



# 1

## *Connexion rétablie*

---

Le sergent Ava Martinez avance dans les Alpes suisses avec un exosquelette et une interface neuronale pour communiquer avec son unité, par la pensée.

Un bruit de craquement sur sa droite la met en alerte. Les interférences intensifiées empêchent son interface de scanner la zone, la forçant à se fier à ses sens humains.

Alors qu'un nano-drone ennemi ouvre le feu, Ava se réfugie derrière un rocher et se débarrasse de son équipement encombrant. Des bruits de pas se rapprochent rapidement. Les silhouettes floues apparaissent dans son champ de vision. Ava se prépare au combat.



# 1

## *Verbindung wiederhergestellt*

---

Unteroffizierin Ava Martinez rückt in den Schweizer Alpen vor, ausgerüstet mit einem Exoskelett mit einer neuronalen Schnittstelle, um mit ihrer Truppe durch Gedanken zu kommunizieren.

Ein Knacken rechts von ihr lässt sie aufhorchen. Durch die zunehmenden Interferenzen kann ihr Interface das Gebiet nicht mehr scannen, so dass sie sich auf ihre menschlichen Sinne verlassen muss.

Als eine feindliche Nano-Drohne das Feuer eröffnet, flüchtet Ava hinter einem Felsen und entledigt sich ihrer lästigen Ausrüstung. Schnell nähern sich Schritte auf ihr zu. Verschwommene Silhouetten tauchen in ihrem Sichtfeld auf. Ava bereitet sich auf den Kampf vor.



# 2 *Vagues de brouillage*

Une unité spéciale de miliciens, la Division Écho, équipée de dispositifs neurologiques avancés, affronte un nouvel agent de désinformation nommé le "Voile Gris", capable de manipuler les perceptions et les souvenirs humains.

Le Capitaine Sam Jensen et son équipe sont envoyés pour neutraliser ce virus. Dès le début de leur mission, ils font face à des embuscades et des ennemis cybernétiquement augmentés, qu'ils déjouent grâce à leurs capacités surhumaines.

Malgré son implant avancé, Sam commence à douter de ses perceptions. Ses souvenirs se brouillent, mêlant réalité et illusion. En approchant du serveur central du "Voile Gris", ils découvrent que leurs propres systèmes de communication sont infectés, semant la discorde et la confusion au sein de l'équipe.



# 2 Störwellen

Eine Miliz-Spezialeinheit, die Echo-Division, die mit modernsten neurologischen Geräten ausgestattet sind, kämpft gegen einen neuen Desinformationsagenten namens "Grauer Schleier", der die menschliche Wahrnehmung und Erinnerung manipulieren kann.

Offizier Sam Jensen und sein Team werden ausgesandt, um diesen Virus zu bekämpfen. Gleich zu Beginn ihrer Mission stossen sie auf Hinterhalte und kybernetisch aufgerüstete Gegner, die sie mit ihren übermenschlichen Fähigkeiten überlisten.

Trotz seines hoch entwickelten Implantats beginnt Sam, an seinen Wahrnehmungen zu zweifeln. Seine Erinnerungen verschwimmen und vermischen Realität und Illusion. Als sie sich dem zentralen Server vom "Grauen Schleier" nähern, stellen sie fest, dass ihre eigenen Kommunikationssysteme infiziert sind, was zu Zwietracht und Verwirrung innerhalb des Teams führt.



# 3 Expérience Prométhée

Surnommé « l'homme-machine », Hugo est l'incarnation parfaite du candidat idéal pour les augmentations de "Prométhée" ; une initiative révolutionnaire visant à transformer des individus en machines de guerre invincibles.

Le corps d'Hugo est modifié radicalement. Il participe à des missions périlleuses où il franchit des obstacles insurmontables pour des soldats ordinaires.

Cependant, chaque régénération lui fait perdre une part de son humanité. Ces expériences traumatisantes laissent des cicatrices profondes sur son esprit, exacerbant les effets du stress post-traumatique lors de son retour à la vie civile. Les répercussions sur sa vie personnelle sont désastreuses.



# 3 Prometheus-Experiment

Hugo, der den Spitznamen "Maschinenmensch" trägt, ist die perfekte Verkörperung des idealen Kandidaten für die Augmentationen von "Prometheus"; einer revolutionären Initiative, die darauf abzielt, Individuen in unbesiegbare Kriegsmaschinen zu verwandeln.

Hugos Körper wird radikal verändert. Er nimmt an gefährlichen Missionen teil, bei denen er Hindernisse und Herausforderungen überwindet, die für gewöhnliche Soldaten unmöglich sind.

Doch mit jeder Regeneration verliert er einen Teil seiner Menschlichkeit. Diese traumatischen Erlebnisse hinterlassen tiefe Narben in seiner Psyche und verschlimmern die Auswirkungen des posttraumatischen Stresses, wenn er in sein ziviles Leben zurückkehrt. Die Auswirkungen auf sein Privatleben sind verheerend.



# 4 Génération Cyber

Au cœur des tensions d'une guerre technologique et de l'afflux de réfugiés climatiques, chaque citoyen est mobilisé. Les miliciens profitent de courtes pauses pour se reconnecter à la réalité avant de retourner au front virtuel. Une nuit, une alarme stridente signale une cyber-attaque massive menaçant les systèmes vitaux de la ville.

Lily, 16 ans, prodige en piratage et membre de la Réserve, une force multifonctionnelle, se lance dans la bataille.

Face à des algorithmes ennemis ciblant les ressources essentielles, Lily et ses collègues hackers se mobilisent pour défendre la ville. Cette lutte a des conséquences sur Lily : elle éprouve des difficultés à distinguer ses pensées réelles de celles de son avatar numérique, brouillant la frontière entre ses expériences réelles et virtuelles. Ses parents s'inquiètent pour son identité et les sacrifices qu'elle endure pour son engagement.



# 4 Génération Cyber

Inmitten der Spannungen eines technologischen Krieges und des Zustroms von Klimaflüchtlingen wird jeder Bürger mobilisiert. Diese Milizeinheit nutzt kurze Pausen, um sich wieder mit der Realität zu verbinden, bevor sie an die virtuelle Front zurückkehren. Eines Nachts meldet ein schriller Alarm einen massiven Cyberangriff, der die lebenswichtigen Systeme der Stadt bedroht. Die 16-jährige Lily, ein Hacker-Wunderkind und Mitglied der Reserve, einer multifunktionalen Truppe, stürzt sich in den Kampf.

Angesichts feindlicher Algorithmen, die es auf wichtige Ressourcen abgesehen haben, mobilisieren sich Lily und ihre Hacker-Kollegen, um die Stadt zu verteidigen. Dieser Kampf hat Folgen für Lily: Sie hat Schwierigkeiten, ihre realen Gedanken von denen ihres digitalen Avatars zu unterscheiden, wodurch die Grenzen zwischen realen und virtuellen Erfahrungen verschwimmen. Ihre Eltern machen sich Sorgen um ihre Identität und die Opfer, die sie für ihr Engagement bringt.



# 5 *Huma-Nimal*

Dans un laboratoire de recherche militaire, une première cohorte de soldats augmentés, dotés de capacités physiques animales tout en conservant leur humanité, se prépare pour un test crucial. Ils doivent neutraliser une attaque ennemie dans un hôpital tout en protégeant les civils. L'exercice commence avec des soldats montrant des capacités impressionnantes.

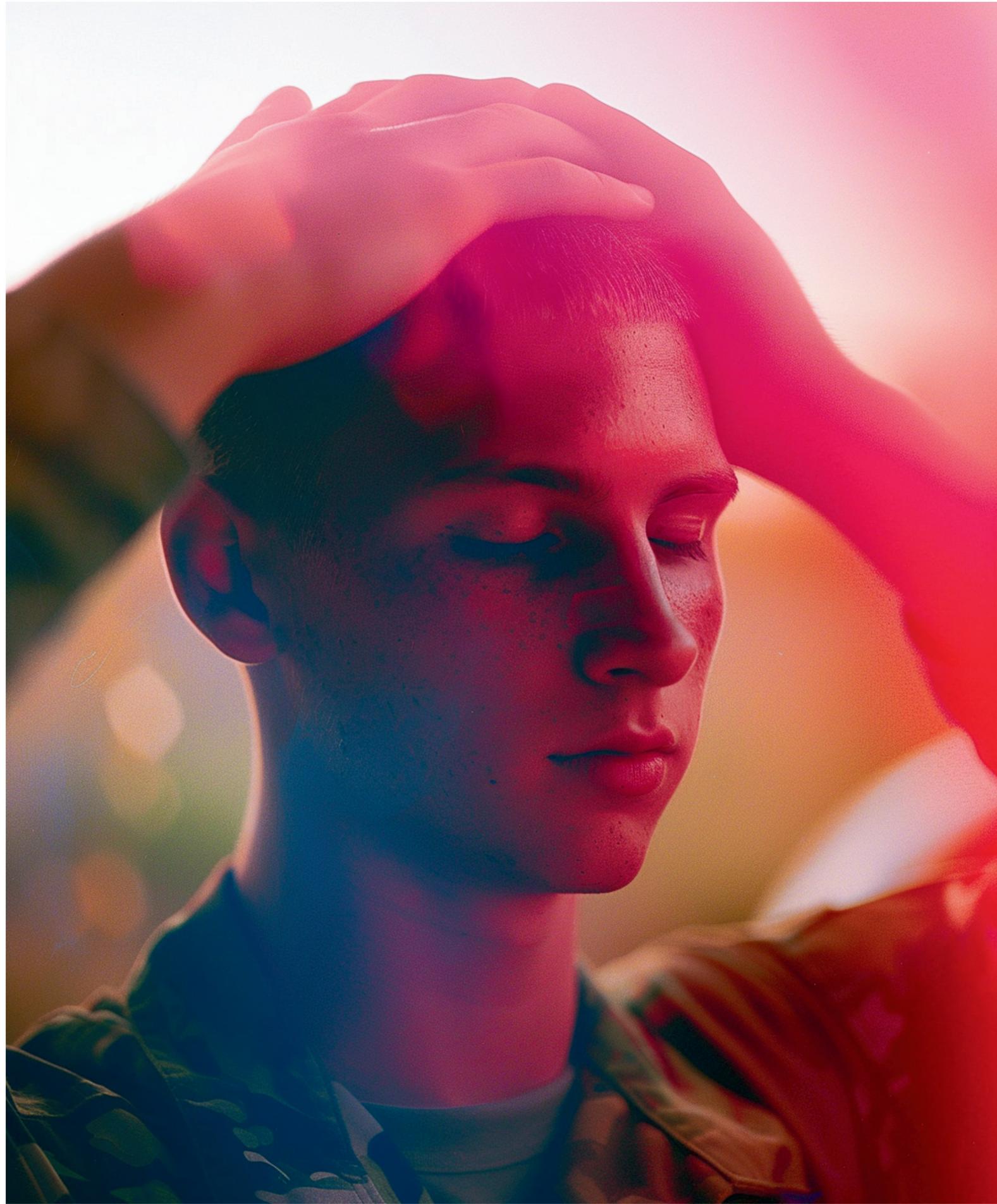
Cependant, les choses tournent mal lorsque certains soldats commencent à perdre leur humanité, priorisant leur survie sur la protection des civils. Joé, l'un des soldats, lutte pour garder le contrôle, mais l'instinct animal prend le dessus. La situation dégénère, les soldats agissent impitoyablement, ignorant les cris des patients.



# 5 *Huma-Nimal*

In einem militärischen Forschungslabor bereitet sich eine erste Truppe von augmentierten Soldaten, die über tierische körperliche Fähigkeiten verfügen, aber ihre Menschlichkeit bewahrt haben, auf einen entscheidenden Test vor. Sie sollen einen feindlichen Angriff auf ein Krankenhaus neutralisieren und gleichzeitig die Zivilbevölkerung schützen.

Die Dinge geraten jedoch aus dem Ruder, als einige Soldaten beginnen, ihre Menschlichkeit zu verlieren und ihr Überleben über den Schutz der Zivilbevölkerung zu stellen. Joé, einer der Soldaten kämpft, um die Kontrolle zu behalten, doch die tierischen Instinkte gewinnen die Oberhand. Die Situation eskaliert, die Soldaten handeln rücksichtslos und ignorieren die Schreie der Patienten.



# 6 *Soins en temps réel*

Abel, médecin de guerre, opère depuis un bunker hautement technologique, utilisant des bras robotisés et la réalité mixte pour traiter les soldats blessés au front. Lorsque de nouveaux blessés arrivent, Abel utilise des technologies avancées comme l'impression 3D de peau et d'organes pour des interventions chirurgicales rapides et précises.

Ce matin, l'alarme retentit, signalant une nouvelle vague de blessés arrivant au centre de triage avancé. Son premier patient est un jeune homme nommé Théo, gravement blessé par une explosion. Les tissus de sa jambe droite sont en lambeaux. Sans perdre de temps, Abel active l'imprimante 3D de peau et d'organes. En quelques minutes, une nouvelle peau artificielle, parfaitement adaptée à la blessure de Théo, est créée et appliquée par les bras robotiques. Abel sait que soigner les blessures physiques n'est qu'une partie de son travail. Les soldats, même ceux qui survivent avec leurs corps intacts, sont souvent brisés à l'intérieur. Le stress post-traumatique laisse des cicatrices invisibles.



# 6

## Pflege in Echtzeit

Der Kriegsarzt Abel handelt von einem hoch modernen Bunker aus und nutzt Roboterarme und Mixed Reality, um verwundete Soldaten zu behandeln. Wenn neue Verwundete eintreffen, nutzt Abel fortschrittliche Technologien wie den 3D-Druck von Haut und Organen für schnelle und präzise chirurgische Eingriffe.

An diesem Morgen ertönt der Alarm, dass eine neue Welle von Verwundeten im erweiterten Triage-Zentrum eintrifft. Sein erster Patient ist ein junger Mann namens Theo, der bei einer Explosion schwer verletzt wurde. Sein rechtes Bein ist zerfetzt. Ohne Zeit zu verlieren, aktiviert Abel den 3D-Drucker für Haut und Organe. Innerhalb weniger Minuten entsteht eine neue künstliche Haut, die perfekt zu Theos Verletzung passt und von den Roboterarmen angelegt wird.

Abel weiss, dass die Behandlung körperlicher Verletzungen nur ein Teil seiner Arbeit ist. Soldaten, selbst diejenigen, die unversehrt bleiben, sind oft innerlich gebrochen. Posttraumatischer Stress hinterlässt unsichtbare Narben.