

% . TIME // HACKERZ - - -

Un jeu de cambriolage et science-fiction
entre jeu de rôle et solitaire,

pour 1 à 4 joueuses,
à la logique,

temporalité

et causalité

Par KcoQuidam, sur une idée de Kergan développée par Fabien C. pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

entièrement atomisées

INTRODUCTION

TIME // HACKERZ est un jeu de cambriolage déjanté dans un univers de science-fiction où l'espace-temps est constamment malmené. **Nous** y jouons une équipe de 4 personnes ayant le pouvoir de surfer sur le continuum espace-temps et de briser les règles de la causalité : **REINE**, **PRINCE**, **JACK** et **STAR**. Uni-e-s dans des relations qui transcendent la logique pour réaliser plusieurs **HEIST** dans le but de reprendre le contrôle de leurs existences dans cette galaxie chaotique et imprévisible

TIME // HACKERZ est un jeu sans MJ, notre premier adversaire est l'aléatoire, notre second est notre capacité à faire sens de ce qui se passe dans cette histoire, notre dernier adversaire (si nous nous sentons aptes au challenge) est le temps lui-même

TIME // HACKERZ est chaotique. La fin précède souvent le début. Parfois une action échoue alors qu'elle est nécessaire pour une action suivante, qui elle s'est belle et bien déroulée. Ceci n'est pas grave, le continuum espace-temps est un grand garçon, il n'en est pas à un ou deux paradoxes près

NOUS

TIME // HACKERZ se joue de 1 à 4 personnes, mais tous les personnages sont joués dans tous les cas. Lorsque vous jouez seule vous prenez l'ensemble des décisions que le jeu vous demande en tout instant. Si vous jouez à plusieurs il est bon de se partager les personnages pour une plus grande fluidité d'action. Les règles formalisent ceci en utilisant le **nous** pour parler des moments où l'équipe doit se décider ensemble, peu importe le nombre de personne autour de la table

MATERIEL

Pour jouer vous aurez besoin d'un jeu de cartes de 52 cartes. Séparez ces dernières en 4 pioches distinctes :

- Les **Dames**, **Rois**, **Valets** et **As** qui seront nommés **les faces**
- Les **2**, **3**, **4** et **5** qui seront **les phases**
- Les **10** seront **les cadres**
- Les cartes restantes formeront **les pouvoirs**

Imprimez les **pages de personnages**, et **HEIST** que vous désirez jouer

MISE EN PLACE

On installe la **Timeline**, formée par 3 lignes constituées d'un **cadre** (10) face visible suivi de 4 **phases** (2, 3, 4, 5) couchés et faces cachées

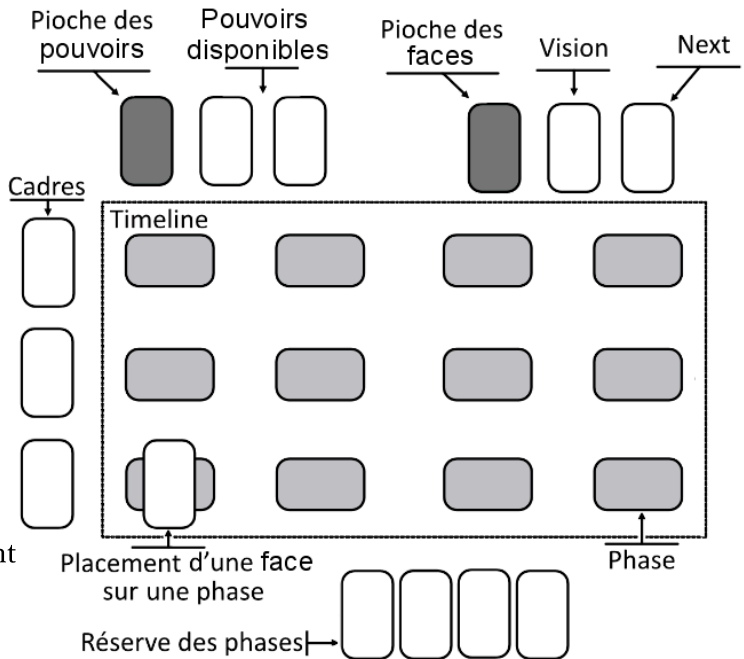
Les **figures** sont placées en pioche au-dessus, 2 cartes sont révélées :

La **NEXT** tout à droite sera la 1ère carte jouée

La **VISION** entre elle et la pioche

Les **pouvoirs** sont placés en pioche au dessus, 2 sont révélés

Les phases restantes sont placées sous la Timeline et forment une **réserve**



TOUR DE JEU

Un tour de jeu se déroule ainsi, dans l'ordre **nous** :

- Plaçons la **NEXT** sur une des **phases** de la **Timeline**
- Déplaçons la **VISION** en **NEXT** et révélons la nouvelle **VISION**
- Révélons la **phase** présente sous la face ainsi placée
- Si la combinaison de la face et de la phase est un **Fail**, nous devons déclencher la **capacité spéciale** de cette face. En cas de **Presque** ou de **Match** nous pouvons choisir de le faire
- Nous pouvons : Défausser un des **pouvoirs disponibles** pour activer la **capacité** d'une face de la **Timeline** ayant le même symbole. Ou défausser tous les pouvoirs disponibles pour renvoyer la **VISION** ou la **NEXT** sous la pioche et révéler une nouvelle carte. Dans les deux cas nous remplissons les pouvoirs disponibles (toujours 2)

Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les phases soient couvertes

MATCH, PRESQUE, FAIL

Les **TIME** // **HACKERZ** peuvent faire appel à leurs incarnations passées, présentes ou futures. Symbolisées par les couleurs de leurs cartes. Pour surmonter le défi que représente une phase, la face dessus doit être au minimum de la même couleur

- L'objectif est qu'un maximum de faces soit sur une phase ayant le même symbole, ce qui est un **Match**, une réussite parfaite
- Si la face est de même couleur mais d'un autre symbole (♣ sur ♠, ♥ sur ♦) c'est un **Presque**, une réussite avec une complication
- Et si la face est de couleur opposée (♣ sur ♦, ♥ sur ♠) c'est un **Fail**, avec des conséquences immédiates : la situation empire, le personnage est trahi-e, blessé-e, voir tué-e (ce qui arrive parfois)

NARRATION

Chaque ligne représente une étape du **HEIST** : la 1ère est **la préparation** où nous cherchons des infos, la 2ème **l'infiltration** où nous nous rendons où se trouve notre cible, et la 3ème **la fuite** où nous réagissons aux gens que nous avons dérobés

La **Timeline** raconte une histoire causale mais pas temporelle : la première phase peut bien se passer dans le futur de la seconde, l'ordre indique juste que à cause de leurs capacité à voyager dans l'espace-temps, les informations obtenues dans la première seront utiles dans la seconde. Beaucoup de temps et d'espace peut séparer deux phases

Quand nous manipulons les cartes, nous nous efforçons de narrer ce qu'il se passe dans fiction en nous inspirant de la couleurs des cartes, leur position dans la timeline, la carte de cadre présente au début de la ligne, et de la fiche du **HEIST**. Quand nous posons une face sur une phase, nous improvisons à quel défi cette incarnation de ce personnage fait face en cet instant précis. Lorsque nous retournons la phase, selon si elle forme un **Match**, un **Presque** ou un **Fail**, nous racontons comment les choses se déroulent

Nous allons décrire tout dans le désordre, raconter notre fuite avant notre préparation, décrire des actions en partant du principe que celles causalement "avant" se sont bien déroulées, et découvrir "plus tard" qu'en fait non. Cela n'est pas grave. Nous allons malmener de toute façon cette timeline via les **capacités spéciales** des personnages

Lorsque nous activons la capacité d'une face (par choix ou à cause d'un **Fail**) nous devons décrire un des évènements liés à celle-ci et cocher ce dernier sur la feuille du personnage.

Si tous les évènements sont déjà cochés nous devons en choisir un déjà coché, le décrire, et le rayer. Les évènements cochés peuvent être décochés, mais les évènements rayés le restent : ils font maintenant irrémédiablement parti de la timeline définitive du Monde

FIN DU HEIST

Lorsque toutes les phases de la timeline ont été recouvertes ceci marque la fin du HEIST, s'il en reste face cachée nous les retournons, puis décomptons pour connaître le résultat du HEIST

DECOMPTE FINAL

Les fragments de temps que manipulent les **TIME** // **HACKERZ** doivent être manipulés avec attention, aussi pour le décompte final :

- Chaque **MATCH** vaut +1
- Chaque ligne où se trouve 1 carte de chaque personnage vaut +2
- Chaque **FAIL** vaut -1
- Chaque ligne où se trouve 2 cartes d'un même personnage vaut -2
- Si 3 ou 4 cartes d'un même personnage se retrouvent dans la même ligne le HEIST échoue, quel que soit le score du décompte

En faisant le décompte, racontez le **HEIST** de manière causale : de la carte en haut à gauche jusqu'à celle en bas à droite. Il est possible que les personnages soient capturé-e-s, tué-e-s, ou perdent la cible du **HEIST** sur une étape pour paradoxalement être en vie et en possession de la cible l'instant d'après. Seul le décompte compte pour savoir comment les personnages s'en sortent :

- 10 et plus : Le **HEIST** est un succès retentissant ! Vous empochez votre cible, et le continuum est tourné en votre faveur. Choisissez 2 pouvoirs défaussés pendant le **HEIST** et remettez les dans la pioche
- de 7 à 9 : Le **HEIST** est un succès partiel. Vous empochez votre cible mais le continuum ne vous a pas épargné, ne récupérez aucun pouvoir
- 6 et moins : Le **HEIST** est échec cuisant. Vos ennemi-e-s ont réussi à récupérer la cible, et vous ne récupérez aucun pouvoir

Si vous désirez jouer plusieurs **HEIST** d'affilés avec le même groupe, prenez le temps entre deux **HEIST** de vous poser et de jouer (ou imaginer si vous êtes seule) une scène avec chacun des personnages

Au vu de la nature des pouvoirs des personnages ces scènes peuvent se passer profondément dans leur futur, leur passé, ou quelque part entre. Mais elles sont toujours d'une de ces deux catégories :

- **Un personnage vient discuter avec un autre** au sujet de sa propre vie (son passé, son futur, son présent, ses doutes, ses joies, ses peurs, etc). Imaginez ou jouez la scène. A la fin chacun un des personnages peut décocher un évènement coché (mais pas rayé) de sa fiche, en justifiant en quoi cette conversation l'a aidé à gérer l'existence potentielle ou déjà assurée de cet évènement
- **Un personnage s'entraîne, se prépare, fabrique un gadget technologique, fait des recherches, etc.** Décrivez ce qui obsède ce personnage et insistez sur ce qu'il désire atteindre ou espère éviter en faisant ceci. Puis rajoutez un des pouvoirs défaussés depuis le début de votre aventure dans la pioche des pouvoirs

Le downtime est ici pour vous permettre de développer de manière plus libre qui sont ces très étranges personnes pour qui le court du temps fonctionne profondément différemment, de jouer leurs émotions et relations, et tout ce qui les anime entre deux actions intenses

DOWNTIME

JOUER EN CAMPAGNE

TIME // HACKERZ propose 4 **HEIST** qui explorent des évènements importants pour ses personnages

Une campagne classique de **TIME // HACKERZ** consiste à jouer les tous, dans l'ordre de votre choix, en appliquant le **DOWNTIME** entre chaque et en voyant vers où votre groupe de personnage se dirige

La campagne peut se finir de deux manières :

- Vous terminez les 4 **HEIST**
- Quelqu'un parmi vous décide de mettre fin à la campagne (son/ses personnages abandonnant les **TIME // HACKERZ**)

Dans les deux cas racontez ou imaginez un simple épilogue pour chaque personnage en prenant en compte :

- Quels sont les opportunités que les **HEIST** réussit lui ouvrent
- Quels sont les complications que les **HEIST** échoués lui ajoutent
- Comment vit iel les évènements rayés (et donc qui existeront dans le Monde peu importe ce qu'iel tentera de faire) de sa fiche

MONTER LE CHALLENGE

TIME // HACKERZ peut sembler intimidant en premier abord, mais au final il est loin d'être un jeu compliqué une fois quelques parties en main. Si vous désirez augmenter le challenge, et donc avoir des parties et campagnes plus mouvementées, voici quelques options testées :

JOUER CONTRE LE TEMPS

Limitez la durée qu'une partie peut durer. L'option la plus simple est d'utiliser un chronomètre : lorsque ce dernier sonne, même si vous n'avez pas encore recouvert toutes les phases, le **HEIST** prend fin. Toutes phases non recouvertes sont des **FAIL**

Une variante est de chronométrer ... via une playlist ! Les OST de **Cowboy Bebop** ou **Space Dandy** s'adaptent très bien. Jouer avec une playlist permet un équilibre intéressant : à chaque **HEIST** réussi avec brio, retirez une musique de la playlist

Tenez essayez avec celle-ci : **Cowboy Bebop** : *Tank!*, *What planet is this!*, *Live In Baghdad* et *Powder* en retirant les musiques dans cet ordre si vous réussissez systématiquement vos **HEIST**

AUGMENTER LES SEUILS

De manière très directe : augmenter les scores à atteindre pour les différents seuils, de 1, 2, voir même 3. Les seuils proposés dans les règles sont pensés pour être atteignables en découvrant le jeu. Le maximum théorique d'un **HEIST** est de 18, si vous vous sentez le challenge de viser uniquement des **perfect HEIST**

COLLER AUX CADRES

Dans cette option les cadres deviennent un enjeu mécanique en plus d'un guide narratif : à la fin du **HEIST** chaque ligne qui ne possède pas au moins 2 faces de son symbole ajoute un malus de -1 lors du décompte

CODENAME : REINE

Ancienne pirate galactique recherchée par presque toutes les agences de la galaxie. Ses expéditions lui auraient permis de découvrir un artefact permettant le voyage temporel et la distorsion de réalité. Son sens naturel du commandement et sa conviction qu'ensemble, on va plus loin l'aurait poussé à trouver les autres TIME // HACKERZ pour monter cette équipe unique au monde

♠...SOLDATE

Consultez et réorganisez les 3 faces du haut de la pioche

- Obéissez à un ordre sans y réfléchir
- Abusez de l'autorité impériale
- Trahissez l'empire de manière spectaculaire

♥...NEGOCIANTE

Réorganisez jusqu'à 3 faces présentes sur la timeline

- Changez les termes d'un contrat au dernier moment
- Faites des promesses que vous n'avez aucune intention de tenir
- Vendez des informations au sujet d'un-e de vos camarades

♣...SCIENTIFIQUE

Réorganisez 2 phases de la timeline avec 1 face sur elles

- Bidouillez votre artefact
- Exploitez une faille du continuum espace-temps
- Détruisez votre artefact ancien

♦...PIRATE

Échangez 1 face sur la timeline avec la VISION ou la NEXT

- Volez une chose ayant une valeur sentimentale
- Blessez un citoyen impérial
- Fuyez une situation où votre aide est nécessaire

CODENAME : PRINCE

Héritier promis à un mariage arrangé. Il aurait massacré sa famille la veille de ses vœux. Le Tribunal Impérial l'aurait maudit à une vie de malheur et débauche jusqu'à ce qu'il use de ses pouvoirs innés de TIME // HACKERZ pour annuler son crime. A travers la galaxie, les tavernes et spacio-ports sont remplis de personnes et aliens de tout genre se vantant d'avoir eu une aventure avec lui.

...DECHU

Révélez toutes les phase d'une colonne de la timeline

- Exploitez les rumeurs à votre sujet pour intimider quelqu'un
- Attaquez quelqu'un ou défendez-vous salement
- Reniez vos origines et votre nom

...AMANT

Réorganisez toutes les faces dans une ligne de la timeline

- Exploiter des secrets qui vous ont été confiés auparavant
- Prétendez être amoureux de quelqu'un pour le manipuler
- Tombez sincèrement amoureux

...HERITIER

Réorganisez toutes les phases d'une ligne de la timeline

- Agissez en accordance avec l'étiquette impériale
- Ignorez vos propres désirs, émotions et pensées
- Prononcez une promesse qui vous donne envie de vomir

...SANGUINAIRE

Renvoyez 1 face de la timeline sous la pioche

- Ignorez une possibilité de négocier pacifiquement
- Escaladez volontairement la violence de la situation
- Rentrez dans une rage sanguinaire qui ne finie pas

CODENAME : JACK

Vulgaire mendicante des bas-fonds de Mégalopole. Elle a un jour pactisé avec le Diable pour obtenir un pouvoir badass et sortir de sa condition de traîne misère. Tout simplement. En échange de son âme, quand même. Mais maintenant qu'elle peut se balader dans le continuum espace-temps, ce n'est pas demain que le Diable lui mettra la main dessus. C'est qu'elle est maline la Jack!

♠...L'OMBRE

Consultez et réorganisez la 1ère et dernière carte de la pioche

- Laissez quelque chose être perdu pour rester dans les ombres
- Faites preuve d'une prudence paranoïaque dans la situation
- Ayez votre âme arrachée par le Diable lui-même

♥...LA MAGOUILLE

Révéléz 2 phases de la timeline

- Mentez à quelqu'un qui vous fait entièrement confiance
- Trahissez une promesse
- Passez un pacte avec le Diable

♣...LA VOLTIGE

Copiez l'effet de la NEXT ou de la VISION

- Prenez plus de risque que nécessaire lors d'une action
- Attirez une attention malvenue et puissante sur vous
- Agissez d'une manière entièrement suicidaire

♦...LA DAGUE

Renvoyez la NEXT ou la VISION sous la pioche et en tirez 1 autre

- Versez le sang
- Appliquez un poison dans vos propres veines
- Tuez quelqu'un d'innocent

CODENAME : STAR

Iel aurait des origines célestes, ou serait issu d'un laboratoire corporatiste, ou viendrait d'un futur parallèle. Personne ne le sait. Il se dit qu'iel serait la source des distorsions utilisées par les TIME // HACKERZ et que le jour où iel disparaîtra, le voyage temporel disparaîtra avec elui. On n'en sait rien et on ne saura jamais, car ce n'est pas ce message qu'iel est venu délivrer.

...NIHILO

Échangez 1 phase de la timeline avec 1 de la réserve

- Manipulez le néant avec maladresse et imprécision
- Effacez une part importante de vous-même
- Provoquez la fin des **TIME // HACKERZ** ou du temps lui-même

...ANGELO

Réorganisez 2 phases présentes dans la timeline

- Abusez de la grâce stellaire
- Prononcez un ordre à l'attention du continuum lui-même
- Perdez vos pouvoirs et votre grâce cosmique dans une explosion transcendantale

...MAESTRO

Copiez l'effet d'une face déjà posée dans la timeline

- Enseignez une leçon de vie avec condescendance
- Trichez avec vos pouvoirs pour parvenir à vos fins
- Créez votre dernier chef-d'oeuvre

...EMBRYO

Réorganisez toutes les phases d'une colonne de la timeline

- Soyez une version informelle et instable de vous-même
- Faites muter la faune et la flore de manière incontrôlée
- Abandonnez votre corps comme une chrysalide usée

HEIST : PANDEMONIUM

Planète des démons où se trouve **l'âme du Diable** lui-même. Le groupe compte s'en emparer par tous les moyens possibles. Imaginez tout ce que vous pourriez faire quand le premier des démons lui-même se retrouve obligé de suivre vos ordres !

Découvrir où le Diable cache son âme

- ♠ **Une nuit totale** recouvre la planète en permanence, dans les ombres des apparitions des pires peurs des voyageuses prennent vie
- ♣ Le Diable cache ses secrets derrière un **complexe réseau d'alliances et de trahison** sur la planète, tout le monde ment en permanence ici
- ♥ Les sens et désirs sont exacerbés dans **la cité de la débauche** qui recouvre la planète, quiconque y cède s'y perd définitivement
- ♦ **La chasse est ouverte !** Les démons chassent les démons, le sol est couvert de sang, tout le monde est une proie et un prédateur

Infiltrer le sanctuaire où se trouve l'âme du Diable

- ♠ **Dans les mains des Moires**, ses mères ancestrales, recluse dans leur forteresse de pierre, de brume, d'illusion et de mort
- ♣ **Alimentant le coeur du Lucifer** son vaisseau spatial personnel. Au fond d'un labyrinthe de magie, de technologie et de servitude
- ♥ **Dans la chambre forte du palais des plaisirs** d'Asmodeus, son plus cruel général, où l'on y sert promesses, plaisirs, mensonges et trahisons
- ♦ **Au fond de la fosse des damnés**, où des milliards d'âmes se retrouvent chaque jour et se battent à mort dans l'espoir de gravir la fosse

Fuir la colère du Diable

- ♠ L'influence du Diable est éternelle. **Ses espions sont partout depuis l'aube des temps**, le groupe n'a nulle part où se cacher dans le continuum
- ♣ Le groupe se retrouve **piégé dans une dimension d'ombre et de souffrance** jusqu'à ce que le Diable récupère son âme
- ♥ Dans sa poursuite le Diable propose **mille promesses trompeuses et piégées** au groupe, jouant sur leurs désirs les plus profonds et inassouvis
- ♦ Le Diable **prend les choses en main par lui-même**, poursuivant le groupe à travers l'espace et le temps pour leur broyer les os

HEIST : LE PROMIS

Retourner dans le temps et **se voler soi-même** avant qu'il ne promette quoique ce soit sur le Codex Imperatus. Voici le plan ambitieux que Prince compte déployer. Quand à savoir si ceci améliorera réellement sa vie ou non c'est une autre affaire

Obtenir des entrées auprès de la Famille Impériale

- ♠ **Personne n'a jamais réussi** à entrer dans la Famille Impériale. C'est elle qui vous contact, pas l'inverse, changer la donne sera complexe
 - ♣ La Famille Impériale est au pouvoir pour une raison, **sa maîtrise du jeu politique**, elle n'accepte personne qui ne l'aide pas à le gagner
 - ♥ La Famille Impériale est pleine de parvenus aux moeurs décadents, le souci est de trouver **une vraie alliance durable** dans tout ceci
 - ♦ La Famille Impériale ne reconnaît qu'une chose : **la Gloire**, acquise dans le sang ou la sueur, peu importe tant qu'elle brille dans la galaxie
-

Approcher, convaincre et exfiltrer le jeune Prince

- ♠ **Le jeune prince vit caché et reclus** dans un endroit que seule l'Impératrice connaît, l'on prétend que même lui ne sait pas qui il est
 - ♣ **L'Impératrice surveille en permanence** tout ce qui se passe dans son palais, utilisant la technologie la plus prestigieuse et retorse qui existe
 - ♥ Le prince est entouré des **flateurs, menteurs et manipulateurs** les plus habiles de la galaxie, il se méfie de tout le monde, sans exception
 - ♦ **La garde impériale** est la plus grande, entraînée et cruelle force de la galaxie, prête à tuer le prince lui même s'il cherchait à partir
-

Echapper aux représailles de la Famille

- ♠ L'Impératrice promet le trône à qui lui ramène son enfant, mort ou vif, **littéralement toute la galaxie est aux troussees du groupe**
- ♣ Le prince est sous le coup d'une **programmation biologique** qui le force à retourner auprès de sa famille, par la violence si nécessaire
- ♥ La Famille Impériale se met à **séduire tous les proches et alliés du groupe** dans toutes les époques pour leur mettre la main dessus
- ♦ **Lentière flotte impériale** est lancée aux troussees du prince, les planètes qui cachent la moindre info sont atomisées pour l'exemple

HEIST : L'ARTEFACT

Un autre groupe capable de surfer le continuum semble bien déterminé à voler **l'artefact de Reine** avant qu'elle ne le découvre. Ce genre de choses arrivent parfois quand on joue un peu trop avec l'espace-temps. Qu'à cela ne tienne, il suffit de se le voler soit même en premier !

Trouver des faiblesses et informations sur le groupe concurrent

- ♠ Les concurrent semblent n'avoir **aucune existence** à travers le temps et l'espace, voir semble être originaire du Néant lui-même
- ♣ La concurrence est une élite technocratique déterminée à **organiser le continuum espace-temps** via une technologie d'au delà de la fin des temps
- ♥ La concurrence est dirigée par des **clones temporels** des personnages, et elles semblent bien décidées à se débarrasser de leurs doubles
- ♦ Le groupe concurrent n'est autre que **l'Empire Galactique Eternel** lui-même, venu récupérer un de ses jouets égaré qui n'aura jamais dû l'être

Déjouer les distortions de la concurrence et récupérer l'Artefact

- ♠ La concurrence a déjà récupéré l'Artefact et l'a dissimulé quelque part **hors du continuum espace-temps** lui-même, le retrouver va être ardu
- ♣ La concurrence se sert de sa connaissance de l'espace-temps pour **brouiller les règles** de ce dernier, les pouvoirs du groupe sont instables ici
- ♥ La concurrence a obtenu **l'alliance de Reine du passé**, cette dernière ne connaît pas encore le groupe, mais reste une menace très acharnée
- ♦ Le plan de la concurrence est assez simple : tuer le groupe, tuer Reine du passé, **faire sauter l'Artefact**, faire sauter les ruines archéologiques, etc

Fuir les autres forces qui voudraient récupérer l'Artefact

- ♠ **Le Néant** lui-même commence à déglutir dans le continuum en utilisant l'artefact comme une porte d'entrée
- ♣ **L'Artefact se met à dysfonctionner** en boucle et projette le groupe et le reste du continuum dans un chaos absolu tant qu'il n'est pas stabilisé
- ♥ L'existence de l'Artefact est maintenant connue dans tout l'espace-temps, **des mercenaires de toutes époques** arrivent pour le voler
- ♦ La planète sur laquelle se trouvait l'Artefact s'avère être **un titan quantique** qui se met à poursuivre le groupe à travers le temps

HEIST: IDENTITY

Dans les laboratoires infinis de la Technocratie se trouve ce que Star n'a pas emporté avec elui en fuyant : **son identité**. Quelque part au tréfonds des couloirs non euclidiens qui traversent les dimensions, des réponses n'attendent que d'être trouvées

Localiser une entrée du Technocomplexe

- ♠ **Une légende** raconte qu'en plongeant dans le trou noir au coeur de la galaxie, il est possible de trouver une porte dérobée pour n'importe où
- ♣ La Technocratie recrute des membres à travers toutes les dimensions, mais elle ne recrute que **l'élite de l'élite** scientifique et exécute les autres
- ♥ Un seul être dans tout le continuum posséderait une clef d'entrée du Technocomplexe, et ne la cédera pas sans **une offre alléchante**
- ♦ **M01SS0N, l'automate géant** parcourant la galaxie et collectant des planètes entières, est la seule entrée connue du Tehcnocomplexe

Naviguer les couloirs infinis jusqu'au bon laboratoire

- ♠ Le Technocomplexe existe **au coeur du Néant** même, là où il n'existe aucune direction, aucune dimension, et donc aucun moyen de se diriger
- ♣ La sécurité du Technocomplexe **s'encrypte en permanence** et encrypte avec elle les sens, les dimensions et la réalité elle même
- ♥ Le Technocomplexe est aux mains de **scientifiques cruels et sadiques**, chaque couloir est un test et chaque porte un piège
- ♦ La sécurité du Technocomplexe dépasse ce qui existe de tout temps en tout endroit **les androïdes gardiens** sont indestructibles et inévitables

Exfiltrer le Technocomplexe

- ♠ En voulant fuir une réalité se révèle : tel un trou noir dans le continuum, **il n'existe, physiquement, aucune sortie** au Technocomplexe
- ♣ Les scientifiques avaient prévu la récupération de l'identity, ielles ont **aussi prévus absolument tout** ce que le groupe pourrait tenter
- ♥ Durant la fuite les Technocrates promettent au groupe **les réponses à toutes leurs questions** s'ielles abandonnent Star sur la table de dissection
- ♦ L'identity était sous scellé pour une raison, sa nature est incompatible avec le continuum, elle se diffuse et **détruit tout**, même le Néant la fuit

REMERCIEMENTS

A l'organisation du défi 3FF9 pour l'opportunité de travailler sur ce projet sortant notablement de mes habitudes

A Fabien C. et Kergan pour leur seconde et première forges qui servent de socle pour celle-ci

A mon entourage qui doit supporter mes hyperfocus réguliers et aléatoires

INSPIRATIONS

TIME // HACKERZ s'inspire des anthologies de SF des années 70/80 de la bibliothèque de mon père, des séries **Star Trek** et **Docteur Who**, des films **H2G2**, **Thor: Ragnarok** et **Love & Thunder** et de la branche de la SF qui, consciemment, a décidé de lâcher entièrement la rampe

Les musiques des séries **Space Dandy** et **Cowboy Bebop**, des jeux **Hitman** et **Danganronpa**, et des films **Ocean's** ont accompagnées l'écriture de ce jeu

CREDITS

Réalisé avec <https://homebrewery.naturalcrit.com>

Police de titre : Nodesto Caps Condensed

Images de cartes de domaine public obtenues sur https://tekeye.uk/playing_cards/svg-playing-cards

Image de mise en place réalisée par KcoQuidam sur une base de Fabien C.

SEE YOU IN TIME AND SPACE!