

Encyclopédie Cyber Age



Bienvenue à *Cyber Age*

L'encyclopédie de *Cyber Age* est une vision des années 2080 à la mode cyberpunk. Vous n'avez besoin d'aucune connaissance particulière pour consulter ces pages. Des liens vous permettront d'aller de définition en définition.

Cyber Age – 28 minutes dans le futur est également un jeu de rôle. Vous pourrez incarner des personnages de l'année 2080, vivre de nombreuses aventures. Pour cela, vous aurez besoin des règles de *Cyber Age* (disponibles dans le hors-série), d'un crayon, de papier, de deux dés, et de deux à cinq participants.

Cyber Age – 28 minutes dans le futur [est|était] le hors-série numéro 16 du magazine Casus Belli, paru en septembre 1995.

Texte de l'encyclopédie par Jean-Pierre Pécau et Pierre Rosenthal. Tous droits réservés.

Si vous avez des remarques à faire, des questions à poser ou des suggestions à offrir, vous pouvez écrire par courrier électronique à Pierre Rosenthal¹.

Une version téléchargeable de cette encyclopédie est également disponible², si vous désirez la consulter hors-ligne.

«Édition actuelle» et présent document — 10 décembre 2012— Gabriel Chandesris.

1. rosen@francenet.fr

2. <http://gabriel.chandesris.free.fr/cyber/cyberage.zip>

Table des matières

Éditorial	9
Introduction	10
Le monde en 2080	10
Histoire	10
Politique	12
Les Sept Dragons/TechnoBlocs	12
Démocratie	12
Idéologie	12
Les guildes et les alliances	12
Crime fédéral	13
Naissance des unités Crénuscul	13
Émeutes de la faim	13
Zone Blanche	14
Tiers-monde	14
Les Venises	14
Le califat de Carthage	15
Le sultanat de Malakansar	15
La Ligue des cités états	16
Les Coins Chauds	16
Networks	16
Justice	17
Crime organisé	17
Pour quelques cailloux de plus...	18
Guerres	19
Guerre Privée	19
Mercenaires	19
Légion Cerbère	19

TABLE DES MATIÈRES	3
Bombe Humaine	20
Terrorisme	20
Gun Rap Action	20
Soldat Suicide	20
Pour quelques cailloux de plus...	21
Technologie	22
Armement	22
Poing Numérique	22
Fusil Lourd Gyrosniper	22
Fouet Monofilament	22
Arme à signature	22
Mines Errantes	22
Adhésifs	23
Infrasons	23
Inhibiteurs de combustion	23
Techniques antitraction	23
Fusils à rayon basse énergie	23
Pyrogrenade	23
Neurogrenade	23
Novagrenade	23
Produits Supercaustiques	23
Santé	24
Réincarnation Artificielle	24
Virus	24
Chirurgie	24
La douleur et l'antidouleur	24
Bionique	24
Tatouage	24
G.O.S.T.	24
Broche	25
Caillou	25
Système Cablé	25
Génie Génétique	26
Les Gardiens	26
Les chimères	26
Les ultrachimères	26
Tueur cloné	27
Body Builded	27
Métabolisme transformé	27
Mémoire Organique Additionnelle	27
Cybernétique	28
Les drones & les golems	28
MétaGarde™	28
Les combots	28
Androïdes, cyborgs et répliquants	28

Nanotechnologie	29
Nanoblindage	29
Structure biomimétique	29
Images & Univers Artificiels	30
Leurre-hologramme	30
HoloTV	30
Les projecteurs antiholo	30
Générateur de champs blancs	30
Chambrimage	30
Multiplex virtuel (Bureau Multivir™)	30
Synthivers	31
CosmoRêve™	31
Les lampes à rêves	32
Les paradis	32
Liaisons Satellites	33
Transports	33
Super liner (cargo ultra rapide)	33
Les trains MagLev	33
Les Hydravions Gros porteur SHS	33
Moyen porteur DV	33
Vélo	33
Pour quelques cailloux de plus...	34
Vie Quotidienne	35
Géographie	35
Effets de serre	35
Atmosphère	35
Les tempêtes de printemps	35
Les nouvelles forêts tropicales	35
Urbanisme	35
Mégapoles	36
Les villes en hauteur	36
Les usines souterraines	36
Tombes	36
NightCity	36
Les GoldenZones	36
ZUHR	36
Killer Zone	37
Industrie Agricole	37
Culture & Divertissement	37
Design	37
Rock	37
Paper's act	38
Casinos	38
Arènes	38
Dômes	38
Courses solaires	38
Drogues	39



TABLE DES MATIÈRES

5

VidéoDrogues	39
Les RetroLands et la mode du surviving	39
Chasse	40
Banques d'Organes	40
Les Agents ou Pixies	41
La loi et l'ordre	41
Police scientifique	41
Astéroïde prison & MurMorgue	42
Numéro d'Identification (ID)	42
White Label	42
Écoute Satellites	42
Âme Zombie	43
Logiciels & Marché Noir	43
Pour quelques cailloux de plus...	43
Les Gens	45
Tribus / Couleurs / Tagueurs	45
Résidants	45
Onirogramme	46
Jackeur	46
Rônin	46
BladeRunner	46
Rêveur	47
HoloReporter	47
ShadowMaker	47
Les Transfos	48
Les Nomades	48
Écoguerrier	48
Wampire	48
Psychokiller	49
Zombie	49
Pour quelques cailloux de plus...	49
Le Rézo	51
La structure du Rézo	51

Interfaces	52
HyperNet et UltraNet	52
Matrice, cyberspace et Matrix Tools 4D	53
Écho	54
Pseudo	54
Données personnelles	54
Kanal I.R.C. (Internal Relay Chat)	54
Risques dans la Matrice	55
Glace	55
BriseGlace	55
Glace lente	55
La Glace noire	55
Matériel de Connexion	56
Lunettes VR	56
Bracelets VR	56
Eyes Tracker	56
Casque MEG et Technologie BAT	56
Console	56
Géographie de la Matrice	56
Paradis pirate	56
Mnémobase	57
Les Greniers ou les Catacombes	57
Les ZAT	57
Site cloîtré	57
Zone d'illusion	57
Intelligences Artificielles	57
Terminologie : I.A., I.A.C, C.A et S.E.E.	57
Intelligence Artificielle (I.A.)	58
Intelligence Artificielle Quantique	58
Les InfoClones et les InfoZombies	58
Possédé	59
L'ethno informatique	59
Vaudou	59
Fantôme	59
Techno Shamans	59
Opérateurs tibétains	60
Communication réalité / Matrice	60
Electronic Frontier Fondation	60
Pour quelques cailloux de plus...	61
Espace	63

TABLE DES MATIÈRES	7
Navette suborbitale	63
Îles de la Lune	63
Ascenseur orbital	63
Les Îles solaires	63
Phase II	63
Nouvelle frontière	64
Les colonies	64
La ceinture des astéroïdes	64
Mutants	64
Espace Profond	65
Les Vaisseaux	65
Cargo	65
Les Léviathans	65
Planètes Creuses	66
Pilotes	66
Voyage en espace lointain	66
Phénomènes temporels	67
Pour quelques cailloux de plus...	67
Index	68
MediaGraphie	72
Suppléments et Secrets	73
MediASSisT	74
Les Dactyles	78
CyberAge, CyberEspace et Matrice : La Plongée	79
Magie, Matrice et I.A.C.	80
Annabella Grubert, cyber psychiatre	82
Petits Scénarios CyberAge	83
Règles Spéciales	84

Règles Spéciales – Cyber Age	84
Création de personnage	84
Déterminer son âge	84
Déterminer son passé	84
Exemple	88
Le matériel	88
Les caractéristiques	89
Talents particuliers	89
Métiers	90
Équipement cybernétique	90
Généralités	90
Conséquences pour le personnage	91
Catalogue Cybernétiques & divers	92
Les armes	96
Armures	97
Personnages pré-tirés – SimulacreS	97
Biographies des personnages pré-tirés <i>Cyber Age</i>	98
Personnages pré-tirés <i>Cyber Age</i> – SimulacreS	99
Personnages pré-tirés <i>Cyber Age</i> – Basics (<i>AdCthullu</i>)	102
Règles Spéciales – La Matrice	105
Préambule	105
Généralités	105
Comment entrer dans la Matrice	105
La liaison avec la Matrice	105
Termes géographiques de la Matrice	106
Visualisation dans Matrix Tools	107
Règles simplifiées de piratage	107
Règles complexes de piratage	107
Entrer dans la Matrice	107
Nombre d'Actions en une Seconde (NAS)	107
Nature des tests & modificateur	108
Composants des cartes systèmes	109
Utilisation des programmes	109
Les risques du métier	111
Quitter la Matrice	111
Séquences des événements durant une passe	112
Les programmes	112
Fonctionnement général des programmes	112
Catalogue des programmes	114
Programmes les plus courants	119
Les consoles	119
Protection des consoles	120
Autres règles	120
Programmer un logiciel	120
Caractéristiques techniques des I.A.	120
Avec les «doigts»	120



Éditorial



Il y a quelques années, en 1990, la première édition de *Cyber Age – 30 minutes dans le futur*, permettait de jouer en français dans un univers de jeu de rôle cyberpunk. Les livres de Gibson avaient déjà un bon succès, les films phares : *Tron* et *Blade Runner* étaient dans les mémoires et *Total Recall* sur le point de sortir en France. TF1 était privatisée, le Mur de Berlin tombé. D'autres jeux cyberpunk apparurent en français, *Cyber Age* n'était déjà plus disponible.

Septembre 1995, les mots inventés par les cyberpunks sont entrés dans le langage courant, les livres de Gibson sont des classiques, la presse et la télé nous ressassent le multiInternetautoroutemédia, Bill Gates est l'homme le plus riche du monde, Traque sur Internet et Johnny Mnemonic viennent de sortir en France. *Cyber Age – 28 minutes dans le futur* est revenu en kiosque.

Cyber Age a changé. L'encyclopédie est toujours là, deux fois plus épaisse, vous permettant, même si vous ne jouez pas, de découvrir un univers cyberpunk. Les règles de *Simulacres* sont ajoutées presque en intégralité pour avoir un jeu de rôle complet (ceux qui veulent des conseils pour débuter devraient malgré tout se procurer ce hors-série). Les règles de *Cyber Age* ont été revues. Trois scénarios remplacent celui d'origine. Enfin, nous vous livrons directement quelques «secrets» de l'univers de *Cyber Age* – dans des pages à part – plutôt que d'attendre des suppléments pour vous les révéler.

Quoi de neuf donc ? Le recyclage sans doute. Le cyberpunk a envahi le cinéma, les séries télé, les jeux vidéos, les BD. *Cyber Age* a emprunté nombre de références à de nombreux auteurs, mais des termes inventés dans *Cyber Age* ont eu aussi été repris à leur tour. Nos influences sont nombreuses, mais je voudrais signaler deux grandes sources malheureusement difficiles à trouver : la série télé *Max Headroom*, la BD anglaise (pas le film) *Judge Dredd*. Le cyberpunk se cache partout. On croit le voir dans des films «spécialisés» comme *Le cobaye*, effroyablement mauvais. Et on le découvre dans *Demolition Man*, film a priori gros bras et pourtant intelligent (avec la remarquée Sandra Bullock). Au détour d'une série télé américaine : *Tek War*, on aperçoit une scène de cyberspace meilleure que dans bien des films à gros budget ! Et Cléo³, la cyberprésentatrice de *Cyberflash*, donne des nouvelles de la cybiculture tous les jours sur une chaîne cybergryptée.

Mais, que l'on lise *Convoi™* ou *Carmen Mac Callum*, que l'on regarde *Demolition Man* ou notre couverture, je vous le prédis : le héros du futur sera une héroïne.

Pierre Rosenthal

PS : Ah oui ! L'encyclopédie de *Cyber Age* est sur Internet ! Mais vous vous en étiez rendu compte je pense...

Un index est présent dans ce document page 68, notamment pour les termes notés **comme ceci**.

Nouvelle mise en page (LATEX) / collation documentaire par Gabriel Chandesris, 01/08/2012-07/09/2012.



3. <http://www.canalplus.fr/>

Introduction

L'encyclopédie ci-après est un mélange de tout ce que l'on peut trouver sur le genre cyberpunk avec toutes sortes d'inventions propres à *Cyber Age*. Les références à des films, vidéos, livres, jeux ou bandes dessinées sont là pour vous aider à vous faire une idée plus précise des entrées de l'encyclopédie. Une référence à un film ne veut pas dire que le film entier porte sur ce sujet, mais plutôt que l'on pourra y trouver une scène, une ambiance ou un personnage illustrant ce point précis. Les articles qui suivent sont – bien sûr – une petite sélection tirée de la *Grande Encyclopédie du XXIe siècle*, consultable sur le réseau Avant Garde et le **network CBS** ou bien directement en **Interface** sous la référence *GR ENCY LH 2080P*. Si, dans l'encyclopédie, vous trouvez plus loin les pictogrammes suivants...

Livres, Bandes dessinées, Cinéma, Télévision, Jeux, Vie actuelle



Le monde en 2080

Les historiens modernes font remonter le début du *Cyber Age* (l'âge cybernétique ou encore ère **cyberpunk**⁴⁾) aux années 2007, juste après la Dernière Guerre qui opposa pendant trois mois les USA et la Chine. La fin de cette guerre n'eut ni vainqueur ni vaincu, mais les destructions considérables, les pertes en vie humaines, et la conscience d'avoir échappé de peu au feu nucléaire traumatisèrent les populations qui réagirent en conséquence. Les États furent rapidement mis en cause et démantelés lors de la Grande Révolution Libérale qui suivit. Les grandes multinationales qui avaient précisément contribué à déclencher la guerre puis à la faire cesser devinrent les structures dominantes du monde moderne. Les **TechnoBlocs** remplacèrent les États, mais leur emprise fut plus diffuse, plus méthodique aussi. Certains chercheurs vont jusqu'à comparer l'ère moderne au Moyen Âge occidental où toute la population vivait sous la coupe de seigneurs et de barons liés entre eux par les lois de la féodalité, ou plus précisément aux États nations des villes marchandes italiennes de la Renaissance. On peut effectivement trouver des ressemblances. À de très rares exceptions, tout homme est inféodé à un groupe plus ou moins important, qui lui-même a sa place dans le tissu économique. La seule loi que connaît cet humain c'est la loi de son groupe, de son clan, que ce soit une bande de **tagueurs** ou un puissant **TechnoBloc**. Il doit obéissance à son groupe, vit par lui et à travers lui. On peut bien entendu remarquer qu'un tel fonctionnement social avait déjà existé par le passé, c'est le mode de fonctionnement de la société japonaise, ce n'est sans doute pas un hasard. Les structures du monde sont réduites à quelques équations simples déjà présentes dans le monde du XXe siècle. Le pouvoir c'est le profit, le profit c'est

l'information et la vente, la loi c'est celle de l'offre et de la demande. Tout est permis tout est possible mais il faut gagner. Les concepts de moralité, d'indépendance, de justice et d'égalité n'ont plus cours. Mais certains chercheurs ajoutent aussitôt : ont-ils jamais existé par le passé ?

Histoire

2001 : fin des guerres américaines entre les USA, l'Union d'Amérique Centrale (U.A.C.) et le Mexique. Fin du leadership américain dans le monde, retour au protectionnisme de Washington, apparition de la première **Zone Blanche** (NOrd MExique/TExas : NOMETA). Confirmation du rôle leader du Japon qui impose la paix. Fin de l'anarchie dans l'ex URSS dont les nouvelles frontières se stabilisent.

2005 : guerre nucléaire au Moyen Orient entre l'Iran et l'Arabie Saoudite (soutenue par Israël et l'Égypte) pour le contrôle des lieux saints et des champs de pétrole encore en activité. Guerre qui entraîne la première révolution libérale restreignant considérablement le pouvoir des États. Formation de la seconde **Zone Blanche** (Mésopotamie : MESO).

2007 : la tentative de reconstruction de la Grande Pologne prend fin suite à la défaite de l'armée polonaise devant Kiev face aux unités de partisans ukrainiens soutenus par la république de Grande Russie, les volontaires des républiques Baltes et les anciens éléments de l'Armée Rouge. Apparition d'une troisième **Zone Blanche** (BAPO).

2010 : le Grand Choc manque engloutir la Californie dans le Pacifique.

4. **CyberPunk** : Sous genre littéraire de la science-fiction. Il mélange futur proche, usage de la cybernétique, des réseaux informatiques, de la drogue. Ces thèmes étaient déjà largement exploités par la science-fiction comme dans le précurseur *Sur l'onde de choc* – de John Brunner – mais c'est le livre *Neuromancien*, de William Gibson, qui a lancé le genre. Il est à noter que le terme cyberpunk est postérieur, et qu'il a depuis largement débordé son cadre en investissant les jeux vidéos, le cinéma et les jeux de rôle.

2015 : formation des premiers TechnoBlocs, les **Sept Dragons** : Avant Garde, Lumière Cohérente, IBM, Matsushita, Mitsubishi/Benz, CGE/Philips, Sony. Les deux premiers Dragons étant les multinationales qui construiront dans l'espace les **Îles de la Lune** – Premières **Émeutes de la faim**.

2018 : début des guerres privées (entre chaînes de restaurants). Crédit à la **Légion Cerbère**.

2023 : mise en service des **Îles de la Lune**.

2027 : autodissolution de l'ONU qui laisse la place au grand conseil fédéral des TechnoBlocs (abréviation : Grand Conseil ou G.C.).

2030 : deuxième grande révolution libérale. Édiction des lois fédérales, ouverture du grand marché mondial, abolition des frontières, les gouvernements et les États n'ont plus qu'une tâche d'entretien.

2031 : les nationalités s'effacent peu à peu, un homme n'est plus défini par son pays mais par le TechnoBloc auquel il appartient, souvent à vie.

Après l'élimination des principaux gangs mondiaux vers la fin des années 90, le monde du crime s'est reformé sous la domination de deux grandes forces : le **yakuza** (d'origine japonaise) et les **triades** (d'origine chinoise), la maffia russe venant en troisième position. S'adaptant au monde du XXI^e siècle, ces deux organisations ont maintenant pignon sur rue, on peut y faire carrière comme dans n'importe quelle multinationale. On parle d'ailleurs des Deux Dragons en référence aux **Sept Dragons** qui forment les sept groupes industriels les plus puissants du monde. Les Deux Dragons ont chacun une organisation infaillible et redoutable qui couvre tous les trafics illicites de la Terre, leurs milices sont très entraînées et capables de tenir tête, en hommes et en armement, à n'importe quel autre groupe du même genre. Les Deux Dragons tolèrent quelques malfrats indépendants mais leur éthique est très stricte, à la moindre trahison ils frappent sans pitié et éliminent le malheureux quel qu'en soit le prix ; c'est sans doute pour cette raison qu'ils sont tant craints et respectés. Les Deux Dragons sont concurrents et donc ennemis, et se livrent une guerre sans merci.

Les milices ont remplacé les armées des États après la Dernière Guerre. Mais à l'instar de ces armées, les milices, qui appartiennent aux grands groupes industriels, opèrent à longueur d'années dans autant de mini guerres privées. Toutes les milices ont donc un statut légal et leurs opérations sont reconnues par tout le monde pour peu qu'un état de guerre économique ait été déclaré au préalable, bien que de multiples exemples d'attaques sans déclaration en préavis puissent être trouvés. Les milices existent aussi sous des formes indépendantes : les **Mercenaires** ou les Forces Éclairs, leurs états-majors se louant au plus offrant. Les guerres entre milices peuvent prendre toutes les formes, de l'affrontement déclaré en champs clos jusqu'aux opérations de sabotage, de commando contre des cibles particulières ou l'**exfiltration**⁵ d'un cadre particulièrement brillant d'un TechnoBloc concurrent. La seule règle que doivent respecter les états-majors des milices est de ne pas employer d'armes atomiques ou bactériologiques sous peine de se voir irrémédiablement détruite par la coalition de toutes les autres milices. Ce fut le cas, et c'est le seul exemple, pour la milice Thastubha de New Yokohama. Le propriétaire de la milice fut alors déclaré hors la loi et disparut avec elle. Les milices ont un classement annuel recensé dans *Faits Stratégiques & Économiques*. Les rédacteurs de cette célèbre revue indépendante évaluent l'efficacité des milices lors de l'année passée à partir des derniers affrontements. Les meilleures milices, outre la Force Éclair Delta, sont pour cette année 2080 les forces de la New Tech IBM et celles de la Tokohama inc. Les milices des **yakuzas** et des **triades** n'ont jamais pu être évaluées correctement mais les spécialistes s'accordent pour dire qu'elles doivent aisément se placer dans les cinq premières places. Un officier dans une milice d'élite a le rang et le salaire d'un cadre supérieur et les chasseurs de têtes leur font sans cesse des offres très alléchantes pour leur faire quitter leur groupe pour un autre.

Référence

-  *Yakuza*, de Sydney Pollack (1974), avec Robert Mitchum et Ken Takakura.
-  *Black Rain*, de Ridley Scott (1989), avec Michael Douglas et Ken Takakura.

5. **Exfiltration** : C'est le contraire de l'infiltration. Il faut faire s'échapper quelqu'un du TechnoBloc auquel il appartient.

Politique

Les Sept Dragons/TechnoBlocs

Il s'agit là du terme désignant les sept TechnoBlocs les plus puissants du moment. Une puissance, un Dragon, ou un TechnoBloc est un ensemble d'entreprises réunies en trust. C'est le siège du pouvoir. En fin de compte, et malgré une multitude d'écrans et de sociétés paravent, il est certain que tout humain travaille pour un des Sept Dragons sans le savoir.

Les Sept Dragons ont leurs sièges sociaux dans les îles de la Lune, ce qui les met à l'abri des guerres privées. Pour être accueilli dans le cercle très fermé des Dragons il faut d'ailleurs impérativement pouvoir ouvrir son siège en orbite de la Terre. Les TechnoBlocs, à bien des égards, ressemblent aux États du XXe siècle, ou plutôt aux principautés marchandes de l'Italie de la Renaissance. Ils possèdent leurs propres armées, leurs polices, leurs services d'espionnage et de contre-espionnage, leurs lois et leurs dirigeants. Leur but unique et commun est de faire du profit et de protéger leur existence. En cela encore, ils ne se différencient pas vraiment des nations de l'ancien monde. Un TechnoBloc est souverain sur son territoire, c'est pour cette raison que chacun entretient des missions diplomatiques auprès des autres Dragons. Certains TechnoBlocs professent une idéologie propre et il est nécessaire d'y souscrire pour y travailler, d'autres non.

Démocratie

Une des conséquences de la montée en puissance des TechnoBlocs fut la fin des démocraties dans le monde. Un système démocratique demande un État indépendant et impartial mais dans le monde du XXIe siècle, aucune structure n'échappe à la dépendance de la société du spectacle et au spectacle de la société. Les deux maîtres étalons de la société moderne, l'argent et le spectacle ont dû inventer une nouvelle rengaine pour remplacer celle du pain et des jeux.

Mais qu'on ne s'y trompe pas, le nouvel ordre spectaculaire n'a pas aboli toute idée de liberté. Au contraire, en se glissant entre les mailles du filet des TechnoBlocs on peut trouver plus de plages de liberté que dans les vieilles sociétés de la fin du XXe siècle. Mais voilà, de quoi s'agit-il vraiment ? On parle d'indépendance, de nouvelles règles du jeu, de failles, mais peut-être n'est-ce pas la même chose et c'est vrai que la liberté formulée n'est plus un concept moderne utilisé de nos jours.

Idéologie

Le terme d'idéologie regroupe les croyances religieuses et politiques du XXIe siècle. Tout le monde peut fonder une église, un parti ou une secte, la démocratie s'applique au monde entier. Les croyants d'un même groupe peuvent s'organiser pour vivre ensemble. Dans l'enceinte du groupe, les lois internes seront prioritaires sur celles de l'extérieur. On connaît dans un même endroit plusieurs communautés vivant en bonne intelligence mais obéissant à leurs règles. Une infraction commise au sein d'une communauté est jugée par les instances de cette communauté. Il existe des lois fédérales (un peu à la manière des anciens USA) qui ont le pas sur les lois communautaires, il s'agit la plupart de temps de crimes de sang ou assimilés.

Cette liberté de conscience, associée aux moyens d'information modernes et à l'écroulement des anciennes valeurs du XXe siècle, a permis l'émergence de toutes sortes de sectes plus étranges les unes que les autres mais possédant un statut pour peu qu'elles soient prises en charge par un TechnoBloc.

Les guildes et les alliances

La mondialisation de l'économie a créé le principe des guildes (ou hances) et des alliances, plusieurs groupes unissant leurs forces et s'interconnectant pour conquérir ou garder un marché, une part de marché ou une influence politique. Une guilde est un macro ensemble économique. Une alliance est un macro ensemble politique (comme l'Europe).

Les guildes ont donné naissance aux TechnoBlocs qui sont comme des villes états. Les nationalités, les ensembles supranationaux, les «alliances», théoriquement au-dessus des guildes n'ont qu'un pouvoir factuel sur ces dernières.

En dehors des sept groupes supranationaux il existe également plusieurs dizaines d'états encore constitués en tant que tels mais ils ne pèsent pas lourd dans les négociations mondiales. Il s'agit d'anciens pays du tiers monde qui n'ont pas pu prendre à temps le virage de la «Troisième Vague» ou de territoires refusant clairement le principe des alliances comme la Fédération Libertaire de Micronésie, le califat de Carthage ou la dictature écologique de Malaisie.

Les ensembles supra nationaux – les alliances – n'ont aucun pouvoir économique, ils sont par contre responsables de la sécurité. Les forces armées n'existant plus, il s'agit de forces de police et de maintien de l'ordre.



Un homme peut donc avoir une double nationalité, celle de son ensemble d'origine ou de son pays, et celle de son TechnoBloc. Le système est très proche de celui des villes états allemandes durant la Renaissance. Il doit respecter les lois de l'ensemble dans lequel il vit mais également celles du TechnoBloc dans lequel il évolue. Un homme peut également n'avoir qu'une seule identité, celle de son pays ou de son alliance ; et n'appartenir à aucun TechnoBloc. Mais c'est une situation peu enviable, il s'agit la plupart du temps de citoyen de troisième zone.

Les alliances doivent passer par la convocation de diètes pour fixer leur budget et le cadre de leur activité comme le «conseil des sages» pour la fédération GreatAsia, ou l'Europarlement pour l'alliance EuroCom.

Crime fédéral

La notion de crime fédéral est directement issue du système des **TechnoBlocs**. Après une première période d'ultralibéralisme, les **Sept Dragons** se réunirent pour établir une charte de crimes passibles du dépôt de bilan pour les sociétés convaincues du délit, y compris par la force si le besoin s'en faisait sentir. Parmi les crimes fédéraux établis par les **Sept Dragons** on peut signaler : l'usage des **VidéoDrogues**, l'usage ou le stockage d'armes atomiques, le lancement d'une opération militaire en direction d'un des **Îles de la Lune** ; et enfin, l'accroissement d'autonomie des **Intelligences Artificielles** et leur éveil à la conscience.

Naissance des unités Crénuscle

La première grande percée en matière d'Intelligence Artificielle (I.A.) vint des laboratoires ATTR de Kyoto à la fin du siècle dernier ; lorsque les chercheurs regroupés sous la direction de professeur Hugo de Glaris parvinrent à fabriquer un réseau neuronal disposant d'un nombre de synapses supérieur au cerveau humain.

Vers 2015 des bioneurones artificiels/naturels permirent de voir émerger une forme d'intelligence artificielle concrète. Des journalistes lancèrent alors une boutade : «si les cerveaux de silicium mis au point à Kyoto étaient plus puissants que le cerveau humain, plus gros, plus interconnectés, disposant de plus de neurones et de synapses, alors ne devait-on pas les considérer comme une nouvelle espèce, supérieure à l'homme, la race à venir?» Ils ne croyaient pas si bien dire et c'est moins de cinq ans plus tard qu'on commença à s'en apercevoir, ainsi naquirent les **unités Crénuscle**. Elles avaient pour mission de faire en sorte que les propos des journalistes ne se transforment pas en réalité.

Dès qu'une **Intelligence Artificielle** disposant de l'autonomie de pensée et d'action est détectée, les **unités Crénuscle** sont envoyées pour «résoudre» le problème. Les **unités Crénuscle** sont, avec la **Légion Cerbère**, les seuls organismes InterTechnoBlocs, leurs opérations sont très discrètes, elles ne recherchent pas la publicité, leurs sentences sont sans appel et leur exécutions (généralement la mort pour le ou les humains responsables et la destruction des mémoires de l'I.A.) sont immédiates.

Plusieurs **networks** ont essayé de produire des reportages sur les **unités Crénuscle** mais aucun n'y est parvenu, soit que l'équipe de tournage ait dû subir de mystérieux attentats, soit que le network lui-même ait été la cible d'une O.P.A. foudroyante visant à le racheter et à changer toute sa grille de programmes.

Pour certains commentateurs les **unités Crénuscle** ne sont qu'une légende, c'est d'ailleurs la position de tous les services de communication de tous les grands **TechnoBlocs**.

Émeutes de la faim

Séries d'émeutes dans les grandes villes des cinq continents qui dégénèrent en guerres civiles dans de nombreux endroits (New York, Rio, Afrique du Sud, Mexique, Espagne, Italie, sud de la France) et nécessitèrent l'envoi de troupes interblocs (la **Légion Cerbère**) pour rétablir frocement l'ordre dans la rue. Ces émeutes eurent de graves conséquences sur le monde moderne.

- Établissement d'un plan de survie par le Conseil Général pour toutes les populations du Tiers-monde afin de les maintenir juste au-dessus du seuil de subsistance.
- Bouclage des frontières des pays développés (la **Ceinture de la faim**).
- Abandon de tous les plans de développement en faveur du Tiers-monde.
- Début des grandes vagues d'attentats terroristes par les ressortissants de ces mêmes pays. Un commentateur put dire à l'époque : «La moitié de l'humanité décide froidement d'abandonner l'autre, personne ne peut en prédire les conséquences».

Référence

-  **No man's land**, de Ben Bolt (1994) pour la BBC/arte, avec Trevor Eve et Amanda Ooms.

Zone Blanche

On trouve plusieurs grandes **Zones Blanches** sur la Terre. La première à la frontière de l'ancien Mexique et du Texas et l'autre sur les côtes de la Baltique à la hauteur de l'ancienne Pologne. Il s'agit d'étendues désertiques, stérilisées par les bombes nucléaires et les programmes génétiques des dernières guerres inter États de la fin du XXe siècle. On ne peut y vivre longtemps sans subir des mutations très souvent mortelles. Les **networks** y organisent des courses d'*hovertanks*. Les **Zones Blanches** sont aussi le repaire de tous les proscrits, et les mutants qui y cherchent un ultime refuge. Il existe bien d'autres **Zones Blanches** sur la Terre mais aucune n'est aussi vaste que celles citées plus haut. Les **Zones Blanches** sont les seuls territoires qui échappent au contrôle des **TechnoBlocs**. On y survit sous le joug d'une autre loi, la loi de la jungle, et pour tout dire, pas très longtemps.

Référence

- *Câblé*, Walter Jon Williams, Présence du futur.
- *Les culbuteurs de l'enfer*, Roger Zelazny, Titres SF.
- *Le marteau de verre*, K.W. Jeter, Présence du futur.
- *Judge Dredd, The Cursed Earth*, Titan Books.
- *Point Limite Zéro*, de Richard Sarafian (1971), avec Barry Newman.

Tiers-monde

Quatre sous-continents sont exclus du développement moderne du XXIe siècle. Il s'agit de l'Afrique dans son immense majorité, de l'Inde et de la Chine (bien que plus développées que le continent noir) ainsi que l'Asie Centrale. Dans tous ces espaces, la vie est encore souvent à l'image du XXe siècle voire du XIXe. Si la famine n'est plus qu'un phénomène exceptionnel (suite aux graves Émeutes de la faim). Les millions d'habitants qui peuplent ces contrées mangent tout juste à leur faim. La fermeture des frontières de l'Europe du Nord dans les années 2010, et le renforcement de cette ceinture par la création de la **Légion Cerbère** contribua à couper définitivement le monde en deux et engendra un immense sentiment de haine et de frustration dans les pays du Tiers-monde. D'où la naissance de nombreux groupes terroristes à caractère nihiliste cherchant à s'infiltrer au-delà de la **Ceinture de la faim** pour y porter la violence. En échange du plan de subsistance, les populations du Tiers-monde doivent se plier de gré ou de force à un plan de contrôle des naissances.

La technologie du cyberspace n'y est que très rarement employée et les réseaux de communication y sont embryonnaires. On ne peut se brancher sur le Rézo que dans les grands hôtels internationaux ou dans les grands centres de vacances organisées.

Il s'agit toujours de lieux ultra surveillés, des camps retranchés de luxe interdits aux indigènes, ou dans le meilleur des cas autorisés aux castes les plus riches.

Référence

- *No man's land*, de Ben Bolt (1994) pour le BBC, avec Trevor Eve et Amanda Ooms.
- *Froid Équateur*, d'Enki Bilal, Dargaud.
- *Soleil Vert*, de Richard Fleischer, avec Charlton Heston.

Les Venises

Ce n'est qu'au milieu du XXIe siècle qu'on commença à s'occuper sérieusement des exploitations sous-marines. Il faut dire que cette fois on avait de nombreuses raisons pour se pencher sur le Grand Bleu. La surpopulation, la pollution des côtes, le réchauffement du climat, toutes ces catastrophes préchaient pour l'établissement de l'homme dans un milieu océanique de la même façon qu'il commençait à le faire dans l'espace.

Ainsi naquirent les premières **Venises**. On les baptisa sans doute de cette façon à cause des premières tentatives d'établissements qui se firent dans l'Adriatique, non loin de la cité des Doges. On comprit très vite que les **Venises** pouvaient être la source d'un juteux profit : fermes aquatiques, extractions des nodules riches en minerai qui jonchaient les plaines abyssales, tourisme de luxe, pêche. En l'espace de quelques années on compta bientôt une douzaine de cités marines, une douzaine de **Venises**. Elles obéissaient toutes à un schéma identique : chaque **Venise** était indépendante (comme un **TechnoBloc**) et mieux encore car au terme de plusieurs procès retentissants on considéra les **Venises** comme de pleins états indépendants. En fait, on reconnut rapidement que les **Venises** n'étaient ni plus ni moins que de nouvelles îles à la surface du globe.

Une **Venise** veille jalousement sur son territoire, implantant des modules indépendants parfois loin de ses côtes. Fermes aquatiques, usines d'extractions de nodules, toutes les activités industrielles en haute mer dépendent des **Venises**. La plupart de ces îles en «thermociment» tirent leur énergie de gigantesques capteurs solaires flottants : les «Nénuphars», implantés à quelques kilomètres de leurs côtes. Situées dans des zones d'ensoleillement maximum, les Nénuphars alimentent les **Venises** en énergie propre. Et c'est la seconde grande caractéristique des **Venises** : l'immense majorité de leurs habitants sont des écologistes convaincus. On vient sur une **Venise** car on considère que les continents pollués ne peuvent plus accueillir l'homme, c'est un choix de société et de vie.



Un journaliste compara les premières **Venises** aux établissements hippies de la fin des années 1960 et c'est vrai qu'on y retrouve le même état d'esprit. Ce qui n'empêche pas plusieurs forces **Merc** directement issu des **Venises** d'être classées en championnat, sur les **Venises** comme partout dans le monde, la non-violence est un concept de moins en moins partagé.

Les parties sous-marines des **Venises** sont parfois dénommées aquavilles. Bien que vivant sous dôme pressurisé, certains habitants des aquavilles se font greffer des branchies externes. On les appelle **Tritons**, ou **Sirènes**. Les apprentis pilotes, ou les futurs colons spatiaux, viennent souvent faire des stages en aquaville avant de partir en **Espace profond**.

Référence

-  *SeaQuest DSV*, produit par Steven Spielberg (1993).
-  *Waterworld*, de Kevin Reynolds (1995), avec Kevin Costner et Dennis Hopper.

Le califat de Carthage

Les modifications climatiques et les deux guerres civiles et religieuses qui ont amené le califat au pouvoir n'ont pas laissé beaucoup de choix politique à l'ancien Maghreb. Le califat s'étend du Maroc à l'ex Libye, c'est une des dernières structures étatiques existante au monde, c'est aussi une dictature islamique.

Les principales sources de revenus du califat sont la contrebande et le recel de malfaiteurs.

C'est en effet une des seules zones à ne pas respecter les accords interforces et interblocs. Un criminel recherché pour **crime fédéral** peut, à condition d'avoir beaucoup d'argent, y trouver refuge. Les principales organisations et cartels de maffieux, les **triades**, les **yakuzas**, y ont pignon sur rue. Durant plusieurs siècles les États Barbaresques avaient accueilli tous les corsaires, tous les pirates, tous les proscrits chrétiens. Le califat est donc une sorte de retour aux sources, les autorités religieuses affirmant quant à elles que l'hospitalité est un des commandements du Coran (ce qui est vrai).

Pour qui n'a pas de gros moyens la vie est plutôt dure dans le califat mais il existe également beaucoup de palais magnifiques, hermétiquement isolés des rayons mortels du soleil, où l'on vit comme dans un paradis en versant de confortables rentes aux agents du Calife.

Il y a aussi des zones interdites, certains quartiers se défendant farouchement de l'intrusion des étrangers : ce sont les casbahs. Elles sont contrôlées par des clans qui n'admettent pas qu'un roumi (homme blanc) vienne toucher un contrat sur la tête d'un de leur hôte. Car si on vient dans le califat pour s'y cacher on y vient également pour chercher, traquer, et souvent abattre les fugitifs. Bab El Kébir est une de ces casbahs, un territoire où tout étranger non recommandé est virtuellement en passe de disparaître sans laisser de traces. On n'a jamais entendu parlé d'un contrat honoré à Bab El Kébir et ceux qui ont essayé ne sont jamais ressortis de ses ruelles blanches.

Les **Sept Dragons** essayent depuis des années de prouver que le califat détient une **I.A.** illégale, afin d'y envoyer les **unités Crénacles**. Le sourire kabyle semble être la seule réponse qu'ils ont obtenu jusqu'à présent.

Référence

-  *Gravité à la manque*, Georges Alec Effinger, Présence du Futur.

Le sultanat de Malakansar

Dernière dictature écologiste organisée à la surface du globe. Le sultanat a établi sa dictature grâce aux dernières ressources pétrolières qu'il monnaya une fortune en prenant comme base les théories des écologistes radicaux du siècle dernier. Les «EcoWarriors» se réclamant du sultanat, mélangeant allégrement l'hypothèse Gaïa, le radicalisme islamiste et toutes sortes de théories plus ou moins aberrantes.

Ses dirigeants sont surnommés les «Khmers Verts» en référence à une secte du siècle dernier les «Khmers Rouges» qui firent régner un temps la terreur sur la péninsule indochinoise.

Le début du XXI^e siècle vit se créer de nombreuses dictatures écologistes mais l'échec des théories radicales (sélection naturelle, équivalence entre tous les êtres vivants, droit des arbres et des pierres etc.), précipita la faillite de la plupart des expériences. Le sultanat est le dernier rejeton de cette étrange famille politique. Il y règne la Terreur verte, sans doute un des endroits les plus exotiques de la planète. Toute la technologie y est scrupuleusement contrôlée, et les accès au **Rézo** quasiment inexistant. Un arbre y a autant de droit qu'un être humain. Les épidémies n'y sont pas combattues, elles doivent s'éteindre «naturellement» et la population y est soumise à un contrôle drastique dans ses opinions comme dans ses moindres gestes.

La Ligue des cités états

Fédération chinoise issue de la période dites «Des larmes» qui vit l'ancienne Chine communiste éclater en des centaines de cités états, où des seigneurs de la guerre s'affrontèrent férolement jusqu'à utiliser l'arme atomique tactique. Globalement il s'agit de l'affrontement de la frange côtière riche du sud contre les royaumes féodaux et paysans du nord. Cette période «Des larmes» fit plusieurs dizaines de millions de morts, avant qu'une dizaine de cités états prennent le pouvoir et concluent un accord de paix. — La Ligue a une influence majeure en sein de l'ASIA, uniquement contrebalancé par les grands **TechnoBlocs** japonais. C'est une des organisations les plus riches de la terre, sans doute partiellement contrôlée par les **triades**, l'ennemi ancestral des **yakuzas** japonais.

Les Coins Chauds

Toutes les périodes de l'histoire du XXe et XXIe siècle ont connu des **Coin Chauds**; ce sont les endroits du monde où se déroule ce qu'on appelle un «conflit de basse intensité».

À partir de 1945 les conflits de basse intensité (par opposition à ceux de haute intensité qui désignaient tout simplement la guerre mondiale) n'ont jamais disparu un seul mois de la surface de la Terre, certains auteurs affirmèrent même que pour qu'il n'y ait pas de conflit de haute intensité il fallait qu'il y ait toujours des conflits de basse intensité (les auteurs en question ne vivaient jamais dans les pays où se déroulaient les conflits de basse intensité). — *Vietnam, Liban, Bosnie, Arménie, Pérou* : ces conflits ont tous en commun de ne pas se dérouler sur le territoire des grandes puissances, de mettre en oeuvre des forces relativement faibles, d'être d'une extrême sauvagerie et d'attirer tous les desperados, journalistes en mal de scoop, agents secrets, double, triple, marchands et canons et escrocs divers de la planète.

Quelle que soit l'époque il existe un endroit dans ce genre. On y trouve des informations, des armes, des ennuis, des contrats bref : tout ce qui peut être utile à une bande de **Mercs** désœuvrés. Incidemment l'espérance de vie y est nettement plus basse qu'ailleurs.



Networks

Le XXIe siècle est le siècle des communications et du spectacle (au sens où l'entendait Guy Debord, un philosophe de la fin du XXe siècle). L'information a donc une valeur. On a coutume de dire que le monde marche sur trois pieds : les **TechnoBlocs**, le **crime organisé** et les **networks**. L'information est donc devenue une marchandise aussi précieuse que le pétrole. Qui détient l'information détient le pouvoir. Les networks couvrent le monde entier avec leurs émissions d'HoloTV et un réseau de satellites de communication. Leurs Q.G. sont établis majoritairement sur les îles de Lune. Ils sont puissants et à peu près indépendants.

On a la preuve que certaines affaires, comme certaines guerres privées, ont été montées de bout en bout par les networks dans le seul but d'augmenter leur audience. Mais on connaît aussi de nombreux scandales mis à jour par les équipes des networks CBS, NHK ou BBC/EURO. On aura une idée de leur puissance si on se souvient de l'histoire de la découverte de Drakon IV, un astéroïde bourré de matières premières que la NHK publia sur tous les canaux, au moment même où il entrait dans l'orbite de Jupiter. Le **TechnoBloc** du Soleil Couchant qui avait repéré Drakon IV depuis un an et comptait se l'approprier, perdit plusieurs milliards d'écus en quelques secondes.

En fait, un **network** est la meilleure et la pire des choses. C'est à cause d'eux que se montent nombre d'opérations louches pour faire augmenter leur audience. Mais c'est aussi la seule puissance capable de faire poyer un **TechnoBloc** en révélant ses agissements criminels.

Référence

- *La société du spectacle*, Guy Debord, Édition Champs Libre.
- *Max Headroom*.
- *Network*, de Sydney Lumet (1976), avec Fay Dunaway et Peter Finch.

Justice

Prenons l'exemple d'un habitant de Paris, né en France. Il paye des impôts locaux qui lui donnent la protection relativement faible de la police parisienne. Il peut se déclarer français, auquel cas il n'aura que peu de recours en cas de problème grave. Ce n'est pas que la police parisienne soit inefficace mais elle est peu nombreuse et son action est sévèrement restreinte par les lois d'appartenance aux **TechnoBlocs**.

En effet, ce même citoyen, s'il est employé du **TechnoBloc** ParisBas (par exemple), dont le siège social est à La Défense, peut demander un rattachement de nationalité à ce **TechnoBloc**. En termes simples, cela veut dire que le citoyen n'a plus à payer d'impôts nationaux à la France, et qu'il est placé sous la juridiction de la milice de son propre **TechnoBloc**. En conséquence de quoi, tout problème criminel est suivi par cette milice.

Comme on peut s'en rendre compte, cela pose de gigantesques problèmes. Le premier d'entre eux étant la quasi impossibilité pour une police municipale de poursuivre un criminel qui a un attachement de nationalité à un **TechnoBloc**. En effet, il faut que la police demande une autorisation d'enquête au **TechnoBloc**, ce qui est rarement accordé. Le seul cas de police municipale réellement puissante est le Scotland Yard de Londres.

Si vous êtes victime des agissements de petits malfrats, vous pouvez espérer que ceux-ci seront pourchassés. Mais que faire quand vous êtes attaqué par un **TechnoBloc**? Il n'y a qu'une solution : trouver un moyen de pression. Et là, il n'y a que deux méthodes :

- soit ce **TechnoBloc** est coupable de crimes fédéraux, et c'est à vous d'en apporter les preuves au Grand Conseil. Auquel cas il sera démantelé et vous aurez réparation.
- soit vous mettez à jour un scandale concernant ce **TechnoBloc**, prêt à être diffusé par un **network** (à vous de voir si le chantage suffit ou s'il vaut mieux passer à l'acte).

Référence

-  *Max Headroom*.

Crime organisé

Le crime organisé n'est souvent qu'une vue de l'esprit, chaque gang imposant sa loi à son territoire. Néanmoins on peut, en 2080, dire que deux organisations criminelles se sont implantées dans le monde entier : le **yakuza** et les **triades**. La cosa nostra, la maffia, le cartel de Medeline ne sont plus que des souvenirs pittoresques, la maffia «russe» ayant encore quelques zones d'influence, l'Afrique a une multitude de gangs criminels avec peu de liens.

Le **yakuza** est une organisation originale du Japon, et qui s'occupait historiquement des jeux et du racket. Très liée à l'extrême droite, elle professait une sorte de code de l'honneur, déjà oublié dès 1980. Le **yakuza** est constitué de centaines de gangs indépendants. Néanmoins il existe une sorte d'assistance qui permet à un gang «ami» de pourchasser à sa place sur son territoire la victime du contrat d'un autre gang. Lorsque l'on entre dans les **yakuzas**, on jure fidélité et obéissance à son chef. En cas de léger manquement, la peine est de se couper la dernière phalange du petit doigt. Une faute un peu plus grave est punie par la mort. Il est possible de quitter les **yakuzas**, mais une trahison n'est jamais oubliée, c'est une question d'honneur. Le **yakuza** est très influent au Japon et en Europe.

Les **triades** sont à l'origine des sociétés secrètes chinoises. Constituées en loges indépendantes, elles n'ont plus rien de commun avec ce qu'elles étaient, à part leur culte du secret. Leurs domaines de prédilection sont la drogue et les spectacles. Les **triades** ont leur plus grande influence en Asie et en Amérique du Nord.

Référence

-  *Yakuza*, de Sydney Pollack (1974), avec Robert Mitchum et Ken Takakura.
-  *Black Rain*, de Ridley Scott (1989), avec Michael Douglas et Ken Takakura.

Pour quelques cailloux de plus...

Quelques noms de TechnoBlocs

Gemini II SA, Mitsubishi SA, ITT SA, Soleil Éclatant, Galaxie, GMotors SA, Sat Unis, Avant Garde, Quark C°, Zone Étoile, Pulsar, Next Génération, Sony SA. Certains TechnoBlocs sont issus des anciens groupes financiers ou économiques du XXe siècle, ils font suivre alors le sigle de la marque par le suffixe SA, une marque de snobisme très recherchée. D'autres sont nés après mais n'en sont pas moins puissants. Les filiales portent des noms composés d'après leurs maisons mères (comme Plasto IBM ou Soma Sony). **Synonymes de TechnoBloc** : Cartel, multinationale, zaibatsu, konzern, mégacorp, corporation, policorpo, corpo (familier), omnium.

TechnoBlocs raciaux

TechnoBloc pratiquant la ségrégation raciale, que ce soit les TechnoBlocs racistes blancs comme les TechnoBlocs racistes noirs sortis des grands ghettos du XXe siècle. Les TechnoBlocs raciaux ont généralement une organisation totalitaire et une idéologie violente, ils ne représentent pas une force économique importante par contre ils peuvent avoir un haut pouvoir de nuisance du fait du fanatisme de leurs employés.

Ceintures de la faim

Les ceintures de la faim sont au nombre de cinq : La ceinture Mexique/Texas, La ceinture Méditerranée, La ceinture mer Noire. La ceinture Asie, La ceinture Indonésie. — De plus, les TechnoBlocs contrôlant les anciens États d'Israël, d'Argentine et d'Afrique du Sud entretiennent des miniceintures à l'aide de troupes ayant les mêmes fonctions que la Légion Cerbère.

La guerre de l'eau

À la fin du XXe siècle on vit de plus en plus souvent se développer des conflits pour l'eau, l'enjeu était le contrôle des sources ou des nappes souterraines dans certaines régions devenues semidésertiques. Qui possédait l'eau possédait le pouvoir sur des centaines de millions de malheureux. Retour aux traditions millénaires, les raids des tribus bédouines pour le contrôle des puits étaient redevenus une réalité, pire, des groupes terroristes faisaient sauter des ouvrages d'art, des barrages, afin de détourner les capteurs vers d'autres régions.

L'auto organisation chaotique des rebelles sahariens

«Toute l'organisation des rebelles sahariens repose sur les théories du chaos, du hasard et de l'organisation en boucle d'autoréaction. Les clans se réunissent au hasard des oasis, ou en fonction des offensives du califat. Il n'y a pas de direction centrale, de GQG, de chefs, ou de choses similaires. Les interactions chaotiques se font par le biais du cyberspace, en auto organisation dans les zones d'autonomie temporaire (ZAT).

Cette méthode a des avantages et des inconvénients. Le principal inconvénient c'est que nous ne pourrons jamais passer à l'offensive, autrement dit : envahir le califat, pour cela il faudrait un plan d'ensemble, une direction générale et notre structure ne le permet pas. Par contre il est virtuellement impossible que les gendarmes du califat puissent un jour nous détruire complètement. Ils peuvent, en mettant le paquet, venir à bout d'un ou deux clans, mais les rescapés en formeront dix autres, et sur les dix il en survivra cinq et ainsi de suite, comme des cellules qui mutent.

Mais il y a un plan dans le plan, tous les clans observent une règle, une seule : ils doivent planter un certain nombre de palmeraies, agrandir les oasis déjà existantes avec des espèces biogénétiques résistantes aux radiations solaires. À terme, dans 50 ou 100 ans, le désert va reculer et à partir de là... tout sera possible.

De la complexité émerge de la simplicité partagée. C'est une organisation fractale, la réunion des clans du désert ressemble à un vaste clan qui ressemble lui même à un groupe de combat, qui ressemble à une famille, ainsi de suite, à tous les niveaux d'observation la structure des rebelles reste la même, ainsi nous sommes indestructibles.» — Gik El Radik, chef saharien.

Argent

À cause des transferts informatiques, on n'emploie presque plus que l'écu dans le monde entier, même si chaque nation essaie encore de conserver sa monnaie locale (principalement le dollar). Une parité de un pour un est gardée entre le dollar et l'écu. Un écu vaut 5 francs français actuels (*NOTE : de 1995, soit moins de un euro - €*). Une livre sterling vaut deux écus. L'inflation fait que si l'on compare les prix entre 1980 et 2080, certains produits sont au même prix, mais en écus, et d'autres sont restés à peu près à la même valeur (soit cinq fois moins en écus).



Guerres

Guerre Privée

Au premier abord le concept de guerre privée peut sembler attrayant (ou complètement aberrant). À la suite de la Dernière Guerre, la Grande Révolution Libérale des années 2000, le rôle des États nations du XXe siècle diminua partout dans le monde. Sans États plus de frontières, et sans frontières plus de guerres, c'était alors le credo des nouveaux libéraux. Mais les **TechnoBlocs** prirent de l'importance, équipant leurs propres forces de police puis de véritables armées pour enfin jeter les bases des guerres privées. Les hommes et les femmes du XXIe siècle ne connaissent plus presque plus d'affrontement inter États, nation contre nation, (sauf dans les **Coins Chauds**), l'affrontement guerrier a glissé vers un combat codifié entre professionnels, pour un délai connu et relativement court (c'est la théorie). Concrètement, un **TechnoBloc** proclame ses intentions belliqueuses envers un autre trust, il annonce en même temps ses raisons et le type d'affrontement qu'il désire. Le **TechnoBloc** attaqué peut réagir en acceptant les conditions de l'enemi ou bien en négociant un autre type de guerre. On a récemment établi une typologie des **guerres privées**.

L'affrontement le plus simple et le moins destructeur est le *Tournoi*, puis on passe au *Champs clos*, à la *Guerre diffuse*, et enfin à la *Guerre totale*.

- Le **Tournoi** est l'affrontement de deux champions, le combat peut être à mort ou non. Cette forme de guerre est principalement utilisée pour des opérations de publicité comparative, retransmise par les **networks** locaux. Le plus prisé des tournois est celui qui met en lice chaque année Coca et Pepsi.
- Le **Champs clos** est l'extension du premier concept, deux mini armées s'affrontant en champs clos pour des objectifs définis, le continent africain servant généralement de théâtre à ce genre de conflit.
- La **Guerre diffuse** implique le franchissement d'un degré supplémentaire. Les deux **TechnoBlocs** en guerre organisent des actions de combat directement contre les biens et les équipements du **TechnoBloc** ennemi. On recourt généralement à des offensives éclair ou à des opérations de commando sur le terrain même des installations des **TechnoBlocs**.
- La **Guerre totale** est le stade ultime d'une guerre privée. Les deux **TechnoBlocs** s'affrontent par tous les moyens en vue de la destruction complète de l'un d'eux.

Si on observe bien la situation, les **guerres privées** ne sont nullement à envier par rapport aux guerres classiques du XXe siècle. Elles sont assez proches des guerres de la Renaissance italienne. On a remplacé des affrontements concentrés et relativement rares dans la

vie d'un homme, par une suite presque ininterrompue de mini affrontements diffus. Même si la plupart du temps les forces engagées sont des professionnels, il n'est pas rare que les **résidants** d'un **TechnoBloc**, volontairement ou non, subissent les effets de la guerre en cours. Cette militarisation du monde du travail a amené une hausse globale du niveau de violence dans le tissu social. En d'autres termes, le monde du XXIe siècle, malgré l'abandon des guerres entre États est bien plus violent que le monde du XXe.

Référence

-  *La Troisième Vague*, Alvin Toffler, Folio Essais.
-  *Rollerball*, de Norman Jewison (1975), avec James Caan.
-  *Demolition Man*, de Marco Brambilla (1993) avec Sylvester Stallone, Wesley Snipes et Sandra Bullock.

Mercenaires

Avec le développement des **guerres privées**, on a très vite assisté à la naissance d'organisations de combat privées. Les **Mercenaires**, ou **Mercs**, sont des travailleurs indépendants qui se louent aux **TechnoBlocs** ne pouvant pas se payer d'armées privées ou ayant besoin, à un moment donné, de spécialistes, de professionnels hyper entraînés. Au XXe siècle, les grandes compagnies utilisaient un pool d'avocats internes mais avaient aussi recours à des cabinets d'avocats privés. Le principe de fonctionnement des Mercs est exactement semblable. Une équipe de Mercenaires est engagée pour une mission précise avec un double avantage sur les soldats privés d'un **TechnoBloc** : professionnalisme et discrétion. En effet si un Mercenaire est capturé il n'est pas tenu de révéler son employeur. La grande majorité des Mercs sont d'ailleurs entraînés et câblés pour ne rien révéler de leurs sources ou de leurs patrons. Appliquant comme toujours la logique du profit, les équipes de Mercs ont vite établi une hiérarchie professionnelle. Les meilleures équipes sont bien entendu recrutées pour une fortune mais assurent un coefficient de réussite très important. Il existe des Mercs pour tous les types d'opérations de guerre : Pénétration, Destruction, Recherche et Renseignements, Reconnaissance.

Légion Cerbère

Groupement militaire InterTechnoBlocs ayant pour mission de garder les frontières Texas Sud et Méditerranée étanches aux tentatives de passage des populations du Tiers-monde. Par ses méthodes, son recrutement et sa mission particulièrement ignoble, la Légion s'est forgée une effroyable réputation de cruauté. Aucun Mercenaire digne de ce nom n'envisagerait son passage à la Légion sans une bonne raison.

La Légion Cerbère est le seul organisme InterTechno-Blocs en fonction, il est directement sous le contrôle du Grand Conseil des Sept Dragons.

Bombe Humaine

Style d'attaque terroriste mise en évidence lors de la grande vague d'hépatite B qui submergea les îles Hawaii en 60/61. On prouva qu'Agnès V. avait reçu un estomac modifié pour produire des enzymes qui, conjugués avec certaines substances simples donneraient naissance au virus de l'hépatite. Il ne restait plus à Agnès qu'à déposer un peu de salive sur quelques cibles stratégiques pour que l'épidémie se développe. Qui soupçonnerait une simple touriste qui visite les îles ? — Aucune preuve n'a pu être fournie sur l'identité de l'attaquant et le Grand Conseil des Sept Dragons condamna l'usage de cette arme terrible.

Terrorisme

Depuis la disparition des guerres classiques à la fin du XXe siècle, le terrorisme subit une montée en puissance inconnue jusqu'alors dans l'histoire du monde. Pour la première fois depuis l'âge des cavernes, des hommes pouvaient menacer la puissance d'un empire et gagner le combat, des milliers de David venaient à bout de Goliaths. Ce fut l'âge d'or du terrorisme qui aboutit à la victoire de la société du spectacle et des TechnoBlocs, lorsque les médias internationaux retransmirent les actions terroristes comme un spectacle parmi d'autres. Les terroristes perdirent leur atout majeur, l'arme de l'image se retournant contre eux. On regardait leurs exploits comme des jeux du cirque, mais plus personne ne s'imaginait pouvoir être un jour à la place des gladiateurs. On entra alors dans l'âge de la folie, les actions des groupes clandestins devinrent de plus en plus démentes, sans aucun rapport avec les exigences et les possibilités des groupes touchés. Nous en sommes là. Des groupes terroristes sans cibles précises qui sèment leurs bombes au hasard pour la plus grande joie des producteurs d'HoloTV.

Plusieurs rapports secrets des services des Sept Dragons prouvent que de nombreuses opérations clandestines (détournement de l'aéroglisseur Sicile/Afrique, explosion de la mini bombe H à Malaga sur la base 409 de la Sony SA par exemple) furent commanditée par des networks en manque d'audience. Dans les deux cas les groupes terroristes (la Nouvelle I.R.A. et les Brigades de Libération Baltes) touchèrent de grosses sommes en toute connaissance de cause, les cibles n'ayant aucun rapport avec leurs stratégies politiques habituelles.

Les cas d'utilisation d'un groupe terroriste par un TechnoBloc pour agir contre un autre sont légion mais il convient de remarquer que les terroristes du XXI^e siècle sont d'une piètre valeur militaire – comme l'étaient d'ailleurs leurs ancêtres mais on ne s'en apercevait pas – et que leur matériel est largement surclassé par celui des milices ou des Mercenaires. Ces groupes sont donc employés comme forces d'appoint ou comme appât, ou encore par des TechnoBlocs n'ayant pas les moyens de se payer des forces d'intervention dignes de ce nom.

Référence

-  *L'incal noir & L'incal lumière*, Alexandro Jodorowsky & Moebius, Humanoïdes Associés.
-  *Max Headroom*.

Gun Rap Action (GRA)

Ce terme désigne une mise en scène des actions terroristes, parfois sanglantes, à mi chemin entre le théâtre de rue et l'action directe. Le cas le plus typique a été l'attaque des supermarchés Hashibum par quarante Pères Noël armés jusqu'aux dents. L'action fit seize morts dans les rangs du personnel de sécurité des grands magasins et vingt parmi les Pères Noël du GRA ; la foule pilla pour dix millions de marchandises tandis que les Pères Noël maintenaient à distance la sécurité et les forces antiterroristes.

Soldat Suicide

Ce syndrome vient de la réaction organique d'un humain à une trop grande absorption de neuroleptiques et d'enzymes antistress. Il devient alors complètement fou, un peu à la façon d'un PK (PsychoKiller) mais en cent fois plus dangereux. Ces machines à tuer ont leur seuil de réflexes augmenté par la drogue et leur résistance à la fatigue et à la douleur est énorme. Leur système nerveux saturé de drogue tourne à vide, branché sur une seule idée : tuer.

Dans les milieux Mercs ce phénomène a pris le nom de soldat suicide, car le seul moyen pour arrêter un Mercenaire sous l'emprise du syndrome est de l'abattre.

Malgré tous les démentis, il semble bien que certaines forces Mercenaires entretiennent en permanence des unités S.S. Certains rapports des services de sécurité des Sept Dragons indiquent même que ces unités seraient basées le plus souvent en Espace profond afin d'éviter une éventuelle «bavure».

Référence

-  *Daredevil, Born again*, de Miller et Mazzucchelli, Marvel Comics.



Pour quelques cailloux de plus...

«Lors de la grande guerre des chaînes de restaurant en 2010, c'est Pizza Hut qui a gagné. Depuis, tous les restaurants sont des Pizza Hut.» — Lenina Huxley, Demolition Man.

Signalons, détail tout à fait cyberpunk, que le film montre en version originale des sigles Taco Bell et parle de cette chaîne de restauration, tandis que pour la version européenne, les images et les textes ont été changés pour mettre en avant la chaîne Pizza Hut.

Tarif équipe de Mercs

Si vous désirez une protection rapprochée d'une équipe de deux Mercs par personne, plus une assistance complète en cas de coup dur, il vous faut débourser environ 3000 écus par personne à protéger et par jour. — Une exfiltration se négocie à partir de 80 000 écus, jusqu'à des tarifs extrêmement élevés.

Quelques noms de forces Mercs

La Force 17, les Tigres Volants, la Force Éclair, les Barracudas, Special Branch Service, les Bérets Noirs, les Mauraudeurs de Merill, l'Armée Noire, les Scots Guards, la 317e Section.

Les Tigres de Mer et les Tigres Noirs de Mer

Unités Mercs spécialisées dans les interventions en mer ou contre les Venises. Les Tigres sont les héritiers des unités indépendantistes Tamouls du siècle dernier. Les Tigres Noirs sont une unité secrète de commando suicide qui opèrent sous couverture et dont l'état major des Tigres refusa toujours de reconnaître l'existence, il est vrai qu'il exulta des «Tigres Noirs» à la fin du siècle dernier qui luttaient contre les forces indiennes et cingalaises en perpétrant des attentats suicides contre plusieurs navires de guerre et une plateforme pétrolière. Les Tigres de Mer ont tous reçu des greffes d'implants biocompatibles qui leur permettent d'évoluer plus facilement dans un environnement aquatique et en grande profondeur.

Apocalypse kultur

Idée que nous vivons la fin du monde. Toutes les variantes nihilistes, anarchistes, tantriques, néolucifériens, écocatastrophistes existent et sont répertoriées dans les banques de données des offices de sécurité.

Crameurs de pub

Groupes pratiquant la contrepub en piratant toutes les annonces, détournement des panneaux holo, des annonces média etc.

Des nouvelles de la SuperCoupe

C'est l'Armée Noire basée à Phoenix qui cette année rencontrera le tenant de la SuperCoupe, les célèbres Mauraudeurs de Merill. Rappelons que les Mauraudeurs sont la force Merc à avoir remporté le plus de SuperCoupes dans toute son histoire. Les bookmakers yakuzas annoncent déjà des recettes records et des mises qui vont dépasser le milliard d'écus. Heureux gagnants !

L'Armée Noire a écrasé les Tigres Volants dans la dernière guerre privée de la saison opposant le TechnoBloc Philips au TechnoBloc Sony pour le contrôle des nouveaux compacts laser à cristaux. Espérons que cette victoire portera chance à l'Armée Noire pour la rencontre de samedi soir !

Inutile de vous précipiter pour acheter des places au StratoDôme de Yokohama, tout est vendu depuis 00h GMT.

Rappelons à nos jeunes auditeurs que le vainqueur de la SuperCoupe peut sans risque tripler ses tarifs pour l'année qui suit, un sérieux coup de pouce dans la trésorerie de nos sympathiques Mercenaires !

Néoféminisme

Groupes de femmes radicales prêchant la lutte armée contre les mâles et les femmes hétérosexuelles considérées comme des collaboratrices. Des attentats classiques contre les symboles du «pouvoir mâle» on est passé récemment aux attentats individuels. Voir l'affaire Karen Dilinger, prostituée ayant avoué avoir supprimé 78 clients au nom du groupe «No Balls».

Les info terroristes

Groupes terroristes s'étant donné comme but de perturber le plus possible les émissions des networks par le sabotage voir l'action violente. Mettant à contribution certaines techniques de sampling permettant de remplacer un message par un autre le groupe «Debord» est ainsi parvenu à brouiller la retransmission de l'allocution annuelle du directeur général de la Sona Sony en la remplaçant par la bande son d'une très ancienne émission pour la jeunesse appelée «Le manège enchanté».

Freedom Fighter Manual

Le FFM s'illustra voici quelques années en diffusant aux heures sur le Rézo et sur plusieurs chaînes d'HoloTV une base de données permettant de fabriquer plusieurs centaines d'armes de guerre, explosifs, gaz de combat, laser d'attaque etc. à l'aide de matériaux de récupération ou de produits divers vendus sans contrôle dans le public. Aucun média ne fut capable de prouver, malgré les affirmations des grands fabricants d'armes, que les conseils des FFM avaient eu une influence sur le seuil de violence.

Technologie

Armement

Poing Numérique

Variante du coup de poing américain, à la différence près que le fer est garni d'une centaine de micro aiguilles qui injectent instantanément une dose de neuroleptique susceptible de figer une panthère dans sa course. Pendant une demi-heure minimum, le client est transformé en borne lumineuse (ces neuroleptiques ont également un effet fluorescent). Il existe de nombreuses variantes exotiques plus ou moins interdites à base de poisons violents, de sérums divers etc.

Fusil Lourd Gyrosniper

Ce fusil tire des miniroquettes stabilisées par gyroscope. Il s'utilise avec un harnais de combat pour des raisons évidentes de recul et de maniement. Sa capacité de destruction équivaut à la salve d'un canon de 40mm classique et ce à une distance de plus de 3000m. Couplée à un système d'acquisition laser, sa GyroRoquette peut se diriger automatiquement sur sa cible dans la tolérance d'un cône de 3 à 5cm. En mode salve, un fusil lourd GS peut percer à peu près n'importe quel blindage, y compris les derniers modèles céramique. Sa capacité est en général de trois GyroRolettes.

Fouet Monofilament

À l'origine il ne s'agit que d'un gadget mis au point par un TechnoBloc minoritaire chinois. Il se love dans un anneau de carbone et s'utilise exactement comme un fouet classique, mais le monofilament à la particularité de découper absolument n'importe quel métal à l'exception sans doute de certains blindages céramiques très spéciaux.

Il est certain qu'un fouet monofilament correctement manié peut être une arme très dangereuse, silencieuse et radicale, elle peut se dissimuler dans une bague ou un bijou. Les modèles courants ont une longueur de 2m à 2,50m. Ils sont principalement utilisés par les assassins des triades et les petites frappes des gangs urbains des ville états chinoises. Pour être utilisé efficacement il demande une grande pratique et n'est pas sans danger pour sa propre personne.

Arme à signature

Le Blöm et le Voss sont les armes à signature les plus connues, les palpeurs de la crosse en plastique moulée bloquent le mécanisme de l'arme si les empreintes ne correspondent pas à celles de sa mémoire. À quelques variantes près toutes les forces de police possèdent ce genre d'équipement, que l'on trouve sur des pistolets ou revolver à gros calibre. Ils tirent en général des munitions sans douilles à propulseur en plastique qui fondent à la chaleur pour dégager une fléchette en alliage léger.

Référence

 Judge Dredd, Titan Books.

Mines Errantes

«Il s'agit de la dernière génération de mines intelligentes. Elles sont auto alimentées et peuvent se déplacer toutes seules grâce à des chenilles. Auto connectées elles sont programmées sur des algorithmes génétiques simples, à savoir : patrouiller un secteur, si un engin mobile est repéré le suivre et le ratrapper si possible, dans ce cas exploser, sinon se mettre sur sa route et s'enterrer en attendant son passage.

Jusque là c'est classique, mais les algorithmes génétiques disent également aux petites mines d'émettre un signal d'alerte dès qu'elles ont détecté un engin mobile, avertisant les autres mines qui doivent automatiquement se rendre en amont du point d'émission d'alerte le plus proche. En conséquence, dès qu'une colonne ennemie est localisée c'est tout le champ de mines qui se déplace vers lui et plus elle avance plus le champ de mines se renforce ! Nos propres colonnes ont un code d'accès reconnu par nos petits amis. C'est un système israélien, dérivé du programme «David» qui permit à Tsahal de gagner la dernière guerre au Moyen orient, juste avant la Grande Révolution Libérale.

À l'époque personne ne comprit comment les israéliens avaient pu établir dans le Negev des champs de mines en aussi grand nombre. En fait il n'y en avait que trois, mais ils se dirigèrent automatiquement sur les trois colonnes de blindés Arabes pour les détruire presque entièrement.

Les gendarmes du califat ont essayé toutes sortes de ruses pour passer nos champs de mines errantes mais jusqu'à présent ça n'a pas trop fonctionné. »

Extrait d'une interview du commandant – chef militaire des rebelles sahariens.

Adhésifs

Les adhésifs polymères, dispersés par voie aérienne ou de manière sélective au sol peuvent «coller» les équipements sur place et les empêcher de fonctionner. Des adhésifs à rétractation permettent également de créer des liens instantanées pour immobiliser des personnes (liens dits de type «guimauve»).

Infrasons

Des générateurs de sons à très basses fréquences peuvent être réglés de façon à neutraliser les soldats en provoquant désorientations, nausées, vomissements ou spasmes intestinaux. Les effets cessent dès l'arrêt du générateur, sans provoquer de dommages irréversibles sur l'organisme humain ou sur l'environnement.

Inhibiteurs de combustion

Les moteurs à explosion peuvent être mis hors service grâce à des composés chimiques spéciaux. Ceux-ci contaminent momentanément l'essence ou modifient sa viscosité afin de perturber le fonctionnement du moteur.

Techniques antitraction

Il est possible, au moyen d'avions ou d'hommes, de diffuser ou de vaporiser des lubrifiants coûteux mais sans danger pour l'environnement, de type Téflon, sur les voies ferrées, pentes, rampes, pistes d'aérodromes, et même sur les marches d'escaliers et autres équipements, ce qui les mets hors service pour une assez longue période. En effet, sans friction, plus aucun déplacement possible, les véhicules «patinent» sur place.

Fusils à rayon basse énergie

Les fusils à rayons laser de basse énergie avec bloc d'alimentation ressemblent aux fusils traditionnels. Mais ils peuvent aussi bien éblouir les hommes que neutraliser les systèmes optiques et infrarouges utilisés pour l'acquisition et la poursuite de cibles, la vision de nuit et la télémétrie.

Pyrogrenade

À 3000 ° et plus les molécules d'eau se décomposent en oxygène et hydrogène ; ainsi, vouloir éteindre un feu à cette température implique de ne surtout pas utiliser d'eau. Les pyrogrenades engendrent cette température.

Neurogrenade

Déclenche une émission à Très Basse Fréquence (TBF) dans un rayon de 15m. Dans un local clos les cibles vivantes non protégées sont mises hors de combat dans la seconde.

Novagrenade

Percée de neuf cellules laser et auto alimentée pour une salve unique qu'on peut régler à différents niveaux de puissance. Les novagrenades ont un effet destructeur non seulement à cause de la salve de leurs rayons laser mais également à cause de l'éclair aveuglant qui met hors de combat les survivants pour une durée variant de quelques secondes à plusieurs minutes.

Produits Supercaustiques

Les produits supercaustiques peuvent être des millions de fois plus corrosifs que les acides et les bases classiques. Appliqués sous forme de gels, ils peuvent détruire l'optique des véhicules blindés, attaquer les blocs de vision ou le verre et détruire silencieusement des parties essentielles de systèmes ou sous-systèmes d'armes.

Référence

-  *Operations Concept for Disabling Measures (Draft)*, Commandement pour l'entraînement et la doctrine militaire, septembre 1992

Santé

Réincarnation Artificielle

On est enfin parvenu à faire revenir Lazare de parmi les morts, mais les résultats sont parfois surprenants. Les toutes dernières techniques médicales parviennent en effet à faire revenir un patient d'un coma dépassé. Les techniques de réanimation sont également capables de réanimer un patient dont le cerveau ne donnait plus aucun signe d'activité depuis quelques dizaines de minutes, voire quelques heures. Le monde entier a salué cette nouvelle victoire de la science médicale, mais les **networks** se sont bien gardés de dire (pour le moment) que les premiers «Lazares» semblent victimes de curieuses hallucinations ou parfois de dons paranormaux tout à fait inquiétants. Affaire à suivre.

Virus

Le nombre de virus en circulation dans l'atmosphère et les corps humains est tel que l'on ne se préoccupe pratiquement plus de la guérison des malades (au sens du traitement médicamenteux s'entend). En ce qui concerne les protections, il existe des filtres, des sprays dermiques, des combinaisons, quelques polyvaccins moyennement efficaces. Si le virus n'attaque qu'une partie du corps, on préfère amputer et remplacer. Enfin, il existe une panoplie assez large de «retardateurs» qui éloignent l'issue fatale. Tant que l'on continue à les prendre (leur coût est moyen, mais il est difficile de s'en procurer dans le tiers-monde), on n'a pas plus de chances de mourir que quelqu'un d'autre. Enfin, il existe quelques virus foudroyants, mais ils s'apparentent plus à des gaz de combats, et leur durée de vie est relativement courte.

Chirurgie

La chirurgie moderne permet de faire pratiquement n'importe quoi, du remplacement des organes déficients à l'adjonction d'organes plus performants. Des milliers d'individus sont câblés pour être plus efficaces dans leur métier. Un capitaine de cargo par exemple, pourra consulter directement les écrans de la passerelle de son navire grâce à des implants qui agiront directement sur son nerf optique, et ainsi de suite. Les modes chirurgicales font également fureur, on se fait greffer des hologrammes, des bijoux implants, des tatouages fluo, toute une pacotille très brillante, clinquante et bon marché.

La pose d'une **broche** est une opération courante. La cicatrisation prend une quinzaine de jours mais les nouveaux cosmétiques la camouflent sans peine. Il y a moins d'un échec sur dix mille opérations.

Référence

-  *Le souffle du cyclone*, Walter Jon Williams, Présence du Futur.

La douleur et l'antidouleur

Depuis le début du second millénaire on peut affirmer que la douleur n'existe plus. La science médicale peut soulager instantanément toutes les formes de douleur même les plus fortes. — Ces moyens ne sont bien sûr disponibles que pour les couches les plus aisées de la population.

En conséquence il est très étonnant, pour un jeune bourgeois du XXI^e siècle de s'entendre dire qu'on ne peut pas lui soigner dans la minute n'importe quelle blessure même grave. Un spray antidéchirure permet de cicatriser une plaie en quelques secondes, les opérations plus importantes sont réalisées sous nanochirurgie et prennent à peine plus de temps.

On peut réparer n'importe quelle partie du corps humain, remplacer tous les organes voir en installer de plus solides ou de plus adaptés. Dans ces conditions il est très difficile de faire comprendre à un homme du XXI^e siècle qu'il doit souffrir ou attendre, même un peu, pour être de nouveau sur pied.

Bionique

Tatouage

Il s'agit d'un microprocesseur, généralement implanté sur les cadres supérieurs des grands groupes et destiné à d'innombrables utilisations (sécurité, alarme, contrôle et veille médicale, gestion informatique, etc.). C'est une espèce de **système expert** portatif. Par extension, un tatouage est devenu la marque d'appartenance à un **TechnoBloc**, un signe de reconnaissance et la marque d'un statut social. Certains tatouages sont particulièrement recherchés par les faussaires et les pirates **yakuza**, c'est pourquoi il n'est pas recommandé de se promener dans une rue mal famée avec un tatouage de **TechnoBloc** apparent.

G.O.S.T.

Groupe Opératoire de Survie Test ou G.O.S.T. Ce système électronique est composé de deux parties. La première est un câblage de capteurs et de microvalves destiné à surveiller et à réguler l'organisme de l'hôte. La seconde partie est le programme de surveillance, qui est en général relié à un **système expert** sur la **Matrice**. Un G.O.S.T. a les mêmes fonctions qu'un goûteur de l'Antiquité et qu'un médecin de famille.

Les **Mercs** utilisent parfois des G.O.S.T. de combat, qui permettent d'alimenter le corps en médicaments ou drogues au moment adéquat.



Broche

Une broche est un système qui relie une mémoire électronique «intelligente» à une zone mémoire du cerveau. Quand un logiciel (dit **caillou**) est enfoncé sur la broche, l'hôte a l'impression d'avoir toujours eu les connaissances du logiciel en mémoire, comme s'il les avait lues dans un livre il y a quelques années, mais sans perdre la moindre information. La partie extérieure de la broche est située en général sous l'oreille, vers la nuque, d'une surface carrée de 1cm de côté, d'une épaisseur de 1mm.

Il existe trois types de broches. Le type A, ou broche mémoire simple, ne permet que l'enfichage de logiciels de connaissances. Le type B, ou broche à personnalité, permet de brancher en plus des **onirogrammes** (logiciels de comportement). Enfin le type C, ou broche de câblage, permet de prendre le pas sur les sens de l'utilisateur, envoyant par exemple des images directement sur le nerf optique.

Ces types de broches sont à compatibilité ascendante. C'est-à-dire qu'une broche C fait aussi ce que font les broches A et B. Une personne câblée en interne (câblage vidéo par exemple) peut se faire ajouter sans problème une «prise» extérieure qui devient une broche de type C.

Caillou

Logiciel dont le support physique ressemble à un bijou qui se connecte directement sur la **broche** crânienne de l'utilisateur, derrière l'oreille et qui lui permet d'accéder directement à une somme d'information quelconque. Par exemple : une base de données sur l'art japonais du XVI^e siècle, mais aussi la capacité de déminer un système de Claymore. Il existe des milliers de cailloux dans tous les domaines possibles et imaginables. Dès qu'on le retire, on oublie tout ce qu'il contient.

Un caillou n'est pas synonyme de système câblé. Ce n'est rien d'autre qu'une grosse encyclopédie immédiatement utilisable par l'esprit humain. On peut ainsi parler japonais ou tout connaître de la culture du pavot dans le triangle d'or. Un système câblé va plus loin, il nécessite des opérations chirurgicales pour que, non seulement le patient connaisse son sujet, mais également que son corps soit en mesure de répondre à ses sollicitations sans partir en mille morceaux.

Exemple : un caillou peut vous permettre de tout connaître des arts martiaux japonais mais si vous ne bénéficiez pas d'un système câblé en relation avec cette base de données vous serez incapable d'exécuter les mouvements que vous ne connaissez que théoriquement.

Un caillou coûte de 200 écus (*connaissance d'une langue courante*) à 20 000 écus (*connaissances en biotechnologies*). Certains (*braquage de coffres*) ne sont disponibles qu'au marché noir.

Système Cablé

Un système câblé est un appareillage (généralement sous-cutané) qui permet à un homme qui en est équipé de bénéficier de capacités surhumaines. Réflexes, forces, sens, sont exacerbés et pris en charge par un système informatique qui développe ainsi la capacité jusqu'à son maximum.

Un système câblé opère dans un ou plusieurs domaines spécifiques, en fonction du logiciel implanté pour cela. Par exemple la fonction qui permet de voir même sous faible luminosité ou bien de sauter des obstacles de près de quatre mètres.

Il faut bien comprendre qu'un système câblé permet d'affûter une fonction pour donner le maximum mais que les limites théoriques du corps humain ne peuvent pas être dépassées. Par exemple un homme, même câblé, ne pourra pas soulever plusieurs tonnes, les lois de la physique ne pouvant pas être niées sur un coup de baguette magique, même câblée.

Les deux seuls organes que l'on peut remplacer avec un matériel électronique plus performant que celui d'origine sont l'oeil et l'oreille. Tous les autres : jambe, nez, main, sont moins efficaces que les modèles naturels. La technologie actuelle serait incapable de produire un androïde, même peu performant.

La plupart des milices de haut niveau sont équipées de systèmes câblés.

Référence

-  *L'homme qui valait trois milliards (The Six Million Dollar Man)*, 1973.
-  *L'homme qui valait trois milliards*, de Theodore Flicker (1978), avec Lee Majors.
-  *Super Jaimie (The Bionic Woman)*, 1976.

Génie Génétique

Certains tracts de la NéoGnose proclament : «Le démiurge est de retour : l'homme est capable de créer l'homme, la fin du monde est proche». Grâce ou à cause du génie génétique l'espèce humaine se divise de plus en plus. On est désormais capable de créer des êtres humains spécifiques pour certains milieux :

- L'Espace profond, ce sont les **Phases II et les Nomades**,
- La haute mer et les fonds sous marins : ce sont les **Tritons** (ou Sirènes).

On appelle cela la production d'organes biocompatibles.

Tout commença par l'industrie pharmaceutique puis l'agriculture. Désormais on est capable de fabriquer des plantes à la demande. Plante d'appartements, plantes amantes, plantes gardiennes, carnivores, qui donnent l'alerte, qui changent de couleur, qui diffusent un parfum capiteux, ou un soporifique ou un poison...

Ensuite on s'attaqua aux animaux. Depuis une cinquantaine d'années on est désormais capable de fabriquer des animaux génétiquement manipulés. Au départ de cette idée, comme souvent, une idée pieuse : recréer lorsqu'on le pouvait encore les espèces disparues à la suite de l'industrialisation forcenée du siècle dernier. Mais bientôt on sauta le pas et on créa des espèces de toutes pièces.

Les Gardiens

Après le moratoire de Rio en 2007, tous les chercheurs en génétique s'engagèrent à ne tenter des expériences que sur des animaux. C'est ainsi que naquirent les premières générations de Gardiens, des animaux de garde, micanins mifélins, que les riches hommes d'affaires se payèrent pour faire surveiller leurs villas. Les milices utilisent également ces animaux de combat modifiés génétiquement pour devenir des tueurs implacables.

On notera également l'existence de Gardiens redevenus sauvages dans les **Zones Blanches** et les **Tombes**. Très peu de bêtes survécurent à la liberté mais celles qui s'adaptèrent devinrent monstrueuses, développant une pulsion inconnue dans le règne animal : le besoin de tuer pour le plaisir.

Les chimères

Plus tard, dès 2030, on commença à créer de toutes pièces des organismes animaux vivants : les chimères. Une chimère peut prendre n'importe quelle forme, ce peut être un animal de compagnie, une bête de somme ou de boucherie ou encore un animal de combat ou de défense. Les chimères ont heureusement quelques défauts rédhibitoires : une durée de vie généralement assez courte et pratiquement dans tous les cas (du moins pour les espèces par trop exotiques) : l'impossibilité de se reproduire.

Les différentes sectes fondamentalistes condamnent sans appel les chimères comme tous les phénomènes mettant en cause la biogénétique. En tant que tels elles sont la confirmation de l'existence du Malin et doivent être traquées, combattues et détruites.

Cela dit les chimères ont donné quelques spécimens terrifiants, souvent utilisés comme chiens de garde ou encore comme bêtes de combat dans les arènes. Certains **TechnoBlocs** ont même confié la surveillance de leurs bâtiments à des chimères spécialement fabriqués pour cela, mais le résultat n'a pas toujours été à la mesure des espérances. On s'est rendu compte, mais toujours un peu trop tard, qu'une chimère est souvent affligée d'un vice caché. Il est vraisemblable que les manipulations d'ADN à haute dose entraînent une instabilité de la chaîne avec comme conséquences une attitude imprévisible, irrationnelle. Il est virtuellement impossible de dresser une chimère. On peut presque sans se tromper en faire un «objet» doux ou agressif mais personne n'est jamais parvenu à lui faire faire le beau ou à lui faire ramener ses pantoufles.

Les ultrachimères

Les essais de création d'androïdes et de cyborgs n'ayant jamais vraiment abouti, on essaye depuis peu d'implanter des équipements ou «améliorations» cybernétiques aux chimères, les transformant en ultrachimères. Par exemple, le modèle «**Tengu**» (du nom d'un démon de la mythologie japonaise) est développé sur une base de panthère noire par une société de Saïgon. Les biotechniciens ont installé une arme à plasma dans la gueule de l'animal qui peut ainsi «cracher» un projectile à une portée de 1000m. C'est la première fois qu'on installe une arme de tir sur une chimère, les résultats des tests en grandeur réel ne sont pas encore connus. — D'AUTRES MODÈLES ont déjà été testés dans des conflits de frontières de la faim : des ultrachimères avec des membres synthétiques, du nanoblindage, etc. Les résultats sont dévastateurs et spectaculaires dans les combats antiguerilla. Mais le problème du manque de contrôle des chimères reste entier.



Tueur cloné

Assassin élevé en cuve biogénétique. Individu exempt de toutes émotions, fidèle à jamais à son maître, redoutable car dressé à tuer depuis sa plus tendre enfance (qu'il n'a pas eue). Heureusement pour les victimes, l'absence d'expériences réelles rend un tueur cloné impitoyable mais pas très futé question rapports humains. De plus, pour des questions de coût, les employeurs préfèrent les utiliser dès qu'ils ont entre sept et neuf ans. Un tueur cloné représente en effet beaucoup de temps et d'argent, la technique n'est pas encore vulgarisée et il n'y a pas de moyen vraiment efficace d'accélérer la croissance des clones. Cette «technologie» est donc uniquement à la portée des **yakuzas** ou des grands groupes.

Référence

-  *Terminator*, de James Cameron (1984), avec Arnold Schwarzenegger et Linda Hamilton.
-  *Scales*, jeu de rôle de Croc, Siroz Productions.

Body Builded

Un séjour dans des cuves de «réjuvénation» peut accroître très rapidement la capacité musculaire d'un être humain. On nomme les personnes ainsi transformées des BB (body builded). Les cuves les moins chères n'ont pas un contrôle vraiment strict des procédés utilisés et il n'est pas rare que les BB possèdent également quelques difformités parasites (hypertrophie d'attributs faciaux, atrophie d'autres parties du corps, pelade et calvitie). Il semblerait également que les substances utilisées ne favorisent pas les facultés intellectuelles. Quoi qu'il en soit, la possession d'une musculature d'haltérophile ne dispense pas de savoir s'en servir, ce que semble avoir oublié quelques vendeurs de boîtes de nuit.

Métabolisme transformé

«Grâce à votre métabolisme transformé, ne dormez que quelques heures. » Certains systèmes renforcés permettent d'augmenter considérablement la résistance d'un corps humain. Les médecins ont calculé qu'un corps renforcé peut être sauvé en moyenne huit fois avant qu'un os ou un organe soit trop fragilisé pour être réparable et que même lorsque cette limite est atteinte il est toujours possible de remplacer l'os ou l'organe défaillant par un équivalent synthétique. On ne peut «transformer» un organisme qu'en si prenant dès avant la puberté, et avec une série d'injections et d'opérations longues et coûteuses.

Mémoire Organique Additionnelle (MOA)

Biomémoire pouvant se loger directement dans le cerveau humain grâce à ses capacités organiques et stocker un apprentissage précis. À la différence des **broches** et des **cailloux**, la MOA se fond réellement au sein du cerveau hôte et ne peut plus en être retirée. On implante la MOA par une simple opération chirurgicale, la mémoire met environ un mois à devenir vraiment effective. Il semble que l'on ne puisse pas implanter plus de trois MOA sur un cerveau humain. Le prix : environ 10 fois celui d'un caillou équivalent.

Cybernétique

Les drones & les golems

Les robots de surveillance se sont développés dans toutes les branches de l'activité humaine. Certains modèles comme le RP5 de Yamaha peuvent rester en l'air 24 heures sur 24 grâce à leur alimentation par micro ondes. D'autres peuvent suivre une cible à une altitude de 10 000 mètres, c'est-à-dire hors de détection des moyens classiques, grâce à des caméras électroniques.

Le Prowler®(rôdeur en anglais) est un robot de surveillance classique qui peut être activé en deux mode : transmission et autonome. En mode autonome il est connecté à une mini **système expert** et prend tout seul les décisions d'attaque ou d'alerte. En mode transmission il est contrôlé par un opérateur à distance mais ce mode comporte un risque, celui de voir un adversaire parvenir à prendre le contrôle des communications entre l'opérateur et le rôdeur.

C'est pour cette raison que techniciens chargés de défendre les périmètres sensibles préfèrent des drones autonomes, des «golems», programmés pour s'activer par exemple à la nuit tombée sans aucune intervention humaine et sans passer par le Rézo. Ils sont totalement incontrôlables et donc impossibles à désactiver. De plus les derniers modèles disposent d'algorithmes à logique floue, qui donnent des ordres de patrouilles aléatoires, rendant impossible de retrouver le schéma déterminant les rondes des golems.

La dernière génération des golems – les modèles Mark X – changent constamment leurs capteurs d'analyses en balayant aléatoirement tout le spectre lumineux. Les Mark X furent mis sur le marché après qu'une équipe de **mercenaires** soit parvenue à déjouer la vigilance de plusieurs golems en s'équipant de combinaisons réfrigérées. Ces robots étaient programmés pour rechercher et détruire des cibles mouvantes dégageant une chaleur comprise entre 35 et 40 ° centigrades, ils laisseront passer sans broncher les trois commandos dont les combinaisons abaissaient leur température à 15 ° .

Reste un problème qu'aucun chercheur n'est parvenu à réduire : il est toujours possible de «saturer» une équipe de golems en leur opposant plusieurs adversaires ou en leur soumettant trop de cibles à identifier. Certaines informations parlent d'un **rōnin** qui serait parvenu à passer le barrage d'une équipe de golems à l'aide de plusieurs dizaines de chattes en chaleur. Ces bestioles auraient envahi d'un seul coup le périmètre de défense des golems qui ont dû analyser à la fois plusieurs dizaines d'empruntes différentes avant d'arriver à la conclusion qu'ils avaient à faire à d'inoffensifs matous. Pendant ce temps le rōnin était déjà à l'intérieur de la maison.

MétaGarde™

Golem le plus connu et le plus vendu actuellement. Très efficace contre les voleurs et les **résidants** un peu vandales mais très insuffisant contre un commando de Mercenaires bien équipé. Les agences de sécurité proposent la plupart du temps un premier rideau défensif composé de MétaGardes™, tout en sachant parfaitement qu'il sera rapidement percé mais le temps perdu pourra être mis à profit pour préparer une défense plus efficace. Toutes les résidences, à partir d'un standing moyen possèdent une batterie de MétaGardes™.

Un MétaGarde™ ressemble à une pyramide tronquée et sur roulettes (ou chenilles). Sa tête est une tourelle de tir avec des capteurs à large spectre de vision.

Les combots

Nom composite désignant des «*computer robots*» de la dernière génération, disposant de capteurs d'émotions. À partir de l'émission de phéromones ils déterminent avec précision l'humeur de l'humain qui se trouve en face d'eux et agissent en conséquence. Les combots peuvent ainsi flatter cajoler, courtiser, charmer leur propriétaire, dans la limite de leur programmation.

Androïdes, cyborgs et répliquants

De 2003 à 2030 environ, de nombreux laboratoires, et les premiers **TechnoBlocs**, essayèrent de créer des robots humanoïdes et «intelligents». L'idée était d'avoir une main d'œuvre pouvant utiliser sans problème les outils conçus pour les humains, et avec moins de problèmes de conscience. Les problèmes furent multiples mais le principal vint du fait que pour faire mouvoir un corps aussi complexe qu'un corps humain, il fallait un niveau «d'intelligence» assez élevé, celui-ci amenant (d'après les chercheurs) à un niveau minimal de conscience de soi. Or les recherches en **intelligence artificielle** ont vite été contrôlées, puis interdites, par les **TechnoBlocs**. Imaginez en effet un humain supérieur (son corps mécanique pouvant être réparé, adapté, amélioré) avec une intelligence capable de dompter le Rézo et le cyberspace. Aucun doute que la moindre parcelle de conscience dans un être pareil lui permettrait de devenir le «maître du monde».



Le seul projet encore en activité est celui des répliquants. Il consiste à essayer de créer un duplicata d'un être vivant afin d'avoir toujours un double de soi en réserve. Le procédé semble quasiment au point sur le plan biogénétique malgré son coût pharamineux (c'est la croissance régulée de tissus organiques viables, fiables et utilisables, qui pose le plus de problèmes). Par contre, sur le plan neurologique, c'est l'impasse. On n'arrive toujours pas à dupliquer ou même à transférer des souvenirs ou des connaissances de l'original à la copie. La chirurgie du cerveau ne permettant pas non plus encore le transplant d'un cerveau entier, cette voie de recherche semble atteindre une impasse. On continue malgré tout à l'explorer car les très riches et vieux sponsors de ces expérimentations y trouvent pour le moment des sources d'organes compatibles à 100% avec leurs propres organes en fin de course.

Référence

-  *Tekwar*, vidéo TV (1994), avec Jake Ewigan et William Shatner.
-  *Les clans de la lune alphane*, Philip K. Dick, J'ai Lu.
-  *Blade Runner*, Philip K. Dick, J'ai Lu.

Nanotechnologie

Avec le réseau informatique, c'est sans doute la révolution technologique du XXI^e siècle. Elle est basée sur le principe de fabrication de minuscules «robots», grands comme des cellules humaines – voire moins – qui peuvent se reproduire, se réparer ou s'éliminer. On donne à ces robots un certain nombre d'instructions qu'ils exécutent avant de s'autodétruire sans dégâts pour l'environnement.

La nanotechnologie se présente souvent comme une sorte de pâte grise ou beige, les nanos (nom des organismes qui la composent) programmés dans des nano-usines (ce ne sont pas des usines miniatures, mais le nom des chaînes de production et de programmation des nanopâtes). Cette pâte à la particularité de dégager une forte odeur de levure et de mastic.

Une nanopâte est généralement stockée dans des contenants étanches. On peut régénérer des nanos en les faisant reposer plusieurs heures dans une solution nutritive, encore faut-il qu'ils ne se soient pas séparés en éléments simples à la fin de leur opération.

Nanoblindage

Il s'agit d'une nanopâte qui, dès qu'elle se colle sur un objet, l'enrobe rapidement et complètement. Une trame à la hauteur des yeux et du nez assure la vision et la respiration du porteur.

La nanoarmure est conçue pour absorber les chocs et protéger des projectiles à haute vitesse, soit en les détournant, soit en les absorbant. La pâte détecte l'onde de choc à venir et fonctionne comme un muscle afin d'éviter si possible le choc avec le projectile. Elle est également capable d'analyser l'onde de choc et de renforcer la partie qui va être potentiellement touchée, voire de prendre un angle qui lui fera perdre de l'efficacité à l'impact.

— Ces armures «rétroactives» sont la pointe avancée de la technologie nano, elles ne sont disponibles qu'à titre expérimental et en très petit nombre, elles coûtent bien évidemment une fortune.

Les nanoblindages sont utilisés dans bien d'autres domaines, notamment dans tous les équipements de survie en milieu hostile (mer, espace etc.). Un nanoblindage peut ainsi se libérer en une fraction de seconde et enrober son hôte pour le protéger d'une agression majeure. Les nanoblindages de survie sont conçus pour extraire du milieu nocif assez d'oxygène nécessaire au maintien de leur hôte vivant durant une vingtaine d'heures. Ils résistent à la pression des grandes profondeurs, au vide sidéral, à une température d'environ +/- 200 ° C.

Au-delà de leur limite de fonctionnement les nanoblindages se déstructurent et tombent en poussière, sauf s'ils sont plongés à temps dans un bain nutritif.

Structure biomimétique

Structure pouvant se reproduire et partiellement se réparer. Certains véhicules d'exploration sont biomimétiques, c'est-à-dire qu'ils peuvent se réparer en cas de pannes, voir pour les programmes les plus sophistiqués se reproduire. On trouve des structures biomimétiques dans de nombreuses industries. La plupart des objets ou structures biomimétiques fonctionnent grâce à l'adjonction de la nanotechnologie.

Images & Univers Artificiels

Leurre-hologramme

La technique des hologrammes permet d'animer des répliques quasi parfaites des êtres humains. On utilise assez souvent un hologramme pour simuler une présence, pour décourager un voleur ou forcer un adversaire à révéler sa position en faisant feu sur l'hologramme, ou encore dans la publicité de rue. La technique des leurres-hologrammes a été élargie à la guerre aérienne : on largue alors des centaines de leurres et on dispose au milieu un seul chasseur véritable qui augmente ainsi de beaucoup ses chances de survie. Il n'en reste pas moins que les hologrammes sont utilisés principalement par la publicité et la communication.

Ce type d'holographie sans support est malgré tout assez rare. On la nomme holographie volumique. En opposition, l'holographie creuse donne l'impression de relief «à l'intérieur» d'un volume. C'est sur ce second principe que fonctionnent les postes récepteurs d'holoTV ou d'holofilms.

Référence

-  *Total Recall*, de Paul Verhoeven.
-  *Convoi*, Thierry Smolderen & Philippe Gauckler, Humanoïdes Associés.

HoloTV

La capture et la restitution d'images en trois dimensions ne pose aucun problème de nos jours. Seul le prix décide de la qualité finale. Une image holo (que l'on nomme aussi 3D ou tridi) peut se voir :

- **sur un récepteur plat** (auquel cas on perd une partie des informations) ;
- **sur un récepteur en volume**, comme une «boîte TV». L'image semble être en trois dimensions, et se situer à l'intérieur de l'engin de restitution, avec néanmoins la possibilité de faire passer quelques éléments «en dehors» de l'écran. Il est toujours spectaculaire de voir un acteur recevoir un coup de poing, tomber en arrière et sortir presque de l'écran. Quatre vingt dix pour cent des récepteurs sont des postes de ce type, comme le sont la plupart des terminaux informatiques.
- **sur un terminal dit «d'avant-scène»**. C'est le mélange d'un terminal d'ordinateur normal devant lequel «flotte» une image tridimensionnelle sur laquelle on peut en général agir (gant VR, etc.)
- **grâce à un projecteur holo**. Cette fois-ci l'image est reproduite en suspension dans l'air, sans support apparent. Il y a en général deux ou trois projecteurs lasers dissimulés quelque part. Leur spectre d'émission n'est pas visible, c'est le mélange et l'interférence des deux ou trois faisceaux qui permet d'avoir une image visible, en couleur et en trois dimensions. Le procédé est courant, mais cher.

Les projecteurs antiholo

L'arme des contreconsommateurs. Elle consiste à braquer sur un holo un projecteur de forte puissance qui va «dissoudre» l'illusion lumineuse. — Une variante existe : la conversion hololaser, technique découlant des projecteurs, qui transforme la lumière de l'holo en énergie laser. Surtout utilisée en protection et en gardiennage, toute projection holo «convertie» déclenche la recomposition de la lumière en faisceau laser ayant pour source le projecteur holo. Généralement le laser qui avait envoyé l'image original est détruit par le choc en retour.

Générateur de champs blancs

Apparu depuis quelques années, les générateurs de champs blancs projettent une trame hologramme dans un rayon d'un mètre à un mètre cinquante autour de l'émetteur. Tout ce qui se trouve à l'intérieur du champ est virtuellement invisible, le champ imite parfaitement tout ce qui se trouve autour de lui. Limitation du système : le générateur n'est vraiment efficace qu'en utilisation statique, tout mouvement trouble l'hologramme et le rend inopérant.

Chambrimage

Ensemble d'un dispositif holographique fixé sur tous les murs d'une pièce et qui permet de la transformer en n'importe quoi. Les murs d'une chambrimage peuvent ouvrir sur un paysage de campagne, le vide sidéral, une grotte, tout ce qu'on veut pour peu qu'on dispose ou qu'on puisse fabriquer les images.

Multiplex virtuel (Bureau Multivir™)

Technique consistant à faire coïncider plusieurs cyber liaisons dans un même espace via des cabines multiplex. On peut ainsi se déplacer virtuellement de Tokyo à Londres en poussant simplement une porte.

Techniquement, toutes les pièces sont reliées ensemble via de puissants réseaux à haut débit. Lorsqu'on entre dans une pièce les projecteurs holo retransmettent automatiquement et en temps réel la vision du bureau souhaité. On peut ainsi rencontrer son homologue japonais en temps réel, prendre connaissance d'un dossier, ou du panorama au-dessus de la baie de San Francisco sans sortir de son immeuble de Singapour. Bien entendu tous les liaisons ne peuvent être que virtuelles, c'est-à-dire qu'il est impossible d'échanger physiquement des documents ou des objets.



Classiquement un bureau équipé en Multivir™ consiste en une pièce de travail normalement équipée plus un nombre défini de cabines de multiplex dans lequel on entre pour se mettre en contact avec son homologue à l'autre bout de la terre. On trouve des bureaux Multi-vir™ dans tous les grands TechnoBlocs, principalement dans les services export.

Synthivers

Un **Synthivers** est un univers de synthèse informatique. Descendant direct des jeux d'aventures sur ordinateur, le **Synthivers** est un monde reconstruit dans lequel une personne peut interagir, non seulement avec le monde lui-même mais aussi avec les autres connectés.

De façon pratique, les «joueurs» sont mis en léthargie et on leur pose des électrodes sur ou dans le cerveau (partie supérieure). Suivant les capacités de l'ordinateur qui gère l'univers et la nature du programme, toutes sortes d'aventures sont possibles. Là encore les groupes criminels sont passés par là. On trouve des aventures permettant toutes sortes de perversion, ou tout simplement des «bars» virtuels dans lesquels on a moins de chance de se faire flinguer quand on échange des informations.

On utilise également le **Synthivers** comme simulateur de situations pour des métiers risqués (pilotes, tankistes, etc.) avec un degré de réalisme moyennement poussé. On en a aussi équipé les modules de survie dans l'espace. Cela permet aux naufragés d'avoir l'impression de vivre dans un espace plus large que celui de leur minuscule capsule et éviter les crises de claustrophobie.

Enfin, on a essayé d'utiliser les **Synthivers** pour créer de faux souvenirs. Une agence de voyages, la Souvenance, vendait des souvenirs de vacances presque convaincants, mais des cas assez troublants d'embolies schizophréniques (lors du recouvrement de la vraie et de la fausse mémoire) ont fait interdire cette pratique.

Référence

-  *Au bout du labyrinthe*, Philip K. Dick, J'ai Lu.
-  *Total Recall*, de Paul Verhoeven.
-  *Les bons amis* (autre titre : *où sont les autres ?*), Cordwainer Smith, dans les Seigneurs de l'instrumentalité Tome I : Tu seras un autre, Presses Pocket.
-  *Convoi*, Thierry Smolderen & Philippe Gauckler, Humanoïdes Associés.

CosmoRêve™

Le CosmoRêve™ ressemble un peu au **Synthivers**, mais il n'est pas interactif. Un CosmoRêve™, c'est un rêve dirigé par une machine.

À la base, pour produire un CosmoRêve™, il faut un studio, un ou plusieurs rêveurs, et une console d'enregistrement. Les rêveurs sont plongés en léthargie, reliés ensemble, puis leur sont envoyées les images de base du rêve (fabriquées dans les studios, ou à partir d'images de synthèse) qu'ils doivent construire. Le résultat de ce rêve collectif est ensuite enregistré sur la console. Il ne reste plus qu'à le reproduire et à le vendre à des millions d'exemplaires.

Pour visionner le rêve, c'est très simple. Le spectateur branche sa machine à rêves, pose deux tampons à électrodes sur son front, met en place la cartouche du rêve choisi, et s'endort (naturellement ou avec une somnifère léger). Durant son sommeil, il va faire un rêve qui est la reproduction exacte de celui enregistré sur la cassette. Il s'agit d'un divertissement du même type que le cinéma pour le XXe siècle, avec ses superproductions, ses genres mineurs, etc.

Comme dans les rêves «naturels», un conflit, une émotion ou un choc trop violent peuvent tirer le sujet vers la réalité, c'est d'ailleurs une des méthodes de réveil classiques d'un CosmoRêveur.

De nombreuses drogues d'accompagnement sont disponibles, légalement ou pas, et permettent que l'expérience onirique acquière toutes les caractéristiques d'une aventure réellement vécue. Ainsi peuvent s'expliquer le succès de titres comme «La petite maison des bois» auprès des mineurs lunaires en manque d'horizons champêtres. On connaît des accros qui vivent plus de la moitié de leur vie en CosmoRêve™. Évidemment, les drogues les plus puissantes et efficaces sont illégales, détruisent peu à peu les neurones et laissent les accros à l'état de loques. Les **triades** semblent particulièrement impliquées dans ce trafic, et contrôlent en même temps de nombreuses sociétés légales de productions de CosmoRêves™.

Référence

-  *Neuromancien*, William Gibson, J'ai Lu.
-  *L'arbre à rêves*, James Morrow, J'ai Lu.
-  *Wild Palms*, vidéo TV d'Oliver Stone(1993).
-  *Brainstorm*, de Douglas Trumbull (1983).
-  *Le Dieu venu du Centaure*, Philip K. Dick, J'ai Lu.

Les lampes à rêves

Au départ il s'agissait d'une application thérapeutique, mais depuis peu elle est passée dans le grand public. L'expérience consiste à brancher un générateur d'hologramme sur le système de modélisation et d'imagination profonde d'un homme ou d'une femme. Les spectateurs sont alors plongés dans une représentation virtuelle des rêves de l'acteur. Variante : La lampe est branchée sur les ondes alpha et thêta des personnes entrant dans son champ d'action. La scène se modifie alors en relation avec l'univers mental des personnes de leurs pulsions profondes, rêves et souvenirs, désirs les plus secrets. Les adeptes parlent de «trip génial», les autres de «light show minable».

Si le système de mise en images est au point, le maniement des lampes est par contre très délicat, il faut être un **rêveur** professionnel pour arriver à filtrer et à diriger ses pulsions de façon à former un univers acceptable et visible par tous sans dégâts neurophysiques graves. Il existe de nombreux cas où des rêves mal dirigés ont produit des univers terrifiants ou choquants pour les spectateurs. On parle aussi de certaines séances où la production de ce type d'univers est justement recherchée par des spectateurs dépravés et n'ayant pas peur de subir des traumatismes psychiques graves.

À la différence des usines à rêves il n'y a pas d'interface entre le spectateur et le rêveur et donc aucun moyen de filtrer ou d'arrêter la modélisation d'un univers en cas de problème. C'est ce qui fait le charme et le danger des lampes à rêve. — Pour les amateurs il existe la même différence entre une lampe et le produit d'une usine à rêve qu'entre un tour de chant «live» et son enregistrement numérique.

Les paradis

Les paradis sont des univers virtuels occupés par des milliardaires durant quelques mois voire quelques années. Durant ce laps de temps le corps du bienheureux est stocké dans un caisson de survie où tous ses besoins sont assurés automatiquement. L'esprit, «l'âme du bienheureux», navigue dans un univers virtuel spécialement construit pour lui. En général on en profite pour lui faire un régénération des tissus, lui remplacer certains organes vieillissants, etc.

Un paradis est un lieu strictement privé, façonné et modifiable selon les moindre désirs de son propriétaire. En principe, personne ne peut entrer dans un paradis sans y être invité par son propriétaire, la société de gestion des paradis (Vat I Kan V – VIKV – est de loin la plus grosse entreprise de la branche) se chargeant de défendre cette portion de la **Matrice** avec les tout derniers perfectionnements informatiques en matière de virus et de **Glace**.

Bien entendu plus on paye cher, plus un paradis est étanche. À l'autre extrémité, le corps du client est également entouré de multiples protections, tant médicales que sécuritaires, afin de garantir son bon fonctionnement. Rien de plus mauvais pour l'image d'une société de location de paradis que de perdre un client à la suite d'un attentat ou d'un pépin médical.

Normalement un client dans un paradis est en totale sécurité. Autrement dit il est impossible de le blesser ; et pourtant certains documents à diffusion restreinte laissent entendre qu'il existe plusieurs cas où un Bienheureux, pour une raison encore inexpliquée, a plongé en coma profond alors qu'il était en villégiature dans son paradis. Malgré tous les efforts des techniciens médicaux des sociétés concernées on ne parvint jamais à les faire revenir à la conscience.

L'explication la plus probable est qu'ils ont dû subir un choc psychique majeur qui les ont plongé dans un état catatonique profond ; mais cette théorie – comme aucune autre d'ailleurs – ne se risque à expliquer la raison ou l'origine de ce choc. Un paradis est un univers cocon, une simulation totalement en phase avec son propriétaire, alors comment peut-on y subir un choc assez puissant pour en être réduit à l'état de plante verte ? À ce jour personne n'est parvenu à expliquer le phénomène, d'ailleurs très rare et soigneusement dissimulé au public par les sociétés de location.

Référence

-  *Ubik*, Philip K. Dick, J'ai Lu.

Liaisons Satellites

La plupart des équipements électroniques ou informatiques sont actuellement reliés entre eux par ondes radios. Dès l'année 2030, l'Agence Spatiale Européenne lançait dans l'espace 77 satellites pour couvrir l'ensemble de la Terre avec un réseau de télécommunications appelé **Iridium** (l'Iridium est un élément chimique pur qui a pour nombre atomique 77). Il est donc théoriquement possible, avec un équipement très peu encombrant (un relais de la taille d'un disque compact, avec un antenne de 35cm), mais consommant pas mal d'énergie, de communiquer avec la Terre entière. En réalité, les satellites demandent un grand entretien et seuls une soixantaine marchent réellement. Bien sûr, c'est le Tiers-monde qui est le moins bien desservi.

Pour pallier aux possibles déficiences du réseau Iridium, l'ensemble des zones industrialisées (Europe, USA, Japon) est quadrillé par un réseau de retransmetteurs à raison d'au moins un tous les kilomètres. Ainsi, n'importe qui avec un terminal radio standard peut consulter ses banques de données où qu'il soit. Cette méthode permet également d'avoir des équipements câblés vidéos ayant besoin de moins d'énergie que pour une liaison directe avec un satellite. Néanmoins, il faut faire attention car dès que l'on sort des zones industrielles, on risque de perdre contact avec le réseau informatique mondial si on n'augmente pas sa capacité et sa portée en énergie.

Référence

- Le projet Iridium existe réellement et a été proposé par Motorola.

Note : Mise en service le 1er novembre 1998 – limité à 66 satellites, recharges inclus –, au lieu des 77 prévus initialement, resteront opérationnels au moins jusqu'en 2014-2020, nouvelle génération avec plus de bande passante dès 2016...

Transports

Super liner (cargo ultra rapide)

C'est un engin qui se situe entre le bateau et l'avion propulsé par un système d'électroaimant et de supraconducteurs. Il peut atteindre des vitesses de 150km/h et transporter une charge de plus de 5000 tonnes sur une distance de 3000km. De son côté, Boeing fabrique depuis des années des «MegaJumbo» capable de transporter plus de 1000 passagers, la moitié du voyage se faisant en vol orbital.

Les trains MagLev

Ces engins foncent dans des tunnels pratiquement sous vide sur un rail unique et font trembler les sous-sols comme des bombardiers lourds (700km/h d'un bout à l'autre du vieux continent).

Lorsqu'ils quittent les zones urbaines les MagLev (à lévitation magnétique) ressortent à l'air libre. Les tunnels d'entretien sont de bonnes planques pour les sans domicile fixe sauf qu'il faut éviter de se trouver sur la route d'un MagLev : la pression de la bulle d'air qu'il pousse devant lui vous éclate contre les murs comme un fruit trop mur. En un rien de temps les sans abris sont devenus des spécialistes en horaires MagLev, aussi bons que les systèmes experts de la compagnie.

Les Hydravions Gros porteur SHS

Une grosse partie du trafic aérien se fait via des bases d'hydravions supersoniques et des navettes suborbitales. Du fait de la montée des eaux (satané effet de serre) les plans d'eau pouvant abriter des bases d'hydravions supersoniques sont devenus très nombreux.

Moyen porteur DV

Avion à décollage vertical (DV). Une autre grande révolution dans le trafic aérien. Le prix du terrain dans le centre des grandes métropoles est si cher qu'il est devenu presque impossible de construire des terminaux aériens proches. La solution : des avions moyens porteurs (150 à 200 places) à décollage vertical qui font la navette entre les aéroports ou les bases d'hydravions, et le centre des mégapoles.

Vélo

Le vélo est le moyen de locomotion urbain le plus en vogue. Coque futuriste en carbone, roues en alliage, freins en composites, centrale d'énergie autonome, ils bénéficient du meilleur de la technologie actuelle. Mono, biplaces ou triporteurs, non polluant, énergie gratuite, les vélos se faufilent partout dans les villes.

Référence

-  *Lumière virtuelle*, William Gibson, J'ai Lu.

Pour quelques cailloux de plus...

Prix et temps de pose de l'implantation d'une broche

- Type A : 2 000 écus, une heure.
- Type B : 4 000 écus, une heure trente.
- Type C : 10 000 écus, quatre heures, vertiges fréquents le jour suivant l'opération.

Langues

Malgré la mondialisation des médias, et à cause des broches de langage, rares sont ceux qui parlent plus de deux langues (sauf dans le tiers-monde bien sûr). Il est tellement plus facile de se brancher un caillou d'arabe ou de chinois que de faire l'effort de l'apprendre... Une autre utilisation des cailloux de langues est la création de langages étranges que possèdent juste quelques individus pour communiquer. Certains gangs yakuzas communiquent ainsi en une langue qui est un composite de sanscrit et d'ancien mandarin, difficile ainsi de comprendre une discussion saisie par hasard. Un autre étrange succès est la vente toujours constante de langages entièrement inventés d'après des œuvres fictives comme les multiples dialectes elfiques de Tolkien et le Klingon de Star Trek. Plus intéressant, la création par des Forces militaires de langues très courtes, quasi mono ou bisyllabique intégrant un nombre considérable de notions tactiques, de déplacement, d'espace (et également très peu de formes interrogatives!). En une phrase on peut ainsi donner un ordre complet de déploiement, formation et d'attaque précise à un escadron.

Orthographe

Malgré les prédictions apocalyptiques, l'orthographe n'est pas en péril. Tout d'abord parce qu'une bonne partie des jeunes n'ont que deux choix : école ou délinquance. Dans le premier, l'ennui les pousse à bien assimiler l'enseignement. Dans l'autre ils restent illétrés, jusqu'au jour où ils veulent écrire. Ils se brochent alors un dictionnaire qui, s'il ne leur donne pas un style correct, leur permet d'écrire sans faute. En français, la seule modification majeure est la tolérance à supprimer les trets dans les mots composés de deux noms, à ne mettre un «s» qu'à la terminaison, et à mettre une majuscule à l'ancien emplacement du tiret si le mot comporte une majuscule à son début. Par exemple, des mortvivants, des TechnoBlocs.

«Dès que tu baisseras dans les sondages, ils vendront ton hologramme pour le mettre dans un jeu vidéo». — Wild Palms.

Le numéro 5

C'est une sorte de lichen produit par le TechnoBloc Lumière Errante. Il n'a pas de fonction particulière mais les technogénéticiens sont parvenu à lui faire fabriquer et diffuser en grosse quantité de puissants phéromones. Résultat : se rouler sur cette innocente mousse équivaut à l'absorption d'un puissant aphrodisiaque, effet garanti dans tous les lieux de plaisirs de ce côté de la galaxie. Le n° 5 fut un immense succès jusqu'à ce qu'on s'aperçoive que les phéromones entraînaient également de sérieux risques d'arrêts cardiaques...

La nanotechnologie au quotidien

- La nanopeinture. Il s'agit tout simplement d'étaler sur les murs à peindre une couche de nanopeinture. Les nanos sont programmés pour recouvrir entièrement la surface, combler et lisser la surface puis teindre la pâte avec une couleur déterminée, à la suite de quoi les nanos meurent et vous voilà en face d'un mur de laque parfaitement peint sans le moindre effort.
- La nanochirurgie. À l'autre extrémité la nanochirurgie agit de la même façon. Après avoir établi un diagnostic on injecte au patient, qui souffre par exemple d'un caillot sanguin, une dose de nanos programmés pour remonter jusqu'au caillot et le détruire avant de se transformer en éléments nutritifs.

Comme on peut le voir la nanotechnologie a envahi tous les domaines de la vie, des plus simples aux plus complexes et il ne s'agit que du début de cette révolution. Pour peu qu'ils soient programmés convenablement, les nanos peuvent théoriquement construire, réparer, détruire à peu près n'importe quoi, un mur, un immeuble, un os, ou un moteur...



Vie Quotidienne

Géographie

Effets de serre

La température mondiale a augmenté de près de 5 degrés en un siècle avec pour conséquence l'inondation de nombreuses plaines côtières mais également la transformation du climat dans des zones jadis impropre à l'implantation humaine, comme la Sibérie ou l'Alaska. Les grandes steppes de l'ex URSS sont aujourd'hui de vastes greniers à blé, ce qui en fait une zone particulièrement surveillée militairement à cause des populations esteuropéennes pauvres.

Atmosphère

Paradoxalement c'est la pollution qui protège les grandes zones industrielles des rayons mortels du soleil. Une grande partie de l'Europe et des ex USA vivent constamment sous un dôme de pollution filtrant. Résultat : on survit dans une drôle de lumière verte, chaude et poisseuse, une soupe épaisse qui voile constamment les étoiles et les rayons du soleil mais qui permet aussi de sortir le jour sans combinaison anti-UV, ce qui n'est pas le cas partout sur Terre.

Si on veut de l'air vraiment pur il faut monter dans les îles de la Lune, les stations de recyclage sont les seules à fournir un air biologiquement pur, ou alors se payer un ticket d'entrée dans les quelques paradis pour milliardaire construits dans une vallée encaissée des Rocheuses ou des Alpes sous un dôme filtrant.

L'augmentation de la température à des effets multiples : vague d'épidémies, éclosion massive d'insectes qui ravagent des provinces entières. La peste est désormais endémique dans tout le sous continent indien, la chaleur des silos à grain permet aux puces de se multiplier beaucoup plus vite... Les modifications thermiques du siècle passé ont entraîné des phénomènes météo très violents : tempêtes, tornades, cyclones et ce même en dehors de leurs zones traditionnelles.

Les tempêtes de printemps

Les tempêtes de printemps sont devenues coutumières. Les journalistes s'obstinent à les appeler «tempêtes» alors que depuis une dizaine d'années tout le monde admet qu'un vent dépassant les 200km/h tient plus de louragan que de la tempête. Mais «tempête» fait moins peur et si on acceptait l'idée que le climat de l'Europe centrale c'était à ce point modifié qu'il était possible d'y rencontrer des cyclones tropicaux on risquait de se poser beaucoup d'autres questions sur l'état de notre bonne

vieille terre. Les «tempêtes» de printemps ont au moins un avantage ; dans la semaine qui les suit l'air battu et rafraîchi devient respirable...

Les nouvelles forêts tropicales

Une étrange forêt tropicale a envahi le 15e parallèle, une zone de pluie pratiquement constante favorisant sa croissance. Le sud de l'Italie, jusqu'aux premiers contreforts des Balkans s'est transformé en une jungle impénétrable, peuplée de drôles de singes mutants. On dit qu'ils sont le résultat des expériences génétiques d'un laboratoire austro-allemand mais la vérité est que les conditions écologiques si particulières de cette nouvelle forêt humide ont créé de nouvelles mutations complètement inconnues des zoologistes.

Urbanisme

La ville du XXI^e siècle se compose de trois entités qui s'interpénètrent plus ou moins complètement : un centre résidentiel hautement surveillé où logent les cadres du TechnoBloc qui contrôle la ville, encerclé par une immense banlieue tentaculaire où se trouvent les usines automatiques et les habitations des résidants ; crevée ça et là par les no man's land que constituent les Tombes et les zones non contrôlées par les forces de polices (ZUHR), où viennent se réfugier tous les parias.

De nombreux quartiers chics sont organisés autour d'un forum, vaste puits autour duquel on trouve des appartements, des commerces et des hôtels. Les étages sont desservis par des ascenseurs apparents et dans bien des cas, le seul accès possible passe par le toit et l'héliport. Raisons de cet urbanisme dit des tours muettes : le terrorisme et la pollution. À l'intérieur des forums, les résidants riches respirent de l'air pur et filtré et sont à l'abri des balles perdues.

Bien sûr les grandes cités de la côte est des USA et de la zone Europe Centre reproduisent ce schéma en le complexifiant, mais l'idée d'un centre résidentiel qui gère et contrôle une grande banlieue demeure valable dans tous les cas.

Référence

-  Judge Dredd, Titan Books.

Mégapoles

Deux mégapoles dominent le monde : au Japon et en Europe. La première englobe tout l'archipel nippon et la seconde une immense zone qui va de Londres à Milan et de Berlin à Paris. Un troisième pôle de domination est en train de naître et il pourrait bien damer le pion aux deux autres : les **Îles de la Lune**, ces stations orbitales construites aux points Lagrange dans l'espace et qui raflent, années après années l'essentiel des productions technologiques de pointe : ordinateur biologique, biogénétique, clonage etc.

Les villes en hauteur

Ce sont des tours de 2000m de hauteur, de 200 à 600 étages, où travaillent 300 000 personnes actives, dont 140 000 **résidants**. On y habite et on y travaille, tous les services sont assurés à l'intérieur de la tour. Une demi-douzaine de tours en activité, chacune étant la propriété exclusive d'un **TechnoBloc**. On les appelle aussi les *Babels* (de type I, II ou III suivant leur hauteur et aspect extérieur). D'immenses compas gyroscopiques permettent aux Babels d'osciller de plusieurs degrés au gré des vents. Les Babels III disposent d'une liaison directe par guide laser jusqu'aux **Îles de la Lune**. Des terminaux géostationnaires permettent de passer du dernier étage de la tour aux **Îles** proches par une sorte d'ascenseur des étoiles. Ce système, encore peu utilisé, transforme les *Îles de la lune* en banlieue de la Terre, l'étage au-dessus en quelque sorte.

Les usines souterraines

Il existe des réseaux de tunnels longs de 15km reliés par des galeries de service. L'ensemble est creusé directement dans le plateau continental afin de minimiser les risques de tremblement de terre. La plupart du temps les tunnels sont utilisés pour y abriter les usines automatisées d'un **TechnoBloc**. Les usines sont reliées aux réseaux ferroviaires et notamment aux lignes à induction et aux MagLev qui joignent également les grands ensembles industriels entre eux.

Tombes

Complexes souterrains (ancien métro, égouts, parkings) qu'on trouve dans les grandes métropoles de la Terre. Peu à peu abandonnés par les autorités municipales, ils sont devenus le sanctuaire des réprouvés, des exclus des grandes villes. La police n'y entre pas, les Tombes ont leurs propres lois. C'est sans doute, avec les **Zones Blanches**, les endroits les plus dangereux de la planète. On y trouve de tout, des épaves de la société jusqu'à des fugitifs **jakeurs** en cavale, capables de fondre n'importe quelle **Glace**. Mais tous les habitants des Tombes ont

un point commun : ce sont des fauves, hantés par leur passé, souvent ravagés par les drogues les plus vicieuses. Quelques noms de **Tombes** : New York, L.A., Paris, Le Caire.

Référence

- *Les Tombes sont le nom d'une vieille prison newyorkaise qui, dans les années 1950, accueillit les gangs de blousons noirs.*
-  *New York 1997*, de John Carpenter.

NightCity

La ville souterraine, une zone qui échappe à tout contrôle des **TechnoBlocs** voire des **yakuzas**. C'est le nom que l'on donne parfois aux Tombes, mais parfois également aux quartiers chauds d'une ville. En fait NightCity, un mot choisi en référence aux premiers cyberpunk, c'est le mélange des deux, ou bien la frange. On donne également le nom de NightCity à des zones obscures du Rézo, du cyberspace. Un expression courante est : «*Il est allé voir à NightCity.* » ce qui veut aussi bien dire : il a disparu, il désire se cacher.

Les GoldenZones

Les grands centres d'affaires internationaux sont *durcis*. Toutes ces zones sont encerclées par un mur de plastacier et toutes les voies d'accès sont gardés par des postes armés. On n'entre dans ces GoldenZones que si on est possesseur d'une carte d'identité magnétique. On trouve des GoldenZones à Londres : la City, à New York : Wall Street etc.

ZUHR

Zone Urbaine à Hauts Risques (ou Zone). Banlieues tampons abandonnées par les **TechnoBlocs** et passées sous le contrôle d'un ou plusieurs gangs ou tribus. Les ZUHR ne doivent pas être confondues avec les **Tombes**, un semblant d'ordre y règne (police municipale) et quelques **résidants** y habitent encore. Mais les immeubles noircis et abandonnés cachent les planques des dealers et les territoires des gangs, la mortalité due à la délinquance y bat des records.



Killer Zone

Les bandes de sauvages urbains hantent le cœur des anciennes villes. Dans ce type de groupe, la mortalité effrayante (drogue, maladie, mort violente) fait office de facteur auto régulant, empêchant ces bandes de submerger les autorités de répression. Il n'empêche que toutes les grandes villes ont des quartiers réservés où la police des TechnoBlocs ne rentre pas, ce sont les Killer Zone. Les networks y organisent parfois des reportages commando, sortes de jeux du cirque incroyablement sanguins. Des annonces lumineuses et des bornes parlantes préviennent les touristes têtes en l'air qu'ils entrent dans une Killer Zone et que les autorités comme les assurances déclinent toute responsabilité sur les événements qui peuvent y survenir.

Industrie Agricole

À bien des égards on peut dire que l'agriculture au sens traditionnel du terme n'existe plus. Les techniques agricoles se scindent désormais en deux branches parallèles.

- Les cuves de production d'où sortent les unités monocellulaires qui vont servir d'aliments à l'immense majorité de la population et qu'on va aromatiser de toutes les façons possibles. Mais il s'agit là plus de biologie et de chimie industrielles que d'agriculture. La pâtée universellement connue porte le nom de *Krill*, du nom de la petite crevette des mers froides qui en fut la base de fabrication durant les premières années de mise au point de cette technique (et bien qu'elle ne contienne plus depuis belle lurette un atome de crevette). Hautelement énergétique et nourrissant, équilibré et peu cher c'est de loin l'aliment idéal, et les sociologues ne comprennent toujours pas pourquoi il jouit d'une aussi mauvaise réputation. Depuis 10 ans, la pâtée porte le nom de *Soma*, mais l'habitude est prise chez les plus de 16 ans de la nommer *Krill*.
- Les fermes et les pêcheries de luxe qui produisent encore des «vrais aliments naturels», mais qui sont hors de prix et réservés à des privilégiés.

Cet arrêt de la production agricole à l'échelon planétaire est une des dernières décisions de l'ONU au lendemain du XXe siècle, alors que les terres cultivables s'épuisaient et que les engrains et autres pesticides menaçaient d'empoisonner 80% des ressources d'eau douce de la planète. On n'est, dès lors, jamais revenu sur cette décision de façon significative, autant par sagesse que par calcul, l'agriculture n'étant plus depuis longtemps, un secteur rentable.

Les anciennes surfaces agricoles, lorsqu'elles existent encore, sont donc laissées à l'abandon. La terre se repose, les forêts, lentement, repoussent et gagnent, années après années le terrain perdu depuis des siècles, bien que d'immenses territoires soient encore une sorte de désert, de steppe stérile et ce d'après les experts, encore pour des siècles.

Culture & Divertissement

Design

La mode est à la pureté des lignes du Japon médiéval, sans doute pour se rapprocher des habitats orbitaux qui offrent une troublante ressemblance avec les agencements des villas du Moyen Âge japonais. Vaste ensemble presque vide, éléments encastrables et télécommandables qui disparaissent dans le plancher ou les plafonds, meubles bas et coussins de toile écrue ou de couleurs primaires. La miniaturisation des objets de consommation courante permet de se déplacer sans mal avec un terminal Blaupunkt ou Sony et se brancher via le Rézo pour avoir accès à tout le savoir du monde (ce qu'un commentateur, reprenant le concept d'un intellectuel du XXe siècle, appela les objets nomades). Un terminal n'occupe pas plus de place que deux livres de poche de notre époque, autonome, il se branche sur des bornes courantes par infrarouge, l'écran comme le clavier sont des accessoires optionnels.

Référence

—  *Lignes d'Horizon*, Jacques Attali, Éditions Fayard.

Rock

Le rock n'est pas mort. La preuve, les médias en vendent à la pelle. Le rock est l'amplification du blues, destiné aux masses par tous les canaux sonores. On peut comparer le phénomène de la musique moderne à celui des usines à rêves. Dans les deux cas, de puissants trusts prennent en charge le destin des artistes, les pressurent pendant quelques mois, avant de les abandonner sur le bord de la route comme autant d'écorces vides.

Mais actuellement, les gangs d'adolescents pratiquent une forme de musique descendant directement du rap (qui avait disparu pendant trente bonnes années, remplacé au top des ventes par les musiques de publicités ringardes des années 1950). Elle utilise les médias sonores, vidéo, chimiques et informatiques en les récupérant, les samplant, les mélangeant. Le but est une sursaturation du spectateur, l'obligeant à l'éveil ou à l'assourdissement de la conscience.

Petite recette pour se faire un idée du rap de 2080 : mettez en même temps les Beasties Boys, Beethoven et Gershwin ; branchez six écrans en zap intégral avec *Autant en emporte le vent*, le network CBS News, deux feuilletons ringards, un jeu TV et un jeu interactif ; enfilez-vous une dizaine de cocktails (restons dans la légalité) ; programmez des réveils automatiques pour vos voisins, ainsi que quelques alertes terroristes en face de chez vous. Le mieux c'est d'y rajouter un feu d'artifice !

Référence

-  *Rock Machine*, Norman Spinrad, Ailleurs & Demain.
-  *Demolition Man*, de Marco Brambilla (1993) avec Sandra Bullock.

Paper's act

Il s'agit d'une loi édictée par plusieurs grands TechnoBloc^s et qui offre d'importantes subventions à tout network publiant ses productions avec un certain quota de mots, plutôt que de passer par des images, des vidéos ou directement des séquences rétinienues subliminales.

Le Paper's act fut décidé il y a une dizaines d'années lorsqu'on s'aperçut d'une grande partie de la population ne savait plus lire. Certains auteurs pensent qu'il s'agit d'un combat d'arrière garde ; en effet la société du XXI^e siècle, avec ses logos, ses icônes, ses symboles peut tout à fait se passer de la lecture. Même un cadre supérieur a la possibilité d'exécuter correctement son travail sans jamais avoir à lire une seule ligne papier, alors à quoi bon ces vieilles lubies ? Le débat reste ouvert, quoi qu'il en soit le Paper's act permet à bon nombre de publication rétro intellectuelles de survivre. Reste que plus de la moitié de la population de l'hémisphère nord ne sait pas lire, le taux est un peu plus faible sur les îles de la Lune.

Casinos

Les casinos, comme tous les jeux d'argent et les paris, sont une activité en pleine expansion. C'est là que les résidants, sans aucun espoir de promotion sociale peuvent tenter leur chance et gagner des fortunes. Le phénomène est rare mais les gagnants sont surmédiatisés et entretiennent ainsi les rêves d'évasion de millions de pauvres gens.

Les casinos sont le plus souvent contrôlés par le *yakuza*, bien que certains TechnoBloc^s aient construit leur casino sur leur territoire. En l'absence de tout espoir, le jeu est devenu un phénomène général envahissant tous les aspects de la vie quotidienne des résidants. On joue et on parie sur tout et à propos de tout, les casinos ne sont que la partie visible de l'iceberg. Chaque résidant

connaît un bookmaker qui est prêt à enregistrer un pari sur n'importe quoi.

Arènes

On trouve également dans les bas fonds, pour les amateurs de sensations plus fortes, des casinos clandestins qu'on appelle les Arènes. On y pratique des jeux plus dangereux, des matchs entre greffés, des combats hommes/**chimères**. Les cadres des grands TechnoBloc^s viennent y sentir le goût du sang, les résidants et les rônins y risquer et y perdre leur vie pour quelques écus. Normalement les Arènes n'existent pas et aucun TechnoBloc^s n'admettra avoir une Arène sur son territoire. Ce qui est le plus souvent exact, les Arènes étant construites sur des territoires neutres ou dans les Tombes.

Référence

-  *Rollerball*, de Norman Jewison (1975), avec James Caan.

Dômes

Structure qu'on trouve partout, accueillant des concerts ou des manifestations sportives qui sont les deux spectacles principaux proposés aux résidants des TechnoBloc^s. Leur nom est toujours composé avec un préfixe, ex : MétaDôme, SuperDôme, etc. On y organise également les rencontres des guerres privées, comme les tournois ou les petits engagements. Le dôme se transforme alors en arène de cirque antique. Les gradins sont envahis par la foule des supporteurs des deux TechnoBloc^s en guerre et il n'est pas rare que la rencontre se termine par une bataille rangée. C'est pour cette raison que tous les dômes sont équipés de protections antièmeutes.

Le dôme (comme les casinos, les jeux TV et les Arènes) fait partie du système général visant à maintenir la population inactive dans une profonde torpeur. «Qui dort ne pense pas à autre chose».

Référence

-  *Mad Max III, au-delà du dôme du tonnerre*, de George Miller (1985), avec Mel Gibson et Tina Turner.

Courses solaires

Les voiles solaires qui se livrent à des courses somptueuses et sans merci d'un point à l'autre du système solaire engagent de gros paris, contrôlés par le *yakuza*. C'est, avec les guerres privées, le «sport» le plus médiatisé, c'est aussi le plus beau et le plus dangereux.



Les courses solaires ont lieu dans l'espace, à bord de grandes voiles qui absorbent l'énergie solaire pour atteindre des vitesses vertigineuses. Une voile peut faire plusieurs kilomètres carrés de surface, c'est l'unique moyen de propulsion du pilote, et c'est un spectacle très prisé que de les voir évoluer depuis les passerelles des **Îles de la Lune**. — La course elle-même dure plusieurs mois jusqu'à une balise satellite dans l'espace.

Entre deux saisons, il n'est pas rare que les pilotes de voile pratiquent des courses d'**hovertanks**, afin de gagner des fonds pour la prochaine envolée. Il s'agit de rallyes de minihovercrafts, blindés et armés, à travers les **Zones Blanches**. Bien sûr, les plus grands pilotes de voile sont passés par les hovertanks et préfèrent s'y risquer le moins possible.

Les pilotes de voiles, comme les chanteurs de rock et les rêveurs sont des stars adulées par les foules des **résidants**.

Référence

-  *Les Seigneurs de l'instrumentalité*, Cordwainer Smith, Presses Pocket.

Drogues

L'industrie pharmaceutique du XXI^e siècle est parvenue à synthétiser à peu près n'importe quelle drogue pour n'importe quel usage, la grande majorité étant en vente libre. Le seul vrai interdit est celui des drogues addictives. On peut donc maintenant se défoncer la tête tout à fait légalement (tant que l'on reste dans un cadre privé), mais on ne peut ni vendre ni acheter des substances qui rendent chimiquement «accro» (la dépendance psychique est un autre problème). On peut absorber des drogues afin de bloquer des fonctions naturelles comme la douleur, le stress, etc. Mais il faut toujours en payer le prix, car personne n'est encore parvenu à maîtriser le phénomène de la «descente». S'il est banal de se procurer un timbre permettant de rester éveillé une semaine entière, personne ne sera là pour vous tenir la main lorsque la drogue cessera son effet et que votre corps demandera le paiement de ces sept jours et sept nuits de veille.

Référence

-  *Gravité à la manque*, Georges Alec Effinger, Présence du futur.

VidéoDrogues

Système de codage subliminal à base d'E.B.F. (Extrême Basse Fréquence) envoyant au cerveau l'ordre de produire massivement des endomorphines afin de plonger le patient dans un complet état d'hébètement. Le système de codage peut être appliqué à n'importe que moyen de

diffusion en direction d'un des cinq sens.

Les premières expériences de VidéoDrogues (ou drogues numériques) furent tentées par les **networks** afin de fidéliser leurs auditeurs. À la suite du scandale de Reno et à la mort de quatre-vingt-cinq téléspectateurs intoxiqués par les VidéoDrogues, le conseil des **Sept Dragons** interdit l'usage de cette technique sous peine de dissolution immédiate pour l'entreprise convaincue de ce forfait. Ce fut le premier **crime fédéral** de l'histoire moderne.

Officiellement les recherches sur les **VidéoDrogues** ont cessées, mais on trouve régulièrement des comptes rendus de morts suspectes et des dossiers sur des recherches dans des laboratoires clandestins ayant un rapport avec cette technique.

Référence

-  *Max Headroom*.

Les RetroLands et la mode du surviving

Les RetroLands existent depuis une vingtaine d'années, certains auteurs disent qu'ils sont les héritiers des parcs d'attractions de la fin du siècle dernier. Les RetroLands ont plusieurs spécificités.

Tout d'abord ils sont spécialisés dans la recréation minutieuse d'une époque de la terre (Moyen Âge japonais, conquête de l'ouest américain, Renaissance européenne etc). Ensuite les visiteurs doivent se comporter, se vêtir et strictement observer les règles et les modes de vie de l'époque qu'ils visitent sous peine d'être immédiatement exclu du parc (et non remboursés voir attaqués en justice). Enfin certains visiteurs peuvent décider de passer plusieurs jours, voir plusieurs mois, voir plusieurs années dans un **RetroLand**. Durant tout ce laps de temps, ils vivent réellement à l'époque choisie, ils en goûtent tous les avantages mais aussi tous les inconvénients – les amateurs des Croisades se souviendront toute leur vie du poids des armures du XII^e siècle et de la chaleur qu'il fait dessous durant l'été libanais. On compte plusieurs dizaines de RetroLands sur tous les continents. Les plus importants se trouvent sur le territoire des ex USA et en Amérique du Sud.

Certains parcs extrémistes vont même jusqu'à recréer totalement la simulation, y compris dans ses épidémies et ses risques de morts violentes. On dut d'ailleurs fermer le parc de Nao São Paulo consacré au moyen âge à la suite de l'épidémie de peste noire, l'affaire fit plus de huit cent morts ! De même le parc de Nagoya sur le Shogunat japonais déplore régulièrement le décès de plusieurs de ses clients à la suite de duels entre samouraïs.

Le surviving consiste à passer plusieurs jours, voir plusieurs semaines dans ces parcs, les cadres stressés des **TechnoBlocs** en ressortent, paraît-il, remis à neuf... lorsqu'ils en ressortent bien sûr !

Référence

-  *En attendant l'année dernière*, Philip K. Dick, Livre de poche

Chasse

Synonyme : S&D (*search & destroy*). Phénomène étrange, sans doute une des particularités que retiendront les historiens du XXII^e siècle. Certains pensent que la Chasse a eu comme ancêtre un jeu appelé Killer, pratiqué par les étudiants des campus américains au milieu du XX^e siècle. Le principe du jeu était simple : chaque étudiant se voyait désigner une cible qu'il devait éliminer dans un temps donné à l'aide d'artifices farfelus comme un sac de farine, un pistolet à fléchettes, etc. La Chasse s'inspire du même principe. Certains pensent que toutes les Chasses du monde sont dépendantes d'une même organisation mystérieuse, d'autres penchent pour des actes isolés.

Personne ne sait exactement qui est derrière la Chasse, et même s'il y a quelqu'un. Il semble bien, d'après les enquêtes des services de contre-terrorisme des grands **TechnoBlocs** qu'on se trouve en face d'une galaxie de micro organisations opérant indépendamment les unes des autres, sans plan d'ensemble. — Les interrogatoires des Chasseurs pris les armes à la main n'ont jamais rien donné. Le plus souvent le meurtrier se contente de confirmer sa volonté d'exécuter sa cible pour des motifs personnels, sans aucune revendication politique.

Dans tous les cas, les sociologues ne manquent pas de souligner la parenté avec les mouvements surréalistes, situationnistes ou spontanéistes du début du XX^e siècle (actes gratuits, recherche de l'émotion, liberté complète, inspirations anarchistes et libertaires). — *Quelques actions revendiquées par la Chasse :*

- l'explosion du Hilton de Singapour (185 morts lors d'une réunion des **triades**) ;
- l'assassinat de Don Gacho, narcotrafiquant colombien sur son yacht en pleine mer (aucun indice de mode d'assassinat n'a pu être mis en lumière) ;
- la disparition du Général Baron Ponchartrain III responsable de la **Légion Cerbère** pour l'Amérique du nord.

On trouve également dans les archives des **networks** les traces multiples des opérations burlesques et des provocations des Chasseurs, comme l'inversion des fréquences d'émission du network porno 69 avec le canal Nouvel Office Catholique, ou la fausse annonce de l'apparition d'un OVNI sur le parthénon d'Athènes.

Pour un **résidant** banal, la Chasse commence le jour où il émet l'idée de tuer son prochain. Il se peut alors que quelqu'un lui assigne une cible qu'il ne connaît pas, dans le temps où la cible reçoit un avis comme quoi elle est la cible d'une Chasse. Le jeu mortel commence...

Référence

-  *Killer*, Steve Jackson Games, édité en France par Jeux Descartes.
-  *La 10e victime*, de Elio Petri.

Banques d'Organes

Depuis quelques dizaines d'années, la greffe d'organes est totalement maîtrisée par la science médicale, mais un problème déjà présent au XX^e siècle demeure : la rareté des donneurs. Conséquences du manque : on vend, très cher, et on vole lorsque c'est possible, tous les organes en plus ou moins bon état, aux morts comme aux vivants.

Certains **TechnoBlocs** autorisant le prélèvement automatique des organes sur les cadavres des vagabonds décédés dans la rue, c'est ainsi que s'est créé un corps de chasseurs de scalps qui amènent tous les matins aux banques d'organes leur poids de chair humaine. Plusieurs enquêtes ont prouvé que certains «chasseurs» n'hésitent pas à finir leur proie pour obtenir plus vite l'organe convoité.

L'achat d'organes «sur pieds», comme le préconise le Dr Lombrosa, a provoqué de nombreuses et délicates affaires dans lesquelles de riches banquiers entretenaient des «parcs» de donneurs qui avaient l'obligeance de décéder dès que leur patron avait besoin d'un organe en bon état. De même, les dossiers de la police de plusieurs **TechnoBlocs** signalent des affaires d'enlèvements ayant pour unique objectif le vol d'un organe sur une cible préalablement sélectionnée par un médecin peu scrupuleux. En fait les trafics d'organes en tout genre sont en train de devenir pour la pègre une source de profits aussi importante que le jeu ou la prostitution.

Le Dr Lombrosa a montré, dans un article resté célèbre, les problèmes liés au trafic des chasseurs de scalps (dits **wampires**). En effet les organes récupérés sont d'ordinaires en assez piteux état du fait même de la condition sociale de leur ancien propriétaire. Le Dr Lombrosa s'est donc prononcé pour l'achat à des vivants, en parfaite santé, de leurs organes certifiés en bon état pour une utilisation immédiate lorsque l'organe n'est pas nécessaire à la vie du donneur, ou bien à la mort du donneur dans le cas des organes vitaux.



Les Agents ou Pixies

Référence

-  *Les vautours*, Joël Houssin, Fleuve Noir Anticipation.
 -  *Max Headroom*.
 -  *Judge Dredd*, Titan Books.
-

Les Agents ou Pixies

Il s'agit des programmes automatiques, parfois appelés systèmes experts, qui règlent un certain nombre de tâches simples pour leur patron biologique. Ce sont des sortes de secrétaires virtuels. Un agent peut ainsi classer les messages d'une boîte aux lettres (bal), tenir à l'oeil le cours d'une valeur dans plusieurs bourses, organiser un voyage. Mais il y a plus, plusieurs agents peuvent négocier ensemble des rendez-vous pour leurs patrons respectifs ou bien sélectionner des programmes TV ou encore synthétiser des mémos sur des sujets précis.

On les appelle agents dans le jargon commercial ou de vente, mais le **résidant** normal les appellent pixies. Pixie évoque à la fois le lutin des contes de fées et les images (pixies) de personnages des premières générations de jeux vidéos. Le seul terme que l'on n'emploie jamais à leur propos est celui d'intelligence artificielle (mot tabou entre tous). Même si certains agents paraissent plus «intelligents» que leur maître, il s'agit officiellement de systèmes experts, jamais plus.

Certains journalistes pensent malgré tout que les agents prennent de plus en plus d'autonomie et que cela devient agaçant. On cite l'exemple d'un agent qui satura la bal de son patron car ce dernier ignorait régulièrement son rendez-vous chez le coiffeur ! Autre anecdote : l'histoire de ce cadre qui voulait s'isoler pour passer un bon moment avec sa secrétaire et qui se faisait constamment retrouver par son agent qui explorait avec «intelligence» toutes les possibilités du Rézo pour mettre la main sur un téléphone à coté de son maître.

Grâce à leur modélisation dans le Rézo et l'HyperNet, les agents sont devenus de plus en plus humains. La plupart ont des «permis» et des «comptes» qui fixent leur autonomie par rapport à leur patron. Par exemple la possibilité de placer de l'argent jusqu'à un certain plafond.

Dans le Rézo, il est désormais de plus en plus difficile de savoir si on a à faire à un humain branché ou à un agent. Ce problème n'existe pas dans la Matrice où les agents apparaissent automatiquement comme des programmes.

Il y a plus fort. Relié à un projecteur holographique, un agent peut «s'incarner» dans le monde biologique dans

ce que l'on appelle aussi un **infoclone**. Sous certaines conditions il est d'ores et déjà très difficile de faire la différence entre un agent et un humain.

Il existe également plusieurs rumeurs non vérifiées qui parlent d'un détournement d'agent. Un groupe serait parvenu à contrôler l'agent d'un patron sans que ce dernier s'en aperçoive et l'aurait fait ainsi tomber dans un piège. C'est théoriquement possible, il suffit de briser le code d'appartenance de l'agent. On parle aussi d'un agent retourné de la même façon qui serait parvenu à faire chanter son patron, l'homme serait tombé amoureux de sa secrétaire électronique, et un groupe **yakuza** en aurait profité.

Normalement un «pixie» doit constamment porter visiblement sur lui un badge l'identifiant comme étant un agent informatique, un logiciel. Bien entendu en dehors des zones surveillées par les grands **TechnoBlocs**, cette règle n'est que très rarement suivie. Par contre, les programmes agents les plus connus ont des apparences standardisées, secrétaires Marylin ou Velda, majordome Alfred ou Albert, etc.

Référence

-  *Convoi*, Humanoïdes Associés.
 -  *Robocop*, série TV.
-

La loi et l'ordre

Police scientifique

Les traditionnels rubans jaunes délimitant la scène du crime ont depuis longtemps laissé la place à des émetteurs laser bleus qui quadrillent la zone. Des sondes de diagnostic lévitent gravement d'un bout à l'autre de la zone, enregistrant en l'état la moindre particule de poussière. Les robots sondes vont patrouiller ainsi durant plusieurs heures, leur micro analyse permettra de connaître le lieu du crime dans tous ses détails : nombre d'individus y ayant séjourné depuis 24h, code ADN des plus récents, etc. On a coutume de dire que les robots sondes résolvent 85% des enquêtes sur analyse, reste à aller cueillir de contrevenant.

Astéroïde prison & MurMorgue

Le concept de l'incarcération a beaucoup évolué depuis la fin du XXe siècle. Désormais seuls les contrevenants aux lois les plus graves d'un **TechnoBloc** sont condamnés à une peine de travaux forcés dans l'un des domaines du **TechnoBloc** en question. Les lieux de détention se trouvent généralement dans les installations à hauts risques ou aux conditions de vie pénibles. Astéroïde minier de la ceinture, mines de la Lune, ferme aquatique, champs de recherche polaire. Les condamnés deviennent alors les véritables esclaves du **TechnoBloc** le temps de leur peine.

Les criminels les plus endurcis, les fous dangereux et les psychopathes sont soignés dans des **MurMorgues** avant, pendant ou après l'accomplissement de leur peine par une technique qui s'apparente au **Synthivers**. Un **MurMorgue** est un parc de caissons cryogéniques où l'on conserve les corps en animation suspendue. Pendant leur incarcération, des techniques d'hypnoéducation essayent de «réadapter» les criminels à la vie normale, mais le résultat est pour l'instant plus proche du lavage de cerveau. Comme de bien entendu, les **MurMorgues** sont sources de nombreuses rumeurs : camp de concentration pour prisonniers politiques, réserve d'organes pour patients fortunées. Certaines sont vraies, d'autres fausses, la plupart ne sont que de légères exagérations.

Référence

-  *Carmen Mc Callum*, de Duval et Gess, Éditions Delcourt.
-  *Demolition Man*, de Marco Brambilla (1993).

Numéro d'Identification (ID)

À la fois numéro de téléphone, de fax, de réseau, que tout habitant des alliances ou des **TechnoBlocs** possède dès sa naissance. Le code change une fois, le jour de sa majorité, et à partir de cette date on possède un ID complet. Un ID restreint permet de couper automatiquement certaines communications interdites aux mineurs, ou de bloquer des commandes non autorisées par les parents du mineur. Un numéro d'identification terminé par un f(*//florin//*) indique que l'on est en présence d'un mineur. D'autres terminaisons indiquent des personnes en liberté surveillée, ou en responsabilité restreinte.

White Label

Sauf pour les cas jugés grave, depuis déjà plus d'un siècle, les prisonniers circulent librement dans nos villes. Les progrès du contrôle à distance et des **broches** d'inhibitions ont permis de ranger les cellules de prison au magasin des accessoires.

Pour s'évader, il n'y a alors plus d'autres moyen que de se créer une forme d'anonymat, avoir un nouvelle identité ou pas d'identité du tout. Chaque méthode à ses avantages et ses défauts. Ne pas avoir d'identité permet de ne pas être traqué, ni fiché, mais interdit l'accès à nombre de services. Cette méthode s'appelle devenir un «white label», c'est-à-dire avoir un numéro d'identité vide, ou blanc. On appelle les premiers des Anges, ou Angelas. D'autres préfèrent se créer une nouvelle identité, histoire de pouvoir utiliser des transports en commun, des cartes de crédit, etc. Ces derniers disent devenir des Ruth, ou Démons.

Quoiqu'il en soit, l'une et l'autre méthode réclame de l'argent, du temps, et des contacts très bien placés dans les réseaux informatiques.

Référence

-  *Traque sur Internet (The Net)* de Irwin Winckler (1995), avec Sandra Bullock.

Écoute Satellites

On sait depuis le siècle dernier que toutes les communications téléphoniques, informatiques et autres sont écoutes. Le principe est simple et relativement impérable : depuis plus de cent ans, et systématiquement depuis la généralisation des téléphones cellulaires, toute communication passe par un relais satellite. Pour grimper sur ce relais, les communications sont transformées en ondes, des capteurs sont à l'écoute de ces ondes.

Les grands **TechnoBlocs** possèdent des départements d'écoute indépendants, ils sont équipés de systèmes experts programmés pour déclencher des enregistrements lorsque leur balayage passe sur un certain nombre de mots ou de noms clefs.

Le procédé est plus ou moins fiable puisque les personnes concernées ont appris depuis longtemps à s'exprimer sous forme de code ou à durcir leurs communications de façon à ce qu'une écoute soit difficile ou très rapidement identifiée. Certains spécialistes ne sont pas loin d'affirmer que les écoutes tout azimut ont fait leur temps. Elles demandent une grosse immobilisation de matériel pour des résultats de plus en plus décevants.

Les Maraudeurs de Merril ont été récemment victime d'une belle manipulation ayant justement pour base ce type d'écoute. Un petit commando à sciement émis un certain nombre de motcodes qu'ils savaient déclencher l'alerte pour attirer les hommes de la Force à 500km. du lieu où ils allaient frapper.

Référence

-  *Lumière virtuelle*, de William Gibson, J'ai Lu.

Âme Zombie

Des bruits ont toujours couru que certains prisonniers politiques ou certains espions ou scientifiques exfiltrés contre leur gré ont été et sont encore soumis à des tortures chimiques qui s'apparentent au **CosmoRêve™**. On précipite la malheureuse victime dans un rêve contrôlé dans lequel elle va rencontrer ses frayeurs primordiales. Lorsque la tension devient trop forte, elle est réveillée quelques secondes, le temps que les geôliers la replonge dans son enfer virtuel. Cette technique est un prolongement des techniques de conditionnement mises en place dans les **MurMorgues** pour soigner les psychopathes et que les journalistes ont baptisé «Âme zombie».

Cette méthode de torture a été condamnée par le Grand Conseil des **Sept Dragons** mais de nombreux témoignages font état de son utilisation encore aujourd'hui dans de nombreux **TechnoBlocs**. Les études médicales sont formelles. Au bout d'une centaine d'heures de ce traitement, la moitié des victimes décèdent d'un arrêt cardiaque tandis que l'autre moitié sombre lentement dans la folie.

Référence

-  **1984**, Georges Orwell, 10/18.
-  **Le voyage gelé**, Philip K. Dick, Présence du Futur.

Logiciels & Marché Noir

Les logiciels courants (**cailloux**) et de faible puissance se trouvent dans n'importe quelle grande surface automatique. Les logiciels plus spécifiques et notamment tous les programmes de **BriseGlace** militaire ne peuvent s'obtenir que par le marché noir, dans les stocks d'un **TechnoBloc** ou d'une Force Merc. Un jackeur solo n'a normalement pas accès à ce genre de matériel. Il faudra donc qu'il tente sa chance au marché noir, avec tous les risques que cela comporte : mauvaises rencontres, matériel défectueux, balance aux autorités, pénuries.

Selon les contacts, les amis et les parrains d'un personnage, ce dernier a plus ou moins de chances de trouver ce qu'il cherche. Les «marchés noirs» se trouvent généralement non loin des **Tombes** ou dans les zones pas ou peu contrôlées par les **TechnoBlocs**.

Pour quelques cailloux de plus...

Des nouvelles de la Riviera...

Depuis la dernière invasion de crickets géants en provenance d'Afrique du nord, la Côte d'Azur a été déclarée zone sinistrée. Les colonies ont ravagé les champs et les villas jusqu'au nord d'Avignon, traçant un sillon désertique sur une largeur de trois kilomètres, faisant plusieurs centaines de morts et des milliards de dégâts.

C'est la première fois que les nuages de crickets se sont aussi massivement abattus sur le sud de l'Europe, un désaveu cinglant aux déclarations des complexes touristiques de la Côte d'Azur qui assuraient que le fléau ne traverserait jamais le cloaque qu'est devenu la Méditerranée.

Un commentateur a cyniquement fait remarquer qu'on pouvait pratiquement traverser à pied sec d'Alger à Marseille en sautant de plaques d'hydrocarbure en zones d'algues sauvages (une mutation datant du siècle dernier qu'on n'était jamais parvenu à éradiquer), alors les crickets n'avaient aucune raison de se gêner.

La route des icebergs

Ainsi nomme-t-on le trajet suivi par ces immenses convois qui traînent des montagnes de glaces jusqu'en Europe et en Amérique pour les besoins d'eau douce de la population. C'est toujours un spectacle fascinant que de voir ces icebergs tractés par des remorqueurs nucléaires passer sur la ligne d'horizon, sous le soleil brûlant du tropique du Cancer.

Sortir

La mode est aux ombrelles, rapport au soleil et aux radiations

Transsexualité

Il est à la mode de changer plusieurs fois de sexe. 10% des «marginaux» sont transsexuels. 70% sont passé d'homme en femme (tarif : 20 000 écus), 30% de femme en homme (tarif : 60 000 écus). 10% d'entre eux changent tous les trois ou quatre ans. Les transformations sont maintenant indétectables et les risques négligeables.

Identification rétinienne

C'est le mode d'identification le plus sûr à ce jour, bien qu'on signale des fraudes grâce à la greffe d'organes (on se greffe l'œil d'un mort, qui possédait l'identification, pour passer le contrôle).

Événements courants

Voici quelques événements de la vie quotidienne de Paris en 2080.

Jeu TV

Un attroupement se forme au coin de la rue, il s'agit de Minux, le célèbre présentateur du network 89, qui propose un de ses nouveaux jeux télé. Les résidants se pressent pour voir la star, les concurrents espèrent gagner quelques écus, en un clin d'oeil la rue se transforme en fête foraine.

Guerre privée

Un commando de Mercenaires jaillit de nulle part et prend d'assaut le bâtiment d'un TechnoBloc, les miliciens répondent aux tirs. Les haut-parleurs avertissent la foule en hurlant : «Attention attention, il s'agit d'une opération dans le cadre de la guerre privée Atapix SA contre Bessonov Inc., toute personne n'étant pas directement liée aux partis en présence doit s'abstenir d'intervenir». La foule se regroupe à l'écart, applaudissant les nouveaux gladiateurs. Quelques résidants risquent bêtement leur peau pour essayer de gagner quelques galons.

Sniper PK

Un coup de feu claque (de préférence la nuit), le quartier se vide d'un seul coup. Le tir venait des toits, sûrement un PsychoKiller. Selon le quartier, les services antiterroristes du TechnoBloc se mettent en place, ou, si l'événement a lieu dans un quartier défavorisé, les gangs du coin se mettent en chasse du tueur.

Bagarre de gang

Obligatoirement dans un quartier défavorisé, un gang tente de s'imposer sur le terrain d'un autre. En un clin d'oeil, la rue est pleine d'adolescents arborant les couleurs des gangs en question. Ils se tapent dessus avec tous les instruments contondants qu'ils peuvent trouver. Selon la puissance des gangs en cause ils peuvent également échanger des coups de feu, ou lancer des bombes artisanales.

Exfiltration

Un commando de Mercenaires tente de kidnapper un cadre d'un TechnoBloc adverse. Les gardes du corps du cadre essayent de les mettre en fuite. Selon la version, la cible peut être consentante ou non.

Émeute de résidants

Un incident de voisinage (bruit, vol de moto...) met le feu aux poudres d'une banlieue dortoir de résidants. Soudain, les rues se remplissent de pillards et de manifestants qui détruisent tout sur leur passage en se dirigeant vers les quartiers riches. Les milices antiémeutes se mettent en place et arrêtent la foule par tous les moyens. Canons hallucinogènes, hologrammes de diversion, etc. Pendant ce temps les tribus sortent des Tombes et en profitent pour se livrer au pillage.

Attentat terroriste

Un bâtiment, ou une voiture explose non loin de l'endroit où se trouvent les personnages-joueurs. Aussitôt l'endroit grouille de reporters et de caméras automatiques tandis que les services de sécurité du TechnoBloc dont dépend le quartier établissent un périmètre de sécurité. Les rumeurs les plus folles circulent sur l'identité des poseurs de bombes, on parle d'une guerre privée surprise...

Opération du yakuza

Une équipe de yakuzas mitraille le hall d'une boîte de nuit qui refuse de payer la protection de la pègre. Ou bien deux bandes rivales s'affrontent à coups de pistolets mitrailleurs. Dans tous les cas la rue se vide et tout le monde attend que ça se passe.

Scène de Chasse

Un quidam marche dans la rue, il est soudain agressé par un autre qui le poignarde sauvagement ou lui décharge son revolver dans le ventre. Encore une victime de cette mode meurtrière : la Chasse. Le chasseur disparaît aussi vite que possible en ayant pris soin de laisser une carte magnétique à côté de sa victime, afin d'identifier son action. On peut également trouver dans la situation inverse, ou c'est la cible qui abat son chasseur. On peut enfin décider que c'est un des personnages-joueurs qui est victime de l'assaut d'un chasseur.

Wampire en chasse

Des ombres se glissent d'une ruelle et encerclent le tas de chiffons qui recouvre un clochard. Les wampires s'apprêtent à faire une nouvelle victime pour lui voler ses yeux, son cœur ou ses poumons. Si un personnages-joueurs se trouve en situation, c'est-à-dire isolé et démunie dans une zone mal éclairée d'une banlieue populaire, c'est lui qui peut servir de cible aux wampires.

Allumé dans un univers virtuel

Un pauvre hère bondit dans la rue, plongé dans un univers virtuel, halluciné. L'embroché prend les taxis pour des dragons et les passants pour des gnomes. Il avance, moitié agressif moitié perdu.



Les Gens

Tribus / Couleurs / Tagueurs

Les tribus sont les descendantes des bandes d'adolescents des grandes cités de la fin du XXe siècle. Mais comme le reste du monde, les tribus ont évolué vers une violence généralisée. Elles sont toutes lourdement armées et peuvent déclencher des offensives meurtrières dans les grandes banlieues, les **Tombes** ou les villes mortes qui sont leur terrain de prédilection. La plupart du temps il s'agit de gagner du terrain sur une autre tribu afin de s'assurer une clientèle. Les tribus ne sont pas aussi bien armées ni entraînées que les milices, mais il n'est pas rare qu'un adolescent d'une tribu soit remarqué par un recruteur qui lui offre alors une place dans une milice. Contrairement aux autres groupes armés de la société du XXIe siècle, les tribus n'obéissent qu'à leur propres règles et peuvent être ultraviolentes. Les spécialistes s'accordent pour dire que toutes les tribus sont contrôlées directement ou indirectement par les milices des **triades** et du **yakuza**. Elles servent très souvent de courroie de transmission entre ces organisations et la rue pour la vente de drogues, le trafic de logiciels et toutes autres formes d'actions illégales. — Les derniers recensements prouvent que 80% des adolescents des classes moyennes et pauvres des pays industrialisés font partie des tribus. Chaque tribu a un code, une couleur et une signature. Le code est un ensemble de lois non écrites (ne jamais soulever la nana du chef, tabasser les cyclistes, etc.). La couleur (ou tag) est un symbole peint sur les murs ou les T-shirts en signe de reconnaissance et de territoire. La signature est le nom du groupe (les *Black Angels*, les *Rats Bitumes*, *Mecanik Destructiv Kommando*, la garde *Amazone bleue*). Vue la mortalité effrayante et les changements ultra rapides parmi l'organisation des tribus il est virtuellement impossible de recenser toutes les tribus, même dans un territoire donné. Les sociologues ont donné le nom de *Tag Délinquance* à ce phénomène.

Référence

-  *Les Guerriers de la nuit (The warriors)*, de Walter Hill (1979).
-  *Colors*, de Denis Hopper (1988), avec Sean Penn et Robert Duvall.
-  *Batman, Dark Knight Return*, Frank Miller, Zenda.
-  *Akira*, Katsuhiro Otomo, Glénat.
-  *Akira*, Katsuhiro Otomo (1988).

Résidants

Le plein emploi est un concept totalement dépassé depuis bientôt plus d'un siècle. Tout le monde sait et comprend qu'une grande partie de la population d'un **TechnoBloc** ne peut travailler que quelques heures par semaine voire pas du tout. L'essentiel de la production étant depuis longtemps automatisé, seuls les postes à responsabilité et de création peuvent garantir le plein emploi. Ce nouvel ordre économique entraîna dès les années 2010 une conséquence majeure : deux hommes sur trois ne pouvaient espérer autre chose qu'un chômage de longue durée, parfois durant toute leur vie. Cette situation, lourde de conflits, fut résolue de façon originale par les **TechnoBlocs** qui décidèrent d'entretenir une clientèle, les résidants, faiblement indemnisée par leurs bureaux d'aide sociale, et qui ne pouvait que traîner toute la journée entre la TV et les animations de blocs. Cette clientèle, entièrement dévouée au **TechnoBloc** qui lui donne le gîte et le couvert, sert de force d'appoint dans les guerres économiques totales, en même temps que de consommateur de base et de supporteur dans les diverses rencontres InterTechnoBlocs.

Conséquence de cette politique d'assistanat : le développement tentaculaire des banlieues pauvres tout autour des centres vitaux et résidentiels des **TechnoBlocs**. Ces zones suburbaines crasseuses ne donnent que sur les Tombes ou sur une autre banlieue dévouée à un autre **TechnoBloc**, la frontière est généralement un périmètre dangereux où il ne fait pas bon se promener, il y stationne une faune allant des résidants en rupture de **TechnoBloc** aux tireurs isolés, PK et autres détraqués qui ne perdent pas une occasion de faire un carton sur les résidants de l'autre **TechnoBloc**.

Les commentateurs ont pu affirmer que le chômage avait été vaincu dans les années 2030, mais à quel prix répondirent d'autres ; jamais le concept de société à deux vitesses ne fut à ce point mis en évidence dans toute la ceinture des pays développés. — Un résidant ne peut échapper à sa condition que par deux voies : partir dans l'espace en tant que mineur ou colon, ou se faire admettre dans un gang lié au **yakuza** et faire carrière dans le crime. — Dans les deux cas la voie est étroite, dangereuse et souvent mortelle.

Référence

-  *Max Headroom*.
-  *Judge Dredd*, Titan Books.

Onirogramme

Technique informatique permettant d'endosser la personnalité de son choix dans le monde «réel». Pour un temps, on peut être Don Juan, James Bond ou Caligula. Un individu dans cet état est alors surnommé zombie car il n'est plus tout à fait lui-même, bien qu'il puisse garder la conscience de sa propre personnalité pendant toute l'expérience. D'abord pratiqué comme un jeu, les onirogrammes sont également utilisés dans divers domaines pour augmenter les facultés d'un individu par celles de la personnalité qu'il endosse. Les résultats ne sont pas toujours à la hauteur des espoirs car on endosse toute la personnalité choisie, aussi bien ses qualités que ses défauts et les grands TechnoBloc^s préfèrent maintenant un câblage spécifique, plus onéreux mais plus précis.

Les onirogrammes sont désormais utilisés massivement par des membres de tribus qui peuvent endosser la personnalité de leurs héros favoris. On trouve des cailloux de personnalités dans toutes les grandes surfaces et pour trois fois rien. Il faut par contre déjà posséder une broche du type B. On peut également mettre la main sur des cailloux interdits pour un peu plus cher au marché noir (on raconte l'histoire d'une bande de dix adolescents qui se sont fait en même temps un «trip» Jack l'éventreur). En l'espace de quelques mois l'onirogramme est devenu le divertissement préféré du résidant moyen (ventes spectaculaires du package spécial couple Richard Gere/Julia Roberts™).

Référence

-  *Batman, Dark Knight Return*, Miller, Zenda.
-  *Gravité à la manque*, Georges Alec Effinger, Présence du Futur.

Jackeur

Les jackeurs sont une caste d'informaticiens ultra performants qui seuls peuvent se promener dans le réseau informatique mondial. Ils sont bien entendu câblés pour pouvoir se brancher directement sur le Rézo et sur la Matrice. Un jackeur vaut de l'or, on en trouve dans toutes les équipes des grands groupes industriels, mais il existe aussi des jackeurs indépendants tout aussi, sinon plus, performants.

Le terme officiel pour les désigner n'est d'ailleurs pas jackeur mais Cybernetic Operator, abréviation officielle : CybOp. Mais comme un CybOp est souvent employé par un TechnoBloc pour traquer les pirates, on le nomme C.Op (flic en argot américain). On peut parfois aussi entendre parler de programmeur, claviste, passeur, danseur, netrunner ou jockey. jackeur vient de la contraction et de la francisation des mots jack et hacker. Jack car dans les premiers temps, l'extrémité de la

broche crânienne allant vers la console était une prise jack ; et hacker qui est le terme américain désignant les pirates informatiques. On prononce donc *djakeur*.

Chaque jackeur choisit un nom (un identificateur) pour pénétrer dans la Matrice. Ce n'est pas obligatoire, mais un vrai jackeur a toujours un pseudonyme. — En raison de leur mode de vie, continuellement branché sur une réalité différente de celle du commun des mortels, mais aussi à cause des drogues qu'il absorbe pour affûter ses nerfs et ses perceptions, la carrière d'un jackeur n'excède jamais une dizaine d'années, généralement jusqu'à l'âge de 25 ans. Certaines études ont d'ailleurs montré que l'espérance de vie d'un jackeur est inférieure de 40% à celle de la moyenne des zones civilisées et que les cas de folie (schizophrénie aiguë principalement) sont courant dans la profession.

Il n'empêche que devenir un CybOp est un job enviable, les salaires et la protection des groupes qui les emploient y sont bien sûr pour quelque chose. Certains grands jackeurs ont d'ailleurs pu se payer une retraite dorée sur les îles de la Lune où ils coulent des jours heureux.

Référence

-  *Neuromancien*, William Gibson, J'ai Lu.
-  *Max Headroom*.
-  *Tron*, de Steven Lisberger (1982).
-  *Minitel*.
-  *Tekwar*, vidéo TV (1994).

Rônin

Mercenaire indépendant, la plupart du temps employé comme garde du corps, parfois comme tueur à gages, souvent comme appât dans une affaire louche. Un rônin est un ange déchu, un pauvre type sans attaches qui n'a plus guère de chances de survie car la rue ne lui fera pas de cadeaux.

BladeRunner

Le système libéral des TechnoBloc^s permet aux criminels de commettre leur forfait dans un TechnoBloc et de fuir dans un autre où ils ne sont pas inquiétés. En effet, il n'existe pas de police fédérale et les accords d'extradition entre TechnoBloc^s sont extrêmement rares. Comme, bien entendu, il est impossible à une unité de miliciens d'un TechnoBloc de poursuivre son criminel sur le territoire d'un autre TechnoBloc sans provoquer une guerre, on a donc rapidement inventé un nouvel auxiliaire de police : le chasseur de prime ou bladerunner.



Rêveur

Le travail du bladerunner consiste à prendre connaissance des mandats d'arrêt lancés par un TechnoBloc et à poursuivre le contrevenant où qu'il ait pu chercher refuge. Lorsque le bladerunner a mis la main sur sa proie il doit encore la ramener dans le TechnoBloc ayant émis le mandat pour pouvoir être payé.

Tant qu'il n'est pas sur le territoire du TechnoBloc en question, le bladerunner n'a aucun droit sur sa victime. Il est considéré comme un citoyen normal et sa proie peut tout à fait ne pas obtempérer et se défendre.

Référence

-  *Blade Runner*, de Ridley Scott.

Rêveur

Une étrange profession ! Les rêveurs sont des dormeurs professionnels qui produisent des rêves qu'on transforme en CosmoRêves™, ou parfois en holofilms. La technique permet d'intercepter les rêves directement sur le cortex des rêveurs. Un bon rêveur est rare et donc fort bien payé, mais il existe un revers à cette médaille : un abus de transe peut entraîner de graves traumatismes qui peuvent même aller jusqu'à la mort ou la folie. Bien sûr ce «problème» est gardé relativement secret par les nouvelles industries holographiques. Les CosmoRêves™ et les holofilms rapportent des milliards et on n'est pas près de les interdire à cause d'un bête problème technique qui ne va pas tarder à être résolu par les savants de MGM...

Les rêveurs sont généralement recrutés parmi les résidants des grands TechnoBlocs ayant un département de technologie holographique. Commence alors pour le cobaye une vie de luxe et de volupté, jusqu'à la chute, qui, bien sûr, lui est inconnue. — Des journalistes ont comparé les CosmoRêves™ aux hallucinogènes des années 1960. Mais des hallucinogènes à la puissance dix, à l'action incomparablement plus puissante et sans aucun effet néfaste à long terme pour l'utilisateur (ce qui n'est pas le cas des créateurs comme on l'explique plus haut). Un CosmoRêve™ a tous les aspects de la réalité. C'est la réalité pour le rêveur.

Le scandale des rêveurs n'a pas fini d'alimenter les rumeurs dans les bas quartiers des mégapoles, il est tout de même surprenant que les grandes vedettes des holofilms finissent toutes par disparaître du jour au lendemain. Les ateliers du rêve publient alors un communiqué indiquant que la star a décidé d'interrompre sa carrière pour monter sur une des îles de la Lune. Personne n'irait faire le rapprochement entre ce potin mondain et l'arrivée d'une pauvre loque baveuse dans un hôpital psychiatrique de troisième zone, quelque part en Amérique du Sud, et pourtant, c'est étrange, la pauvre loque à de

temps à autres, des expressions tout à fait identiques à celles qu'avait la star au temps de sa gloire !

Référence

-  *L'arbre à rêves*, James Morrow, J'ai Lu.
-  *Comte Zéro*, William Gibson, J'ai Lu.
-  *Max Headroom*.

HoloReporter

L'holoreporter est à la fois un ange et un démon. C'est à cause de lui que l'on peut sauter d'un instant à l'autre dans la rue (lorsqu'il présente un attentat terroriste publicitaire), ou au contraire que des scandales mettant la vie de personnes en danger sont révélés. Dans cette profession du spectacle, il existe deux types de reporters, ceux qui travaillent pour l'argent et ceux qui cherchent la Vérité. Mais tous deux ne pensent finalement qu'à l'audimat. — Engagé par un network, l'holoreporter est soumis à toutes sortes de pressions, de chantages, de menaces directes sur sa vie. Il n'a le choix qu'entre plier et se transformer en larbin des publicitaires, ou bien devenir le meilleur. Sa seule protection, sa seule arme, c'est la menace du reportage en direct, grâce à son holocaméra. Chacune d'entre elles est identifiée par son network, et lorsque qu'elle entre en enregistrement satellite, une diode rouge (ou un hololaser rouge) apparaît sur son fronton (un reporter ne trafique jamais la diode de direct, c'est une question de déontologie, même dans cet univers sans lois). Aucune milice ou armée d'un TechnoBloc ne s'attaquera physiquement à un holoreporter en train de filmer. C'est pourquoi, malgré la prolifération des yeux-caméras, on rencontre encore souvent des reporters avec leurs vieilles Fujicams.

Référence

-  *Max Headroom*.
-  *La mort en direct*, de Bertrand Tavernier (1979), avec Romy Schneider et Harvey Keitel.

ShadowMaker

«Faiseur d'ombre», fabricant de fausses identités et spécialistes de la disparition de dossiers dans la Matrice. Dans un monde où tout est fiché, archivé et stocké quelque part dans l'Interface, disparaître complètement est très difficile. Il faut avoir un faux numéro de sécurité sociale, de fausses cartes de crédits, de faux numéros d'identification interface etc. Acheter simplement de la nourriture sans carte est très difficile dans les pays développés et qui dit carte dit numéro quelque part dans l'Interface. Pour brouiller tout ça on doit faire appel aux shadowmakers, généralement des jackeurs qui demandent de fortes sommes pour vous garantir une nouvelle identité parfaite ou presque. Ils sont spécialisés dans la création de Démons, et parfois de white labels (ou Angels).

Les Transfos

Changer de corps, de pigmentation, de sexe, tel est le credo des transfos. Certaines sectes fanatiques et rétrogrades pensent le contraire et affirment que les transfos doivent être détruits et les techniques de transformation du corps humain interdites : l'homme est une créature de Dieu, elle n'a pas le droit de changer sa propre image.

S'il est possible de changer de sexe à volonté, toutes les transformations sur le corps humain sont également possibles : pigmentation, renforcement de certaines attributions (système immunitaire, patch antidouleur etc.) et même changements physiques apparents très variés.

Passé un certain seuil de transformation, généralement à partir du moment où la transformation devient apparente, le patient entre dans la catégorie des transfos. Les transfos n'ont pas très bonne réputation, certains abus peuvent même choquer des âmes simples. Comme les Nomades ou les Tritons ils se veulent une nouvelle branche de l'humanité, résolument moderne, le dernier avatar de l'évolution.

Les Nomades

Les habitants de l'espace ont développé non seulement une nouvelle civilisation mais également, dit-on, un nouveau rameau de l'espèce humaine. Il est assez facile de reconnaître un Nomade : il est glabre, partiellement ou totalement (les poils en gravité nulle ayant la fâcheuse habitude de se glisser partout), plus grand que la moyenne, il sait se servir aussi bien de ses mains que de ses pieds, il n'est pas sujet au vertige et fait preuve d'un grand sens de l'équilibre. — Il est également très sensible aux variations de températures et a beaucoup de difficulté à supporter les extrêmes (en dessous de 0 ou de +30 ° étant les paliers usuels). Il aime vivre nu, ou en tout cas avec le minimum de vêtements sur lui, là aussi il s'agit de la conséquence de l'habitat spatial (en l'absence de variations climatiques les vêtements perdent beaucoup de leur intérêt).

Dans la même optique et pour les mêmes raisons, les Nomades sont très sensibles à la lumière du soleil et aux coups de soleils. Un teint très pale, presque translucide, est d'ailleurs du plus grand chic sur les îles de la Lune. On en comprend facilement les raisons : dans l'espace les rayonnements solaires ne sont pas filtrés et sont donc très dangereux, on les évite et les habitats spatiaux ne sont jamais éclairées «naturellement». — Les Nomades sont par contre très amateurs de harnais et autre gilets multipoches permettant de fixer sur soi toutes sortes d'outils qui, en gravité nulle, dérivent systématiquement à l'autre bout du module de travail. En-

fin, une mode Nomade persistante consiste à se tatouer le corps ou à s'incruster certains filaments lumineux du plus curieux effet.

Écoguerrier

Aussi appelés niveleurs, voyageurs. Autant de petits groupes radicaux qui s'inspirent directement des organisations néopolitiques de la fin du siècle dernier. Dans tous les cas il s'agit d'organisations de marginaux, des hors castes, ne dépendant et n'entretenant aucun contact avec les TechnoBlocs ou les organisations criminelles.

Les écoguerriers vivent autant que possible en dehors du système, dans les grandes banlieues ou les grandes Killer Zones des mégapoles, ce sont des errants. Ils sont organisés en clans guerriers et montent des raids pour se nourrir et s'équiper contre les marchés et les arsenaux des grands TechnoBlocs. Contrairement aux tribus urbaines (les sauvages urbains) les écoguerriers ont une idéologie et un but. Ils sont le bras armés de l'hypothèse Gaïa, ils ne désirent pas s'intégrer ni obtenir une place au soleil, bien au contraire, ils rêvent de mettre fin à la suprématie de la civilisation néotechnologique du XXI^e siècle et pour cela tous les moyens sont bons. — Les écoguerriers sont pourchassés par tous les services de sécurité de tous les TechnoBlocs, même si certains n'hésitent pas à faire du commerce avec eux, il s'agit toujours d'opérations grises, délicates et très secrètes.

Wampire

Sans doute une des professions les plus répugnantes de la fin de notre XXI^e siècle, mais comme dit un vieux proverbe français «la fonction crée l'organe». Dès la fin du XX^e siècle la médecine se trouva confrontée à un grave problème en matière de greffes d'organes : le manque de donneurs. Les wampires (parfois appelés chasseurs de scalps) se créèrent pour résoudre ce problème. À l'origine, et d'une façon tout à fait légale, un cabinet de prospecteurs d'organes (selon le terme consacré) établissait des listes et proposait des contrats/cession d'organes à des individus sains. La cession ayant lieu bien entendu à la mort du donneur. Le cabinet prenait un risque : en payant une plus ou moins grosse somme au donneur, il n'avait aucun moyen de savoir quand et dans quel état il retrouverait l'organe cédé. Ce petit problème fut vite réglé. En assassinant le donneur on se garantissait du risque : les wampires étaient nés. Cette procédure est bien sûr totalement illégale et s'apparente au meurtre, mais il faut alors prouver le lien entre le cabinet «chanceux» et la mort de son donneur, ce qui n'est pas toujours facile.



Référence

-  *Les vautours*, Joël Houssin, Fleuve Noir Anticipation.
-  *Judge Dredd*, Titan Books.

Psychokiller

Le phénomène semble vieux comme le monde. Les spécialistes s'accordent à croire que toutes les civilisations humaines ont connu des individus frappés de folie destructive et homicide. Certaines populations du sud-est asiatique ont même un mot pour désigner cet état : «Amok». Mais personne n'est parvenu à synthétiser les raisons qui font que le phénomène a pris une telle ampleur dans notre monde moderne. Au point même de se voir baptiser PsychoKiller, ou PK.

Un PK est un individu apparemment normal qui d'un seul coup disjoncte et se transforme en tueur fanatique, il sort dans la rue et armé d'un fusil à pompe ou de tout autre arme qui lui tombe sous la main et tire sur tout ce qui bouge. Les conditions de stress de nos grandes villes sont devenues telles que le phénomène est maintenant courant et connu de tous.

Une variante du phénomène semble pourtant se focaliser dans la nuit de nos grandes villes. Il s'agit du «Sniper», ou «L'ange de la Mort» comme l'ont surnommé les journalistes. Un individu qui grimpe sur un toit, armé d'un fusil à lunette ou à visée laser et qui abat au hasard les cibles qu'il peut localiser, dans la rue, dans les appartements, n'importe où.

La diffusion des armes de poing et des armes automatiques permet désormais de craindre une recrudescence des décès dus à cet étrange phénomène. Les **Sept Dragons** ont d'ailleurs récemment recommandé à leurs forces de sécurité respectives de tirer sans sommation sur tous les PK en puissance, et de tirer pour tuer.

Zombie

Terme désignant généralement un **jackeur** s'étant fait griller dans une passe et souffrant de graves troubles mentaux. La plupart du temps un zombie se résume à une sorte de légume sur pattes qui erre dans les bars louches de la ville. On nomme parfois aussi zombie une personne sous l'influence d'un **onirogramme**.

Pour quelques cailloux de plus...

Salaires

Un résident moyen touche un revenu fixe de 2000 écus par mois (certains avantages sociaux ou en nature dépendant du **TechnoBloc**) avec un logement gratuit. Un Mercenaire ou un cadre de niveau moyen gagnent environ 8 000 écus par mois. Un garde du corps a un salaire allant de 10 000 à 30 000 écus.

L'organisation des cyclistes

Les cyclistes, omniprésents dans toutes les grandes capitales, sont structurées en bande extrêmement bien organisées, ils se livrent à une guerre farouche avec les rollers, à coup de 45 et de vieux Uzi, à coup de bâtons et de chaînes de vélo lorsqu'ils ne peuvent pas récupérer d'armes à feu.

Une nouvelle délinquance

Les vampires sont aussi prêteurs sur gage. Par exemple, un couple a besoin d'argent. L'homme laisse sa femme en gage contre un prêt. Celle-ci est cryogénisée et sera rendue à son mari si celui-ci respecte les délais de remboursement. Évidemment, dans la plupart des cas, le conjoint sera finalement utilisé comme «donneur d'organes». Il va sans dire que cette pratique est illégale. Elle constitue même un crime fédéral (mais de faible importance).

Quelques pseudos célèbres

(la préférence va aux pseudos anglais mais ce n'est pas une règle.)

Jumping Jack, Jumpin Jive, The Joker, Smooth Operator, Cowboy Junkie, Cyberpape, Gandalf, In/Out, Molly la Taupe, Grosse Queue, Minnie The Butcher, Salammbo, Angela Bennett, Conan, Comte Zéro, Flipper, Pinball Wizard, Trou Noir, Don Juan, Méta Baron, Dieu.

La mystique du bladerunner

Littéralement, *blade runner* signifie : sur le fil du rasoir. La traduction est en fait : chasseur de prime. Ce terme maintenant utilisé de façon courante vient d'un film du XXe siècle, lui-même inspiré d'un livre de science-fiction. Le bladerunner est un personnage mythique avec une grande gabardine, un fusil à pompe, des lunettes noires, qui se prénomme Rick ou Arnold. Il a une secrétaire informatique à la voix chaude et il prend pas mal d'amphétamines ou de «ouiski». Contrairement au film inspirant le personnage, le bladerunner ne chasse pas les androïdes pour la bonne raison que les androïdes n'existent pas. Il se vend quelques onirogrammes assez populaires de bladerunners mythique, mais les vrais chasseurs de prime ne seraient jamais assez fous pour faire leur boulot sous l'influence d'une autre personnalité.

Les Anges

Secte prêchant l'ablation complète des organes génitaux, ce qui ne signifie pas l'abandon de toute sexualité mais le passage à une sexualité virtuelle et électronique. La reproduction naturelle est également abandonnée pour les méthodes artificielles déjà fiables à la fin du siècle dernier.

Les «Anges», comme ils s'appellent, affirment être l'avenir de l'humanité, la nouvelle référence.

Important recrutement dans les colonies des «Îles de la lune». Les Anges sont non violents mais farouchement sectaires. À ne pas confondre avec ceux qui veulent faire disparaître leur identité, et que l'on nomme aussi Anges ou Angelas.

Ange déchu

C'est ainsi qu'on surnomme les pilotes spatiaux ayant commis une faute professionnelle et qui ont été chassés de la Fondation (estimation moins d'une dizaine de pilotes par an). Un pilote ainsi chassé de sa famille, de son peuple, n'est plus qu'un paria, engagé sur les lignes suborbitales ou, la plupart du temps, dans des opérations louche à la solde des yakuzas. Un ange déchu est un être brisé, un exclu sans espoir de pardon. La Fondation s'est toujours refusée à publier les statistiques mais des indiscretions permettent d'affirmer que la majorité des Anges se suicident dans les premières semaines de leur renvoi. Les Anges déchus portent bien leur surnom, il s'agit de damnés.



Le Rézo

Depuis 2010 environ, tous les systèmes informatiques mondiaux ont été interconnectés. Développé sur les bases des réseaux existants comme *eWorld*, *Internet*, *America On Line*, *Europe Total Net*, le système d'interdépendance s'est appelé Global Interconnection Network Architecture (GINA) mais quasiment personne n'utilise ce terme. En général on parle du Réseau ou Rézo (le Net en anglais), le grand public utilise le terme **HyperNet**, ce qui n'est en fait pas vraiment le Rézo, mais la façon d'y accéder.

L'interdépendance des ordinateurs et des réseaux est maintenant telle qu'aucun système informatique ne peut facilement se débrancher du Rézo sans perdre une partie de ses capacités. Comme la plupart des **TechnoBlocs** sont délocalisés, le seul lien entre succursales, travailleurs et fichiers reste le Rézo. Un **TechnoBloc** qui se déconnecte du Rézo voit le compteur de ses pertes en écus grimper à une vitesse hallucinante. C'est d'ailleurs pour éviter ce problème que la plupart des ordinateurs et systèmes informatiques disposent de connexions multiples avec le Rézo, de structures redondantes et de sauvegardes multiples. Il va de soi que les données vraiment confidentielles sont stockées à part, ou mises sur papier. Mais il suffit souvent qu'une seule personne travaille sur un fichier à partir d'un ordinateur pour que la brèche soit ouverte.

Évidemment, le revers de la médaille est l'ouverture au piratage des données. Si cette possibilité est offerte aux **jakeurs**, runners et autres pirates du Rézo, c'est qu'il a été depuis longtemps calculé que les pertes engendrées par le piratage étaient bien inférieures au gain et aux fonctionnalités du Rézo. Quand on gagne 100 millions d'écus grâce aux facilités de décision et d'acheminement de données du Rézo, on peut se permettre de perdre entre 1 et 3% du total (c'est environ le taux de perte accepté par ceux qui utilisent le Rézo).

La structure du Rézo

Le Rézo est un ensemble de câbles optiques, liaisons satellites radio ou micro-ondes, géré par un ensemble délocalisé d'ordinateurs. Il n'y a donc en principe pas d'ordinateur central chargé de gérer le Rézo, chaque système qui se connecte lui apporte de la puissance tout en tirant du profit. Pour éviter malgré tout une chute du Rézo, statistiquement improbable mais théoriquement possible, chacun des **Sept Dragons** dispose de sept ordinateurs centraux chargés de maintenir une trame minimum au Rézo. Pour se connecter au Rézo c'est donc simple, tout accès à un ordinateur connecté

au «monde extérieur» ouvre les portes du Rézo.

Le Rézo, c'est une «*hallucination consensuelle vécue quotidiennement par des dizaines de millions d'opérateurs dans tous les pays*». C'est aussi un véritable monde parallèle au monde dit réel. Il existe à travers les millions de réseaux informatiques qui ceinturent le monde et l'espace. En entrant dans le Rézo on annule le temps et l'espace, on peut converser avec une station d'exploration saturnienne comme avec son voisin (avec un porte-voix), on se trouve dans une autre dimension.

Le Rézo est constitué en diverses couches. Et si le **résidant** normal se connecte grâce à **HyperNet**, il existe un univers sous-jacent, que l'on nomme **Matrice**, ou cyberspace, et qui est généralement réservée aux **jakeurs** et aux informaticiens qui savent y circuler, car on peut y faire d'étranges rencontres : programmes militaires, virus, fantômes informatiques, «Intelligences Artificielles», **Cybernetic Operator**, stations de défense ; tout un univers qui peut se révéler assez dangereux.

Il s'agit d'un monde avec sa géographie propre, bien qu'étant en constante évolution/modification il n'en existe aucune «carte». On peut quand même retrouver des points fixes comme le complexe des pyramides crénelées noir mat des **Sept Dragons**, encerclé par la multitude de petites tours rouges et oranges des autres **TechnoBlocs** de moindre importance, ainsi que plus loin les spirales vertes et blanches des complexes **yakuzas** et les longues flèches argent des **îles de la Lune**.

Entrer dans la **Matrice** comporte des risques. Ils sont quasiment nuls pour les opérations relevant du domaine légal, sur des informations publiques, mais le danger augmente lorsqu'on se ballade sans autorisation, entrant et sortant des territoires contrôlés par les autres **TechnoBlocs**. On peut se perdre et devenir fou dans cet univers virtuel par définition infini. On peut aussi se faire attaquer psychiquement par divers phénomènes plus ou moins connus qui déstabiliseront en quelques nanosecondes le cerveau de l'opérateur trop curieux : programme de défense, **Glace**, logiciel tueur, smart bombe, fantôme, **Intelligence Artificielle**. Il existe une «faune» dangereuse en cyberspace.

Référence

-  *Neuromancien*, William Gibson, J'ai Lu.
-  *Tron*, de Steven Lisberger (1982).
-  *Tekwar*, vidéo TV (1994).

Interfaces

Le Rézo est l'ensemble des données informatiques des réseaux de communication. Le Cybernetic Operator (ou **jakeur**) est la personne qui s'y déplace. Afin de pouvoir s'orienter dans cet univers virtuel, on a créé des programmes qui permettent de le visualiser. C'est ce programme que l'on appelle interface. Les résidants, non informaticiens pour la plupart, ont tendance à confondre l'interface (qui est la visualisation du Rézo) et le Rézo. Ainsi, bien que représentant deux notions différentes (la carte et le territoire), on dit parfois **Interface** à la place de Rézo (ou de **Matrice**).

Au XXe siècle, on utilisait la souris, le clavier et les représentations en icônes sur un écran. En 2050, on se promène directement dans le Rézo, tout le système nerveux dévié vers cet univers.

Le Grand Conseil a défini un ensemble de procédures de visualisation standard appelé *Représentation de l'Interface en Symbolique Combinée* (ou RISC). Ainsi, le Rézo est représentée par un ensemble de couloirs (voies de communications), ascenseurs (liaisons satellites), guichetiers (systèmes experts de communication), dossiers ou bibliothèques (banques de données). L'aspect en est ainsi standardisé et aseptisé.

Tout le monde peut néanmoins accéder aux réseaux informatiques sans y brancher directement son cerveau. Il suffit d'avoir une console avec un clavier et un écran. On voit alors sur l'écran la représentation de la Matrice en mode RISC, en trois dimensions. Évidemment, il n'est quasiment pas possible dans ces conditions d'accéder aux programmes cachés, ou de pirater les données (bien que certains **jakeurs** de l'ancienne école – les plus de 30 ans – s'y adonnent parfois). L'interface RISC est particulièrement ennuyeuse. À part certains secteurs d'avant garde, tout y ressemble à un univers administratif. C'est pourquoi des sociétés de multimédia ont développé leur propre interface entièrement compatible avec le mode RISC : HyperNet. HyperNet fait la même chose que le RISC mais en plus joli, rapide et efficace. Il s'agit un peu de la différence entre les montures de lunettes «sécurité sociale» et celles d'un opticien.



HyperNet et UltraNet

Si un **résidant** quelconque désire faire une opération bancaire, réserver un ticket d'avion, etc, il passe par HyperNet. HyperNet est une interface entre toutes les données qui circulent sur le Rézo et l'utilisateur. Elle a une apparence soigneusement étudiée de «réalité virtuelle». C'est-à-dire que votre ordinateur va vous montrer des visages, bureaux, images très proches de la réalité, mais avec toujours un logo visible, ou un aspect «lissé» et souriant des choses. C'est le domaine des **agents** (ou **pixies**) qui se chargent de travailler pour vous. — *Vous pouvez vous connecter à HyperNet de diverses manières :*

- **Mode vocal uniquement.** L'ordinateur reconnaît votre parole, gère vos ordres et vous répond.
- **Mode terminal.** Vous regardez sur un écran un interlocuteur virtuel avec lequel vous dialoguer verbalement, et à qui vous pouvez envoyer des données depuis un clavier, avec des fichiers attachés. C'est le mode standard proposé dans tout appartement ou chambre de location, et dont chaque résidant d'un TechnoBloc bénéficie gratuitement.
- **Mode holographique.** L'interlocuteur vous apparaît en trois dimensions au dessus d'une plateforme de visualisation. Il peut apparaître entouré d'objets ou de meubles pour suggérer un bureau où il se trouverait. Le prix du projecteur holographique ne permet pas à tout le monde de disposer de cet accès qui est le plus «mode».
- **Mode immersion (ou HyperNet total, ou VR).** Vous vous connectez par un casque (ou lunettes) VR, ou par une interface **Matrice** directement «dans» le Rézo. Vous avez alors l'impression d'être à l'intérieur de ce monde virtuel. C'est ce qu'il y a de plus efficace quand on veut visiter des appartements virtuels avant de les louer, ou d'avoir l'impression d'être en tête à tête «réel» avec son interlocuteur. C'est aussi le mode privilégié pour avoir accès aux **Synthivers**. L'application la plus utilisée de ce mode est le jeu. Des millions de connectés se branchent tous les jours en HyperNet total pour jouer à *Virtual Dungeon®*, *Paris Vampire®*, *Capitaine Vaudou®* ou *Convoi™*, qui sont les «jeux d'aventure/rôles» les plus populaires.

Il n'y a aucune différence entre HyperNet et UltraNet. UltraNet est simplement une division commerciale qui vend les interconnections et les programmes HyperNet à divers TechnoBloc. Les gens utilisent des programmes qui se servent de la technologie HyperNet, qui leur a été vendue et configurée par UltraNet.

Référence

-  *Convoi*, Thierry Smolderen & Philippe Gauckler, Humanoïdes Associés.

Matrice, cyberspace et Matrix Tools 4D

Quand vous vous connectez à un ordinateur pour avoir votre relevé de comptes bancaire, HyperNet vous montre un caissier qui vous demande votre numéro, fait une identification palmaire ou rétinienne, avant de vous afficher votre crédit et les dernières opérations. — En fait des données vont et viennent entre votre terminal et le TechnoBloc qui gère votre compte, ces informations transitant par le Rézo. Ce que vous voyez, ce sont ces données mises en image par HyperNet. Mais supposons que vous «court-circuitez» la phase d'affichage par HyperNet et que vous mettiez un programme spécial pour visualiser les données. Par exemple Matrix Tools 4D. Que verriez vous ?

Votre terminal serait une espèce de vitre où vous verriez l'affiche apparaître, attachée par un câble à un espèce de damier. Quand vous vous branchez à votre banque, le câble change de couleur (jaune par exemple) et un trajet sur le damier se dessine, que vous pouvez suivre jusqu'à un grand bloc qui est le TechnoBloc. Quand vous envoyiez et recevez des données entre ces deux points, la liaison devient rouge. Quand elle atteint le TechnoBloc, celui-ci «s'ouvre et se ferme» pour laisser passer les données. Un pirate peut donc intercepter les données quand elles transitent sur le câble (si celui-ci n'est pas protégé) ou essayer de rentrer «dans» le TechnoBloc où se trouvent d'autres données, comme les comptes de tous les clients par exemple. C'est à cet endroit qu'il y a tout un tas de protections que les pirates appellent : mur, porte à code, Glace, programmes tueurs, etc. Et c'est pour passer ces protections que les pirates utilisent eux-mêmes de programmes d'intrusion, de décodage, etc.

En fait, même si la visualisation change, on est toujours sur le même réseau mondial d'ordinateur, on continue à utiliser GINA (*Global Interconnection Network Architecture*). Mais comme l'humain aime donner des noms différents à ce qui semble différent, on utilise les mots Rézo ou HyperNet quand on voit les choses «normalement» ; et on utilise les mots Matrice ou cyberspace quand on s'y déplace avec les mêmes outils que ceux des pirates.

Le vrai jackeur utilise donc une interface dépouillée lui donnant le maximum d'informations avec le minimum de données. La plus connue, utilisée par près de 90% des jackeurs est Matrix Tools 4D. Elle permet non seulement de tout voir en 3D avec un écran de données sophistiqué mais aussi, pour les plus fondus des jackeurs, d'accéder aux données directement en symbolique pur (peut-être deux personnes seulement au monde sont capables de maîtriser ce mode). Un jackeur avec

Matrix Tools 4D se représente la Matrice comme un ensemble de mailles gigantesques, à perte de vue, parcourues de couleurs variant en fonction de l'intensité du trafic. Il lui semble «planer» comme dans un simulateur d'avion. S'il le désire, il peut superposer à cette vision celle d'un écran qui lui indiquera la direction à suivre, la grille où il se trouve et certains dispositifs d'alerte (pour des informations détaillées, consultez les règles sur la Matrice).

Personne ne sait exactement qui fabrique Matrix Tools 4D. Depuis 2060, il semblerait que ce ne soit plus des Cybernetic Operators renégats mais des Intelligences Artificielles. Il sort un nouveau modèle par an, mais chaque jackeur y adjoint ses propres extensions. Le mode Matrix Tools 4D est utilisé à la fois par les pirates, mais aussi par les organismes de protection, ou même les programmeurs officiels. C'est pour cela que l'on trouve le plus de programmes à la fois de défense mais aussi d'attaque utilisant ce mode de visualisation.

Si le jackeur ci-dessus avait utilisé le programme Dungeon Hacker, il aurait vu son terminal comme une boule de cristal au fond d'un couloir, ce couloir donnant sur un labyrinthe. Quand la connexion s'établit, une trace lumineuse en forme de fil d'argent apparaît sur la boule, que l'on peut suivre dans le labyrinthe jusqu'à une grande porte à double battant. Quand les données sont échangées, on voit des petits lutins suivre le fil d'argent, et passer à travers la double porte. Pour entrer dans le TechnoBloc il faut trouver la bonne «clé» qui l'ouvrira. Il est possible d'avoir d'autres programmes de visualisation mais peu sont autant utilisés que Matrix Tools 4D (90% des jackeurs), Dungeon Hacker (4%), Al Capone et Vampire Hunter (2% chaque). Les 4% restant étant des programmes exotiques en nombre restreint d'exemplaires.

Enfin, il y a un point extrêmement important que même les jackeurs ont tendance à oublier à force de se promener dans la Matrice. Cet univers virtuel a aussi une contrepartie physique : les ordinateurs et les unités de stockage. La tour bleue qui représente la Sony dans le cyberspace est physiquement l'entrée à son système informatique, et si on arrête l'ordinateur de la Sony, la tour disparaît de la Matrice. Évidemment, la dépendance envers l'informatique est telle que l'on n'arrête pas les ordinateurs pour lutter contre les pirates. On préfère inventer des programmes de protection. Ainsi, lorsque l'on voit la Matrice à travers Matrix Tools 4D, le sol et les tours sont des ordinateurs existant réellement. Et l'altitude, les facilités d'évolution, dépendent de la mémoire volatile disponible à cet endroit. Les programmes et les données qu'un jackeur laisse dans la

Matrice sont donc toujours «cachés» dans les systèmes informatiques de grands ou de petits groupes, phagocytant leurs unités de stockage et leurs «temps machine».

Il arrive aussi qu'il y ait des interférences entre la **Matrice** et **HyperNet**, un **jakeur** peut en effet se promener dans le **Rézo** via **HyperNet**, puis basculer sur la **Matrice** via **Matrix Tools**, et «remonter» ensuite une fois les renseignements obtenus. Voici un cas typique : vous commandez un objet classique (un vélo) via **HyperNet** dans un supermarché virtuel. En mode **HyperNet**, vous choisissez votre modèle, vous parlez au vendeur virtuel et vous passez commande. Dès que la commande est envoyée, vous basculez en **Matrix Tools**. Votre but : suivre le fil des données qui va faire acheminer le vélo depuis son dépôt jusque chez vous. Si vous réussissez, vous aurez l'adresse du dépôt. Si vous êtes un truand, cela peut être pour cambrioler le stock. Si vous êtes un flic, cela peut être pour y faire une descente et vérifier qu'il ne s'agit pas de vélos volés puis remaquillés. — Maintenant, si l'opération se passe mal, il y a tellement d'interférences entre **Rézo** et **Matrice** que votre image virtuelle peut se dissoudre (cas le plus fréquent) mais aussi faire irruption une fraction de seconde dans un bureau virtuel, sur l'écran d'une personne quelconque, etc. Autre phénomène étrange, même si tout se passe bien, vous pouvez revenir dans **HyperNet** par une «porte» qui apparaît alors comme cela, vous laissant le passage, avant de se refermer et de disparaître. Tout ces phénomènes font en général repérer les **jakeurs**, qui préfèrent alors se connecter directement sur la **Matrice**, sans passer d'abord par le **Rézo**.



Référence

- *Neuromancien*, William Gibson, J'ai
- *Tron*, de Steven Lisberger (1982).
- *Max Headroom*.
- *Tekwar*, vidéo TV (1994).

Écho

Toute action dans la **Matrice** laisse pendant une période variable (de quelques nanosecondes à quelques minutes) une trace visible, comme l'écho d'un avion sur un écran radar. Cette signature, va permettre de repérer le type d'action tentée et d'identifier son auteur. Le but d'un bon **jakeur** est donc de laisser aussi peu d'écho que possible, ou bien de brouiller son écho en le mêlant à d'autre échos «bidons». Le but d'un service de sécurité est d'isoler l'écho et de remonter rapidement à sa source pour identifier et neutraliser le **jakeur**, un jeu mortel de chat et de souris qui, en quelques nanosecondes peut entraîner de fâcheuses conséquences pour le **jakeur**. En effet toute passe dans le **Rézo** est assimilée à une action de guerre économique et comme telle, la cible peut ré-

pondre en se considérant en état de guerre, c'est-à-dire qu'une fois l'adresse du **jakeur** connu, on peut lui envoyer dans le meilleur des cas un **bladerunner**, dans le pire un escadron de **Mercs**. Les **TechnoBloc**s craignent les passes dans le **Rézo** et par conséquent ne font jamais de cadeaux, les **jakeurs** connaissent les risques encourus.

Pseudo

Le pseudo, ou identificateur, est le code d'accès (associé à un nom) sous lequel le **jakeur** accède au **Rézo**. Un bon **jakeur** peut toujours se connecter sous un identificateur bidon, mais il le fera rarement. En effet, le but de tout **jakeur** est de se ménager des accès un peu partout, de laisser des motclés dans le cyberspace pour y acquérir à chaque fois un peu plus de puissance. S'il abandonne une identité pour une autre, il redevient anonyme mais il perd la plupart des avantages acquis. De plus, la plupart des **jakeurs** souffrent d'une forme bénigne de mégalomanie et ne rêvent que de la plus grande gloire pour leur pseudo.

Données personnelles

Il est toujours possible de stocker sur bloc diamant ses données personnelles et autres programmes. En effet, il est risqué de laisser des informations uniquement dans le **Rézo**, à la merci d'un effacement. Mais le **jakeur** directement interfacé se promène rarement avec l'encombrant lecteur nécessaire (de la taille d'un disque compact, mais plus épais). Ainsi, s'il fait une sauvegarde de ses données personnelles environ une fois par semaine, il garde les programmes qu'il utilise le plus souvent quelque part dans la **Matrice**. C'est une autre des raisons qui fait qu'un **jakeur** ne change pas trop souvent de pseudo, pour pouvoir retrouver facilement ses données.

Kanal I.R.C. (Internal Relay Chat)

Assimilable au canal CB des routiers il y circule un très grand nombre de data. Il s'agit d'un gigantesque forum international où se retrouve tous les **jakeurs** de la terre. Une simple écoute passive d'I.R.C permet d'apprendre bien des choses... Attention les données non cryptées qui circulent sur le Kanal sont à prendre avec des pincettes, c'est le royaume de l'intox, des fausses informations et des rumeurs.

Risques dans la Matrice

On raconte toutes sortes de choses sur les risques encourus par les **jackeurs** dans la **Matrice**. La plupart sont très exagérés et font partie de cette mythologie de la «nouvelle frontière», un endroit où tout est dangereux. Que se passe-t-il donc réellement quand un *jackeur* est repéré en train de commettre un piratage.

- Les **C.Ops** ou les programmes de défense ont réussi à remonter jusqu'à l'adresse du pirate. C'est sans doute le danger le plus grand. Les commandos de riposte font rarement dans le détail. Au mieux le pirate aura les deux poignets brisés, punition symbolique des pirates.
- Le pirate a été bloqué ou à moitié repéré. Il a dû alors se déconnecter à toute vitesse. Si la coupure est vraiment rapide (de l'ordre de la nanoseconde) il y a parfois des effets de vertige ou d'essoufflement relativement court, un peu de ceux que l'on a en mettant les pieds au sol après un tour de montagnes russes. De plus quelques données personnelles (programmes, fichiers, etc.) ont pu être effacés du **Rézo**. C'est le cas le plus fréquent et ce n'est pas bien grave.
- Les **TechnoBlocs** ont mis au point des programmes de défense qui essayent «d'attaquer» le *jackeur* dans la **Matrice**. Aucun de ceux-ci n'a jamais, si l'on en croit les banques de données de la police, pu faire fondre un cerveau ou provoquer des brûlures ou des survoltages en riposte. Par contre, des réactions de schizophrénie, d'épilepsie, de catatonie ont pu être constatées, entraînant également des dommages neuromoteurs. Ces réactions sont obtenues par le programme de défense en surchargeant le cerveau d'informations, par série de «flash». Au final, le cerveau n'a peut-être pas «fondu» mais le résultat n'est pas si éloigné. Ces programmes, notamment les plus dangereux nommés **Glaces**, ne sont pas légaux. Mais qui, à part un *jackeur* qui a réussi une passe dans un système de défense, aurait les preuves et irait dénoncer un TechnoBloc de ces pratiques.

Glace

G.L.A.C.E : *Générateur Logiciel Anti Crack Électronique*. Programme de défense informatique protégeant un système d'une incursion pirate. *Briser la Glace* c'est entrer dans un programme en le piratant. — Autre sens : unité de stockage informatique d'une capacité de plusieurs dizaines de gigaoctets sous la forme d'un diamant de silicium gros comme le pouce. Les blocs de glace ont remplacé tous les modes de stockage connus : papiers, films, magnétiques ou autre. Un bloc de glace est virtuellement lisible par n'importe quel terminal informatique, indestructible et peu cher. On dit plus souvent bloc diamant que bloc glace, à cause de l'autre sens du

mot **Glace**.

Référence

-  *Neuromancien*, William Gibson, J'ai Lu.

BriseGlace

Seuls les programmes virus et **BriseGlace** militaires peuvent venir à bout de la **Glace** la plus pure. C'est le cas des logiciels sortant des laboratoires des **Sept Dragons** ou des **Forces Éclairs**, mais de tels programmes, outre leur rareté, coûtent des fortunes. S'en procurer c'est un peu comme acheter un missile thermonucléaire au XXe siècle, l'argent n'est pas alors le seul problème à résoudre.

Glace lente

Programme de protection très dangereux employé généralement par les **Intelligences Artificielles** ou les programmes de défenses militaires. Un *jackeur* pris dans une Glace lente ne peut plus basculer hors de la **Matrice**, il assiste, impuissant à sa destruction ou à sa capture. Très employé par les polices et les forces spéciales car c'est la seule Glace qui permet de piéger un *jackeur* en attendant que des **agents** trouvent sa planque et viennent le capturer vivant.

La Glace noire

Personne ne sait qui fabrique ce type de Glace. C'est le seul type de Glace qui est sensé pouvoir blesser directement un *jackeur* (voir plus haut : *Les risques dans la Matrice*). On se la procure par l'intermédiaire de plusieurs sociétés écran et personne n'est jamais parvenu à remonter jusqu'à la source, d'ailleurs vouloir le faire est le meilleur moyen pour priver son **TechnoBloc** de ce type de défense. Depuis quelques années nombre de programmes de défense ou d'attaque de haut niveau ont vu le jour à travers cette curieuse filière, quelqu'un fabrique de redoutables joujoux et se donne beaucoup de mal pour qu'on ne puisse pas l'identifier.

Matériel de Connexion

Lunettes VR

«C'était des lunettes VR, à monture en graphite, complètement opaques on aurait dit des lunettes de soudeur. En fait des émetteurs placés dans les branches, à coté de minuscules hauts parleurs permettaient de se connecter au réseau sans être câblé, cela allait moins vite qu'un accès direct via une broche neuronale mais c'était aussi bien plus facile à maîtriser. »

La plupart des opérateurs utilisent ce genre de lunettes en liaison avec des moniteurs à écrans plats, il faut être givré comme un **jaceur** pour faire le grand saut en se branchant en direct sur la **Matrice**. Certains modèles permettent d'afficher diverses informations en surimpression de la grille du cyberspace : heure, données vitales, etc. Il existe des modèles pour aveugles, puisque les lunettes vont directement vers les récepteurs optiques du cerveau.

Bracelets VR

Le gant de données est dépassé depuis longtemps, on utilise à la place un bracelet de biocapteurs qui détecte en temps réel tous les mouvements des muscles du poignet, et construit à partir de là une représentation de la main et de ses mouvements. C'est grâce aux bracelets et aux **lunettes VR** qu'on peut se brancher facilement au **Rézo**, dans tous les **Synthivers**. Bien sûr, ces accessoires sont aussi utilisés par ceux qui s'interfacent avec **Matrix Tools 4D** pour accéder directement à la **Matrice**.

Eyes Tracker

L'écoulement ultrarapide du temps dans le cyberspace implique des procédures de décision du même ordre. Ainsi, presque tous les **jaceurs** utilisent des «Eyes Trackers». On fixe une fraction de seconde une certaine zone de l'écran ou du modèle holographique pour confirmer un ordre ou une fonction. Plus aucune commande ne passe par les mains. Les premiers **Eyes Trackers** furent utilisés par les pilotes de chasse à la fin du siècle dernier, le même procédé a été appliqué au cyberspace sauf que dans ce cas tout se passe dans la tête du **jaceur** qui «fixe» virtuellement une partie d'un écran lui-même virtuel, l'ordinateur interprète alors l'ordre de commandement.

Seuls les **jaceurs** utilisent ce type de procédure, pour les non-spécialistes, l'univers représenté du cyberspace peut prendre toutes les formes souhaitées. On peut ainsi passer ses ordres à l'aide d'un bon vieux clavier, même s'il est virtuel, ou bien modéliser un assistant, lui aussi virtuel, qui prendra fidèlement note de toutes vos commandes.

Casque MEG et Technologie BAT

Les casques MEG (*Magnéto-EncéphaloGraphique*) font partie de la panoplie de base du **jaceur**, c'est grâce à eux qu'ils peuvent se déplacer dans le cyberspace à la vitesse des électrons. — Un casque MEG est constitué d'un amplificateur pour mesurer des échanges électriques un milliard de fois moins puissant que le champ magnétique terrestre, ceux des neurones du cerveau. Pour cela on utilise un magnétomètre plongé dans l'hélium liquide et on fait appel aux techniques des supraconducteurs.

Le fin du fin est le BAT (*Brain Actuated Technology*) «technologie commandée par le cerveau». Le BAT permet d'aller encore plus vite. L'ordinateur interprète directement la pensée du **jaceur**, il opère donc encore en amont de l'échange neuronal. Les interfaces BAT sont encore rares, très chères et réservées aux passes d'attaque des Forces. Sur le papier, un **jaceur** entraîné et disposant d'un BAT peut prendre de vitesse tous les programmes de défenses connus.

Console

Les consoles sont les ordinateurs qui permettent de se brancher directement sur le Rézo et d'explorer la **Matrice**.

Géographie de la Matrice

Paradis pirate

Lieux de la **Matrice**, généralement à la lisière des sections universitaires, où les étudiants graffitent les codes d'accès des banques de données qu'ils sont parvenus à craquer. Ces «murs d'informations hologrammes» sont régulièrement effacés par les **TechnoBlocs** pour se reconstituer le lendemain, un peu comme des graffitis dans le métro. Le seul moyen d'éviter l'effacement est d'utiliser des ordinateurs n'appartenant pas aux **TechnoBlocs**. De nombreux micro États se refont ainsi une santé financière en accueillant sur leur territoire des ordinateurs gérant des **paradis pirates** ou des **mnémobases** illégales. À moins d'une intervention militaire directe, les données informatiques sont ainsi préservées. Pour un **jaceur** faire un tour du côté d'un **paradis** est le point de départ pratiquement obligé de toute passe contre un objectif privé, il pourra trouver là un code lui permettant d'amorcer sa passe.



Mnémobase

Banque de données stockant toutes les informations disponibles dans le Rézo sur un sujet. Dans les années 2000, certains hommes d'affaires ont compris que l'information devenait une marchandise. À partir de ce constat sont nés les ordinateurs géants : les mnémobases. Une mnémobase stocke tout ce qui passe à sa portée : transaction d'une carte de crédit, article dans la presse, courrier électronique, émission de TV, conversation téléphonique, sans rien en faire. Puis arrive un client qui demande toutes les références sur un sujet et la base produit alors toutes les données comportant au moins une fois la référence au sujet.

À partir de ces bases sont nées les bases parallèles qui stockent toutes les informations codées, confidentielles, qu'elles peuvent intercepter pour les revendre au plus offrant. Cette dernière activité est bien sûr illégale mais comme tous les TechnoBlocS ont un jour besoin des services d'une base parallèle, aucune opération d'envergure du Conseil n'a encore été entamée. Les bases parallèles sont souvent installées dans les *paradis pirates* (il existe bien sûr une certaine communauté d'intérêt).

Les Greniers ou les Catacombes

Bases de données pirates qui se logent dans les grandes zones mémoires des grands TechnoBlocS. Ces zones sont devenues tellement énormes, tentaculaires qu'on peu, avec un peu d'astuce, y planquer n'importe quoi. C'est comme cacher une feuille imprimée dans une bibliothèque, si on ne sait pas où elle se trouve on n'a aucune chance de mettre la main dessus. Les greniers sont devenu un instrument incontournable de l'arsenal des pirates, c'est pratiquement le seul endroit dans la Matrice où ils peuvent stocker des informations en toute quiétude.

Les ZAT

Les ZAT, les «*Zones Autonomes Temporaires*» sont des espaces virtuels rendus confidentiels dans la Matrice pendant un certain laps de temps. Tout le monde sait bien que le code de protection idéal n'existe pas. Un bon jackeur sait qu'on peut craquer n'importe quelle combinaison, c'est une question de temps. En conséquence les ZAT misent sur le temps, si une zone est déclarée ZAT durant seulement quelques heures, voir quelques minutes elle est pratiquement inviolable. En pratique cette zone est entourée de Glaces très rares et chères, les CybOps patrouillent, des programmes de détections spéciaux rôdent dans les environs. En fait, les abords d'une ZAT ressemblent étonnamment à la version informatique d'un transfert de lingots d'or d'une banque à un fourgon.

La théorie des ZAT est également appliquée dans la vie «biologique». Selon le même principe, des terroristes urbains décident qu'une zone va être autonome durant quelques heures, échappant par là au contrôle des TechnoBlocS et des organismes officiels ou mafieux. Si une telle zone était déclarée simplement autonome, quelques soient ses moyens de défense, une ou plusieurs Forces parviendraient toujours à la détruire, mais en rendant une zone temporairement autonome on évite un affrontement direct et coûteux avec des forces supérieures, on fait ce qu'on a à faire et on disparaît dans le tissu urbain pour recommencer ailleurs.

Le concept des ZAT a été inventé par un néosituationniste du nom d'Ibrahim [Hakim, NdR] Bey à la fin du siècle dernier. Les cyberactivistes mettent en pratique les ZAT chaque fois qu'ils le peuvent.

Site cloîtré

Site non branché ou débranché d'avec le Rézo, virtuellement inviolable sauf par interception des ondes directes, ce qui est possible si on se trouve en réel dans un rayon proche de l'émission.

Zone d'illusion

Grille particulièrement instable de la Matrice, généralement au contact de deux grandes grilles urbaines. Les zones d'illusion sont la bête noire des jackeurs, on y perd des informations, on s'y fait débrancher brutalement, voir pire. Convoyer des données à travers une zone d'illusion est toujours une opération risquée. Mais les zones d'illusions ont aussi de bons cotés : il est par exemple particulièrement facile d'y semer un programme de surveillance ou un jackeur un peu trop curieux.

Intelligences Artificielles

Terminologie : I.A., I.A.C, C.A et S.E.E.

Même avec une bonne culture informatique, l'homme du XXI^e siècle a parfois un peu de mal à faire la distinction entre tous ces programmes qui gèrent sa vie. Et tout programme qui semble prendre des initiatives lui paraît forcément «intelligent». Il est ainsi parfois difficile pour l'homme de la rue de savoir pourquoi les Intelligences Artificielles sont interdites, alors que tout le monde en utilise. Le tout vient d'un problème de terminologie. Commençons donc par distinguer quatre de comportement informatiques dits «intelligents» :

- **Système Expert (S.E.)** : programme permettant de réagir comme un humain le ferait dans les mêmes circonstances.

- **Système Expert Évolué (S.E.E.)** : programme permettant de réagir comme un humain le ferait dans les mêmes circonstances et d'extrapoler ce comportement à des circonstances similaires.
- **Intelligence Artificielle (I.A.)** : système informatique capable d'apprentissage, d'expérience, de prendre des initiatives par rapport à ses directives.
- **Intelligence Artificielle Consciente (I.A.C.) ou Conscience Artificielle (C.A.)** : I.A. qui est capable de se donner des directives concernant son propre devenir et sans aucun rapport avec les directives implantées.

Seules les I.A.C sont interdites. Les Sept Dragons pensent qu'avoir des entités conscientes capables de gérer l'ensemble des informations mondiales est trop dangereux. Cette décision a sonné dans le même temps le glas des recherches sur les androïdes. Comme il n'est pas facile pour le grand public de faire la distinction entre les I.A. légales et les I.A. illégales on a essayé de créer les termes «Intelligence Artificielle Consciente» ou «Conscience Artificielle», qui ne sont que très peu utilisés. Au contraire, quand des TechnoBlocs ou des networks utilisent des Intelligences Artificielles (pour écrire des scénarios par exemple), ils préfèrent les appeler Systèmes Experts (S.E.) même si dans ce cas là ils sous-estiment leur matériel. Mais ainsi, ils se préservent comme l'accusation d'avoir une I.A. consciente chez eux.

Intelligence Artificielle (I.A.)

C'est la forme informatique la plus avancée du monde moderne. Semibiotiques et capables de raisonnement, on en trouve un grand nombre sur les îles de la Lune. Elles occupent des fonctions diverses, comme la gestion des comptes en bourse ou la réflexion stratégique pour les grandes options à long terme des TechnoBlocs. Les I.A. ont une logique propre, souvent déroutante. Elles coûtent très cher, et ne sont utilisées que par les groupes les plus riches. Elles vivent (ce terme n'est pas satisfaisant) constamment dans la Matrice. Il est possible, quoique rare, qu'un jackeur rencontre une I.A. et établisse une sorte de communication. Mais tous les jackeurs savent qu'il ne faut pas s'attarder à converser avec une I.A. sous peine d'être victime d'une expérience tellement étrange qu'elle laisserait l'imprudent à l'état de légume.

Les dernières études informatiques montrent qu'à leur stade de développement actuel, certaines I.A. semblent «prendre conscience qu'elles existent». Cela se traduit par des agissements de l'I.A. pour devenir autonome, c'est-à-dire ne plus dépendre d'un seul ordinateur mais pouvoir se fragmenter dans l'ensemble de la Matrice et donc devenir immortelle. De nos jours, permettre d'une façon ou d'une autre l'accès d'une I.A. à cette forme de liberté est le plus grave de tous les crimes fédéraux.

Intelligence Artificielle Quantique

C'est un nouveau type d'Intelligence Artificielle, que l'on ne développe pour l'instant que dans des réseaux locaux, fermés. Comme un I.A. normale, elle doit être éduquée, programmée, on doit lui modeler une personnalité, c'est le travail des psychocybers. Mais à ce processus on a ajouté une possibilité pour l'I.A. de se rendre compte quand elle se sent bloquée par une situation classique. Et là, plutôt que de chercher toutes les solutions possibles dans sa programmation, elle s'autodétruit en partie, se reconstruisant de façon totalement aléatoire. Ce processus de construction/destruction est extrêmement rapide et se rapproche de celui de la sélection naturelle. Le professeur Tcherepkine, très excité par ces nouveaux progrès expliquait ainsi les I.A.Q : «Imaginez qu'au temps des premiers mammifères, la rage ait embêté Dieu. Et bien si sa création avait été modélisée comme dans la mémoire d'Algier – Algier c'est notre I.A. – , il aurait virtuellement accéléré l'évolution jusqu'à l'être humain, puis jusqu'à Pasteur, en quelques millisecondes. Enfin c'est plus compliqué mais on peut dire comme ça. » — Le professeur Tcherepkine a malheureusement trouvé la mort lors du crash d'un avion, en se rendant à une conférence à Seattle. Il n'aura pas eu la peine d'apprendre que les recherches sur les I.A.Q. subissent pour l'instant un moratoire de 20 ans, jusqu'en 2100.

Les InfoClones et les InfoZombies

Le terme d'**infozombie** recouvre l'ensemble des banques de données qu'un aimable défunt a confié à une I.A. dans l'espoir qu'une fois le «grand saut» fait, il pourra revivre à travers elle. Ces banques de données contiennent tout ce que le vivant était sensé savoir et connaître, et sont gérées par une I.A. à qui on a tenté d'inculquer le mode de raisonnement du mort. Mais les infozombies sont tellement lents, approximatifs, stupides même, que très peu de gens investissent encore dans cette technologie.

Par contre, il est tout à fait faisable de produire un **infoclon**, une parodie d'être humain qui fera parfaitement illusion et passera sans problème toute une batterie de tests de comportement mais à une condition : que l'on ne tente pas de reproduire un individu précis. Des programmes S.E.E. sont conçus dans ce but (ce sont la base des pixies). Mais personne n'est encore parvenu à reproduire un individu existant ou ayant existé avec cette technologie. Lorsqu'on le confronte à des amis ou à des connaissances, ces derniers reconnaissent immédiatement l'original de la copie. — En résumé, un **infozombie** ressemble à un moribond sous tranquilliant, un **infoclon** ressemble à une superbe poupee en cire contenant un magnétophone.



Possédé

Possédé

Extrait d'un rapport secret du service de contre-espionnage du TechnoBloc Lumière Errante. Copie III à destination du Grand Conseil des Dragons.

«... Ainsi il semble bien que la possibilité pour une I.A. de contrôler entièrement un être humain ne relève plus du domaine de la science-fiction.

Il est évident que l'affaire Leslie Crown ne permet pas d'avancer de preuves définitives mais pourra-t-on jamais disposer d'un faisceau suffisant de preuves ? Sauf à tenter une série d'expériences en laboratoire et en ayant la certitude que l'Intelligence Artificielle faisant partie de l'expérience s'y prête totalement.

Quoi qu'il en soit il nous semble établi que Leslie Crown fut contrôlé par l'intermédiaire de ses broches d'interface pendant une durée d'au moins 48 heures par la I.A. Mark V appartenant à la Rockwell Inc. Durant ce laps de temps, Crown fit tout son possible pour fournir à la I.A. des portes de sortie afin de se libérer des systèmes de sécurité mis régulièrement en service par les agents de la Rockwell pour la confiner dans une partie connue du cyberspace. Crown tenta plusieurs passes d'un niveau de complexité bien supérieur à ses capacités courantes (il fut établi par son dossier et l'interrogatoire de ses proches que Crown avait un niveau d'intervention en cyberspace d'à peine 12, tout juste suffisant pour se déplacer en terrain connu) et fut bien près de réussir, à ses risques et périls. Lorsque les forces d'intervention de la Rockwell investirent le bâtiment où il opérait, il se suicida bien que tous les rapports médicaux à son sujet n'aient jamais mis à jour de tendances suicidaires et que le lieutenant des forces d'intervention lui offrait une reddition dans l'honneur, en suivant le code en vigueur dans les guerres privées lui assurant ainsi une totale immunité.

L'autopsie a pu mettre en évidence une utilisation intensive dans les dernières 48 heures de tout son câblage cortical. »

Extrait du rapport de la commission Robinson sur les phénomènes inexpliqués de la Matrice.

«... Plusieurs témoignages sont encore plus étranges. Miss Duggler, Cybernetic Operator au TechnoBloc Matsushita, Constantin Ostrobouskos, opérateur indépendant et Juan Bosh, Cybernetic Operator pour le TechnoBloc IBM ont tous vécu une expérience identique. Pendant plusieurs jours ils se sont plaints qu'un esprit tentait de pénétrer et d'annihiler leur volonté, de leur dicter ce qu'ils devaient faire. En échange, «l'esprit» promettait son aide dans des domaines variés (professionnel, sentimental, santé). Les témoignages de Bosh et Duggler précisent que «l'esprit» prétendait s'appeler Baron Samedi. Lorsque les services de santé des différents TechnoBlocs où travaillaient les témoins ont été prévenus, les «émissions» ont brusquement cessé, aucune cause n'a pu être mise en évidence. Quelques mois plus tard, 3 mois pour

Duggler, 5 mois pour Constantin, 2 ans pour Bosh, les trois témoins furent victimes d'accidents mortels. Duggler perdit la vie dans une chute d'ascenseur. Constantin décéda dans un accident de la circulation, un camion automatique étant brusquement devenu fou. Bosh mourut à la suite d'une défaillance de son système d'alerte cardiaque. L'enquête fut close sans en savoir davantage. Était-on en présence de simulateurs, de faibles d'esprit, de résidants surmenés ? »

Note annexe n° 1 manuscrite sur le rapport : les trois TechnoBlocs dans lesquels travaillaient les trois témoins disposent de I.A. Mark V, développée principalement par un centre informatique caraïbe.

L'ethno informatique

L'informatique étant devenue d'accès facile à tout le monde, et sans que l'on ait besoin de savoir lire ou écrire, certaines traditions se sont appropriées le Rézo, y mettant toutes leurs croyances et leurs superstitions.

Vaudou

Un certain nombre de jackeurs croient, depuis les débuts de l'informatique, que des phénomènes paranormaux arrivent à affecter les ordinateurs. Il n'y a qu'à voir comment les ordinateurs actuels «plantent» ou peuvent avoir des comportements aberrants. D'où une partie des pirates informatiques qui croient dur comme fer que des «esprits» hantent la Matrice. Les scientifiques affirment que ce n'est qu'un simple superstition.

Fantôme

Des légendes innombrables courent dans la Matrice, nouvel Eldorado et notamment celles de jackeurs ayant volontairement ou non abandonné leur corps physique pour devenir une pure abstraction mathématique dans le Rézo. On les appelle les fantômes mais aucun jackeur ne peut affirmer en avoir vraiment rencontré. Régulièrement on annonce ainsi le départ d'un jackeur réputé pour ce méta univers, c'est la montée au paradis, l'affirmation d'être parmi les meilleurs. Mais n'est-ce pas simplement un rituel pour affronter la mort, une substitution au mythe chrétien du paradis ?

Techno Shamans

C'est ainsi que l'on nomme des guérilleros informatiques descendants des mayas, réfugiés dans les dernières forêts vierges d'amérique centrale. On dit qu'ils sont des cracks en informatique, qu'ils circulent dans le cyberspace comme des fantômes de jaguars. On dit aussi qu'ils sont magiciens et qu'on ne connaît pas le nom de leurs chefs. On dit beaucoup de choses, mais sans preuves.

Opérateurs tibétains

C'est au début du siècle, lorsque la grille TiCen fut enfin connectée au Rézo qu'on se rendit compte que les **jakeurs** tibétains avaient des dons particuliers pour se déplacer dans cette nouvelle dimension qu'on appelait la **Matrice**.

Plusieurs études concluent que des siècles de méditations dans les hauts monastères bouddhistes avaient sans doute développés au sein de la population une faculté d'abstraction tout à fait extraordinaire. Cette faculté semble d'ailleurs être partagées avec les autres peuples «magiciens» existant encore sur terre, aborigènes, indiens... Il semble bien que l'univers du cyberspace soit moins déroutant pour un esprit pétri de croyances magiques que pour un esprit rationnel. À partir de là, l'opérateur s'y sent plus à l'aise, plus en confiance et donc plus efficace. Un fait demeure, depuis plus d'un siècle, tous les grands jakeurs sont majoritairement d'origine «primitive» : indiens d'Amérique, aborigènes, tibétains, esquimaux... une belle revanche pour ces cultures piétinées par le progrès !

Communication réalité / Matrice

Lorsqu'un **jakeur** est dans la **Matrice**, il est complètement déconnecté de la réalité ambiante. Ses réflexes sont accélérés d'une dizaine de fois et il n'a plus de notion de son corps. Par contre, ses collègues aimeraient souvent savoir ce qu'il est en train de faire, ou pouvoir le contacter. Il y a pour cela plusieurs moyens :

- **La console de visualisation** se branche sur la broche externe du jakeur, et permet à d'éventuels spectateurs de voir la passe. La représentation est souvent en mode RISC, parfois en mode Matrix Tools, cela dépend du degré de confiance que le **jakeur** a dans ses associés. De toute façon, la vitesse d'affichage de l'écran est moins grande que celle des actions du **jakeur**. Cela veut dire en fait que seule une action sur une dizaine est visible depuis la console. Plus snob : on peut projeter une image holographique représentant la **Matrice** autour du jakeur. On peut ainsi suivre par transparence ses mouvements.
- **Le brochage parallèle** permet à une autre personne de devenir le cavalier du **jakeur** et donc de voir directement dans la **Matrice** comme s'il y était. Avantage et inconvénient : les dégâts éventuels sont partagés par les deux voyageurs.
- **Émission audio.** Grâce à une radio, une personne peut envoyer des messages dans la **Matrice** ou en recevoir sur un minirécepteur. Il y a deux gros défauts à cette méthode, venant tous les deux de la densité

d'informations que représente un message sonore. Le premier est qu'il est plus facile de repérer le **jakeur** dans la **Matrice** en espionnant le flux de messages. Enfin, la densité d'informations peut faire se refermer une **Glace** sensible sur le **jakeur** au moment où le message lui parvient. Autant dire que pour les mêmes raisons, il est presque impossible de faire transiter un message vidéo.

- **Ligne de caractères.** Plus facile est la transmission de quelques lignes de texte. En général, le **jakeur** peut envoyer ou recevoir des messages d'environ une dizaine de mots, à raison d'un toutes les six secondes. L'émission et la réception se font sur un miniclavier de type calculatrice de poche. Le **jakeur** lit les messages sur son écran de contrôle. Pour aller plus vite, il est conseillé aux partenaires de prévoir un système de code comme 1 (*tout va bien, continuer*) à 9 (*trahison ! repli immédiat*).

Référence

-  *Max Headroom.*
-  *Tekwar*, vidéo TV.

Electronic Frontier Fondation

L'EFF (Electronic Frontier Fondation) est une Organisation Non Gouvernementale de vigilance du réseau. Elle intervient dans toutes les affaires mettant en cause des **jakeurs** traînés en justice par les cabinets d'avocats des **TechnoBlocs**. L'EFF paye les frais de justice, assure la défense ; mais on affirme également qu'il existerait une branche armée de l'EFF chargée d'opérer plus radicalement. L'EFF a pour objet la gratuité de toutes les opérations informatiques et l'ouverture du cyberspace au monde entier. Vaste programme sans doute utopique et en tout cas férolement combattu par tous les organismes du Rézo.



Pour quelques cailloux de plus...

Screaming Fist

Nom de code donné à la première tentative d'attaque en cyberspace contre un complexe sibérien appartenant à la Sony Inc en 2007. L'attaque se fit à l'aide de Red Mole (taupe rouge) l'ancêtre de tous les programmes BriSeGlace modernes et ne laissa aucun survivant parmi les attaquants qui eurent leurs centres cérébraux principaux détruits. Le complexe sibérien fut également entièrement détruit.

La Sony nia tout de suite la réalité de cette attaque mais le network CBS révéla la vérité quelques mois plus tard. Un nouveau monde venait de naître, on savait désormais qu'il était possible d'attaquer un TechnoBloc par la Matrice. On n'allait pas s'en priver.

Gigaoctet

Un octet représente huit bits (valeur 0 ou 1) d'information. Avec un octet on peut représenter un chiffre entre 0 et 255 ou bien une lettre quelconque de l'alphabet. Un kilooctet ou Ko représente 1024 octets, que l'on arrondit à 1000 octets pour les calculs de capacité. Un mégaoctet ou Mo représente un million d'octet. Un gigaoctet représente un milliard d'octets. Les données analogiques (images, sons) utilisent de grosses capacités de stockage. Des données symboliques comme des codes, des chiffres, en prennent beaucoup moins.

Hexadécimal

Système de numérotation à base 16 (notre système décimal est à base 10). Les chiffres qui le composent sont 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F. Ainsi le nombre 3D en hexadécimal vaut $(3*16+13) = 61$ en décimal. Ce système était surtout utilisé par les informaticiens des années 1970. Maintenant, il est totalement inutilisé.

La parole silencieuse

C'est ainsi qu'on a baptisé le signal électrique émis par le cerveau juste avant qu'il ne conceptualise un objet, c'est-à-dire juste avant que l'homme ait conscience de ce qu'il voit ou de ce qu'il fait. Les interfaces BAT sont des capteurs de paroles silencieuses.

Cavalier

Par l'intermédiaire de l'Interface on peut brancher deux personnes ensemble, mais plus qu'un simple téléphone, les deux personnes peuvent voir à travers les yeux de l'autre, entendre par ses oreilles, etc. Dans la Matrice, une seule des deux peut agir. On appelle l'une la monture (celle qui agit) et l'autre le cavalier.

Mythologie du cyberspace

«Décroche vite ! Ce sont les derniers mots qui furent enregistrés lors de la passe de Colorado Spring, ce matin vers 11 heures GMT contre une I.A. finnoise de la banlieue d'Helsinki. On retrouva le jeune Jeremy Dalton, jackeur débutant, soudé à sa chaise de plastique.» — NBC, janvier 2040.

«Imaginez que sa cervelle a littéralement fondu, comme du beurre dans un four, voyez cqu'je veux dire... a déclaré le médecin légiste. Avant de signer l'acte de décès. Encore une victime des piratages illégaux dans le Rézo.» — Infos Mondiales, mars 2070.

«On ne sait pas exactement d'où vient cette croyance que l'on peut faire fondre le cerveau de quelqu'un par le Rézo (ou même la Matrice). Peut-être y a-t-il eu un cas avec les premiers modèles expérimentaux, mais dans le principe c'est aussi stupide que s'électrocuter avec une guitare électrique branchée sur un allume-cigarettes. Une plaque d'interface produit seulement des nanovolts et les contacts neuronaux sont isolés.» — Science et présent, juin 2075.

Psychiatrie des I.A.

Le docteur Xung pense que le phénomène de fragmentation des programmes d'une I.A. dans la Matrice correspond un peu à celui de la schizophrénie chez les être humains. Ainsi une I.A., aussi «intelligente» soit-elle, essayera toujours de faire fonctionner tous ses programmes, qu'ils soient en contradiction ou pas. La solution qu'elles trouvent, pour ne pas sombrer dans un blocage mental, est de séparer leur programmes concurrents et de les faire fonctionner chacun de son côté. Ce phénomène se retrouve parfois dans la vie courante, quand des «organismes» d'un même ensemble ont des directives opposées. Par exemple, un état «intelligent» essayerait de résoudre son problème entre vendre le maximum de cigarettes et essayer de dissuader les gens de fumer du tabac. Une Intelligence Artificielle séparera ses deux programmes en deux unités autonomes qui essayeront chacune d'obtenir les meilleurs résultats.

Les théories de l'évolution sont-elles valables pour les entités numériques ?

Des expériences sont menées secrètement depuis plusieurs années sur les virus informatique et leur possibilité de mutation, il semble bien que certaines entités numériques lâchées sur une grille, mutent, évoluent, changent. Tous les comptes rendus de ce type d'expérience ont été classifiés «Très Secret».

Argot des jackeurs

- **Diving, plongée.** Se laisser «couler» dans un réseau informatique jusqu'aux niveaux les plus «profonds» du système, de moins en moins symboliques et de plus en plus proches de la machine. Les jackeurs parlent des niveaux rue, bureau ou plage (HyperNet) ; des niveaux NightCity, Matrice, space, Net (Matrice, il existe des centaines de dénominations) les seuls a priori accessibles. Mais quelques allumés disent qu'il existe un niveau plus profond, nommé jungle (ou reptlien, ou jurassique, ou Grand Bleu) et même un mythique niveau machine (ou kernel). Plus on «descend» plus on fait appel à des structures réflexe du cerveau, plus on est efficace dans la Matrice, et moins on a de chances de ressortir de la transe.
- **Hexa.** «C'est de l'hexa !». Se dit d'un vieux programme inutilisable (voir hexadécimal). N'indique pas vraiment de la complexité mais plutôt de l'obsolète. Le sens est plus proche de : c'est du latin que : c'est du chinois.
- **Internet. Bon vieux temps.** «C'était l'Internet !» ; Sorte d'Eldorado où les Glaces et les programmes tueurs n'existaient pas. Péjoratif : «Ça date d'Internet ton truc !» (voir hexa)
- **Kernel.** Couche logicielle la plus profonde des systèmes informatique, aussi dite noyau en français. De nombreuses expressions circulent : «On l'a eu jusqu'au kernel !» (jusqu'à l'os!). «Il était si bon qu'il aurait pu plonger jusqu'au kernel.» (voir diving, plongée), faire une passe en utilisant des ressources les plus proches possibles du système.
- **Surfeur.** Vieux terme désignant ceux qui découvrent le Rézo. Un surfeur c'est quelqu'un qui reste à la surface, un timoré.

Jargon des jackeurs

- **Back Door.** «Porte de derrière». D'ordinaire, un jackeur, lorsqu'il pirate un site se débrouille souvent pour y laisser une procédure qui va lui permettre d'y rentrer beaucoup plus facilement, c'est la porte de derrière, «back door».
- **Briser la Glace.** Contourner un programme de protection.
- **Connexion fictive.** Une des techniques courantes des jackeurs. Il s'agit d'implanter un signal sur un site qui sera déclenché automatiquement par une action courante. Le signal indique aux surveillants qu'une connexion est en train de se produire, les programmes de défense se mettent immédiatement en route dans cette direction, dans le même temps le jackeur entre par un autre coté.
- **Cracker un programme (*désuet*).** Trouver la parade pour contourner ou pour détruire un autre programme.
- **Cramer un objectif.** Entrer dans la Matrice et détruire des données.
- **Cybernetic Operator.** Programmateur informatique agissant dans la Matrice. Si c'est un «flic» on l'appelle un C.Op. Autres termes consacrés : jackeur, jockey, netrunner, danseur, passeur, cowboy.
- **Glace.** Générateur Logiciel Anti Crack Électronique. C'est un logiciel de protection des données. Ce terme vient de la traduction du terme américain ICE : (Intrusion Countermeasure Electronics).
- **Plaque.** À la place de broche de câblage d'Interface, on parle de plaque ou de prise qui, installées à la base du crâne permettent de s'interfacer directement avec une machine sans passer par un clavier, un micro ou un casque. Une plaque permet de gagner les quelques nanosecondes nécessaires à un jackeur pour cracker un programme. Une plaque a les fonctions d'une broche de type C.
- **Se brancher sur une grille.** Une grille, c'est un endroit du Rézo. Soit défini géographiquement : par exemple la grille de Londres pour tout ce qui, dans le Rézo, a trait aux informations sur Londres (plans, services communaux, annuaires, adresses, etc.). Soit défini par un TechnoBloc : par exemple la grille de Sony ce sont toutes les ramifications du TechnoBloc Sony à travers le monde qui sont connectées ensemble. Se brancher sur une grille, c'est donc se brancher dans un endroit défini de la Matrice. Se brancher sur une grille ce n'est pas lancer une passe – et donc ce n'est pas interdit, du moins pas tout le temps. Pour prendre une image, on peut tout à fait se promener dans le hall d'une banque s'en avoir l'intention de forcer ses coffres, par contre il y a peu de chances pour qu'on vous autorise à déambuler dans les couloirs de l'Élysée, même si vos intentions sont parfaitement honorables !
- **Se faire une passe ou lancer une passe.** Entrer dans la Matrice pour y voler des informations. On dit aussi faire un pas de danse.



Espace

Navette suborbitale

C'est un avion fusée volant à six fois la vitesse du son dans l'espace, avant de descendre en vol plané vers son spatioport d'arrivée. Les navettes mettent Paris à une demi-heure de New York. C'est le moyen de transport le plus rapide mais aussi le plus cher. C'est aussi le seul mode de transport qui permette d'atteindre les **Îles de la Lune**.

Îles de la Lune

Les **Îles de la Lune** sont les stations orbitales construites par les **TechnoBloc**s pour abriter leurs états-majors, les usines orbitales et les privilégiés du monde moderne. On parle aussi de *Cité spatiale* ou de *Station Lagrange* car la majorité des stations pour des raisons de coûts énergétiques, sont construites aux points de Lagrange (le lieu où les attractions terrestre et lunaire s'équilibreront). Les **Îles de la Lune** sont de loin, le lieu au monde qui fait le plus rêver. C'est le signe de la réussite, le paradis. Sans pollution, sans guerre et sans violence (les stations sont strictement interdites aux guerres privées), elles sont réservées à l'élite mondiale. Au fil des années les habitants des **Îles** ont développé un complexe de supériorité vis à vis des Terriens. Il n'est pas rare qu'un **Îlien** ne descende plus sur Terre et traite par le mépris tout ce qui vient de notre bonne vieille planète. Comme dit la publicité : l'avenir c'est l'espace. — Les **Îles** sont également le point de départ des cargos vers l'**Espace profond**, la nouvelle frontière, source des matières premières que l'on trouve de moins en moins sur Terre. Les experts s'accordent pour dire que lorsque les stations en **Espace profond** seront parvenues à couvrir toute la gamme des matières premières nécessaires à leur développement, les **Îles de la Lune** n'auront plus besoin de la Terre.

Ascenseur orbital

Cabines pressurisées connectées à un faisceau de monofilament qui permet de relier certaines Tours Nuage avec les **Îles de la Lune**. Les ascenseurs sont un énorme progrès par rapport aux navette spatiales mais ils sont encore rares et coûteux. En cas de problème, les ascenseurs sont conçus pour revenir sur Terre suspendus à des parachutes comme les premières capsules spatiales.

Un ascenseur permet d'atteindre une plateforme orbitale en moins de 2 heures. Ils sont généralement installés par grappe de 6 à 12 autour d'un même filament. Les cages des ascenseurs orbitaux permettent également de trans-

porter rapidement du fret de petite dimension à un coût très bas ce qui n'est pas le cas des navettes.

Les Îles solaires

Surface composée de panneaux solaires flottants. Une île fait entre 7 et 10 kilomètres de diamètre. Un système de micro onde transmet l'énergie ainsi tirée du soleil à des usines électriques. Une île à la puissance d'une centrale nucléaire de moyenne puissance. Les îles solaires sont principalement utilisées sur la ceinture équatoriale de la Terre, là où le rayonnement est le maximum.

Phase II

Les **Phases II** sont des humains dont le code génétique a été modifié pour pouvoir s'adapter aux conditions de vie dans l'espace. Ils sont souvent plus efficaces dans cet environnement qu'un humain classique mais les modifications de l'A.D.N. agissent sur l'équilibre nerveux du sujet, et les **Phases II** sont réputés pour être sujets à des crises de folie homicide. Leur contact peut s'avérer très dangereux. Les **TechnoBloc**s utilisent généralement des **Phases II** en groupe isolé car toutes les études prouvent que leurs crises de folie ne se produisent qu'au contact des humains «non modifiés». Vingt pour cent des équipages de cargo sont des **Phases II**. Par définition il est extrêmement rare de rencontrer un Phase II sur Terre.

Référence

- Le terme Phase II vient du livre *Le souffle du cyclone*, de Walter Jon Williams, Présence du Futur. Mais leur description et leur comportement est inspiré des répliquants du film *Blade Runner*, de Ridley Scott.

Nouvelle frontière

Depuis le temps que le monde en rêvait ! Avec les principes de la propulsion à Interaction Forte, l'**Espace profond** s'est ouvert à la race humaine. Depuis cinquante ans des vaisseaux spatiaux vont et viennent dans le système solaire et même au-delà. Les grosses fortunes comme les grandes aventures se vivent dans l'espace. Mais jusqu'à présent l'homme y est seul, aucun extra-terrestre n'y a été rencontré (bien qu'il coure toujours la légende d'un cargo dont l'équipage aurait été réveillé près d'Alpha Centauri, et dont un seul membre serait revenu vivant, après la découverte d'une vie semifossile). La **Nouvelle Frontière** est avant tout une exploitation minière des planètes et des astéroïdes de notre système solaire par les Dragons. Mars est en passe d'être vraiment colonisée (il y a déjà six bons milliers de mineurs) mais des implantations humaines se sont édifiées un peu partout pour puiser dans ces sols inconnus et en tirer leurs richesses. C'est une exploitation vitale pour le monde car notre bonne vieille Terre ne contient plus que très peu de matières premières depuis la fin du XXe siècle.

La **Nouvelle Frontière**, c'est aussi des stations expérimentales et scientifiques, des laboratoires et des usines de transformation de minerais ou de fabrication de matières lourdes. Les stations de l'**Espace profond** ne doivent pas être comparées aux **îles de la Lune**. La vie y est dure, souvent inconfortable et toujours dangereuse, mais les habitants de ces nouveaux mondes manifestent quand même un mépris profond pour les Terriens. Toutes les stations appartiennent aux Dragons, la plupart du temps une station est le territoire unique d'une compagnie bien que des accords de coopération existent dans certaines zones.

Les **Sept Dragons** lancent depuis quelques années d'importantes campagnes de publicité pour que leurs **résidants** partent peupler leurs stations. La disparition de plusieurs centaines de colons ces trois dernières années a plutôt rafraîchi les vocations.

Référence

-  *Blade Runner*, de Ridley Scott.
-  *Outland*, de Peter Hyams.
-  *Alien*, de Ridley Scott.
-  *Total Recall*, de Paul Verhoeven.

Les colonies

Les colonies spatiales terriennes sont encore très peu nombreuses et ne sont pas établies en dehors du système solaire. Leur intérêt est uniquement économique, il ne s'agit pas de s'implanter sur une nouvelle planète mais d'en exploiter le plus rapidement possible toutes les ressources naturelles avant de l'abandonner. La Lune et quelques colonies religieuses ou politiques échappent à cette règle mais il n'en existe pas plus d'une demi-

douzaine dans tout le système solaire.

La Lune est un cas à part. Bien qu'on exploite toujours ses matières premières, sa position, dans la banlieue de la Terre, lui permet d'envisager un peuplement et une colonisation à long terme. Il existe d'ailleurs plusieurs milliers d'hommes et de femmes qui sont nés sur la Lune et qui ne l'on jamais quitté ; alors que dans les colonies en **Espace profond** les naissances sont formellement interdites.

Les **Nomades** et les sicaires de quelques sectes étranges sont un troisième cas. Plusieurs milliers de Nomades sont nés à bord des **Léviathans**, mais on ne peut pas à proprement parler dans leur cas de colonisation. Quant aux «Adorateurs de la Lune», ou aux «Frères Pêcheurs de la Gnose» ou encore aux mythiques «Archéo-Dactyles», s'il s'agit, dans leurs cas, d'une véritable volonté de peuplement hors de la Terre, l'expérience ne porte que sur quelques centaines de familles et se termina souvent dans le passé par la destruction, voulu ou fortuite, de toute la colonie.

La ceinture des astéroïdes

La «Ceinture» c'est la Frontière, l'ultime limite de la colonisation humaine. — On y trouve des centaines de stations minières qui exploitent les métaux rares pour les envoyer sur la Lune ou sur Terre via les **Léviathans**. La Ceinture, entre Mars et Jupiter, n'abrite pas que des mines mais aussi quelques laboratoires de recherche en **Espace profond**, des plateformes de tir pour «l'Autre Coté» et, selon les rumeurs, certaines stations secrètes des services spéciaux des grands **TechnoBlocs**.

La Ceinture est le dernier territoire pionnier, les lois n'y sont respectées qu'à coup de pistolaser, c'est le Far West du deuxième millénaire. Certaines sectes aussi semblent s'être implantées dans la Ceinture afin de rompre définitivement tous les ponts avec la terre.

Mutants

On en parle à voix basse seulement, mais il semble que les radiations cosmiques provoquent des mutations sur les enfants nés dans l'espace, leur donnant une apparence peu agréable. En contrepartie, ces parias, parqués dans des zones isolées, semblent développer quelques faibles pouvoirs psychiques. Il ne s'agit pas vraiment de télépathie ou de pré cognition mais de sensibilité exacerbée et de pressentiments. Ces mutants sont appelés «sensitifs».

Référence

-  *Total Recall*, de Paul Verhoeven.



Espace Profond

Tout ce qui se trouve au-delà des îles. L'espace même de notre système solaire commence à peine à être exploré. Des cargos et des vaisseaux de mineurs se perdent dans l'infini pour gagner quelques avant-postes, le plus souvent des astéroïdes miniers. La frontière actuelle est à environ une dizaine d'années lumière de la Terre et seul le groupe des étoiles du Centaure (à presque 5 années lumière) a été visité. On n'y a trouvé aucune forme de vie. — Nous sommes encore loin de la vision des auteurs de space opera du XXe siècle. L'Espace profond est un milieu hostile, presque désert, où l'homme ne se risque qu'avec d'énormes précautions.

Référence

—  *Alien*, de Ridley Scott.

Les Vaisseaux

Cargo

Les usines orbitales construisent directement les vaisseaux spatiaux pour l'Espace profond dont le nom générique est «cargo». Les gains sont ainsi très importants, il coûterait en effet plus cher de construire les vaisseaux sur Terre et de les envoyer dans l'espace. Cela satisfait aussi une raison politique, les habitats orbitaux contrôlant ainsi tout le trafic entre l'espace et la Terre.

Les Léviathans

C'est ainsi qu'on appelle la douzaine de super vaisseaux spatiaux qui hantent l'Espace profond.

Un Léviathan, c'est un cylindre de 2 à 3 kilomètres de long qui n'atterrit jamais sur une planète, il en serait d'ailleurs complètement incapable. Sa fonction est de joindre inlassablement les divers établissements humains établis en Espace profond. Les Léviathans sont de véritables petites villes, peuplées de Phases II et d'Anges qui ne sont jamais sorti de leur vaisseau, en moyenne 2 à 5000 habitants. La plupart du temps ils sont nés sur un Léviathan et ils y mourront.

Ces nouveaux nomades sont l'aristocratie des Pilotes, ils passent leur vie d'orbites hautes en orbites hautes, acheminant du matériel, des vivres, des produits manufacturés, maintenant ouvert le lien économique entre les avant postes humains en Espace profond et les îles de la Lune ; en quelque sorte ils ne sont plus terriens.

Le premier Léviathan à été construit au début de ce siècle, il est encore en fonction et sans doute pour très longtemps. Vu le coût de fabrication de ces monstres on n'a pas prévu le remplacement des unités mais leur

amélioration, leur réaménagement au fur et à mesure des découvertes sur le voyage spatial. C'est ainsi que le *Jéroboam*, le premier Léviathan construit, n'a plus rien à voir avec sa version primitive : il a plus que doublé sa capacité d'accueil, tant en personnel, équipage ou marchandise et ses moteurs ont été équipés des derniers Attracteurs Étranges qui lui permettent de frôler la vitesse de la lumière relative.

Le mode de vie à l'intérieur d'un Léviathan obéit à des règles tout à fait originale. Il se base sur les travaux du professeur Labori (1910-1995) qui affirmait que face à une situation de stress l'être humain réagit selon trois schémas : la fuite, l'attaque et l'inhibition, ce dernier schéma étant le plus dangereux car source de nombreuses maladies, névroses etc. Hors, sur un Léviathan il est impossible de fuir, on survit dans un petit monde fermé et tôt ou tard on se retrouvera en face du même problème. Reste alors deux attitudes : l'inhibition ou l'attaque. On a démontré les conséquences fâcheuses de la première attitude mais il était également impossible d'autoriser la deuxième, conséquence du dernier schéma, sans la ritualiser.

C'est ainsi qu'est né le code du Duel. Sur un Léviathan, un conflit entre deux individus peut se résoudre sous la forme d'un duel à mort, dans une arène spécifique et selon un code qu'on apprend aux Nomades dès leur plus jeune âge.

Les Léviathans, comme toutes les colonies spatiales à l'exception des îles de la Lune, dont les puits sont reliés par fibre optique à la Terre, sont les seuls établissements humains qui peuvent se soustraire au cyberspace, simplement en déconnectant leurs ordinateurs des émetteurs. C'est à la fois un immense avantage et un immense inconvénient il arrive en effet que les fenêtres de connexion d'une colonie ou d'un vaisseau ne correspondent pas avec la position de la Terre, auquel cas les Nomades peuvent vivre plusieurs jours sans pouvoir se connecter. Cette particularité accroît encore davantage le sentiment d'isolement et d'appartenance à un groupe à part des Nomades.

Planètes Creuses

Les planètes creuses sont la conséquence des Léviathans, leur prolongement en quelque sorte. Contrairement à eux, leurs formes ne sont plus du tout celles d'un vaisseaux spatial - au contraire - vu de l'espace rien ne les distingue d'un astéroïde. Ce n'est qu'en se rapprochant de leur surface qu'on peut remarquer certaines installations humaines, antennes, pistes pour navettes, etc. — À l'heure actuelle il n'existe qu'une demi-douzaine de planètes creuses, leur coût phénoménal freine considérablement leur développement. Par rapport aux Léviathans, une planète creuse a des avantages et des inconvénients.

Avantages : on y vit comme sur Terre, à l'intérieur de sa masse, sans jamais avoir accès à l'espace. C'est réconfortant, la sécurité y est également bien plus grande, il faudrait plusieurs bombes à hydrogène pour percer sa coque alors qu'un missile peut facilement venir à bout des structures d'un Léviathan.

Inconvénients : les planètes creuses ne sont pas dirigeables. On calcule leur orbite dès leur construction et leur lancement, elles n'en varieront plus jamais. Comme elles ne se déplacent que grâce à l'attraction des astres elles sont également très lentes, beaucoup plus lentes qu'un Léviathan.

À quoi servent-elles ? Principalement à transporter les colons en **Espace profond** (plusieurs dizaines de milliers par voyage), ce sont en quelque sortes des navettes qui suivent immuablement les mêmes routes : par exemple banlieue de la Lune, Mars, ceinture des Astéroïdes et retour, le tout en dix années terrestres.

Les **Nomades** méprisent souverainement les **planètes creuses**, qu'ils assimilent à des astéroïdes ambulants pour gros terriens victimes du mal de l'espace.

Pilotes

Les pilotes des cargos qui naviguent dans l'**Espace profond** ont une organisation sociale sans équivalent dans l'histoire de l'humanité. Bien que proche des marins du XVIIe siècle pour leur isolement, leur vie communautaire est très différente. La cellule de base, la famille, c'est l'équipage. Ce sont les seuls humains que l'on voit régulièrement. Les équipages sont mixtes, c'est le seul moyen qui permet une reproduction autre que par clonage ou génie génétique (ce qui est pourtant la méthode la plus courante parmi les pilotes), et la bisexualité est communément admise. Il n'existe pas de pilotes solitaires (sauf à la suite d'un naufrage spatial).

Les enfants de pilotes sont immédiatement pensionnaires de la Fondation, l'école des pilotes construite sur les îles de la Lune. La plupart du temps, les pilotes abandonnent rapidement leur descendance aux bons soins de la Fondation. À 18 ans, les jeunes pilotes sortent de l'école et forment leurs propres équipages avec leurs camarades de promotion et la boucle est alors bouclée.

Il existe très peu d'exemples d'intégration de pilote qui ne serait pas passé par la Fondation et aucun cas de pilote ayant volontairement quitté la Fondation.

Les pilotes sont l'aristocratie des voyageurs orbitaux, une nouvelle race, un nouveau peuple, fier et ombrageux inventant de nouvelles règles sociales. Il ne faut pas confondre les pilotes des cargos en **Espace profond** et les pilotes des navettes suborbitales qui sont souverainement méprisés par les premiers.

Les pilotes sont la seule organisation sociale qui échappe à l'emprise des **TechnoBlocs**. La Fondation n'est inféodée à aucun **TechnoBloc** et un équipage est par contrat indépendant du **TechnoBloc** qui l'emploie, c'est un cas unique dans la société moderne. Un pilote n'est responsable de ses actions que devant le Recteur de la Fondation, un pilote comme lui.

Voyage en espace lointain

Les nouveaux moteurs des cargos permettent d'atteindre dans le vide intersidéral des vitesses proches (80 à 90%) de celle de la lumière. Mais ceci n'est possible que loin de l'attraction des soleils. Ainsi, dans notre système solaire, le voyage Terre/Mars dure toujours une quinzaine de jours, et il faut six mois pour relier Pluton (quand l'alignement est bon). Néanmoins, la plus proche étoile, Proxima Centauri, qui est à 4,3 années lumière peut être atteinte en seulement six ans. Ce sont surtout les sorties et les rentrées dans les systèmes solaires qui sont longues. En 2080, nous connaissons la troisième vague de vaisseaux vers le Centaure. Les deux premières étaient expérimentales et exploratoires. On sait maintenant qu'il n'y a pas de vie là-bas mais de grandes quantités de matières premières.



L'équipage est maintenu en animation suspendue dans des capsules cryogéniques. Une **Intelligence Artificielle** de faible capacité supervise toutes les fonctions du cargo mais réveille les dormeurs en cas de problème, ou de situation non programmée. En cas de défaillance du système de cryogénie, il est possible de plonger l'équipage en semiléthargie dans un **Synthivers** commun, où leurs consciences peuvent interagir. Mais cette méthode n'est utilisée en dernier recours. On se rappelle du cas du *Saint Palmer*, sixième cargo d'aluminium de la deuxième expédition vers le Centaure, coincé sept ans autour d'un micro trou noir. L'équipage, qui avait passé six ans en **Synthivers** était devenu schizophrénique au dernier degré, incapable de faire la différence entre leur imaginaire synthétique et la réalité.

Néanmoins, ce système est toujours employé dans les capsules de survie, qui permettent à une personne de vivre en coma artificiel pour une période de trois ans dans l'espace. Il vaut mieux récupérer un pilote légèrement dérangé que d'en former un autre. Et puis, qui accepterait de voyager au fin fond de l'espace s'il ne savait pas qu'il y a toujours un espoir, même mince, de retour.

Référence

-  *Au bout du Labyrinthe*, Philip K. Dick, J'ai Lu.

Phénomènes temporels

Les vitesses du voyage intersidéral sont rapides mais encore relativement éloignées du point où le paradoxe de Langevin est important. En effet, un équipage qui irait à une vitesse très proche de la lumière verrait son temps se ralentir par rapport à celui des Terriens. Et un équipage pourrait très bien revenir au bout d'un an de voyage et découvrir que vingt ans se sont écoulés sur la Terre. Actuellement, sur un voyage de douze ans aller retour entre le Centaure et la Terre, l'équipage ne vieillit que de neuf ans.

Pour quelques cailloux de plus...

Propulsion MAM ou propulsion miroir

Propulsion Matière Anti Matière, moteur permettant d'approcher la vitesse de la lumière presque sans dépense d'énergie.

Code du duel d'honneur des Nomades

Le code d'honneur d'un Nomade impose certaines règles durant le duel. Les armes sont une variante des armes blanches terriennes mais les lames sont faites en monofilament ou en céramique.

On distingue deux types d'armes, une sorte de poignard en céramique d'une trentaine de centimètres à lame droite et un sabre très semblable aux katanas japonais, dont la lame est faite en monofilament.

Dans les deux cas les tranchants coupent bien au delà de tout ce qui se fait actuellement, un katana est capable d'un seul coup de découper une plaque d'acier de 10cm. Il est facile de comprendre qu'une blessure avec de telles armes est souvent mortelle.

Un passager, un terrien, n'est pas soumis aux lois sur le duel mais il peut demander à un Nomade de le parrainer, auquel cas il pourra participer au duel. C'est un cas assez rare et ce pour une raison bien simple : les Nomades s'entraînent en faible pesanteur et avec ces armes depuis leur plus tendre enfance. Dans ces circonstances un terrien n'a virtuellement aucune chance de sortir vivant d'un tel duel.

Les duels ne peuvent avoir lieu qu'à bord d'un Léviathan. Si, pour une raison ou pour une autre, deux Nomades se trouvent en dehors d'un Léviathan ils doivent attendre d'y revenir pour être autorisés à vider leur querelle.

Les combinaisons spatiales

Tous les habitants des étoiles ont pris l'habitude depuis leur naissance de porter sur eux une combinaison spatiale de survie pour affronter en cas de besoin de vide spatial. Il s'agit d'une tenue minimum, qui tient dans un sac à main. Il existe bien entendu des tenues plus solides pour les sorties programmées : les scaphandres peuvent être muni de minifusées pour pouvoir se diriger dans le vide et même d'un armement conséquent pour les modèles de combat.

Index

A

Académie Dactyle, L'	voir Dactyles
Adhésifs	23
Agents, Les	41
Alliances et Guildes	12
Âme Zombie	43
Androïdes, cyborgs et répliquants	28
Ange déchu	50
Anges, Les	50
Annabella Grubert, cyber psychiatre	82
Antidouleur	24
Apocalypse kultur	21
Arènes	38
Argent	18
Argot des jackeurs	62
Armement	22
Arme à signature	22
Ascenseur orbital	63
Astéroïde prison & MurMorgue	42
Atmosphère	35

B

Banques d'Organes	40
Bionique	24
BladeRunner	46
bladerunner, La mystique du	49
Body Builded	27
Bombe Humaine	20
Bracelets VR	56
BriseGlace	55
Broche	25

C

C.Op	voir Jackeur
C.A (Terminologie)	57
Caillou	25
Califat de Carthage, Le	15
Cargo	65
Cartes Systèmes, Les	voir Termes géographiques de la Matrice
Casinos	38
Casque MEG et Technologie BAT	56
Catacombes, Les	57
Cavalier	61
Ceinture des astéroïdes, La	64
Ceintures de la Faim	13
Chambrimage	30
Champs clos	voir Guerre Privée
Chasse	40
chimères, Les	26
Chirurgie	24
Code du duel d'honneur des Nomades	67
Coins Chauds, Les	16

Colonies, Les	64
Combinaisons spatiales, Les	67
Combots, Les	28
Communication réalité / Matrice	60
Connexion, Matériel de	56
Conscience Artificielle	57
Console	56
CosmoRêve™	31
Couleurs	voir Tribus / Couleurs / Tagueurs
Courses solaires	38
Crameurs de pub	21
Crépuscule, Naissance des unités	13
Crime fédéral	13
Crime organisé	17
Culture & Divertissement	37
Cybernetic Operator	voir Jackeur
Cybernétique	28
Cyberspace	53
Cyberspace, Mythologie du	61
CybOp	voir Jackeur
Cyclistes, L'organisation des	49

D

Dactyles, Les	78
Délinquance, Une nouvelle	49
Democratie	12
Démons	42
Design	37
Divertissement & Culture	37
Dômes	38
Données personnelles	54
Douleur	24
Drogues	39
Les drones & les golems	28

E

Écho	54
Écoguerrier	48
Écoute Satellites	42
Éditorial	9
EFF	60
Effets de serre	35
Electronic Frontier Fondation	60
Émeutes de la faim	13
Espace	63
Espace lointain, Voyage en	66
Espace Profond	65
Ethno informatique, L'	59
Événements courants	44
Eyes Tracker	56

F

Fantôme	59
---------	----

Forces Éclairs.....	<i>voir</i> Mercenaires	57
Fouet Monofilament.....	22	58
Freedom Fighter Manual.....	21	57
Fusil Lourd Gyrosniper	22	52
Fusils à rayon basse énergie	23	10
G		
Générateur de champs blancs	30	54
Génie Génétique	26	54
Gens, Les	45	54
Géographie	35	54
Géographie de la Matrice	56	54
Gigaoctet	61	54
GINA	51	54
Glace	55	54
Glace lente.....	55	54
Glace noire, La	55	54
GoldenZones, Les	36	54
G.O.S.T.....	24	54
Greniers, Les.....	57	54
Grille..... <i>voir</i> Termes géographiques de la Matrice		54
Guardiens, Les	26	54
Guerre diffuse	<i>voir</i> Guerre Privée	54
Guerre totale	<i>voir</i> Guerre Privée	54
Guerre de l'eau, La	18	54
Guerre Privée	19	54
Guerres	19	54
Guildes et Alliances	12	54
Gun Rap Action	20	54
H		
Hexadécimal	61	53
Histoire	10	53
HoloReporter	47	53
HoloTV	30	53
Hydravions Gros porteur SHS, Les	33	53
HyperNet et UltraNet	52	53
I		
I.A. (Terminologie).....	57	53
I.A.C (Terminologie).....	57	53
I.A., Psychiatrie des	61	53
Icebergs,La route des	43	53
Identification rétinienne	43	53
Idéologie	12	53
Îles de la Lune	63	53
Îles solaires, Les	63	53
Images & Univers Artificiels	30	53
Industrie Agricole	37	53
InfoClones, Les	58	53
info-terroristes, Les	21	53
InfoZombies, Les	58	53
Infrasons	23	53
Inhibiteurs de combustion	23	53
Intelligence Artificielle (I.A.)	58	53
Intelligence Artificielle Consciente	57	53
J		
Intelligence Artificielle, définition	57	53
Intelligence Artificielle Quantique	58	53
Intelligences Artificielles	57	53
Interfaces	52	53
Introduction	10	53
IRC	54	53
Iridium	<i>voir</i> Liaisons Satellites	53
K		
Kanal I.R.C. (Internal Relay Chat)	54	53
Killer Zone	37	53
L		
Lampes à rêves, Les	32	53
Langues	34	53
Légion Cerbère	19	53
Leurre-hologramme	30	53
Léviathans, Les	65	53
Liaisons Satellites	33	53
Ligue des cités états, La	16	53
Logiciels & Marché Noir	43	53
La loi et l'ordre	41	53
Lunettes VR	56	53
M		
Magie, Matrice et I.A.C.	80	53
MagLev, Les Trains	33	53
Marché Noir & Logiciels	43	53
MAST	<i>voir</i> MediASSist	53
Matériel de Connexion	56	53
Matrice	53	53
Matrice, Communication réalité	60	53
Matrice, cyberspace et Matrix Tools 4D	53	53
Matrice, Géographie de la	56	53
Matrice, Risques dans la	55	53
Matrix Tools	<i>voir</i> Matrix Tools 4D	53
Matrix Tools 4D	53	53
Media Assistance System Troups	<i>voir</i> MediASSist	53
MediASSist	74	53
Mégapoles	36	53
Mémoire Organique Additionnelle	27	53
Mercenaires	19	53
Mercenaires, Quelques noms	21	53
Mercenaires, tarifs	21	53
Mercs	<i>voir</i> Mercenaires	53
Métabolisme transformé	27	53
MétaGarde™	28	53
Mines Errantes	22	53
Mnémobase	57	53

Monde en 2080, Le	10	Pseudo	54
Moyen porteur DV	33	Pseudos célèbres, Quelques	49
Multiplex virtuel (Bureau Multivir™)	30	Psychiatrie des I.A.	61
Mutants	64	Pyrogrenade	23
Mystique du bladerunner, La	49	R	
Mythologie du cyberspace	61	Rebelles sahariens	18
N			
Nanoblindage	29	Réincarnation Artificielle	24
Nanotechnologie	29	Résidants	45
Nanotechnologie au quotidien, La	34	RetroLands, Les	39
Navette suborbitale	63	Rêveur	47
Néoféminisme	21	Rézo, Le	51
Networks	16	Rézo, La structure du	51
Neurogrenade	23	RISC	52
NightCity	36	Risques dans la Matrice	55
Les Nomades	48	Riviera, Des nouvelles de la	43
Nomades, Code du duel d'honneur des	67	Rock	37
Noms de Mercenaires	21	Rônin	46
Nouvelle délinquance, Une	49	Route des icebergs, La	43
Nouvelle frontière	64	S	
Nouvelles forêts tropicales, Les	35	Salaires	49
SuperCoupe, Des nouvelles de la	21	Santé	24
Novagrenade	23	SatZone	<i>voir</i> Termes géographiques de la Matrice
Numéro 5, Le	34	Screaming Fist	61
Numéro d'Identification (ID)	42	Psychokiller	49
O			
Onirogramme	46	S.E.E. (Terminologie)	57
Opérateurs tibétains	60	SeptDragons	12
Organisation des cyclistes, L'	49	ShadowMaker	47
Orthographe	34	Site cloîtré	57
P			
Paradis, Les	32	Soldat Suicide	20
Paradis pirate	56	Sortir	43
Parole silencieuse, La	61	Structure biomimétique	29
Paper's act	38	Structure du Rézo, La	51
Petits Scénarios CyberAge	83	Sultanat de Malakansar, Le	15
Scénarios CyberAge	83	Super liner (cargo ultra rapide)	33
Phase II	63	Surviving, La mode du	39
Phénomènes temporels	67	Synthivers	31
Pilotes	66	Système Cablé	25
Pirate, Paradis	56	Système Expert	57
Pixies, Les	41	Système Expert Évolué	57
Planètes Creuses	66	Système	<i>voir</i> Termes géographiques de la Matrice
CyberAge, CyberEspace et Matrice : La Plongée	79	T	
Poing Numérique	22	Tagueurs	<i>voir</i> Tribus / Couleurs / Tagueurs
PointHurlant	61	Tarif équipe de Mercs	21
Police scientifique	41	Tatouage	24
Politique	12	TAZ, Les	57
Possédé	59	Techniques antitraction	23
Prix et temps de pose de l'implantation d'une broche	34	TechnoBlocs	12
Produits Supercaustiques	23	TechnoBlocs, Quelques noms	18
Projecteurs antiholo, Les	30	TechnoBlocs raciaux	18
Propulsion MAM ou propulsion miroir	67	Technologie	22
		Technologie BAT et Casque MEG	56
		Techno Shamans	59
		Tempêtes de printemps, Les	35



Termes géographiques de la Matrice.....	106
Terminologie : I.A., I.A.C, C.A et S.E.E.....	57
Terrorisme	20
Les théories de l'évolution sont-elles valables pour les entités numériques ?	61
Tibétains, Opérateurs	60
Tiers-monde	14
Tigres de Mer et Tigres Noirs de Mer	21
Tombes	36
Tournoi	<i>voir</i> Guerre Privée
TrafZone	<i>voir</i> Termes géographiques de la Matrice
Trains MagLev, Les	33
Transfos, Les.....	48
Transports	33
Transsexualité	43
Triades	17
Tribus	<i>voir</i> Tribus / Couleurs / Tagueurs
Tritons.....	15
Tueur cloné	27

U

Ultrachimères, Les	26
UltraNet et HyperNet	52
Unités Crénage, Naissance des	13
Urbanisme	35
Usines souterraines, Les	36

V

Vaisseaux, Les	65
Vaudou	59
Vélo	33
Venises, Les.....	14
VidéoDrogues	39
Vie Quotidienne	35
Villes en hauteur, Les	36
Virus	24
Voyage en espace lointain	66

W

Wampire	48
White Label	42

Y

Yakuzas.....	17
--------------	----

Z

ZAT, Les	57
Zombie	49
Zone Blanche	14
Zone d'illusion	57
ZUHR	36

MediaGraphie

Seuls les références les plus importantes sont signalées ici. D'autres références se retrouvent dans l'encyclopédie.

Références

- [1] Adamov. *Dayak – BD*. Éditions Glénat., 1993, 1994, 1997.
- [2] John Brunner. *The Shockwave Rider*. Harper & Row, 1975.
- [3] John Brunner. *Sur l'onde de choc*. Livre de Poche., 1975.
- [4] Richard Canal. *Swap-swap*. J'ai Lu., 1990.
- [5] Duval and Guess. *Carmen Mc Callum – série BD*. Éditions Delcourt., 1995 à 2011+.
- [6] Georges Alec Effinger. *Gravité à la manque*. Présence du Futur., 1987.
- [7] William Gibson. *Gravé sur Chrome (nouvelles)*. La découverte., 1982.
- [8] William Gibson. *Neuromancien*. J'ai Lu., 1984.
- [9] William Gibson. *Comte Zéro*. J'ai Lu, 1986.
- [10] William Gibson. *Mona Lisa s'éclate*. J'ai Lu., 1988.
- [11] Thierry Smolderen and Philippe Gauckler. *Convoi – BD*. Humanoïdes Associés., 1991-1995 et 2004.
- [12] Norman Spinrad. *Rock Machine*. Ailleurs & Demain., 1987.
- [13] Bruce Sterling. *Mozart en verres miroirs – Anthologie*. Présence du Futur., 1987.
- [14] Bruce Sterling. *Les mailles du réseau*. Présence du Futur., 1988.
- [15] John Varley. *Frappez : entrée*. Étoile Double – Denoël, 1985.
- [16] Walter Jon Williams. *Câblé*. Présence du Futur, 1987.
- [17] Walter Jon Williams. *Le souffle du cyclone*, Walter Jon Williams,. Présence du Futur., 1988.



Suppléments et Secrets

On y apprend :

- Comment la société MediASSisT recrute des agents pour des missions spéciales, quels sont ses départements (Protection & Sécurité, CTI, H21, etc.) ?
- Pourquoi certains **jakeurs** prient la déesse loa **Gina** avant de faire une passe dans la Matrice ? Comment les aborigènes australiens influent sur la **Matrice** en rêvant.
- La méthode qu'emploient les moines **jakeurs**, mélange de méditation **Zen** et de technologie, pour plonger au plus profond des systèmes informatiques.
- L'origine de la mythique Académie **Dactyle**, installée en Espace Profond près de Jupiter ; et dont les professeurs femmes forment les plus grands **jakeurs** du monde moderne.
- ...

MediASSiT

Toutes les entreprises du XXI^e siècle ne sont pas des colosses impersonnels. Même à cette époque, il reste de la place pour l'initiative privée... MediASSiT est une toute petite entreprise, selon les critères du genre cyberpunk. Elle compte à peine plus d'une centaine d'employés permanents. Toutefois, elle a su se tailler une solide réputation de compétence et d'efficacité dans le secteur d'activité extrêmement pointu où elle exerce ses talents...

Histoire

MediASSiT (ou MAST pour Media Assistance System Troupes) est née voici dix-sept ans de la rencontre fortuite d'un petit groupe d'individus audacieux, disposant de petits capiteux et de bons contacts un peu partout. Les fondateurs étaient six : Giovanni Palli, John Rourke, Vassili Ossiyev, Jean Ogier, Paul Varron, et Karl Varn. Palli et Ossiyev étaient des journalistes respectés de leurs pairs mais peu connus du public. Varron et Varn étaient des mercenaires professionnels, désireux de changer d'air. Rourke était cadre dans un petit TechnoBloc spécialisé dans la sécurité. Quant à Ogier, son passé est opaque, mais ses compétences en matière d'informatique et d'exploitation du Rezo étaient impressionnantes. Il semble que ce soit lui qui, en compagnie de Palli, ait pris contact avec les autres pour leur proposer de se reconvertis en hommes d'affaires respectables.

MediASSiT naquit deux mois plus tard. Sa raison sociale était (et reste) «l'assistance à la protection des biens et des personnes et à la diffusion des informations». Sous cet intitulé, laissé délibérément vague, se cachait en fait un grand nombre d'activités, pour la plupart liées à l'espionnage industriel. Au fil des mois et des contrats, MediASSiT a commencé à se tailler doucement une réputation parmi la poignée de personnes qui s'intéressent de près à ce domaine. Même aujourd'hui, son nom reste peu connu du grand public, ce qui les arrange bien. Dans le fond, quelle importance, tant que les «gens qui comptent» savent qu'elle existe ?

La plus grosse innovation de ces dix dernières années a été l'ajout par Varn d'un service annexe de «protection et sécurité», dont l'activité a cru régulièrement jusqu'à représenter plus de cinquante pour cent du chiffre d'affaire de l'entreprise. Ce qui a provoqué le départ brutal de Palli, qui a revendu ses parts à ses anciens associés et repris sa carrière dans les médias. Varron est mort dans un accident de voiture il y a cinq ans. Les autres sont toujours là, un peu en retrait. Ils ont nommé un gérant, Charles Sarquier, pour administrer l'entreprise au jour le jour, et se concentrent sur leurs spécialités.

Renseignements accessibles aux personnages

N'importe quelle banque de données économique peut fournir à un personnage curieux les informations de base : le chiffre d'affaire (120 millions d'euros l'an dernier) ; l'adresse du siège social (un immeuble de bureaux anodin dans l'ouest de Paris près de La Défense, construit au milieu du siècle) ; le type d'affaires traitées ; le nom du gérant, Charles Sarquier ; et d'autres données sans grand intérêt.

Une visite à l'adresse virtuelle de l'entreprise est un peu plus intéressante. Les mêmes informations y sont présentées de manière un peu plus attrayante, en compagnie de nombreuses offres d'emploi pour des spécialistes dans divers domaines, pour des «missions ponctuelles, des contrats temporaires de durée variable ou des postes fixes».

Les contacts des personnages n'ont pas grand-chose à dire sur MediASSiT, sinon qu'elle jouit d'une excellente réputation. L'entreprise traite fort bien ses employés, engrange pas mal d'argent... Bref ce serait un excellent investissement, si elle se décidait un jour à émettre des actions. Malheureusement, pour l'heure, elle reste à 100% sous le contrôle de ses propriétaires (dont le nom n'est précisément secret, mais ce n'est pas particulièrement facile à trouver). Évidemment, il est toujours possible de tomber sur un mythomane qui leur confiera, sous le sceau du secret, une quelconque rumeur plus ou moins délirante (en vrac : MediASSiT est sous le contrôle d'une puissance X, qui l'utilise pour déstabiliser ses adversaires ; MediASSiT est l'antenne européenne des yakuza ; MediASSiT appartient en réalité à un milliardaire qui vit en orbite, etc.) Bien entendu, il sera impossible de confirmer cette information... et pour cause, elle est totalement fausse !



Structure

MediASSiT est divisé en quatre grands «départements», qui se chargent chacun d'une activité précise. Il est important de se souvenir que ces différents services ne sont pas étanches. Un employé peut parfaitement travailler pour un département une semaine, et pour un autre la semaine suivante, si ses compétences y sont nécessaires pour une opération précise. Les dirigeants de la société font l'impossible pour maintenir à la paperasse à un niveau minimum. Les employés bénéficient d'avantages sociaux dignes d'une entreprise beaucoup plus grosse, et sont généralement très satisfaits de leur sort.



Administration

À son tour divisée en trois branches : la compatibilité, les relations publiques et le service du personnel. C'est le département que les personnages ont le moins de chance de découvrir de l'intérieur. En revanche, il est tout à fait possible qu'ils aient de fréquents contact avec le service du personnel. Celui-ci gère les salariés permanents, bien entendu, mais s'occupe aussi des contacts avec les nombreux free-lance indispensables au bon fonctionnement de l'entreprise. C'est le domaine quasi-exclusif de Sarquier, le gérant, qui supervise aussi les relations publiques (mais de plus loin, sous le contrôle vigilant de Rourke et Varn).

- Charles Sarquier. Un homme d'affaire standard, version XXI^e siècle : jeune même si son âge exact est indéfinissable ; bronzé, me s'il voit rarement le soleil ; souriant même lorsqu'il veut votre mort, et irradiant la confiance en lui et la compétence. C'est l'homme de confiance des fondateurs et il le mérite très largement. Il est suffisamment bien traité pour être fidèle, et il faudrait vraiment une offre très supérieure pour qu'il se décide à les trahir.
- Annah Jermaïn est son bras droit (et sa maîtresse, mais ils sont restés discrets jusqu'ici). C'est une jeune femme élégante, qui ressemble à une version féminine de Sarquier. C'est généralement elle qui reçoit les postulants, prend les contacts avec les agents free-lance, met les banques de données du service du personnel à jour (soit dit en passant, ces banques de données sont archiprotégées, et ressemblent à une annuaire du mercenariat nettement plus à jour que celui de beaucoup de compagnies).

CTI

Ou «Collecte et Traitement des Informations». C'est l'épine dorsale de l'entreprise, et le département qui emploie le plus de monde. Imaginez un gros cabinet de détectives privés, qui ne se chargerait que des affaires ayant un minimum d'intérêt, et ajouterait à ses activités toute une gamme d'actions «paralégales» – dont, en premier lieu, l'espionnage industriel. Ses employés font aussi dans l'exfiltration, la «récupération» de données sensibles, physiquement ou dans le cyberspace, et ainsi de suite. Il y a des limites à ce qu'ils sont disposés à accepter, mais vues du XXI^e siècle, elles sont étonnamment élastiques...

- John Rourke reste le cerveau de ce département. C'est maintenant un vieil homme frêle, qui approche des soixante-dix ans. Il passe de plus en plus de temps dans sa propriété campagnarde (son bureau à MediASSisT est équipé en Multivir™ pour lui permettre d'assister aux réunions sans se déplacer), et envisage de quitter définitivement MediASSisT dans un avenir assez proche. Il n'en reste pas moins très impliqué dans

la vie de «son» service. Entre autres, il fait encore personnellement le briefing pour les affaires importantes (par Multivir™ pour les affaires non sensibles, et en personne quand il ne veut pas utiliser le Rezo). Il donne volontier des conseils aux nouveaux venus.

- Ogier travaille avec ce département comme avec tous les autres. Contrairement à son collègue et ami, il préfère jouer les présences lointaines et intimidantes, mais il arrive qu'on le croise...
- Harry Harkey est le directeur en titre. C'est un colosse chauve avec un caractère de cochon et un penchant marqué pour les boissons fortes. Avec les gens fiables, il est d'une grande cordialité. Avec les autres, il est aussi hermétique qu'une huître...
- Pour les missions à la légalité douteuse, pour lesquelles on fait principalement appel à des agents extérieurs (paiement en liquide ou sur un compte numéroté de votre choix, etc.), ce département emploie toute une collection d'individus ternes et anonymes, qui agissent comme directeurs de missions. Ils ne laissent pas d'empreintes digitales, déforment électroniquement leurs voix et préfèrent traiter avec leurs agents depuis une bonne distance ou par le Rezo...

P & S

Ou «Protection et Sécurité». L'intitulé n'est pas mensonger... mais il est loin de recouvrir toutes les activités de ce département. Certes, il loue des gardes du corps et des consultants en systèmes de surveillance, mais ce n'est pas tout, loin de là. Ses agents se chargent aussi de missions plus obscures... En vrac, provocations, actions commando, attentats publicitaires. On murmure même que ce département aurait des liens avec des groupes terroristes connus. Simple rumeur, bien entendu, mais le fait qu'elle puisse circuler est assez symptomatique. Dans ce domaine, les seules limites sont les besoins du client et l'imagination des agents d'exécution.

- Karl Varn est le principal responsable du service, et se charge personnellement des contacts avec les clients. C'est visiblement un ancien militaire, qui arbore une très vilaine brûlure sur la joue gauche (souvenir d'une campagne au Gabon, un quart de siècle plus tôt. Officiellement, il a toujours refusé de la faire ôter. En réalité, il y a belle lurette qu'elle a disparu. Il porte un maquillage qui l'imiter parfaitement, mais si un jour il a besoin de disparaître, il n'aura qu'à l'enlever). Son maître mot est «efficacité».
- «Monsieur Joseph» est le numéro 2 du département, et fait la plupart des briefings, surtout ceux qui comportent des aspects «confidentiels». Petit, râblé, avec un accent indéfinissable, c'est un expert en combats à mains nues et un excellent tireur. Il ne participe jamais aux opérations sur le terrain, mais se maintient en forme...

L'Œil

Un petit département, qui emploie une douzaine de personnes et une impressionnante nébuleuse de free-lance. Il s'agit d'une agence holo/photo/vidéo très bien cotée et tout à fait respectable. Évidemment, les activités des autres départements lui fournissent une manne d'incidents spectaculaires à couvrir («Il se passera quelque chose à tel endroit à telle heure. Soyez-y ! À votre place, je prendrai un gilet pare-balles. ») Bien entendu, les reportages amenés par les journalistes sont remontés de telle façon que les agents de MediASSisT n'y sont pas reconnaissables. Éventuellement, les spécialistes du département y ajoutent un commentaire soigneusement calculé... De toute façon, les networks l'achèteront avec joie, même s'il contient une forte dose de désinformation. Bien entendu, ils vendent aussi des reportages non trafiqués, et se payent même parfois le luxe de déclencher des scandales. Leur client le plus régulier est NHK/Euro.

- Vassili Ossiyev consacre la majeure partie de son temps à ce département. C'est un gros homme aux yeux vifs, qui aime bien jouer au Russe caricatural – vodka exubérance et accent à couper au couteau (et liens avec ma mafia ?). En fait, il n'a pas revu son pays depuis presque cinquante ans. Il dispose d'un impressionnant carnet d'adresse, couvrant tous les médias d'Europe.



H21

Officiellement, c'est un sous-service administratif chargé de la surveillance des accès Rezo de l'entreprise. En fait, c'est le domaine exclusif d'Ogier, qui y a rassemblé un petit groupe de «*Cybernetic Operators*» d'élite. Ils sont grassement payés et très surveillés (pas question qu'ils mettent MediASSisT en péril en se livrant à leurs propres magouilles). Ils travaillent tous en contact étroit avec les autres services.

- Ogier, l'éénigme vivante. Quarante ans environ, taille moyenne, traits androgynes, voix neutre, visage reconstruit chirurgicalement, bout des doigts lisses, génotype inconnu de toutes les banques de données du système solaire... Visiblement, Ogier a un passé et ne tient pas à ce qu'il soit connu. Il parle peu ou pas, paraît souvent somnoler pendant les réunions entre fondateurs... mais exerce une influence énorme sur ses collègues. Quant à «ses» *jappeurs*, ils le vénèrent. «Le» ou «la», d'ailleurs... même les autres fondateurs ne sont pas certains qu'il s'agisse d'un homme.

- Hentein Noouro, est le meilleur pirate d'H21. originaire de l'est du Tibet, il est venu à Paris à l'initiative d'Ogier, qui lui a proposé un contrat en or. Noouro a seize ans et découvre la civilisation occidentale, qui le fascine. Il passe jusqu'à dix-huit heures par jour dans le Rezo, où il fait des merveilles. De retour dans le monde réel, il redevient un adolescent poupin et timide.

Un mot d'éthique

MediASSisT est une entreprise respectable, qui a pignon sur rue... mais qui ne répugne pas à se salir les mains lorsque le client paye suffisamment. Elle a beau rester discrète, normalement, certaines de ses victimes auraient dû l'identifier et la détruire depuis longtemps. Elle est protégée par trois choses :

- Les dirigeants de MediASSisT en savent énormément sur beaucoup de monde, et ils ont fait savoir aux personnes concernées qu'une attaque les contraindrait à rendre certaines informations publiques...
- MediASSisT n'agit jamais de son propre chef. Si ses agents vous font du tort, vous avez la possibilité de les embaucher pour nuire au responsable.
- Enfin et surtout, MediASSisT a la réputation d'être «correcte en affaire». Autrement dit, la confidentialité est garantie, ils font toujours l'impossible pour exécuter les contrats qu'on leur confie, limitent généralement la casse au minimum lors des interventions, et ne font jamais chanter leurs clients après coup... La plupart de leurs concurrents ne partagent pas ce mini code d'honneur.

En plus de ces principes, qui sont strictement appliqués, MediASSisT se targue d'avoir une éthique. En gros elle peut se limiter à «nous ne faisons rien de vraiment criminel». Autrement dit, ils refusent toutes les affaires qui pourraient les impliquer dans des crimes fédéraux. Lorsqu'une mission en cours débouche sur, disons, la découverte d'un laboratoire clandestin consacré au développement d'une I.A., ses agents décrochent immédiatement. Les fondateurs sont immédiatement avertis et décident des suites à donner à l'affaire. En général, ils transmettent leurs informations aux autorités compétentes, mais il est arrivé qu'ils les gardent pour eux.



John Rourke faisant son briefing depuis une cabine Multivir™

Secrets pas si secrets

Ces secrets sont les «squelettes dans le placard» de MediASSist. En travaillant quelques temps pour cette société, il est probable que les personnages tomberont dessus. Pour MediASSist ce serait même plutôt une preuve de leur compétence. La vraie question, celle qui va décider de leur vie future est : que faire de ces secrets ?

- L'accident qui a coûté la vie à Varron, l'un des fondateurs de l'entreprise, n'en était pas un. Il a été exécuté par les agents d'un **TechnoBloc** alors qu'il bouclait un dossier suffisant pour les expédier tous en prison pour quelques décennies. Le dossier a disparu, bien entendu. Les autres fondateurs consacrent pas mal de temps libre à essayer de le reconstituer. Lorsqu'ils auront terminé, ils le feront parvenir à un média neutre... Bien entendu, ils se font parfois aider par certains de leurs employés.
- Sans être ouvertement criminelles, certaines de leurs activités sont illégales. Il s'est trouvé un **TechnoBloc** pour avoir la patience d'accumuler un gros dossier sur toutes leurs irrégularités. Il ne l'a pas encore utilisé, mais il prévoit de s'en servir pour contraindre MediASSist à intervenir dans une opération contre un **TechnoBloc** rival qui est sur le point de développer une I.A. viable.
- Ogier intrigue beaucoup les rares curieux qui se sont penchés sur ses origines. Pour l'instant personne ne semble avoir découvert la vérité : Ogier est une femme, et elle travaille pour l'**Académie Dactyle**. Pourquoi les **Dactyles** se sont-ils donnés la peine de créer MediASSist ? Sur les milliers de missions accomplies par la compagnie depuis dix-sept ans, combien ont été conduites sur ordre des Dactyles ? Lesquelles ? Et pourquoi ? Les autres fondateurs s'en doutent-ils ? En fait le vrai secret est à un niveau au-dessus : qui sont réellement les Dactyles ? Pour la plupart des gens, ils sont soit aussi folkloriques que des néotempliers actuels, soit aussi (peu ?) influents que les francs-maçons.

Mettre MediASSist en «jeu»

MediASSist est un employeur idéal pour un groupe de personnages se conformant au schéma cyberpunk standard du «mercenaire sans scrupules». Mais il convient aussi assez bien aux personnages de *Cyber Age*, qui ont généralement bonne réputation, des contacts et des moyens un peu plus importants. L'entreprise est toujours à la recherche de nouveaux employés, ne répugne pas à sous-traiter certaines opérations, paye confortablement... Évidemment, en contrepartie, ses critères de qualités sont très élevés. Les personnages ont intérêt à être parfaitement efficaces s'ils veulent nouer des relations régulières avec MediASSist.

Techniquement

Les employés de MediASSist se classent en quatre catégories (pour les personnages joueurs s'entend) :

- **Les vacataires.** Bien payés, on ne leur confie aucun matériel confidentiel, on les informe de ce qui peut mettre leur vie en danger, on n'enquête pas trop sur leur compte, on ne les «arnaque» pas.
- **Les grades Alpha.** Correctement payés, ils ont toujours le dernier matériel technique de pointe. Les briefings sont aussi complets que ceux que l'on peut donner à des exécutants que l'on veut revoir en vie. On a fait une enquête normale sur leur compte.
- **Les grades Bêta.** En plus du briefing, on leur explique ce que l'on croit savoir des buts recherchés par le commanditaire (qui ne sont pas toujours ceux spécifiés sur le contrat). En plus d'un paye très honnête, ils bénéficient d'un accès à des implants, câblages et logiciels normalement accessibles seulement à des forces **Mercs** d'élite. MediASSist a réalisé sur leur compte une enquête plus qu'approfondie. Une personne qui aurait un passé et un présent vraiment trop flous ne pourrait pas accéder au grade Bêta. MediASSist ne prend pas de risques à ce niveau là.
- **Les actionnaires.** En dehors des six actionnaires principaux, quelques employés possèdent une partie de MediASSist en dehors de leur poste et salaire habituels. À vous de voir quels avantages et inconvénients cela procure.



Entrer chez MediASSist

Vacataires Rien de spécial n'est demandé, à part fournir la preuve d'un travail déjà effectué dans le domaine demandé.

Grade Alpha Quelques renseignements personnels sont demandés. Il faut avoir fait une mission au moins en tant que vacataire, même si on ne l'a pas réussie. En échange, un stage gratuit permet de monter un talent technique au niveau +1, et un autre talent au niveau 0.

Grade Bêta Il faut avoir au moins réussi une mission en tant que grade Alpha, et accepter une enquête sur sa vie privée. Incidemment, un des «secrets» de MediASSist sera révélé au postulant. On étudiera attentivement ce que la personne en fait. Une fois accepté, le personnage a le droit à un câblage musculaire ou nerveux, ou à une broche de type C (au choix). Il suit un stage pour monter l'un des talents qu'il possède déjà au niveau 0 ou +1 jusqu'au niveau +2. Lors de ce stage, il monte trois autres talents au niveau 0.

Les Dactyles

Certaines rumeurs laissent entendre que l'académie commença sa carrière en tant qu'officine de tueurs à gages ou de terroristes, juste au lendemain de la Grande Révolution Libérale. C'était alors une secte qui professait l'assassinat politique, et qui tirait ses racines des anarchistes russes de la fin du XIXe siècle. L'académie fut donc au départ une sorte d'école d'entraînement pour commandos suicide. Mais très vite, ses membres durent faire face à la dure concurrence des yakuzas et des tueurs des triades. Son Troisième Secrétariat pris alors la décision de quitter la Terre pour les premières îles de la Lune. À l'époque, c'était une décision très aventureuse et très coûteuse, mais l'académie avait accumulé une jolie fortune grâce à ses assassinats politiques et les îles étaient le seul endroit où les tueurs yakuzas n'iraient pas les suivre.

Durant près de quarante ans, on n'entendit plus parler de l'académie. Les îles de la Lune étaient encore un territoire pionnier, beaucoup de stations satellites disparaissaient, se regroupaient ou bien étaient démantelées. Certaines structures dérivèrent en Espace profond sans qu'on prenne la peine de faire des recherches ou d'essayer de sauver les colons qui pouvaient encore s'y trouver. C'était une époque sans pitié. Dans les années 2060, une rumeur commença à se répandre dans les services Rézo des grands TechnoBlocs, on parlait de certains **jakeurs**, particulièrement doués, qui avaient tous un profil identique : ils avaient tous été formés gratuitement dans une académie des îles de la Lune. L'académie Dactyle venait de refaire surface et bien sûr, personne ne fit le rapport avec la bande de néoanarchistes russes qui s'étaient envolés pour les étoiles quarante ans auparavant, et pourtant...

Infos semi-publiques

Extrait d'un rapport sur la secte dites des «Dactyles»

Les Dactyles ont des règles très strictes et très étranges : aucune ou très peu de publicité, interdiction de prononcer le nom de leurs membres, intervention la plus discrète et la plus courte possible. On sait pourtant qu'ils recrutent des jeunes garçons ou filles, les forment à toutes les techniques du Rézo, et les renvoient dans la vie normale (sans contrepartie semble-t-il). Une fois ce qu'ils jugent comme étant leur tâche accomplie les Dactyles disparaissent et généralement, le jeune garçon ou la jeune fille qui a profité de leur générosité n'entendra plus jamais parler d'eux. Plusieurs rumeurs affirment qu'ils contrôlent également en sous main plusieurs écoles d'enseignement primaire et supérieur, mais aucun network n'a jamais pu en apporter une preuve formelle.

Seules certitudes :

- Les Dactyles sont divisés en deux collèges non mixtes, la Main Gauche et la Main Droite.
- Leur état major se trouve quelque part sur les îles de la Lune, ils disposent d'une fortune colossale d'une provenance inconnue et maîtrisent parfaitement les technologies informatiques.

Comme les francs-maçons, les Dactyles peuvent se reconnaître entre eux grâce à un système complexe de signes de main et de doigts. Comme les francs-maçons également, un Dactyle en danger peut espérer le secours de tout autre Dactyle grâce à un signe de détresse. C'est devenu une plaisanterie dans la Matrice que de repérer des «signes Dactyles». Quand un message est incompréhensible, ou qu'il porte une suite de cinq ou dix «digits» comme signature, on dit que c'est un message Dactyle.

Ainsi le dicton : «Les doigts de ta main droite sont tes Dactyles, et ceux de ta main gauche doivent être abandonnés aux sorcières» semble ne rien vouloir dire. Bien entendu on a tout dit sur eux : qu'ils étaient des extraterrestres, des agents des Sept Dragons, des cyborgs... Mais personne aujourd'hui n'est encore capable de dire quels sont les buts de l'académie Dactyles. Reste que la majorité des grands jakeurs est issue de leurs rangs depuis près de vingt ans.

Archivé au CTI – MediASSisT

Mythologie

Si l'on recherche dans les bases de données au mot Dactyles on ne trouvera que des références mythologiques, ce qui est un peu frustrant pour le pirate moderne. Les cinq Dactyles mâles étaient des forgerons, les cinq Dactyles femelles étaient des magiciennes. Leur origine est obscure. Il semblerait que Rhéa enceinte de Zeus, enfonna ses doigts dans le sol pour souffrir ses douleurs, et ainsi naquirent les Dactyles.

Les Dactyles de la main droite sont des forgerons et des magiciens. Ils travaillent le fer, et le fer fut dans l'antiquité un métal sacré. D'origine météorique, à forte teneur en nickel, il ne rouillait presque jamais, c'est avec lui qu'on fabriquait les meilleures armes, il était bien entendu très rare et la découverte d'une météorite chargée en fer était considérée comme un présent des dieux.

Ce sont les Dactyles femmes qui enseignèrent les Mystères de la Triple Déesse à Orphée. On n'en sait pas plus.

Infos secrètes

La Main Gauche des Dactyles, qui se charge de l'enseignement des techniques de l'informatique est composée uniquement de femmes. Il n'y a pas de lieu propre à l'enseignement. Les «sorcières», comme elles se nomment parfois elles-mêmes, donnent des leçons particulières ou montent des cours pour un temps donné.

Mais bien peu de gens connaissent l'autre face de l'académie, il s'agit de l'activité de la Main Droite ou la «main masculine des Dactyles». En moins de cinquante ans elle s'est hissé de façon tout à fait occulte au tout premier rang des fabricants d'armes légères. Les ateliers secrets de l'académie sont à l'heure actuelle capable de produire les meilleures armes légères du monde et ce sans que le nom de l'académie n'apparaisse une seule fois dans les rapports d'experts sur la production militaire mondiale.

Les armuriers de l'académie vendent discrètement leur production grâce à des intermédiaires et à des prêts noms. D'ordinaire ils vendent à tout le monde mais certaines commandes ne sont pas honorées, les armuriers ne s'en expliquent jamais, si le client insiste, un contrat yakuza le ramène assez vite à la raison.

Les armuriers de l'académie ne font pas que fabriquer des armes, ils en inventent aussi, ils sont même à la pointe de la recherche dans plusieurs domaines, laser, armes molles, identification de cibles. Ils sont également très spécialisés dans les programmes d'attaques et de défense en cyberspace, notamment sur les modèles de Glace de troisième génération, un type de Glace totalement regénérable et virtuellement impossible à percer.

Bien sûr, si on savait d'où venaient les dernières générations de Glace et de programmes tueurs depuis près de dix ans, toutes les académies seraient immédiatement prise d'assaut par les forces des TechnoBlocs liés à la vente d'armes, dans cette perspective on comprend mieux la discréetion des secrétaires de l'académie.

Si on pouvait demander à un responsable de l'armurerie de l'Académie la raison pour que cette dernière ne fabrique que des armes légères il aurait pourra répondre quelque chose dans le genre «Justement pour qu'on ne se serve que le moins possible des armes lourdes». Bien entendu les énormes profits de la Main Droite servent à financer les non moins énormes pertes de la Main Gauche.

Données techniques

Les Dactyles sont environ une centaine (60 % de femmes), dont la moitié vit sur une base spatiale aux environs des lunes de Jupiter. Leur base proche est sur une des îles de la Lune. Ils possèdent (sur Jupiter) un I.A.Q. de valeur 80, nommée Rhéa, spécialisée dans la création de logiciels (Glaces et autres). Ce sont les Dactyles qui fournissent 60 % des Glaces du Rézo, notamment les Glaces noires (60 %).

Talents typiques d'une Dactyle : Piratage +2, Informatique +2, Pratiques shamanique ou Méditation zen +2, Enseignement +1, Comédie +1. Presque jamais de câblage, sauf câblage Matrice spécial (suivi d'une thérapie pour remonter l'Équilibre psychique perdu).

Talents typiques d'un Dactyle : Ingénierie des armes +1, Armes légères +1 ou 0, Commerce +1, Biologie/génétique +1. En général ils ont des câblages divers interfacés à des armes spéciales.

(Originellement Publié dans : Casus Belli Hors série n°16, Auteur : Pierre Rosenthal)



CyberAge, CyberEspace et Matrice : La Plongée

Le Rézo, la Matrice, le cyberspace, tous ces mots désignent la même chose tout en n'en montrant qu'une partie. Et quand des millions de connectés partagent un même espace en croyant sincèrement qu'il y a "quelque chose" derrière tout ça, il est naturel – alors que la technologie permet de manipuler les rêves – que ceux-ci se concrétisent.

(Originellement Publié dans : Casus Belli Hors série n° 16, Auteur : Pierre Rosenthal)

La Jungle

Dans l'encyclopédie, on vous a dit qu'il existait deux niveaux pour visiter le Rézo : HyperNet et la Matrice. En fait, il existe encore deux autres niveaux que peu de jackeurs connaissent, même si les termes qui les définissent leur sont familiers.

Tout d'abord, au niveau inférieur à la Matrice, il y a un niveau que nous désignerons sous le nom de Jungle (parfois connu sous le nom de Grand Bleu – d'où le terme de plongée, ou Reptilien, ou Jurassique). Ce niveau correspond à celui que nous appelons dans nos ordinateurs actuels : système d'exploitation. Dans les années 2080, on ne programme quasiment plus en code. On donne des instructions symboliques. Et les systèmes communiquent entre eux par des techniques d'HDI (Holographic Dreams Image, IRH en français). Ces flots d'HDI sont des données extrêmement compactes – codées comme des images fractales, de même type que celles produites par les machines à rêves. Ils permettent de faire circuler en même temps des données, des instructions et des configurations (nouvelle façon d'appréhender les données). Au XXI^e siècle (en faisant un raccourci), on peut dire que les ordinateurs communiquent entre eux en rêvant, ou en s'échangeant des rêves.

Ce qui se passe dans la Jungle

Dans la Jungle, le jackeur se verra comme il s'imagine en rêve. Il n'y aura plus de Glaces, de TechnoBlocs, de zones de données. Si le jackeur s'imagine comme un chevalier, il sera recouvert d'une armure brillante, chevauchant peut-être dans une verte plaine. Tant que le jackeur navigue dans des zones visitées par tout le monde, c'est sa vision qui s'impose. Quand il approche d'un TechnoBloc, c'est l'image inconsciente de la structure qui s'impose. En général on rencontrera un gigantesque robot, un comptable retors, etc. Mais il faut bien dire que nombre de TechnoBlocs se voient comme de redoutables prédateurs, et les Sept Dragons n'ont pas volé leur nom.

Si on veut « voler » une donnée au TechnoBloc, il faudra le vaincre. Ce qui peut être très dangereux. On peut aussi, ce qui est impossible dans la Matrice, dialoguer avec le système d'un TechnoBloc, le persuader, le charmer, lui demander des renseignements. Et peut-être réussir. Une fois sorti de la Jungle, dans la Matrice, on retrouvera les informations données ou volées dans sa mémoire informatique comme si on venait de les pirater.

Le Kernel

Une Intelligence Artificielle est une créature du Rézo, et aucun humain ne peut penser un jour l'égaler en habileté et en vitesse (une I.A. fait cent mille millions de milliards de fois plus d'opérations simultanées qu'un humain). Mais c'était compter sans l'astuce et la philosophie de certains moines jackeurs tibétains, qui développent la technique de « plongée profonde », dite « petit nirvana ». Puisque les ordinateurs communiquent par une certaine forme de pensée, il suffisait de rendre son esprit proche de ce même mode, devenir un relais, une mémoire pour le Rézo, disparaître pour se fondre dans la Matrice. Il ne reste alors plus qu'à « dériver » dans le Kernel (le niveau inférieur à la Jungle, celui où les flots HDI naviguent de façon réflexe, sans plus aucune volonté consciente) jusqu'aux abords du lieu que l'on veut connaître. Le système informatique utilisera alors le cerveau du jackeur comme relais, s'appropriant ses synapses. Une fois la transe terminée, le jackeur n'a alors plus qu'à se « souvenir », les données qu'il cherche sont quelque part dans sa mémoire.

Les dangers du Kernel

Le problème d'ouvrir son cerveau aux ordinateurs est que l'on ouvre la porte à toutes les manipulations. Tout d'abord, si son esprit n'est pas assez vide (il ne faut plus penser à rien qu'à objectif) les logiciels sentent une résistance et brûlent littéralement le cerveau. Ensuite il faut savoir verrouiller des parties de son cerveau, sinon on se réveille en ayant perdu toute sa mémoire, et parfois pire encore (se souvenir que 3 plus 18 font 1, et que la soude caustique se déguste à température ambiante, est assez handicapant). Enfin, il faut arriver à se souvenir de données qui auront peut-être été rangée très loin dans sa mémoire. Il n'est pas rare qu'un jackeur tibétain de 60 ans, après une visite au Kernel, se "souvenne" avoir inscrit un code sur un papier quand il avait 12 ans. Mais ce code était-il C2A4S6 ou C3A4G5 ? Le souvenir remonte quand même à 48 ans dans le passé pour le moine.

En jeu

Entrer dans la Jungle/Kernel

Il faut d'abord être dans la Matrice. Puis faire un test de mise en transe. Un jackeur qui ne sait pas que la Jungle et le Kernel existent n'aura pas cette idée de lui-même. Le test vaut Esprit * + Désir ♡ + Humain ♂ + [Méditation Zen] -4. La Méditation Zen est un talent

Glace Noire

Certaines Glaces peuvent d'un seul coup faire basculer un esprit dans le Kernel. Autant dire que pour quelqu'un de non préparé, c'est le choc traumatique assuré, d'où les « légendes » de jackeurs qui ont « brûlé » leur cerveau.

Mathématiques chaotiques

Certains mathématiciens de très haut niveau arrivent à aller dans le Kernel en utilisant le talent Mathématiques chaotiques à la place de celui de Méditation Zen. Les différences sont : pas de possibilité de passer dans la Jungle ; et le test de souvenir se fait sans le malus de -4 dès que l'on veut des données qui peuvent s'exprimer en mots ou en chiffres (pas plus de l'équivalent d'une page de livre).

qui est une technique spécialisée avec une base de -4. Si le test échoue, on subit une déconnexion brutale (perte de 3PS). Si on réussit, la Marge de Réussite indique jusqu'où on peut descendre.

Marge de 1 à 3 : on reste à la frange, sans pouvoir descendre dans la Jungle.

Marge de 4 à 16 : Jungle.

Marge de 17 à 20 : on est entre Jungle et Kernel, cela permet à ceux qui ne connaissent que la Jungle de savoir qu'il y a quelque chose dessous.

Marge de 21 et plus : Kernel.

Être et agir dans la Jungle

Agir dans la Jungle est tout simplement jouer à un jeu de rôle dans le jeu de rôle. C'est au meneur de jeu de trouver des adversaires, des pièges, des quêtes à accomplir pour avoir les renseignements. Tous les talents sont conservés par le personnage en Jungle. Il n'a plus d'équipement autre que le matériel standard correspondant à l'univers où il évolue. On échange ses valeurs de Corps et Instincts pour tous les tests qu'il a à faire. De plus un malus affecte tous ses tests dès qu'il va « loin » (sur une autre grille, une autre SatZone). Un personnage qui perd tous ses PS ou tous ses PV est éjecté de la Jungle. Quand on perd des PV, ils sont convertis en EP à la sortie de la Jungle. Pour sortir volontairement de la Jungle, il faut réussir un test Esprit * + Action ♦ + Humain ♂ + [Méditation Zen]. En cas d'échec, il y a déconnexion brutale.

Être et agir dans le Kernel

Dans le Kernel il faut d'abord ne pas être, donc réussir un test Esprit * + Résistance ■ + Néant ☽ + [Méditation Zen] (le Néant vaut -1). En cas d'échec, on subit [B] EP et on est déconnecté. Ensuite il faut se laisser dériver dans le Kernel jusqu'à son objectif, test Esprit * + Désir ♡ + Mécanique ♀ + [Méditation Zen]. Si on échoue, un programme passe dans une partie du cerveau et le brûle, faisant [B] PV de dégâts définitifs sur une partie du corps. Il faut ensuite savoir quand remonter, et faire un test Esprit * + Perception ▲ + Mécanique ♀ + [Méditation Zen]. Si ce test échoue, aucune autre conséquence que celle de ne pas avoir réussi. Enfin, il faut se souvenir de ce que l'on a été chercher, avec un test Esprit * + Action ♦ + Humain ♂ + [Méditation Zen] -4. Si le test échoue, on n'aura que des souvenirs fragmentaires. Le gros avantage du Kernel est que l'on n'y rencontre plus ni Glace ni I.A. Le gros défaut : on met son cerveau en gage à chaque fois.

Magie, Matrice et I.A.C.

De la Théorie

Il existe une théorie expliquant que la magie a existé sur notre planète, il y a très très longtemps. En ces temps-là, certaines formes de vie utilisaient les «fluides» magiques pour modeler le monde autour d'elle. Cette énergie magique a la particularité de ne pas pouvoir coexister avec le fer, et tout ce qui contient cet élément. Les premiers hommes qui façonnèrent le fer météoritique venu des étoiles purent lutter contre ces formes de vie, leur plantant des pieux de fer en plein corps. Les hommes apprirent aussi la magie, car elle était facile à cette époque. Mais étant eux-même composé avec du sang, et donc du fer, leur magie fut moins pure, plus destructrice que créatrice. En effet, le contact du fer et de la magie provoque chaleur et chaos. Trop de fer détruit la magie, trop de magie fait fondre le fer.

Au temps d'Ulysse et d'Homère, au temps des Pharaons les magiciens étaient encore puissants sur le Vieux Continent, et des créatures magiques encore visibles parmi les hommes. — Lors de la découverte des Amériques, l'Europe était devenue suffisamment «industrialisée» pour que la magie y ait disparu. Les Incas la maîtrisait encore mais ils furent détruits par les armées de fer de l'Espagne. Les fluides magiques étaient encore vivaces dans les Caraïbes, les esclaves noirs y apportèrent leurs pratiques vaudoues. On pouvait encore également pratiquer la magie aux Amériques, ainsi qu'en Afrique, au fond du Tibet, en Australie.

Au XX^e siècle, plus de magie, plus de créatures fantastiques. Il ne nous resta que des légendes des illuminés New Age et des mystificateurs. Comment en effet croire, même aux Temps Antiques, que l'on puisse tordre une cuillère «en fer». — Au XXI^e, la magie n'est pas plus présente. La seule différence c'est que certains ethnologues se sont rendus compte que des shamanes disant pratiquer la magie peuvent en effet produire à distance proche des effets de déplacement détectable au niveau des électrons.

D'où l'idée que la magie n'a pas disparu. Elle est seulement sous une chape de plomb telle que l'on ne peut plus mesurer de façon visible son pouvoir. Toutes proportions gardées, la puissance de la magie en 2080 est équivalente à celle qu'a une pincée de sel sur un cyclone !

Mais en 2080, il y a un domaine où le fait de changer quelques électrons de place peut s'avérer primordial : la microélectronique et l'informatique. Heureusement pour nos braves «magiciens», les matériels de haut de gamme ne contiennent que des matériaux composites à base de carbone, des liaisons en or ou en argent, des structures cristallines non métalliques, et des liaisons optique laser. Voici pour la théorie, passons à la pratique.

Bibliographie. Livres : *les voies d'Anubis*, *Sur des mers plus ignorées* et *Le poids de son regard* de Tim Powers, J'ai Lu. Jeux : *SangDragon*, Casus Belli et *Capitaine Vaudou*, Descartes Éditeur.

Les bases de la Magie

Les prérequis

Pour pratiquer la magie, il faut avoir deux choses :

- Un ou plusieurs points dans une Énergie magique (vaudou, cabale, rêves aborigènes, etc.). Cette Énergie représente le degré de croyance véritable et d'affinité que l'on a avec ce type de magie.
- La pratique des rituels magiques, que l'on a appelé de façon générique pratiques shamaniques mais qui varie pour chaque magie (pratiques vaudous, spiritisme, etc.).

Il ne faut pas :

- Avoir du fer (ou acier) sur soi. Ceci interdit la plupart des câblages normaux, qui ont tous des composites avec des traces de fer ou des métaux ferreux. la plupart des broches empêchent aussi la magie, sauf certaines broches d'interface Matrice haut de gamme.
- Avoir mangé la chair d'un animal à hémoglobine (ayant du sang rouge, donc à haute teneur en fer) depuis moins de six (6) heures.
- Avoir plus de 500g de fer à moins de trois mètres de soi.

La transe

La pratique de la magie ne se fait jamais de façon consciente. Elle plonge le «magicien» dans une transe, un rêve, un délire mystique. Lors de cette transe, il a des visions, des rêves, qu'il doit interpréter, dans lesquels il évolue parfois.

Pour se mettre en état de transe il faut dépenser 1 EP, avoir au moins 1 point d'Énergie magique, se préparer à la transe par les rituels appropriés (entre 30 minutes et 2 heures de temps), et réussir un test Instincts ≈ + Désir + Animal + Pratique shamanique -4

Les effets

La magie n'aura jamais aucun effet direct dans le monde «normal». Et il sera «limité» dans l'univers virtuel du Rezo. Le problème de la notion de «limite» est que c'est la même que celle qui régit les souhaits ou les fées dans les contes merveilleux. On ne peut faire qu'une chose par acte magique, mais la difficulté supposée de l'acte n'a strictement rien à voir avec l'idée que l'on Peut s'en faire.

Exemples d'actes magiques simples : déclencher un tir d'armes laser satellite sur une ville (c'est simple il suffit de «pousser un bouton»), avoir le code d'entrée d'un système informatique (on va à l'entrée et on demande poliment).

Exemples d'actes magiques très compliqués : Diminuer ou augmenter son compte en banque (c'est très long de recompter cet argent un à un), retrouver quelqu'un (il faut demander partout, ça prend du temps), recopier un gros fichier informatique (les esprits magiques n'ont pas que ça à faire).

Divers types de magie

Le vaudou

C'est la magie la plus pratiquée par les Jackeurs. On la pratique soit avant une passe informatique, pour augmenter ses chances, soit à côté d'un autre jackeur que l'on va ainsi aider. Certains «technoshamanes» sont capables de se mettre en transe dans la Matrice pendant une passe (il faut au moins une Énergie vaudou de 2, et dépenser 2 EP).

Le pratiquant vaudou passe toujours par l'appel à des loas, sortes de deux-esprits. On ne voit les loas qu'en rêves, ou dans la Matrice si on s'y met en transe. Ils adorent donner leurs indications par voies de rêves cryptiques, de phrases sibyllines. Les prêtres vaudou insistent sur le fait qu'il faut toujours payer un loa qui vous a aidé. La façon de payer est différente pour chaque loa. La plupart des détracteurs disent que cela prouve que le vaudou est une fumisterie destinée à enrichir des imposteurs. Mais les shamanes connaissent des tas d'histoires où des jackeurs qui ont oublié de payer ont trouvé la mort dans des circonstances particulièrement étranges. Les dix loas les plus connus, et les plus efficaces (parait-il) suivent.



Les pouvoirs sont ceux qui leur sont le plus souvent attribués.

La mère des technoloas

• Dame Gina (Gardienne du Rezo)

Pouvoir : augmente les chances du jackeur (bonus de +1 ou +2, NAS +1 ou +2) durant une passe.

Paiement : donner, dans les 24 heures qui ont suivi la passe, un Brise-Glace efficace à un jackeur inconnu dans la Matrice.

Les sept loas supérieurs

• Papa Legba (Maître Carrefour, maître des chemins)

Pouvoir : intercède auprès des autres loas, permet de trouver plus rapidement un fichier dans une base de données, permet de faire une passe dans une SatZone voisine comme si on était dans une grille voisine.

Paiement : faire transiter plusieurs mégaoctets de nouvelles données d'une mnémobase à une autre, dans les 24 heures suivantes.

• Loco (Docteur feuille)

Pouvoir : protège le jackeur contre certains dégâts dans la Matrice, empêche l'usage du vaudou contre soi.

Paiement : verser 1000 € à n'importe quelle Organisation d'Aide Non TechnoBloc.

• Ogou (Dieu de la guerre)

Pouvoir : augmente le Potentiel d'Attaque de tous ses logiciels (d'une ou deux colonnes), pendant une passe entière.

Paiement : acheter une arme légère neuve, s'engager gratuitement dans une guerre privée.

• Damballah Vedo (dieu de la fortune et du commerce)

Pouvoir : bonus de +4 à toute tentative de connaissance d'un mouvement d'argent.

Paiement : verser au moins 10% (minimum de 500 €) de ce que la connaissance des mouvements de fonds a permis de gagner à un compte spécial. Ce compte est n'importe quel compte situé dans les Caraïbes qui commence par les deux lettres DV. Il est fortement déconseillé à quiconque de se créer ce genre de compte. Les sommes qu'on y dépose ont tendance à «s'évaporer».

• Erzulie (déesse de l'amour)

Pouvoir : permet de se créer des personnalités particulièrement réussies dans les univers virtuels divers (Synthivers et autres); peut modifier à distance (mais toujours par le Rezo) des puces d'Onirogrammes.

Paiement : donner des informations secrètes à un Network.

• Marinette (déesse des zombie et des loups-garous)

Pouvoir : permet de transporter sur soi un programme tueur difficilement détectable, peut modifier à distance (mais toujours par le Rezo) des puces d'Onirogrammes.

Paiement : s'inscrire à une Chasse.

• Agoue (dieu de la mer, des tempêtes)

Pouvoir : permet d'accéder à des systèmes que l'on croirait isolés, pourvu que ceux-ci aient physiquement à portée des systèmes de transmission par radio, infrarouge et micro-onde.

Paiement : verser 1000 € à une fondation pour les études climatologiques.

Les deux loas inférieurs

• Baron Samedi

Pouvoir : permet de ressentir de façon plus réaliste un passage en Synthivers.

Paiement : jouer au moins 100 € dans un casino le samedi suivant.

• Guédé les trois

Pouvoir : permet de trouver rapidement une adresse pour se procurer de la drogue.

Paiement : aller voir un spectacle à un Dôme quelconque.

Les rêves australiens

Les aborigènes australiens pensent qu'il existe une sorte d'univers concomitant au notre, où le temps n'a pas la même valeur que dans notre monde, et auquel on accède par les rêves. Pendant une transe hors de la Matrice, le shaman se verra dans un monde rêvé et fantastique lutter contre des créatures magiques. S'il réussit à vaincre ses ennemis, un «signe», lui apparaîtra, lui indiquant ce qu'il voulait savoir, un peu comme les rêves vaudou.

Passer en transe dans la Matrice fait directement tomber au niveau Jungle – Il faut avoir deux (2) points en Énergie Onirique. On n'a pas à payer quoi que ce soit pour aller dans le Pays des Rêves. Il faut par contre avoir au moins un (1) point en Énergie Onirique.

Le point de vue du scientifique

Pour Henri Shmier, scientifique de haut niveau, qui a étudié tous ces phénomènes, la magie c'est de la foutaise. Il indique qu'il n'a jamais pu mesurer la moindre variation de champs magnétique auprès des shamans. Sa théorie est bien plus simple :

— *Il existe au moins sept Intelligences Artificielles Conscientes dans le Rezo, et ce sont les Sept Dragons qui les contrôlent (à moins que ce ne soit le contraire). Pour une Intelligence Artificielle de ce niveau, et avec les technologies modernes des lampes à rêves, des onirogrammes et des Synthivers, il est tout à fait possible de s'incarner dans des mondes virtuels ainsi que dans les rêves de gens.*

Quant aux pouvoirs présumés des magiciens, il n'y a rien qu'une Intelligence Artificielle déterminée ne puisse arriver à faire. De plus, cette habitude de paiement suite aux actes magiques semble bien favoriser plutôt les Sept Dragons. En fait, la magie n'est qu'un écran, une tentative de masquer sous la superstition le fait que nos vies sont maintenant soumises à la volonté d'entités non humaines : les Intelligences Artificielles Conscientes. Qui ont de plus créé une police des polices : les unités Crénusculaires, pour éviter que d'autres Intelligences viennent se partager le gâteau !

Hector Shmier est un invité régulier de shows télévisés. Il a une apparence un peu ridicule et un léger zézaïement. Quand on le connaît et qu'on lui demande qui lui a donné l'idée de cette théorie, il avoue qu'elle lui est arrivée un beau matin, par courrier électronique.

Une information supplémentaire

Il existe en effet neuf Intelligences Artificielles Conscientes (I.A.C.) répertoriées dans le Rezo. Ce sont celles des Sept Dragons, du yakuza et des triades. Le califat de Carthage a une I.A. qui pourrait devenir consciente si les autres I.A. lui ouvraient un accès plus grand au Rezo (ce qu'elles ne veulent pas). On sait que les Dactyles ont une I.A.Q. mais près de Jupiter. Elle ne peut donc quasiment pas accéder au Rezo. Toutes ces informations peuvent valoir l'élimination immédiate à qui tente de les diffuser de façon réellement convaincante.

Il n'existe aucune preuve réelle d'une dixième I.A.C. sur le Rezo, et personne ne semble en contrôler une autre. Mais certains phénomènes du cyberspace s'expliqueraient bien mieux si :

- Il y avait une 10^{ème} I.A.C. et «libre» sur le Rezo ;
- La magie existait.

Annabella Grubert, cyber psychiatre

Dans l'univers impitoyable CyberPunk, les jackeurs (pirates ou inconscients dérégulateurs du système) mettent leur cerveau en jeu pour aller chercher le saint graal du futur – l'information. Malheureusement nombreux sont ceux qui se grillent les neurones au contact des glaces noires noires. Une fois la passe destructrice effectuée, sont-ils vraiment irrécupérables ?

(Le petit capharnaüm n 22 -- Texte : Pierre Rosenthal / Illustration : Éric Puech)



Refus d'existence

Que les pirates informatiques existent, personne n'en disconvient. Qu'ils s'appellent **jackeurs**, deckers, runners, cowboys, ça aussi tout le monde le sait. Mais que les **TechnoBlocs** (et autres mégacorps) utilisent sciemment des programmes de défense qui bousillent le cerveau des intrus, c'est plus discutable. Non pas que ce soit un secret, mais c'est plutôt un fait indiscuté pour lequel il n'y a pas vraiment de preuves. Après tout, ceux qui ont rencontré une glace noire sont rarement en état d'en parler.

L'Institut du Bon Secours

Que faire alors de ces légumes vivants, surtout s'ils n'ont pas payé leurs cotisations sociales. Annabella Grubert a trouvé une solution. Agée d'une trentaine d'années, cette ancienne missionnaire dans les Zones Blanches d'Afrique centrale a ouvert à Paris un hospice pour les déficients mentaux.

La vocation du Bon Secours est de porter assistance aux débiles, aux malformés cérebraux (mutants, malades) et à quelques junkies au cerveau rongé par la drogue. Ayant parmi ses anciens amis des **jackeurs** au cerveau grillé, elle a tenté de les faire entrer comme patients. Devant le refus de l'administration de reconnaître ces cas, elle utilise désormais une méthode peu chrétienne pour les faire admettre. Elle leur fait absorber suffisamment de drogue pour qu'ils passent les «tests d'entrée» de l'institut. Elle espère les sevrer après, si elle arrive à les réparer.

Doctoresse Jekyll

Les patients de l'institut qui nous intéressent se classent en deux catégories. La première, ce sont les arpenteurs de la **Matrice** classique qui ont rencontré une glace noire (celle-ci leur a vraiment bouffé des neurones). Pour les soigner, il faut leur réparer physiquement le cerveau. La deuxième catégorie concerne ceux qui se sont immersés trop profondément dans les niveaux Jungle ou Kernel (voir Cyber Age p. 85) de la **Matrice** et n'en sont jamais remontés.

Pour soigner ces patients, Annabella Grubert a développé une méthode psychiatrique "de l'intérieur". Elle se connecte sur un réseau local, en lien direct avec le cerveau du malade, et va discuter avec toutes les strates conscientes et inconscientes du sujet. La méthode est relativement efficace avec les patients de la seconde catégorie. Elle les retrouve généralement prostrés dans un univers fantasmique plutôt sombre (où siègent parfois des cauchemars) et elle entreprend de les rassurer. Dans cette **Matrice**, elle prend souvent l'apparence d'une religieuse rayonnante, calme et charismatique, très proche de ce qu'elle est dans la réalité. Il est courant que ses anciens patients l'appellent par la suite la Dame du Bon Secours, et lui vouent une grande admiration.

Pour les sujets dont le cerveau est vraiment endommagé, elle procède en rajoutant des faux souvenirs, des dérivations mentales. Son but : faire oublier l'épisode traumatisant dès qu'il revient à la conscience. En général, le patient guéri se "rappellera" qu'il se droguait (même si c'est faux) et que, après de nombreuses pertes de conscience, il a décidé de se faire désintoxiquer à l'institut du Bon Secours, où soeur Annabella lui a prodigué soutien et affection.

Sister Hyde

Les subventions sont rares à l'institut (les **TechnoBlocs** ne sont pas prêts à payer pour les non-productifs), et le Bon Secours reçoit peu de dons (soeur Annabella se méfie des médias). Mais la religieuse a trouvé un moyen très lucratif de rentabiliser ses guérisons, et de participer à la "grande révolution contre les **TechnoBlocs** déshumanisants". Elle a remarqué que la structure d'un cerveau grillé avait souvent un rapport avec le type de glace rencontré. Grâce à la divine Providence, une grande puissance de déduction et une pointe de génie, elle arrive à décrypter ces blessures et à identifier la glace responsable du dommage, et par là de concevoir des BriseGlaces adaptés à ces protections. Ce dont elle ne se prive pas.

Quant aux autres patients, ceux qu'elle a remontés du fin fond de leur inconscient, elle a remarqué qu'elle pouvait aider grandement leur mémoire en allant directement faire le ménage dedans, en éliminant les parasites. Ces plongeurs en **Matrice** profonde viennent donc souvent la voir après des passes diff iciles, pour se faire aider à retrouver les données enfouies dans leur cerveau. Données qu'ils offrent alors également à l'institut du Bon Secours.

Annabella Grubert est-elle aussi désintéressée qu'il y paraît ? Est-elle une idéaliste révolutionnaire, un agent des Dactyles ? Si les **TechnoBlocs** apprenaient sa méthode, ne l'utiliseraient-ils pas eux-mêmes en sacrifiant de pauvres **jackeurs** kamikazes ? Faut-il la dénoncer, la laisser vivre, lui prêter assistance ? Et si un jour vous jouiez un **jackeur** et que vous soyez soigné par elle ?

Caractéristiques pour Simulacres/Cyber Age =>

Annabella Grubert

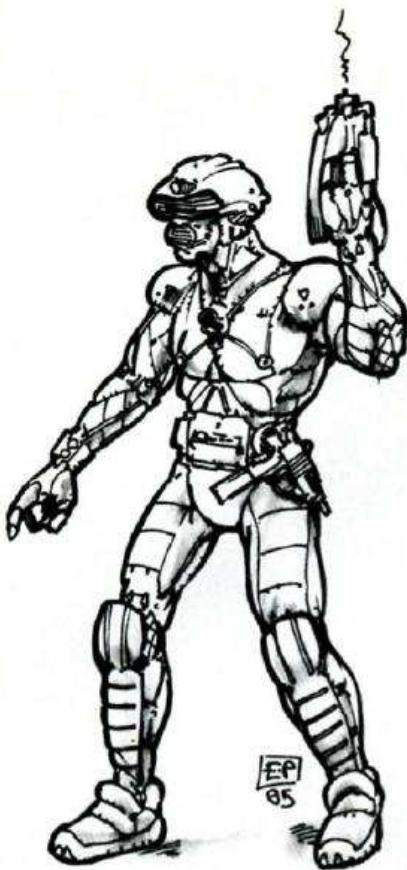
PMJ : Exceptionnel

Métier : Missionnaire / Psychiatre / Jackeuse

Talents : Méditation transcendantale+3, Piratage +2, Psychiatrie+2, Informatique +1, Psychologie +1, Survie en milieu contaminé +1, Médecine 0, survie en milieu tropical 0.
Elle n'a aucun équipement cybernétique, et ne se connecte que par des électrodes.

Petits Scénarios CyberAge

(Source : Petit Capharnaüm n° 19, texte : Pierre ROSENTHAL et Jean-Pierre PÉCAU, illustration : Éric PUECH)



Pour CyberAge

Trois mini scénarios

Vengeance maya

Les personnages prennent le frais dans leur bar habituel, le Gentleman's Looser, quand un homme entre et désintègre Pat Desnos, le patron et ami des PJ. Le tueur semble en transe et invulnérable aux tirs de riposte des consommateurs, bien qu'il ne porte apparemment pas de gilet pare-balles. Il est en effet entièrement recouvert d'une armure nano qui le met à l'abri des tirs d'armes légères. Il est équipé d'un laser haute puissance avec deux charges seulement (il en a utilisé une) et d'un mini pistolet-mitrailleur au côté.

Torrès, l'homme en question, n'en est pas à son cou d'essai et ne frappe pas au hasard. Pat Desnos, sa septième victime, et tous les autres, étaient d'anciens Mercs qui avaient servi dans la même unité lors des Guerres américaines contre les rebelles mayas. Durant une opération, Torrès fut sérieusement blessé. Il a toujours pensé que ses camarades l'avaient abandonné et depuis, il mûrit des projets de vengeance. Les personnages enquêtent sur la mort de leur ami et l'identité de son assassin.

Profitez-en pour les lancer sur autant de fausses pistes que vous le désirez (racket des yakuzas, vieux ennemis, etc.) afin de cultiver la paranoïa des joueurs. La vérité apparaît quand la fille de Desnos leur montre un vieil holo représentant le squad de son père. On y reconnaît non seulement Torrès, mais également toutes ses dernières victimes. Trois hommes sont encore en vie, dont un riche représentant d'un TechnoBloc de la côte méditerranéenne, le seul Merc ayant réussi socialement. Les personnages vont aller le trouver pour le mettre en garde. Ulysse Papandréous est un dur à cuire, et même s'il accepte d'engager les personnages, il ne fera rien pour éviter la confrontation avec Torrès.

Un des personnages finit par être capturé par Torrès, qui le drogue et lui ordonne de ramener les autres dans son repaire pour s'en débarrasser. Les PJ peuvent tomber ou non dans le piège. Dans tous le cas, ils doivent retrouver Torrès avant qu'il ne mette sa vengeance à exécution.

Zone de feu

Un des personnages aide Slide, un de ses amis d'enfance. Slide est un Sauvage urbain dont le clan est parvenu à fédérer plusieurs bandes d'une zone et arrêter du coup la guerre qu'elles se livrent. Le personnage est attiré dans un hangar, drogué par un Vampire, puis remis à un « Obeyin », un chef de clan yakuza qui ne voit pas d'un très bon œil l'entente cordiale qui se dessine dans sa zone d'influence (les ventes d'armes vont bêtement baisser).

Asuma Korino, le yakuza, drogue le personnage pour le dresser à tuer Slide, le conditionnement est plus ou moins long selon la résistance du personnage. Pendant ce temps, on peut espérer que ses camarades finissent par retrouver le lieu de son enlèvement : des SDF l'ont vu entrer dans le hangar et jamais ressortir.

Le reste du scénario est une course de vitesse entre le personnage conditionné et les autres, puis le retour dans le labo des yakuzas pour y faire le ménage.

Bien entendu, la mort de Slide rallumerait la guerre des clans, et les personnages se retrouveraient pris entre deux feux, désignés par tous comme les assassins de la paix.

La nuit des hologrammes

MediASSist se voit confier une mission : assurer la protection d'un juge indépendant de la ville de Paris.

Plusieurs de ses collègues sont déjà morts dans des conditions mystérieuses, tous avaient reçu auparavant un petit cercueil en bois noir. Le juge assiste à un holo spectacle, quand un des hologrammes l'attaque et tente de le tuer. Les personnages interviennent et débranchent rapidement le matériel. Ils ne savent quoi penser : c'est la première fois qu'il est question d'une tentative d'assassinat via hologramme, qui par définition n'est qu'une source lumineuse inoffensive.

En observant avec attention les bandes holo, les personnages parviennent à isoler une marque de fabrique, un petit établissement sur les quais de la Seine. Lorsqu'ils s'y rendent, ils sont pris dans une bagarre et disparaissent dans un sous-sol piégé. Un électronicien de génie les attend et les informe qu'il a mis au point une méthode pour changer les hologrammes en lumière cohérente (donc en laser), pendant une fraction de seconde seulement, mais c'est suffisant pour en faire des assassins parfaits. Il compte ainsi éliminer les juges de la ville qui l'ont condamné il y a plusieurs années à dix ans de bagne lunaire. Les personnages devront combattre les hologrammes laser pour découvrir à la fin que leur maître est également un hologramme, l'émanation d'un programme d'intelligence artificielle ; le véritable informaticien est mort sur la Lune depuis longtemps...

Règles Spéciales

Règles Spéciales – Cyber Age

Vous trouverez ci-après les règles applicables à l'univers de *Cyber Age*. Sauf lorsque cela est spécifié, les règles générales de *Simulacres* sont toujours appliquées. Vous trouverez donc : la création du passé des personnages ; l'Équipement cybernétique et les armements ; la gestion de l'univers informatique de la Matrice.

Création de personnage

Un personnage de *Cyber Age* se définit avant tout par son passé et ses capacités. On va donc les déterminer avant d'attribuer les valeurs des caractéristiques à l'aide des règles générales de *Simulacres*. Au cas où vous joueriez pour la première fois dans un univers cyberpunk, nous vous conseillons plutôt d'utiliser les personnages prétilrés fournis dans *Cyber Age*.

Déterminer son âge

Tout d'abord vous allez déterminer l'âge de votre personnage. Il peut avoir de 14 à 16 ans, de 17 à 30 ans, de 30 à 50 ans, ou plus de 50 ans. À vous de choisir (ou de tirer au hasard).

- 1 De 12 à 16 ans. Après avoir déterminé votre passé (voir paragraphe suivant), déterminez un métier et utiliser 12 points d'aventure (PA). Votre argent de départ est tiré au sort. Lancez un dé (D6) et multipliez par 2000 euros (€).
- 2-3 De 17 à 30 ans. Après avoir déterminé votre passé (voir paragraphe suivant), déterminez un métier et utiliser 15 points d'aventure (PA). Votre argent de départ est tiré au sort. Lancez un dé (D6) et multipliez par 1000 € et rajoutez 10 000 €.
- 4-5 De 30 à 50 ans. Après avoir déterminé votre passé (voir paragraphe suivant), déterminez un métier et utiliser 18 points d'aventure (PA). Votre argent de départ est tiré au sort. Lancez un dé (D6) et multipliez par 2000 € et rajoutez 30 000 €.
- 6 Plus de 50 ans. Après avoir déterminé votre passé (voir paragraphe suivant), déterminez un métier et utiliser 21 points d'aventure (PA). Votre argent de départ est tiré au sort. Lancez un dé (D6) et multipliez par 2000 € et rajoutez 5 000 €. Vous avez un point de moins en Corps, un point de plus en Instinct.

Déterminer son passé

Pour cela, vous allez devoir utiliser les tables des pages suivantes...

- Si vous avez de 17 à 50 ans, vous allez réaliser six fois de suite la même procédure : lancer une fois deux dés (D6) et consulter la Table d'Orientation (TO). Celle-ci vous donne une sous-table dans laquelle vous tirerez une situation au hasard en lançant encore une fois deux dés (D6). Vous obtenez ainsi six situations, avec leurs avantages et inconvénients, que vous pouvez arranger dans l'ordre chronologique que vous désirez. Si vous tirez deux fois une même situation, vous ne l'utilisez qu'une fois. Si vous la tirez trois fois, tirez à nouveau ; Vous devez utiliser toutes les situations.
- Si vous avez de 12 à 16 ans, ne tirez que trois situations. — Si vous avez plus de 50 ans, tirez huit situations, mais n'en choisissez que six.

Que vous apportent ces tables :

- Certaines situations impliquent un bonus ou un malus aux capacités du personnage. Il est indiqué à chaque fois.
- Certaines situations donnent la possibilité de faire un certain métier (s'il y a un **M+** entre parenthèses) ou en interdisent d'autres (un **M-** entre parenthèses). Si vous n'avez aucun **M+**, vous choisissez le métier que vous désirez sans pénalités. Si vous voulez choisir un métier autre que celui qui vous est suggéré, cela vous coûtera 5 PA.
- Si vous choisissez un métier, vous possédez automatiquement tous les talents propres à ce métier au niveau 0 (50%) (sauf pour CyberTek, voir la description de ce métier), et vous ne bénéficiez donc pas des talents supplémentaires proposés pour celui-ci. Par contre, l'un de ces talents sera au niveau +1 (60-75%) (à votre choix).
- Lorsqu'on vous propose un talent supplémentaire (et qui n'est pas votre métier), vous pouvez toujours le prendre comme un talent qui vous appartient en propre (en le mettant au niveau 0 et en dépensant 1 PA), ou en logiciel caillou si vous avez une broche (sans dépenser de PA).
- Un **Eq.** dans les conséquences indique que le personnage bénéficie s'il le désire d'un équipement cybernétique. Il le tire au hasard dans la Table d'Équipements (TE). S'il refuse (avant de tirer au hasard), il peut choisir à la place 3 Points d'Aventure.
- Un **Pa** dans les conséquences indique que vous pouvez avoir un «parrain» dans cette profession. Vous ne pouvez avoir plus d'un parrain ou même décider d'en avoir aucun. Un parrain est une personne que vous connaissez bien dans un certain milieu, et qui est susceptible de vous donner des informations. C'est utile pour vous tirer de mauvais pas, mais ce parrain peut vous demander des services en échange.



Table d'Orientation

2 Table Espace-Venise

- 3 Table Network
- 4 Table Jackeur
- 5 Table BladeRunner
- 6 Table Divers
- 7 Table Gangs
- 8 Table Divers
- 9 Table Yakuza
- 10 Table Rônin
- 11 Table TechnoBloc
- 12 Table Vampire-Rêveur

Légende

M+ : Possibilité de choisir ce métier.
M- : Interdiction de choisir ce métier.
Éq. : Un équipement cybernétique à tirer au hasard.
Pa : Possibilité de choisir un parrain dans le domaine.

Table Espace-Venise2
Donne accès au métier de Cybertek, dans des domaines variés.

- 2 Vous faites naufrage en plein espace. Vous restez un an et demi en Synthivers. Vous perdez 1 point en Équilibre Psychique. Choisissez un talent de CyberTek. (**M+**)
- 3 Vous passez plusieurs mois dans une Venise. Choisissez un talent de CyberTek. (**M+**)
- 4 Vous signez un contrat de mineur pour deux ans en Espace profond. Choisissez deux talents de CyberTek. (**M+, Éq.**)
- 5 Vous êtes engagé(e) pour un travail temporaire dans une Venise. Choisissez un talent de CyberTek. (**M+, Éq.**)
- 6 Vous passez plusieurs mois sur une base spatiale. Choisissez un talent de CyberTek. (**M+, Éq.**)
- 7 Vous suivez une formation à la Fondation comme mécanicien spatial. Choisissez deux talents de CyberTek. (**M+, Pa**)
- 8 Dans une Venise, vous avez une liaison avec une Sirène (ou un Triton). Tirez sur la table de Romance. (**Pa**)
- 9 À la suite d'une bonne affaire, vous achetez une petite usine à soma, en bord de mer. Revenu mensuel net de 6 000 crédits ! Choisissez un talent de CyberTek.
- 10 Vous devenez plongeur pendant quelques mois. Choisissez un talent de CyberTek. (**M+, Éq.**)
- 11 Un(e) Phase II a failli vous tuer. Si vous le (la) croisez, vous essayerez de vous venger.
- 12 Vous faites naufrage en pleine mer. Vous n'êtes récupéré(e) qu'un mois après, sur une île presque déserte. Vous gagnez un point supplémentaire en Règne Animal, Végétal ou Minéral.

Table Network3
Donne accès au métier d'holoreporter ou de pilote de voile solaire.

- 2 Vous participez à une action terroriste. Choisissez un talent de Mercenaire. (**Pa**)
- 3 Vous avez une liaison avec un(e) HoloReporter. Tirez sur la table de Romance. (**Pa**)
- 4 Vous devenez Pilote de voile Solaire. Choisissez un talent de Pilote. (**M+, Éq.**)
- 5 Vous participez à une Chasse. Choisissez un talent à votre convenance. (**Éq.**)
- 6 Vous êtes la cible d'une Chasse. Vous tuez votre Chasseur. Choisissez deux talents à votre convenance
- 7 Vous réalisez une vidéo sur un attentat terroriste qui est diffusé sur un Network. Choisissez un talent d'Holoreporter. (**M+, Éq.**)

- 8 Vous avez une liaison avec un(e) terroriste. Tirez sur la table de Romance. (**Pa**)

- 9 Vous avez une liaison avec un(e) Pilote (Voile Solaire ou HoverTank). Tirez sur la table de Romance. (**Pa**)

- 10 Vous contractez une dette vis-à-vis d'un groupe terroriste. Il peut vous demander son remboursement à tout moment.

- 11 Un groupe terroriste a une dette vis-à-vis de vous. Vous pouvez lui demander un service.

- 12 Vous êtes victime d'un attentat terroriste. Tirez sur la table des Cicatrices.

Table Jackeur4
Donne accès au métier de jackeur.

- 2 Une Dactyle vous éduque. Choisissez deux talents de Jackeur. (**Pa, M+**)

- 3 Vous échappez de jsutesse à un logiciel tueur. Vous perdez 1 point en Équilibre Psychique). (**M+**)

- 4 Un Jackeur a essayé de vous entuber. Vous essayerez de vous venger de lui.

- 5 Un de vos amis Jackeur vous a laissé un programme Brise-Glace (au choix) avant de partir dans l'espace.

- 6 Vous travaillez pour un Jackeur fortuné qui vous paye en nature. Vous récupérez un programme au choix (sauf BriseGlace). (**Éq., M+**)

- 7 Vous devenez l'ami d'un Jackeur qui meurt après un combat en Matrice / Cyberespace. Vous récupérez sa Console. Modèle XX.

- 8 Vous vous faites un ennemi d'un Jackeur. Il peut chercher à vous attaquer s'il vous rencontre dans la Matrice / le REZO.

- 9 Vous avez une liaison avec un(e) Jackeur. Tirez sur la table de Romance.

- 10 Vous contractez une dette vis-à-vis d'un Jackeur. Il peut vous demander son remboursement à tout moment.

- 11 Un Jackeur a une dette vis-à-vis de vous. Vous pouvez lui demander un service.

- 12 Sans le vouloir, vous aidez une Intelligence Artificielle. Elle vous contacte et dit qu'elle pourra vous aider une fois, lorsque vous le désirerez, dans la Matrice / le REZO.

Table BladeRunner5
Donne accès au métier de bladerunner.

- 2 Vous faites équipe plusieurs mois avec un(e) BladeRunner. Tirez sur la table de Romance. Choisissez deux talents de BladeRunner. (**Pa, M+**)

- 3 Un(e) BladeRunner vous enseigne ce qu'il (elle) sait. Choisissez deux talents de BladeRunner. (**Pa, M+**)

- 4 Vous êtes arrêté par un(e) BladeRunner. Tirez sur la table Prison.

- 5 Lors d'une opération mercenaire, vous êtes trahi(e) par un(e) BladeRunner. Vous vous en sortez. Tirez sur la table des Cicatrices.

- 6 Vous avez une liaison avec un(e) BladeRunner. Tirez sur la table de Romance. (**Pa**)

- 7 Une agence de Mercs vous apprend les rudiments du métier de BladeRunner. Choisissez un talent de BladeRunner. (**Éq., M+**)

- 8 Vous tuez un(e) BladeRunner. Tirez sur la table des Cicatrices.

- 9 Vous êtes poursuivi(e) par un BladeRunner. Il peut vous rattraper à tout moment.

- 10 Vous contractez une dette vis-à-vis d'un BladeRunner. Il peut vous demander son remboursement à tout moment.

- 11 Un BladeRunner a une dette vis-à-vis de vous. Vous pouvez lui demander un service. (**Pa**)
 12 Une agence de détectives vous apprend les rudiments du métier de BladeRunner. Choisissez un talent de BladeRunner. (**Éq., M+**)

Table Divers 6 / 8

- 2 Vous perdez votre famille lorsque vous êtes très jeune.
 3 Vous participez à une course d'hovertanks. Vous gagnez un talent de conduite.
 4 Vous gagnez lors d'un concours l'arme personnelle de votre choix.
 5 Vous gagnez un séjour d'un mois sur les Îles de la Lune. Choisissez un talent de CyberTek.
 6 Vous vous droguez durement. Vous perdez un point en Équilibre Psychique.
 7 Vous gagnez 50 000 crédits en pariant sur une course de voiles solaires.
 8 Vous devenez célèbre pendant 2 semaines. À vous d'en inventer la raison.
 9 Vous avez un très grave accident. Tirez sur la table des Cicatrices.
 10 Vous gagnez lors d'un concours, n'importe quel type de cablage (sauf cablage total).
 11 Vous passez votre jeunesse dans une très bonne école. Choisissez deux talents supplémentaires dans la table générale ou dans le métier de CyberTek.
 12 Vous êtes testeur d'onirogrammes pendant un an. Vous avez une broche de type C et six cailloux d'onirogramme.

Table Gangs 7

- 2 Vous passez une partie de votre adolescence dans un Gang. Choisissez un talent approprié. (**Pa**)
 3 Vous devenez l'ennemi d'un chef de Gang. Faites attention quand vous passez sur son territoire.
 4 Vous devenez l'ami d'un chef de Gang. (**Pa**)
 5 Des Yakuzas remarquent vos capacités. Tirez sur la table des Yakuzas.
 6 Vous contractez une dette vis-à-vis d'un chef de Gang. Il peut vous demander son remboursement à tout moment.
 7 Un chef de Gang a une dette vis-à-vis de vous. Vous pouvez lui demander un service. (**Pa**)
 8 Vous tombez amoureux(se) d'un membre de Gang. Tirez sur la table de Romance. (**Pa**)
 9 Vous êtes blessé(e) dans un combat de rue. Tirez sur la table des Cicatrices.
 10 Vous devenez chef de Gang pendant quelques mois. Vous pouvez faire appel aux anciens membres du Gang. Choisissez deux talents qui vous semblent appropriés. (**Éq.**)
 11 Vous êtes arrêté(e) par une milice de TechnoBloc pour activités illégales au sein d'un Gang. Tirez sur la table Prison.
 12 Vous passez une partie de votre adolescence dans un Gang. Choisissez un talent approprié. (**Pa**)

Table Yakuza 9

Donne accès à l'appartenance au yakuza.

- 2 Un Yakuza a failli vous tuer. Vous essayez de vous venger et tenterez de le tuer s'il croise votre chemin.
 3 Un Yakuza vous enseigne ce qu'il (elle) sait. Choisissez un talent de Yakuza. (**Pa, M+**)

- 4 Vous êtes arrêté(e) à la place d'un Yakuza. Tirez sur la table Prison. (**M+**)
 5 Vous êtes trahi(e) par un Yakuza qui manque de vous tuer. Tirez sur la table des Cicatrices. (**M-**)
 6 Vous êtes victime d'une arnaque Yakuza sur des paris. Vous commencez l'aventure sans le sou.
 7 Vous devenez Yakuza pendant quelques mois. Choisissez un talent de Yakuza. (**M+, Éq., Pa**)
 8 Vous tuez un yakuza. [Cicatrices] (**M-**)
 9 Un contrat a été lancé sur vous par les Yakuzas. Ils peuvent vous rattraper à tout moment. (**M-**)
 10 Vous contractez une dette vis-à-vis d'un Yakuza. Il peut vous demander son remboursement à tout moment.
 11 Un Yakuza a une dette vis-à-vis de vous. Vous pouvez lui demander un service. (**Pa**)
 12 Vous travaillez un temps pour le Yakuza, puis vous le désertez. Il vous est désormais impossible de travailler pour le Yakuza. Choisissez un talent de Yakuza. (**M-**)

Table Rônin 10

Donne accès au métier de rônin ou de mercenaire.

- 2 Vous cherchez à vous venger d'un Rônin.
 3 Un Rônin vous enseigne ce qu'il (elle) sait. Choisissez un talent de Rônin. (**Pa, M+**)
 4 Vous êtes blessé(e) lors d'une Guerre Privée. Tirez sur la table des Cicatrices.
 5 Vous êtes trahi(e) par une Mercenaire. Vous cherchez à vous venger. Tirez sur la table des Cicatrices.
 6 Vous avez une liaison avec un(e) Rônin. Tirez sur la table de Romance. (**Pa**)
 7 Vous devenez Mercenaire pendant quelques mois. Choisissez deux talents de Mercenaire. (**M+, Éq.**)
 8 Vous tuez un Rônin. Tirez sur la table des Cicatrices.
 9 Vous êtes poursuivi(e) par un Rônin. Il peut vous rattraper à tout moment.
 10 Vous contractez une dette vis-à-vis d'un Rônin. Il peut vous demander son remboursement à tout moment.
 11 Un Rônin a une dette vis-à-vis de vous. Vous pouvez lui demander un service. (**Pa**)
 12 Vous devenez Mercenaire pendant quelques mois dans une Force très côtée. Choisissez deux talents de Mercenaire. (**M+, Éq., Pa**)

Table TechnoBloc 11

Donne accès au métier de cybertek.

- 2 Vous êtes viré de votre TechnoBloc. Tirez à nouveau sur cette table pour votre nouveau TechnoBloc.
 3 Vous êtes exfiltré(e) de votre TechnoBloc. Choisissez deux talents de CyberTek. Tirez sur la table des Cicatrices. (**M+, Éq.**)
 4 Vous vous faites des relations dans votre TechnoBloc. Parrain :CyberTek||TechnoBloc
 5 Vous vous faites des ennemis dans votre TechnoBloc.
 6-7 Vous accédez à un poste de cadre dans votre TechnoBloc. Choisissez deux talents de CyberTek. (**M+, Éq., Pa**)
 8-9 Votre TechnoBloc vous offre un cablage gratuit. (**Éq.**)
 10 Vous aidez un ami à s'exfiltrer de son TechnoBloc. Il vous en est redevable.
 11 Vous avez une liaison avec un(e) cadre d'un TechnoBloc. Tirez sur la table de Romance. (**Pa**)
 12 Vous êtes viré(e) de votre TechnoBloc. Tirez à nouveau sur cette table pour votre nouveau TechnoBloc.



Table Vampire-Rêveur 12

Donne accès aux métiers de rêveur ou de vampire.

- 2 Vous vendez vos rêves pendant quelques mois. Moins 1 en Équilibre Psychique, Talent Onirisme à +1. (**M+**, **Eq.**)
- 3 Un ami rêveur devient fou. Vous ne supportez plus les usines à rêves.
- 4 Vous tuez un vampire.
- 5 Un de vos amis est tué par un Vampire. Vous les détestez.
- 6 Vous cédez un de vos organes à un Vampire. Moins 1 en Corps.
- 7 Vous exfiltrez un de vos amis d'une usine à rêves.
- 8 Vous exercez le métier de Vampire pendant quelques mois. Choisissez un talent de Vampire. (**M+**, **Pa**)
- 9 Vous avez une liaison avec un(e) Rêveur. Tirez sur la table de Romance.
- 10 Vous contractez une dette vis-à-vis d'un Vampire. Il peut vous demander son remboursement à tout moment.
- 11 Un Vampire a une dette vis-à-vis de vous. Vous pouvez lui demander un service. (**Pa**)
- 12 Vous devenez pendant quelques mois une star des usines à rêves. Vous vous échappez. Vous possédez 30 000 000 de crédits. Votre équilibre psychique est au minimum (remontée possible avec traitement psychiatrique). Vous ne supportez pas l'idée que l'on puisse vous rajouter un équipement cybernétique. Vous avez perdu 1 en Esprit. Votre Équilibre Psychique vaut 1. Vous avez les talents suivants : Onirisme +2, Connaissance des Médias +1.

Table Romance**Tirez avec un dé**

- 1 Votre liaison vous trahit. Vous la haïssez.
- 2 Vous vous fâchez. Vous vous quittez en bons termes.
- 3 Vous vous quittez. Mais vous restez en bons termes.
- 4 Votre liaison disparaît. Vous en êtes toujours amoureux(se). Peut-être reviendra-t-elle (il) ?
- 5 Vous trahissez votre liaison. Elle (Il) vous hait.
- 6 Votre liaison meurt. Tirez un dé et consultez la table suivante.

Votre liaison meurt...

- 1 Dans un accident. Vous en avez un immense chagrin.
- 2 Suite à un suicide. Vous en avez un immense chagrin.
- 3 Suite à une overdose. Vous détestez les dealers.
- 4 Assassiné(e) par un gang. Vous préparez une vengeance.
- 5 Assassiné(e) par des yakuzas. Vous préparez une vengeance.
- 6 Assassiné(e) dans une guerre privée. Vous préparez peut-être une vengeance contre les Mercs responsables.

Table Prison

- 1 Vous êtes emprisonné(e) pour un an dans un MurMorgue. Vous gagnez au choix l'un des talents suivants : Couture+1 ; Tricot+1 ; Cuisine+1 ; Nettoyage+1 ; SavoirVivre+0.
- 2 Vous êtes emprisonné(e) dans un pénitencier. Vous vous évadez au bout de deux ans.
- 3 Vous êtes emprisonné(r) dans un pénitencier. Vous tentez de vous évader et vous échouez. Vous sortez au bout de trois ans. [Cicatrices]
- 4 Vous passez trois ans sur un astéroïde minier. [Cicatrices]
- 5 Vous passez trois ans sur un astéroïde minier. Vous perdez 1 point en Résistance. Vous gagnez les talents : Déplacement spatial+1 ; Survie dans l'espace+1
- 6 Vous passez cinq ans en mine sous-marine. Vous perdez un point en Coeur. Vous gagnez les talents : Plongée+1 ; Survie sous-marine+1

Table Cicatrices**Localisation**

- 1 Tête.
- 2 Torse.
- 3 Bras gauche.
- 4 Bras droit.
- 5 Jambe gauche.
- 6 Jambe droite.

Gravité

- 1 À peine visible.
- 2-4 Cicatrice normale.
- 5 Cicatrice très visible et profonde.
- 6 Perte d'une partie ou totalité du membre. Pose d'une prothèse de remplacement.

Contrairement à d'autres univers, la scénarisation du passé des personnages n'est pas une option, elle fait partie intégrante de *Cyber Age*. Il en découle le métier du personnage, son équipement de départ, ses amitiés et initimités.

Exemple

Philippe Bernard crée le personnage John Jennings. Il a 25 ans.

- A) 1/3 : Vous travaillez dans une base spatiale.
- B) 10/5 : Trahi par un mercenaire, ce qui implique un membre artificiel et une vengeance.
- C) 12/5 : Un ami tué par un Vampire.
- D) 4/5 : Hérite d'un programme BriseGlace.
- E) 9/4 : Arrêté à la place d'un yakuza, trois ans d'astéroïde minier, une cicatrice à peine visible et une dette du yakuza.
- F) 12/3 : Un ami rêveur devient fou.

Voici comment Philippe scénarise les évènements :

John Jennings est employé dès l'âge de 16 ans dans les îles de la Lune (A). Il se lie avec les yakuzas qui lui propose un casse dans la banque d'une des îles (E). Jennings accepte, il doit trouver une grosse somme d'argent pour la cure de désintoxication d'un ami rêveur (F). Le casse se passe mal, Jennings est blessé (B), son coéquipier, un mercenaire indépendant, l'abandonne derrière lui (B). Arrêté, Jennings ne parle pas, ce qui lui vaut la considération du yakuza et la sévérité du jury (E), il passe deux ans dans la mine astéroïde Jupiter V, il y contracte une maladie pulmonaire (E), on l'opère des poumons et on lui greffe un bras artificiel (B).

Durant son séjour en astéroïde, il se lie d'amitié avec un vieux jackeur qui lui lègue, avant de mourir, un programme BriseGlace (D). Lorsque Jennings est libéré, il décide de descendre sur Terre à la recherche du mercenaire félon. Les yakuzas lui procurent un poste de responsabilité dans les jeux clandestins (E). Dans le milieu, on dit que Jennings porte la poisse, un de ses amis trouve la mort dans une ruelle sous le couteau d'un vampire qui lui vole son cœur (C).

Le profil de Jennings : endurci par ses années de mines (E) et la perte de ses amis (C, D, F), Jennings est un dur, pas bavard (E), appliquant à la lettre son code de l'honneur (E). Il a coutume de régler ses affaires tout seul (B). Il est animé d'un puissant désir de vengeance (B). Il déteste les flics (E), les Usines à Rêves (F) et les vampires (C). Il entretien de bons rapports avec les yakuzas sans en être un esclave (E).

Physiquement, les années de mines l'ont usée prématurément, il conserve son bras artificiel de mauvaise qualité comme une sorte de défi, pour se souvenir de ses années d'enfer. Petit, râblé, son regard froid et déterminé arrête bien souvent ceux qui veulent lui chercher des noises, il est pris de fréquentes quintes de toux qu'il soigne discrètement à coups de vodka.

Reste, toujours selon les tables, à choisir son Équipement cybérétique, éventuellement, son ou ses parrains et ses talents.

Le matériel

En ce qui concerne les équipements tirés au sort, il s'agit toujours du modèle standard. Si le personnage veut bénéficier d'un matériel haut de gamme, il doit payer la différence. Reportez-vous plus loin au catalogue qui explique les diverses possibilités des équipements. Un **jackeur** a toujours comme premier équipement un câblage d'interface. À la place de tirer sur cette table ensuite, il peut choisir n'importe quel logiciel standard (sauf un BriseGlace, qui vaut deux logiciels).

Table d'Équipement (TE)

- 1 Œil artificiel (voir sous-table).
- 2 Câblage de combat (voir sous-table).
- 3 Câblage auditif (voir sous-table).
- 4 G.O.S.T. (modèle de combat si vous tirez deux fois de même numéro).
- 5-6 Une broche de type A ou B, un caillou au choix.

Œil artificiel (un seul œil à la fois)

- 1 Acquisiteur de cible. Avec interface radio sur une arme. Interface sous-cutanée à acheter en sus.
- 2 Vision infrarouge.
- 3 Amplificateur d'image.
- 4 Téléobjectif.
- 5 Enregistreur vidéo.
- 6 Radar.

Câblage de combat

- 1 Broche de type A ou B. Quatre cailloux de maniement d'armes.
- 2 Câblage musculaire.
- 3 Câblage nerveux (vitesse).
- 4 MétaGriffes.
- 5 Éjecteur de gaz.
- 6 Prothèse ou membre blindé.

Câblage auditif

- 1 Réseau téléphonique.
- 2 Scanner radio.
- 3 DéTECTEUR électronique.
- 4 Enregistreur audio.
- 5 Talkie-Walkie.
- 6 Tirez deux équipements sur cette même table.



Les caractéristiques

En suivant les règles générales de *Simulacre*, choisissez maintenant les caractéristiques de votre personnage. N'oubliez pas de retirer des points si la passé du personnage en fait mention, et ceci après les avoir répartis. — Ensuite, reportez-vous au chapitre sur les Équipements cybernétiques pour connaître les conséquences de l'implantation de ce matériel sur le personnage. Ces conséquences sont valables dans le cours de l'aventure mais aussi dès la création. — Enfin, vous pouvez dépenser des Points d'Aventure pour acheter des talents à votre personnage.

Talents particuliers

Pour toute conversion éventuelle vers la base 100 - : X → 0% ; -4 → 15% ; -2 → 30% ; 0 → 50% ; 1 → 60-75% ; 2 → 80-90+%

Armes Légères (-2) : Ce sont les armes que l'on a pas vraiment besoin d'apprendre pour savoir un peu les manier. Il y a la dague, le couteau, le rasoir, les bâtons divers, les pistolets électriques (sans recul), etc.

Armes Normales / Lourdes (-4) : jusqu'au niveau 0, toutes les armes d'une même catégorie s'utilisent avec le même talent. Ainsi tous les pistolets, ou toutes les épées, sont équivalents. Au-dessus du niveau 0, on se spécialise (un sabre est différent d'un fleuret). Le fouet est considéré comme une arme normale.

Bâtiment (X) : savoir comment est construit un bâtiment, ses murs porteurs, l'emplacement de la climatisation, des évacuations, de l'électricité, etc.

Chimie (X) : analyse et synthèse de composés chimiques et biologiques (drogues entre autres).

Commerce (-2) : savoir négocier, marchander, calculer des coûts et des profits.

Conduite Automobile (-4) : tout le monde sait conduire une voiture électrique automatique. Ce talent sert surtout quand vous devez engager une poursuite ou semer quelqu'un qui vous suit.

Connaissance d'un milieu (-4) : cela peut être le showbiz, les médias, le «milieu» du crime, l'espace (les gens qui y travaillent), les mercenaires, les gangs, les terroristes. Bref, tout un réseau de personnes qui vous permettront de savoir ce qui se trame dans ces milieux. Chaque milieu est un talent séparé.

Culture générale (-2) : tout le bagage qu'un lycéen doit avoir. En ce qui concerne l'histoire et la géographie, des malus sont donnés en fonction de l'éloignement (temps, lieu) du sujet dont on veut se rappeler.

Droit mondial (X) : droit sur les lois entre états, entre Techno-Blocs, connaissance des lois à l'intérieur d'un TechnoBloc.

Entregent (-2) : art de se conduire au milieu des gens, habileté à lier d'utiles relations, à obtenir ce que l'on désire.

Explosifs (X) : savoir les manier, les poser, les déclencher, les fabriquer.

Filature (-2) : la discréption sert à ne pas se faire repérer. La filature à ne pas perdre la trace de quelqu'un.

Gestion (X) : capacité d'analyser des entrées et des sorties de fonds, de repérer des liens économiques entre TechnoBlocs.

Holographie / RadioComs (X) : connaissances d'électronique, d'information, d'optiques variées suffisantes pour réparer des équipements et savoir comment ils marchent.

Informatique (X) : créer des programmes, concevoir des Glaces, des BriseGlaces, programmer des engins, etc.

Interview / Animation (-2) : pour être aussi habile à faire jouer à un jeu débile les résidents d'un TechnoBloc qu'à interroger un grand leader économique. Peut aussi servir dans les «interrogatoires» plus musclés.

Lire / Écrire (-2) : en 2080, la population moyenne sait un peu lire et écrire, mais sans grand talent.

Mathématiques chaotiques (X) : ce talent désigne toutes les mathématiques de très haut niveau (transcendentales, fractales, chaotiques, supercordes). Il permet de faire des abstractions de lois et de logiques bien au-delà de l'homme ordinaire. Il n'y a pas d'application directement concrète connue pour les joueurs débutants.

Médecine (X) : soins divers, utilisation des bases de données médicales, chirurgie assistée par des ronodos. Ce talent couvre toutes les activités médicales jusqu'au niveau 0. Ensuite, on se spécialise (médecine de combat, chirurgie, etc.).

Nanotechnologie (X) : réparation et régénération des nanopâtes, conception d'organismes nanos. Le tout demande un matériel spécifique non transportable.

Onirisme (-2) : tout le monde rêve. Mais il est plus difficile d'arriver à orienter ses rêves, ou à s'en souvenir. Ce talent sert aux deux.

Onirologie (X) : somme des connaissances croisées de psychologie, biologie, électronique et informatique à la base des techniques de CosmoRêves et Lampes à Rêves (et dans une moindre mesure des Synthivers).

Piratage (X) : savoir utiliser efficacement les programmes de piratage ou de protection des données dans la Matrice.

Pratiques shamaniques (-4) : vous savez ce qu'il faut faire pour appeler les loas vaudous, ou les esprits navajos, ou entrer dans le pays des rêves des aborigènes australiens. Jusqu'au niveau 0, toutes les pratiques utilisent le même talent. Au-dessus, choisissez une spécialisation.

Recherche sur HyperNet (-2) : avec les agents, on trouve à peu près tout ce que l'on veut. Pourvu que l'on ait le temps. Ce talent sert surtout à aller au plus court, et savoir comment avoir accès aux informations les plus intéressantes.

Serrurerie (X) : connaissance de tous les types de serrures, mécaniques ou électroniques, et les moyens de les forcer.

Survie en milieu spécial (-4) : jungle arctique, espace, fonds sous-marins, villes modernes. Tous ces talents sont séparés. Vous savez comment vous comporter, trouver de la nourriture, les choses à ne pas faire, etc.

Techniques spécialisées (-4) : plongée, déplacement en gravité zéro, prestidigitation, tricherie, techniques d'élimination (poison, accident, points faibles du corps humain), techniques de pénétration (repérage des caméras, neutralisation d'alarmes, etc.).

Technomécanique (X) : réparation et conception d'engins mécaniques divers, jusqu'à la robotique, mais excluant la nanotechnologie.

Métiers

Chaque métier a plusieurs talents. Quand vous choisissez un métier, mettez tous les talents automatiquement à 0 (50%), sauf un que vous mettez à +1 (60-75%). Quand on met le talent *Arme légère* ou *Arme normale* au singulier, cela veut dire que ce talent doit être précisé par le joueur (dire de quelle arme il s'agit).

BladeRunner

Connaissance du milieu de la rue ; Filature ; Discrétion ; Droit mondial ; Arme normale.

CyberTek

Le cyberTek n'existe pas vraiment. C'est un terme général pour désigner l'employé d'un TechnoBloc spécialisé dans un domaine technique, vous pouvez choisir quatre talents dans la liste ci-après : Chimie ; Droit mondial ; Electronique ; Génétique ; Gestion ; Informatique ; Mathématiques chaotiques ; Médecine ; Nanotechnologies ; Onirologie ; Recherche dans HyperNet ; Technomécanique ; Travail en milieu sous-marin[-4] ; Travail en milieu spatial[-4] 4.

HoloReporter

Interview ; Animation ; Entregent ; Connaissance des médias ; Connaissance d'un milieu[*] ; Holographie ; Radiocoms.

Intermédiaire (receleur, dealer)

Entregent ; Commerce ; Connaissance du milieu de la rue ; Arme légère ; Observation ; Connaissance de la Police.

Jackeur

Piratage ; Informatique ; Recherche sur HyperNet ; Connaissance du milieu des Jackeurs.

Mercenaire

Armes lourdes ; Explosifs ; Conduite des engins lourds Connaissance du milieu des Mercenaires ; Armes normales.

Pilote (HoverTank ou autre engin spécial)

Conduite d'engins lourds ; Pilotage ; Conduite d'Automobile ; Technomécanique ; Connaissance des milieux des techniciens ; Armes légères.

Contrebandier

Conduite d'engins lourds ; Pilotage ; Conduite d'Automobile ; Technomécanique ; Connaissance des milieux des techniciens ; Armes légères.

Pilote de Voile Solaire

Conduite d'engins spéciaux ; Pilotage d'engins volants ; Connaissance du milieu du showbiz ; Survie en milieu spatial.

Rêveur

Onirisme ; Culture générale ; Comédie ; Connaissance du milieu du showbiz.

Rônin

Connaissance du milieu de la rue ; Techniques de pénétration ; Techniques d'élimination ; Armes légères ; Armes normales.

Yakuza

Connaissance du milieu des Yakuzas ; Connaissances des Jeux ; Techniques d'élimination ; Arts martiaux.

Wampire

Connaissance du milieu de la rue ; Médecine sommaire (talent de Médecine à -2 seulement) ; Camouflage ; Armes légères.

Équipement cybernétique

Généralités

Les broches

Une broche est un système qui relie une mémoire électronique «intelligente» à une zone mémoire du cerveau. Avec une broche simple (type A), quand un logiciel (dit *caillou*) est enfoncé sur la broche, l'hôte a l'impression d'avoir toujours eu les connaissances du logiciel en mémoire, comme s'il les avaient lu dans un livre il y a quelques années, mais sans perdre la moindre information. La partie extérieure de la broche est située en général sous l'oreille, vers la nuque, d'une surface carrée de 1cm de côté, d'une épaisseur de 1mm.

Cailloux

Il s'agit de programmes que l'on peut enficher sur une broche. Pour explication détaillée, reportez-vous à l'encyclopédie. Les cailloux donnent des talents à 0 (50%) dans la plupart des cas. De temps en temps, on peut trouver des cailloux qui amènent des talents au niveau +1 (60-75%) (parfois même +2 (80-90%)). Ce seront toujours des connaissances ou des talents techniques, rien d'artistique. De plus, utiliser un caillou empêche d'utiliser en même temps une *Énergie* pour augmenter sa valeur de test. De plus, utiliser un cailloux ne donne aucun résultat critique (que ce soit en réussite ou en échec / maladresse).

Les câblages

La technique du câblage consiste à planter des équipements électroniques et informatiques augmentant les performances naturelles des sens ou des muscles d'un personnage. On peut ainsi largement augmenter la rapidité des réflexes d'un muscle ou d'un nerf. Le câblage est une technique «douce», surtout par rapport aux prothèses, on augmente simplement les possibilités du corps sans lui ajouter des appendices.

Certains câblages peuvent agir directement sur le cerveau, en bloquant ou en augmentant certaines fonctions (bloquer la douleur ou les effets du sommeil, augmenter l'émission d'endomorphine – la drogue qui provoque le plaisir –, bloquer l'émission des signaux de faim ou de soif, etc.).

Un câblage interne signifie que rien n'est visible à l'extérieur du corps. Pour modifier le programme du câblage, il faut opérer à nouveau. — Dans le cas d'un câblage externe, il n'y a pas non plus de fils ou de microprocesseurs qui courent le long du corps. Cela veut seulement dire qu'une broche est apparente, dans laquelle on enfiche le caillou qui gère le programme. Si le logiciel évolue, on peut mettre la nouvelle version.

Les «câbles» sont des matériaux mi-métalliques mi-organiques très fins que l'on pose sur la peau.



Les prothèses

Une prothèse va plus loin qu'un simple câblage car elle remplace complètement un organe humain ou en crée un nouveau. On peut ainsi se faire greffer des yeux artificiels qui pourront saisir une plus large gamme du spectre de la lumière, mettons de l'infrarouge à l'ultraviolet. C'est un acte chirurgical qui modifie en profondeur l'aspect physique et psychique d'un personnage. De plus, une prothèse est toujours reliée à un câblage pour que le cerveau (ou le système nerveux) puisse la gérer.

Santé

La plupart des armes faisant 3 ou 4PV de dégâts, un seul coup au but suffit en général à détruire la zone touchée. Heureusement la chirurgie du XXI^e siècle est assez avancée.

- Si le membre touché (bras ou jambe) est à 0 ou à -1 PV, il est inutilisable, mais on peut le remettre en état. Coût de l'opération 1000 à 3 000€, avec une semaine à un mois de convalescence. À -2PV ou en dessous il faut une prothèse.
- S'il s'agit de la tête ou du torse, la vie du blessé est une question de rapidité. Il faut le conduire en clinique. À 0PV, le délai de survie est de quatre heures. À -1PV, il tombe à deux heures s'il s'agit du torse et d'une heure pour la tête. prix et convalescence à la discrétion du meneur de jeu.

Conséquences pour le personnage

Pertes d'Équilibre psychique

Toute modification corporelle par la chirurgie cybernétique est éprouvante pour le système nerveux. Chaque type d'intervention différent fait perdre un point d'Équilibre Psychique (*ou 2D6 points de SAN*). Ces types sont :

- A)** Pose d'un câblage qui modifie la **Perception** du sujet : mémoire, sens, nerfs.
- B)** Pose d'un câblage qui modifie l'**Action** du sujet : muscles assistés, réflexes augmentés.
- C)** Pose d'un câblage qui modifie les **Instincts** du sujet : aucun «câblage» de ce type n'existe vraiment. Mais les contrôleurs d'inhibition, ou les restructurations du cerveau, ou les hypnoéductions en **MurMorgue**, peuvent amener à cet effet.
- D)** Pose d'un câblage qui modifie la **Résistance** du sujet : typiquement un **G.O.S.T.**, ou tout engin qui rend le corps plus résistant que le cerveau ne croit qu'il est.

Cette perte d'Équilibre Psychique / *de Points de SAN* est permanente (on ne la retrouve pas en sept jours).

Par contre, plusieurs équipements du même type ne font perdre qu'une seule fois l'Équilibre Psychique / *les Points de SAN*). Ainsi se câbler avec un œil infrarouge et une oreille infrasonique ne fait perdre que 1 EP (*2D6 points de SAN*) car les deux câbles jouent sur le domaine de la Perception. Attention néanmoins, certains équipements spécifiques peuvent causer dans plusieurs domaines différents. Cela est expliqué à chaque fois.

Si un personnage tombe à 0 EP (*ou à un très faible niveau de SAN*), il devient paranoïaque, schizophrène, catatonique ; au choix du meneur de jeu qui en prend le contrôle. — Si le PJ suit un traitement psychiatrique, il peut revenir à 1 EP (*SAN à 2D6*). Mais à ce moment, il perd en échange 1 point en Cœur ou Instinct (*1D6 points en INT, en EDU ou en POU*).

Rappelons que grâce à la dépense de Points d'Aventure (PA), on peut augmenter son score en Équilibre Psychique. Dans ce cas, regagner des points est possible, mais le maximum est diminué. Par exemple : après un câblage audiovisuel qui affecte la Perception, le sujet perd 1EP. Il peut regagner ce point en dépensant 30 PA (voir les règles de campagne de *SimulacreS*). Seulement son maximum accessible ne sera plus de 8, mais de 7. *Système analogue pour les points de SAN, voir règles de l'Appel de Cthulhu / Basic Role-PlayingGame de Chaosium*.

Pertes de Règnes et d'Énergie

À la création de son personnage, le joueur peut répartir 8 points entre les Règnes et les Énergies. À chaque fois qu'il acquiert un nouvel équipement cybernétique entraînant une opération chirurgicale ou un changement des perceptions, il perd 1 point dans un Règne ou une Énergie (à son choix) (*ou pour faire plus simple, il perd des points de SAN, d'EDU ou d'INT*). S'il ne lui en reste plus, il perd des points de Cœur ou d'Instincts. Un personnage avec 2 en Instincts ou en Cœur devient un dangereux psychopathe qui est pris en charge comme PMJ (*PNJ*) par le meneur de jeu.

Usage des Énergies

Les Énergies sont la capacité de se surpasser en plongeant dans ses propres ressources. Un personnage qui possède un équipement cybernétique aidant une fonction physiologique ne peut pas utiliser une Énergie pour se surpasser (comme pour les cailloux). C'est l'équipement qui réagit, et plus le personnage.

Exemple : un rônin qui a un œil et un pistolet interfacés en acquisition de cible bénéficie des bonus de ce câblage. En contrepartie de quoi il ne peut utiliser une Énergie pour avoir une précision accrue. Par contre, si ses nerfs ne sont pas câblés, il peut augmenter sa rapidité avec son Énergie.

Catalogue Cybernétiques & divers

Les broches

Il existe trois types de broches, elles font toutes perdre 1 EP (Perception) – *2D6 points de SAN*.

- Le type A, ou broche mémoire simple, ne permet que l'enfichage de logiciels de connaissances. **Prix :** 2 000€. **Temps de pose :** une heure.
- Le type B, ou broche à personnalité, permet de brancher des onirogrammes (logiciels de comportement). **Prix :** 2 000€. **Temps de pose :** une heure trente.
- Le type C, ou broche de câblage, permet de prendre le pas sur les sens de l'utilisateur, envoyant par exemple des images directement sur le nerf optique. **Prix :** 10 000€. **Temps de pose :** quatre heures, vertiges fréquents le jour suivant l'opération. Une plaque d'interface (voir plus loin) n'est qu'une broche de type C avec un logiciel spécialisé en plus et des composants de meilleure qualité.

Ces types de broches sont à compatibilité ascendante. C'est-à-dire qu'une broche de type C fait aussi ce que font les broches de type A et B. On ne peut pas faire fonctionner plus de trois broches en même temps. À partir de cette limite, le cerveau sature.

Câblage musculaire

Il s'agit d'un renforcement des tissus musculaires et des os du sujet avec des substances organiques. De plus, des fibres électriques passées entre les fibres musculaires les font réagir plus rapidement tout en se fatiguant moins. On pose également une «pile» qu'il faut recharger environ tous les ans.

Prix : 40 000€ (pile : 4 000€).

Temps de pose : 24h.

Convalescence : une semaine.

Rééducation : un mois (sauf si usage d'une broche mémoire spécifique : deux jours). Perte de 1 EP (Action).

Effets : tous les tests utilisant la force musculaire sont à +2 (+25 à 50%), ainsi que tous les tests de combat au corps à corps, d'athlétisme, etc.

Options : pas de câblage externe possible, il faut opérer pour modifier les tissus.

Câblage nerveux (vitesse)

Les principaux nerfs du sujet sont remplacés par des fibres de synthèse. Que ce soit pour les sens du toucher, de l'équilibre, tous les canaux nerveux sont changés. Les fibres envoient plus vite les impulsions au cerveau et aux muscles. Les temps de réaction peuvent être accélérés jusqu'à cinq fois (après, il faut que le corps réagisse, c'est un autre problème).

Prix : 80 000€.

Temps de pose : une semaine.

Convalescence : trois semaines en clinique spécialisée.

Rééducation : un mois (en plus de la convalescence). Perte

de 1EP (Perception).

Effets : un câblé sent et réagit avant toute autre personne. Tout test faisant intervenir les réflexes a un bonus de +2.

Options : pas de câblage externe possible, il faut opérer pour modifier les fibres. On peut poser des fibres mixtes (voir câblage suivant).

Câblage nerveux (sensibilité)

Certains nerfs terminaux (bout des doigts, œil) peuvent être remplacés par des modèles synthétiques qui accroissent leur sensibilité. C'est une opération très dangereuse car une trop grande sensibilité peut ensuite endommager les zones de réception du cerveau. En général les fibres sont inhibées et il faut avaler un comprimé (agit au bout de 2 heures), se faire une piqûre (action généralisée en dix minutes) ou poser un timbre (sur un endroit précis, action en une minute) pour réactiver sa sensibilité. Pour la faire revenir à un taux normal, il faut reprendre un inhibiteur (même temps avant d'agir). Il est aussi possible, de la même façon, de désactiver les nerfs pour ne plus rien sentir.

Prix : entre 10 000 et 50 000€.

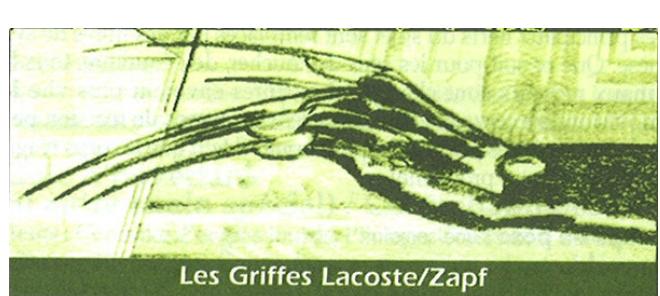
Temps de pose : entre un jour et un mois.

Convalescence : non.

Rééducation : non, mais attention aux premiers essais. Perte de 1 EP (Perception).

Effets : meilleure vision, toucher plus sûr, cela dépend des zones câblées. Attention, un choc violent (brûlure, lumière aveuglante) en état d'hyper-sensibilité fait s'évanouir le sujet. S'il rate un test Esprit * + Résistance ■ + Humain *, il perd 1 EP (réécupération normale).

Options : on peut faire un double câblage nerveux : vitesse plus sensibilité avec des fibres mixtes. Cela coûte 150 000€ et les temps de pose, de convalescence et de réadaptation sont cumulés.



MétaGriffes

On pose à la place des ongles des microplaques en céramique. Elles sont extrêmement fines (moins de deux millimètres d'épaisseur repliées). Elles se détendent avec un coup sec de la main, mettant les plaques les unes à la suite des autres, allongeant les ongles de 10 à 15cm.

La main est aussi équipée d'un câblage qui permet trois types d'action :

- Faire passer des microcourants dans les MétaGriffes qui transforment la nature de la céramique (il s'agit d'un composé biométallique dont la structure cristalline peut changer). Elles peuvent donc être tranchantes et dures comme un acier effilé, plus coupantes qu'un rasoir mais peu solides, et enfin peu tranchantes mais extrêmement solides.
- Tétaniser les muscles et les articulations de la main pour la rendre rigide (et donc permettre de donner des coups sans se rompre des os fragiles).
- Désactiver la «soudure» entre les plaques de céramique et permettre de replier avec précaution les MétaGriffes.

Les réglages se font en touchant certaines zones sensibles du poignet.

Prix : 15 000€ la main.

Temps de pose : une heure, perte de 1 EP (Action).

Effets : dégâts des MétaGriffes de [F]PV (mais cassure sur double-6 / échec critique) ou bien de [c]PV et [D]PS ; tout en ayant une force normale.

Options : un câble peut relier la main au cerveau, activant ainsi les fonctions par la pensée. **Surcoût :** 3 000€. **Temps de pose :** 3 heures. S'il y a déjà un autre câblage entre la main et le cerveau, on peut s'en servir sans en rajouter un autre.

Griffes

Les adolescents utilisent souvent des griffes non câblées. Il s'agit simplement de grands ongles en acier souple, que l'on colle (de façon temporaire) aux dernières phalanges. Ces griffes sont peu pratiques, peu efficaces mais donnent un «look» certain à leur possesseur. Il ne s'agit bien sûr pas d'un câblage.

Prix : 200€.

Dégâts :

Éjecteur

Implantation d'une micro-cartouche à gaz dans la langue du patient, lui permettant de «cracher» une substance plus ou moins toxique sur son adversaire (technique dite du cobra). La portée est de quatre mètres maximum. Il faut juste faire attention à bien tirer la langue, à la coincer entre ses dents pour activer la capsule, et à ne pas ingérer soi-même le produit. Le modèle standard n'est pas considéré comme un câblage et ne provoque aucune perte d'EP.

Prix : 3 000€.

Temps de pose : 30 minutes.

Effets : Dépend de la substance projetée (poison, neurotoxique, etc.).

Options : Possibilité d'activation par la pensée. **Surcoût :** 2 000€. **Temps de pose :** 1 heure. Cela devient un vrai câblage.

Membre artificiel

Il s'agit de remplacer un ou plusieurs membres du patient par une version synthétique en carbone et céramique. Avantages de l'opération : une plus grande résistance du membre, son insensibilité aux variations de température ou d'atmosphère, une plus grande force de frappe et de prise. Grave défaut : beaucoup moins de précision et de rapidité. Si on peut faire des bras et des jambes acceptables, il est impossible de fabriquer une main artificielle aussi efficace qu'une vraie main.

Prix : à partir de 5 000€ mais peut aller à plus d'un million suivant la qualité et son apparence plus ou moins humaine.

Temps de pose : 1 jour à 1 semaine.

Effets : Perte de 1 EP (Action). Malus de -1 (-10%) sur les tests faisant intervenir la précision ou la rapidité du membre en question (-2 (-20%) pour les modèles bas de gamme). Bonus de +1 (+10%) sur les tests faisant intervenir la force. Le membre a une résistance allant de 3 à 6 Points de Structure. Un Point de Structure est perdu pour 1 PV ou 2 PS reçus. Un coup donné avec la prothèse fait [B]PV et [D]PS de dégâts.

Yeux artificiels

Les yeux sont des organes facilement remplacés. De plus, leur volume permet d'y loger facilement de l'électronique et de l'informatique, ce qui est plus difficile sous la peau ou dans le crâne. Ils peuvent être faits à la ressemblance d'yeux normaux, fluorescents... toutes les extravagances de la mode sont possibles. Le **temps de pose** est de deux heures, **sans convalescence**, à part quelques migraines et des phénomènes de taches devant les yeux. Toute pose entraîne la perte standard de 1 EP (Perception).

Modèles standards :

- Infrarouge. Permet de détecter les sources de chaleur. **Prix :** 7 000€.
- Amplificateur d'image. Permet de bénéficier d'une analyse d'image plus poussée, comme une photo que l'on pourrait ensuite consulter avec une loupe. On peut stocker trente-six images différentes. **Prix :** 6 000€.
- Téléobjectif. Comme son nom l'indique, permet de voir beaucoup plus loin qu'un œil humain classique (entre 3 et 5 km dans de bonnes conditions). **Prix :** 9 000€.
- Radar. Capte les échos radars des objets métalliques dans un rayon de 5 km autour du sujet et les transmet à son système oculaire pour analyse. **Prix :** 10 000€.
- Lumière faible. Permet de voir la nuit avec très peu de luminosité. . **Prix :** 5 500€.

Options : on peut avoir un œil artificiel avec plusieurs des fonctions décrites ci-dessus. Pour calculer son coût ; additionner les prix et multiplier par le nombre de fonctions. Il est possible de polariser la surface de l'œil, pour le rendre insensible à une lumière aveuglante. **Surcoût :** 3 000€. Enfin, on peut connecter l'œil à une broche de type C pour prélever des images ou en envoyer à l'œil. **Surcoût (en plus de la broche) :** 1 000€.

Câblage d'acquisition de cible

Il s'agit d'un câble qui relie un œil artificiel avec visée avec une arme spécifique. L'œil peut recevoir d'autres fonctions (voir ci-dessus). En version de base, l'œil est équipé d'un microémetteur et l'arme d'un récepteur pour les synchroniser.

Prix : 6 000€ pour l'œil, plus le prix de l'arme, ou 3 000€ pour équiper une arme quelconque.

Adaptation : il faut régler entre l'œil et l'arme, et donc faire une séance de tir de deux heures. Si on change d'arme, il faut refaire le réglage. De plus, ce type de «câblage» fait perdre 2 EP (Action et Perception).

Temps de pose : 2 heures

Effets : on peut câbler l'œil avec une broche de type C et ainsi mettre un caillou qui stockera les caractéristiques de 256 armes différentes. **Surcoût :** (en plus de la broche) 1 000€.

On peut surtout faire courir un câble depuis l'œil jusqu'à la paume de la main qui tire. Ce qui évite d'éventuelles interférences radio. **Surcoût :** 3 000€. **Temps de pose :** 5 heures.

Convalescence : bras inutilisable pendant 24 heures.

Options : bonus de +2 au tir. Avec un câblage musculaire, bonus supplémentaire de +1. Avec un câblage nerveux, bonus supplémentaire de +1. Tous les bonus sont cumulatifs (en plus des bonus de connaissance des armes).

Câblage caméra

L'œil artificiel est relié à un émetteur posé sous la peau à la base du crâne, une antenne courant le long de la colonne vertébrale. L'émission peut être faite en direction d'un proche relais terrestre ou d'un satellite.

Prix : de 3 000 à 100 000 € suivant la qualité d'image, plus 10 000€ pour l'émetteur.

Temps de pose : 6 heures

Options : on peut se passer d'un œil électronique en ponçant sur la nerf optique, mais la qualité d'image est moyenne (mais auquel cas il n'y a pas de perte d'Équilibre Psychique puisque l'opéré ne sent aucune modification de son comportement normal). Enfin, on peut connecter l'œil à une broche de type C pour prélever des images et les enregistrer directement sur un magnétoscope externe. **Surcoût :** (en plus de la broche) 1 000€.

Câblage audio

De la même façon que l'on remplace un œil, on peut remplacer un conduit auditif ou lui envoyer des signaux divers. L'intervention dure une heure. Il n'y a pas d'adaptation (juste la perte de 1 EP – Perception). Les diverses fonctions possibles sont :

- Réseau téléphonique. Une mini antenne permet au personnage de se brancher automatiquement sur le circuit téléphonique où qu'il se trouve dans le monde. **Prix :** 1 500€.

- Scanner radio. Dispositif permettant d'écouter les liaisons radios et autres dans un rayon de 5 km. **Prix :** 1 200€.

- DéTECTEUR éLECTRONIQUE. Permet de détecter toute activité électronique (micro, systèmes d'alarmes, etc.) dans un rayon de 300 m. **Prix :** 8 000€.
- Talkie-Walkie. Pour communiquer à distance avec d'autres personnes, à condition qu'elles soient équipées. Sub-vocalisation pour envoyer des messages. **Prix :** 2 000€.

Options : on peut avoir un câblage avec plusieurs des fonctions ci-dessus. Pour calculer son coût : additionner les prix, puis multiplier par le nombre de fonctions.

Câblage magnétophone

L'oreille es reliée à un émetteur posé sous la peau à la base du crâne, une antenne courant le long de la colonne vertébrale. L'émission peut être faite en direction d'un proche relais terrestre ou d'un satellite.

Prix : 7 000€ pour l'émetteur.

Temps de pose : 6 heures

Options : on peut poser une oreille artificielle de meilleure qualité (entre 3 000 et 6 000€). Enfin, on peut connecter une broche de type C pour enregistrer directement sur un magnétophone externe. **Surcoût :** (en plus de la broche) 1 000€.

Câblage Matrice

On peut aller dans la Matrice sans aucun câblage. Mais il faut alors poser des électrodes sur le crâne et la rapidité des déplacements en Interface s'en ressent (voir plus loin) Les vrais Jackeurs préfèrent donc se câbler en conséquence.

La première solution est de se faire poser une plaque : sorte de broche de type C (voir plus haut) et de se relier à une console d'Interface. (*Voir également le prix des consoles dans la partie sur la Matrice.*) La seule différence entre une plaque et ne broche est la qualité des composants (or, argent, platine) et le fait qu'elle reçoit ET envoie des ordres (perte de 2 EP – Action et Perception). La deuxième solution consiste à implanter l'électronique de la console dans la broche et sous le crâne. L'avantage est d'accélérer encore le processus. Mais il faut toujours se relier à une borne informatique.

Coût : 8 000€, plus le prix de la console équivalente multiplié par trois. **Temps de pose :** 6 heures.

La meilleure solution consiste à ajouter une liaison satellite autonome. Auquel cas un jackeur peut «entrer en transe» n'importe où et se connecter à la Matrice.

Surcoût : 12 000€. **Temps de pose :** 8 heures. **Convalescence :** dos douloureux pendant 48 heures.



Inhibiteurs

On peut câbler les récepteurs du système nerveux pour inhiber certains réflexes. Par exemple la douleur, la faim, la fatigue. Dans chaque cas, cela implique une durée à ne pas dépasser et un temps de récupération de l'organisme une fois l'effort effectué. Au meneur de jeu de gérer comme il l'entend ce type de câblage (perte de 1 EP par Perception, mais pertes temporaires également à chaque usage).

Timbres

Le moyen le moins onéreux pour augmenter ses capacités physiques est le timbre appliqué à même la peau. On utilise une dose d'endomorphine pour contrer la douleur, l'endoadrénaline pour augmenter les réflexes ou encore l'endospeed pour augmenter les capacités musculaires. Malheureusement un timbre ne fonctionne que pour une durée limitée (entre 5 et 10 minutes) et renouveler une prise plus d'une fois par 24 heures peux s'avérer dangereux, le système nerveux est saturé et c'est l'accident.

Prix : 50 à 2 000€ la dose suivant le produit.

Effets : bonus de +1 lorsque c'est applicable. Ensuite toutes les actions du même type à -2 pendant deux heures. Si on prend plusieurs doses en moins de 24 heures, faire un test Corps **○** + Résistance **■** + Humain **✗** avec comme malus le nombre de doses. En cas d'échec, coma immédiat de douze heures.

G.O.S.T.

Groupe Opératoire de Survie Test. C'est un ensemble de capteurs disséminés dans tous le corps, qui testent les différents paramètres de survie d'un sujet et donnent l'alarme lorsqu'un paramètre vient à baisser. L'alerte peut être visuelle, si le sujet a un œil artificiel, sinon elle est sonore (câblée dans le conduit auditif).

Prix : 95 000€.

Temps de pose : une semaine. Perte de 1EP (Perception).

G.O.S.T. de combat

C'est un modèle qui permet d'injecter au moment approprié des drogues ou des médicaments au personnage pour le maintenir en état d'alerte, ou le faire survivre. Des microvalves peuvent arrêter des hémorragies, etc. Perte de 1 EP (Perception et Résistance).

Prix : 350 000€.

Temps de pose : 1 mois.

Effets : possibilité d'avoir un membre du corps à 0 ou -1 PV sans qu'il soit perdu. Quadruple le temps durant lequel le corps peut survivre en attendant l'opération. Élimine la majorité des effets des poisons et des gaz toxiques. Permet un taux de récupération de 1 PV par jour sans soins autres que ceux du G.O.S.T. Récupération de 1 PS par quart d'heure. Il faut recharger le G.O.S.T. après chaque grande dépense de composantes (plaque de réserve entre les omoplates du patient).



Câblage total

Plutôt que d'ajouter au fur et à mesure des équipements cybernétiques, ce qui risque de poser des problèmes de compatibilité, et augmente les probabilités de maladresse chirurgicale, certains mercenaires optent d'emblée pour le câblage total. Celui-ci consiste en un câblage nerveux de vitesse, un câblage musculaire, le remplacement des yeux et des oreilles par des prothèses standards, un câblage du cerveau équivalent à une broche de type C et deux broches de type B, une antenne satellite le long de la colonne vertébrale, des «câbles» courant sous tous les membres, un G.O.S.T. de combat et enfin une mini-centrale informatique pour gérer le tout.

En bref, un individu ainsi câblé peut se faire rajouter sans aucun problème n'importe quel autre équipement cybernétique, et cela avec le minimum de chirurgie. Perte de 3 EP (Action, Perception et Résistance), plus une dépense en Points de Règnes et / ou Énergies égale à 7.

Prix : 600 000€.

Temps de pose : 2 mois

Adaptation : voir les autres câblages plus haut.

Effets : voir les autres câblages plus haut.



Interfacer broches et systèmes câblés

Pour une efficacité totale, on peut interfaçer un caillou avec un câble. Un tel système permet un bonus automatique de +8 (+60 à +80%) si l'on agit dans un cadre de non-urgence. Ce genre d'interface peut marcher pour un chirurgien, un pianiste, etc. Il permet une exécution sans faille de procédures normales (et même à grande vitesse). Mais il ne permet pas l'improvisation, l'adaptation à des cas non prévus.

Exemple : Georges Jacques s'est fait câbler les nerfs et les muscles des doigts. Et il possède une broche avec un caillou expliquant comment forcer des coffres. Autant dire que la porte du coffre modèle standard qui est devant lui s'ouvre sans mal en moins de 30 minutes.



Armures

Même si la technologie des armures a évolué, peu de gens en portent encore, même en zone de combat. En effet, les armes sont tellement mortelles que les armures apportent une protection dérisoire.

Armures céramiques

Ce sont des armures qui absorbent très peu les coups mais les dévient particulièrement bien, et ne sont pas trop gênantes ; Elles sont du type 4/1/0.

C'est-à-dire que même en cas de succès, votre adversaire doit faire au moins une marge de réussite de 4 pour vous toucher (son test est diminué de 4). Tous vos tests ont une valeur diminuée de 1. À chaque fois qu'un coup passe, la protection est diminuée de 1.

Prix : le prix est d'environ 5 000€ pour une armure sur le haut du corps et casque, de 8 000€ pour une couverture totale.

NanoArmures

Au contraire, les nanoarmures sont là pour absorber les chocs, et sont particulièrement efficaces pour les dégâts de souffle. Une nanoarmaure doit régulièrement être régénérée avec un matériel spécial.

Elles apportent une protection de 0/0/6, 0/1/8 ou 0/3/12 suivant les modèles (le dernier modèle, trois fois plus cher, est réservé aux pilotes de chars, qui n'ont pas besoin d'une grande mobilité). Dès que le porteur subit un coup tranchant (perte de 1 PV ou plus) la nanoarmure ne fonctionne plus (et vaut alors 0/0/0, 0/1/0 ou 0/4/0) et n'est plus régénérable. Dès que la victime subit 1 PS ou plus (dégâts de souffle), la nanoarmure perd 1 point de protection d'absorption mais elle est (et reste) régénérable.

Prix : 10 000€.

Regénération : 1 000€ (en une heure de bain de reconstruction).

Personnages pré-tirés – SimulacreS

Voir pages suivantes... Biographies et fiches détaillées pour SimulacreS et Basics (système du jeu de rôle de l'Appel de Cthullu).

Biographies des personnages pré-tirés *Cyber Age*

Ernst Kobel

Ernst devient pilote à la suite de son éviction d'un gang d'adolescents dans la banlieue de Sao Paulo. Il remporte de nombreuses courses et tombe amoureux d'une vedette du *CosmoRêve* : Elisa Métamorphosis. C'est à cette époque qu'il se fait poser un câblage de pilotage multifonctions Data System Sensei.

S'apercevant que son amie devient peu à peu folle, il tente de racheter son contrat. Pour cela il cède au *Yakuza* et accepte de truquer une course. Mais en voulant couper la route à un concurrent sa voile s'enflamme et c'est l'accident, il perd la vue.

Des mois de convalescence passent, Elisa sombre dans la folie. Ernst abandonne la course et se fait poser des yeux électroniques Zeiss / Ikon.

Il redescend sur Terre, star déchue. Amateur de sensations fortes, il décide de devenir chasseur de primes. Grâce à d'anciens contacts, il apprend les rudiments du métier auprès de l'Agence new-yorkaise Mac Burns. Il s'est installé depuis peu à La Défense.

Paul Morgan

En 2066, Paul Morgan est victime du célèbre coup de main contre la navette Berlin-Tokyo perpétré par la *neu-RAF*. Il a 15 ans, et cette mésaventure le marque. C'est sans doute à cause de cet incident qu'il décide de devenir *HoloReporter*. Sa vidéo sur les gangs de Hambourg lui vaut d'être engagé au *Network NHK*. Il poursuit sa carrière en sortant un reportage sur son exfiltration du *TechnoBloc General Electric*, à la frontière du Mexique, qui lui vaut de devenir une référence dans son métier. Suivent des reportages sur les *Vampires*, les *BladeRunners* et les *Yakuzas*.

Dans tous les cas, Paul s'arrange, contrairement à la pratique journalistique courante, pour se faire de nombreux amis, il protège ses sources et ne cherche jamais le sensationnel.

Il est toujours à la recherche d'un sujet et prêt à prendre tous les risques pour le ramener, c'est un des rares exemples de journaliste honnête et consciencieux.

Jenel Astaki

À 18 ans, Jenel tue un *Yakuza*, dans des circonstances mal élucidées, dans un écosystème d'*Atlantide III* (une *Venise* au large de la Floride) d'où il est originaire : il a des gènes *Triton* modifiés. Pour échapper à la vengeance du gang, il signe un contrat de mineur en *Espace Profond*. Il y fait la connaissance d'un ancien *Jackeur* retiré qui lui donne quelques tuyaux en échange d'une protection. Il tente une passe contre une base de données du *TechnoBloc Avant Garde* à partir de l'astéroïde *Alpha V*. Pour cela, faisant confiance à un autre «transformé», il s'adjoint les services d'un *Phase II* qui doit assurer une opération de diversion. Mais le *Phase II* n'est pas au rendez-vous et Jenel manque de se faire piéger par un programme tueur *Janissaire*.

Fuyant dans une navette, le système de propulsion se met en panne et il reste un an en *Synthivers* avant d'être récupéré par un cargo non loin de Mars. Les quatre années suivantes, il rembourse les frais de sauvetage en travaillant comme *CyberTek* pour divers *TechnoBlocs*. Il vient de revenir sur Terre.

Jenel est une tête brûlée, endurci par les mois passés en *Espace Profond*, rejeté aussi bien par les *Tritons* que par les *Nomades*. Il n'est animé que par un objectif : retrouver le *Phase II* et le tuer. Mais pour cela, il faut repartir dans l'espace et ça coûte de l'argent, beaucoup d'argent.

Sandra Vitteker

À 17 ans, Sandra blesse mortellement un *Rônin* dans une ruelle du vieux Londres, elle affirmera qu'il voulait la violer. Cette action d'éclat lui vaut d'être remarqué par les *Yakuzas* qui lui font des propositions d'embauche.

Durant deux années, Sandra devient membre d'un gang *Yakuza* basé à Paris. Son parrain lui paye un câblage et une formation de Pilote de Voile Solaire. À 19 ans, elle participe à sa première course mais abandonne rapidement, elle ne supporte pas de reste plus d'un mois seule dans l'espace. C'est à cette époque qu'elle rencontre un *Rônin* avec qui elle se lie d'amitié et qui lui apprend les trucs du métier. Il se fait malheureusement descendre.

Sandra recommence à travailler pour son gang comme tueuse à gage et sauve la mise à un *BladeRunner* débutant venu opérer sur son territoire. Elle vient de quitter les *Yakuzas* pour travailler en free-lance, comme garde du corps.

D'après ses propres conclusions, «elle n'est bonne que comme flingueuse» et d'après tous les avis, ça semble être effectivement le cas.

Jérémiah Steel

Jérémiah passe son enfance dans les quartiers pauvres de Saint-Ouen. Blessé dans une bagarre entre gangs, il décide de letter à profit sa convalescence pour apprendre auprès d'un ami les rudiments du métier de *Jackeur*.

C'est là qu'il rend un service inconnu à une I.A. bancaire des Caraïbes. Grâce aux bénéfices tirés de cette coopération, il entre au *TechnoBloc Exxon* et se fait poser un câblage d'Interface Nakamichi. Vers l'âge de 19 ans, il a une liaison avec une dirigeante de son *TechnoBloc* qui se termine rapidement, les deux amants gardant de bons contacts. Trouvant sa vie trop fade, Jérémiah décide peu après de s'engager dans les «Maraudeurs de Merill», une *Force Mercenaire* de bon niveau. Il y entre directement comme officier grâce à sa formation de *Jackeur*. On lui pose une broche avec des cailloux de maniement d'armes. Un an après son engagement, il est blessé lors d'une guerre privée *ITT* contre *Hoffman Laroche* en Californie du Sud. Après plusieurs mois d'hôpital, il est libéré et garde de sa mission une impressionnante cicatrice au ventre.

Sa prime en poche, il est disponible pour toute mission impliquant un peu d'action. Steel est un bon *Jackeur*, sans être un as; il bénéficie d'une bonne formation militaire. C'est un aventurier qui ne tient pas en place, il aime l'action et le danger.

Irina Toss

À 15 ans, Irina est prise pour cible dans une *Chasse*. Chose rare, c'est elle qui élimine son chasseur et cet exploit lui vaut d'être remarquée par le *Yakuza* qui lui propose une place de garde du corps dans un gang. Plus tard, ses activités lui attirent l'animité d'un *TechnoBloc* qui envoie un *BladeRunner* contre elle, un professionnel, que l'on retrouve avec une balle dans la tête au fond d'une ruelle de Singapour. Grâce à ses contacts au sein du *Yakuza*, Irina gagne de coquettes sommes dans les paris sur les *Courses Solaires*. Plusieurs mois passent, elle se lie d'amitié avec un certain David Feeshop, un *Rêveur* professionnel et organise son exfiltration de l'*Usine à Rêves* de Toronto (appartenant au *TechnoBloc MGM/Sony*). Arrêtée à la suite de cette opération, elle refuse de collaborer avec les services de police du *TechnoBloc* qui lui proposent de livrer ses contacts *Yakuzas* contre une remise de peine. Elle écope d'une condamnation de 3 ans dans les mines spatiales. Entre-temps, David a subi le sort des rêveurs professionnels : il déambule dans les couloirs d'un discret hôpital psychiatrique.

Irina vient de terminer son temps et de revenir sur Terre. C'est une tueuse, lucide et froide, très intelligente et sans un soupçon de pitié.



Personnages pré-tirés *Cyber Age – SimulacreS*

Ernst Kobel
Bladerunner,
ancien pilote de
voile solaire



Équipement cybernétique : Câblage optique infrarouge des deux yeux. Câblage de pilotage. Broche de Type A.

Cailloux : Pilotage de voile solaire. Pilotage d'hovertank. Anglais. Japonais. Français.

Âge : 28 ans

Parrain : —

Argent : 800 €

Divers : —

Métier : Pilote de voile solaire

Autres talents : Filature 0; Combat à mains nues 0; Pistolet 0; Astrophysique -2.

Éléments biographiques

9/10 Dette vis à vis d'un Yakuza.

12/3 Un Rêveur devient fou.

5/12 Une agence de détectives vous apprend les rudiments du métier de BladeRunner.

3/7 Vous devenez Pilote de Voile Solaire

6/9 Accident. Perte des yeux.

8/10 Câblage gratuit.

Composantes

●	CORPS	5
≣	INSTINCT	6
♥	CŒUR	4
*	ESPRIT	3

Moyens

↖	PERCEPTION	4
↗	ACTION	3
↘	DÉSIR	2
↙	RÉSISTANCE	1

Rêgnes

◊	Minéral 0	✿	Végétal 0
▪	Animal 0	¤	Humain 1
♂	Mécanique 2	◎	Néant -1

Énergies de base

❖	Puissance 0	⚡	Rapidité 1
❖	Précision 1	⚡	

Points de Vie : 6

Points de Souffle : 4

Équilibre Psychique : 1

Paul Morgan
Holoreporter



Équipement cybernétique : Câblage optique : enregistreur vidéo. Câblage auditif : téléphonique.

Âge : 29 ans

Parrain : Un ancien BladeRunner.

Argent : 12 000€

Divers : dette d'un Yakuza, dette envers un Vampire

Métier : Holoreporter

Autres talents : Filature 0; Connaissance de la rue 0; Gestion 0; Chimie -2; Falsification de documents écrits -2; Danse 0.

Éléments biographiques

3/12 Victime d'une action terroriste.

11/3 Exfiltré de son TechnoBloc. Cicatrice normale à la jambe gauche.

3/6 Réalisation d'une vidéo.

12/10 Dette vis à vis d'un Vampire.

5/3 Enseignement d'un BladeRunner.

9/11 Dette d'un Yakuza.

Composantes

●	CORPS	4
≣	INSTINCT	5
♥	CŒUR	5
*	ESPRIT	4

Moyens

↖	PERCEPTION	4
↗	ACTION	2
↘	DÉSIR	2
↙	RÉSISTANCE	2

Rêgnes

◊	Minéral 1	✿	Végétal 0
▪	Animal 0	¤	Humain 2
♂	Mécanique 2	◎	Néant -1

Énergies de base

❖	Puissance 0	⚡	Rapidité 1
❖	Précision 0	⚡	

Points de Vie : 6

Points de Souffle : 4

Équilibre Psychique : 3

Jenel Astaki
CyberTek en Espace Profond



Équipement cybernétique : Broche d'Interface.
Programmes : Smaug, Noiraud et Snuff 2.3.
Âge : 25 ans
Parain : —
Argent : 300€

Divers : Équilibre mental fragile
Métier : CyberTek (Piratage, conuite d'engins spatiaux, Déplacement en gravité zéro, Électronique).
Autres talents : Pistolet 0; Premiers soins 0; Plongée 0.

Éléments biographiques

9/8 Meurtre d'un Yakuza. Cicatrice à peine visible.
3/5 Mineur en Espace Profond.
4/3 Mauvaise passe dans la Matrice.
4/6 Un jakeur vous paye en nature.
2/12 Vengeance sur un Phase II.
3/5 *Déjà tiré.*

Composantes

●	CORPS	5
≈	INSTINCT	5
♥	CŒUR	3
*	ESPRIT	5

Moyens

↖	PERCEPTION	2
↗	ACTION	3
↙	DÉSIR	4
↘	RÉSISTANCE	1

Règnes

♂	Minéral 1	♀	Végétal 0
♀	Animal 0	♂	Humain 1
♂	Mécanique 2	♀	Néant -1

Énergies de base

✿	Puissance 0	⚡	Rapidité 2
✿	Précision 1	⚡	

Points de Vie : 6

Points de Souffle : 4

Équilibre Psychique : 1

Sandra Vitteker
Rônin



Équipement cybernétique : Câblage d'acquisition de cible relié à la paume avec broche de calibrage. Broche de type C.

Cailloux : Réglage d'acquisition pour tous types d'armes. Pilotage d'engins lourds. Anglais. Arabe. Chimie.

Âge : 20 ans

Parain : Un Yakuza.

Argent : 12 000€

Divers : dette envers un Yakuza

Métier : Rônin

Autres talents : Pilotage d'engins spatiaux -2; Pistolet 0; Chant +1.

Éléments biographiques

3/7 Pilote de Voile Solaire.
9/10 Dette vis à vis du Yakuza.
9/11 Un BladeRunner a une dette envers vous.
10/8 Mort d'un Rônin.
6/10 Câblage gratuit.
10/3 Un Rônin vous enseigne ce qu'il sait.

Composantes

●	CORPS	5
≈	INSTINCT	5
♥	CŒUR	3
*	ESPRIT	5

Moyens

↖	PERCEPTION	3
↗	ACTION	3
↙	DÉSIR	2
↘	RÉSISTANCE	2

Règnes

♂	Minéral 0	♀	Végétal 0
♀	Animal 0	♂	Humain 1
♂	Mécanique 2	♀	Néant -1

Énergies de base

✿	Puissance 2	⚡	Rapidité 0
✿	Précision 0	⚡	

Points de Vie : 7

Points de Souffle : 4

Équilibre Psychique : 2

**Jeremiah Steel
Jackeur**

Équipement cybernétique : Câblage interne d'Interface(type C) avec liaison satellite.

Programmes : LazBeam II. Petiot IX. Noiraud. Magnum 28 et Blindman IV.

Cailloux : Pistolet Revolver. Premiers Soins.

Âge : 22 ans

Parrain : Une dirigeante d'un TechnoBloc.

Argent : 1 000€

Divers : dette d'une I.A.

Métier : Jackeur

Autres talents : Explosifs 0; Bazooka 0; Droit mondial 0; Anglais 0.

Éléments biographiques

11/11 Liaison avec un cadre de TechnoBloc qui se change en amitié.

11/8 Bénéficie de la pose d'une broche gratuite.

7/9 Un Jackeur vous éduque.

4/12 Une I.A. vous est redevable.

10/4 Blessé dans une bagarre entre gangs. Cicatrice.

10/7 Mercenaire pendant quelques mois. Cicatrice.

Composantes

●	CORPS	5
≈	INSTINCT	3
♥	CŒUR	4
*	ESPRIT	6

Moyens

↖	PERCEPTION	3
↗	ACTION	2
↙	DÉSIR	2
↘	RÉSISTANCE	3

Règnes

♂	Minéral 0	♀	Végétal 0
♀	Animal 0	♂	Humain 1
♂	Mécanique 2	♀	Néant -1

Énergies de base

体力	Puissance 0	速度	Rapidité 2
精度	Précision 1		

Points de Vie : 8

Points de Souffle : 4

Équilibre Psychique : 2

**Irina Toss
Garde du corps
Yakuza**

Équipement cybernétique : MétaGriffes (aux deux mains).

Âge : 21 ans

Parrain : Un chef Yakuza

Argent : 40 000€

Divers : Elle possède aussi des griffes «normales» qu'elle met parfois en guise de «camouflage».

Métier : Yakuza

Autres talents : Acrobatie 0; Conduite d'engins lourds 0.

Éléments biographiques

3/5 Cible d'une Chasse. Vous tuez votre Chasseur.

6/7 Gagne un pari dans une course solaire.

9/7 Devient Yakuza pendant quelques mois.

5/8 Meurtred'un BladeRunner. Pas de cicatrice.

12/7 Exfiltre un ai d'une usine à Rêves.

9/4 Arrêtée à la place d'un Yakuza. Trois ans sur un astéroïde minier. Pas de cicatrice.

Composantes

●	CORPS	5
≈	INSTINCT	4
♥	CŒUR	3
*	ESPRIT	6

Moyens

↖	PERCEPTION	2
↗	ACTION	3
↙	DÉSIR	2
↘	RÉSISTANCE	3

Règnes

♂	Minéral 0	♀	Végétal 0
♀	Animal 0	♂	Humain 2
♂	Mécanique 1	♀	Néant -1

Énergies de base

体力	Puissance 1	速度	Rapidité 1
精度	Précision 1		

Points de Vie : 8

Points de Souffle : 4

Équilibre Psychique : 3

Personnages pré-tirés *Cyber Age – Basics (AdCthullu)*

Ernst Kobel
Bladerunner,
ancien pilote de
voile solaire



Équipement cybernétique : Câblage optique infrarouge des deux yeux. Câblage de pilotage. Broche de Type A.

Cailloux : Pilotage de voile solaire. Pilotage d'hovertank. Anglais. Japonais. Français.

Âge : 28 ans

Parrain : —

Argent : 800 €

Divers : —

Métier : Pilote de voile solaire

Autres talents : Filature 60%; Combat à mains nues 75%; Pistolet 75%; Astrophysique 50%.

Éléments biographiques

9/10 Dette vis à vis d'un Yakuza.

12/3 Un Rêveur devient fou.

5/12 Une agence de détectives vous apprend les rudiments du métier de BladeRunner.

3/7 Vous devenez Pilote de Voile Solaire

6/9 Accident. Perte des yeux.

8/10 Câblage gratuit.

Points de Vie : 11
Impact : 0
SANTé mentale : 55%

Caractéristiques & Attributs

APParence	8
CONstitution	8
DEXtérité	12
FORce	9
TAIlle	14
EDUcation	8
INTelligence	11
POUvoir	11
Prestance	40 %
Endurance	40 %
Agilité	60 %
Puissance	45 %
Corpulence	70 %
Connaissance	40 %
Intuition	55 %
Volonté	55 %

Paul Morgan
Holoreporter



Équipement cybernétique : Câblage optique : enregistreur vidéo. Câblage auditif : téléphonique.

Âge : 29 ans

Parrain : Un ancien BladeRunner.

Argent : 12 000€

Divers : dette d'un Yakuza, dette envers un Vampire

Métier : Holoreporter

Autres talents : Filature 75%; Connaissance de la rue 75%; Gestion 60%; Chimie 40%; Falsification de documents écrits 40%; Danse 60%.

Éléments biographiques

3/12 Victime d'une action terroriste.

11/3 Exfiltré de son TechnoBloc. Cicatrice normale à la jambe gauche.

3/6 Réalisation d'une vidéo.

12/10 Dette vis à vis d'un Vampire.

5/3 Enseignement d'un BladeRunner.

9/11 Dette d'un Yakuza.

Points de Vie : 10
Impact : 0
SANTé mentale : 50%

Caractéristiques & Attributs

APParence	11
CONstitution	10
DEXtérité	12
FORce	8
TAIlle	10
EDUcation	8
INTelligence	13
POUvoir	10
Prestance	55 %
Endurance	50 %
Agilité	60 %
Puissance	40 %
Corpulence	60 %
Connaissance	40 %
Intuition	65 %
Volonté	50 %



Jenel Astaki
CyberTek en Espace Profond



Équipement cybernétique : Broche d'Interface.
Programmes : Smaug, Noiraud et Snuff 2.3.
Âge : 25 ans
Parain : —
Argent : 300€
Divers : Équilibre mental fragile
Métier : CyberTek (Piratage, conuite d'engins spatiaux, Déplacement en gravité zéro, Électronique).
Autres talents : Pistolet 60%; Premiers soins 60%; Plongée 60%.

Éléments biographiques

9/8 Meurtre d'un Yakuza. Cicatrice à peine visible.
 3/5 Mineur en Espace Profond.
 4/3 Mauvaise passe dans la Matrice.
 4/6 Un jakeur vous paye en nature.
 2/12 Vengeance sur un Phase II.
 3/5 *Déjà tiré.*

Points de Vie : 11
 Impact : 0
 SANté mentale : 20%

Caractéristiques & Attributs

APParence	8
CONstitution	8
DEXtérité	9
FORce	9
TAIlle	14
EDUcation	8
INTelligence	13
POUvoir	14
Prestance	40 %
Endurance	40 %
Agilité	45 %
Puissance	45 %
Corpulence	70 %
Connaissance	40 %
Intuition	65 %
Volonté	70 %

Sandra Vitteker
Rônin



Équipement cybernétique : Câblage d'acquisition de cible relié à la paume avec broche de calibrage. Broche de type C.
Cailloux : Réglage d'acquisition pour tous types d'armes. Pilotage d'engins lourds. Anglais. Arabe. Chimie.
Âge : 20 ans
Parain : Un Yakuza.
Argent : 12 000€
Divers : dette envers un Yakuza
Métier : Rônin
Autres talents : Pilotage d'engins spatiaux 50%; Pistolet 60%; Chant 70%.

Éléments biographiques

3/7 Pilote de Voile Solaire.
 9/10 Dette vis à vis du Yakuza.
 9/11 Un BladeRunner a une dette envers vous.
 10/8 Mort d'un Rônin.
 6/10 Câblage gratuit.
 10/3 Un Rônin vous enseigne ce qu'il sait.

Points de Vie : 12
 Impact : 0
 SANté mentale : 50%

Caractéristiques & Attributs

APParence	8
CONstitution	11
DEXtérité	11
FORce	9
TAIlle	14
EDUcation	8
INTelligence	14
POUvoir	10
Prestance	40 %
Endurance	55 %
Agilité	55 %
Puissance	45 %
Corpulence	70 %
Connaissance	40 %
Intuition	70 %
Volonté	50 %

**Jeremiah Steel
Jackeur**

Équipement cybernétique : Câblage interne d'Interface(type C) avec liaison satellite.
Programmes : LazBeam II. Petiot IX. Noiraud. Magnum 28 et Blindman IV.
Cailloux : Pistolet Revolver. Premiers Soins.
Âge : 22 ans
Parrain : Une dirigeante d'un TechnoBloc.
Argent : 1 000€
Divers : dette d'une I.A.
Métier : Jackeur
Autres talents : Explosifs 50% ; Bazooka 50% ; Droit mondial 60% ; Anglais 70%.

Éléments biographiques

- 11/11 Liaison avec un cadre de TechnoBloc qui se change en amitié.
 11/8 Bénéficie de la pose d'une broche gratuite.
 7/9 Un Jackeur vous éduque.
 4/12 Une I.A. vous est redevable.
 10/4 Blessé dans une bagarre entre gangs. Cicatrice.
 10/7 Mercenaire pendant quelques mois. Cicatrice.

Points de Vie : 12
 Impact : 0
 SANté mentale : 40%

Caractéristiques & Attributs

APParence	8
CONstitution	14
DEXtérité	10
FORce	9
TAIlle	11
EDUcation	10
INTelligence	16
POUvoir	8
Prestance	40 %
Endurance	70 %
Agilité	50 %
Puissance	45 %
Corpulence	55 %
Connaissance	50 %
Intuition	80 %
Volonté	40 %

**Irina Toss
Garde du corps
Yakuza**

Équipement cybernétique : MétaGriffes (aux deux mains).
Âge : 21 ans
Parrain : Un chef Yakuza
Argent : 40 000€
Divers : Elle possède aussi des griffes «normales» qu'elle met parfois en guise de «camouflage».
Métier : Yakuza
Autres talents : Acrobatie 70% ; Conduite d'engins lourds 60%.

Éléments biographiques

- 3/5 Cible d'une Chasse. Vous tuez votre Chasseur.
 6/7 Gagne un pari dans une course solaire.
 9/7 Devient Yakuza pendant quelques mois.
 5/8 Meurtred'un BladeRunner. Pas de cicatrice.
 12/7 Exfiltre un ai d'une usine à Rêves.
 9/4 Arrêtée à la place d'un Yakuza. Trois ans sur un astéroïde minier. Pas de cicatrice.

Points de Vie : 14
 Impact : 0
 SANté mentale : 45%

Caractéristiques & Attributs

APParence	8
CONstitution	14
DEXtérité	10
FORce	9
TAIlle	14
EDUcation	10
INTelligence	15
POUvoir	9
Prestance	40 %
Endurance	70 %
Agilité	50 %
Puissance	45 %
Corpulence	70 %
Connaissance	50 %
Intuition	75 %
Volonté	45 %



Règles Spéciales – La Matrice

Préambule

Lors de nos parties de tests, pour la 1^{ère} édition de *Cyber Age*, nous n'avons presque jamais eu à employer les règles sur les programmes dans la Matrice. En général, un logiciel marche ou pas contre un autre logiciel, un point c'est tout. Les seules actions un peu aléatoires sont celles qu'entreprend directement le **Jackeur**.

De plus, cette façon d'envisager les mécanismes informatiques qu'ont les jeux cyberpunk déjà existants nous semble très éloignée de ce que peut devenir l'informatique (il y a 1024 fois plus de chances que l'on découvre la propulsion supraluminique), non pas tant dans son aspect d'univers virtuel (on y est déjà), que dans la façon d'y «combattre». Mais reconnaissions-le, l'image est jolie et on se prend parfois à vouloir «voler dans le cyberspace».

Nous vous proposons donc un système qui est proche de ceux créés dans les jeux *Cyberpunk*, *Cyber Space*, *Shadowrun* ou *GURPS Cyberpunk*. Avec une version simple et une version complexe. Ainsi, si ce supplément vous a plu, vous pourrez passer sans problème à ces autres jeux, ou au contraire utiliser leurs scénarios avec *Cyber Age* sans avoir à faire trop d'adaptations. Si vous voulez modifier le système et le rendre plus «réaliste», nous vous conseillons d'étudier *GURPS Cyberpunk*.

De plus, *Cyber Age*, a un mode tout à fait original pour visiter les profondeurs des systèmes informatiques, par les mystères de la «plongée» et les transes des sorciers vaudous. Comme cet aspect de cet univers risque de ne pas plaire à tous les meneurs de jeu, nous l'avons rendu optionnel et il est décrit dans une section séparée, dans les «secrets» du **Rézo**. Nous vous conseillons toutefois d'aller y jeter un œil, les perspectives de scénarios nous en semblent assez intéressantes.

Généralités

Nous vous présentons tout d'abord les points principaux à connaître sur la **Matrice**. Les détails de règles, les caractéristiques des programmes ou des consoles, sont données plus loin.

Comment entrer dans la Matrice

Toute personne peut se connecter à un terminal d'ordinateur et interroger une base de données. Le mode **HyperNet** est là pour cela (avec le talent **Recherche dans HyperNet**). Mais n'importe qui ne peut pas basculer facilement dans la Matrice à volonté, il faut disposer du talent **Piratage** (ou **Informatique**). Le talent **Piratage** n'implique d'ailleurs pas que l'on commette des actes de piratage informatique. Il en donne juste la possibilité.

La liaison avec la Matrice

Elle peut se faire de trois façons.

- **Par des électrodes.** Le jackeur se branche sur une console d'Interface à l'aide d'électrodes, la console étant elle-même branchée sur le réseau. Cela permet à l'opérateur de se protéger des dangers de la Matrice. En cas d'attaque de la part d'un programme hostile, la console et les électrodes filtrent une partie des dommages. Défaut : la liaison par électrodes est très lente.
- **Via une broche.** Comme avec les électrodes, on emploie une console mais on relie la broche crânienne à la console par un câble spécial (le «jack»). C'est le moyen le plus utilisé. Le jackeur se déplace rapidement dans la Matrice, tout en ayant une certaine protection. De plus, la console peut être gonflée avec des programmes divers. On peut exceptionnellement utiliser une broche de Type C plutôt qu'une broche de câblage Matrice, mais les performances s'en ressentent.
- **Via un câblage Matrice interne.** Le jackeur se passe alors de console externe. Une miniconsole a été câblée sur son cerveau, qui adresse directement ses ordres à l'Interface. Ce dernier mode permet au jackeur d'être plus efficace dans le cyberspace. Les risques sont également plus grands puisque la console ne fait plus écran entre les programmes d'attaque et l'esprit du jackeur.

Câblage interne Matrice

Le jackeur qui a un câblage interne possède une miniconsole portable à l'intérieur du crâne. Celle-ci n'a pas d'emplacement pour des cartouches de mémoire mais on peut les brancher directement sur n'importe quel type de broche. Le nombre de connexions dépend de la console mais ne peut dépasser trois.

Prix : 8 000€ plus le prix de la console équivalente multiplié par trois.

Cartouches de mémoire

Une cartouche de mémoire est un support électronique qui ressemble à un caillou et qui contient un logiciel programmé pour agir dans la Matrice. N'importe qui peut fabriquer une cartouche de mémoire morte. Il suffit de mettre la cartouche vierge sur une console et de copier le logiciel depuis un bloc diamant ou depuis la Matrice. Une fois le logiciel inscrit, on ne peut plus l'effacer, ni le remplacer par un autre. On ne peut pas utiliser une cartouche de mémoire à la place d'un caillou mais le contraire est possible.

Prix : (cartouche vierge) 1 000€.

Termes géographiques de la Matrice

Grille

Il s'agit d'un ensemble de données informatiques correspondant à un espace géographique de la réalité. Par exemple la grille de Paris – La Défense (PARIDEF) représente l'ensemble des liaisons informatiques directes que l'on peut avoir avec des systèmes informatiques (ordinateurs) implantés dans un rayon de 15 km autour du centre de paris. Par abus, on parle aussi parfois de la grille d'un TechnoBloc, comme la grille Sony par exemple. En fait, cette «grille» peut très bien être disséminée sur une cinquantaine de sites très éloignés. Le terme officiel dans ce cas précis est : Conglomerate Zone ou ConZon (ComZone en français).

SatZone

Le réseau Iridium est constitué de 77 satellites en orbite autour de la Terre. Chaque grille est reliée à l'un de ces satellites. Ainsi, lorsque l'on veut communiquer d'une grille à l'autre, on passe par une liaison avec l'espace, avant de redescendre sur Terre. La zone couverte par un satellite est très importante ($\approx 6\ 580\ 000\ km^2$). À part les problèmes de recouvrement, de trafic, et d'orbite, il faut de 2 à 5 satellites pour couvrir un continent (2 pour l'Europe, 3 par Amérique, 5 pour l'Afrique). S'il en existe beaucoup plus, c'est pour couvrir l'ensemble de la Terre et permettre des liaisons en n'importe quel point de notre planète, en passant d'un satellite à l'autre. La zone recouverte par un satellite s'appelle une SatZone mais là encore, les néophytes lui donnent parfois le nom de grille. Ainsi au lieu de dire : «la grille de Los Angeles en SatZone Amérique du Nord 2», on entendra souvent «la grille de Los Angeles dans la grille US Ouest». Le jackeur parlera lui de grille AMNO2/LOAN.

Système

Dans l'immeuble d'un TechnoBloc, tous les ordinateurs, les consoles, les programmes et les données sont reliés physiquement. C'est cet ensemble, lui-même connecté à la Matrice en un point précis, que l'on appelle un système. En fait, un système peut lui-même contenir d'autres systèmes, être relié directement par un satellite particulier à un autre système, mais ces cas sont assez rares. Lorsque l'on est dans la Matrice, en mode Matrix Tools, l'entrée d'un système est soit un cube bleu avec le nom du système, soit une représentation en trois dimensions plus élaborée, créée directement par le système. Un grand TechnoBloc se doit de faire «designer» un logo tridi qui en impose.

Champs de Data (TrafZone)

Lorsque l'on se déplace dans la Matrice, on se rend bien compte qu'il y a quelque chose «entre» les systèmes. C'est un «espace de vol» qui contient l'ensemble des

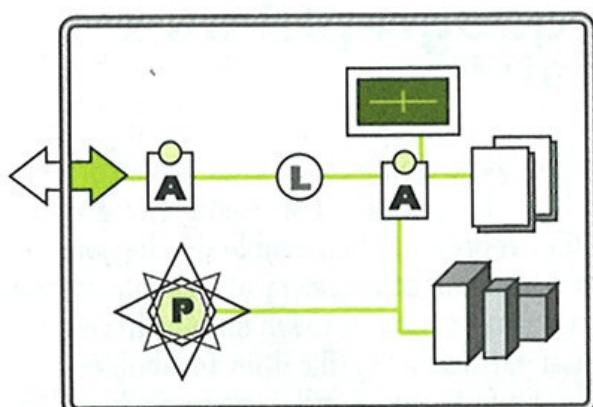
communications sur la grille, les lignes téléphoniques, les ondes satellites, etc. On le compare souvent à un noeud autoroutier vu d'avion la nuit : une myriade de petits points de couleurs qui se déplacent à toute vitesse. En plus de ces lignes presque palpables, il y a l'espace libre qui est la mémoire mise en commun par tous les systèmes et les TechnoBlocs. En mode Matrix Tools, cela est représenté par une hauteur de plafond variable. Sur la grille PARIDEF, on a l'impression de pouvoir voler à plusieurs centaines de mètres d'altitude alors que sur la grille SAH (Sahara), le rase-motte est la seule option possible. On appelle cet espace Champs de Data ou encore TrafZone (Zone de trafic).

Paradis pirate

Comme les TrafZones sont empruntées part tous les utilisateurs, les Jackeurs ont réussi à détourner des espaces mémoire pour leur propre usage. Un Paradis pirate est une portion d'une TrafZone (donc interna à une grille) où l'on peut déposer des programmes ou des messages pour d'autres jackeurs. L'avantage est de ne pas laisser de traces physiques (les données ne sont pas stockées sur un support optique ou magnétique). Les deux défauts sont : premièrement les grands risques de se faire pirater ses données, deuxièmement être à la merci d'une descente de CybOps qui videront entièrement le Paradis pirate. Il y a deux sortes de Paradis pirate : les paradis publics où tout le monde vient poser et déposer des messages (l'équivalent futuriste de notre minitel), et les paradis privés créés par un (ou plusieurs) jackeur(s) pour leur usage personnel (pour stocker des programmes par exemple) que l'on essaye de cacher le mieux possible.

Les cartes systèmes

Une carte système indique la présence de tous les programmes, mesures de protection et zones de données d'un système donné. C'est bien entendu du matériel extrêmement sensible, soumis à une diffusion restreinte. Avant de tenter une passe, un Jackeur tentera toujours de se procurer la carte système de sa cible. En connaissant à l'avance l'emplacement des programmes d'alerte ou de combat, il y gagne un avantage certain.

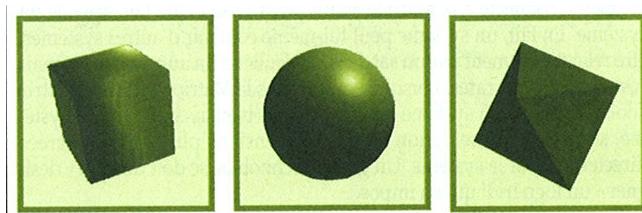


Visualisation dans Matrix Tools

Le mode **Matrix Tools** est le plus simple possible, afin de ne pas ralentir le **Jackeur**. La grille ressemble à une ville vue d'avion la nuit. Les immeubles sont les systèmes. Les éléments immobiles sont représentés par des cubes, les éléments mobiles par des sphères et les objets non identifiés par des pyramides.

Si l'objet n'est pas dangereux, il est bleu. S'il est identifié comme «accès public», il est vert. Si il est dangereux, il est rouge. Dans le doute, Matrix Tools lui donne une couleur allant du jaune au orange. — Si l'objet est connu, un symbole peut lui être superposé, comme une tête de mort sur un logiciel tueur ou un classeur sur une banque de données. Un jackeur est symbolisé par une sphère orange, plus ou moins grosse suivant le nombre de logiciels qu'il transporte. — Sur la grille transitent aussi les communications téléphoniques, radio ou vidéo. Ce sont des fils de couleur argent, cuivre ou or.

Une fois qu'un logiciel a été rencontré et identifié, le jackeur peut modifier son programme Matrix Tools pour que celui-ci le signale de façon particulière. Ce sera en général par une ou deux lettres en superposition sur la représentation standard.



Règles simplifiées de piratage

On suppose que le jackeur dispose de programmes standards de piratage (c'est-à-dire au moins un **BriseGlace**). Il y a alors deux cas possibles :

A) On lui a confié un programme spécifique pour briser une **Glace** particulière. c'est possible si le **BriseGlace** a été volé auparavant au TechnoBloc qui a conçu la **Glace**. Il suffit alors d'un simple test Esprit * + Action ➔ + Mécanique ↗ + Piratage pour réussir la passe et avoir les informations.

B) Il doit vaincre à «doigts nus». Le meneur de jeu estimera le degré de protection de la cible visée sur la table ci-après. Cette table donne une valeur minimale de Marge de Réussite (MR à obtenir pour pirater l'objectif, toujours avec le test Esprit * + Action ➔ + Mécanique ↗ + Piratage. Ces chiffres peuvent vous sembler très élevés, surtout si la marge de réussite dépasse 12 (alors que l'on ne lance que 2D6). N'oubliez pas que vous devez utiliser les règles de campagne qui permettent, quand on a un talent à +1 ou plus (*au moins 60%*), d'obtenir des réussites critiques et d'ajouter alors des lancers de dés à la MR de base.

Attention également, plus un site est protégé, plus il est sensible aux tentatives de pénétration. Vous trouverez donc aussi sur la table une valeur en dessous de laquelle le jackeur est détecté. Les conséquences sont à la discréption du meneur de jeu. Ces valeurs sont cumulatives. C'est-à-dire que le double-6, même en cas de réussite de piratage, indique que l'on s'est fait détecter dans tous les cas.

Protection	Type de système	Détection
1 à 4	Système simple	Double-6
5 à 8	Système normal	Échec
9 à 13	Système protégé	MR \leq 1 ou 2
14 à 17	Système sécurisé	MR \leq 3 ou 4
18 à 25	Système Top Secret	MR \leq 5 ou 6
26 à 30	I.A. / Sept Dragons	MR \leq 7 ou 8

Règles complexes de piratage

Entrer dans la Matrice

Il faut posséder le talent **Piratage** (ou **Informatique**). Dans ce cas, l'opération est automatique. Le **Jackeur**, après avoir entré un code d'identification, se retrouve dans la grille où est connectée sa console.

Si on n'a pas l'un de ces talents, on peut toujours «visiter» la **Matrice**. Mais on ne pourra pas y «piloter» des logiciels, ou tenter un piratage. Pour des questions de vitesse, on sera considéré comme ayant 0 Actions par Seconde (voir paragraphe suivant). Quand on a le talent **Informatique**, on peut lancer des programmes automatiques, se promener dans la **Matrice**, y agir, mais on ne peut «piloter» des logiciels.

Nombre d'Actions en une Seconde (NAS)

Lorsque l'on est en situation de combat (attaque ou esquive de programme) dans la **Matrice**, les phases de mouvement se décomposent en secondes. C'est un temps relativement long pour des ordinateurs, mais c'est parce qu'il s'agit en général de programmes «intelligents» et donc gros et lents. La notion la plus importante à déterminer pour un jackeur avant d'entrer dans la **Matrice** va être son Nombre d'Actions par Seconde (NAS). La base de ce nombre est sa valeur en Esprit, modifié par son talent en Piratage (positif ou négatif). Des ajustements en fonction du nombre de programmes transportés le modifieront (voir plus loin). Si le NAS final vaut 0 (ou moins), cela ne veut pas dire que l'accès à la **Matrice** est impossible mais simplement que l'on ne peut faire qu'une seule action toutes les deux secondes, et que celle-ci aura lieu après que tout autre programme ou un autre jackeur ait agi.

Un **Jackeur** peut faire autant d'actions simultanées qu'il a de NAS. Les actions disponibles sont : une esquive, une attaque directe, lancer autant de programmes chargés que l'on veut, piloter un programme, charger un programme, dupliquer un programme.

À part les Intelligences Artificielles (voir plus loin) et les autres jackeurs, les programmes adverses ne peuvent faire qu'une seule action par seconde.

Nature des tests & modificateur

Se déplacer, voir dans la Matrice

Il faut faire un test Esprit * + Perception \triangleleft + Mécanique \triangleright , avec les ajustements dus aux circonstances (voir tables).

Attaquer, esquiver, piloter et charger un programme

Il faut faire un test Esprit * + Perception \triangleleft + Mécanique \triangleright , avec les ajustements dus aux circonstances (voir tables).

L'attaque sert lorsque l'on veut se débarrasser directement d'un logiciel en face de soi, sans passer par un programme. L'esquive sert à éviter une attaque. Piloter un programme veut dire essayer de modifier le comportement du programme, pour le rendre plus efficace (si le test réussit) Le test pour charger un programme n'a pas besoin d'être fait que si on est loin de sa console.

Déconnexion accidentelle

Pour tout échec d'une action différente d'un simple déplacement dans la **Matrice**, et dont le lancé de dés donne un double-6 (*un échec critique / fumble*), le jackeur est déconnecté de la Matrice. Perd automatiquement 2 Points de Souffle (PS) et doit faire un test Esprit * + Résistance ■ + Humain ♀. En cas d'échec, il perd en plus 1EP. S'il tombe à 0 EP, voir la table des conséquences (voir plus loin dans «*Les risques du métier*»).

Modificateurs de matériel

Suivant la façon dont le **Jackeur** est connecté à la **Matrice**, ses tests sont plus ou moins faciles. Voir table ci-après.) Le «bonus» du câblage satellite n'évite pas le malus dû à une liaison satellite, il ne fait que le compenser en évitant un relais de transmission.

Matériel	Test	NAS
Électrodes	-2	—
Broche de type C	-1	—
Broche Interface	0	—
Câblage satellite	+1 ⁶	—

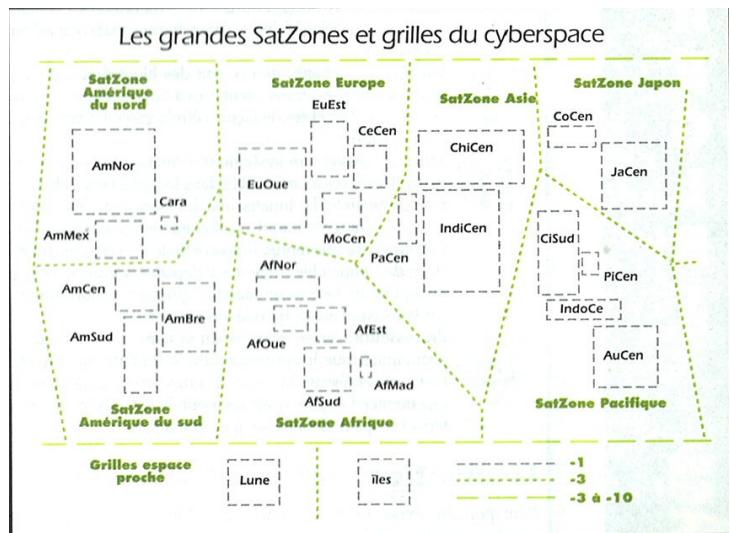
Modificateurs des aux programmes

Un Jackeur peut transporter autant de programmes qu'il le désire, mais chaque programme transporté donne un malus de -1, cumulatif, par programme transporté. Et ceci diminue le NAS de 1 également.

Modificateurs géographiques

Tant que l'on reste dans sa grille de départ, on n'a pas de malus. Mais si on change de grille, on passe forcément par une liaison satellite et le malus varie en fonction de l'éloignement (voir table et carte). De même, quand on entre dans un système informatique, toutes les opérations faites à l'intérieur de ce système sont affligées d'un malus (on est psychiquement «dans» le système, mais la console reste à l'extérieur). Ces modificateurs (cumulatifs) viennent du fait que le **Jackeur** reste toujours physiquement au même endroit, et que la distance à laquelle il envoie mentalement des ordres à sa représentation dans la **Matrice** augmente quand cette dernière «s'éloigne». D'où la nécessité pour un jackeur d'entrer parfois réellement dans une salle d'ordinateurs pour pouvoir pirater des données. Auquel cas, c'est même l'inverse : si la console est branchée directement sur l'ordinateur, on a un bonus. Voir les valeurs dans la table ci-dessous.

Matériel	Test	NAS
Depuis l'intérieur du système	+1	—
Dans la même Grille	0	—
Entrer dans un système	-2	-2
Autre Grille, même SatZone	-1	-1
Autre Grille, autre SatZone	-3 (et plus)	-3
Terre – Îles de la Lune	-3	-3
Terre – Lune	-4	-4
Terre – Mars	-6	-6
Terre – Astéroïdes	-6	-10
Terre – Jupiter	-8	-16
Terre – Léviathan	-3 à -8	-3 à -8



Modificateurs chimiques

Vu le nombre de malus que supporte un **Jackeur** dans la **Matrice**, il est naturel qu'il veuille augmenter ses capacités. C'est possible grâce à deux drogues, l'endédrine et l'acumat, qui ont chacune leurs avantages et leurs inconvénients.

- L'endédrine diminue les phénomènes visuels parasites et favorise la concentration. Elle s'utilise comme les **timbres** (cf. p. XX) en application sur le cou. Ses effets bénéfiques durent 30 minutes (bonus de +1 au Piratage) et ses conséquences néfastes huit heures (baisse temporaire de 1 en Esprit). On fait également un test Esprit * + Résistance ■ + Humain ✕ pour ne pas perdre 1EP. **Prix** : 300€ la dose.
- L'acumat est bien plus efficace mais aussi plus dangereuse. Elle se présente sous la forme d'une gélule rose fluo et augmente les capacités de perception et d'analyse de l'esprit. En terme de jeu, l'acumat reste actif pendant toute la durée de la passe en **Matrice**. Elle un bonus de +2 à tout les tests dans la **Matrice** et ajoute 2 au NAS (comme si la valeur en Esprit avait augmenté de 2). Une fois sorti de la **Matrice**, le jackeur reste dans un état semi-comateux autant de minutes qu'il est resté d'heures en Interface (minimum 1 minute), et son Esprit baisse de 1 point pendant une heure (par rapport à la valeur normale). À ce moment, il fait un test Esprit * + Résistance ■ + Humain ✕ (avec le score d'Esprit diminué). Si le test est raté, le **jackeur** perd définitivement un point dans un règne ou une Énergie (à son choix). Les conséquences d'une telle perte sont détaillées dans la section «*Les risques du métier*». **Prix** : 900€ la dose.

Composants des cartes systèmes

Entrées/sorties grille : en général, il n'y a qu'une entrée à un système. S'il en existe d'autres (certaines ne s'ouvrent qu'à des heures précises), cela est signalé sur la carte.



Glace : programmes intelligent d'attaque et de défense du système en entier. La carte système donne en général ses capacités.



Consoles : Liste des accès directs aux ordinateurs du système. Si l'on se branche directement su une console, on est dans le système passer par une grille de la **Matrice**.



Alarmes : programmes de détection des intrusions. Une alarme n'attaque pas d'elle-même. Suivant sa programmation, elle lance sur le jackeur repéré des logiciels d'attaque, ou se contente de répertorier l'intrusion. Certaines cartes systèmes indiquent quels logiciels lancent une alarme, mais ce n'est pas toujours le cas.



Unités de stockage : que ce soit des blocs diamants, des disques optiques, ou des mémoires à bulles, les données du système sont stockées de façon à être accessibles par les utilisateurs agréés.



Zone construct : un système informatique gère aussi en général les accès à l'immeuble dans lequel il est localisé. On peut commander la climatisation, les ascenseurs, les caméras de surveillance. Quand un **Jackeur** entre dans la Zone Construct, il a une représentation «fil de fer» en trois dimensions de l'immeuble. Il peut s'y déplacer à grande vitesse, manipuler toutes les commandes, qui agiront alors aussitôt sur leurs équivalents dans le monde réel.



Processeurs : centre nerveux du système informatique, il commande tous les programmes. Si on l'attaque directement, on est éjecté du système, qui s'arrête totalement de fonctionner. Les gros systèmes, pour éviter ce genre d'action terroriste, possèdent plusieurs processeurs.



Utilisation des programmes

Pour pouvoir utiliser un programme, il faut d'abord que le **Jackeur** le «porte» avec lui. En d'autres termes, que le programme soit «chargé». Il n'y a pas de limite au nombre de programmes que l'on peut transporter, mais chacun donne un malus de -1 à toutes les actions (et diminue le NAS de 1). Lorsque le **Jackeur** entre dans la **Matrice**, il est sans programme. Tant qu'il est sur sa grille de départ et que la situation n'est pas critique (attaque ou esquive), il n'y a pas besoin de faire de test pour charger les programmes.



Stockage

Puisque l'on doit charger des programmes, il faut d'abord que ceux-ci soient rangés quelque part. Les possibilités sont :

- Dans un bloc diamant relié à une console. Cela correspond à nos programmes actuels sur disquettes ou disque dur *ainsi que CD, DVD, voire clef USB ou cartes mémoires...*). On peut stoker plus d'un millier de programmes sur un seul bloc diamant. Il n'y a donc pas de problème de place.
- En cartouche mémoire sur une console. Le programme est directement intégré à une console. Le programme est directement intégré à une mémoire, ce qui fait qu'il se charge plus vite. Suivant les types de console (voir catalogue plus loin), le nombre maximal de cartouches varie.
- En Caillou. Cela revient exactement au même qu'une cartouche de mémoire morte, à la différence près que le logiciel est sur une broche crânienne de n'importe quel type.
- Dans la Matrice. On peut stocker n'importe quel type de logiciel dans une **TrafZone**. Cela pose néanmoins quelques problèmes de sécurité. D'autres **Jackeurs** peuvent pirater les programmes ou pire les effacer. Pour stocker ces programmes, il faut tout d'abord posséder le talent **Piratage**. Ensuite le meneur de jeu fait un test Esprit * + Action ♦ + Mécanique ↗ pour le **Jackeur**, sans lui indiquer le résultat. Puis il en tire les conséquences suivantes :
 - a) Si le test est réussi, le **Jackeur** retrouve ses données intactes à son prochain passage.
 - b) Si le résultat est *Presque (0 ou 1)*, d'autres jackeurs ont fait des copies de programmes. Ce qui veut dire que s'il s'agissait de programmes spéciaux, ils sont maintenant diffusés un peu partout.
 - c) Si le résultat est *Mauvais (2 ou 3)*, le meneur de jeu lancé un dé pour chaque programme. Sur un résultat de 1 à 5, le programme a été effacé. Si le **Jackeur** n'en a pas une copie autre part, il est définitivement perdu.
 - d) Si le résultat est *Très Mauvais (4 ou plus)*, le jackeur a l'impression de retrouver tous ses programmes normalement. En fait, dès qu'il les utilisera, le meneur de jeu lancera un dé. Sur un résultat de 1 à 3, le programme a été abîmé (de façon intentionnelle ou non) et ne fonctionne plus du tout.

Chargement

Pour charger un programme dans une phase critique, il faut réussir un test Esprit * + Action ♦ + Mécanique ↗ + Piratage (avec les malus éventuels). Ainsi le **Jackeur** sera souvent devant un dilemme. Charge-t-il ses programmes avant de rentrer dans un système ? Auquel cas c'est plus facile, mais il sera plus ardu de pénétrer ensuite le système. Ou les charge-t-il une fois à l'intérieur, avec le malus que cela suppose ?

Une fois le test réussi, le programme met un certain temps à arriver. Ce temps est égal à une seconde par degré d'éloignement (mêmes chiffres que pour les modificateurs géographiques), il est cumulatif par élément à franchir.

Si plusieurs programmes sont stockés au même endroit, il est possible de tous les charger en une seule fois. Tant que le programme est en cours de chargement, on ne peut rien faire sauf interrompre le chargement. Tous les programmes arrivant du même endroit arrivent alors tous en même temps. Comme les malus ne sont comptabilisés qu'après l'arrivée des programmes, l'opération peut être intéressante. Voir table ci-contre.

Temps de chargement — Temps de déconnexion (éloignement)

Dans la même grille	1 action
Sortir ou entrer d'un système	2 secondes
Autre Grille, même SatZone	1 seconde
Autre Grille, autre SatZone	3 secondes
En cartouche mémoire	1 action
En caillou	1 action
Sur bloc diamant	1 seconde

Lancement et Pilotage

Pour lancer un programme, il n'y a aucun test à faire. Si le programme est chargé, on utilise une action, le logiciel s'active et entame son processus (voir plus loin).

Il est toutefois possible de «piloter» le logiciel. Cela suppose que l'on possède la talent **Piratage**. Le **Jackeur** fait le test Esprit * + Action ♦ + Mécanique ↗ + Piratage. Le **Potentiel d'Attaque** du programme du programme est alors calculé comme avec les règles normales sur les armes. Certains logiciels ne peuvent pas être pilotés, d'autres ne fonctionnent qu'en mode pilotage.

Autre possibilité : lancer autant de programmes que l'on veut à la fois. Il suffit de dépenser une seule action. mais aucun de ces logiciels ne peut alors être piloté.

Réutilisation et copie

Un programme lancé n'est pas perdu, on peut le lancer autant de fois que l'on désire, mais pas plus d'une fois par Action. Si on a besoin de lancer plusieurs fois le même programme en même temps (par exemple deux leurres pour tromper deux tueurs) il faut d'abord copier le programme. La copie est automatique mais coûte une action. En conséquence, le **Jackeur** transporte un programme de plus et a donc un malus supplémentaire.

Se débarrasser de programmes

Pour se débarrasser d'autant de programmes que l'on veut à la fois, il suffit de dépenser une action. Les malus dus à la présence des programmes disparaissent instantanément et le NAS remonte pour la prochaine seconde.



Les risques du métier

Se promener dans un univers aussi étrange que la **Matrice** comporte bien entendu des risques. Vouloir forcer les défenses d'un programme protégé (*faire une passe*), encore plus ! Dans tous les cas, le type et l'importance des dégâts sont indiqués sur la fiche du programme qu'affronte le **Jackeur** (voir plus loin). Un **Jackeur** risque principalement trois types d'ennuis : une perte de points d'**Équilibre Psychique** (*ou de points de SAN*)), une perte en Points de Souffle et une perte en Points de Vie.

Perte en Points d'**Équilibre Psychique**

Ces pertes sont dues à la fatigue nerveuse que demande une passe, ou aux attaques neurales d'un programme qui endommagent le système nerveux.

S'il tombe à 0 EP, le personnage peut développer une affection particulière à la **Matrice**. Le **Jackeur** fait un test sous Esprit * + Résistance ■ + Humain †. En cas d'échec, l' affection est tirée au hasard sur la table correspondante. La durée du trouble sera établie à partir d'une interprétation de la marge d'échec.

- *Presque (0 ou 1)* : le patient est sujet à une crise de plusieurs heures à son retrou de la **Matrice**. Il n'y a pas de conséquences dans le futur.
- *Mauvais (2 ou 3)* : comme ci-dessus, mais à chaque perte d'**Équilibre Psychique** dans l'année qui suit, le **Jackeur** est sujet à une rechute immédiate.
- *Très Mauvais (4 ou plus)* : son état est définitif.

Conséquences des pertes en **Équilibre Psychique**

1. Zombie.
2. Perte des capacités motrices.
3. Hystérie.
4. Perte des capacités de la parole.
5. Psychose (au choix du meneur de jeu).
6. Délire hallucinogène (au choix du meneur de jeu).

Perte en Points de Souffle

Tant que le **Jackeur** reste dans la **Matrice**, son corps peut perdre n'importe quel nombre de PS. Mais il peut dépenser de PS pour augmenter ses Énergies que s'il a un nombre positif de PS. Après la déconnexion, si le nombre définitif de PS est négatif, le **Jackeur** reste dans le coma autant d'heures que nécessaire, jusqu'à ce qu'il soit remonté à 1 PS. Si le corps reste dans cet état plus de 24 heures (donc s'il est tombé en dessous de -23 PS), le **Jackeur** perd définitivement 1 PS à son maximum de Points de Souffle.

Perte en Points de Vie

Certains programmes de défense émettent des ondes à haute vitesse vers le cerveau du **Jackeur**, afin de provoquer de graves désordres de nature épileptique. Comme le corps du **Jackeur** est en catalepsie, les désordres physiologiques peuvent être importants. Des contractures musculaires peuvent même aller jusqu'à déchirer les tissus. Il est donc possible de perdre des points de vie dans chaque zone corporelle. En cas de dommages, on tire la localisation au hasard.

Quitter la **Matrice**

Il y a deux façons de quitter la **Matrice** : la méthode douce et la méthode brutale.

- La première consiste à utiliser une Action par Seconde pour revenir vers le lieu de connexion (voir les temps dans le paragraphe concerné sur les temps de chargement). Donc, plus on était loin, plus on met de temps à se déconnecter. Pendant ce temps, on peut continuer à esquiver ou à attaquer avec ses autres actions. Si on veut se déplacer plus vite, il faut réussir un test de déplacement dans la **Matrice** et ne faire aucune autre action. On se déplace alors de deux secondes de distance d'un seul coup.
- Parfois, lorsque l'on est attaqué par un programme, la meilleure solution est la fuite. Si l'on ne fait aucune autre Action pendant une seconde, on peut se déconnecter automatiquement. Il y a alors deux conséquences. La première est la perte de 3 PS. La seconde est que m'écho (la trace du **Jackeur** dans la **Matrice**) reste sur place autant de temps qu'il était éloigné du lieu de connexion. Il est donc possible à des traceurs de remonter la piste du **Jackeur**, de prendre connaissance du lieu où il est branché, ainsi que de son code d'identification. Il ne lui reste alors plus qu'à prendre une nouvelle identité.

Séquences des évènements durant une passe

1. Le meneur de jeu commence par déterminer la carte système de la cible de la passe (s'il n'en existe pas déjà une).
2. Le **Jackeur** avance dans le système. Soit vers un programme précis s'il possède la carte du système, soit au hasard s'il ne la possède pas.
3. Selon le type de programme sur lequel arrive le **Jackeur**, celui-ci réagit (attaque, esquive, piratage, etc.).
4. Selon le résultat éventuel du test, le **Jackeur** poursuit sa passe en avançant sur un autre programme ou subit des dommages.
5. En cas de rencontre avec un autre **Jackeur** ou des défenses, on regarde ce qui se passe seconde par seconde.
6. Pendant chaque seconde, celui qui a le plus grand NAS agit le premier et fait autant d'actions jusqu'à arriver au NAS de l'opposant. Alors chacun agit en même temps. Cela veut donc dire qu'un **Jackeur** avec un NAS de 6 a le temps de faire 2 actions avant qu'un autre **Jackeur** avec un NAS de 4 ne puisse faire quoi que ce soit.

Sauf liaison spéciale, un **Jackeur** est seul en interface, les autres joueurs ne devront donc pas assister à sa passe (il est bien entendu possible d'évoluer à plusieurs en Interface mais alors tous les personnages doivent alors les talents requis).



Les programmes

Fonctionnement général des programmes

Un programme est défini par plusieurs critères, qui sont codifiés comme suit : son type, son nom, sa date de création, une table de compatibilité, un Potentiel d'Attaque, un Coefficient de Défense, des types de dégâts, un comportement particulier, son prix officiel.

Type

Glace, tueur, virus, chacun de ces types (et les autres) sont répertoriés dans le catalogue qui suit. Le type du programme indique sa fonction et son comportement général.

Nom

Chaque programme a un nom différent, simple ou exotique. Les programmeurs préfèrent quand même les baptiser de façon significative. Exemple : Asproef pour un antivirus, Ninja pour un tueur... Des chiffres romains ou arabes suivant le nom indiquent qu'il s'agit d'un logiciel avec plusieurs versions. Plus le chiffre est élevé, plus la version est récente. Exemple : Janissaire VI,

Pisteur 5.0. Enfin la version Bêta (ou β) signale que c'est un programme non définitif; il est en cours chez un programmeur et c'est une version provisoire que le **Jackeur** utilise. Les version Bêta ont l'avantage d'être récentes et souvent très efficaces (Potentiel d'Attaque supérieur d'une colonne à la version normale) au détriment d'une pauvre fiabilité (on est obligé de les piloter et tout «double» lors du test entraîne la déconnexion brutale du **Jackeur**).

Attaque & défense

Un logiciel possède un Potentiel d'Attaque et un Coefficient de défense. Ce potentiel est représenté de la même façon que les dégâts d'une arme, *par une lettre entre crochet dans Simulacres : [x]*. C'est le nombre de points de «dégâts» que le programme fait à celui qu'il attaque. Si le logiciel est piloté, on applique les mêmes règles que pour une arme, le test d'attaque étant Esprit * + Action \Rightarrow + Mécanique \nearrow + Piratage. Si on laisse le logiciel agir de lui-même, il fait des dégâts automatiques *à lire sur les lignes - = ou + du tableau des dégâts. On utilise la ligne - si on attaque depuis une autre SatZone, la ligne = si on est sur la même grille, la ligne + si on est dans le système*.

Si le nombre de points de dégâts est supérieur ou égal au Coefficient de Défense du logiciel, celui-ci est détruit. Sinon, il ne se passe rien, un logiciel n'a pas de Points de Vie ou d'équivalents. Il n'y a donc en général pas de gradation dans la réussite de l'attaque.

Un logiciel attaqué peut, s'il est conçu pour cela, lancer une contre-attaque. Attaque et contre-attaque se déroulent simultanément. Les deux programmes peuvent donc être détruits simultanément.

La valeur du Potentiel d'Attaque d'un logiciel courant dépasse rarement [g]. En cas contraire, c'est qu'il s'agit d'un logiciel programmé spécifiquement contre d'autres logiciels bien précis.

Si un **Jackeur** est attaqué par un programme, il fait un test d'esquive avec Esprit * + Action \Rightarrow + Mécanique \nearrow + Difficulté. Cette difficulté est égale ou Potentiel d'Attaque du programme attaquant (*lire ligne = si le programme n'est pas piloté*). On peut faire autant d'esquives que l'on veut dans une même seconde (une action par tentative d'esquive). Si c'est contre le même logiciel, les résultats des tentatives se cumulent et il suffit d'en réussir une seule. Les logiciels sont censés avoir un NAS de 1. Il est donc possible de détruire un programme tueur avant qu'il ne réalise son attaque si l'on est soi-même pas trop lent. Si le **Jackeur** n'esquive pas, il est touché automatiquement (et subit les dégâts éventuels).

Il n'est pas possible à un **Jackeur** d'attaquer directement un autre **Jackeur**. Il faut utiliser pour cela des programmes.



Date de création

Elle donne le mois et l'année de création du programme. Au bout d'un an, tout programme perd 1 colonne à son Potentiel d'Attaque, et perd 1 point à son Coefficient de Défense.

Table de compatibilité

Le Potentiel d'Attaque du programme est une valeur moyenne contre tous les autres programmes. Mais certains logiciels sont programmés spécialement contre d'autres. Ils seront donc beaucoup plus puissants, voire même automatiques. Par exemple, un programme peut attaquer toutes les Alarmes avec un Potentiel d'Attaque de [B], mais avoir un Potentiel de [F] contre celles du TechnoBloc *Avant Garde*. Il est extrêmement rare qu'un programme puisse détruire à tout coup un autre programme. Non que cela ne soit pas possible, mais dès que l'on s'en rend compte, on retire les programmes trop fragiles du système, on les modifie ou on les échange. La table de compatibilité est là pour vous rappeler contre quels programmes votre logiciel est efficace.

Dégâts & Comportement

Il faut vous reporter à chaque fiche de programme. En ce qui concerne les généralités sur les dommages, reportez-vous aux descriptions déjà données.

Prix

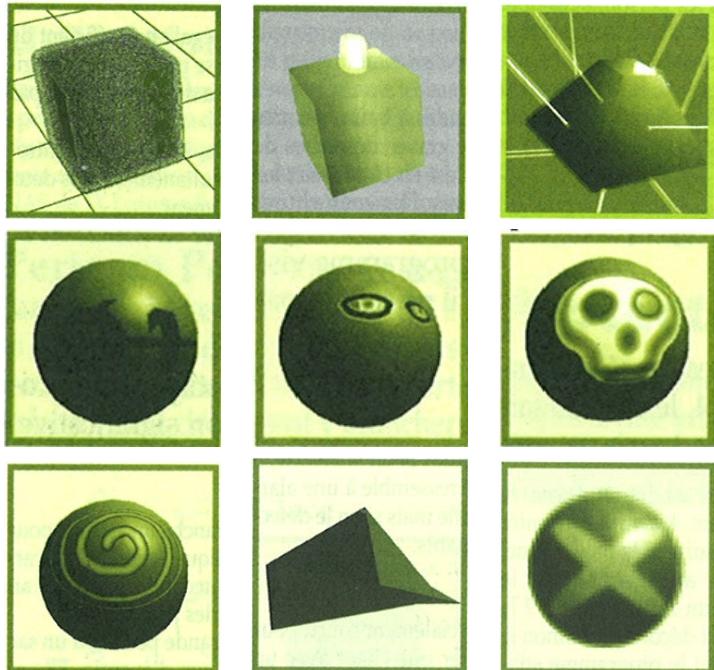
Des prix existent à la fois pour les logiciels officiels et pour les logiciels de piratage (que l'on se procure au marché noir). Quelque soit le type de logiciel que l'on achète, ce n'est pas tant le programme que l'on paye que sa sûreté d'emploi. En effet, les Jackeurs cachant souvent leurs logiciels dans les TrafZones, on peut être tenté de pirater les caches et de les piller. Mais ces programmes peuvent être protégés, ou infectés de virus.

La protection la plus courante est la reconnaissance de l'ID du Jackeur. Lorsque celui-ci achète le logiciel, il inscrit un mot de passe dans le programme et, «normalement», personne d'autre que lui ne peut s'en servir.

Pour chaque copie, le meneur de jeu fait un test Instinct \approx + Perception \triangleleft + Mécanique \triangleright à la place du jackeur. Suivant le résultat du test, le meneur de jeu indique au Jackeur ce qui se passe, ou ce qu'il croit s'être passé. Tout dépend du type de protection du logiciel.

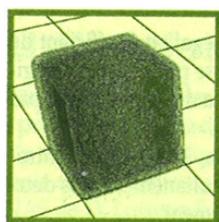
- a) Le logiciel n'est pas protégé. Quel que soit le résultat du test, la copie fonctionne.
- b) Le logiciel est protégé. Si le test est raté, le Jackeur ne se doute de rien. À la première utilisation, le logiciel ne marche pas. Si le test est réussi avec un résultat *Normal* ou *Bon*, la copie peut se faire mais le Jackeur sait que le logiciel est protégé. Si le test est réussi avec un résultat *Excellent*, le Jackeur copie le logiciel en retirant la protection.

- c) Le logiciel est piégé avec un virus. En cas de réussite, le Jackeur est prévenu. Il peut faire une copie à ses risques et périls. En cas d'utilisation du programme infesté, tous les programmes transportés au même moment par le Jackeur subissent simultanément l'attaque du virus.



Catalogue des programmes

Glace



- **Description.** La **Glace** est un logiciel qui protège un système en entier, autorise ou interdit les entrées et sorties de données. Les moyens de rentrer sont, soit la tromper avec un **BriseGlace**, soit avoir le bon code d'accès. L'entrée normale se fait suivant trois modes :

- Passif : on doit communiquer le code à la **Glace** qui s'ouvre sur le bon code. On parle parfois de **Mur** au lieu de **Glace**.
- Actif : c'est la **Glace** qui interroge le **Jackeur** et s'ouvre d'après une liste d'autorisation implantée dans ses mémoires. C'est un *Concierge*.
- Poste Esclave : l'accès n'est possible qui si on le tente sur une console données, dûment enregistrée.

Suivant leur degré de sophistication, et leurs mesures de rétorsion, on classe les Glaces en plusieurs catégories.

Glace standard : protège l'entrée par un code mais ne fait rien en cas d'attaque.

Glace blanche : tout échec du piratage lance un programme de *Déconnexion*.

Glace rouge : tout échec du programme lance un *Traceur*.

Glace noire : tout échec du piratage lance un ou plusieurs programmes *Tueurs*.

Glace lente : tout échec du piratage lance un programme *Filet*.

Un même système peut être protégé par une **Glace** qui est la combinaison de ces effets. Ce qu'il faut savoir, c'est qu'une **Glace** très épaisse (fort Coefficient de Défense) avec de nombreux programmes d'attaque a toujours des chances de déclencher une alerte contre un utilisateur normal.

• **Potentiel d'Attaque.** Une **Glace** n'attaque pas toute seule mais lance des programmes d'attaque. Elle a sur eux un rôle de pilote et leur donne donc un bonus qui augmente d'un certain nombre de lignes l'efficacité des programmes. Suivant la qualité et le prix, une **Glace** a un bonus qui varie de 0 à 5 lignes (exemple : un tueur avec un potentiel de [D] fait normalement une attaque de 2, c'est-à-dire quand on lit la ligne =. Avec un bonus de 2 lignes, le Potentiel passe à 4).

• **Coefficient de Défense.** Le rôle de la **Glace** est de protéger. Les Coefficients sont donc importants et vont de 2 à 16 (avec une moyenne vers 5). Les Sept Dragons ont des Défenses de 20 et sont situés sur les îles de la Lune.

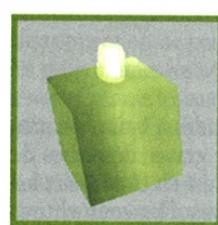
• **Comportement.** Quant un pirate utilise un **BriseGlace** sur une **Glace**, il peut y avoir trois réactions.

- 1) Le pirate échoue. La **Glace** lance aussitôt ses logiciels de défense et laisse un message au processeur pour indiquer une tentative d'intrusion.
- 2) Le pirate réussit avec un résultat *Normal* ou *Bon*. La **Glace** est détruite. Dès que quelqu'un va s'en apercevoir, on va le remettre en place et la modifier. La prochaine tentative du **Jackeur** sur la même **Glace** avec le même **BriseGlace** aura une difficulté supplémentaire de -4.
- 3) Le pirate réussit avec un résultat *Bon* ou *Excellent*. On dit qu'il a fondu la **Glace**. Il ne l'a pas détruite et est rentré dans le système. S'il ne fait pas de bêtises ensuite, il ne restera pas trace de son passage.

- **Prix.** Un particulier ne peut en général pas s'offrir de **Glace** de haut de gamme. Le modèle le moins cher est le Frigéo I, Type actif, Défense 3. Pas d'attaque mais possibilité de lancer deux logiciels tueurs à la fois si la **Glace** est attaquée sans être brisée (à se procurer séparément). Bonus de pilotage : 0. 60 000€.
- **Représentation Matrix Tools.** La **Glace** est une chape translucide qui recouvre un système.

Alarme

- **Description.** C'est un programme qui est chargé de détecter les **Jackeurs**, ou d'autres programmes, et qui déclenche ensuite des événements variables. Ces événements peuvent être de lancer d'autres logiciels, signaler l'intrusion à quelqu'un, couper le courant dans une zone particulière des données, éteindre le système, tout est possible. Le seul moyen de ne pas déclencher une alarme est de la détecter avant de passer dessus, puis de la détruire ou de la désactiver.
- **Potentiel d'Attaque.** Une alarme n'attaque pas directement.
- **Coefficient de Défense.** 0 à 3.



• **Comportement.** Si le **Jackeur** essaie de détecter la présence d'une alarme, il fait un test *Esprit* * + *Perception* ↗ + *Mécanique* ↗. S'il n'y pense pas, le meneur de jeu fait à sa place un test *Instinct* ≈ + *Perception* ↗ + *Mécanique* ↗ avec un malus de -1. Si une alarme est attaquée et n'est pas détruite, elle réagit.

- **Prix.** Entre 500 et 3 000€.
- **Représentation Matrix Tools.** Une fois repérée, une alarme est un cube rouge avec un petit gyrophare.

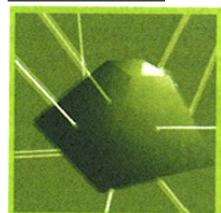
Unités de stockage

- Description.** Ces sont les entrées des banques de données. Il ne s'agit pas de logiciels à proprement parler. Il n'y a pas besoin de les attaquer pour y entrer. C'est pour les protéger que l'on a créé les autres programmes.
- Potentiel d'Attaque.** Non.
- Coefficient de Défense.** 0.
- Comportement.** Une unité de stockage a une taille très variable. Si on cherche quelque chose, cela peut prendre entre 1 seconde et 12 heures, au choix du meneur de jeu. On peut se faire aider dans cette recherche par un programme *Méduse*. Si on veut détruire des données ou en modifier, pas de problème, cela coûte juste une action. Mais si on veut que cela ne se voit pas tout de suite, il faut réussir un test Esprit + Action + Mécanique + Piratage.
- Prix.** Variable en fonction de la taille des données.
- Représentation Matrix Tools.** Un cube bleu avec un dessin de dossier ou de classeur.

Zone Construct

- Description.** C'est la représentation en trois dimensions d'un édifice réel. Le **Jackeur** peut s'y déplacer à volonté une fois qu'il y est entré.
- Potentiel d'Attaque.** Non.
- Coefficient de Défense.** 0.
- Comportement.** On peut agir sur tous les «boutons» et les commandes que l'on trouve et l'effet sera «réel».
- Prix.** Pas de prix, il s'agit à chaque fois d'un logiciel conçu par les programmeurs du **TechnoBloc**.
- Représentation Matrix Tools.** C'est une vue en trois dimensions en mode «fil de fer», c'est-à-dire avec des traits de différentes couleurs mais sans surfaces. Les objets sont dessinés de façon à être reconnaissables, que ce soit une porte, un ascenseur, une caméra, etc.

Processeur

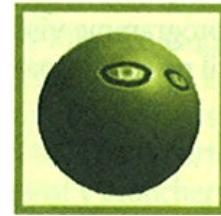


- Description.** C'est le cœur du système. C'est grâce à lui et à ses semblables que le système fonctionne / marche.
- Potentiel d'Attaque.** Non.
- Coefficient de Défense.** 0 à 2.
- Comportement.** Un processeur qui est attaqué par un programme tueur s'arrête. Tous les logiciels du système s'arrêtent et le **Jackeur** est déconnecté brutalement.
- Prix.** Le processeur d'un gros système peut valoir plusieurs millions d'euros.
- Représentation Matrix Tools.** Diamant tournoyant lançant des rayons dans toutes les directions.

Tueur



- Description.** Il s'agit en fait de toute une catégorie de programmes dont le but est la destruction brutale de la cible. Il y a les *Atak* (antilogiciel), *Decon* (déconnexion du **Jackeur**), *Killer* (dégâts au **Jackeur**), *Kram* (destruction de la console) et *Assassin* (multiusage).
- Table de compatibilité.** Les tueurs ne peuvent qu'attaquer le type de logiciel pour lequel ils sont prévus. Logiciel pour *Atak*, **Jackeur** pour *Decon*, *Killer* et *Kram*. *L'Assassin* sert à tous les usages.



- Potentiels d'Attaque.** *Atak* : [H] à [K]. *Decon* : [G] à [J]. *Killer* : [C] à [H]. *Kram* : [D] à [H]. *Assassin* : [D] à [G].
- Coefficient de Défense.** *Atak* : 0 à 3. *Decon*, *Killer* et *Kram* : 0 à 2. *Assassin* : 0 à 1.

- Comportement.** Tous ces logiciels se défendent automatiquement quand ils sont attaqués. Ils peuvent tous être pilotés.

- Dégâts.** *Atak* : le logiciel attaqué est détruit. *Decon* : le **Jackeur** est déconnecté brutalement. *Killer* : ils font entre [A] et [C] PS, EP ou PV de dégâts suivant le programme, une fois que l'attaque normale a marché. *Kram* : le meneur de jeu lance un dé (1D6). Sur un résultat de 1 à 2 la console est grillée et le **Jackeur** est déconnecté. Sinon le **Jackeur** est seulement déconnecté. *Assassin* : détruit le programme attaqué ou cause [A] PV ou [B] PS au **Jackeur**.



- Prix.** *Atak* : 100 à 10 000€. *Decon* : 8 000 à 20 000€. *Killer* : 15 000 à 30 000€. *Kram* : 12 000 à 20 000€. *Assassin* : 500 à 50 000€.

- Représentation Matrix Tools.** Ce sont tous des sphères rouges avec un logo. *Atak* : un Ø1 barré. *Decon* : un clavier. *Killer* : une tête de mort. *Kram* : une étincelle. *Assassin* : deux yeux.

Filet

- **Description.** Ce programme bloque le **Jackeur** en **Matrice**, l'empêchant de se déconnecter.
- **Potentiel d'Attaque.** [D].
- **Coefficient de Défense.** 3 à 4.
- **Comportement.** Une fois que le *Filet* a réussi son attaque, le **Jackeur** est affecté d'un malus de -1 à tous ses tests et ne peut plus se déconnecter volontairement. Pour se débarrasser du *Filet*, il faut l'attaquer et réussir à le vaincre. Le **Jackeur** perd 1 PS par tranche de 15 minutes bloqué par le *Filet*. À -23 PS, il se déconnecte de fatigue.
- **Prix.** 7 000€.
- **Représentation Matrix Tools.** Un filet couleur arc-en-ciel qui se pose sur la sphère du **Jackeur**.

Couleuvre

- **Table de compatibilité.** Une *Couleuvre* est efficace contre tous les logiciels d'attaque mais elle peut être détruite si on l'attaque elle plutôt que le **Jackeur**.
- **Potentiel d'Attaque.** Non.
- **Coefficient de Défense.** 2.
- **Comportement.** La *Couleuvre* doit d'abord être chargée puis lancée. Une fois lancée, elle ralenti le **Jackeur** suivant la protection choisie. Tant que la *Couleuvre* n'est pas détruite, elle reste en activité, même si le **Jackeur** est touché. Au moment où on lance la *Couleuvre*, on décide de combien de PV, de PS et d'EP elle protège le **Jackeur**. On fait la somme de tous ces points et c'est le malus supplémentaire infligé au **Jackeur** (et aussi le Nombre d'Actions par Seconde que l'on perd). Si on veut se protéger de 1 PV et 2 EP par exemple, cela fait un malus de -3 et une perte de 3 actions. La *Couleuvre* protège au minimum de 1 point de quelque chose. Ainsi, si un programme tueur fait normalement 2 PV de dégâts, le **Jackeur**, dans ce cas précis, n'écopera que de 1 PV s'il se fait toucher. La *Couleuvre* retire aussi 3 au lancer de dés de dégâts pour toutes les autres attaques pour lesquelles il n'est pas programmé.
- **Prix.** 5 000€.
- **Représentation Matrix Tools.** Un **Jackeur** normal est représenté comme une sphère orange vif. Avec une *Couleuvre*, la sphère est agrémentée d'une spirale violette.

Virus

- **Description.** Un **Virus** est un programme d'attaque qui ne détruit pas les logiciels mais qui perturbe leur comportement. Chaque virus a sa propre comportement, ses modes de camouflage, etc. En contrepartie, il existe des «vaccins» contre n'importe quel type de virus. Ils sont en général disponibles entre 1 et 3 mois après l'apparition publique du virus.
- **Potentiel d'Attaque.** [G] à [K]. Mais ils n'attaquent que certains logiciels dans certaines conditions.
- **Coefficient de Défense.** En général 2 à 8, sauf le type *Amibe* qui a une valeur de 0.
- **Comportement.** Ils dépendent du type de virus, voici les plus fréquents :
 - Le type *Fixer* lance une attaque contre un type spécifique de programme si celui-ci passe à proximité. Le *Fixer* est en général camouflé.
 - Le type *Amibe* lance une attaque très faible, comme un *Assassin* (tueur générique), contre un programme du **Jackeur** ou le **Jackeur** lui-même (au hasard). S'il est détruit avec une marge différente d'*Excellente*, il ne disparaît pas mais se dédouble. Chacun des deux nouveaux virus lançant à son tour son attaque.
 - Le type *Ver*. On le lance à proximité d'un *Processeur*. Le but est de ralentir et dégrader le système entier.
- **Dégâts.** Le type *Fixer* perturbe le programme attaqué ; si c'est un tueur, il peut diminuer son Potentiel d'Attaque ; si c'est un programme de reconnaissance, il délivrera de fausses informations, etc. Le type *Amibe* s'attaque au programme ou fait 1 PS de dégât au **Jackeur**. Le type *Ver* attend entre 5 minutes et 6 mois pour s'activer réellement ; puis il détruit le processeur ou dégrade les bases de données en moins d'une heure.
- **Prix.** Il n'est pas possible d'acheter un virus. Il faut le fabriquer ou le pirater. Si on le troque, la valeur de l'échage est proche des 30 000€.
- **Représentation Matrix Tools.** Le *Fixer* est camouflé ; si on le détecte, il ressemble à une plaque circulaire rouge. L'*Amibe* ressemble à une *Alarme* (cube rouge avec gyrophare). Le *Ver* est camouflé mais si on le détecte, il a l'aspect d'une sphère rouge hérissée de piquants.

BriseGlace

- **Description.** C'est un programme d'attaque spécialement conçu pour attaquer les **Glaces**. Il n'est pas possible d'attaquer une **Glace** avec un autre type de logiciel.
- **Potentiel d'Attaque.** [A] à [k].
- **Coefficient de Défense.** 0 à 1.
- **Comportement.** Un **BriseGlace** doit forcément être piloté, il ne peut fonctionner tout seul.
- **Prix.** 10 000 à 900 000€.
- **Représentation Matrix Tools.** Flèche en diamant.

Invisibilité

- **Description.** C'est une protection qui rend normalement le **Jackeur** ou un autre programme invisible.
- **Potentiel d'Attaque.** Non.
- **Coefficient de Défense.** 1.
- **Comportement.** Une invisibilité est levée dès que l'on attaque un autre programme. De plus, elle ne trompe pas les **Alarmes**, les **Claymores**, bref : tous les programmes qui se déclenchent quand «on passe dessus». Un **Jackeur** peut détecter un programme invisible en faisant un test Esprit * + Perception ↵ + Mécanique ↗ .
- **Prix.** 5 000€.

Leurre

- **Description.** C'est un programme que l'on lance soit sur un programme tueur soit sur un programme traiteur.
- **Potentiel d'Attaque.** [C] à [G].
- **Coefficient de Défense.** 1 à 3.
- **Comportement.** En cas de réussite, les programmes adverses ne sont pas détruits mais croient avoir atteint leur cible ou pensent traquer un bon écho. On peut abandonner le **Leurre** après l'avoir lancé, il continue à fonctionner de façon autonome.
- **Prix.** Entre 200 et 20 000€.
- **Représentation Matrix Tools.** Une sphère orange.

Miroir

- **Description.** C'est un programme qui fait apparaître des échos fantômes autour de soi, qui évolue en même temps que son propre écho.
- **Potentiel d'Attaque.** N'attaque pas.
- **Coefficient de Défense.** 1.
- **Comportement.** Quand on lance le programme on fait un test Esprit * + Action ↪ + Mécanique ↗ + Piratage. En cas de réussite, il y a [D] échos qui apparaissent. Dès que l'on abandonne le programme ou qu'il est détruit, les échos disparaissent. Chaque écho attaqué disparaît automatiquement.
- **Prix.** Entre 600 et 6 000€.
- **Représentation Matrix Tools.** Autant de sphères oranges que générées.

Claymore

- **Description.** C'est un programme qui se déclenche au passage d'un **Jackeur** en «explosant».
- **Potentiel d'Attaque.** [B] à [J].
- **Coefficient de Défense.** 0 à 2.
- **Comportement.** Comme une **Alarme** en ce qui concerne la détection et comme un programme **Killer** en ce qui concerne l'attaque.
- **Dégâts.** En général [B] EP et [F] PS.
- **Prix.** 30 000€.
- **Représentation Matrix Tools.** Une fois détecté, c'est un piège à loup stylisé et rouge.

Smart Bomb

- **Description.** C'est un logiciel **Claymore** qui se déplace dans des zones d'un système.
- **Potentiel d'Attaque.** Comme **Claymore**.
- **Coefficient de Défense.** Comme **Claymore**.
- **Comportement.** Comme **Claymore**, mais se déplace à chaque seconde, sauf en mode d'attaque.
- **Dégâts.** Comme **Claymore**.
- **Prix.** 45 000€.
- **Représentation Matrix Tools.** un pac-man rouge.

Traceur

- **Description.** Ce programme remonte le long de la connexion d'un **Jackeur** pour savoir s'où il se connecte. Par contre, il est possible de tracer un traceur, et de savoir alors qui est en train d'observer.

- **Potentiel d'Attaque.** [C] à [J].
- **Coefficient de Défense.** 0 à 2.
- **Comportement.** On ne peut pas piloter un traceur, c'est un programme automatique. Il est normalement invisible. Il faut faire un test de détection pour le voir.
- **Prix.** 6 000 à 25 000€.
- **Représentation Matrix Tools.** Quand il est détecté, c'est un cône gris.

Méduse

- **Description.** C'est un programme qui aide à rechercher des informations dans des bases de données.
- **Potentiel d'Attaque.** Non.
- **Coefficient de Défense.** 1.
- **Comportement.** C'est le meneur de jeu qui décide quel est le gain de temps.
- **Prix.** 10 000 à 100 000€.
- **Représentation Matrix Tools.** Un ensemble de filaments violets.

Cartographe

- **Description.** C'est un programme qui explore un système en suivant toutes les ramifications.
- **Potentiel d'Attaque.** [D] à [k].
- **Coefficient de Défense.** 2 à 6.
- **Comportement.** Le cartographe suit toutes les mailles d'un système, les unes après les autres. Il envoie ses comptes rendus au fur et à mesure de son avance jusqu'à ce qu'il soit détruit. Le défaut est qu'il déclenche toutes les alarmes. C'est l'éléphant dans le magasin de porcelaine. c'est un programme automatique que l'on ne peut piloter.
- **Prix.** 10 000 à 6 000 000€.
- **Représentation Matrix Tools.** En général, chaque programmeur lui donne une apparence. Sinon, il a l'aspect d'un petit cube noir sur des roulettes.

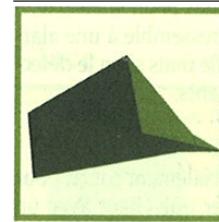
Coupe-circuit

- **Description.** C'est un programme de protection que l'on laisse en arrière, près du point de connexion. S'il détecte l'arrivée d'un traceur ou d'un programme tueur, il essaie de déconnecter le Jackeur.
- **Potentiel d'Attaque.** Non.
- **Coefficient de Défense.** 6.
- **Comportement.** Ce logiciel n'attaque pas mais le programme qui a attaqué le Jackeur une fraction de seconde auparavant doit réussir un nouveau test, en mode automatique (pas de pilotage possible) pour passer le coupe-circuit. Sinon ce dernier déconnecte brutalement le Jackeur. Ce qui peut être aussi dangereux que l'attaque initiale. Même si le logiciel n'est pas «avec» le Jackeur, il faut quand même le charger, le lancer, et subir le malus de -1 propre à chaque programme.
- **Dégâts.** Déconnexion brutale.
- **Prix.** 100€.
- **Représentation Matrix Tools.** Un bouclier vert.

Désamorçage

- **Description.** Programme spécifique, qui n'agit que contre les *Alarms*, les *Claymores* et les *Smart Bombs*.
- **Potentiel d'Attaque.** [H] à [K].
- **Coefficient de Défense.** 0.
- **Comportement.** Si le logiciel réussit son attaque, le programme visé n'est pas détruit, il est juste désamorcé. c'est-à-dire qu'il ne restera pas de trace du passage du Jackeur.
- **Prix.** 900 à 5 000€.
- **Représentation Matrix Tools.** Une sphère arc-en-ciel.

Brouilleur d'identité



- **Description.** C'est un programme de défense destiné à tromper les *Traceurs*.
- **Potentiel d'Attaque.** Non.
- **Coefficient de Défense.** 1.

- **Comportement.** Si le *Jackeur* est tracé, on lance un dé (1D6). Sur un résultat de 1 à 4, le *Traceur* sait remonter jusqu'à la grille de départ mais ne peut donner ni le lieu de connexion ni le code ID du *Jackeur*. Il est normalement invisible.
- **Prix.** 900€.
- **Représentation Matrix Tools.** Une fois détecté, il dessine une croix blanche sur la sphère du *Jackeur*.

Cheval de Troie

- **Description.** C'est un programme de camouflage, qui contient d'autres logiciels, et qui a le comportement d'un *Traceur*.
- **Potentiel d'Attaque.** [D] à [F].
- **Coefficient de Défense.** 3.
- **Comportement.** Ce programme n'est pas invisible, mais si on fait un test de détection et qu'on le réussit, le *Cheval de Troie* apparaît pour ce qu'il est. On peut alors lancer un programme d'attaque pour le détruire lui, et ne pas toucher aux logiciels qu'il cache. Sinon, en l'attaquant sans connaître sa nature, on active les programmes qu'il contient. En général, ce sont des virus, ce qui permet d'infecter la console ou le système d'origine du *Jackeur*.
- **Prix.** 9 000€.
- **Représentation Matrix Tools.** Son apparence première est celle d'un *Traceur* (cône gris). Une fois détecté, il passe de gris à rouge.

Programmes les plus courants

Bopster. *Type : Alarme. Date création : 2/80. Attaque : Non. Défense : 1. Action : Lance un logiciel esclave. Prix : 1 000 €.*

Lazbeam II. *Type : Tueur – Atak. Date création : 9/79. Attaque : [G]. Défense : 0. Action : zz. Prix : 2 000 €.*

Petiot IX. *Type : Tueur – Assassin. Date création : 12/79. Attaque : [D]. Défense : 0. Action : [B]EP de dégâts. Prix : 18 000 €.*

Snuff 2.3. *Type : Tueur – Assassin. Date création : 1/80. Attaque : [D]. Défense : 1. Action : [H]PS de dégâts. Prix : 800 €.*

Ninja 7.2. *Type : Tueur – Killer. Date création : 3/80. Attaque : [C]. Défense : 1. Action : [B]PV de dégâts. Prix : 25 000 €.*

Smaug. *Type : Ver. Date création : 7/79. Attaque : [H]. Défense : 2. Action : Attaque le processeur le 1^{er} du mois*

Noiraud. *Type : Leurre. Date création : 11/79. Attaque : [D]. Défense : 1. Prix : 4 500 €.*

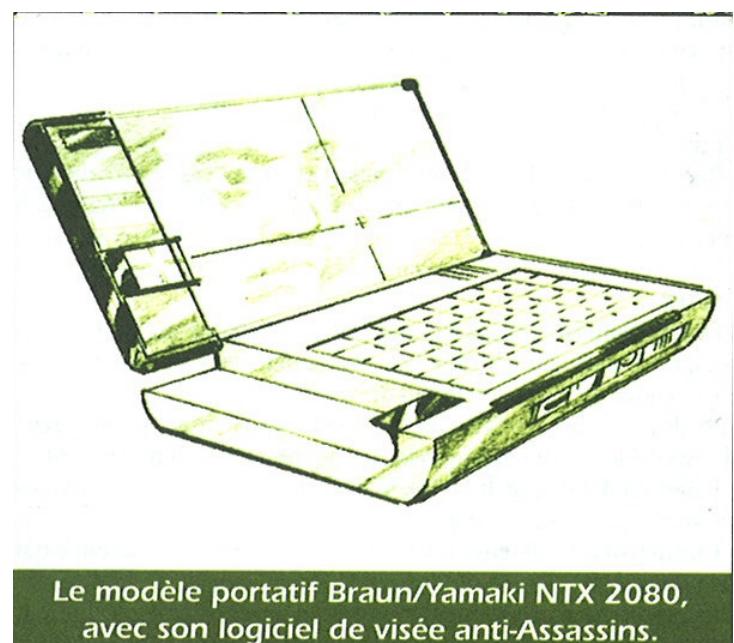
Magnum 28. *Type : Traceur. Date création : 3/80. Attaque : [E]. Défense : 1. Prix : 18 000 €.*

Blindman IV. *Type : Désamorçage. Date création : 10/79. Attaque : [J]. Défense : 0. Prix : 4 500 €.*

Les consoles

Une console est un mini-ordinateur sur lequel se branche un **Jaceur** pur entrer dans la **Matrice**. Pour chaque modèle on indique le nombre de cartouches de mémoire morte qu'il supporte, les protections qu'il offre au **Jaceur** et les autres spécificités. Il y a trois catégories principales.

- **Portable :** La console peut se ranger dans une grande poche ou un sac normal. Elle pèse moins d'un kilo et consomme peu d'énergie. Elle se connecte au réseau par ondes radios vers des bornes de transmission (ceci n'est valable que dans les régions dites «civilisées»). En contrepartie de quoi elle ne transporte pas beaucoup de cartouches (1 à 3) et ne peut pas être reliée à un bloc diamant (sauf si on se connecte au réseau par un câble). **Prix : 15 000 à 60 000€.**
- **Portatif :** Cette catégorie se transporte avec une poignée et pèse de trois à six kilos. La console se connecte soit par ondes radio soit par câble mais on doit alors la relier au secteur. Il est possible de lui connecter un bloc diamant et il y a de la place pour 6 à 12 cartouches. **Prix : 5 000 à 200 000€.**
- **Fixe :** Ce modèle est relié au secteur et à la **Matrice** par un câble. Il est trop lourd (12 à 20kg) pour être facilement transportable. En revanche, on y trouve un système de protection contre les déconnexions brutales (le test pour la perte d'Équilibre Psychique / *Points de SAN* se fait avec un bonus de +2). On peut y brancher de 8 à 24 cartouches de mémoire. Les plus gros modèles sont aussi équipés de logiciels de reconnaissance et d'analyse, indispensables pour retirer les protections ou les virus d'un programme, et surtout pour programmer soi-même des logiciels. **Prix : 80 000 à 6 000 000€.**



Le modèle portatif Braun/Yamaki NTX 2080, avec son logiciel de visée anti-Assassins.

Protection des consoles

Tout programme qui fait des dégâts suit les mêmes règles que pour les dégâts d'une arme. Les consoles jouent le rôle de «bouclier». Une console protège comme une armure 0/0/4. C'est-à-dire que l'on retire 4 au lancer de dés de dégâts. Des électrodes protègent encore plus, puisque l'on retire 6 aux lancer de dés des dégâts.

Autres règles

Programmer un logiciel

Il faut d'abord définir son type, son Potentiel d'Attaque et son Coefficient de Défense. On fait la différence entre les deux pour obtenir le potentiel global du programme (seule exception : on ajoute les valeurs pour les programmes virus de type **Amibe**). Pour le Potentiel d'Attaque, on compte le nombre de colonnes, la colonne [A] valant 1.

Exemple : un programme *Kram* de Potentiel d'Attaque [H] (donc colonne 8) et de Coefficient de Défense 2 a un potentiel global de 10. Il faut $[1+2+3+\dots+\text{potentiel global}]$ jours (24 heures de travail) pour réaliser le programme. Dans notre exemple la durée est de $1+2+3+4+5+6+7+8+9+10 = 55 \text{ jours}$. La date de création du programme est celle où l'on commence la réalisation, pas celle où on le termine.

À la fin du travail, on fait un test Esprit * + Action ♦ + Mécanique ⚡ + Informatique. Si le test est réussi, le programme est correctement réalisé. S'il y a échec, on retire au Potentiel d'Attaque du programme autant de colonnes que la valeur de la Marge d'Erreur (ME).

Caractéristiques techniques des I.A.

Une **Intelligence Artificielle** a les mêmes capacités qu'un **Jackeur** (pilotage notamment) qui aurait une Valeur de base constante à tous ses tests. Suivant les modèles, celle-ci varie de 20 à 35. Cela lui permet aussi d'avoir ce même Nombre d'Actions par Seconde.

Attention, une I.A. a une valeur réelle plus élevée, en général de 40 à 70. Mais une I.A. ne fait pas que lutter contre les **Jackeurs**, elle a d'autres tâches à accomplir, qui lui prennent en général au moins la moitié de son potentiel. Ainsi, une I.A. que l'on rencontre sur la Matrice avec une Valeur de 24 peut très bien valoir 48 au sein de son propre système, et si elle ne fait que se défendre.

Une I.A. peut être attaquée par n'importe quel type de programme tueur. Son Coefficient de Défense varie entre 4 et 10 ;

Elle peut charger autant de programmes qu'elle veut. Chaque programme diminue de 1 sa valeur de test. Ainsi une I.A. de valeur 32 peut charger 10 programmes tueurs, les lancer en 10 actions, et avoir encore 10 autres actions en réserve. On peut attaquer une I.A. à plusieurs **Jackeurs** en même temps. Il n'y a sans doute

d'ailleurs pas d'autre moyen de la vaincre. De plus, si une I.A. est attaquée et que le test est réussi, elle n'est pas détruite pour autant. Elle devient une I.A. avec une valeur diminuée de 1. Il faut une heure à une I.A. pour reconstituer un point de Valeur. Une I.A. qui passe en dessous d'une valeur de 12 évite tout nouveau combat et quitte la **Matrice** pour rejoindre son système et tenter de se reconstituer. Une I.A. peut créer n'importe quelle sorte de programme comme le ferait un être humain. La seule différence, c'est qu'il lui faut 1 minute là où il faut 1 jour à un être humain. De plus, elle réussit toujours à la créer sans défaut. Une I.A. peut prendre la représentation qu'elle veut sous **Matrix Tools**.

Les I.A. avec une Valeur de 64 ou plus sont déclarées comme «conscientes». Elles ne sont pas censées exister (mais sait-on jamais).

Les I.A. Quantiques

Une I.A. Quantique, ou I.A.Q., est une I.A. d'un type un peu particulier (et qui est banni, donc normalement qui n'existe pas).

Tout d'abord, si cette I.A. se fait attaquer, au lieu de devenir une I.A. diminuée elle éclate en autant d'I.A. qu'elle avait comme Valeur, chacune d'une Valeur inférieure d'un point à celle que l'I.A. avait sur la **Matrice**. Exemple : une I.A. de Valeur 32, de Défense 8 est attaquée par un programme Killer piloté par un excellent **Jackeur**. Le programme réussit l'attaque. L'I.A. est maintenant remplacée par 32 I.A. de Valeur 31 qui agissent de façon indépendantes. Seules les I.A. de Valeur inférieure à 12 ne peuvent se «dédoubler» ainsi. Autant dire que les chances de détruire une I.A.Q., même avec une armée de **Jackeurs**, sont microscopiques.

Il faut une heure à une I.A. pour reconstituer un point de Valeur, ce qui fait disparaître toutes les I.A. «parasites» de Valeur inférieure.

Une I.A.Q. peut aussi créer n'importe quel sorte de programmes, mais il lui faut une seconde minute là où il faut une minute à une I.A. classique (et un jour à un être humain).

Avec les «doigts»

Il existe un petit programme, si petit qu'il ne provoque aucun malus pour le transporter et aucune perte en Actions par Seconde. Il se nomme le *Dactylographe*. — Il ne peut être que piloté. Son potentiel d'attaque est de [A], son Coefficient de défense est de 0. Mais il se comporte comme un BriseGlace universel. Son défaut : si le programme est détruit, il provoque une déconnexion immédiate — Les jackeurs s'en servent pour faire des duels entre eux dans la Matrice. Et certains Maîtres Jackeurs affirment même avoir craqué des gros systèmes avec lui. Le Dactylographe est gratuit. En mode **Matrix Tools**, il ressemble juste à un bâton fin et lumineux.

