

White Cloud factory

Depuis que l'homme existe, l'homme rêve. Il assouvit des fantasmes qui le rendent meilleur, le font beau et pur, lui donnent du plaisir et du courage. Il se réveille nostalgique d'un doux moment passé avec l'imaginaire. Et chaque soir, chaque nuit, l'homme s'endort avec le tendre espoir de trouver en son sommeil un monde enchanté et merveilleux où tout est possible ! Alors il oublie le stress, les erreurs, le passé, la tristesse et la mort. Il devient paisible et serein, il n'a plus peur de rien.

Comme ça, il peut bien faire suer autant qu'il veut pendant le jour, au moins, la nuit, on ne l'entend plus brailler ! Et ça c'est bon pour lui comme pour ses semblables !

Et c'est pourquoi, chaque nuit, White Cloud factory vous offre le meilleur des rêves !

1. Vous en rêvez, vu que nous l'avons fait !	4
1. White Cloud factory.....	4
2. L'écriture.....	5
3. Le cauchemar.....	5
4. La machine à sou.....	5
5. La suite, on la connaît.....	6
6. Le XXe siècle.....	6
2. Le contexte économique	6
1. Modèle économique d'un service des rêves.....	6
2. Le marché du rêve.....	7
3. Perspectives d'avenir : optimisme ou pessimisme ?.....	8
1. La perspective du monopole absolu.....	8
2. Le problème de la réalité virtuelle : concurrence déloyale.....	8
3. Sept milliards sur Terre : quand est-ce qu'on décolle ?.....	8
3. La concurrence	9
1. Nightmare industries.....	9
2. Pink moon international.....	9
3. Orion entertainment.....	9
4. Groupe Petit oiseau.....	9
5. DGA – Dream Guard Associated.....	10
4. Visite guidée des locaux de White Cloud factory	11
1. Un rêve c'est quoi ?.....	11
2. Procédé de fabrication.....	11
3. Conception et création.....	12
4. Bureaux d'étude.....	12
5. Chaîne de production.....	13
6. Service livraison et expédition.....	13
7. Produit fini.....	13
8. Service après-vente.....	14
5. À propos de la cellule de crise du service après-vente	15
1. En détails.....	15
2. L'autre réalité du rêve.....	15
6. Devenez l'employé numéro 1 de la cellule de crise !	16
1. White Cloud factory recrute !.....	16
1. des managers chefs d'équipe volontaires et inventifs.....	16
2. des agents de sécurité polyvalents et disciplinés.....	16
3. des experts en sécurité informatique expérimentés.....	17
4. des ingénieurs en télécommunication inventifs.....	17
5. des standardistes sérieux et motivés.....	18
2. Comment postuler ?.....	18
1. Identité.....	19
2. Caractéristiques.....	19
3. Compétences.....	20
4. Spécialité.....	21
5. Autres détails.....	21
7. Règles du jeu	21
1. Cas d'école.....	21
2. Difficulté.....	22
3. Compétences.....	22
4. Expérience.....	23
5. Opposition.....	23
8. Scénario - Période d'essai	24
1. Introduction.....	24
2. Le problème.....	24
3. L'enquête débouche.....	24
4. Ça se corse !.....	24
5. Tout est bien... qui finit mal ?.....	24

1. Vous en rêviez, vu que nous l'avons fait !

1. *White Cloud factory*

– *Nous fabriquons vos rêves depuis 5326 av. JC* –

Beaucoup pensent que l'humanité a enfin pu se relever de sa vie de primate grâce au feu et à l'outil. Et bien c'est complètement faux. Donnez un marteau et un briquet à un singe, il ne va pas vous refaire le monde (bon, essayez toujours, on ne sait jamais).

Mais donnez-lui des rêves, chaque soir et chaque nuit, et alors sa vie sera transformée !

White Cloud factory se dévoue depuis la nuit des temps à la conception, réalisation, distribution des rêves des hommes du monde entier. Au départ le projet n'était pas très ambitieux, mais il permettait aux hommes de trouver un repos récupérateur et fortifiant, leur donnant l'avantage sur les prédateurs. Il ne s'agissait pourtant alors que de taper sur du bois en poussant des cris pour faire dormir les enfants. Mais ce simple gain de sommeil augmenta le temps d'activité disponible des hommes de 5%, augmentation due à l'absence des mioches aux alentours, vu qu'ils dormaient mieux.

Constatant la réussite du projet, ils décidèrent d'aller plus loin et de structurer leur activité. La sédentarisation fut nécessaire pour solidifier le projet. Du même coup, les hommes durent s'installer en villages. En effet, en s'assurant que les hommes ramènent à la communauté les vivres et les éléments vitaux plutôt que d'attendre d'en trouver sur son chemin de nomade, le projet pouvait multiplier par trois sa rentabilité tout en s'assurant que les employés pouvaient observer des horaires fixes. C'est à cette époque que purent naître les premières innovations en matière de rêve.

La plupart était vouée à l'échec. Les rêves collectifs, par exemple, remontaient dans les rêves les problèmes du quotidien, à savoir : les autres hommes. Il faut que l'homme rêve seul pour se sentir bien dans sa peau. De même que l'idée de réalisme fut rapidement écartée au profit d'une approche surréaliste du rêve. C'est aujourd'hui encore cette approche qui fait référence dans le métier, et ça date de plus de quatre mille ans !

Avec l'amélioration des services de rêve vinrent une sensible amélioration du train de vie des hommes. Mais ce faisant, l'homme devint plus exigeant, et la demande augmenta. En réalité, plus la qualité du service augmentait, plus les hommes étaient exigeants. Mais le problème, c'est que la qualité du service n'augmentait pas avec la qualité de vie des hommes. Presque trois fois moins vite ! Ainsi naquit la concurrence, et le besoin de s'établir comme une identité d'entreprise, comme une marque de qualité. C'est à cause de cette crise de la demande que chaque service de rêve se constitua en nation et qu'aujourd'hui encore, on raisonne par nationalité ou pays.

Cette évolution des services ne fut pas sans bénéfice, mais elle était avant tout désastreuse et improductive. En multipliant les différents services de rêve, chacun d'entre eux devenait plus facile à gérer. L'offre pouvait même se personnaliser en offrant à chaque village et à chaque tribu un rêve différent. Mais en revanche, dotés maintenant de pensées et de rêves inégaux, les hommes se firent la guerre pour des idées qui n'entraient plus en accord les unes avec les autres. Il y eut des milliers de morts inutiles et des dizaines de milliers d'hommes qui ne trouvaient plus le sommeil, et qui, donc, retournaient à l'état sauvage.

On croyait la situation sans espoir, mais deux idées majeures vinrent changer la donne :

2. L'écriture

En parallèle de la crise des nations, provoquée par la séparation des services des rêves, un procédé de formalisation et de mémorisation des rêves fut inventé : l'écriture. Son objectif était de transcender les techniques de fabrication actuelle et de les propulser sur une toute autre échelle, pour ainsi retrouver des performances et un rendement suffisant pour que seul un service assure la fabrication des rêves pour toute l'humanité.

Le concept de l'écriture était d'archiver les rêves pour en constituer une base de contenus réexploitables à l'infini, tout en permettant d'assumer la formation des nouveaux venus dans le service. Ce fut un succès. Au lieu de fabriquer chaque rêve à la demande, on fabriquait une fois le rêve, et on le proposait à plusieurs hommes. Il suffisait pour cela de désarchiver un rêve, de le dupliquer et de distribuer une copie pour chaque homme. Auparavant, il fallait un technicien à l'œuvre pendant toute la nuit par homme endormi. Désormais, avec un archiver, dix techniciens et un superviseur d'équipe, on peut fournir des rêves à plus de cent hommes à la fois !

C'est alors que le problème des services des rêves ne fut plus l'homme, ni les rêves, mais bien les autres services des rêves ! Et oui, l'offre ayant explosé, la multiplicité des services n'avaient plus lieu d'être. Et dès cette époque, la concurrence n'eut de cesse de s'acharner sur ses adversaires, jusqu'à nos jours où elle fait encore rage.

Mais ce ne fut pas la seule solution au problème de la crise des nations.

3. Le cauchemar

Dans ces temps troublés où les hommes se faisaient la guerre, la terreur et la destruction côtoyait le calme et la volupté de la nuit. Même les techniciens des rêves, surmenés, commençaient à perdre pied. Il y eut en cette période une sérieuse chute de qualité dans les services, ce qui donna des rêves incertains, troublés, voire dangereux pour la santé : les cauchemars.

Ce phénomène, qui résulte d'un mauvais travail de la part du technicien, dû à un manque de vigilance et de contrôle qualité, était jusque là perçu exclusivement comme une nuisance par les services comme par les hommes. Mais alors que les cauchemars se multipliaient, certains services firent le constat suivant : plus les hommes cauchemardaient, plus les techniciens parvenaient à répondre à toutes les demandes de rêve.

En effet, un homme qui cauchemarde se réveille en sursaut ! Il cesse donc immédiatement de rêver. Qui plus est, il n'a plus envie de dormir. Il s'agissait en fait d'un moyen extrêmement efficace pour réguler la demande et améliorer la qualité de l'offre moyenne.

Ainsi, en ponctuant la nuit des hommes de cauchemars, les fabricants de rêves purent faire face à la demande sans même l'aide de l'écriture. L'effet de bord ajouté à l'augmentation des cauchemars étant l'augmentation de la mortalité chez l'homme, à cause des guerres maintenant plus fréquentes, l'offre diminuait sans cesse, ce qui ne pouvait aller que dans le sens d'une augmentation de la qualité des services.

4. La machine à sou

Les deux techniques cohabitèrent longtemps, mais avec l'éducation de l'homme et l'amélioration de son bien-être, une série de questions purement morales ou éthiques se posa aux services, qui durent aligner leur image de marque sur certains critères, à la fois pour se démarquer de la concurrence et à la fois pour séduire les hommes afin qu'ils changent de crèmerie.

En revanche, l'un dans l'autre, se posa le problème de la distribution des rêves, du matériel ou des coûts fixes toujours grandissants. Aussi les fabricants de rêve durent se résoudre à facturer ou à taxer leurs prestations pour payer les salaires et les prêts d'investissement. Cette mutation impliqua la fusion de certains services avec l'état pour rendre possible ce financement. D'autres se sont tournés vers la religion (ou bien était-ce l'inverse ?) afin d'associer leurs intérêts. Là où le clergé cherchait à obtenir plus de pratiquants, les services avaient besoins d'augmenter leur clientèle et de lever des fonds. Par chance, l'église catholique avait des fonds.

De là, on obtient l'ébauche de ce qui est encore aujourd'hui le modèle économique des services de rêve partout dans le monde.

5. La suite, on la connaît...

Avec les nouvelles méthodes, et l'expérience des premières crises, les services purent se fortifier au gré de l'évolution de l'homme pour trouver en chaque grand pas de l'humanité une source de puissance supplémentaire nécessaire à l'assouvissement de la demande.

Avec le contact de nombreuses actions venues du monde entier, les rêves trouvèrent à varier et à s'enrichir de nouvelles inspirations. Avec l'apports des techniques des arts de la renaissance, notamment de la perspective, on pouvait faire illusion dans des rêves merveilleux et saisissants. Vinrent des techniques plus poussées comme la machine à vapeur, l'électricité, le moteur à explosion, qui ne firent qu'ajouter à la puissance des grands fabricants.

Et puis vint le XXe siècle...

6. Le XXe siècle

Le XIXe s'était montré flamboyant et fabuleux d'un point de vue tant technique que social. Les grands voyages se multipliant, les rêves prenaient de l'ampleur. La ville commençait à dicter ses modes, ses opinions, son rythme de vie. Mais l'orgueil de l'homme, gonflé par des nuits heureuses, le poussa à s'ouvrir aux conflits les plus insensés dès le début du XXe siècle. Forts de leurs technologies, ils se lancèrent dans leur première guerre mondiale, avec les conséquences dramatiques qu'on lui connaît.

L'entre deux guerres vit se dresser des problèmes d'une nouvelle nature, comme la crise de 29, et prépara le terrain de la seconde guerre mondiale. Cette guerre termina d'asseoir la suprématie des états-unis sur le monde, ce qui boosta l'économie, et avec elle la puissance des grands groupes du secteur.

L'information fut la grande invention de la deuxième moitié du XXe siècle. Elle prit son essor avec la radio libre, la télévision, l'informatique, le téléphone portable et l'internet. Le monde changeant de visage, de nouveaux problèmes se présentèrent aux industriels du rêve. Néanmoins, tout le monde s'accorde à dire que le XXIe siècle sera le siècle de la réunification de tous les acteurs du rêve pour un monopole absolu, ou ne sera pas !

2. Le contexte économique

1. Modèle économique d'un service des rêves

White Cloud factory tire son principal financement d'un abonnement forfaitaire mensuel avec engagement sur 72 mois. Une second source de financement provient du sponsoring et de la publicité embarquée dans les rêves. Les grandes marques d'agroalimentaire et de loisirs s'arrachent des parts de rêve à leur image.

Avec ces fonds, White Cloud factory investi en recherche et en nouvelles technologies de l'information pour renforcer en priorité son réseau de distribution pour multiplier les plateformes de diffusion. White Cloud factory finance aussi des recherches dans le domaine de la réalité virtuelle, imagerie de nouvelle génération et autres technologies des loisirs optiques. Une plus faible part est attribuée aux charges, coûts fixes et autres dépenses. Le budget commercial, quand à lui, a la main mise sur un bon tiers des entrées.

Le faible pourcentage restant est versé dans les provisions. White Cloud factory est une multinationale qui dépense plus de deux fois ses charges en investissements, et ce depuis 1965.

White Cloud factory projette une augmentation de sa clientèle de +10% par an jusqu'à posséder 75% du marché. Actuelle, l'entreprise compte dans sa clientèle près de 40% du marché. Selon le rythme actuel, l'objectif commercial des 75% de part de marché sera atteint autour de 2050.

2. Le marché du rêve

Le marché du rêve concerne les hommes de tout sexe du plus jeune âge au décès. On distingue cependant plusieurs marchés distincts selon l'âge cible. Ainsi de 0 à 6 ans se tient le marché de la tendre enfance, conditionné principalement par des songes élémentaires et des produits minimalistes. De 6 à 15 ans, c'est le marché pré-pubère, souvent assimilé au marché pubère et adulte puisque certains contenus conviennent parfaitement à tout âge. De 15 à 30 ans, c'est le marché pubère, la cour des grands. Cette tranche d'âge est coupée par la tranche de 20 à 60 ans, le marché adulte, où la nature des rêves est la plus variée. C'est également le marché avec le plus gros potentiel, il s'y joue près de trois milliards d'euros par an. Le dernier marché, peu sensible aux nouveautés et notamment aux nouveaux vecteurs de diffusion des rêves, la tranche de 60 à 99 ans, est de loin le moins rentable mais reste un marché important, très fidèle, pour peu que le service reste régulier et impeccable.

On distingue ensuite différentes plages de rêves qui sont plus ou moins bien produites par les différents services de rêve.

Il y a la plage du "grand public", qui constitue le plus gros de ce qu'on trouve sur le marché. Il y a ensuite la plage des rêves "adulte", qui vient en second, peu après le grand public, et qui regroupe principalement des rêves pornographiques ainsi que des rêves... étranges (mais le client est roi).

On trouve ensuite une plage de rêves qui rassemblent beaucoup de thématiques différentes, la plage des sponsors, très récente dans l'histoire des services du rêve, mais déjà très développée (près d'un sixième de la totalité des rêves sur le marché). Le sponsoring consiste classiquement à présenter un rêve scénarisé aux clients, dans lequel il est tenté d'assouvir ses besoins avec le produit du sponsor. Pour une marque de soda, le client est plongé dans la chaleur du désert, avec un distributeur de boissons fraîches à l'horizon. Pour une marque de chaussure, le client est confronté à une course à pieds où il a le plaisir de bénéficier d'une paire de chaussures qui lui permet de bondir très haut, de courir sur les murs ou de grimper une falaise sans les mains.

Reste ensuite d'autres thématiques de rêves plus spéciales, en minorité, qui sont parfois des rêves sur mesure ou bien des rêves extrêmement coûteux en production.

Il y a également des rêves bon marchés qui servent simplement à occuper les nuits. Très peu usités, ils ont tendance à ne servir que pour les prisons et certains centres psychiatriques.

White Cloud factory est un acteur majeur du secteur "grand public", a une présence non négligeable sur le contenu "adulte" et est la flèche montante dans le domaine du sponsoring, en passe de venir le leader du secteur. White Cloud factory n'a aucune présence sur le secteur spécialisé.

3. Perspectives d'avenir : optimisme ou pessimisme ?

Depuis le XXe siècle, le secteur des services des rêves a subi quelques changements majeurs de l'humanité de plein fouet. Désormais il faut faire un bilan de la situation et se projeter dans les années à venir pour anticiper les grands changements de l'humanité et faire les bons choix d'investissement.

1. La perspective du monopole absolu

Une des prévisions plutôt optimiste est la perspective de voir un jour un service des rêves prendre le monopole absolu, comme il y a sept mille ans. Les technologies le permettent déjà, et la mondialisation des cultures va petit à petit rendre l'acceptation d'une telle situation de plus en plus possible. D'après les analystes, tout ceci sera prêt horizon 2040. Il s'agit donc de se presser.

Un des principaux enjeux de ce siècle devient donc la conquête de marché, et surtout la destruction ou l'absorption de la concurrence, en vue d'acquiescer ce monopole devenu possible.

2. Le problème de la réalité virtuelle : concurrence déloyale

Une analyse beaucoup plus pessimiste prévoit la montée en puissance de la réalité virtuelle. Technologie nouvelle dans le paysage de l'humanité, mais qui cherche tout de même à s'implanter depuis plus de dix ans, pourrait bientôt se trouver en plein essor. Les acteurs de l'informatique et des loisirs interactifs se préparent secrètement à son déploiement sur le marché grand public alors que certains programmes font leur apparition dans la communauté de la réalité virtuelle.

Horizon 2025-2030, la réalité virtuelle sera non seulement commercialisable, mais bon marché. Si elle tient ses promesses, elle pourrait même remettre en question l'importance et la nécessité du rêve dans le bon comportement des humains en se substituant au sommeil.

Ce n'est évidemment pas pour rassurer le secteur d'activité du rêve. Pour l'instant, les analystes continuent à s'interroger et à se contredire, mais par prudence, certains grands groupes ont déployés des moyens très spéciaux pour s'assurer eux-même de l'ampleur de la menace.

3. Sept milliards sur Terre : quand est-ce qu'on décolle ?

Un problème qui n'a besoin d'aucun analyste pour être annoncé est la surpopulation du monde. Désormais sept milliards (officiellement), les hommes commencent à se sentir serrés sur Terre. Ce pourrait ne pas concerner le secteur du rêve si on n'était pas passé de trois à sept milliards en soixante ans à peine. L'explosion démographique à l'échelle mondiale signifie des entrées d'argent plus importantes mais peu nuire à la santé des hommes en règle générale. En cascade, et si les hommes venaient à souffrir de leur surpopulation, on se trouverait dans une situation où les marchés s'effondreraient sous leurs propres poids, par manque d'entrées d'argent.

Il faudrait à ce moment-là développer un nouveau genre de service pour maintenir l'humanité en vie, ce que le secteur des rêves ne serait pas en mesure d'assumer. Or, personne ne semble se dévouer à la bonne cause. Un regroupement des secteurs du rêve pourrait faire pression sur l'économie mondiale et sur les gouvernements du monde entier pour qu'un projet résolvant le problème naisse, mais l'heure est plutôt à la concurrence qu'à l'association.

Une affaire à suivre...

3. La concurrence

White Cloud factory n'est pas la seule grande entreprise à compter dans le secteur du rêve. Voici ses concurrents :

1. Nightmare industries

Principal concurrent de White Cloud factory sur le marché grand public, Nightmare industries totalise un gros 30% du marché. Orienté plutôt vers une gamme cauchemar avec des rêves plus intenses et énervés, Nightmare industries parvient à séduire une clientèle plus musclée, en attente des émotions fortes qu'elle ne trouve pas dans son quotidien.

Nightmare industries n'intervient jamais dans la plage des 0 à 6 ans, mais est très présent dans la plage de 20 à 60 ans, notamment dans le contenu "adulte" et étrange. A récemment cédé ses parts de marché à White Cloud factory et à ses concurrents pour la tranche de 60 à 99 ans à cause d'une mauvaise gestion commerciale de ce secteur.

Aujourd'hui Nightmare industries est encore un candidat sérieux pour le monopole.

2. Pink moon international

C'est le leader actuel dans le rêve adulte pour célibataires et échangistes. Multinationale très controversée pour ses produits éthiquement mauvais, notamment pour sa gamme de produits orienté vers la tranche d'âge 6 à 15 ans, pas choquant pour un sou au premier abord, mais dont on soupçonne le pire. De loin la firme qui se sert le plus, et le mieux, de son image dégradée pour faire sa publicité.

Pink moon est un groupe puissant qui n'investi par énormément mais qui épargne beaucoup. Probablement pour attendre d'investir dans un gros projet.

3. Orion entertainment

Spécialisé dans le haut de gamme du rêve, plébiscité par une cible branchée, en accord avec son temps, Orion est la marque qui fournit les grands couturiers, les directeurs de collection, les stars hollywoodiennes, les leaders politiques et les grands patrons du monde entier.

Orion entertainment est une filiale juteuse issue d'un major de l'industrie du jeu vidéo qui a souhaité lancer une ligne de rêve sur un marché qu'elle jugeait sous exploité. Ce fut un succès immédiat.

Les rêves Orion sont interactifs, passionnants et addictifs. Leur taux de fidélisation frôle les 100%. La part de marché que détient Orion entertainment a beau ne constituer que 0.1% de la population, cette part représente tout de même des centaines de millions d'euros. Ils vendent généralement dix à cinquante fois plus chers leurs rêves à leur clientèle.

Ils sont presque les seuls sur ce marché, et entendent bien rester les seuls. Même s'ils sont isolés, leurs concurrents doivent compter avec Orion entertainment à propos du monopole absolu.

4. Groupe Petit oiseau

Leader incontesté sur les marché des 0 à 6 ans, le groupe Petit oiseau possède une emprise certaine sur le marché globale, tant il conditionne les jeunes enfants à aimer leurs produits. C'est notamment le seul groupe de production distribution de rêves qui compte parmi ses sponsors d'autres entreprise du secteur. White Cloud factory en fait partie.

Le groupe Petit Oiseau existe depuis le XIXe siècle et est issu de nombreuses origines différentes. Avant l'heure, c'était un groupe mondialisé, qui n'a pu se réunifier sous la même enseigne que récemment, grâce à la mondialisation.

Une sous marque de Petit Oiseau, Eagle, propose un contenu novateur et entraînant pour la tranche de 20 à 60 ans, faisant concurrence directe aux piliers de ce marché, à savoir White Cloud factory et Nightmare industries.

5. DGA – Dream Guard Associated

DGA est une organisation récente qui propose une prestation parasitaire se greffant sur les cauchemars des autres services. L'activité maitresse de DGA est d'intervenir en cas de cauchemar pour proposer un rêve-minute, clef en main, directement consommable, satisfait ou remboursé.

Leurs tarifs sont très chers, mais ils y trouvent leur rentabilité. C'est un type de service très récent, avec beaucoup de concurrence, qui témoigne de la complexité et de l'importance de la mutation que l'humanité subit actuellement.

Cette activité n'aurait en aucun cas pu trouver sa rentabilité quinze ans plus tôt.

4. Visite guidée des locaux de White Cloud factory

Bienvenue à White Cloud factory, leader du rêve depuis 5326 av. JC !

C'est au cours des années 60 qu'un des plus puissants services des rêves changea de nom et d'image pour devenir White Cloud factory. C'est notre entreprise, et son ancienneté date de plus de sept milles ans !

L'atout de White Cloud factory, c'est son laboratoire de recherche, couplé à son expérience ancestrale. De fait, nous sommes à la pointe de la technologie et nous avançons les rêves de demain. Nous sommes force d'innovations et de créations, deux domaines où nous demeurons imbattables sur le marché international.

Nous vous proposons une visite du groupe pour vous permettre de vous familiariser avec l'univers de travail palpitant et fascinant du plus grand service des rêves au monde. Vous y découvrirez ce qu'est un rêve, en soi, et comment on le fabrique. Vous traverserez ensuite chaque étape de la fabrication, de la conception à livraison et rencontrerez ceux qui chaque jour conçoivent les rêves que vous ferez, peut-être demain dans votre lit. Puis vous découvrirez les joies du service client, où vous aurez la plaisir de travailler très prochainement, avec ces hommes qui, chaque jour, chaque nuit, s'évertuent à vous garantir un service 100% qualité.

Suivez le guide !

1. Un rêve c'est quoi ?

Un rêve, c'est une pensée apaisante et distrayante qui permet à l'homme de se lever de bonne humeur. Il contient une idée principale, servie par un décor, des personnages, des événements et une image de l'homme dans son rêve.

Il y a très longtemps, on offrait les rêves avec des dessins, des gravures, des sons de tambour ou des chants. Aujourd'hui, nous procédons avec des pilules, des solutions buvables et des timbres transdermiques. Les progrès de la chimie permettent d'aller toujours plus loin dans la richesse et la profondeur des rêves, bien plus loin qu'il y a quelques siècles où l'on fonctionnait encore avec des herbes à mâcher et des chants polyphoniques.

Mais quelque soit le procédé utilisé pour consommer le rêve, il doit d'abord être écrit et conçu. Ce que le rêveur verra, c'est le fruit du concours de nombreux talents, miniaturisé et conditionné par nos usines à la pointe de la technologie.

Chaque soir, vous consommez un rêve et trouvez le sommeil pour vous évanouir dedans. Et chaque soir, White Cloud factory vous offre le meilleur des rêves.

2. Procédé de fabrication

Le conditionnement du rêve consiste en une compression des données du rêve dans un très petit volume, de sorte à ce qu'il puisse être assimilé par le corps et dilué dans le sang. Pour compresser les données, on utilise d'abord un procédé mécanique exploitant la puissance de la vapeur d'eau et le broyage du papier sur lequel a été écrit le rêve. Cette première étape réduit le rêve à l'état de fines particules. S'en suit une étape de compression, sous presse hydraulique pour obtenir une densité idéale de l'information. Le rêve sous cet état premier passe ensuite à travers divers étapes de brassage et de mitigeage avec les autres rêves de la production pour se panacher d'un éventail large de détails et d'impression. Le rêve garde son contenu principal en son cœur, tandis que sa surface emprunte à ses voisins un peu de leur substance.

Naturellement, et sans additif, les rêves se mélangent et créent une multitude de rêves tous uniques.

Le conditionnement se travaille différemment en fonction de la forme sous laquelle il sera consommé. Chaque rêve se voit séparé et compté, identifié, puis trié. En fonction des commandes de la clientèle, la chaîne d'expédition pilote la chaîne de conditionnement pour répondre à la demande. Les produits prêts à consommer sont ensuite envoyés au packaging où ils sont emballés et mis en palette. Les commandes sont livrées partout dans le monde par avion ou bateau, et plus localement par camion ou voitures.

3. Conception et création

Première étape de la visite : les studios de création. Ici travaillent en open spaces confortables et sonorisés nos créateurs de rêve. Les studios sont concentrés vers l'esprit créatif, avec au cœur de l'édifice une fontaine d'imagerie. C'est un lieu où les écrans et les hauts parleurs diffusent du contenu en provenance de la terre entière, sélectionné en amont par les services commerciaux de la tendance actuelle. C'est un endroit très bruyant, où il règne une certaine chaleur entre les écrans plasma et les cerveaux en activité.

À l'étage en-dessous vous trouverez les ateliers de création avec le matériel de prototypage, les centres de test et le dortoir, où les créateurs peuvent expérimenter les dernières tendances.

Au-dessus de la fontaine d'image, on trouve les bureaux des studios de création avec les salles de réunion, l'espace détente et la cafétéria.

De cette ambiance décontractée et effervescente, nous allons nous plonger dans l'ambiance plus studieuse des bureaux d'étude.

4. Bureaux d'étude

Lorsqu'un concept de nouveau produit sort des studios de création, il termine ici. Environ deux ou trois concepts arrivent dans les bureaux d'étude de White Cloud factory chaque semaine. Ils sont dépecés et autopsiés sous toutes les coutures pour être sanctionnés. S'ils sont productibles, ils passent à la conception, dans les mêmes locaux. Sinon, ils sont rejetés et archivés.

Les bureaux d'étude s'étendent sur trois bâtiments. Le premier bâtiment contient les bureaux d'étude à proprement parler. C'est ici que les ingénieurs travaillent à estimer la productibilité du nouveau produit. Est-il réalisable industriellement ? Répond-il aux normes de contenu ? Est-il apaisant ? Vend-il convenablement l'image de marque ? Autant de questions qu'il faut se poser dès à présent, avant d'aller plus loin.

Les produits productibles traversent la cour pour se rendre dans le bâtiment de la conception. C'est ici que les produits sont conçus en tant que produits industrialisables. Chaque rêve sera fabriqué selon le même procédé, mais chaque rêve a ses propres particularités qui peuvent poser problème une fois la production lancée ou à la consommation. La cellule de conception est là pour s'assurer que tout se passera bien.

Pour certains produits, il faut prévoir une étape de sous-traitance, pour d'autre on peut sauter une étape de fabrication. C'est la conception qui fait ces choix-là.

Une fois le produit conçu, ils sont à nouveau prototypés, cette fois avec les outils industriels, puis testés sur un panel de référence, le tout dans le troisième bâtiment des bureaux d'étude. On trouve ici une série de dortoirs de test ainsi qu'en sous-sol l'atelier de prototypage qui sert à produire les échantillons d'étude.

Lorsque le produit est validé par les bureaux d'étude, on peut déjà compter un ou deux mois de délai à partir de la création. Le produit est ensuite soumis à la maison mère où il est inclus dans la stratégie commerciale de chaque trimestre.

Et le moment venu, il part en production.

5. Chaine de production

On trouve des chaines de production dans le monde entier, principalement en Chine et à Taïwan.

Il s'agit de grandes usines bâties autour de puissantes machines. Le bruit y est généralement insoutenable et la sécurité de mise. Ils reçoivent les piles de rêves sous format papier, prêtes à être traitées et transformées.

L'ambiance est généralement dure et chaude, la compression vapeur émettant beaucoup d'humidité dans l'air. Il n'est pas agréable de travailler dans une usine de fabrication des rêves.

C'est d'ici que sortent les rêves sous forme prête à consommer. Elles sont expédiées dans des centres de livraison locaux partout dans le monde. Le packaging est toujours réalisé sur place pour limiter les transports : ça coûte bien moins cher.

6. Service livraison et expédition

Chaque centre de livraison reçoit ses commandes et consulte les fichiers clients pour effectuer le colissage. Les centres de livraison se ressemblent tous : de grands entrepôts avec des dizaines de baies de livraison où sont chargés de milliers de rêves des camions ou des utilitaires qui livreront des colis partout dans le pays.

Il y a de ci de là des chaines de colissage avec de la main d'œuvre qui s'occupe d'emballer les rêves à la main. Un grand stock sur étagères manœuvré par des chariots élévateurs permet de faire face à la demande qui peut sérieusement varier d'une saison à l'autre.

C'est donc d'ici que partent vos rêves. Ils sillonnent les routes et les chemins par véhicule pour finir chez votre revendeur habituel ou directement à domicile.

7. Produit fini

Et voici le rêve ! Emballé et présenté en pack de sept.

Les rêves sont généralement placés dans des blisters et regroupés sous des cartons sérigraphiés. Ils disposent d'une notice d'utilisation pour s'assurer de la bonne consommation du produit. Divers gammes de rêves sont commercialisés en grande surface en tant que packs collectors. Certains rêves sont offerts en opération promotionnelles avec les produits qui les sponsorisent (par exemple, ils sont parfois inclus dans une boîte à chaussure).

On distingue plusieurs modes de consommation. Le plus répandu aujourd'hui est la gélule. Encore jusqu'à il y a peu de temps, c'était le suppositoire qui se vendait le plus, même s'il ne séduit plus aujourd'hui que le troisième âge. Vient ensuite le sachet. Il contient une poudre à diluer dans l'eau froide et à boire avant de se coucher.

Plus rarement, on trouve, notamment en Hollande, des rêves distribués en cigarettes riches en marijuana. C'est d'ailleurs le seul pays au monde où la pratique est autorisée. Ça n'a pas empêché White Cloud factory d'y être représenté.

On trouve partout dans le monde des voies de consommation plus ou moins insolites héritées de la culture locale. Au Japon, on consomme encore souvent les rêves en infusion, avec du thé vert amer. En Russie, certains le prennent avec un shooter pour accélérer l'effet du rêve sur le corps, mais la pratique est lourdement déconseillée par la plupart des fabricants. En Chine comme en centre Afrique les rêves sont encore parfois conditionnés en seringues, comme au XIXe siècle, ce qui a le don de faire sursauter l'OMS et la Croix Rouge à chaque fois que le sujet est abordé. Aux États-Unis, Nightmare industries a lancé le timbre transdermique, et connaît avec un certain succès, d'autant qu'il est moins cher à produire.

Mais parfois, le rêve a un défaut, ou ne remplit pas pleinement sa mission. C'est ici que le service après-vente, où vous serez prochainement embauché, entre en jeu.

8. Service après-vente

Pièce maîtresse de l'ensemble, le service après-vente est le nerf de la guerre des entreprises du secteur du rêve. N'importe quel rêve pouvant terminer en cauchemar, même lorsque le cauchemar n'est pas souhaité par le constructeur, il faut être capable d'en gérer les conséquences, notamment les plaintes de la clientèle.

Le service après-vente est la partie la plus développée de chaque entreprise du secteur du rêve. White Cloud factory se targue d'être leader mondial du SAV avec plus de 50% de son effectif global dédié à cette tâche. C'est également le service de l'entreprise le plus complexe.

Il y a d'abord le "front" comme on l'appelle en interne. C'est le centre d'appel. Il est lui-même découpé en plusieurs sections. La section abonnement/client s'occupe de la gestion des inscriptions, des résiliations et des questions de la clientèle sur la facturation. Il y a aussi la section hotline qui constitue le gros de l'équipe de nuit, c'est à dire l'équipe qui travaille à rassurer les clients qui sortent d'un cauchemar et qui répondent aux premières urgences.

Le SAV dispose en marge de ces centres d'appel d'une cellule anti-fraude qui enquête sur la clientèle, voire au-delà, pour débusquer toute contrefaçon, détournement de rêve, et autres formes de criminalités dans le secteur.

On trouve aussi un pont entre la direction commerciale et le SAV qui démarche les clients déçus quelques mois après leur résiliation pour essayer de les repêcher.

Et surtout, il y a la cellule de crise du service après-vente, aussi connue sous le nom de bloc d'intervention, voire "les gros bras". La cellule de crise est la partie critique du SAV, dans le sens où elle résout les crises en intervenant plus ou moins clandestinement sur le territoire, avec ou sans l'aide des forces de l'ordre locale. Hormis les machines et le matériel, de tous les services de White Cloud factory, c'est le service qui coûte le plus cher, en investissement par employé.

Voilà, vous avez terminé la visite, vous savez tout de White Cloud factory. Et souvenez vous : derrière chaque rêve il y a une équipe, une grande famille, à votre service et rien qu'à vous !

5. À propos de la cellule de crise du service après-vente...

1. *En détails*

Les "gros bras" du SAV de White Cloud factory sont le dernier recours dont dispose l'entreprise pour faire face aux problèmes qu'elle rencontre. Elle y emploie toute sorte d'employés, mais tous dotés de grandes capacités dans le domaine de l'investigation, du piratage informatique, du close combat et du contre-espionnage.

Les interventions de la cellule de crise se déroulent sous couverture, souvent la nuit, rarement de jour et ont parfois impliqué la force brute (sous toutes ses formes) pour venir à bout des problèmes.

Les bureaux de la cellule de crise s'étendent un peu partout dans le monde, à la manière d'une organisation de contre-espionnage gouvernementale. Dans certains pays, ils disposent d'accréditations très spéciales du gouvernement local pour agir sur leur territoire. Ailleurs, ils doivent être autonomes et gérer eux-même leurs droits.

La cellule de crise du SAV de White Cloud factory emploie au moins quatre-vingt personnes à travers le monde. Ce chiffre ne peut qu'être incertain, car il existe une partie secrète dans cette cellule, partie qui ne doit en aucun cas être découverte.

2. *L'autre réalité du rêve*

Dans le monde du rêve, la concurrence et l'écriture ont donné naissance à une possibilité d'espionnage et de criminalité qui n'avait pas lieu d'être jusque là. Aussi depuis des millénaires, les services des rêves se volent les bonnes idées pour écraser la compétitivité. C'est entre autres en appliquant cette méthode que White Cloud factory a pu se hisser en première place, tout en combattant l'espionnage pour la maintenir. Ainsi sa plus grande expérience se trouve ici, dans le domaine de la gestion des crises.

Dans le fond, la fabrication des rêves n'a brutalement changé que très récemment. Il n'y avait nul besoin d'innover en profondeur avant le XXe siècle. Aussi tous les efforts ont depuis longtemps été orientés vers le secret.

Aujourd'hui le problème reste d'actualité, et la guerre fait d'autant plus rage que ce qui, jadis, ne pouvait être transmis que de mains en mains, fait aujourd'hui l'objet d'un trafic par internet et d'autres voies plus tordues encore.

Il faut vérifier les plis scellés, les fiches de chaque employé pour débusquer les taupes, épier régulièrement le marché noir, effecteur des contrôles de routine, surveiller la carrière des licenciés, etc.

Le maintien d'une superpuissance au sommet du secteur du rêve nécessite une activité permanente lourde d'aventure et de surprises. Sensations fortes garanties !

6. Devenez l'employé numéro 1 de la cellule de crise !

1. *White Cloud factory recrute !*

White Cloud factory, leader sur le marché du rêve, avec plus de sept milles ans d'expérience dans le domaine, cherche à compléter son équipe d'agents talentueux et motivés.

L'entreprise recherche pour son service après-vente :

1. *des managers chefs d'équipe volontaires et inventifs*

Vous êtes un ancien coach sportif ou superviseur dans l'armée, vous cherchez un emploi à responsabilités qui vous entoure de personnes très compétentes et complémentaires.

Vous travaillez au sein de White Cloud factory à l'organisation des briefing et débriefing d'équipe, vous vous chargez de l'aspect tactique du travail sur le terrain et investissez de vous pour assurer une synchronisation entre les différents services de l'entreprise propice à la réussite de vos missions.

Vous aimez le challenge, le contact humain et n'hésitez pas à plonger tête la première s'il le faut, dans une situation qui n'est pas sous contrôle. Vous veillez à entretenir d'excellentes relations avec vos membres d'équipe en toute situation et tuez dans l'œuf toute possibilité de conflit interne.

Pour ce poste, White Cloud factory recherche plus particulièrement les compétences suivantes :

- Capacité de synthèse, communication facile, auto-discipline irréprochable et bonne organisation.
- Sens de l'équipe sans faille.
- Expérience à un poste similaire de plus de 5 ans requise, plus de 10 ans valorisée.
- Bonne hygiène de vie, esprit sportif et combattif.
- Bonnes notions de self-defense.

Toute autre compétence est la bienvenue.

2. *des agents de sécurité polyvalents et disciplinés*

Vous êtes militaire de formation, membre des forces de l'ordre, milicien ou garde du corps. Vous pratiquez un ou plusieurs sports de combat en loisir ou êtes athlète de haut niveau dans une discipline de combat (champion régional au minimum). Vous cherchez l'aventure et l'action. Vous recherchez un métier qui vous offre régulièrement des sensations fortes.

Vous travaillez au sein de White Cloud factory à la sécurité du service après-vente et sur le terrain pour assurer la sécurité du groupe tout entier aux côtés d'autres agents du même profil que vous. Vous assurez une prestation sans bavure, efficace, et observez un respect certain de la hiérarchie et de vos autres membres d'équipe. Vous travaillez parfois sous couverture et veillez à la protéger quoi qu'il en coûte.

Vous aimez accomplir des objectifs difficiles grâce à un travail d'équipe bien orchestré. Vous vous épanouissez dans une relation de groupe et n'êtes pas intéressé par un travail en solitaire. Vous êtes toujours sur vos gardes et savez faire preuve de discernement entre vos alliés et vos adversaires.

Pour ce poste, White Cloud factory recherche plus particulièrement les compétences suivantes :

- Excellentes notions de self-defense, de close combat ou d'autres formes de combat non-létales.
- Pratique assidue du tir à l'arme à feu, dans un cadre professionnel ou amateur. Votre performance au tir est au-dessus des 85% de précision sur cible courte portée (5-10m).
- Une bonne connaissance voire une expérience d'armes militaires est un atout apprécié et recherché.
- Expérience du contre-espionnage ou de l'espionnage recherchée.
- Capacité à garder son sang-froid en toute situation.
- Tempérament sportif et athlétique.

Toute autre compétence est la bienvenue.

3. des experts en sécurité informatique expérimentés

Vous êtes ingénieur informaticien, administrateur réseau ou technicien de maintenance d'un parc informatique, avez derrière vous dix ans d'expérience et cherchez un travail qui exploite pleinement vos capacités. Vous avez eu pour responsabilité l'imperméabilité d'un ou plusieurs systèmes de données aux attaques de pirates extérieures ou intérieures.

Vous travaillez au sein de White Cloud factory à la surveillance de l'intranet pour en identifier les problèmes et contribuez à leur résolution. Vous intervenez sur le terrain accompagné d'une équipe de sécurité la mise hors service des obstacles à la réussite de la mission. Vous procurez aux équipes d'investigation et d'intervention les informations cruciales qui garantiront le succès de leurs missions. Vous n'avez pas d'objection à confier votre sécurité personnelle entre les mains d'autres agents si la situation l'exige et savez vous adapter à l'imprévu.

Vous aimez résoudre les énigmes, les problèmes qu'on vous soumet. Vous êtes d'un naturel debugger et vous excellez à cette tâche. Vous aimez la compagnie et le travail en présence d'agents qui ne connaissent l'informatique au point de comprendre ce que vous faites. Vous avez la patience et la capacité de vulgariser des domaines pointus de votre registre pour garantir un bon travail d'équipe.

Pour ce poste, White Cloud factory recherche plus particulièrement les compétences suivantes :

- Expérience dans un poste similaire hautement recherchée.
- Expérience de 5 ans minimum en tant que responsable de la sécurité d'un serveur de données.
- Capacité d'analyse, d'adaptation et de résolution des problèmes affûtée.
- Bonne conditions de santé. La pratique d'un sport d'endurance ou d'équipe est un plus.
- Bonne organisation de travail.
- Sens de l'équipe certain.

Toute autre compétence est la bienvenue.

4. des ingénieurs en télécommunication inventifs

Vous êtes ingénieur en télécommunication ou technicien supérieur en télécommunication. Vous êtes passionné par les technologies d'avenir et expérimentale. Vous êtes à la page sur ce qui se fait actuellement et connaissez les contraintes des différents réseaux de télécommunication actuellement déployés dans le monde. Vous êtes bricoleur et astucieux, vous pratiquez l'électronique expérimentale et avez une pratique avancée de la programmation.

Vous travaillez au sein de White Cloud factory à l'élaboration et à l'amélioration du service après-vente actuel et à venir. Vous travaillez en relation avec les spécialistes de la sécurité des réseaux informatiques pour contribuer à la sécurité de l'intranet de l'entreprise. Vous travaillez sur le

terrain à l'expertise dans le domaine des technologies de l'électronique et des télécommunications. Vous prenez la responsabilité technique des communications entre les différentes équipes du service après-vente et procurez à votre chef d'équipe les moyens d'accomplir sa mission avec succès. Vous intervenez localement pour donner les moyens à votre équipe d'outrepasser certains obstacles basés sur des systèmes électroniques.

Vous aimez les surprises et cultivez un sens de l'improvisation technique toujours plus pertinent. Vous appréciez concevoir des outils adaptés à la situation en un temps record et avec le minimum de ressources possible. Vous n'hésitez pas à confier votre sécurité personnelle entre les mains d'autres agents si la situation l'exige.

Pour ce poste, White Cloud factory recherche plus particulièrement les compétences suivantes :

- Expérience de 5 ans minimum dans la conception maintenance de systèmes électroniques. Une expérience dans les systèmes de vidéo-surveillance et de sécurité domestique ou professionnelle est un plus recherché.
- Grande culture des nouvelles technologies, plus particulièrement dans le domaine des télécommunications.
- Inventivité, improvisation et adaptivité sont vos atouts.
- Conception intuitive. Vous avez une vision aguerrie et globale de la conception d'outils et de l'exploitation des infrastructures à disposition.
- Bonne conditions de santé. La pratique d'un sport d'endurance ou d'équipe est un plus.
- Bonne organisation de travail.
- Sens de l'équipe certain.

Toute autre compétence est la bienvenue.

5. des standardistes sérieux et motivés

Vous êtes jeune et sympathique. Vous avez un bon relationnel, une bonne communication orale et un bon sens de la négociation. Vous connaissez l'industrie du rêve, ses contraintes comme ses possibilités.

Vous travaillez au sein de White Cloud factory en tant que standardiste au service après-vente. Votre mission est de rassurer la clientèle et de répondre à ses attentes. Vous savez gérer plusieurs appels en même temps ou redistribuer la charge sur vos collègues sans pour autant les surcharger.

Vous aimez les relations humaines et savez garder votre sang-froid en toute situation.

Pour ce poste, White Cloud factory recherche plus particulièrement les compétences suivantes :

- Une première expérience en centre d'appel est un plus.
- Vous êtes détenteur d'un diplôme niveau A ou équivalence (Baccalauréat, etc).
- Vous avez la conversation facile et savez détendre une atmosphère houleuse.
- Vous communiquez beaucoup par téléphone et savez tenir votre interlocuteur en haleine pendant plusieurs dizaines de minutes.
- Vous êtes organisé et savez rédiger un rapport.

2. Comment postuler ?

Pour postuler à l'un de ces postes, vous devez renseigner une demande d'embauche et la retourner à l'agence de la société de votre région ou de votre pays. Veuillez vous rapporter à la notice ci-dessous et compléter la fiche en annexe de ce document.

1. Identité

Tout agent de la cellule de crise de White Cloud factory dispose d'un nom, prénom et d'un matricule. Il doit également renseigner un état civil complet, une adresse postale et deux numéros de téléphone, dont un d'urgence.

La plupart des agents de White Cloud factory sont américains et vivent sur le territoire des États-Unis d'Amérique. 20% des agents sont étrangers.

En revanche, 100% d'entre eux parlent un anglais correct.

La composition d'un matricule est la suivante : deux lettres, un nombre de 1 à 99 et un nombre à 4 chiffres.

Les deux lettres sont les initiales de l'agent. Si l'agent a un nom composé, on utilise le premier nom et le premier prénom. Le premier nombre est le numéro d'équipe. Tous les membres d'une équipe ont un matricule avec le même numéro d'équipe. Posséder un matricule avec le mauvais numéro d'équipe n'est pas autorisé. Tous les membres d'une équipe sont tenus de connaître les matricules de chaque autre membre de l'équipe afin d'identifier rapidement les intrus et les taupes éventuelles. Le nombre à quatre chiffres est l'ancienneté de l'agent. Plus le nombre est grand, plus l'agent est nouveau dans l'entreprise. Plus le nombre est petit, plus l'agent est expérimenté.

Un agent avec une fin de matricule à 3 chiffres peut être considéré comme une référence par tous les nouveaux venus. Un agent avec une fin de matricule à 2 chiffres est un vétéran dont l'importance est capitale pour l'entreprise. Un agent avec une fin de matricule à 1 chiffre est encore plus que ça.

Lorsque tous les agents ayant un matricule à un ou deux chiffres sont décédés, portés disparus ou démissionnés, tout le monde retranche cent, deux cent, trois cent (etc.) à son matricule. Ainsi avec le temps, chacun voit son ancienneté évoluer et sa place dans l'entreprise valorisée.

Il existe actuellement dans la cellule de crise du service après-vente environ 130 matricules à quatre chiffres, 45 matricules à trois chiffres, 15 matricules à deux chiffres et 2 matricules à un chiffre.

Exemple de matricule pour Jerry Walter Mark-Halmon, nouvelle recrue de l'équipe 36 : JM-36-4379

Un chef d'équipe précède toujours son nom du titre de Capitaine. Sarah Lena Wiltord, chef de l'équipe 36, aura pour matricule complet : Capitaine Wiltord, matricule SW-36-2544.

2. Caractéristiques

Chaque agent doit estimer ses capacités et les classer dans un ordre qui va de 6 à 1. La plus performante sera à 6 et la plus mauvaise sera à 1. Vous pourrez ensuite investir 1 point de plus dans un domaine où vous pensez être meilleur que ce que votre classement laisse entendre. Plus la valeur est haute, plus elle doit refléter chez vous un grand potentiel. Le superviseur se chargera, en fonction des premiers tests et de son seul jugement, de réévaluer votre profil en attribuant lui-même 1 point de plus où il l'estime nécessaire.

Les caractéristiques :

PHY sique	Endurance, capacité à encaisser, forme/santé
SYN chronie	Agilité, sens du rythme et minutie
VOL onté	Force mentale, courage et détermination, concentration
SAV oir	Culture, bon sens et créativité, adaptivité
BEA uté	Charisme, empathie, maîtrise de soi et intimidation
SEN s	Attention, réflexes et finesse des analyses

Il n'y a pas de limite haute à la valeur de chacune de vos caractéristiques, mais White Cloud factory n'embauche aucun agent qui manque de confiance en lui.

3. Compétences

White Cloud factory distingue douze compétences utiles aux agents de la cellule de crise du service après-vente.

Résistance	Survivre en milieu hostile, gérer la douleur, tenir le rang
Combat	Maîtriser un ou plusieurs hommes au corps à corps, parer les assauts
Tir	Connaissance et utilisation des armes à feu et des grenades
Investigation	Identifier et se procurer l'information voulue, enquêter, débusquer
Technologie	Connaitre et exploiter la haute technologie, l'informatique, programmer
Bricolage	Faire de tout et du n'importe quoi avec de l'outillage varié
Négociation	Discuter avec, barratiner, convaincre et intimider les autres
Médecine	Sauver la vie des membres de l'équipe, biologie, chimie et anatomie
Pilotage	Capacité à tirer le meilleur de tout véhicule, en toute situation
Stratégie	Vision globale d'un problème, gestion des ressources, anticipation
Organisation	Tactique, ordre et discipline, capacité à (re)synchroniser une équipe
Infiltration	Discrétion, connaissance des sécurités et comment les détourner

Chaque agent se voit allouer 18 crédits de formation. Il répartit 12 de ces crédits dans les compétences pour lesquelles White Cloud factory fournira des stages et des séminaires de formation, à hauteur des crédits investis. Le superviseur est dernier juge de la pertinence des choix de l'agent, et peut exiger à tout moment de redistribuer les crédits de l'agent pour le bien de l'entreprise. Il doit notamment lui-même investir 6 crédits de compétence.

On ne peut pas investir plus de 4 crédits dans une compétence. Le superviseur est tenu de ne pas forcer agent à subir un entraînement pour lequel il ne souhaite pas être sur-qualifié ; le superviseur ne peut donc pas investir plus de 2 crédits dans une compétence que l'agent avait totalement délaissée (compétence à 0 crédit).

White Cloud factory refusera d'embaucher un agent qui n'a investi aucun crédit dans plus de trois compétences.

4. Spécialité

Chaque agent a une spécialité sur laquelle il est imbattable. White Cloud factory encourage ses employés à faire-valoir cette expertise. La spécialité d'un agent lui vaut de réussir à tous les coups ou presque ses actions ou à dépanner son équipe lorsqu'il s'agit de son domaine de prédilection.

Il n'est pas crédible pour un agent de se réclamer d'être un grand spécialiste des technologies des télécommunications, par exemple. Le sujet est trop vaste. Par ailleurs, personne n'est intéressé par un agent qui est spécialisé dans le portable G26 de la gamme grand public du constructeur Motorelli communications. Le sujet est trop restreint.

Une spécialité concerne une sous-catégorie des compétences de l'agent qu'il connaît tout particulièrement.

Par exemple, la cellule de crise emploie un agent du nom de Jeremy William Firebird, matricule JF-24-658. Jeremy est un très bon médecin de terrain, militaire de carrière, et donc la spécialité est la réanimation d'urgence. Aucun membre de l'équipe 24 n'a été porté disparu depuis son arrivée il y a 8 ans. L'équipe 24 a pourtant participé à plus de cinquante missions en milieu hostile depuis ce temps-là et ses membres se sont blessés mortellement plus de trois fois chacun en cours de route.

Un autre agent du nom de Claire Morrigan, matricule CM-30-1702 a pour spécialité les armes de poing. Tireuse d'élite sans pareil, elle a battu tous les records de la cellule de tir au pistolet, et ce dès son entrée en service.

Déterminez avec votre superviseur quelle est votre spécialité. Elle est importante : elle conditionnera beaucoup de vos actes et ceux de votre équipe. Elle pourra vous sauver la vie ou vous faire cruellement défaut.

Techniquement, la spécialité apporte, lorsqu'elle est pertinente, un bonus de 5 points sur une action de l'agent, en lieu et place de la compétence.

5. Autres détails

Le matériel des agents est fourni par White Cloud factory en fonction des compétences de chaque membre. On ne confie pas un ordinateur portable connexion satellite ultra haute autonomie à un agent qui ne sait pas faire la différence entre un fichier et un dossier. Il est par ailleurs dangereux de confier un fusil d'assaut à quelqu'un qui n'a jamais tenu d'arme à feu.

Les agents n'ont pas d'uniforme mais sont fournis en vêtements lorsqu'il s'agit d'assurer une mission en sous-marin ou sous couverture. On leur fournit en revanche une carte d'agent qui présente son identité et son matricule ainsi qu'un badge magnétique pour accéder aux locaux de la cellule de crise. Ce n'est évidemment pas la seule sécurité à l'entrée, l'identification se faisant également par analyse biométrique, mais c'est un début.

Sauf pour les agents détenteurs d'un permis de port d'arme ou d'une décharge de White Cloud factory remise par le superviseur et co-signée par le Capitaine de l'équipe, aucun matériel ne peut sortir de la cellule de crise en dehors des missions.

7. Règles du jeu

1. Cas d'école

Dans une situation normale, exigeant de l'agent un test pour vérifier s'il arrive à quelque chose, à savoir une situation où les choses se compliquent et où sa capacité à faire du bon travail est remise en question, le Joueur de l'agent doit effectuer un test de caractéristique.

On procède comme suit :

- On détermine avec le superviseur (MJ) la caractéristique qui correspond à l'action que tente l'agent.
- On jette un dé à six faces.
- Si le résultat du dé est inférieur ou égal au score de la caractéristique choisie, l'agent parvient à ses fins.
- Si le résultat est supérieur au score de la caractéristique choisie, l'agent échoue.

Exemple : Jeremy essaie de voir où la balle a touché son collègue pour pratiquer les soins adéquats. Le superviseur demande au Joueur de Jeremy de faire un test de **SENS** pour vérifier s'il y parvient. La situation est un peu confuse, après tout ils sont sous le feu ennemi, et son collègue est à 5m de là.

Jeremy a 5 en **SENS**, son Joueur lance un dé et obtient un 4. C'est un succès ! Le collègue de Jeremy a été touché au bras. Un garrot sera possible dans un premier temps, pour limiter les risques.

2. Difficulté

Des événements extérieurs et d'autres imprévus peuvent empêcher l'agent de faire du bon travail. Tous ces éléments déterminent une difficulté, quantifiable sur une échelle de -1 à +5. Cette difficulté vient directement se retrancher à la caractéristique d'un test.

Ainsi plus la difficulté augmente, plus la probabilité de réussir diminue. Mais encore, plus la caractéristique est haute, plus on peut se permettre de tenter des actions difficiles.

-1	Plutôt facile
0	Moyennement dur
1	Difficile
2	Ardu
3	Périlleux
4	Extrême
5	Presque impossible

Une action n'a pas besoin d'avoir une difficulté inférieure à -1. Faire des tests pour ces actions serait une perte de temps. Des actions dont la difficulté serait supérieure à 5 seraient en temps normal impossibles. Mais l'excellence des agents peut conduire le superviseur à envisager des difficultés encore supérieures.

Exemple de difficulté : Jeremy a rejoint son collègue blessé, le malheureux a le bras cassé et les veines sectionnées, il perd beaucoup de sang et risque de mourir dans le prochain quart d'heure. Le soin n'est pas aisé. Jeremy va devoir tenter un test de **SYNchronie** à une difficulté de 2 pour préparer son collègue à être soigné sur le champ de bataille. Jeremy n'ayant que 3 dans cette caractéristique, il n'a plus qu'une chance sur six d'y parvenir. Il y a manifestement trop de bruits et de dangers autour de lui pour qu'il se concentre.

3. Compétences

Heureusement, l'expérience et la formation de nos agents leur permet de puiser dans leur savoir-faire pour répondre aux situations périlleuses de leurs missions. Les compétences agissent directement contre la difficulté d'une action. Leur score s'ajoute à la caractéristique qui fait l'objet d'un test, si tant est que la compétence est pertinente dans la situation de jeu.

Ainsi, et en résumé, pour établir le score sous lequel le résultat du dé devra se tenir pour garantir la réussite d'une action, on prend le score de la caractéristique souhaité, on lui retranche la valeur de la difficulté, et on lui ajoute la valeur de la compétence.

On ne fait jamais de test si le score tombe en dessous de 1 (la probabilité de réussir tombe à 0) ce serait du temps perdu. On ne fait également jamais de test pour un score supérieur à 5 (l'agent est certain de réussir).

Dans le premier cas, l'action est tout bonnement hors de portée de l'agent. Dans le second cas, l'agent est assuré de sa réussite. Non qu'il soit dispensé de faire des efforts pour arriver à ses fins, mais au moins a-t-il à portée de main tout ce dont il a besoin pour que tout se passe comme prévu.

Exemple : Heureusement pour son collègue, Jeremy est médecin. Qui plus est, Jeremy est un spécialiste de la médecine de guerre. Il a une lourde expérience de la remise sur pieds des soldats de son bataillon. Jeremy doit toujours effectuer un test de **SYN**chronie difficulté 2, mais grâce à sa spécialité, il bénéficie de 5 points supplémentaire dans son score. Sa caractéristique démarre à 3, elle tombe à 1 à cause de la difficulté, puis remonte à 6 grâce à la spécialité. Le Joueur de Jeremy peut lâcher le dé, il ne lui servira pas cette fois-ci. Jeremy réussit malgré tout à remettre son collègue sur pieds et à l'éloigner d'une mort imminente.

4. Expérience

Un agent qui termine sa mission apprend de son expérience de terrain. Cette expérience se traduit par l'octroi d'1 crédit de compétence toutes les 3 missions accomplies avec succès. Comme d'habitude : pour 1 crédit de compétence investi, 1 point de plus dans le score de la compétence, avec une limite absolue de 4.

White Cloud factory propose également à ses agents des stages et entraînements approfondis qui leur permettent d'améliorer leur potentiel. Pour augmenter une caractéristique d'un point, il faut avoir accompli avec succès deux fois plus de missions que la valeur visée (exemple : pour passer de 3 à 4, il faut avoir réussi (4x2) 8 missions).

Pour faire valoir une nouvelle spécialité, en plus de la première, il faut avoir l'accord de son chef d'équipe, du superviseur, et se présenter devant un jury de spécialistes dans ce domaine. L'agent devra avoir épargné 3 crédits de compétence pour tenter l'examen.

Le superviseur détermine alors un test avec une difficulté Extrême (+4) à laquelle il ajoute le nombre de spécialités que possède l'agent actuellement (généralement, 1). Ce test n'est influencé par aucune compétence ou spécialité. C'est un test de caractéristique pur. La caractéristique choisie dépend de la spécialité, du contexte nécessaire pour l'évaluer.

Si le test est réussi, l'agent perd trois crédits de compétence mais y gagne une nouvelle spécialité.

Si le test est échoué, l'agent perd trois crédits de compétence et gagne un point dans la compétence la plus proche de la spécialité qu'il réclamait. Si la compétence est déjà à 4, il ne gagne aucun point de compétence.

5. Opposition

Lorsque deux hommes ou deux entités cherchent à résister l'une à l'autre on effectue de chaque côté le test adéquat, comme d'habitude, à l'exception près que l'écart qui sépare le plus grand du plus faible se traduit par une difficulté supplémentaire pour le plus faible.

Exemple : Bart et Chris veulent se battre à mains nues dans un pur élan de virilité. Bart doit tester un score de 4 et Chris un score de 7. Bart se voit donc infligé une difficulté supplémentaire de 3, et tombe à 1. Là où Chris a toutes les chances de réussir, Bart n'a plus qu'une chance sur six de concurrencer son adversaire.

On détermine le gagnant selon les règles suivantes :

- Si la difficulté infligée à un personnage fait descendre son score à 0 ou moins, la confrontation va immédiatement à l'avantage du plus fort.
- Si l'un des deux échoue son test, l'autre remporte la confrontation.
- Si les deux échouent, ou si les deux réussissent, on augmente la difficulté d'un point pour chacun d'entre eux et on recommence le test jusqu'à ce seul l'un des deux échoue.

L'action n'est totalement achevée qu'à la fin de tous les jets de dé. Ce n'est pas parce qu'elle a nécessité beaucoup de jets de dé qu'elle a duré plus longtemps.

8. Scénario - Période d'essai

Scénario court d'initiation à White Cloud factory.

Entre 3 et 5 heures – 4 à 5 joueurs recommandés (dont un manager si possible)

1. Introduction

Mardi 11 novembre 2008 – siège du service après-vente – New York

C'est le premier jour de travail pour l'équipe 52 de la cellule de crise du service après-vente de White Cloud factory. Les locaux du SAV sont toujours agités et effervescents au petit matin: les clients se réveillent, ils ne sont pas contents et aiment à le crier au téléphone. Ce matin est paraît-il plus mouvementé que les autres. Quelle bonne ambiance pour fêter sa bienvenue !

Vous pouvez décrire un grand hall d'accueil avec un open space qui s'étend sur 500 m² où des centaines de standardistes s'affolent sur leurs téléphones, avec de ci de là des gens qui courent dans les allées pour échanger des dossiers et de la paperasse. Ça fait tâche. Ça fait surtout situation de crise.

Un homme à la forte carrure s'adresse aux nouveaux agents de White Cloud factory avec une voix grave et brillante. Il fait visiblement office d'autorité ici. C'est Philip Dregor, matricule PD-12-54 (oui, deux chiffres... et il n'aime pas qu'on tique sur les deux premières lettres), une grosse pointure de la cellule.

"Bienvenue à White Cloud factory les bleus ! On perd pas de temps avec le cocktail d'arrivée, vous passez immédiatement en salle de briefing. Vous commencez votre première mission dans cinq minutes !"

Il donnera l'ordre au Capitaine de l'équipe (le personnage qui a le meilleur score en **BEAuté** + Organisation) de préparer ses membres d'équipe à l'inspection. Ça signifie surtout que les joueurs vont devoir apprendre par cœur leur matricule pour pouvoir le sortir d'une traite dans la salle de briefing. C'est le moment de vérifier que toutes les fiches de personnage sont bien remplies et d'immerger un peu plus les joueurs dans l'ambiance.

Le briefing se déroulera en petit comité. Il y a Dregor, un informaticien occupé à diffuser le briefing sur écran plasma, et l'équipe 52.

2. Le problème

Le briefing fait écho de la situation à laquelle les agents ont assisté en arrivant : depuis cette nuit, un produit de la compagnie, le Starlight Fusion, mécontente une grande partie des clients. C'est un produit tout nouveau, mis en service la veille.

Les Objectifs de la mission :

1. Fournir un premier rapport sous 6 heures (moins, si possible). Il faut retracer le produit et identifier le défaut, voire le corriger.
2. Déterminer comment un produit qui fonctionne aussi mal a pu passer les tests du bureau d'étude, les tests de la direction commerciale et le prototypage du studio de création, sans oublier les contrôles qualité des usines de production.

Les agents verront leurs questions sur le produit sans réponse : c'est à eux de se démerder. Il faut insister sur le fait que cette mission validera leur période d'essai si elle est réussie. Les agents sont donc livrés à eux-même lorsque Dregor quitte la salle du briefing pour retourner à son travail.

L'informaticien, Stef Marty Keypol, matricule SK-30-1098, voudra leur donner un coup de main dès que Dregor sera sorti. Il leur expliquera les différentes étapes de fabrication d'un rêve, si les Joueurs n'ont pas pu lire la visite guidée de White Cloud factory (cf. Chapitres 4 et 5).

Il leur indiquera de commencer au plus bas de la chaîne et de remonter étape par étape pour atteindre le studio de création, in fine.

– Le SAV

Le SAV est juste à côté. On leur aura conseillé d'aller voir Isabel Patricks, matricule IP-30-876, donc encore un agent de la cellule de crise, dont le rôle est de superviser les plaintes les plus graves du SAV classique. C'est elle qui a sonné l'alarme la première. Elle est depuis cette nuit en charge de collectionner un maximum d'informations sur le problème du produit.

C'est une jeune femme très impliquée dans son travail, et qui donc, aujourd'hui, est dans tous ses états. 2 son bureau se bousculent des employés de bureau venant déposer par liasses de cinquante feuilles des plaintes de clients d'un peu partout dans le pays. L'accumulation de ces rapports a transformé son bureau en montagne enneigée. Mais Isabel ne se laisse pas faire et retousse les manches pour trier les plaintes.

"Si vous voulez des infos, foutez-moi la paix et attendez mon rapport détaillé !" lancera-t-elle d'abord "Donnez moi vos matricules que je vous envoie une copie du rapport quand il sera terminé.". Si les Joueurs donnent leur matricule, en particulier s'ils le bafouillent, ils attireront son attention. Elle se montrera plus compréhensive encore s'ils lui expliquent leur situation (temps limité, mise à l'épreuve, etc.).

Ce qu'Isabel sait, pour l'instant, c'est que le produit ne fait pas du tout ce qui est indiqué sur l'étiquette. La thématique, le contenu, les effets... rien ne colle. Un peu comme s'il y avait eu erreur dans le packaging. Sauf que de mémoire, elle ne connaît aucun produit White Cloud factory existant qui produit ces effets-là.

Elle n'a actuellement aucune autre information. Elle indiquera aux personnages d'oublier la piste du colissage. S'il y a eu erreur d'emballage, c'est à la production qu'il faut s'adresser.

– La production

Les sites de productions sont éparpillés dans le monde, mais une usine à quelques minutes de New York centralise une partie de la production du produit incriminé.

Ils seront accueilli par le responsable de l'usine, Mark Thomson (pas de matricule, c'est un employé normal), un bon gars rondouillet et enjoué. Il n'a aucune information à donner aux personnages à part qu'il a déjà stoppé la production et qu'il a envoyé des échantillons aux bureaux d'étude, à la cellule de crise, aux studios de création ainsi qu'à la direction générale.

Il est navré de ne pas pouvoir aider les personnages plus que ça. Il se portera cependant volontaire pour faire visiter l'usine aux personnages s'ils veulent pousser le bouchon. Ils feront la rencontre de Steve Patterson, technicien, de Carl Memphis, technicien, et de Marta Lamour, technicienne. Ils travaillent tous les trois sur la production du rêve défectueux. Ils seront bien incapables de répondre à quoi que ce soit : ce sont des presse-bouton, et les statistiques ne témoignent d'aucune erreur de leur part. Un ingénieur pourra vérifier que ce système de vérification est fiable.

En revanche, s'ils insistent, M. Thomson pourra évoquer le fait que Christopher Miles, est, lui, actuellement absent. Il a bossé la semaine précédente sur le produit avant de prendre ses vacances comme prévu au Canada avec sa famille pour deux semaines.

C'est le seul suspect restant en ce qui concerne l'usine.

– Les bureaux d'étude

Dans les bureaux d'études, situés à cinq minutes du SAV, les agents seront aiguillés vers Frederic Georges Mathews, un ingénieur qui a validé, entre autres, ce produit. Il aura eu un écho du scandale par les informations si les agents tardent à rendre un rapport.

Il se montrera étonné et stupéfait. Il montrera les tests aux agents pour leur démontrer que le produit était d'une excellente qualité et d'une excellente stabilité d'un point de vue technique (quelqu'un de doué en Technologies pourra même estimer ces résultats incroyablement bons). Il estime que la création aura pu échouer, même s'il en doute, étant donné que les tests sur les sujets étaient concluants.

Le raisonnement ne tient pas : il ne peut pas y avoir un problème dans le produit sans qu'il puisse être détecté par les ingénieurs ET par les tests sur les sujets.

Mais si les agents veulent pousser plus loin, ils peuvent en avoir le cœur net aux studios de création.

– Le studio de création

Aux studios, situés près du siège de White Cloud factory, en plein centre de Manhattan, ils rencontreront Claire Stella Korigan, responsable des créations de cette période, qui assurera aux agents qu'aucun produit de ce nom n'a été conçu à White Cloud factory. C'est forcément une erreur... ou un sabotage. En tout cas, personne aux studios de création n'aura entendu parlé du Starlight Fusion.

3. L'enquête débouche

S'ils décident d'arrêter Georges Mathews dès qu'il leur sort son baratin, les agents économiseront pas mal de temps.

S'ils vont aux studios de création ou s'ils vont faire leur rapport après lui avoir parlé, il aura eu le temps de s'échapper. Il ne sera pas difficile de le repérer sur la deux fois huit voies qui mène hors de l'état. S'en suivra une course-poursuite en voiture Difficulté 3, puis 2, puis 1 pour rattraper le fuyard.

Ils y perdront tout de même une bonne heure.

Quoiqu'il en soit. Mathews sera emmené à la cellule de crise pour y être interrogé. Il ne résistera pas bien longtemps (voir pas du tout si l'arrestation a été musclée) à l'idée de coopérer.

Il expliquera qu'à cause de problèmes d'argent et de situation familiale difficile, il a accepté l'offre d'un inconnu qui lui proposait de falsifier certaines informations du bureau d'étude de White Cloud factory afin d'aider certains rêves plus que d'autres à finir en production.

Conscientieux malgré tout, il prétendra avoir vérifié lui-même la dangerosité des produits dont il devait falsifier les rapports, pour éviter qu'une catastrophe ne se déclenche, mais d'après ses tests le produit s'est avéré inoffensif (ce qui est vrai).

Il n'a aucune idée d'où vient le produit, il ne l'a pas vérifié lui-même. Il a été payé dans les 15 000 dollars, au total, pour cet acte. Il comptait recontacter son employeur caché pour recommencer, mais le problème du Starlight Fusion lui a mis la puce à l'oreille. La cellule est intervenue trop vite pour qu'il puisse fuir.

De son employeur, il ne sait rien, à part que c'est un homme, pour l'avoir eu au téléphone. La communication était protégée. Pas possible de la retracer. Un expert en espionnage ou en arnaque pourra souligner que c'est une information importante : le commanditaire a le besoin ET les moyens de passer des coups de fils intraquables. Et ce n'est pas à la portée de tout le monde.

Il est possible de tendre un piège au commanditaire si les agents parviennent à convaincre Mathews de coopérer, mais seulement si les Joueurs y pensent. Il est possible d'établir un rendez-vous entre le commanditaire et Mathews pour capturer le fautif.

Si un jet de Négociation difficulté 3 débouche sur une réussite, Mathews acceptera. *Rendez-vous au chapitre suivant !*

Sinon, les agents auront comme suggestion de Philip Dregor qu'une telle fraude ne peut fonctionner si un seul maillon de la chaîne est dans le coup. Il explique que le produit est forcément entré dans le circuit de production quelque part en amont du bureau d'étude, et que sa production a été maîtrisée par quelqu'un qui faisait soit très mal son travail, soit trop bien, mais pas pour le compte de la société.

Et que donc, il y a d'autres taupes, au moins deux.

En amont des bureaux d'étude, il n'y a que les studios de création. Il y a aussi, bien sûr, la direction commerciale. Les deux peuvent être investis pour une enquête.

À la création, aucun suspect ne se profile, les agents ne trouveront rien de probant dans les fiches d'employé ainsi que dans les rapports de sécurité. Il n'y a aucun traître là-bas. En revanche... s'il ont le rapport que Mathews a reçu, et qui venait pour lui du studio de création, ils peuvent le faire attester comme faux par l'équipe du studio (numéro de série du document en doublon dans la base), mais comme authentique : le watermark est bien celui de White Cloud factory. Le papier vient donc de ces locaux, mais a probablement été volé. Une simple vérification des stocks le confirmera. Les employés ont libre accès à cette réserve, aucun particulier n'est accepté dans cette partie des locaux. En revanche les employés reçoivent régulièrement la visite de la direction commerciale. Un certain Patrick Flavor, de la section de relation business de White Cloud factory aura flirté avec une secrétaire du bureau d'à côté la semaine précédente. Voler une ramette aurait été plutôt difficile, mais voler du papier dans l'imprimante de son bureau est plus que possible (c'est même exactement ce qui s'est passé).

À la direction commerciale, au siège de l'entreprise, juste à côté des studios de création, il ne sera possible que de prendre rendez-vous avec Patrick Flavor. Le premier rendez-vous est disponible le lendemain.

Si les agents attendent un jour, ils se feront engueuler par Philip Dregor, et à leur retour, Patrick aura fui.

Si les agents font du forcing, ils pourront croiser Patrick dans les couloirs. S'ils ont sa photo, ils le reconnaîtront avant que lui ne se rende compte de leur présence. Sinon, Patrick ne commencera à prendre la fuite que tardivement. Dans les deux cas, c'est le début d'une course poursuite dans les open space de verre et d'aluminium.

Décrivez les commerciaux et les secrétaires affolés qui courent se planquer sous les bureaux et les montagnes de paperasse qui volent dans tous les sens. Offrez-leur le droit de détruire pour trois ou quatre mille dollars de matériel. Par exemple, faites leur renverser un photocopieur sur roulettes que Patrick aura poussé dans le chemin des agents, ou encore des plantes vertes aux coins des allées. Il faudra bien évidemment bousculer une ou deux personnes.

Pour chaque obstacle, comptez un jet de **SYN**chronie difficulté de 1 à 3. Chaque jet réussi permet de gagner du temps sur Patrick. Deux réussites d'affilé permettent de le rattraper. Trois réussites au total permettent également de le rattraper. S'ils n'arrivent à rien, Patrick prendra l'ascenseur après avoir envoyé l'autre au rez-de-chaussée. C'est finalement un coup de fil de Dregor qui annonce aux agents qu'il est en bas avec son équipe et qu'ils attendent Patrick avec impatience.

Patrick Flavor est un élément important. Il a directement eu connaissance du commanditaire. Il n'en parlera qu'au prix d'un entretien musclé, que Dregor sera ravi de lui faire passer si aucun agent ne souhaite s'y mettre (et ce serait bien étonnant). Les agents obtiennent sa coopération très vite. Patrick connaît le commanditaire sous le nom de Kirk Fedzten. Il s'agirait d'un homme d'affaires indépendant qui aurait eu des intérêts à introduire un produit dans la gamme de White Cloud factory. Patrick en avait demandé 100 000 dollars de pot de vin. Il n'a reçu que le dixième. Il est presque heureux de trahir.

Ils pourront tendre un piège à Fedzten facilement. *Rendez-vous au chapitre suivant.*

À la production, M. Thomson confiera dès leur arrivée aux agents que la femme de Christopher Miles a appelé en catastrophe. Elle a choisi de dénoncer son mari pour espérer le sauver. Les vacances au Canada étaient un mensonge. Il prenait du bon temps avec sa femme à domicile. Il a soudain entendu parlé du scandale et a voulu régler ses comptes avec quelqu'un qu'elle ne connaît pas. Il avait l'air énervé et bien décidé à faire du mal à qui de droit.

Après son départ, en consultant l'historique du navigateur, elle est tombée sur une recherche d'adresse et d'itinéraire pour se rendre à un parking de station service de la banlieue résidentielle nord de Brooklyn. Elle aura vérifié elle-même, Christopher a pris son fusil de chasse.

Les Miles se sont fait payer sept milles dollars. Elle pensait que c'était une grosse prime mais elle craint maintenant le pire. La destination de Christopher mènera les agents tout droit vers le rendez-vous avec Fedzten.

4. Ça se corse !

Les agents rejoindront d'une manière ou d'une autre le point de rendez-vous. S'ils ont perdu toutes les pistes, y compris celle de Miles, l'enquête fera choux blanc et leur embauche ne sera pas validée.

Le point de rendez-vous est une station service... hors service. Elle trône au milieu d'un petit quartier résidentiel essentiellement constitué de petites maisons à l'américaine (jardins devant l'entrée, deux étages grand max, beaucoup d'arbres). Il fera forcément nuit au moment du rendez-vous.

Si les agents arrivent avec un des deux complices (Patrick Flavor ou Frederic Mathews), ils devront choisir de le déposer sur place ou de faire en sorte qu'il y aille seul.

S'ils le déposent sur place, Fedzten ne viendra pas, il restera en planque. Pour peu que l'attente dure, Fedzten abattra le complice à longue distance avec un fusil de précision équipé d'un silencieux (étant donné la distance de Fedzten, à savoir 100m, on entend encore le son du fusil, atténué, mais surtout beaucoup trop tard).

Si les agents laisse leur complice s'y rendre seul, il suffira d'attendre dix secondes avant que le complice ne se fasse abattre.

Si les agents suivent la piste de Christopher Miles, ils arriveront à la station seuls. Christopher sortira d'une voiture avec son fusil de chasse et engueulera les agents. Il n'aura pas le temps de trouver de vrais arguments qu'il se fera abattre par Fedzten.

Fedzten est situé sur le toit d'une maison dans le lotissement voisin. L'éclat de feu, même léger à cause du silencieux, suffira à le localiser dans la nuit. Si les agents partent à la chasse de Fedzten ils verront sa voiture débouler et pourront tout juste relever la marque et la couleur de la voiture (pas de plaque). Il est possible de se lancer à sa poursuite si un agent est resté en voiture. Sinon, ils devront confier la traque à une autre équipe.

S'ils restent sous le choc, ils verront la voiture de Fedzten prendre la route et auront le temps de la poursuivre.

Fedzten est un bon tireur mais pas un bon conducteur. Immobiliser sa voiture fera l'objet d'un test de **SENS** ou de **SYN**chronie avec Pilotage, selon la situation.

Une autre équipe se sera chargée de l'arrêter sinon. Mais ce sera mauvais pour l'emploi des agents.

5. Tout est bien... qui finit mal ?

Au final, Fedzten, dont on ne connaît pas encore le vrai nom, n'a aucun papier, refuse de parler avant l'arrivée de son avocat, et réclame une vraie justice, pas les mauvais traitements d'un service de sécurité privé. On ne peut pas le faire parler.

Seulement si un agent décide d'endosser la responsabilité de le torturer, et s'il réussit un test de **SA**voir à difficulté 4, il peut lui soutirer son employeur : Nightmare industries. Attention, en cas d'échec, et Dregor préviendra l'agent à ce propos, non seulement White Cloud factory n'endossera aucune responsabilité, mais en plus elle le refoulera illico presto de ses rangs.

La capture de Fedzten est cependant un succès en soi. Dregor félicitera l'équipe 52... mais il fera le bilan des bavures que les agents ont pu commettre. C'est le moment de lister toutes les erreurs que les Joueurs ont commises en tant qu'agent de la cellule : mauvaise attitude, agressivité gratuite, dégâts à la direction commerciale, harcèlement moral aux employés de l'entreprise, mort d'homme sur le parking (oui, c'est inévitable, mais c'est pour s'assurer que Dregor pourra conclure), éventuels coups de feu, accidents de la route (pendant les deux poursuites), etc.

Mais globalement les agents ne se sont pas trop trompés, et s'ils ont capturé Fedzten, Philip Dregor finira par sourire et déclarer aux agents :

"C'est bien, vous avez compris ce que c'est de bosser à la cellule de crise du service après-vente de White Cloud factory. Vous êtes embauchés ! Maintenant foutez-moi le camp et allez vous reposer.

Oh et faites gaffe, y'a encore des Starlight Fusion dans le commerce. Un cauchemar est si vite arrivé..."