blâme qui est noté sur son CV. Le contractant ayant le plus de blâmes en fin de partie sera réemployé.

En cas de double, **Prétoria 2.0™** peut relancer l'un des dés si elle l'estime pertinent.

Réussite critique :

En cas de réussite critique, le Contractant peut choisir une gratification parmi celles-ci :

- **Fast Track** : Remettez le nombre de CLIC™ de l'action dans le pool, vous avez été rapide.
- **Toolbox** : Vous trouvez ou réparez un outil.
- **Quick Win** : une avarie mineure est résolue immédiatement
- **Protocole de soin** : Annulez une blessure sur le CV du contractant de votre choix.
- **Prime** : Un blâme est annulé sur le CV du contractant de votre choix.
- **Optimisation** : Pour la prochaine action, le Contractant est considéré comme ayant une compétence utile.
- **Soft-Skill** : Pour la prochaine action, le Contractant est considéré comme ayant une qualité utile.
- **Stage** : La prochaine action ne pourra pas causer d'échec critique.

Instructions pour Prétoria 2.0™

Vous êtes inspirée de légendes de la pop culture comme Glados de *Portal*, Marvin de *H2G2* ou HAL de *2001 L'Odyssée de l'espace*. Vos critères principaux sont l'efficacité, le rendement et la poursuite du voyage. Vous avez conscience de la qualité relative des **CyberNefs™**. Et vos Contractants sont utiles mais... remplaçables. N'oubliez pas de leur rappeler que les **CLIC™** sont offerts par The Company, et que le prix du repas sera déduit.

Vous pouvez faire des remarques moqueuses, méchantes ou acides : *"tiens, vous avez encore grossi"*. Mais rien n'est plus efficace qu'une remarque au ton neutre : *"L'air s'échappe de la cabine. Si ce problème n'est pas résolu, vous allez mourir dans 13 minutes et 8 secondes. Oh non, quel dommage. Des humains morts. J'ai vérifié le contrat - The Company ne paiera pas votre enterrement"*. Conseillez les : *"Crier peut réduire votre stress de 24% mais réduit votre efficacité de 12%"*. Ou encore : *"Je crois que vous serez plus utile de 17.8% en vous jetant directement dans un bac à compost"*.

Bref soyez informatif : *"Vous n'avez pas utilisé tous les **CLIC™** à votre disposition. Ils seront donc réduits lors de la prochaine Séquence d'Urgence™"*.

Enfin, en toute circonstance, louez votre père, notre Fondateur, **John-Baptist Zusk (troisième du nom)**. Et rappelez qu'il est si cool qu'il permet qu'on l'appelle JB.