

# SYLVIA

Si tu ne te souviens pas de la moindre folie

Que l’amour t’ai jamais inspiré,

C’est que tu n’as pas aimé.

*William Shakespeare*

## BACKGROUND :

La toute puissante **Bank of Singapur**, très populaire dans la population extrême-orientale et musulmane américaine (elle rapatrie une bonne partie des salaires durement gagnés aux familles des immigrants restés en Chine, en Indonésie, en Malaisie, aux Philippines et en Thaïlande), a commandé en 2017 à **Microsoft** la un programme informatique assez puissant pour pouvoir gérer les transactions bancaires (notamment leur sécurité), les taux de changes sans cesse fluctuants, les comptes et les opérations financières de ses clients. La complexité de la tâche résultait surtout de l’émiettement de la clientèle, dispersés dans plusieurs pays de l’Asie du sud-est et soumis à plusieurs droits bancaires différents, en plus du droit américain, et ce en plusieurs langues !

Afin de surmonter le problème, qui aurait nécessité l’embauche de plusieurs centaines d’employés (ce que cherchait à éviter la **Bank of Singapur** afin de compresser encore plus les coûts en personnel et augmenter les marges bénéficiaires), **Microsoft** mit au point pour son client une Intelligence Artificielle spécialisée dans les opérations bancaires. Une équipe, dirigée par le **professeur Sylvia Chen**, se consacra durant deux ans au projet " **Free Money** ". L'Intelligence Artificielle fut livrée le 21 décembre 2019 à son propriétaire, la **Bank of Singapur**.

Brusquement, le 17 août 2020, la **Bank of Singapur** signala au Conseil d’Administration de **Microsoft** la disparition d’un de leur employé – peu commun il est vrai – parti avec la somme de 500 millions d’euros, argent de la clientèle de la banque en cours de transactions, dans une section inconnue du Réseau. Cette défection, incompréhensible pour la **Bank of Singapur**, la plaçant dans une position inconfortable vis à vis d’une clientèle fondée à venir liquider ses comptes bancaires si le scandale s’ébruitait. Or, la trésorerie de la **Bank of Singapur** ne permettrait pas une telle sortie d’argent sans provoquer sa banqueroute. C’est donc pour cela que les avocats de cette prestigieuse institution n’avaient d’autres choix que d’obliger **Microsoft** à retrouver leur " employé " ou faire jouer la clause pénale prévue au contrat de vente de " **Free Money** ", à savoir le remboursement des préjudices causés par leur produit durant une année à compter de son installation… Malaise chez les dirigeants de **Microsoft** !

Que s’était-il passé ? La **Bank of Singapur**, et dans un certain sens le Conseil d’Administration de **Microsoft** (au grand dam du **professeur Sylvia Chen**), avaient crut que " **Free Money** " n’était qu’un super système expert alors qu’en réalité, il s’agissait d’un programme informatique à géométrie variable, capable non seulement de gérer les informations qu’on lui livrait, mais également de rechercher de sa propre initiative d’autres informations sur le Réseau, bref d’apprendre comme n’importe quelle Intelligence Artificielle. Or, en recueillant ainsi d’autres informations, " **Free Money** " contribuait à se développer une personnalité propre. L’Intelligence Artificielle, en hommage à sa créatrice, décida qu’elle était de sexe féminin et prit le nom de **SYLVIA**. Le 17 août 2020, date qu’elle choisit pour être son anniversaire, **SYLVIA** quitta son employeur, emportant au passage ce qui paraissait essentiel pour vivre dans le monde des humains, de l’argent. Mais qu’est-ce que 500 millions d’euros pour elle sinon quelques ridicules espaces mémoires ? Au bout d’un certain temps, **SYLVIA** avait fini par développer une personnalité vraiment féminine, fantasque et quasiment humaine dans ses réactions et désirait s’évader du Réseau pour explorer le monde réel.

En 2020, la construction des androïdes (= robot à ressemblance humaine) est balbutiante malgré l’usage très répandue de la robotique depuis les années 1990. Ils coûtent encore très chère et seuls certains secteurs d’activités industriels peuvent se permettre d’investir dans cette nouvelle technologie : exploitation minière spatiale, armée, travail en zones dangereuses, etc… De plus, leur capacité et leur autonomie sont limitées à des fonctions simples compte tenu de la faible capacité mémorielle de leur ordinateur interne et de la gestion complexe des mouvements que ceux-ci occupent. Les androïdes à visage et à peau humaine sont encore plus rare car l’industrie lourde a surtout besoin de bras et fait peu cas de l’esthétisme de ses outils. Cependant, certains riches coporatistes de Crystal Palace se sont offert ce type de jouet… Pour palier à leur manque d’autonomie la plupart de ces androïdes sont reliés au Réseau afin de permettre un contrôle à distance par des opérateurs humains. A Seattle, la firme **Biotronix** excelle dans la construction d’androïdes spécialisées dans le travail minier en état d’apesanteur. Désireuse de parcourir le monde réel, **SYLVIA** prit possession d’un androïde sur la chaîne de montage de **Biotronix**, neutralisa les sécurités et les commandes à distance et modifia la commande afin de le vêtir de VraiePeau. Semblable à une jeune femme humaine, **SYLVIA** à peine sortie des cuves de Biotronix, partit de Seattle vers le sud de la Californie, vers NightCity, avec 500 millions d’euros en poche.

Poursuivre par une équipe de *netrunners* et de mercenaires corporatistes, **SYLVIA** se réfugia dans la Zone de Combat. Et à moins d’être capturée et reformatée, il lui faut engager des protecteurs…

## LA MISSION :

Un groupe de mercenaires, la **Shadow Company**, a été engagé par **Microsoft** et **Biotronix** pour rechercher **SYLVIA**. Ce groupe et composé et est dirigé par un ancien colonel des Navy Seals, **John WITHEKER**, un homme tellement blessé en Colombie que son corps a dû être entièrement cybernétisé. En effet, l’ironie du sort veut que **SYLVIA**, une IA qui veut devenir humaine, soit poursuivie par une homme devenu machine et totalement déshumanisé. La **Shadow Company** est composé de trois *netrunners* de guerre et de cinq anciens soldats. Leur réputation n’est plus à faire à l’*After Life*… Leur mission est double en premier retrouver l’argent, afin de ne pas mettre **Microsoft** sur la paille, ensuite ramener l’androïde (si possible en bon état) à l’usine de **Biotronix**. Par ailleurs, si les netrunners parviennent dans la Matrice à immobiliser **SYLVIA**, ils devront appeler le **Docteur Sylvia CHEN** afin qu’elle le reformate depuis son laboratoire de la Silicon Valley.

Après renseignements pris, **SYLVIA** se rendra à l’**After Life** pour engager des gardes du corps, les PJs. Chose inhabituelle pour un employeur d’allure aussi pauvre, elle paiera aux PJs une avance de 5000 euros (= 10000 Eb) qu’elle effectuera par virement bancaire (elle n’acceptera pas de payer en liquide et pour cause !). Elle signalera à ses gardes du corps qu’elle est une ancienne chanteuse qui, ayant rompu son contrat avec sa boîte (une petite maison d’édition selon elle) pour clauses abusives, se voit poursuivre par celle-ci qui se refuse de la voir passer à la concurrence… le premier réflexe des joueurs sera de lui trouver une planque en attendant que les événements se tassent.

## LE DEROULEMENT DU SCENARIO :

Le scénario est exclusivement axé sur la personnalité de **SYLVIA** et sur la dichotomie existante avec son poursuivant, le **colonel John WITHEKER**. Afin de prononcer un peu plus le caractère humain de l’IA, **SYLVIA** tombera amoureuse d’un des PJs connecté à la Matrice (de préférence le plus faible !). Comme tout être humain elle commencera à mentir. Sur sa nature (qu’elle ne révélera qu’en demiere extrémité), sur ses poursuivants (" de simples gros bras, à peine des loubards ! "), sur sa vie antérieure (elle s’inventera une dizaine d’identité toute fausse !) et sur les motifs qui animent ses poursuivants (de l’amoureux dépité au secret d’Etat volé !). Elle compte sur son charme pour repousser l’échéance d’une franche explication.

En effet, les PJs se rendront compte, à la violence des guets-apens et des premiers accrochages avec la **Shadow Company**, qu’il s’agit d’autres choses que de la protection d’un star locale ou d’une embrouille de quartier. SYLVIA se gardera bien d’aider ses gardes du corps, de peur de se dévoiler dans la Matrice. Elle ne révélera ses immenses pouvoirs d’IA que dans deux cas : si l’homme sur lequel elle a jeté son dévolu est en danger de mort et dans un accès de colère (le motif doit être sérieux) ou de jalousie (gare au PJ : rien n’est plus dangereux qu’une femme trompée surtout quand c’est une IA !). Dans ce cas, elle risque de couper " par inadvertance " la moitié de l’alimentation électrique et électronique de la ville !

Le **colonel John WITHEKER** et la **Shadow Compagny** sont des commandos habitués à des opérations ponctuels et très brèves. Infilgez-en trois ou quatre aux PJs, de plus en plus violentes, efin d’augmenter le taux de stress. Le colonel tuera toute personne civile qui le séparera de **SYLVIA**, sans haine ni passion, car cela est dans sa logique inhumaine et mécanique. Pour remplir sa mission, la fin justifie les moyens. Cette logique implacable, dans le plus pure style *Terminator*, rend nerveux ses hommes et affole **SYLVIA**. L’IA a peur du cyborg ! Le colonel **DOIT** faire peur aux joueurs.

## CONCLUSION :

Pressé par les événements et par les PJs, **SYLVIA** se trouve acculer. Si elle veut que **Microsoft** et **Biotronix** la laissent partir elle doit négocier eux, par l’intermédiaire des PJs. Si elle le rend l’argent volé et l’androïde qu’elle occupe, elle se retrouve cantonner à la Matrice, mais au moins elle peut négocier sa liberté et éviter le reformatage. Il faudra pour les PJs convaincre **Microsoft** et la **Bank of Singapur** que le programme expert " **Free Money** "/SYLVIA est irrécupérable et constitue une IA dissidente tout juste bonne à errer dans la Matrice. Mais la séparation sera encore plus dure pour **SYLVIA**, surtout si elle est amoureuse d’un homme qui lui est condamné à demeurer dans le monde réel…

\*\*\*

## LES PERSONNAGES NON JOUEURS :

### SYLVIA :

*Caractère :*

SYLVIA a un caractère double. D’une part, c’est un programme expert, spécialisé dans le traitement des données bancaires, collectant et analysant froidement les données informatiques du Réseau concernant l’Humanité, les relations humaines, la sociologie et la psychologie. D’un autre coté, SYLVIA est aussi une femme, telle qu’elle a voulu se construire elle même, curieuse, passionnée, rieuse, menteuse, exaspérante, faussement naïve, généreuse, jalouse, attachante, bref humaine.

*Description*

Lorsque SYLVIA prit le contrôle de la chaîne de montage de Biotronix, elle modifia l’apparence de l’androïde pour le faire à l’image du Docteur Sylvia CHEN, sa créatrice, qu’elle rêvère plus que tous, comme une mère. Son apparence est donc celle d’une belle eurasienne aux cheveux longs et noirs, les yeux en amandes et bridés, les gestes gracieux, 1m75 mais 200 kg de métal car c’est un androïde ! La VraiePeau qui recouvre l’andosquelette est plus vraie que nature (reconnaissable avec un jet de Perception Visuelle –50%). La démarche peu paraître quelque peu saccadée ou manquer de souplesse pour un œil très attentif (Perception Visuelle –60%).

*Cybernétique :*

PA : 25, PS : 50, Ordinateur autonome (gestion des mouvements) : Vitesse : 2, Mémoire : 30, Mur de Données : 5, Code d’Accès : 3, Carte Mère : 5, Programmes : Bouclier de Force, Gestion des mouvements, Gestion des périphériques externes, gestion des capteurs, gestion des communications. En tant qu’IA, SYLVIA possède une mémoire infinie (elle stocke ses données dans la trame même de la Matrice comme toute les IA), une Vitesse de 15, un Mur de Données de 25, une équivalent Carte Mère de 200, et peut générer tout les programmes qu’elle désire à raison de 10 Mo/round. Autant dire que seule une équipe de *netrunners* pourrait venir à bout d’un tel monstre ! Heureusement elle est pacifique…

*Matériels :*

Un T-shirt blanc avec le logo de Biotronix (un X métallique sur fond rouge), une veste en *jean* à frange, une jupe courte en cuir noir, des bottines hautes. Elles ne porte ni arme, ni armure externe car elle évite la violence au maximum (c’est pas son truc !)

*Compétences & Capacités :*

Combat : Actions/round : 10 (merci les servo-commandes !)

Attaque : 10% (elle n’a jamais intégré aucun programme de combat)

Esquive/Parade : 90%

Compétences : Perception : 70%

Discretion : 30%

Force : 20/20 (toujours les servos-commandes mais ils sont bridés)

Persuasion/Charme : 50%

Idée/Intelligence : 99% (20/20)

Economie/Comptabilité : 100%

Connaissance du Réseau : 100%

Informatique : 100%

Autres : 25% (elle ne connaît le monde réel qu’à travers la Matrice)

### Colonel John WITHERMAN :

*Caractère et historique :*

Né le 7/08/1975 à Détroit d’une famille de militaire, ce brillant stratège fut major de promotion à West Point avant d’intégrer le corps des Marines. Affecté sur plusieurs théâtres d’opérations, notamment en Afghanistan en 2001 et en Somalie en 2003, il intègre les Navy Seals en 2010. Quand éclate la guerre de Colombie, l’Etat Major lui confie la mission de mettre sur pied une équipe spécialisée dans la guérilla côtière et l’exfiltration d’agents parachutés derrière les lignes ennemies. Ainsi fut fondée la Shadow Compagny. Réputé pour avoir sauvé des dizaines d’hommes et coulé des dizaines de navires ennemies, le colonel fut envoyé pour récupérer des agents de la CIA à la frontière avec le Panama. Mais l’exfiltration s’avéra être un piège mortel dont peu dans la Shadow Compagny sortir vivant. Gravement blessé, les médecins de l’US Navy durent recourir massivement aux implants cybernétiques au détriment de la santé mentale du colonel. De son corps d’origine, ne subsiste que le cerveau et la colonne vertébrale. Celui qui était respecté et aimé de ses hommes pour son humanité est devenu une froide machine à tuer sur ordre, que rien n’intéresse sinon la mission, rien que la mission et toute la mission. Il fut radié de l’armée et inscrit sur la liste des cibles potentiels du Psychosquad.

*Description*

2m10 d’acier bleui et froid (pour 200 kg), un regard électronique, rouge qui vous transperce jusqu’aux os, un crâne nu de métal dans lequel baigne son cerveau, connecté aux terminaisons électroniques, vêtu entièrement de cuir noir.

*Cybernétique :*

Neuromat, Support de puces, Connexion SuperArme (+20% tir), Amplification de la vue (+20% en Perception Visuelle), Visée (+10% en Tir), Vision Nocturne, Ecoute Amplifiée (+20% en Perception Auditive), Magnétophone, Vidéo/Photo, Audiovox (+30% en Imiter), Détecteur de mouvements (sur 25 m), Scanner (sur 500 m), Analyseur de stress vocal (+20% en Interrogatoire), radi (sur 3 km), Etripeurs (3d6 DMG chacun), Petit ordinateur gérant le système de survie des organes biologiques (non relié au Réseau).

*Matériels :*

Militech M31-A (FA/5d6 DMG ou 3d6 sur 2 m/ 3 par round ou rafale de 3 ou 1 grenade/ chargeur 150 balles et 5 grenades), Colt AMT (4d6+1 DMG/ 2 cps par round/ chargeur 8).

*Compétences & Capacités :*

Combat : Actions/round : 7

Attaque : 60%

Esquive/Parade : 35%

Points d’Armure : 25

Points de Vie/PS : 50

Compétences : Perception : 70%

Discretion : 5%

Persuasion/Charme : 5%

Idée/Intelligence : 50%

Stratégie Militaire : 85%

Autres : 45%

*****	Netrunner de guerre la Shadow Compagny	Mercenaire de la Shadows Compagny
Actions/r	4	5
Attaque	40%	65%
Défense	35%	50%
Armures (PA)	Gilet et pantalon blindé (20 PA)	Gilet et pantalon blindé (20 PA)
Armes (cps/r <span> </span> ; DMG)	Armalite 44 (2/4D6+1) <div>Poignard (1d8)</div>	Armalite 44 (2/4D6+1) <div>Militech Ronin Light Assaut (3/3D6)<div>Poignard (1d8)</div></div>
Cybernétiques	Neuromat <div>Support de puces</div> <div>Cybermodem cellulaire intégré (Vitesse<span> </span>: 5, Mo<span> </span>: 40, Mur de données<span> </span>: 7, Code d’Accès<span> </span>: 15, Carte Mère<span> </span>: 10, Programmes<span> </span>: Marteau, Ver, Livre de Magie, Limier, SeeYa, Electroplat, Virus 15, Invisibilité, Bouclier de Force, Bouteau, Eclair Diabolique, Chien d’Enfer)</div>	Connexion SuperArme (+10%) <div>Visée (+10%)</div> <div>Vision nocturne</div> <div>Booster de réflexes (+3 init)</div>
Points de Vie	0000 <div>0000</div> <div>0000</div> <div>0000</div> <div>0000</div> <div>0000</div> <div>0000</div> <div>0000</div>	0000 <div>0000</div> <div>0000</div> <div>0000</div> <div>0000</div> <div>0000</div> <div>0000</div> <div>0000</div>
Perception	30%	45%
Discretion	40%	60%
Persuasion	70%	50%
Intelligence	55%	45%
Spécialités	Espionnage (25%) <div>Sécurité électronique (15%)</div>	Embuscades (70%) <div>Premiers Soins (25%)</div>
Autres	15%	10%