

CASUS

Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

septembre 95

HORS-SÉRIE N°16

CYBER AGE

28 MINUTES DANS LE FUTUR



Explorez l'espace,
connectez-vous à
HyperNet, vivez
les CosmoRêves™

Un jeu de rôle
cyberpunk complet

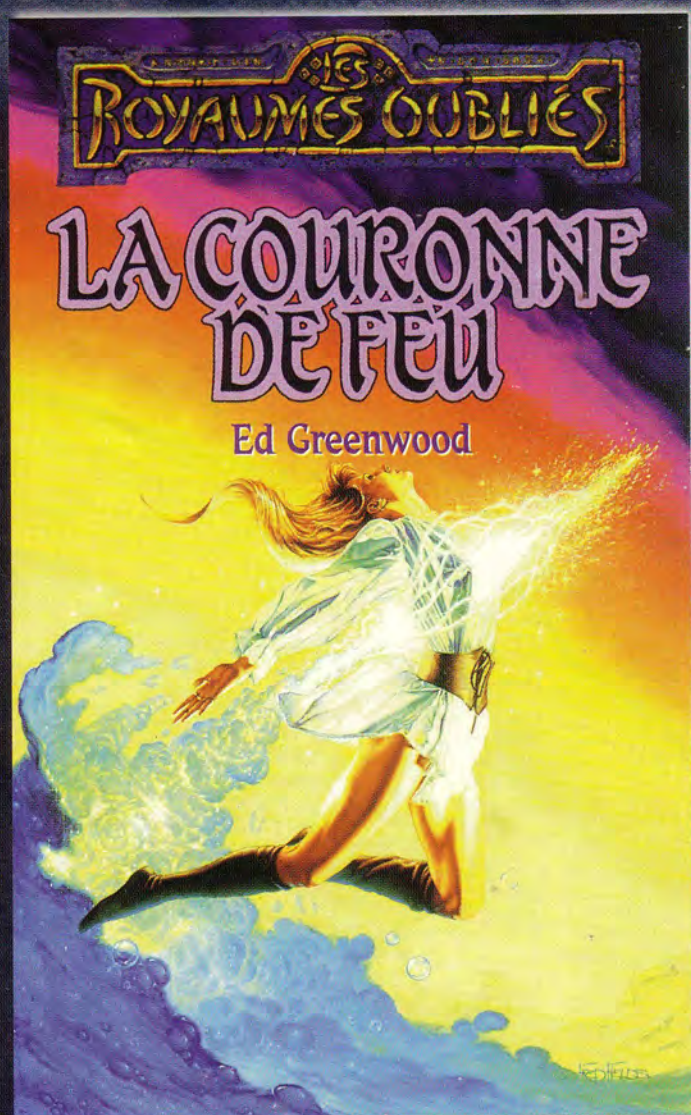
328 FB - 12 FS - 7.75 \$can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

M 2159 - 16 - 45.00 F-RD

SOLEIL NOIR

LES ROYAUMES OUBLIÉS

"Goûtez aux frissons de l'aventure,
mais surtout ne cédez pas à la tentation du mal ..!"



NOUVEAUTÉ



FLEUVE NOIR

CYBER AGE

28 MINUTES DANS LE FUTUR



Bienvenue

Il y a cinq ans, 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 multInternetautoroutemédia, Bill Gates est l'homme le plus riche du monde, *Traque sur Internet* et *Johnny Mnemonic* sont sur le point de sortir en France.

Cyber Age – 28 minutes dans le futur revient 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 débiter 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 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 Cloé, la cyberprésentatrice, donne des nouvelles de la cyberculture tous les jours sur une chaîne cybercryptée.

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

RCS PARIS B 572 134 773

SOMMAIRE

Encyclopédie

6
7

Introduction : Le monde en 2080 ; Histoire.

Politique : Les Sept Dragons ; Démocratie ; Idéologie ; Les guildes et les alliances ; Crime fédéral ; Naissance des unités Crépuscules ; Émeutes de la faim ; Zone Blanche ; Tiers-monde ; Les Venises ; Le califat de Carthage ; Le sultanat de Malakansar ; La ligue des cités états ; les Coins Chauds ; Networks ; Justice ; Crime organisé.

12

Guerres : Guerre privée ; Mercenaires ; Légion cerbère ; Bombe humaine ; Terrorisme ; Gun Rap Action ; Soldat suicide.

14

Technologie : Armement ; Santé ; Bionique ; Génie génétique ; Cybernétique ; Nanotechnologie ; mages & univers artificiels ; Liaisons satellites ; Transports.

21

Vie quotidienne : Géographie ; Urbanisme ; Industrie agricole ; Culture & divertissement ; Banques d'organes ; Les agents ou pixies ; La loi et l'ordre ; Logiciels & marché noir.

26

Les gens : Tribus/Couleurs ; Tagueurs ; Résidants ; Onirogramme ; Jackeur ; Rônin ; Bladerunner ; Réveur ; Holoreporter ; Shadowmaker ; Le transfos ; Les Nomades ; Écoguerriers ; Wampire ; Psychokiller ; Zombie.

30

Le Rézo : La structure du Rézo ; Interfaces ; HyperNet et UltraNet ; Matrice, cyberspace et Matrix Tools 4D, Écho, Pseudo, Données personnelles, Kanal I.R.C., Risques dans la Matrice, Matériel de connexion, Géographie de la Matrice, Intelligences Artificielles, Les infoclones et les infozombies, Possédé, L'ethno informatique, Communication réalité/Matrice.

36

Espace : Îles de la Lune, Ascenseur orbital, les Îles solaires, Phase II, Nouvelle frontière, Les colonies, La ceinture des astéroïdes, Mutants, Espace profond, Les vaisseaux, Pilotes, Voyage en espace lointain, Phénomènes temporels.

Règles de Simulacres

40

Le personnage du joueur

44

Les mécanismes de jeu

50

Les intervenants

52

Règles de campagne

54

Règles optionnelles

58

Poursuite entre véhicules

Règles de Cyber Age

60

Création de personnage

69

Personnages prêtirés

75

La Matrice

Secrets de Cyber Age

71

MediASsisT

84

Les Dactyles

85

La plongée

86

Magie, Matrice et I.A.C.

Scénarios

88

Nouvelle Babylone

96

Opération Nemo

106

Le Pays des Rêves

scanner pour rêves d'ailleurs

Pour jouer à Cyber Age,
vous avez besoin d'un
crayon, de papier,
et de deux dés.

Avec la participation de Jean-Pierre Pécau :

encyclopédie, Dactyles, scénarios.

Pierre Rosenthal : mise en scène
(assisté de Jean-Marie Noël), logos,
encyclopédie, règles, plongée et
magie.

Tristan Lhomme : MediASsisT.

**Eric Gutierrez, Eric Puech et
Pierre Le Pivain :** illustrations.

Frédéric Blanchard : études de
design préparatoires à la BD Carmen
Mac Callum, éditions Delcourt.

Philippe Gauckler : couverture, il
est le dessinateur de Convoi™,
Humanoïdes Associés.

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.

Bibliographie

Seuls les livres les plus importants sont signalés ici. D'autres références se retrouvent dans l'encyclopédie.

- *Câblé*, Walter Jon Williams, Présence du Futur.
- *Comte Zéro*, William Gibson, J'ai Lu.
- *Frappez : entrée*, John Varley, Étoile Double Denoël.
- *Gravé sur Chrome*, Nouvelles, William Gibson, La découverte.
- *Gravité à la manque*, Georges Alec Effinger, Présence du Futur.
- *Le souffle du cyclone*, Walter Jon Williams, Présence du Futur.
- *Les mailles du réseau*, Bruce Sterling, Présence du Futur.
- *Mona Lisa s'éclate*, William Gibson, J'ai Lu.
- *Mozart en verres miroirs*, Anthologie, Bruce Sterling, Présence du Futur.
- *Neuromancien*, William Gibson, J'ai Lu.
- *Rock Machine*, Norman Spinrad, Ailleurs & Demain.
- *Sur l'onde de choc*, John Brunner, Livre de Poche.
- *Swapswap*, Richard Canal, J'ai Lu.
- *Convoi*, BD de Thierry Smolderen & Philippe Gauckler, Humanoïdes Associés.
- *Carmen Mc Callum*, BD de Duval et Gess, Éditions Delcourt.

Encyclopédie



Une nouvelle matinée brumeuse sur West Grandville.
Le conseil de NTV5 : n'oubliez pas vos filtres individuels. Météo détaillée juste après les publicités.

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 mots que vous trouverez en couleur, comme ceci, indiquent qu'il y a une entrée de l'encyclopédie qui leur correspond. Les articles qui suivent sont – bien sûr – une petite sélection tirée de la *Grande Encyclopédie du XXI^e siècle*, consultable sur le réseau Avant Garde et le network CBS ou bien directement en Interface sous la référence GR ENCY LH 2080P. Nous espérons pouvoir vous en proposer un jour prochain une version au format Internet WWW.

Le monde en 2080

Les historiens modernes font remonter le début du Cyber Age (l'âge cybernétique ou encore ère cyberpunk) 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 féo-

dalité, 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 XX^e 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 : NOME-TA). 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 (BAL-tique/POlogne: BAPO).

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

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). Création de 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. Édictation 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 mafia 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 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.



Comme chaque année, le TechnoBloc Quark fête la date du départ de son premier Léviathan pour Alpha du Centaure: le Dick Quark.

Politique Les Sept Dragons

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 XX^e 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 XXI^e 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 se 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 XX^e 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.

Filmographie

Seuls les films et vidéos les plus importants sont signalés ici. D'autres références se retrouvent dans l'encyclopédie.

■ *Alien, le 8e passager*, de Ridley Scott (1979), avec Sigourney Weaver et Tom Skerrit.

■ *Black Rain*, de Ridley Scott (1989), avec Michael Douglas et Ken Takakura.

■ *Blade Runner*, de Ridley Scott (1982), avec Harrison Ford et Rutger Hauer.

■ *Brainstorm*, de Douglas Trumbull (1983), avec Louise Fletcher et Christopher Walken.

■ *Demolition Man*, de Marco Brambilla (1993) avec Sylvester Stallone, Wesley Snipes et Sandra Bullock.

■ *La 10^e victime*, de Elio Petri (1965), avec Marcello Mastroianni et Ursula Andress.

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

■ *Le prix du danger*, de Yves Boisset (1982), avec Gérard Lanvin et Michel Piccoli.

■ *New York 1997 (Escape from New York)*, de John Carpenter (1981), avec Kurt Russell et Lee Van Cleef.

■ *Outland*, de Peter Hyams (1981), avec Sean Connery et Peter Boyle.

■ *Soleil Vert*, de Richard Fleischer (1972), avec Charlton Heston.

■ *Total Recall*, de Paul Verhoeven (1990), avec Arnold Schwarzenegger, Michael Ironside et Sharon Stone.

■ *Tron*, de Steven Lisberger (1982), avec Jeff Bridges et David Warner.

■ *Max Headroom*, TV par Annabel Jankel et Rocky Morton (1987), avec Matt Frewer et Amanda Pays.

■ *Tekwar*, vidéo TV (1994), avec Jake Evgan et William Shatner.

■ *Wild Palms*, vidéo TV d'Oliver Stone (1993), avec James Belushi et Robert Loggia.

Exfiltration

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

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 XX^e 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

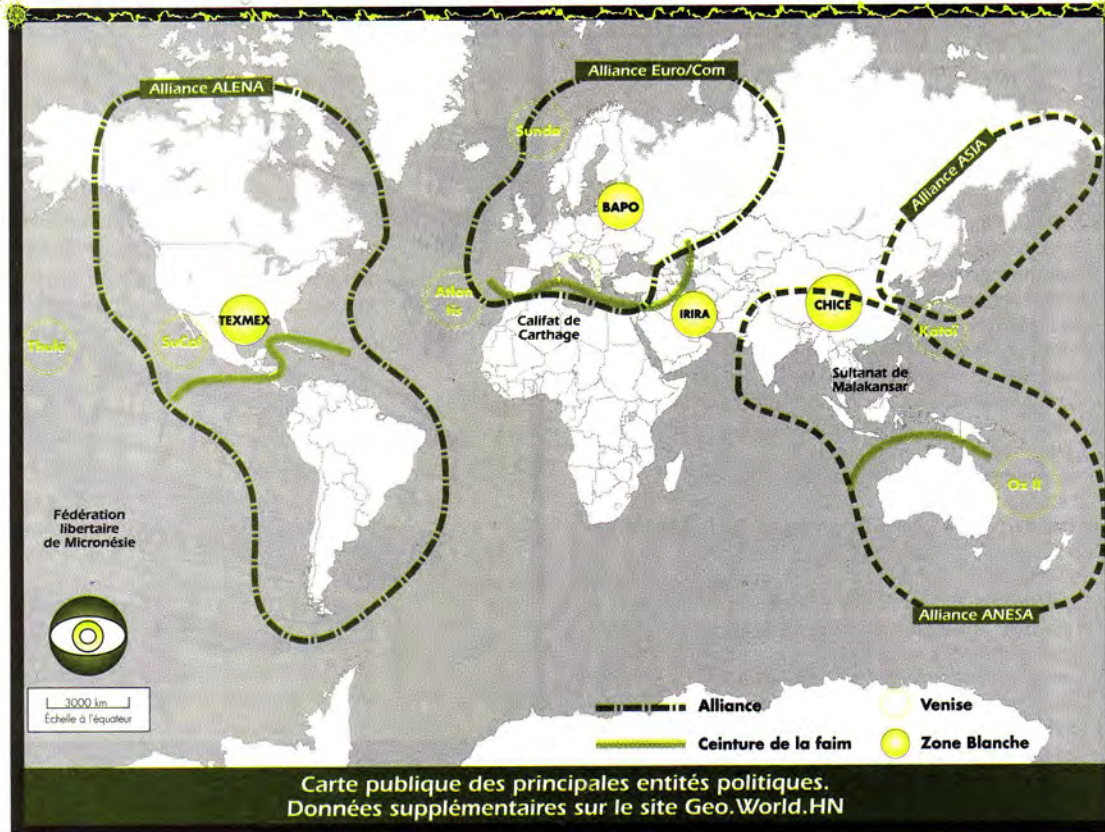
Cartel, multinationale, zaibatsu, konzern, mégacorp, corporation, policorpo, corpo (familier), omnium.

Trafiqants d'atome

Lucas Stenbeck est recherché par plusieurs TechnoBlocs pour trafic de plutonium, c'est un crime fédéral et il n'a pas grand chose à attendre d'une Force si elle vient à l'identifier. Les trafiquants d'atome sont sans doute les seuls criminels à être unilatéralement recherchés. La zone blanche BAPO (pour Baltique Pologne) est là pour témoigner des dangers de l'atome illégal.

Hovertanks

De nombreux contrebandiers utilisent les hovertanks pour passer du matériel sensible à travers les Zones Blanches. Les radiations ambiantes, même faibles, suffisent à brouiller les liaisons satellites et empêchent donc le repérage des pirates.



Idéologie

Le terme d'idéologie regroupe les croyances religieuses et politiques du XXI^e 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 là plupart du 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 XX^e 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 hanses) 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 là 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 Crépuscule

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 Crépuscule. 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 Crépuscule sont envoyées pour « résoudre » le problème. Les unités Crépuscule sont, avec la légion Cerbère, les seuls organismes Inter-TechnoBlocs, leurs opérations sont très discrètes, elles ne recherchent pas la publicité, leurs sentences sont sans appel et leur exécution s (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 Crépuscule 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 racher et à changer toute sa grille de programmes.

Pour certains commentateurs les unités Crépuscule 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 nécessitent l'envoi de troupes interblochs (la Légion Cerbère) pour rétablir féroce 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 XX^e 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 cultivateurs de l'enfer*, Roger Zelazny, Titres SF.

📺 *Le marteau de verre*, K.V.V. Jeler, Présence du futur.

📺 *Judge Dredd*, The Cursed Earth, Titan Books.

📺 *Point Limite Zéro*, de Richard Saeftin (1971), avec Barry Newman.

Tiers-monde

Quatre sous-continent sont exclus du développement moderne du XXI^e 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 XX^e siècle voire du XIX^e. 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 la 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 XXI^e 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.



Les ceintures de la faim isolent le tiers-monde des pays « riches ». Mais de quels pays riches parle-t-on ? Saint Ouen l'Aumône ?

Ceintures de la faim

Les ceintures de la faim sont au nombre de cinq :

La ceinture Mexique/Texas, ou ceinture n° 1. 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 minicéintures à l'aide de troupes ayant les mêmes fonctions que la Légion Cerbère.

La guerre de l'eau

À la fin du XX^e 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.

TechnoBlocs raciaux

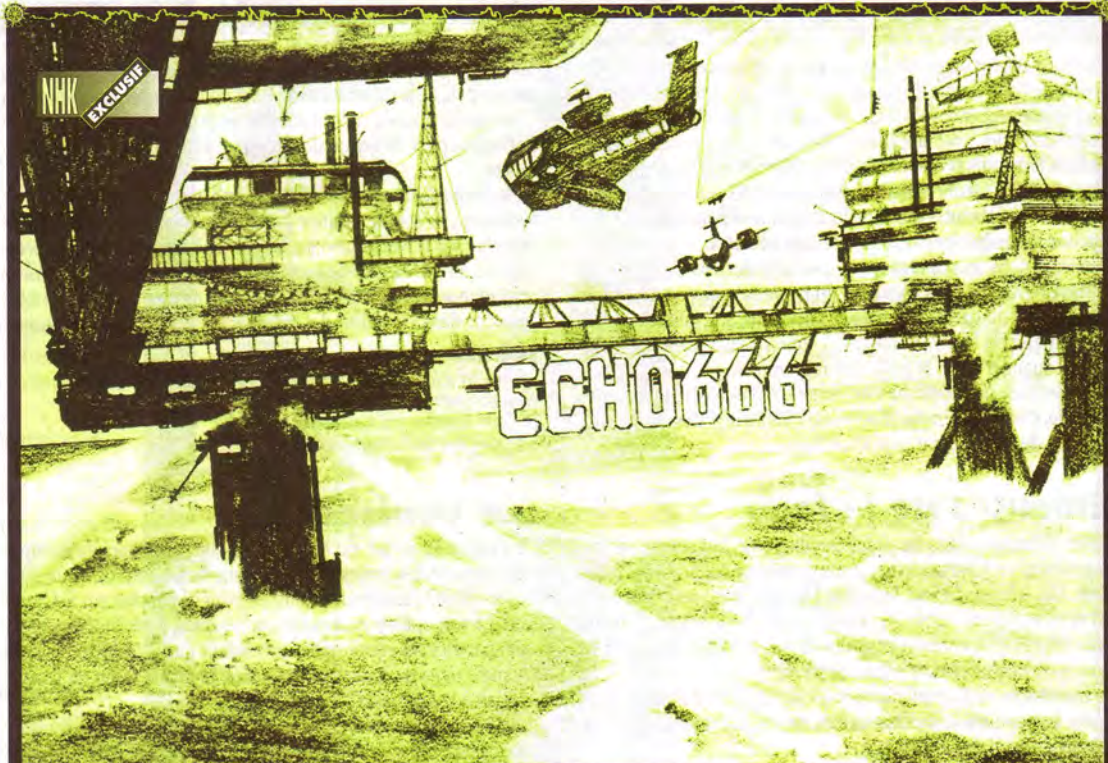
TechnoBloc pratiquant la ségrégation raciale, que ce soit les TechnoBlocs racistes blancs comme les TechnoBlocs racistes noirs sortis des grands ghettos du XX^e siècle. Les TechnoBlocs raciaux ont généralement une organisation totalitaire et une idéologie violente, ils ne représentent pas une force économique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

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 pourrions 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 destructibles. »

— Gik El Radik, chef saharien.



Opération de sauvetage risquée sur la plateforme Echo666, en pleines Bermudes. Seul le personnel de sécurité est resté en surface, les résidants sont descendus dans l'aquaville.

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 nonviolence 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 interblochs. Un criminel recherché pour **crime fédéral** peut, à condition d'avoir beaucoup d'argent, y trouver refuge. Les principales organisations et cartels de malfaiteurs, les **triades**, les **yaku-zas**, y ont pignon sur rue. Durant plusieurs siècles les États Barba-

resques 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 fuyitifs. 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 Crépuscules. 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, mélangent 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.

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

Argent

À cause des transferts informatiques, on n'emploie presque plus que l'écu (€) dans le monde entier, même si chaque nation essaye 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. 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).



Les rebelles sahariens ! Des rebelles en provenance d'un autre siècle. Un reportage explosif...

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 féroceement 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 yakuza japonais.

Les Coins Chauds

Toutes les périodes de l'histoire du XX^e et XXI^e siècle ont connu des Coins 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 œuvre 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.

Quel 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 XXI^e siècle est le siècle des communications et du spectacle (au sens où l'entendait Guy Debord, un philosophe de la fin du XX^e 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 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 ployer 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



Holoreporter... plus qu'un métier, une tradition !

Tarif équipe de Merc

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 déboursier environ 3000€ par personne à protéger et par jour.

Une exfiltration se négocie à partir de 80 000€, jusqu'à des tarifs extrêmement élevés.

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 existait des « Tigres Noirs » à la fin du siècle dernier qui luttèrent 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.

Quelques noms de forces Mercs

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

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

TV 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 mafia, le cartel de Medeline ne sont plus que des souvenirs pittoresques, la mafia « russe » ayant encore quelques zones d'influence, l'Afrique a une multitude de gangs criminels avec peu de liens.

Le yakuza est une organisation originaire 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.

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 XX^e 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 XXI^e 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'ennemi 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 XX^e 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 **résidents** 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 XXI^e siècle, malgré l'abandon des guerres entre États est bien plus violent que le monde du XX^e.

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.

« 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.

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 Tech-



Belle mise en jeu dans le Champ clos opposant RadioTak à MaxiWatt.

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 Merrill. 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'euros. 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 !

noBlocs ne pouvant pas se payer d'armées privées ou ayant besoin, à un moment donné, de spécialistes, de professionnels hyper entraînés. Au XX^e 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.



Bienvenue au Q.G.
des Forces Éclair Delta.
Que pouvons-nous faire pour vous ?

Légion cerbère

Groupe 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 InterTechnoBlocs 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 Hawaï en 60/61. On prouva qu'Agnès V. avait reçu un estomac modifié pour produire des enzymes qui, conjugués avec certaines substances simples donnaient 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 XX^e 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'aéroglossier Sicile/Afrique, explosion de la mini bombe H à Malaga sur la base 409 de la Sony SA par exemple) furent commanditées 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 & Maebius, 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 pillait pour dix millions de marchandises tandis que les Pères Noël maintenaient à distance la sécurité et les forces antiterroristes.

Soldats suicide

Ce syndrome vient de la réaction organique d'un humain à une trop grande absorption de neuroleptiques et d'enzymes antistress. Il

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 Dillinger, prostituée ayant avoué avoir supprimé 78 clients au nom du groupe « No Balls ».

Apocalypse kultur

Idee 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.

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'allocation 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.

Événements courants

Au cas où il y aurait des temps morts dans votre aventure, voici quelques événements de la vie quotidienne de Paris en 2080. Vous pouvez les tirer au hasard en lançant deux dés.

2 : 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 résidents se pressent pour voir la star, les concurrents espèrent gagner quelques écus, en un clin d'œil, la fête foraine.

3 : 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 résidents risquent bêtement leur peau pour essayer de gagner quelques galons.

4 : 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 Psycho Killer. 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. Selon la volonté du meneur de jeu, le PK peut abattre une ou plusieurs victimes avant de se suicider, ou bien disparaître ou encore être abattu par les milices ou les gangs.

5 : Bagarre de gang

Obligatoirement dans un quartier défavorisé, un gang tente de s'imposer sur le terrain d'un autre. En un clin d'œil, 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 leur puissance les gangs peuvent également échanger des coups de feu, ou lancer des bombes artisanales.

6 : Exfiltration

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

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.

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 40 mm classique et ce à une distance de plus de 3000 m. 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 5 cm. En mode salve, un fusil lourd GS peut percer à peu près n'importe quel blindage, y compris les derniers modèles céramiques. Sa capacité est en général de trois GyroRoquettes.

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 2 m à 2,50 m. Ils sont principalement utilisés par les assassins des **triades** et les petites frappes des gangs urbains des villes 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



Jacques a dit : « Courrez ! »

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 rattraper 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, avertissant 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 Tshal 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 rétraction permettent également de créer des liens instantanés 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 (ce qui ne veut pas dire qu'ils sont négligeables).

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 met 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.



L'Libération

Vivre à Paris en 2080, la violence au quotidien : un grand dossier sur papier avec photos.

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.

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.

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 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.

7 : Émeute de résidents

Un incident de voisinage (bruit, vol de moto...) met le feu aux poudres d'une banlieue dortoir de résidents. 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.

8 : Attentat terroriste

Un bâtiment 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...

9 : Les yakuzas

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, tout le monde attend que ça passe.

10 : Scène de Chasse

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

11 : Vampire en chasse

Les vampires s'apprennent à faire une nouvelle victime pour lui voler ses yeux, son cœur ou ses poumons. Si un personnage-joueur se trouve en situation, isolé et démuni dans une zone mal éclairée d'une banlieue populaire, c'est lui qui peut servir de cible aux vampires.

12 : Allumé 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, agressif et perdu.

Prix et temps de pose de l'implantation

Type A : 2 000€, une heure.

Type B : 4 000€, une heure trente.

Type C : 10 000€, 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 yakuza 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 illettrés, 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 tirets 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.

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 cicatiser une plaie en quelques secondes, les opérations plus importantes sont réalisés 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 **yakuzas**, 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 1 cm de côté, d'une épaisseur de 1 mm.

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.

(Pour tous ces termes, voir les règles.)

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 seule-

ment 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€ (connaissance d'une langue courante) à 20 000€ (connaissances en biotechnologies). Certains (braquage de coffres) ne sont disponibles qu'au marché noir.

Système câblé

Un système câblé est un appareillage (généralement sous-cutané) qui permet à un homme qui en est équipé de bénéficier de capacités sur-humaines. 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'œil 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 (voir détails de prix dans les Règles).

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 forcée 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 1000 m. 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.

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 « réjuvenation » 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 videurs 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.

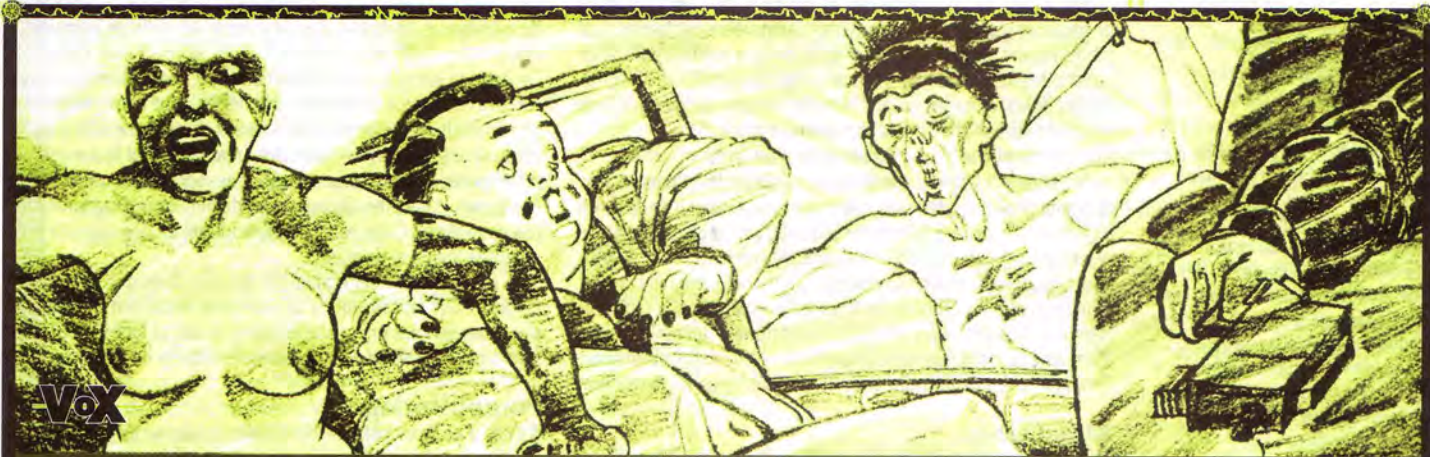
Mémoire Organique Additionnelle (MOA).

Biomémoire pouvant se loger directement dans le cerveau humain grâce à ses capacités organiques et stocker un apprentissage précis. A la différence des **broches** et des **cailloux**, la MOA se fonde 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

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 parvenus 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...



Paris 17 h12. Attentat sur la personne de Tano Ben Beli. Le tueur cloné serait la propriété de la WizNet SA.

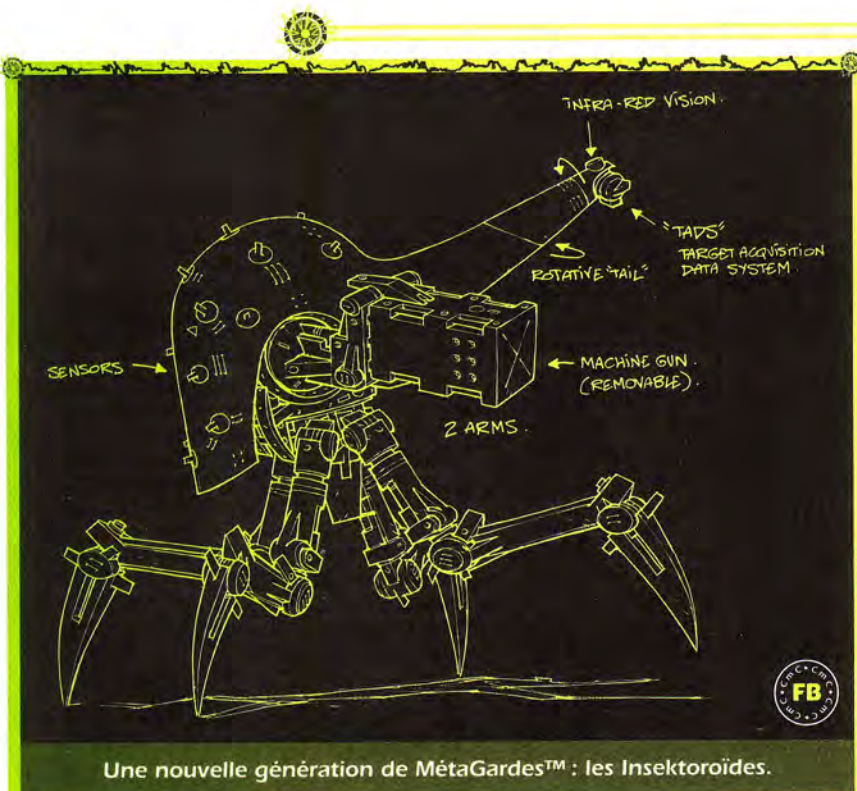
Tueur cloné

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 implacable mais pas très fûté 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.

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 10000 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



Une nouvelle génération de MetaGardes™ : les Insektoroides.

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...

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 laissèrent 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 rônin 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'empreintes différentes avant d'arriver à la conclusion qu'ils avaient à faire à d'inoffensifs matous. Pendant ce temps le rônin était déjà à l'intérieur de la maison.

MetaGardeTM

Golem le plus connu et le plus vendu actuellement. Très efficace contre les voleurs et les résidents 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 MetaGardesTM, 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 MetaGardesTM.

Un MetaGardeTM 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 combats

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 combats 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, essayeront 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 Evigan et William Shatner.
- Les clans de la lune alpha, 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 conteneurs 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 détruisent 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 leurre-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 recombinaison 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 caverne, tout ce qu'on veut pour peu qu'on dispose ou qu'on puisse fabriquer les images.

Multiplex virtuel (Bureau MultivirTM)

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 MultivirTM 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 MultivirTM 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.

CosmoRêveTM

Le CosmoRêveTM ressemble un peu au Synthivers, mais il n'est pas interactif. Un CosmoRêveTM, c'est un rêve dirigé par une machine. À la base, pour produire un CosmoRêveTM, 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

« — J'ai arrêté de jouer à Liaisons Dangereuses quand je me suis aperçu que toutes mes conquêtes féminines étaient des mecs.

— Et toi, tu jouais quoi ?

— Un bretteur avec une belle gueule, style Jean Marais ! ■

— Brèves d'holobar, 2078.



À qui profitent les CosmoRêves™ illégaux ? Une grande enquête en quatre volets.

EP 95

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 XX^e 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 ¹⁰⁰. 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 ¹⁰¹.

Référence

- ¹⁰⁰ Neuromancien, William Gibson, J'ai lu.
- ¹⁰¹ L'arbre à rêves, James Morrow, J'ai lu.
- ¹⁰² Wild Palms, vidéo TV d'Oliver Stone (1993).
- ¹⁰³ Brainstorm, de Douglas Trumbull (1983).
- ¹⁰⁴ Le Dieu venu du Centaure, Philip K. Dick, J'ai lu.

Les lampes à rêve

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 ou 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 desirs 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 matières 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 inexplicée, 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 parvient 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 plongés 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

- ¹⁰⁵ 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

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

— Wild Palms.

un équipement très peu encombrant (un relais de la taille d'un disque compact, avec un antenne de 35 cm), 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.

Transports

Super liner (cargos 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 150 km/h et transporter une charge de plus de 5000 tonnes sur une distance de 3000 km. 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 (700 km/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.

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 impropres 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 sur-

veillée militairement à cause des populations est-européennes 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 antiUV, 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, écloison 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 200 km/h tient plus de l'ouragan 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 risquerait 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 15^e 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 autrichien 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 **résidents** ; 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 résidents 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

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 désastre 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.

Les courses de l'anneau

Entre une heure et quatre heures du matin, le périphérique de Paris est parcouru par de jeunes fous en véhicules divers, principalement à effet de sol. Des paris sont engagés par les yakuzas sur ces courses.

Donneur universel

Avec toute la pollution, les accidents génétiques et le reste, il est de plus en plus rare de trouver des corps sains. Et que dire alors des donneurs universels, dont tous les organes peuvent être transplantés ? Moins d'une personne sur cent mille le sont. Et quand ils le savent, ils le cachent soigneusement pour ne pas devenir la proie des vampires.

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 2000 m de hauteur, de 200 à 600 étages, où travaillent 300 000 personnes actives, dont 140 000 **résidents**. 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 15 km 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 fuyitifs **jackeurs** 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, accueillait 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 cyberpunks, 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. Une 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 gardées 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 **résidents** 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 **net-works** y organisent parfois des reportages commando, sortes de jeux du cirque incroyablement sanglants. 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 pâte 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). Hautement 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 pâte porte le nom de Soma, mais l'habitude est prise chez les plus de 16 ans de la nommer Krill.



Reconstitution historique d'une des premières Tombes du Quartier Latin. Canal 52/1 tient à remercier le TechnoBloc Betomax pour son soutien artistique ainsi que l'association néonaturiste Katakable.

CANAL
52/1

— 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 XX^e siècle, alors que les terres cultivables s'épuisaient et que les engrais 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 écrie 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 XX^e 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 ; enfiler-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 **TechnoBlocs** 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 rétinienne subliminales.

Le Paper's act fut décidé il y a une dizaine 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 supé-

rieur 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 **Iles 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 **résidents**, 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 **TechnoBlocs** 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 résidents. On joue et on parie sur tout et à propos de tout, les casinos ne sont que la partie visible de l'iceberg. Chaque résident 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 **TechnoBlocs** viennent y sentir le goût du sang, les résidents et les **rônins** y risquer et y perdent leur vie pour quelques écus. Normalement les Arènes n'existent pas et aucun TechnoBloc 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 **résidents** des **TechnoBlocs**. 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 TechnoBlocs 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 antiémeutes. 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 **Iles 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 **résidents**.

Référence

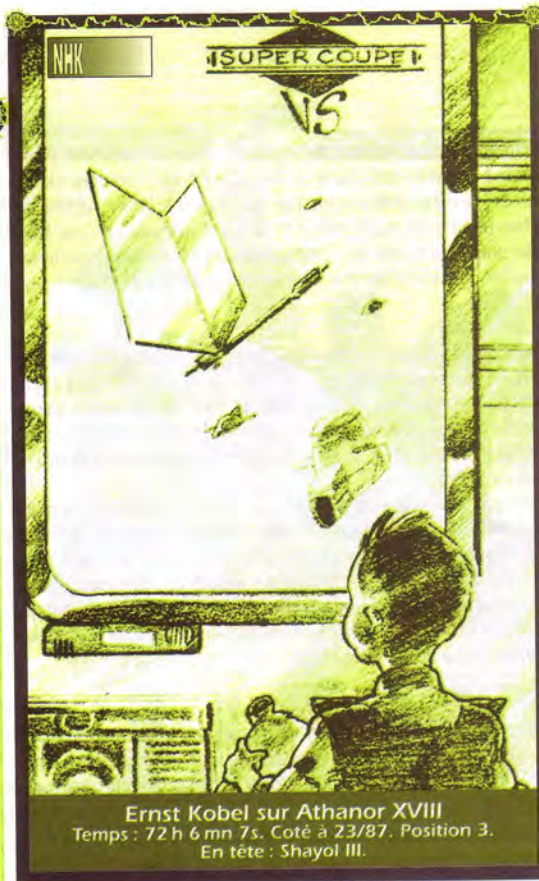
■ Les Seigneurs de l'instrumentalité, Cordwainer Smith, Presses Pocket.

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 €), 30 % de femme en homme (tarif : 60 000 €). 10 % d'entre eux changent tous les trois ou quatre ans. Les transformations sont maintenant indétectables et les risques négligeables.



Ernst Kobel sur Athanor XVIII
Temps : 72 h 6 mn 7s. Coté à 23/87. Position 3.
En tête : Shayol III.

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'hébétément. Le système de codage peut être appliqué à n'importe quel 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 cessé, 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 récréation minutieuse d'une époque de la terre (Moyen Âge japonais, conquête de l'ouest amé-

ricain, 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 rétro land. 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 Sao 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 samourais.

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 XXI^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.

Dans tous les cas, les sociologues ne manquent pas de souligner la parenté avec les mouvements surréalistes, situationnistes ou spontanistes du début du XX^e siècle (actes gratuits, recherche de l'émotion, liberté complète, inspirations anarchistes et libertaires).

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.

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 10^e 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 pré-

sent au XX^e siècle demeure : la rareté des donneurs. Conséquences : 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'ordinares 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.

Référence

- Les voutours, 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 régissent 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'œil 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 **résident** 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 côté 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 **infoclane**. 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 bri-

ser 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 Marilyn 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 24 h, 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.

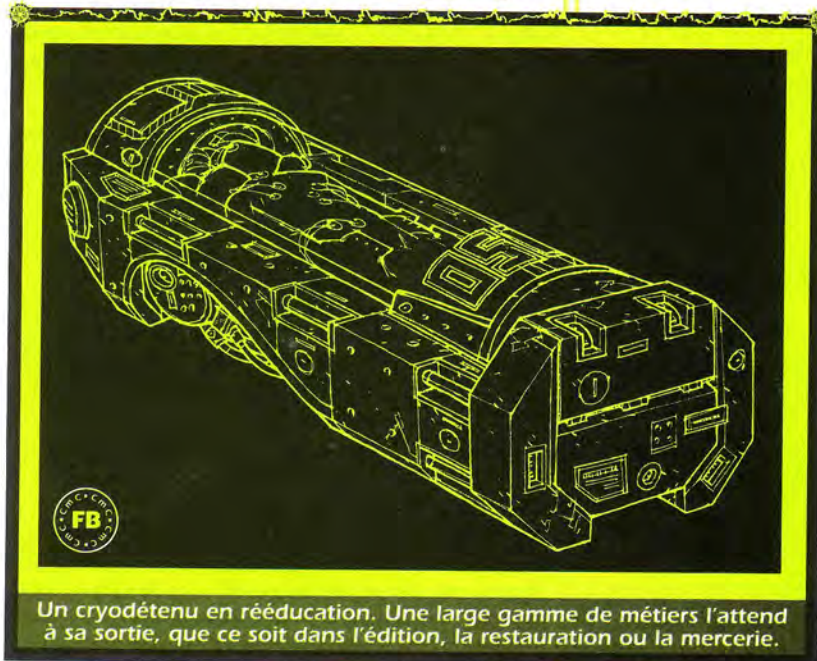
Astéroïde prison & MurMorgue

Le concept de l'incarcération a beaucoup évolué depuis la fin du XX^e 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

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).



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* indique que l'on est en présence d'un mineur. D'autres terminaisons indiquent des personnes en liberté surveillée, ou en responsabilité restreinte.

Référence

- *Cyber Patrol*, www.microsys.com/cyber.

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 une nouvelle identité ou pas d'identité du tout. Chaque méthode a 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 écoutées. Le principe est simple et relativement imparable : 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 Merrill ont été récemment victime d'une belle manipulation ayant justement pour base ce type d'écoute. Un petit commando a sciemment émis un certain nombre de motcodes qu'ils savaient déclencher l'alerte pour attirer les hommes de la Force à 500 km. 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.

Les gens Tribus/Couleurs/Tagueurs

Les tribus sont les descendantes des bandes d'adolescents des grandes cités de la fin du XX^e 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 XXI^e 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.



ce et de territoire. La signature est le nom du groupe (les Black Angels, les Rats Bitumes, Mekanik 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).

Résidents

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 résidents, 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 supporteurs dans les diverses rencontres InterTechnoBlocs. Conséquence de cette politique d'assistantat : 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 résidents en rupture de TechnoBloc aux tireurs isolés, PK et autres détraqués qui ne perdent pas une occasion de faire un carton sur les résidents 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 résident 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. Mais les deux cas la voie est étroite, dangereuse et bien 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 TechnoBlocs 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 rési-

dant moyen (ventes spectaculaires du package spécial couple Richard Gere/Julia Roberts).

Référence

- Batman, Dark Knight Return, Miller, Zenda.
- Gravité à la manqué, 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 djaceur.

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 courants dans la profession. Il n'empêche que devenir un CybOp est un job envié, 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 TechnoBlocs 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

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 structurés en bandes très bien organisées, ils se livrent à une guerre farouche avec les rollers, à coup de 45 et de vieux Uzi, à coup de bottes et de chaînes de vélo lorsqu'ils ne peuvent pas récupérer d'armes à feu.



24 heures avec les bikers, un reportage vérité !

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, Salamambo, 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 XX^e 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.



La chasse aux contrevenants, un job d'avenir !

et les accords d'extradition entre TechnoBlocs 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.

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**TM, 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**TM 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 **résidents** 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**TM 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**TM 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 yeuxcaméras, 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.



Une heure d'entretien exclusif avec Seymour Lenk, le magnat des Îles de la Lune.

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

Écoguerriers

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 armé 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.



Doc Jeff Stafford : la douceur de vivre associée à la dureté de la révolution verte.

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**.

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.

Une nouvelle délinquance

Les wampires 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).

Encore une fois, le gang des wampires dit « Les Iroquois » a frappé.

Un reportage exclusif sponsorisé par la Zik Zak Ronin Corp.



SAT
MATCH

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.

Gigaocet

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 mégaocet ou Mo représente un million d'octet. Un gigaocet 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 $(3 \times 16 + 13) = 61$ en décimal. Ce système était surtout utilisé par les informaticiens des années 1970. Maintenant, il est totalement inutilisé.

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 **jackeurs**, 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 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 **résident** 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 **jackeurs** 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 **jackeur**) 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 résidents, 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 XX^e 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 dévie 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 jackeurs 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 **résident** 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 dialoguez 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 résident 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/rôle » les plus populaires.

Il n'y a aucune différence entre HyperNet et UltraNet. UltraNet est simplement une division commerciale qui vend les interconnexions 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 transitent par le Rézo. Ce que vous voyez, ce sont ces données mises en image par HyperNet. Mais supposons que vous « court-circuitiez » 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 fumeurs, 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

HyperNet, un rêve devenu réalité. Demandez et vous serez exaucés !



WELCOME

SIR !

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 jackeur 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 jusqu'à 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 jackeurs, qui préfèrent alors se connecter directement sur la Matrice, sans passer d'abord par le Rézo.

Référence

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

Mythologie du cyberspace I

« 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.

Mythologie du cyberspace II

« Imaginez que sa cervelle a littéralement fondu, comme du beurre dans un four, voyez ça ? 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.

Mythologie du cyberspace III

« 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 allumecigares. Une plaque d'interface produit seulement des nanovolts et les contacts neuronaux sont isolés. »

— Science et présent, juin 2075.



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 reptilien, ou jurassique, ou Grand Bleu) et même un mythique niveau machine (ou kernel). Plus on « descend » plus on fait appel à des structures réflexes 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.

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 jackeur est donc de laisser aussi peu d'écho que possible, ou bien de brouiller son écho en le mêlant à d'autres 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 jackeur, un jeu mortel de chat et de souris qui, en quelques nanosecondes peut entraîner de fâcheuses conséquences pour le jackeur. En effet toute passe dans le Rézo est assimilée à une action de guerre économique et comme telle, la cible peut répondre en se considérant en état de guerre, c'est-à-dire qu'une fois l'adresse du jackeur connu, on peut lui envoyer dans le meilleur des cas un bladerunner, dans le pire un escadron de Mercs. Les TechnoBlocs craignent les passes dans le Rézo et par conséquent ne font jamais de cadeaux, les jackeurs connaissent les risques encourus.

Pseudo

Le pseudo, ou identificateur, est le code d'accès (associé à un nom) sous lequel le jackeur accède au Rézo. Un bon jackeur peut toujours se connecter sous un identificateur bidon, mais il le fera rarement. En effet, le but de tout jackeur 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 jackeurs 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 jackeur 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 jackeur 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 retrouvent tous les jackeurs 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 essaient « 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.

Glacé

G.L.A.C.E : Générateur Logiciel Anti Crack Électronique. Programme de défense informatique protégeant un système d'une incursion pirate. Briser la Glacé 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 silicone 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 Glacé.

Référence

■ Neuromancien, William Gibson, j'ai lu.

BriseGlacé

Seuls les programmes virus et BriseGlacé militaires peuvent venir à bout de la Glacé 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 XX^e siècle, l'argent n'est pas alors le seul problème à résoudre.

Glace lente

Programme de protection très dangereux employé généralement par les Intelligence 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 côté 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 **jackeur** 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 **jackeurs** 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 **jackeur** qui « fixe » virtuellement une partie d'un écran lui-même virtuel, l'ordinateur interprète alors l'ordre de commandement.

Seuls les **jackeurs** 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 **jackeur**, 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 **jackeur**, 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 **jackeur** 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**. On en trouvera une description technique dans le chapitre des règles.

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 **jackeur** 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 devenus 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

• **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 informatiques, 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.

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.

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 lui permet de réintégrer 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 côté.

● **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.**

Programmeur 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.

● **Glacé.** 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 faire une passe ou lancer une passe.**

Entrer dans la Matrice pour y voler des informations. On dit aussi faire un pas de danse.

maffieux. 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 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 côtés : 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. Semibiologiques 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.

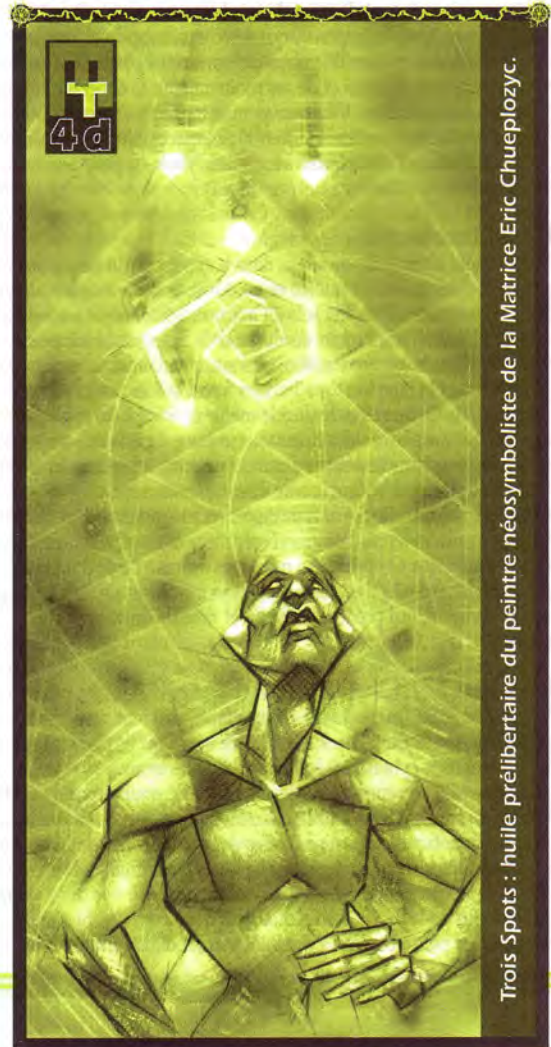
Intelligence Artificielle Quantique

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 Tcherepkin, 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'Algérie - Algérie 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 Tcherepkin 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 3000.

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 tel-



Trois Spots : huile prélibérée du peintre néosymboliste de la Matrice Eric Chueplozyc.

lement 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 infoclone, 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 tranquilisant, un infoclone ressemble à une superbe poupée en cire contenant un magnétophone.

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 inexplicables de la Matrice.

«... Plusieurs témoignages sont encore plus étranges. Miss Duggler, Cybernetic Operator au TechnoBloc Matsushita, Constantin Ostrobuskos, 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 résidents 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. Dans *Cyber Age*, la vérité est un peu plus subtile (voir le chapitre sur les secrets).

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 shamanes

C'est ainsi que l'on nomme des guérillers 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 *jackeurs* tibétains avaient des dons particuliers pour se déplacer dans cette nouvelle dimension qu'on appelait la Matrice.



EP
135

Le nirvana ou le rêve du «trait plat».

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 !

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, essaiera 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 séparerait 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 informatiques 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».

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.

Plusieurs études conclurent 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 jackeurs 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 jackeur 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 jackeur, 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 jackeur a dans ses associés. De toute façon, la vitesse d'affichage de l'écran est moins grande que celle des actions du jackeur. 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 jackeur. On peut ainsi suivre par transparence ses mouvements.

— Le brochage parallèle permet à une autre personne de devenir le cavalier du jackeur 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 jackeur dans la Matrice en espionnant le flux de messages. Enfin, la densité d'informations peut faire se refermer une Glace sensible sur le jackeur 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 jackeur 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 jackeur 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 ! réplis 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 Odes jackeurs entraînés 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 féroce combat par tous les organismes du Rézo.

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 TechnoBlocs 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'équilibrent). 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 Llien 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.

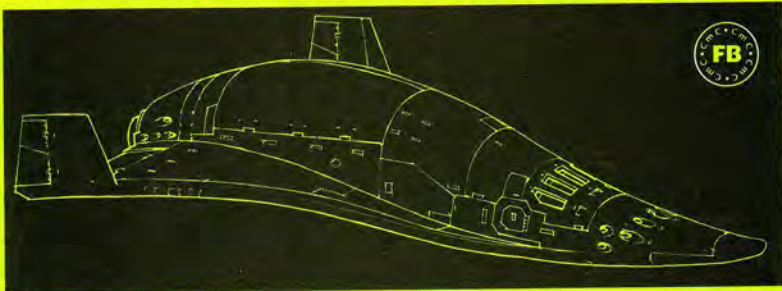
Un ascenseur permet d'atteindre une plateforme orbitale en moins de 2 heures. Ils sont généralement installés par grappe de 6 à 12 autour d'un même filament. Les cages des ascenseurs orbitaux permettent également de transporter rapidement du fret de petite dimension à un coût très bas ce qui n'est pas 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 TechnoBlocs utilisent généralement des Phases II en groupe isolé car toutes les études prouvent que leurs crises de folie ne se pro-



Avec la navette Dauphin®, l'espace est à la portée d'un simple saut.

duisent 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 XX^e siècle.

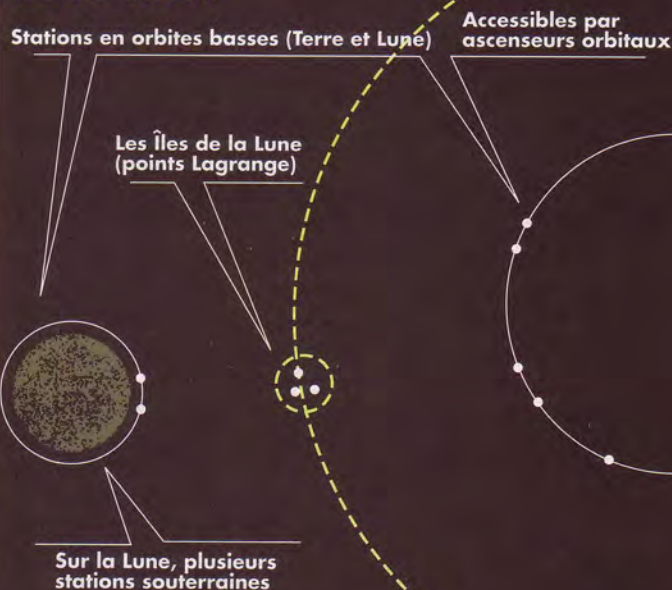
La Nouvelle Frontière, c'est aussi des stations expérimentales et scientifiques, des laboratoires et des usines de transformation de minerais ou de fabrication de matières lourdes. Les stations de l'Espace profond ne doivent pas être comparées aux Îles de la Lune. La vie y est dure, souvent inconfortable 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 résidents 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.

La banlieue de la Terre



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 n'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'ont 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 Côté » 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

Le 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 10 cm.

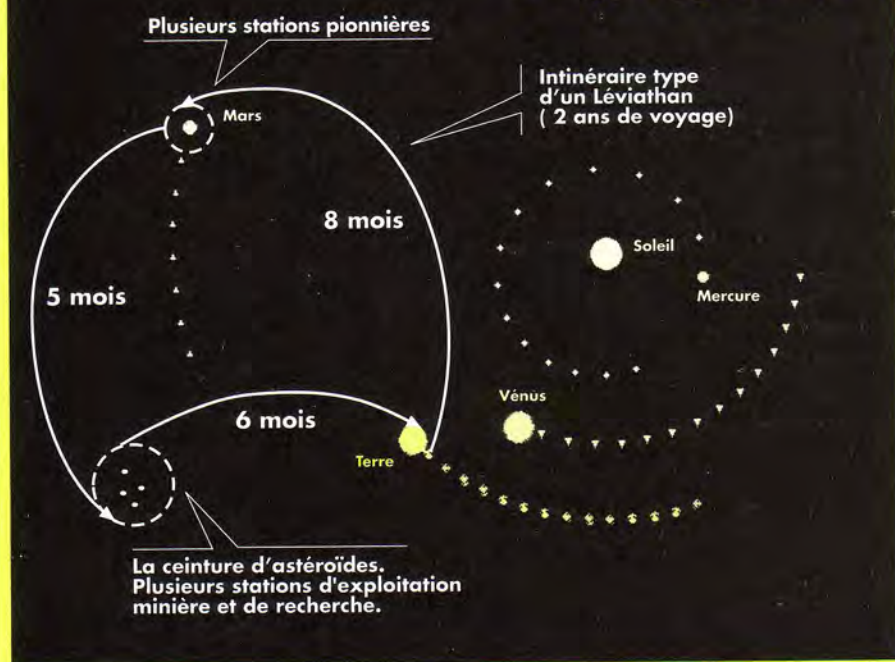
Il est facile de comprendre qu'une blessure avec de telles armes est souvent mortelle. Un passager, un terrien, n'est pas soumis aux lois sur le duel mais il peut demander à un Nomade de le parrainer, auquel cas il pourra participer au duel. C'est un cas assez rare et ce pour une raison bien simple : 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.



VoX

Les nouveaux samouraïs de l'espace.

L'Espace profond



Propulsion MAM ou propulsion miroir

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

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 munis de minifusées pour pouvoir se diriger dans le vide et même d'un armement conséquent pour les modèles de combat.

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 précognition 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 XX^e 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 a 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 originales. 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 vaisseau 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.

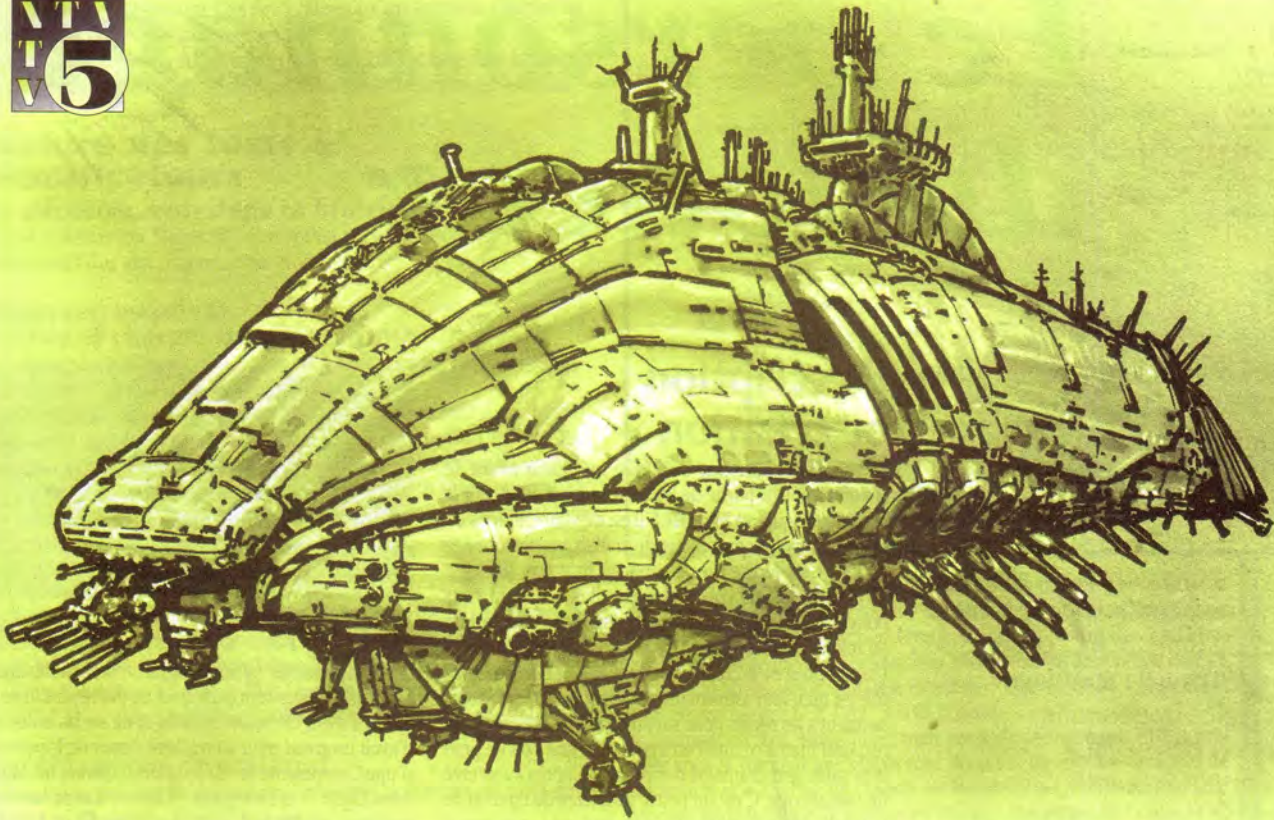
Inconvénients : les planètes creuses ne sont pas dirigeables. On calcule leur orbite dès leur construction et leur lancement, elles n'en varieront plus jamais. Comme elles ne se déplacent que grâce à l'attraction des astres elles sont également très lentes, beaucoup plus lentes qu'un Léviathan.

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 XVII^e 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



Léviathan Foss III, le seul cas connu de vaisseau affrété par souscription publique. Il emporte huit cents colons vers Alpha du Centaure. Tous les observateurs scientifiques leur promettent une mort certaine, le système solaire y serait invivable. Le vaisseau est équipé d'un navigateur de retour automatique. Celui que l'on appelle déjà vaisseau fantôme sera de retour dans neuf ans.

ment. 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, coïncé 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.

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 louches 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 indiscrétions 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.

RÈGLES DE BASE

Le personnage du joueur

Les règles de *Cyber Age* (qui sont les mêmes que celles de *Simulacres*) sont présentées dans les chapitres suivants (avec le rectangle marqué). Règles en haut sur le côté).

Nous avons pris comme postulat que les joueurs utiliseraient toutes les règles de *Simulacres* : celles que nous appelons « de campagne », plus les règles optionnelles (localisation des dégâts). Ces règles sont plus compliquées que les règles de base – destinées aux débutants – mais l'univers de *Cyber Age* étant plus technique, il nous a semblé nécessaire d'utiliser toutes les règles.

Ceux qui veulent être guidés, avec des règles plus simples, auraient avantage à se procurer *Simulacres* (hors-série *Casus Belli* n° 10). C'est pour vous laisser le choix du degré de complexité des règles (et de compatibilité) que nous avons suivi la même progression de règles que pour *Simulacres* : d'abord savoir comment fonctionne le personnage et comment le créer avec les règles de base ; puis la découverte des mécanismes du jeu ; et enfin comment effectivement créer un personnage pour le monde de *Cyber Age* (avec les règles spécifiques à cet univers cyberpunk, et toutes les adaptations nécessaires).

Les règles de la Matrice n'auront à être connues que du meneur de jeu et des joueurs dont le personnage est jakeur.

Description et création

La première chose que doit faire un joueur avant de commencer une partie de jeu de rôle, c'est de choisir le personnage qu'il va incarner. S'il est débutant, indécis ou pressé, nous lui conseillons de choisir un personnage prêtiré, c'est-à-dire un personnage tout fait. Il y en a six de prévus, que vous trouverez plus loin, dont vous pouvez vous inspirer et qu'il est possible de photocopier ou même de découper.

Un paradoxe de la création de personnage dans le jeu de rôle est qu'il faut souvent un peu savoir comment « fonctionner » les règles pour savoir si son personnage correspond bien à ce que l'on veut, mais que l'on ne peut bien saisir le mécanisme des règles qu'après avoir créé un personnage. C'est un peu le problème de l'œuf et de la poule. Mais ne paniquez pas, tout cela n'est pas si compliqué.

Le plus simple, c'est de lire la description des caractéristiques d'un personnage avec une feuille vierge (page 43) devant soi, ou avec un des prêtirés (voir plus loin). Vous pourrez créer un personnage au fur et à mesure, puis passer aux mécanismes du jeu (page 44 et suivantes) pour savoir comment va « fonctionner » votre personnage.

Les Caractéristiques

Elles sont divisées en plusieurs catégories. Voici, pour chacune, comment remplir la feuille de personnage, lorsque vous en créez un.

Composantes

Ce sont les matériaux qui composent les individus, la base même de ce qu'ils sont. Un personnage est composé (symboliquement) du Corps, des Instincts, du Cœur et de l'Esprit.

 **Le Corps** sert à résoudre toutes les situations physiques (courir, regarder, lutter, danser, écouter, etc.). Il recouvre diverses capacités physiques comme la force, l'agilité, l'endurance.

 **Les Instincts** regroupent toutes les forces et les faiblesses cachées et inconscientes de l'individu. C'est par eux que s'expriment le sixième sens, l'intuition, le côté animal du personnage ; mais aussi le fait de se laisser dominer par ses pulsions. Une personne instinctive pourra sentir des présences, se rattraper de justesse lors d'une chute, etc.

 **Le Cœur** est le domaine des sentiments (aimer, se faire aimer, « comprendre », ressentir, influencer, convaincre par les sentiments, etc.). Quelqu'un qui a une forte valeur en Cœur peut non seulement mieux convaincre, mais aussi mieux résister aux influences extérieures, alors qu'un personnage avec une faible valeur sera plus velléitaire (incapable de s'en tenir à une décision prise).

 **L'Esprit** gouverne la réflexion (calculer, analyser, raisonner, prévoir, persuader par la raison, etc.) mais aussi l'invention, l'imagination.

Création du personnage

Les valeurs des Composantes varient de 3 (faible) à 6 (fort), 4 et 5 étant des valeurs moyennes. Répartissez un total de 18 points entre vos quatre Composantes. Exemple : Corps 5, Instincts 6, Cœur 4, Esprit 3 ; un tel personnage est très instinctif, privilégiant ce qui est physique, moyennement amical et pas du tout réfléchi. Une vraie tête brûlée.

Moyens

Les Composantes ne sont que des potentialités qui ne sont pas toujours bien exploitées ou exprimées. Il ne sert à rien d'avoir de beaux muscles si on ne les utilise pas, d'avoir un grand cœur si on n'aime personne. L'expression d'une Composante se fait toujours à travers un Moyen. Ainsi Esprit * et Perception < servent à appréhender un problème intellectuel, alors que Corps 0 et Action > servent à donner un coup de poing ou faire un saut en longueur. Le tableau ci-contre résume ces diverses combinaisons. Les Moyens sont au nombre de quatre :

 **La Perception.** Elle sert chaque fois que l'on veut connaître quelque chose. On l'utilise aussi dans tous les cas où il est plus important de réagir qu'agir. Ainsi, pour éviter une voiture qui grille un feu rouge, c'est la Perception que l'on utilisera, pour déterminer si on a vu la voiture à temps. De même, le fait de viser, même pour utiliser un fusil, se fera avec la Perception.

 **L'Action.** Ce Moyen sert lorsque l'on doit avoir une action effective. C'est le plus évident à comprendre, et aussi l'un des plus utilisés des Moyens. L'Action servira pour un bras de fer comme pour résoudre une énigme.

 **Le Désir.** Ce Moyen représente toutes les sortes de volontés, qu'elles soient conscientes ou inconscientes. C'est sans doute le Moyen le plus difficile à appréhender, mais aussi celui qui a le plus de possibilités. On peut ainsi « désirer » survivre, inventer des engins ou des poésies extraordinaires ; bref, arriver à se dépasser.

 **La Résistance.** C'est un Moyen passif, qui sert à tester si on résiste à une agression physique, morale ou sentimentale, ou si on se laisse guider par ses instincts.

Création du personnage

Les valeurs des Moyens varient de 0 (très faible) à 4 (fort) ; 2 étant une valeur moyenne. Attribuez un total de 10 points pour l'ensemble de vos Moyens. Il est possible, mais déconseillé, de mettre un score de 0 dans un des Moyens.

Exemple : Perception < 2, Action > 3, Désir 3, Résistance 2 ; ce qui indique un personnage assez moyen, plutôt actif, pas très perspicace, qui ne sait pas trop encaisser les coups durs, mais qui sait y réagir efficacement.

Règles

Enfin, on n'agit pas dans l'absolu. Chaque personne a des affinités particulières vis-à-vis du milieu extérieur.

Ainsi, même si on utilise ses facultés de perception, certains individus sont plus à l'aise pour suivre les traces d'un animal dans la forêt, alors que d'autres sauront plus facilement déceler un passage secret dans une bâtisse. Dans le jeu, ces affinités sont appelées les Règnes, et sont au nombre de cinq : Minéral , Végétal , Animal , Humain , Mécanique .

Minéral. Ce Règne représente toute la nature non vivante. C'est-à-dire les rochers, les pierres, mais aussi l'eau (océans, lacs, rivières) ou l'air (le vent, le ciel). Ainsi, lorsque l'on veut faire le point en mer, ou connaître la météo, on utilise le Règne Minéral.

Végétal. Ce Règne représente tout ce qui est vivant et (a priori) sans conscience. On l'utilise avec les plantes, les arbres, les lichens.

Animal. Ce Règne sert à chaque fois que l'on a des interactions avec des créatures vivantes qui ont un comportement instinctif (que l'on nomme animal) plutôt qu'intellectuel (comme les humains). C'est pourquoi il arrive que ce Règne soit utilisé dans des circonstances particulières avec des humains : si un Indien essaye d'appeler son animal totem, si un officiant voudrait se livrer à son dieu, ils font appel à la personnalité animale qu'ils possèdent en eux.

Humain. Ce Règne est un des plus importants car il est utilisé de deux façons bien différentes. Dans un premier temps, comme tous les autres Règnes, on l'utilise dans les interactions avec d'autres humains (séduction, psychologie...). Dans un deuxième temps, il sert dès qu'on utilise ses propres capacités (courir, résoudre une énigme...). En fait, le jeu part du principe philosophique grec : connais-toi toi-même pour connaître les autres. Il peut arriver que l'on ait des interactions avec des créatures qui ne soient ni animales (elles réfléchissent) ni humaines (elles ont des modes de pensée trop étranges pour nous ; comme des extraterrestres, des dieux non anthropomorphes...) auquel cas aucun de ces deux Règnes (Animal et Humain) ne s'applique.

Mécanique. Ce Règne représente tout ce qui est utilisé comme outil ou instrument, au sens le plus large du terme. Ainsi l'os, qui pourrait être considéré comme Minéral (en voie de fossilisation) est considéré comme un outil dès que l'homme des cavernes l'utilise pour la chasse ou la guerre (voir 2001 l'odyssée de l'Espace). Évidemment, les voitures, les armes à feu, les presse-purées, les ordinateurs, sont tous du domaine Mécanique. Mais cela va plus loin, car on considérera aussi que les lois de la physique et des mathématiques sont des « outils » pour comprendre l'univers. Ainsi, si un psychiatre veut inventer une nouvelle méthode psychiatrique, il utilisera le Règne Humain, car son domaine d'application est l'esprit humain ; mais un physicien voulant découvrir de nouvelles lois des interactions interatomiques utilisera le Règne Mécanique (même si c'est avec son cerveau qu'il réfléchit).

Combinaisons des Composantes et des Moyens

	 PERCEPTION	 ACTION	 DÉSIR	 RÉSISTANCE
 CORPS	Voir ; sentir ; entendre ; goûter ; toucher ; etc.	Actions physiques.	Surmonter la faim, le sommeil ; survivre.	Résister à la faim, la soif, aux maladies, à l'asphyxie...
 INSTINCTS	Deviner une réaction ; 6 ^e sens.	Agir ou réagir d'instinct ; convaincre par la convoitise.	Imposer sa personnalité ; exorciser, réaliser ses rêves.	Laisser la «bête» (violence, plaisir, gourmandise) au fond de soi.
 COEUR	Connaître les sentiments ; psychologie.	Se faire aimer ; convaincre par la passion.	Avoir la foi ; créer paix, confiance et miracles.	Résister à la séduction, à l'innocence, la misère.
 ESPRIT	Comprendre ; analyser.	Raisonner ; calculer ; résoudre.	Se raisonner ; se détacher des sensations ; inventer.	Rester logique, d'esprit libre.

Énergies de base

Chaque individu possède en lui des possibilités de dépassement qu'il est capable de révéler dans des circonstances extrêmes. Lors d'un sursaut de volonté, ou en se concentrant, il peut libérer ces capacités pour changer le cours du destin. Cette capacité particulière s'appelle l'Énergie. Attention, l'utilisation des Énergies engendre une dépense physique ou psychique (expliquée dans les mécanismes du jeu, voir page 10 et suivantes) et il vaut mieux les considérer comme des «jokers» (qui typent un peu plus les personnages) que de compter tout le temps sur elles. Il y a trois Énergies de base :

 **La Puissance** permet d'augmenter les chances de réussite et les résultats d'une action. Cette Énergie n'est utilisable que quand une certaine «force» est applicable. Ainsi, on peut ajouter de la Puissance à un coup de poing, à une tentative de séduction, au dépouillement d'un volumineux dossier d'enquête. Mais on ne peut donner de la Puissance à un coup de feu (c'est le pistolet qui tire), à la conduite d'une voiture, etc.

 **La Rapidité** permet d'augmenter les chances de réussite et les résultats d'une action. Évidemment, cette Énergie n'est utilisable que dans des circonstances où la rapidité joue un rôle. C'est le cas du combat au contact, des poursuites où les réflexes jouent, si une action est faite dans la précipitation...

 **La Précision** permet aussi d'augmenter les chances de réussite et les résultats d'une action. Évidemment, cette Énergie n'est utilisable que dans des circonstances où la précision joue un rôle, comme viser une cible, savoir trouver le mot juste. La Précision peut en fait servir quasiment tout le temps, sauf dans les circonstances passives (comme résister à une maladie, à un hypnotiseur) où seule la Puissance peut servir.

Création du personnage

À l'instar des Règnes, les Énergies ont une valeur de 0 (moyenne), 1 (supérieure) ou 2 (forte). Comme les Énergies sont des «bonus» par rapport à la moyenne, une valeur de 1 n'est pas «normale» (comme pour les Règnes) mais déjà considérée comme supérieure. En effet, le Règne est utilisé tout le temps alors que l'Énergie ne pourra servir que de temps en temps. L'attribution des points à répartir, ainsi qu'un exemple de création, sont donnés un peu plus loin.

Autres Énergies

Il existe d'autres Énergies mais elles dépendent du contexte, de l'univers de jeu que vous avez choisi. Cela peut être de l'Énergie magique, psionique, etc. A priori, vous n'avez pas à en créer vous-même, mais votre personnage peut être amené à utiliser cette Énergie, auquel cas vous devrez à chaque fois consulter les règles spécifiques. Notez simplement que votre personnage ne pourra avoir ces capacités spéciales que s'il a mis des points dans cette Énergie. Ainsi, par exemple, si vous jouez dans un univers magique où les sorciers sont une réalité, il existera une Énergie de sorcellerie. Si votre personnage a des points dans cette Énergie, il pourra être ou devenir sorcier ; sinon, la sorcellerie lui sera totalement inaccessible.

Création du personnage

En tout, pour l'ensemble des Règnes et Énergies, vous disposez d'un total de 8 points. Comme il y a 5 Règnes et 3 Énergies de base, cela vous permet de mettre 1 point partout. Si vous choisissez d'avoir un personnage moins équilibré, le minimum dans un Règne ou une Énergie est de 0, le maximum de 2. S'il existe une Énergie supplémentaire dans un univers de jeu (comme la magie), le total des points n'augmente pas et est toujours de 8. De plus, cette Énergie spéciale ne peut pas être montée à 2 (seulement à 0 ou à 1).

Exemple : Minéral  0, Végétal  0, Animal  1, Humain  2, Mécanique  2, Puissance  2, Rapidité  1, Précision  0 ; ce personnage ne connaît pas grand-chose de la nature en général, à peine les animaux, par contre il a des affinités avec les humains et leurs outils. De plus, il est très costaud, et plus rapide que précis.

 Minéral	 Végétal	 Animal
 Humain	 Mécanique	 Néant

Pour le Néant , explications page 22

Création du personnage

Les valeurs des Règnes varient de 0 (faible) à 2 (fort), 1 étant la valeur normale. L'attribution des points à répartir, ainsi qu'un exemple de création, sont donnés un peu plus loin, après les Énergies.

 Puissance	 Rapidité	 Précision
---	--	---

La répartition des points entre Règnes et Énergies est une des clés de la création du personnage.

L'état du personnage

Trois compteurs distincts indiquent quel est l'état actuel de votre personnage. En effet, celui-ci va vivre des aventures mouvementées et trépidantes, pleines de danger. Il est bien possible qu'il soit blessé, essoufflé, choqué (pire, il peut mourir). Pour savoir où il en est, on utilise trois compteurs de « points » : les points de vie, les points de souffle, et les points d'équilibre psychique.

Points de vie

Les points de vie (en abrégé : PV) indiquent la quantité de dégâts physiques que peut subir le personnage, avant d'être blessé ou de mourir. Le total maximum de ses points de vie dépend de sa morphologie. Pour la connaître, additionnez ses scores en Corps  et Résistance  :

— De 1 à 5, sa morphologie est faible. Il a 4 points de vie.
— De 6 à 8, sa morphologie est moyenne. Il a 5 points de vie.

— De 9 à 14, sa morphologie forte. Il a 6 points de vie.
Si à un moment votre personnage tombe à 0 point de vie, il est mort, la partie est terminée pour vous. S'il est blessé, et que sa blessure a été soignée, il récupérera 1 point de vie par jour. Dans les univers magiques, il existe des potions qui aident à guérir plus vite, de même que des soins dans un hôpital ultramoderne peuvent accélérer cette récupération. Quelle que soit la façon dont les points de vie sont récupérés, leur nombre ne peut dépasser le maximum indiqué par la morphologie.

Points de souffle

Tous les personnages ont 4 points de souffle (en abrégé : PS). Ces points peuvent être perdus quand ils reçoivent des coups d'objets contondants (matraque, coup de poing...) ou quand ils font des efforts (en général quand on utilise ses Énergies, la manière dont cela se déroule est expliquée dans les mécanismes de jeu, pages 10 et suivantes). Si le personnage tombe à 0 point de souffle, il perd conscience. Les points de souffle se récupèrent naturellement au rythme de 1 point par heure de repos. On ne peut dépasser le maximum de ses points de souffle.

Points d'équilibre psychique

Tous les personnages ont 4 points d'équilibre psychique (en abrégé : EP). Ces points peuvent être perdus quand ils subissent des chocs psychologiques (terreur, perte d'un être aimé...) ou s'ils se concentrent pour augmenter leurs chances de réussite (en général quand on utilise les Énergies, la manière dont cela se déroule est expliquée dans les mécanismes de jeu, pages 10 et suivantes). Si le personnage arrive à 0 point d'équilibre

Une autre méthode pour créer ses Composantes

Sur la feuille de personnage, les cadres où l'on inscrit le score des Composantes comportent trois petites cases. Celles-ci servent si vous désirez créer vos personnages d'un façon plus imagée. Comment procéder :

Pour chaque Composante, la première case représente votre potentiel à votre naissance ; la deuxième case est la façon dont elle a évolué au cours de votre enfance et votre adolescence, suite à votre éducation et votre milieu ; la troisième case représente vos propres efforts d'amélioration. Si vous décidez que la valeur d'une case est forte, noircissez-la. Si vous décidez qu'elle est faible, laissez-la en blanc. Pour l'ensemble des quatre Composantes, vous devez noircir 6 cases, et en laisser 6 en blanc. Ensuite, calculez la valeur de chaque Composante en sachant qu'une case blanche vaut 1 point, et qu'une case noire vaut 2 points. Voyons, d'après l'exemple ci-contre, comment interpréter ce processus de création. Ce personnage

Composantes

3 à 6
(18 pts.)

	CORPS		5
	INSTINCTS		4
	COEUR		5
	ESPRIT		4

a une valeur de Corps de 5 (2+1+2), qui lui vient d'une bonne constitution à la naissance, qu'il n'a pas vraiment travaillé durant son adolescence, mais qu'il a augmenté par la suite par des exercices et une bonne hygiène de vie.

Paradoxalement, cette méthode de création n'est pas plus compliquée. Elle permet de mieux visualiser son personnage (ce qui est souvent utile aux débutants) et de faire des différences entre des personnages qui, globalement, auraient les mêmes caractéristiques.

psychique, il devient fou ou tombe en état de choc. Les points d'équilibre psychique se récupèrent naturellement au rythme de 1 point par semaine de calme. On ne peut dépasser le maximum de ses points d'équilibre psychique.

La vie du personnage

Un personnage n'est pas qu'un assemblage de chiffres et de caractéristiques. Il est aussi défini par ce qu'il a vécu, ce qu'il sait faire, et par ses possessions.

Le passé

Ici, vous êtes tout à fait libre de créer le passé que vous voulez à votre personnage, pourvu qu'il soit cohérent avec l'univers de jeu, et que votre meneur de jeu approuve vos choix. Néanmoins, dans le cadre de *Cyber Age*, nous vous proposons une manière originale de créer le passé de votre personnage, à partir de tables d'événements. Si ces tables (voir plus loin dans les règles spécifiques à *Cyber Age*) ne vous conviennent pas, ou que vous avez déjà une idée précise pour votre personnage, vous êtes libre de vos choix. Évitez quand même les héritiers de milliardaires qui ont des comptes en banque infinis. Votre but est de forger un destin à votre personnage durant le jeu, pas de décider à l'avance qu'il est un surhomme.

Talents et métiers

Avec les règles de campagne (voir plus loin), chaque personnage indique des valeurs numériques pour chaque talent qu'il maîtrise. Dans les règles de base, votre per-

sonnage a le droit à un métier, deux talents et deux hobbies.

● **Un métier** est un ensemble de compétences qui permettent à votre personnage de se sortir de toutes les situations normales où ce métier peut servir. Il donne également des bonus à vos chances de réussite. N'importe quel type de métier connu du meneur de jeu peut être choisi, aussi bien ceux qui sont classiques (médecin, soldat, pilote, caissière de supermarché...) que des vraiment « exotiques » (fils d'industriel, gourou, agitateur politique...).

● **Un talent** est une compétence qui permet à votre personnage de se sortir de toutes les situations normales où ce talent peut servir. Il n'est pas nécessaire de posséder un talent en rapport avec votre métier puisque celui-ci les contient déjà. Ainsi, un talent de premiers soins est inutile pour un médecin. Les talents peuvent recouvrir des capacités bien différentes (prestidigitation, cuisine, armes à feu...). Il existe une liste de talents dans les règles spécifiques à *Cyber Age*.

● **Un hobby** est un domaine où votre personnage possède quelques connaissances et quelques compétences, en général au niveau amateur. Un hobby offre moins de pratique et de connaissance qu'un talent. Il est là pour donner un peu plus de « relief » à votre personnage. Exemples de hobbies : philatélie, pêche à la ligne, jeux de rôle, fan de séries télé... Vous pouvez échanger vos deux hobbies contre un talent supplémentaire. Ou au contraire transformer un de vos deux talents en deux hobbies supplémentaires.

Points d'aventure

Ne vous préoccupez pas pour l'instant de cette case. Elle sert pour les règles de campagne, lorsque votre personnage, à la fin de chaque aventure, pourra améliorer ses capacités. ■

Force et Agilité?

Les joueurs habitués à d'autres jeux de rôle sont souvent surpris par la façon de décrire les personnages dans *Simulacres*. En effet, il est plus courant de trouver des caractéristiques plus descriptives (et plus nombreuses) comme Force, Dextérité, Intelligence, Volonté, que celles plus générales comme Corps ou Cœur. C'est en effet souvent plus facile à comprendre au premier abord, mais il ne faut pas oublier que *Simulacres* est destiné

à faire jouer dans n'importe quel univers ou situation, et qu'il doit donc être plus générique et moins spécifique. En fait, la capacité de combiner Composantes et Moyens donne déjà de nombreuses possibilités, et c'est sans compter l'interprétation que peuvent apporter les Énergies.

Ainsi, qu'un personnage veuille faire un bras de fer ou se saisir d'un objet avant un adversaire, on se servira du Corps, de l'Action et du Règne Humain. Mais celui qui aura plus de Puissance augmentera ses chances au bras de fer, alors que celui qui aura le

plus de Rapidité augmentera ses chances d'être le premier à saisir l'objet. Ses mécanismes s'appliquent de la même manière à des tâches intellectuelles (trier des renseignements, résoudre des équations, avoir la plus grande force de conviction...). Tout cela donnant e un nombre de combinaisons et de façons différentes d'utiliser ses capacités vraiment impressionnant. Ainsi, ce qui fait la différence entre un bagarreur et le champion du monde de boxe, qui pourront tous deux assommer n'importe quel quidam, ce sera leurs métiers et leurs Énergies.

Points d'aventure:

RÈGLES DE BASE

Les mécanismes de jeu

Lorsque les joueurs vont indiquer que leurs personnages tentent une action improbable, ou lorsqu'ils sont l'objet d'une attaque, ce n'est ni

le pur hasard ni le meneur de jeu qui décident du résultat. C'est l'application des règles et des indications données par le scénario, le tout sanctionné par un jet de dés. Si vous hésitez sur le sens d'un mot (qui ne serait pas expliqué sur le coup), reportez-vous au glossaire des termes les plus courants utilisés par *Simulacres*, page 49.



Principe de base

Toute tentative impossible à rater réussit toujours, toute tentative impossible à réaliser échoue toujours. Les succès et les échecs des autres tentatives se résolvent d'après la règle principale (voir ci-après). C'est au meneur de jeu de décider, en fonction des circonstances, du scénario, des capacités du personnage, si

une tentative est inratable, impossible ou aléatoire. Il doit faire preuve de bon sens, mais ne pas oublier qu'il ne s'agit que d'un jeu. Un exemple de tentative impossible est d'essayer de sauter à pieds joints au-dessus d'un gouffre de vingt mètres de large. À l'inverse, une tentative inratable est l'action d'ouvrir une porte normale, dans des circonstances normales. Cette règle est là pour vous éviter de lancer les dés à tout bout de champ. À l'opposé, une action qui semble simple, comme monter des escaliers quatre par quatre, peut nécessiter un jet de dés si la personne qui la tente est essoufflée, poursuivie par un tueur psychopathe, sous le coup d'une émotion, etc.

Règle principale

Si vous voulez connaître le résultat d'une tentative quelconque : définissez la Composante qui intervient, à travers quel Moyen elle s'exprime, dans quel Règne (aidez-vous du tableau principal pour voir comment combiner Composantes et Moyens). Estimez la **difficulté** de la tentative selon la table de difficulté ci-dessous. N'oubliez pas qu'un **talent** ou un **métier** peuvent aider à une tentative, estimez donc cette **difficulté** en en tenant compte. Lancez deux dés à 6 faces. Si la somme du résultat est strictement inférieure à la somme Composante + Moyen + Règne + **difficulté**, la tentative a réussi. Si la somme du résultat est supérieure ou égale, la tentative a échoué. On appelle cette opération un test. La liste des **tests** les plus utilisés se trouve en page 49.

Exemple : Arthur essaye de retrouver dans un sous-bois les traces d'un animal. La Composante employée est le Corps $\odot$ (il utilise ses yeux, sa valeur en Corps est 4), le Moyen est la Perception $\triangleleft$ (il a 3), le Règne est Végétal $\clubsuit$ (c'est un sous-bois touffu, et c'est parmi les mousses et les branchages qu'il cherche des traces ; sa valeur en Végétal est 1). Arthur est un médecin qui n'a aucune connaissance particulière des animaux et des bois, le meneur de jeu estime donc que c'est une action Difficile (**difficulté** de -2). La somme totale du test est donc de $4+3+1-2=6$. Arthur ne retrouvera la trace que si le joueur fait 5 ou moins en lançant les deux dés, ce qui est une chance assez faible.

Difficultés multiples

De nombreux facteurs peuvent influencer une action et chacun peut amener sa propre **difficulté**. Pour le calcul de la valeur du test, il faut additionner les **difficultés**.

Exemple : Arthur, au sommet d'une montagne, essaye de repérer la fumée qui doit monter du camp de base de ses adversaires (test Corps $\odot$ + Perception $\triangleleft$ + Minéral $\diamond$). Il a une longue-vue qui lui facilite la tâche (**difficulté** +1) mais la nuit tombe (**difficulté** -2), la **difficulté** finale est donc de $1-2=-1$.

Interprétation du résultat

Le meneur de jeu soucieux de nuancer ses résultats, peut interpréter le jet de dés, par rapport à la valeur qu'il fallait obtenir. La table d'interprétation montre la différence entre le jet attendu et celui obtenu, et donne la qualité du résultat correspondant. On appelle cette différence marge de réussite (MR) et on l'exprime positivement. Quand le test échoue, on parle de marge d'échec (ME). Ces notions de marges d'échec ou de réussite serviront également plus tard, quand il faudra quantifier la réussite (par exemple dans un combat).

Exemple : Arthur essaye d'apprivoiser un chien (animal domestique). La somme Cœur $\heartsuit$ + Action $\blacktriangleright$ + Animal $\heartsuit$ + **difficulté** = 10, il a obtenu un 6, soit un succès avec une différence de -4. C'est donc un résultat Très bon : le chien se laisse approcher et même toucher. En termes de jeu, on dira que sa marge de réussite (MR) est de 4.

Résultats « critiques »

Afin de rendre le jeu plus amusant et plus héroïque, nous vous suggérons fortement d'utiliser les deux règles suivantes. Elles sont indissociables : soit vous les utilisez toutes les deux, soit vous n'en utilisez aucune :

● Quand lors d'un test, le joueur fait un double-1, cela signifie que son personnage réussit particulièrement bien l'action tentée. On appelle ce résultat un succès critique. Si l'action, en raison des **difficultés** était « impensable » à réussir (valeur finale du test de 2 ou moins), l'action réussit quand même, de justesse, avec une marge de réussite de 0.

Très difficile	-4
Difficile	-2
Malaisé	-1
Normal	0
Aisé	+1
Facile	+2
Très facile	+4

Table de difficulté

Excellent	-6 et au-delà
Très bon	-4 et -5
Bon	-2 et -3
Normal	-1
Presque	0 et +1
Mauvais	+2 et +3
Très mauvais	+4 et au-delà

Table d'interprétation

● Quand lors d'un test, le joueur fait un double-☐, cela signifie que son personnage rate de façon particulièrement spectaculaire l'action tentée. On appelle ce résultat un échec critique. Si l'action, en raison des capacités du personnage était « immanquablement » facile (valeur finale du test de 13 ou plus), l'action échoue quand même, de justesse, avec une marge d'échec de 0. Attention, cette règle est à utiliser aussi bien pour les personnages des joueurs (PJ), que pour ceux incarnés par le meneur de jeu (PMJ).

Utilisation des Énergies de base

Un personnage peut, dans des circonstances exceptionnelles, se surpasser pour effectuer une action normalement impossible ou presque. En termes de jeu, il utilisera tout ou partie de son Énergie intérieure. Cette règle, et les précisions qui suivent, pourront vous sembler un peu complexes de prime abord. Il est tout à fait possible de ne pas les utiliser au cours de votre première partie. Mais l'utilisation des Énergies est en général ce qui fait la différence entre les personnages des joueurs (qui sont des héros) et leurs adversaires. L'expérience a montré que les joueurs débutants à *Simulacres* ont tendance à ne pas utiliser cette règle, alors qu'elle devient prépondérante dès la seconde partie, quand ils ont compris tous les avantages qu'ils peuvent en tirer.

Lorsque le joueur veut utiliser son Énergie, il indique son intention au meneur de jeu, avant de lancer les dés. Le meneur de jeu, suivant l'action envisagée, estime quel est le type d'Énergie de base mis en action (Puissance ⚡, Rapidité ⚡ ou Précision ⚡). Le joueur peut alors rajouter à la valeur de son test tout ou partie de cette Énergie (par exemple, s'il a deux points en Rapidité ⚡, il peut n'en utiliser qu'un ou les deux). En contrepartie, il se retire des points de souffle (PS) ou des points d'énergie psychique (EP) (à son gré dans la plupart des cas, voir précisions dans le paragraphe suivant) de sa feuille de personnage, en nombre égal aux points d'Énergie rajoutés. Si le meneur de jeu l'autorise, il est possible d'utiliser plusieurs Énergies en même temps, et donc de rajouter plus de points encore, en contrepartie d'une plus grande dépense de PS ou d'EP.

Exemple : Arthur est poursuivi par des gardes. Il arrive devant une porte cadenassée. Il faut absolument qu'il l'enforce pour pouvoir s'échapper. Comme il n'aura le temps que d'une tentative, il décide d'utiliser sa Puissance ⚡ en complément. Le résultat à ne pas dépasser sera 4 (Corps ○) + 3 (Action ➡) + 1 (Mécanique ⚙) : une porte est un objet manufacturé -2 (difficulté : la porte est épaisse) + 2 (Arthur a 2 points en Puissance ⚡ et décide de mettre la totalité) = 8. Il coche 1PS et 1EP sur sa fiche (il aurait pu déduire 2EP ou 2PS, s'il avait préféré). Le joueur lance les dés : 6, c'est réussi. Sans sa Puissance ⚡, Arthur n'aurait pas enfoncé la porte.

Différence entre Souffle et Équilibre psychique

Comme dit dans la description du personnage, les points de souffle se récupèrent au rythme de 1 par heure, ceux d'équilibre psychique au rythme de 1 par semaine. Il semblerait donc logique que les personnages dépensent plutôt des points de souffle (qui se récupèrent facilement) ; c'est ce qui se produit en général. Mais n'oubliez pas que, dans un combat, les points de souffle peuvent venir à vous manquer si on vous assène un coup, et à 0PS, c'est l'inconscience. Mais il se trouve également que EP et PS ne donnent pas les mêmes effets quand on les dépense :

Tableau principal

	 PERCEPTION	 ACTION	 DÉSIR	 RÉSISTANCE
 CORPS	Voir ; sentir ; entendre ; goûter ; toucher ; etc.	Actions physiques.	Surmonter la faim, le sommeil ; survivre.	Résister à la faim, la soif, aux maladies, à l'asphyxie...
 INSTINCTS	Deviner une réaction ; 6 ^e sens.	Agir ou réagir d'instinct ; convaincre par la convoitise.	Imposer sa personnalité ; exorciser, réaliser ses rêves.	Laisser la « bête » (violence, plaisir, gourmandise) au fond de soi.
 COEUR	Connaître les sentiments ; psychologie.	Se faire aimer ; convaincre par la passion.	Avoir la foi ; créer paix, confiance et miracles.	Résister à la séduction, à l'innocence, la misère.
 ESPRIT	Comprendre ; analyser.	Raisonner ; calculer ; résoudre.	Se raisonner ; se détacher des sensations ; inventer.	Rester logique, d'esprit libre.

a) Si on dépense un ou plusieurs PS pour utiliser une Énergie, l'augmentation de la valeur du test n'est valable que pour un seul jet de dés.

b) Si on dépense un ou plusieurs EP pour utiliser une Énergie, l'augmentation de la valeur du test est valable tant que l'action reste rigoureusement la même, sans rupture de concentration ou de circonstances extérieures.

c) Toute action qui dure plus d'une heure et pour laquelle on dépense de l'Énergie fait obligatoirement dépenser des EP et pas des PS.

Exemples : Arthur, tel un mousquetaire, défend l'accès d'un escalier avec son fleuret. Il empêche des brigands, qui montent un à un à sa rencontre, de passer. Arthur décide de mettre de la Précision ⚡ dans sa riposte, pour augmenter ses chances de toucher. S'il met 1PS, il ne gagnera 1 de bonus à son test que pour une seule action. S'il met 1EP, c'est mieux, car son bonus est valable durant tout le combat avec son premier adversaire. Ensuite, tout dépend des circonstances. Si, à peine embroché, un deuxième brigand remplace le second, le bonus reste valable. Par contre, si Arthur doit descendre ou monter dans l'escalier, se pend à un lustre, court vers un adversaire, il perd le bénéfice de l'Énergie et doit à nouveau dépenser un point s'il veut un autre bonus. Plus tard, notre Arthur est sur un navire et applique ses connaissances maritimes pour rattraper un autre voilier. La poursuite durant plus d'une heure, s'il veut rajouter de l'Énergie (de la Précision ⚡ a priori car, à la barre, ni la Puissance ⚡ ni la Rapidité ⚡ n'ont d'utilité), il va devoir dépenser obligatoirement des EP. Par contre, il bénéficie de ce bonus (sans dépenser de nouveaux points) tant qu'il reste à la barre et qu'il ne s'écroule pas de fatigue (ce qui peut quand même durer plusieurs heures).

Qui lance les dés ?

En général, les joueurs lancent les dés pour les actions de leurs personnages et le meneur de jeu pour les PMJ (personnages du meneur de jeu). Néanmoins, il est des cas où le personnage ne doit pas savoir s'il a échoué ou réussi, ou même s'il s'est trompé. À ce moment, c'est le meneur de jeu qui jette les dés pour le joueur, en tenant le résultat caché.

Exemple : Arthur colle son oreille à une porte pour vérifier si quelqu'un se trouve de l'autre côté. Le meneur de jeu demande au joueur quelle est la somme Corps ○ + Perception <4 + Humain ★ d'Arthur, le joueur répond 8. Le meneur de jeu estime que la porte est épaisse, ce qui rend la tentative Malaisée, il ajoute donc une difficulté de -1. Le meneur de jeu lance les dés derrière son paravent et fait 10. La différence est donc de 10 - (8 - 1) = 3, c'est un résultat Mauvais. Le meneur de jeu ne dit donc pas à Arthur que deux gardes ronflent derrière la porte, il lui dit qu'il n'entend rien. Et le joueur ne sait pas s'il a échoué ou s'il n'y a vraiment rien.

Privilèges des métiers et des talents

Les métiers, les talents et les hobbies sont destinés à montrer ce que les personnages sont capables de faire. Voici de quelle façon vous devez les interpréter :

● Un **hobby** permet de réussir automatiquement une action qualifiée de Facile (difficulté de +2), sans faire de test. Il donne également un bonus de 1 au test dans les autres cas.

● Un **talent** permet de réussir automatiquement une action qualifiée d'Aisée (difficulté de +1), sans faire de test. Il donne également un bonus de 1 au test dans les autres cas. En cas de réussite critique (double-☐), on ajoute le résultat d'un dé supplémentaire à la marge de réussite (MR).

● Un **métier** permet de réussir automatiquement une action qualifiée de Normale (difficulté de 0), sans faire de test. Il donne également un bonus de 1 au test dans les autres cas. En cas de réussite critique (double-☐), on ajoute le résultat de deux dés supplémentaires à la marge de réussite (MR).

Duels

Il est des cas où l'on n'affronte pas une situation figée, mais un adversaire. Ce dernier fait la même action que vous, ou essaye au contraire de la parer. Dans ce cas, la règle à appliquer est légèrement différente. Chacun des

personnages essaye de réaliser son action, calcule le score à ne pas dépasser, lance les dés et note de combien il a réussi (ou échoué). On interprète alors la joute comme suit :
— Un personnage qui a raté son jet de dés voit son action échouer, même si son adversaire a échoué lui aussi.
— Lorsque les deux protagonistes ont réussi leur jet, c'est celui qui a fait la plus grande marge de réussite qui remporte le duel.
— Si les adversaires réussissent tous les deux avec la même marge de réussite, alors leurs succès se sont annulés et rien ne s'est passé.

Exemple : Arthur est sur un marché. Un camelot lui propose de jouer au bonneteau. Il cache une pièce sous trois verres, les mélange, et demande à Arthur de deviner où est la pièce. Le camelot fait un test Corps ○ + Action ■ + Humain ★ + 1 (c'est son **métier**), ce qui lui donne un total de 10. Arthur fait un test Esprit ✧ + Perception ◀ + Humain ★

-2 (il sait bien qu'il y a un truc, mais il n'est pas spécialiste de la chose), ce qui lui donne une valeur de 6. Au premier mélange, le camelot fait 7, ce qui lui donne une marge de réussite (MR) de 3. Arthur fait 4, ce qui est un beau succès pour lui, mais sa MR de 2 est inférieure à celle de son adversaire, il a donc perdu. Vu les valeurs des deux protagonistes, Arthur a intérêt à ne pas jouer à ce jeu. Arthur peut tenter d'augmenter ses chances en utilisant ses Énergies de Précision ⊕ ou de Rapidité ⚡, mais le camelot peut également faire de même.

Conflit interne, volonté

Il arrive qu'un personnage ne fasse pas directement une action, mais qu'il réagisse à une agression (comme dans le cas précédent de duel), à des circonstances extérieures, ou tout simplement qu'il soit partagé entre deux sentiments, deux envies contradictoires. Auquel cas, on applique une nouvelle règle de duel, légèrement inspirée de la précédente, mais qui se jouera en deux phases distinctes.

a) Dans un premier temps, le personnage subit une « attaque », que ce soit de séduction (Cœur ♥), de faim (Corps ○), d'hypnotisme ou de baratin (Esprit ✧). Il fait un test Composante + Résistance ■ + Humain ★ + **difficulté**. La **difficulté** dépend des circonstances (chaleur, nombre de jours sans manger) ou tout simplement de la marge de réussite de l'autre (séduction, conviction). Si le test est réussi, le personnage a résisté passivement à l'attaque. En fait, c'est presque comme si elle n'avait pas eu lieu.

b) Si, dans un deuxième temps, le personnage n'a pas pu résister, et qu'il est conscient de subir une « attaque », il peut tenter, dans un sursaut d'énergie, de reprendre le dessus. Il fait alors un test Composante + Désir ♡ +



Humain ★ + **difficulté**. La Composante utilisée est en général la même que celle avec laquelle on est attaqué. Mais il est possible de résister avec une autre Composante. **Exemple :** résister à la soif par la force de l'esprit si on est sûr que l'eau est non potable, par le cœur s'il s'agit d'une épreuve mystique. En général, le fait de changer de Composante ajoute un malus à la **difficulté** (-1 ou -2, au choix du meneur de jeu). Quant à la base de la **difficulté**, elle est égale à la marge d'échec du premier test. Il est possible d'utiliser la Puissance ⚡ pour ces tests, exceptionnellement la Précision ⊕ ou la Rapidité ⚡.

Exemple : Un vampire tente d'hypnotiser le père Charles. Il réussit son test d'hypnotisme avec une MR de 2. Le père Charles doit réussir un test Esprit ✧ + Résistance ■ + Humain ★ -2 pour ne pas succomber (c'est un duel classique). Malheureusement, ses capacités intellectuelles ne sont pas très grandes, et c'est un vieil homme, il n'arrive donc pas à résister et il sent son esprit vaciller, il échoue avec une marge d'échec (ME) de 3 (la valeur était de 6, il fait 9 au jet de dés). Heureusement, c'est un prêtre, et il a reconnu dans cette tentative l'œuvre du diable. Il essaye donc de repousser l'attaque. Le test est Cœur ♥ (il réagit avec sa foi) + Désir ♡ + Humain ★ + **difficulté**. Comment le meneur de jeu va-t-il évaluer cette **difficulté** ? Tout d'abord, le personnage a changé de Composante, il essaye de réagir avec son cœur plutôt qu'avec son esprit ; mais comme il s'agit d'un prêtre, le meneur de jeu estime que c'est naturel et n'ajoute pas de **difficulté**. Par contre la ME du premier test étant 3, c'est la nouvelle valeur de la **difficulté**. Le père Charles peut décider d'augmenter ses chances de réussite en dépensant 1PS et en utilisant sa Puissance ⚡, pourvu qu'il ait au moins 1 point dans cette Énergie.

Le combat

C'est sans doute la partie la plus importante des règles dans un jeu de rôle. Non pas que les jeux de rôle soient des jeux violents ou sanguinaires, mais ce sont ces règles qui indiquent si un personnage survit ou pas à une mauvaise rencontre ; il est utile de les étudier avec soin. En effet, un joueur dont le personnage meurt quitte la partie de jeu, c'est donc une rude sanction. À l'opposé, si les personnages ne risquaient rien, une bonne part de l'intérêt du jeu, qui vient du suspense, disparaîtrait. Pour un meneur de jeu débutant, il est fortement conseillé, avant ses premières parties, de simuler tout seul un combat entre deux ou plusieurs adversaires, pour bien en posséder les mécanismes, et que l'action reste fluide en cours de jeu.

Combat au contact

Le combat au contact est un cas particulier de duel. Pour réussir à porter un coup avec une arme de contact, chaque personnage utilise Corps ○ + Action ■ + Mécanique ⤴ (ou Humain ★ s'il se bat avec ses pieds ou ses poings) + **talent de combat** (voir plus loin). À chaque phase de la joute, celui qui gagne le duel inflige des dégâts à son adversaire. Ceux-ci dépendent de l'arme employée et de la marge de réussite (voir plus loin). On découpe le combat en passes d'armes, durant lesquelles chaque personnage essaye de porter un coup, de se déplacer ou de faire toute autre action. C'est le meneur de jeu qui décide des actions possibles durant une passe d'armes, ainsi que de leur durée. En général, une passe d'armes dure quelques secondes à peine.

Combat à distance

Pour réussir à porter un coup avec une arme à distance (arc, fronde, pistolet, etc.), on fait un test Corps ○ + Perception ◀ + Mécanique ⤴ + **talent de combat** (voir plus loin), et dont la **difficulté** dépend de la distance (Loin : Difficile, Très loin : Très difficile). La distance dépend elle-même du type d'arme utilisé. Dix mètres c'est déjà très loin pour une dague de lancer, alors que ce sera très près pour une carabine.

Talents de combat

Le fait d'avoir un **métier** tel que militaire ou guerrier ne permet pas de savoir manier toutes les armes. Un personnage qui a ce genre de **métier** doit décider d'une spécialisation. En fait il s'agit de désigner une catégorie générique d'armes qu'il connaît mieux que les autres. Cela peut être les armes de poing (pistolets et revolvers), les épées, les arcs et arbalètes, les fusils (simples ou mitrailleurs)... Le personnage sait alors utiliser ce genre d'arme avec une **difficulté** de +1 (voir capacités spéciales des **métiers**, plus haut). Pour toutes les autres armes, il aura une **difficulté** de 0, comme si c'était un **hobby**.



Table des dégâts et des effets

MR + 2d6	Catégorie	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
3		0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 5 6		0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
7 8 9		0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
10 11		1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
12 13 14		1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
15 16 17 18		1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8
19 20 21 22		2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
23 24 25 26		3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12

par 4 en plus +1 +1 +2 +2 +2 +2 +3 +3 +4 +4 +6

Un **talent** dans une catégorie d'armes donne une **difficulté** de +1 quand on l'utilise. Un guerrier peut très bien avoir son **métier** spécialisé dans les épées et prendre en plus le **talent** d'archer, ce qui lui donne des facilités dans les deux catégories d'armes. Par contre, un personnage qui n'est pas combattant et qui a juste un **talent** de combat, ne connaît pas du tout les autres types de combat. Si c'est une arme simple à manier (comme le couteau, la massue), la **difficulté** est de -2. Si c'est une arme complexe (pistolet, épée, arc), la **difficulté** est de -4. Si on se bagarre simplement avec ses poings, la **difficulté** est de 0.

Un **hobby** dans une catégorie d'armes permet juste d'avoir une **difficulté** de 0 dans cette catégorie.

Combat contre plusieurs adversaires

Il est fort probable que lors d'un combat, un personnage se retrouve à un moment face à plus d'un adversaire en même temps. À chaque passe d'armes, chaque combattant ne peut tenter de toucher qu'un adversaire. Par contre, chacun peut essayer de se défendre contre plusieurs adversaires à la fois, en contrepartie d'une **difficulté** supplémentaire à son **test**. Contre deux adversaires : rajouter une **difficulté** supplémentaire de -1. Contre trois adversaires : rajouter une **difficulté** supplémentaire de -2. On ne peut pas se défendre contre plus de trois adversaires (les adversaires au-delà de 3 doivent tout de même réussir leur test pour toucher). De plus chacun des adversaires a un bonus de +1 à son **test** de combat. Autant dire que les chances de survivre à un combat contre plusieurs adversaires sont très faibles.

Si on choisit de ne combattre qu'un seul adversaire, il n'y a pas de **difficulté** supplémentaire contre celui-ci (et lui n'a pas non plus d'avantage particulier) mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un **test** simple (sans duel) pour toucher le personnage (et eux ont toujours le bonus de +1).

Les armes et les dégâts

En fonction de la réussite d'un personnage lors d'une passe d'armes, et de l'arme qu'il utilise, les dégâts qu'il cause sont variables. Voici comment procéder. Quand un personnage en touche un autre (après un **test** de combat), on additionne sa marge de réussite avec un nouveau jet de deux dés à 6 faces.

Le tableau (dit tableau des dégâts) indique les dégâts, en croisant le résultat obtenu et la catégorie de l'arme. Cette catégorie est identifiée par une lettre en majuscule (A à J) entre crochets, donnant la puissance de l'arme puis le type de dégâts (PV pour points de vie, PS pour points de souffle). Une arme peut appartenir à plusieurs catégories à la fois (elle blesse et assomme par exemple). Auquel cas on ne lance qu'une fois les dés pour les différents types de dégâts. Le tableau ci-contre indique les dégâts que peuvent faire diverses armes (toutes époques confondues).

Il n'y a que deux types de Règles utilisables pour les humains qui combattent : soit c'est avec leurs poings et leurs pieds (auquel cas le Règne est Humain $\rightarrow$), soit c'est avec une arme (le Règne est Mécanique $\rightarrow$).

Exemple : Une épée longue fait des dégâts de [F]PV et [A]PS. Arthur réussit une attaque avec une MR de 2. On jette deux dés, qui donnent 6. La somme fait 8 et les dégâts seront donc de 2PV et 0PS.

Exemple complet d'un combat

Urlog le guerrier a une somme Corps $\bullet$ + Action $\blacklozenge$ + Mécanique $\rightarrow$ égale à 10. Il est spécialisé dans les épées et utilise justement une épée à deux mains [C] PV et

[A] PS). La valeur de son **test** de combat est donc de 11, ce qui est beaucoup mais normal, c'est son **métier**. En face de lui, il a Aramir, un chasseur qui a un **talent** en archerie. Aramir est distant de trente-cinq mètres d'Urlog, qui fonce sur lui. Il a juste le temps de décocher une flèche. Sa valeur de **test** de combat (Corps $\bullet$ + Perception $\blacktriangleleft$ + Mécanique $\rightarrow$ + **difficulté**) est de 9 (y compris le +1 dû à son **talent** et une **difficulté** de -1 due à la distance). Il décide de dépenser 2PS et d'augmenter ses chances en ajoutant 2 points issus de son Énergie de Précision $\oplus$ (en tant qu'archer, il a justement mis 2 points dans cette Énergie). Le joueur qui contrôle Aramir lance les dés : 7, c'est une marge de

réussite de 4 (11-7). Il relance deux dés et fait 7 à nouveau, qu'il ajoute aux 4 de sa réussite, soit un total de 11. La catégorie de dégâts des flèches est de [D] (moins une colonne due à de la distance, soit [C]), qui sur le tableau donne 1PV, dégât encaissé par Urlog, qui tombe à 3 points de vie. Mais, pour la deuxième passe d'armes, Urlog est au contact, et Aramir a juste eu le temps de laisser tomber son arc et de sortir sa dague. Sa somme Corps $\bullet$ + Action $\blacklozenge$ + Mécanique $\rightarrow$ est égale à 9 mais il ne sait pas manier la dague, ce qui lui donne une **difficulté** de -2, donc une valeur effective de 7. Le joueur qui contrôle Urlog fait 7 aux dés, un score moyen qui lui

Armes de taille à une main	PV	PS	Armes d'arrêt à une main	PS	
Couteau moyen	[C]		Chaîne de moto	[B] [E]	
Dague / Grand couteau	[D]		Étoile du matin	[D] [G]	
Épée courte	[E]		Fouet	[A-3] [E]	
Épée large	[E]	[B]	Massue	[A] [F]	
Épée longue / Sabre	[F]	[A]	Matraque	[A-2] [F]	
Fleuret	[E]		Poing (amateur)	[A-3] [B]	
Hache à une main	[F]	[B]	Poing (boxeur, arts martiaux)	[B] [D]	
Rasoir	[C]		Poing américain	[A] [C]	
Armes à deux mains	PV	PS	Armes d'hast	PV	PS
Épée à deux mains	[G]	[A]	Hallebarde	[H] [B]	
Grand bâton	[B]	[E]	Lance	[G] [C]	
Hache à deux mains	[H]	[B]	Pique	[G] [A]	
Armes à distance ⁽¹⁾	PV	PS	Autres armes	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne ⁽²⁾)			Grenade		
Carreaux légers	[E]		Point d'impact	[F]*	[F]
Carreaux lourds	[E]	[B]	Zone du souffle	[A]*	[E]
Arc (court, long ou composite ⁽²⁾)			Gros explosifs		
Flèches légères (normales)	[D]		Point d'impact	[H]*	[G]
Flèches lourdes	[D]	[A]	Zone du souffle	[B]*	[E]
Armes à feu ⁽³⁾			Laser	[E] à [K]**	
Fusil (gros calibre)	[I]	[F]	Mortier	[J]	[H]
Fusil-mitrailleur	[J]	[E]	Taser (étourdisseur)		[I]
Mitraillette	[J]	[D]	Tronçonneuse	[J]	[E]
Mousquet	[E]	[C]			
Pistolet (ancien)	[D]	[C]			
Pistolet (moderne)					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
Revolver					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
	gros calibre	[I] [E]			
Dague					
Fronde					
	Caillou	[B] [C]			
	Bille en acier	[B] [E]			
Armes à deux mains	PV	PS	Armes d'hast	PV	PS
Épée à deux mains	[G]	[A]	Hallebarde	[H] [B]	
Grand bâton	[B]	[E]	Lance	[G] [C]	
Hache à deux mains	[H]	[B]	Pique	[G] [A]	
Armes à distance ⁽¹⁾	PV	PS	Autres armes	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne ⁽²⁾)			Grenade		
Carreaux légers	[E]		Point d'impact	[F]*	[F]
Carreaux lourds	[E]	[B]	Zone du souffle	[A]*	[E]
Arc (court, long ou composite ⁽²⁾)			Gros explosifs		
Flèches légères (normales)	[D]		Point d'impact	[H]*	[G]
Flèches lourdes	[D]	[A]	Zone du souffle	[B]*	[E]
Armes à feu ⁽³⁾			Laser	[E] à [K]**	
Fusil (gros calibre)	[I]	[F]	Mortier	[J]	[H]
Fusil-mitrailleur	[J]	[E]	Taser (étourdisseur)		[I]
Mitraillette	[J]	[D]	Tronçonneuse	[J]	[E]
Mousquet	[E]	[C]			
Pistolet (ancien)	[D]	[C]			
Pistolet (moderne)					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
Revolver					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
	gros calibre	[I] [E]			
Dague					
Fronde					
	Caillou	[B] [C]			
	Bille en acier	[B] [E]			
Armes à deux mains	PV	PS	Armes d'hast	PV	PS
Épée à deux mains	[G]	[A]	Hallebarde	[H] [B]	
Grand bâton	[B]	[E]	Lance	[G] [C]	
Hache à deux mains	[H]	[B]	Pique	[G] [A]	
Armes à distance ⁽¹⁾	PV	PS	Autres armes	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne ⁽²⁾)			Grenade		
Carreaux légers	[E]		Point d'impact	[F]*	[F]
Carreaux lourds	[E]	[B]	Zone du souffle	[A]*	[E]
Arc (court, long ou composite ⁽²⁾)			Gros explosifs		
Flèches légères (normales)	[D]		Point d'impact	[H]*	[G]
Flèches lourdes	[D]	[A]	Zone du souffle	[B]*	[E]
Armes à feu ⁽³⁾			Laser	[E] à [K]**	
Fusil (gros calibre)	[I]	[F]	Mortier	[J]	[H]
Fusil-mitrailleur	[J]	[E]	Taser (étourdisseur)		[I]
Mitraillette	[J]	[D]	Tronçonneuse	[J]	[E]
Mousquet	[E]	[C]			
Pistolet (ancien)	[D]	[C]			
Pistolet (moderne)					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
Revolver					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
	gros calibre	[I] [E]			
Dague					
Fronde					
	Caillou	[B] [C]			
	Bille en acier	[B] [E]			
Armes à deux mains	PV	PS	Armes d'hast	PV	PS
Épée à deux mains	[G]	[A]	Hallebarde	[H] [B]	
Grand bâton	[B]	[E]	Lance	[G] [C]	
Hache à deux mains	[H]	[B]	Pique	[G] [A]	
Armes à distance ⁽¹⁾	PV	PS	Autres armes	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne ⁽²⁾)			Grenade		
Carreaux légers	[E]		Point d'impact	[F]*	[F]
Carreaux lourds	[E]	[B]	Zone du souffle	[A]*	[E]
Arc (court, long ou composite ⁽²⁾)			Gros explosifs		
Flèches légères (normales)	[D]		Point d'impact	[H]*	[G]
Flèches lourdes	[D]	[A]	Zone du souffle	[B]*	[E]
Armes à feu ⁽³⁾			Laser	[E] à [K]**	
Fusil (gros calibre)	[I]	[F]	Mortier	[J]	[H]
Fusil-mitrailleur	[J]	[E]	Taser (étourdisseur)		[I]
Mitraillette	[J]	[D]	Tronçonneuse	[J]	[E]
Mousquet	[E]	[C]			
Pistolet (ancien)	[D]	[C]			
Pistolet (moderne)					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
Revolver					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
	gros calibre	[I] [E]			
Dague					
Fronde					
	Caillou	[B] [C]			
	Bille en acier	[B] [E]			
Armes à deux mains	PV	PS	Armes d'hast	PV	PS
Épée à deux mains	[G]	[A]	Hallebarde	[H] [B]	
Grand bâton	[B]	[E]	Lance	[G] [C]	
Hache à deux mains	[H]	[B]	Pique	[G] [A]	
Armes à distance ⁽¹⁾	PV	PS	Autres armes	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne ⁽²⁾)			Grenade		
Carreaux légers	[E]		Point d'impact	[F]*	[F]
Carreaux lourds	[E]	[B]	Zone du souffle	[A]*	[E]
Arc (court, long ou composite ⁽²⁾)			Gros explosifs		
Flèches légères (normales)	[D]		Point d'impact	[H]*	[G]
Flèches lourdes	[D]	[A]	Zone du souffle	[B]*	[E]
Armes à feu ⁽³⁾			Laser	[E] à [K]**	
Fusil (gros calibre)	[I]	[F]	Mortier	[J]	[H]
Fusil-mitrailleur	[J]	[E]	Taser (étourdisseur)		[I]
Mitraillette	[J]	[D]	Tronçonneuse	[J]	[E]
Mousquet	[E]	[C]			
Pistolet (ancien)	[D]	[C]			
Pistolet (moderne)					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
Revolver					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
	gros calibre	[I] [E]			
Dague					
Fronde					
	Caillou	[B] [C]			
	Bille en acier	[B] [E]			
Armes à deux mains	PV	PS	Armes d'hast	PV	PS
Épée à deux mains	[G]	[A]	Hallebarde	[H] [B]	
Grand bâton	[B]	[E]	Lance	[G] [C]	
Hache à deux mains	[H]	[B]	Pique	[G] [A]	
Armes à distance ⁽¹⁾	PV	PS	Autres armes	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne ⁽²⁾)			Grenade		
Carreaux légers	[E]		Point d'impact	[F]*	[F]
Carreaux lourds	[E]	[B]	Zone du souffle	[A]*	[E]
Arc (court, long ou composite ⁽²⁾)			Gros explosifs		
Flèches légères (normales)	[D]		Point d'impact	[H]*	[G]
Flèches lourdes	[D]	[A]	Zone du souffle	[B]*	[E]
Armes à feu ⁽³⁾			Laser	[E] à [K]**	
Fusil (gros calibre)	[I]	[F]	Mortier	[J]	[H]
Fusil-mitrailleur	[J]	[E]	Taser (étourdisseur)		[I]
Mitraillette	[J]	[D]	Tronçonneuse	[J]	[E]
Mousquet	[E]	[C]			
Pistolet (ancien)	[D]	[C]			
Pistolet (moderne)					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
Revolver					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
	gros calibre	[I] [E]			
Dague					
Fronde					
	Caillou	[B] [C]			
	Bille en acier	[B] [E]			
Armes à deux mains	PV	PS	Armes d'hast	PV	PS
Épée à deux mains	[G]	[A]	Hallebarde	[H] [B]	
Grand bâton	[B]	[E]	Lance	[G] [C]	
Hache à deux mains	[H]	[B]	Pique	[G] [A]	
Armes à distance ⁽¹⁾	PV	PS	Autres armes	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne ⁽²⁾)			Grenade		
Carreaux légers	[E]		Point d'impact	[F]*	[F]
Carreaux lourds	[E]	[B]	Zone du souffle	[A]*	[E]
Arc (court, long ou composite ⁽²⁾)			Gros explosifs		
Flèches légères (normales)	[D]		Point d'impact	[H]*	[G]
Flèches lourdes	[D]	[A]	Zone du souffle	[B]*	[E]
Armes à feu ⁽³⁾			Laser	[E] à [K]**	
Fusil (gros calibre)	[I]	[F]	Mortier	[J]	[H]
Fusil-mitrailleur	[J]	[E]	Taser (étourdisseur)		[I]
Mitraillette	[J]	[D]	Tronçonneuse	[J]	[E]
Mousquet	[E]	[C]			
Pistolet (ancien)	[D]	[C]			
Pistolet (moderne)					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
Revolver					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
	gros calibre	[I] [E]			
Dague					
Fronde					
	Caillou	[B] [C]			
	Bille en acier	[B] [E]			
Armes à deux mains	PV	PS	Armes d'hast	PV	PS
Épée à deux mains	[G]	[A]	Hallebarde	[H] [B]	
Grand bâton	[B]	[E]	Lance	[G] [C]	
Hache à deux mains	[H]	[B]	Pique	[G] [A]	
Armes à distance ⁽¹⁾	PV	PS	Autres armes	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne ⁽²⁾)			Grenade		
Carreaux légers	[E]		Point d'impact	[F]*	[F]
Carreaux lourds	[E]	[B]	Zone du souffle	[A]*	[E]
Arc (court, long ou composite ⁽²⁾)			Gros explosifs		
Flèches légères (normales)	[D]		Point d'impact	[H]*	[G]
Flèches lourdes	[D]	[A]	Zone du souffle	[B]*	[E]
Armes à feu ⁽³⁾			Laser	[E] à [K]**	
Fusil (gros calibre)	[I]	[F]	Mortier	[J]	[H]
Fusil-mitrailleur	[J]	[E]	Taser (étourdisseur)		[I]
Mitraillette	[J]	[D]	Tronçonneuse	[J]	[E]
Mousquet	[E]	[C]			
Pistolet (ancien)	[D]	[C]			
Pistolet (moderne)					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
Revolver					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
	gros calibre	[I] [E]			
Dague					
Fronde					
	Caillou	[B] [C]			
	Bille en acier	[B] [E]			
Armes à deux mains	PV	PS	Armes d'hast	PV	PS
Épée à deux mains	[G]	[A]	Hallebarde	[H] [B]	
Grand bâton	[B]	[E]	Lance	[G] [C]	
Hache à deux mains	[H]	[B]	Pique	[G] [A]	
Armes à distance ⁽¹⁾	PV	PS	Autres armes	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne ⁽²⁾)			Grenade		
Carreaux légers	[E]		Point d'impact	[F]*	[F]
Carreaux lourds	[E]	[B]	Zone du souffle	[A]*	[E]
Arc (court, long ou composite ⁽²⁾)			Gros explosifs		
Flèches légères (normales)	[D]		Point d'impact	[H]*	[G]
Flèches lourdes	[D]	[A]	Zone du souffle	[B]*	[E]
Armes à feu ⁽³⁾			Laser	[E] à [K]**	
Fusil (gros calibre)	[I]	[F]	Mortier	[J]	[H]
Fusil-mitrailleur	[J]	[E]	Taser (étourdisseur)		[I]
Mitraillette	[J]	[D]	Tronçonneuse	[J]	[E]
Mousquet	[E]	[C]			
Pistolet (ancien)	[D]	[C]			
Pistolet (moderne)					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
Revolver					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
	gros calibre	[I] [E]			
Dague					
Fronde					
	Caillou	[B] [C]			
	Bille en acier	[B] [E]			
Armes à deux mains	PV	PS	Armes d'hast	PV	PS
Épée à deux mains	[G]	[A]	Hallebarde	[H] [B]	
Grand bâton	[B]	[E]	Lance	[G] [C]	
Hache à deux mains	[H]	[B]	Pique	[G] [A]	
Armes à distance ⁽¹⁾	PV	PS	Autres armes	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne ⁽²⁾)			Grenade		
Carreaux légers	[E]		Point d'impact	[F]*	[F]
Carreaux lourds	[E]	[B]	Zone du souffle	[A]*	[E]
Arc (court, long ou composite ⁽²⁾)			Gros explosifs		
Flèches légères (normales)	[D]		Point d'impact	[H]*	[G]
Flèches lourdes	[D]	[A]	Zone du souffle	[B]*	[E]
Armes à feu ⁽³⁾			Laser	[E] à [K]**	
Fusil (gros calibre)	[I]	[F]	Mortier	[J]	[H]
Fusil-mitrailleur	[J]	[E]	Taser (étourdisseur)		[I]
Mitraillette	[J]	[D]	Tronçonneuse	[J]	[E]
Mousquet	[E]	[C]			
Pistolet (ancien)	[D]	[C]			
Pistolet (moderne)					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
Revolver					
	petit calibre	[F] [C]			
	moyen calibre	[G] [D]			
	gros calibre	[I] [E]			
Dague					
Fronde					
	Caillou	[B] [C]			
	Bille en acier	[B] [E]			
Armes à deux mains	PV	PS	Armes d'hast	PV	PS
Épée à deux mains	[G]	[A]	Hallebarde	[H] [B]	
Grand bâton	[B]	[E]	Lance	[G] [C]	
Hache à deux mains	[H]	[B]	Pique	[G] [A]	
Armes à distance ⁽¹⁾	PV	PS	Autres armes	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne ⁽²⁾)			Grenade		
Carreaux légers	[E]		Point d'impact	[F]*	[F]
Carreaux lourds	[E]	[B]	Zone du souffle	[A]*	[E]
Arc (court, long ou composite ⁽²⁾)			Gros explosifs		
Flèches légères (normales)	[D]		Point d'impact	[H]*	[G]

donne quand même une MR de 4. Celui qui contrôle Aramir fait 4, un beau score, mais qui ne donne qu'une MR de 3, c'est donc l'attaque d'Urlog qui passe. Le joueur lance deux dés, fait 7, ce qui donne un total de 11 pour les dégâts. La table des dégâts indique que Aramir perd 3PV et 1PS. Il ne lui reste donc plus qu'1PV et 1PS. Quand il a utilisé son Énergie, Aramir aurait peut-être dû dépenser des points d'équilibre psychique plutôt que des points de souffle. À la passe d'armes suivante, Urlog fait un score de 9, soit une MR de 2; Aramir fait 7, ce qui donne la même marge de 2: les deux combattants parent mutuellement leurs coups. Ils entament une quatrième passe d'armes. Aramir décide de jeter ses dernières forces dans la bataille. Il investit 2EP en Précision à nouveau. Il fait 3, donc une MR de 6, il se croit sauvé. Hélas, Urlog fait 2 (double-2) sa marge de réussite est déjà de 9 ce qui est suffisant. Mais comme le combat à l'épée est son **métier**, il rajoute 2 dés à la marge; il

fait 6, ce qui porte sa MR à 15. Il rajoute les deux dés pour les dégâts, soit 15+7= 22. Urlog inflige 8PV et 2PS à Aramir, le coupant en deux. Comme quoi il vaut mieux ne pas affronter un guerrier au contact quand on ne sait pas vraiment se battre. Avec son dernier coup d'épée, Urlog aurait pu abattre en une seule fois la plupart des monstres existants.

Viser

Un personnage qui estime qu'il a déjà de bonnes chances de toucher un adversaire peut décider de viser une zone précise, afin de le blesser plus efficacement. Si l'on vise une zone large (ensemble torse/bras ou jambes), on a un malus de -2 au **test** de combat. Mais en cas de réussite, on rajoute 4 aux dés des dégâts. Si l'on vise une zone restreinte ou vitale, on a un malus de -4 au **test** de combat. Mais en cas de réussite, on rajoute 8 aux dés des dégâts. Dans les règles de base de *Simulacres*, il n'y a pas de vraie localisation des blessures, mais cette règle est là pour donner un peu plus de «réalisme».

Doser ses dégâts

À l'opposé de la règle précédente, on peut essayer de doser les dégâts causés. C'est intéressant quand par exemple on ne veut infliger que des dégâts de souffle et pas ceux de vie, dans le but d'assommer quelqu'un sans le tuer. Pour cela, on s'impose une **difficulté** supplémentaire de -1 au **test** de combat. Si on passe son attaque, on peut faire tout ou partie des dégâts que l'on tire, au choix du joueur.

Exemple: Dans le combat plus haut, si Urlog s'était imposé une **difficulté** de -1 à son dernier coup, il aurait pu le retenir au dernier moment, et n'infliger à Aramir que 2PS, l'assommant au lieu de le tuer.

Armure

Dans les règles de base de *Simulacres*, il y a trois types d'armure: légère, lourde et magique.

- Une **armure légère** impose à l'adversaire une **difficulté** supplémentaire de 1 à son **test** de combat. Cette armure peut parfois être une gêne dans certaines activités physiques (grimper, nager... au choix du meneur de jeu).
- Une **armure lourde** est composée d'une cuirasse et d'un bouclier, elle impose à l'adversaire une **difficulté** supplémentaire de 2 à son **test** de combat. Par contre elle donne une **difficulté** supplémentaire de 1 à toutes les actions physiques de son porteur (y compris le combat); et elle peut empêcher certaines actions (grimper, nager... au choix du meneur de jeu).
- Une **armure magique** est une protection qui peut s'ajouter à toute autre armure ou vêtement. Son action

est simple: elle retire des points aux dégâts reçus. Toutes les combinaisons sont possibles. On peut aussi bien avoir une bague de protection qu'une armure légère qui est aussi magique.

On note la protection d'une armure de la façon suivante: Armure d/g/a. Où d est la **difficulté** que l'on impose à l'adversaire, g la gêne due l'armure, a les dégâts qui sont absorbés de façon magique.

En ce qui concerne les armures de science-fiction, on utilisera le même principe. Le premier chiffre est la résistance de l'armure (comment elle dévie les tirs), puis sa gêne, puis son absorption. La technologie remplaçant tout simplement la magie.

Exemple: Arthur a une armure légère magique 1/0/2.

Le **test** de combat de son adversaire est 10, mais avec la **difficulté** due l'armure, il descend à 9. Il réussit néanmoins son attaque, et son total de dégâts fait 10, moins 2 de protection magique, ce qui donne 8. Ce qui, pour une dague, fait passer des dégâts de 2PV à 1PV.

La santé

Les poisons et maladies

Ne vous compliquez pas trop la vie en voulant détailler toutes sortes de poisons, de types de maladies, les personnages ont déjà suffisamment de mal à survivre comme cela. Pour savoir si un personnage est victime d'un poison ou d'une maladie, il doit d'abord faire un **test** de résistance: Corps ○ + Résistance ■ + Humain ★ + **difficulté**. Où la valeur de la **difficulté** est la virulence de la maladie ou du poison.

Si le personnage ne réussit pas ce **test**, il subit l'attaque. Voici des suggestions: perte temporaire de 1PS ou 1PV (pour une maladie), perte de 1 ou 2PS ou PV (pour un poison). Il est aussi possible de ne pas faire perdre de PS ou de PV, mais de décider que tous les **tests** du personnage subiront une **difficulté** supplémentaire (-1 ou -2) jusqu'à ce que la maladie soit guérie, ou le poison éliminé.

Les soins

On divise les soins en deux catégories: panser les blessures; guérir les maladies et les empoisonnements.

● On panse les blessures immédiatement après un combat. Si plus d'une heure s'est écoulée, on ne peut plus les soigner de cette manière. Le personnage qui tente de panser des blessures fait le **test** Corps ○ + Action ■ + Humain ★ + **difficulté**. La base de la **difficulté** est de -2 s'il n'a aucun **talent**, de 0 s'il a un **talent** de premiers soins (ou secourisme), +1 s'il a le **talent** de médecine. À cette **difficulté** on retire le nombre de points de vie perdus. La seule Énergie utilisable est la Précision ☉. Si le **test** est réussi, le blessé récupère aussitôt 1PV. On ne peut pas soigner plusieurs fois de suite la même personne, sauf si elle est à nouveau blessée. Si on a échoué au **test** de soins, on ne peut le recommencer. On ne peut pas panser ses propres blessures.

Exemple: Arthur soigne Aramir qui est blessé et a perdu 3 points de vie. La somme Corps ○ + Action ■ + Humain ★ d'Arthur vaut 8. La **difficulté** est de 1 (Arthur est médecin) -3 (Aramir a perdu 3PV) = -2. Arthur dépense 1PS en utilisant sa Précision pour augmenter ses chances et passer sa valeur de **test** à 8-2+1= 7. Il lance les dés; 5; Aramir est soigné et regagne 1PV.

- Pour guérir les maladies et les empoisonnements, c'est une question de diagnostic. Il faut donc réussir un **test** Esprit ✨ + Perception ◀ + Humain ★ + **difficulté**. La **difficulté** est de 0 si le personnage possède un **talent** de médecine, sinon elle est de -4. Une fois le diagnostic établi, il faut administrer le remède ou le contrepoison, et donc qu'il soit disponible.
- On peut également essayer de guérir les désordres psychiques, c'est-à-dire les pertes de points d'équilibre

psychique. Pour cela, le médecin doit réussir un **test** Esprit ✨ + Perception ◀ + Humain ★ + **difficulté**, pour cerner le problème du patient. La **difficulté** de base est le nombre de EP perdus par le «malade». Plusieurs types de **talents** peuvent servir: psychiatrie, médecine, prêtre, psychologie, assistantat social, etc. La «séance» doit durer autant d'heures que de EP perdus. À la fin de celle-ci, le patient fait un **test** Esprit ✨ + Désir ♡ + Humain ★ + **difficulté**. La **difficulté** est égale au nombre d'EP perdus par le patient. Elle peut être diminuée si le «docteur» fait une très bonne réussite à son **test**. En cas de réussite, le patient récupère 1 EP après une journée de repos. Et regagnera normalement 1 EP au bout de 7 jours. On peut faire une séance de ce type toutes les semaines.

Dégâts automatiques

Il peut arriver que l'on subisse des dégâts sans qu'une marge de réussite (ou d'échec) intervienne pour autant. C'est le cas quand un personnage déclenche un piège, tombe dans une fosse, etc. Auquel cas les dégâts sont notés de la façon suivante: [x+y] PV (ou PS), x étant la catégorie des dégâts, y étant le nombre à rajouter au lancer de deux dés à six faces.

Ainsi [c+3] PS veut dire que l'on lance 2d6, on ajoute 3 et on regarde dans la colonne c le nombre de points de souffle perdus. Si on note simplement [c] PV, cela veut dire que l'on lance 2d6 et que l'on n'y rajoute rien. Nous vous conseillons de faire varier x entre 0 et 9, pas plus...

Et pour finir

Deux règles, dont la première sert juste à affiner les rapports entre personnages. Et la seconde, pour qu'en dépit des dangers affrontés par un aventurier, celui-ci ait quand même une chance de s'en sortir, tel Indiana Jones ou James Bond.

Évaluation entre deux personnages

Qui d'entre nous est le plus fort, le plus agile, le plus intelligent? C'est souvent ce que demande les joueurs. Ils sont frustrés de penser qu'il n'y a pas de caractéristiques pour quantifier précisément la force, la rapidité. En fait, s'ils veulent se mesurer, il suffit de comparer leurs valeurs de **tests**, dans lesquelles ils mettront leurs Énergies sans dépenser de points de souffle ou d'équilibre psychique (et sans oublier des bonus éventuels de **talents**). Quelques exemples: course de vitesse (Corps ○ + Action ■ + Humain ★ + Rapidité ⚡), course de fond (Corps ○ + Résistance ■ + Humain ★ + Puissance ☼), bras de fer (Corps ○ + Action ■ + Humain ★ + Puissance ☼), trouver les solutions d'une équation à trois inconnues (Esprit ✨ + Action ■ + Humain ★ + Précision ☉). Bien sûr ceci est valable tant qu'il s'agit d'une joute amicale, sans que les deux adversaires se «défoncent». Par contre, s'ils veulent vraiment se affronter, ils devront faire un duel normal, en dépensant les PS ou les EP s'ils utilisent leurs Énergies.

La dernière chance

Quand un personnage est irrémédiablement perdu, il peut espérer un «miracle» (la cavalerie arrive, par exemple). Cette possibilité n'est accordée qu'une seule fois pour chaque personnage. De plus sa réussite n'est pas automatique. Le joueur doit faire la somme de Désir ♡ et du Règne qui correspond à l'action salvatrice espérée (Mécanique ⚙ pour qu'une bombe n'explose pas, Minéral ⬢ pour que l'avalanche passe à côté de lui, etc.). Puis il jette deux dés, le résultat doit être strictement inférieur à la somme calculée.

Les tests les plus courants

Le meneur de jeu (ou le joueur) débutant a parfois des **difficultés** à savoir quels Composantes, Moyens ou Règnes utiliser pour les actions les plus courantes en jeu de rôle. L'habitude vient rapidement, et la force de *Simulacres* vient également du fait qu'il y a plusieurs méthodes pour résoudre le même problème. Néanmoins, pour vous aider, nous vous proposons une liste des **tests** les plus fréquents. Attention, chaque **test** est modifié par une **difficulté** qui dépend des circonstances extérieures et parfois des **talents** du personnage.

● **Baratiner** : Esprit ✱ + Action ➡ + Humain ♀. En général, le meneur de jeu préfère que ce soit le joueur qui essaye d'avancer des arguments, et juger ainsi sur pièce. Mais après tout, le personnage du joueur peut être bien plus rusé et avoir plus de bagout que le joueur lui-même.

● **Chercher un rapport, une contradiction** : Esprit ✱ + Action ➡ + Humain ♀. Ce **test** sert à trouver des rapports entre deux faits, à vérifier la cohérence d'un alibi. En cas de réussite, le meneur de jeu explique au personnage ce qu'il a trouvé. Des **talents** de détective, de comptable, peuvent parfois servir.

● **Combat** : voir dans les règles. Mais rappelons qu'un combat au corps à corps est géré par Corps ○ + Action ➡ + (Humain ♀ ou Mécanique ⚙), et le combat à distance par Corps ○ + Perception ◀ + Mécanique ⚙.

● **Conduire un véhicule** : Corps ○ + Perception ◀ + Mécanique ⚙. La conduite d'un véhicule ne demande pas de force, mais de l'adresse et des réflexes, c'est donc la Perception ◀ qui est utilisée plutôt que l'Action ➡. S'il s'agit d'un véhicule très moderne, on peut demander avant un **test** Esprit ✱ + Perception ◀ + Mécanique ⚙ pour déterminer si le personnage arrive à comprendre comment fonctionne ce véhicule.

● **Faire une action physique** : Corps ○ + Action ➡ + Humain ♀.

● **Fouiller un lieu** : Corps ○ + Perception ◀ + Règne + **difficulté**. S'il s'agit de fouiller un lieu naturel à la recherche d'un indice, le Règne dépend de la nature du lieu. Ce sera Minéral ⬤ dans une carrière, sur un sol de pierre; Végétal ♁ dans une forêt. Si c'est un lieu rangé par un humain (bureau, bibliothèque), le Règne sera Humain ♀.

● **Impressionner, faire peur, plaire** : Instincts ≈ + Action ➡ + Humain ♀. Il s'agit là d'une action qui ne fait pas appel à la raison mais à l'irrationnel. Si on essaye de plaire, c'est plus en roulant des mécaniques ou des hanches que par son esprit. Il n'y a pas de **difficulté**, mais la « victime » a droit à un **test** de résistance. En général, c'est au meneur de jeu de faire le **test** pour les personnages.

● **Inventer un outil** : Esprit ✱ + Désir ☹ + Mécanique ⚙. Encore faut-il disposer des matériaux et du temps nécessaires.

● **Remarquer une coïncidence** : Esprit ✱ + Perception ◀ + Humain ♀. Ce **test** sert quand on veut savoir

si un personnage a remarqué de lui-même une coïncidence entre deux faits. C'est le meneur de jeu qui doit faire ce **test**.

● **Retenir son souffle** (ou courir longtemps, etc.) : Corps ○ + Résistance ■ + Humain ♀.

● **Séduire une personne que l'on aime**. Cœur ♥ + Action ➡ + Humain ♀. Il faut non seulement réussir, mais que la personne en face succombe (rate son **test** de résistance).

● **Sixième sens** : Instincts ≈ + Perception ◀ + Humain ♀. Le meneur de jeu peut autoriser les personnages à faire ce **test** pour savoir s'ils remarquent que quelqu'un les observe, qu'un événement étrange se prépare, etc. En général, c'est au meneur de jeu de faire le **test** pour les personnages.

● **Suivre une piste** : Corps ○ + Perception ◀ + Minéral ⬤. Le Règne utilisé est le plus souvent Minéral ⬤ car c'est sur le sol que l'on suit des traces, mais cela peut être Végétal ♁. La **difficulté** est fournie par les circonstances (sol meuble, sec; traces profondes, faibles) et les capacités du personnage. Suivre une piste est au minimum Difficile (-2 à -4) mais peut être facilité si le personnage est chasseur, pisteur, s'il connaît bien la nature de l'animal qu'il chasse (si c'est un animal bien sûr).

● **Utiliser une compétence intellectuelle** : Esprit ✱ + Action ➡ + Humain ♀ (ou Mécanique ⚙). Suivant la compétence, la **difficulté** et les **talents** seront prépondérants. ■

Glossaire des termes courants

Caractéristiques : l'ensemble des valeurs portées sur la feuille de personnage.

Campagne : terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent, et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

Composantes : Corps ○, Instincts ≈, Cœur ♥, Esprit ✱.

Dégâts : les dommages infligés par une attaque. Ils s'expriment en points de vie, points de souffle ou points d'équilibre psychique.

Difficulté : nombre que l'on retranche ou que l'on ajoute à la valeur du **test** et qui dépend des circonstances de la tentative du personnage.

Duel : situation dans laquelle deux personnages s'affrontent en faisant un **test** chacun. C'est celui qui réussit le mieux son **test** qui remporte le duel.

Écran de jeu : le meneur de jeu met souvent un paravent entre lui et les joueurs pour cacher son scénario et ses plans.

Énergies : Puissance ☼, Rapidité ⚡, Précision ⊕.

EP : point d'énergie psychique.

Faire un jet sous... : cette expression est parfois employée par des meneurs de jeu à la place de l'expression « test », dans le sens faire un jet sous Corps ○ + Désir ☹ au lieu de dire un **test** Corps ○ + Désir ☹. Le terme « sous » rappelle qu'il faut faire un total « inférieur » avec son jet de dés.

Hobby : c'est un domaine dans lequel le personnage possède quelques connaissances.

Intervenants : tous les personnages et créatures que peut faire intervenir le meneur de jeu en cours de partie.

Majuscule : on met parfois une Majuscule aux Termes Techniques du Jeu pour les distinguer du langage courant. Ainsi si on écrit

qu'une action est Difficile, cela veut dire qu'il y a une **difficulté** de -2 à apporter au **test**.

Marge : lorsque l'on fait un **test**, on lance les dés et on compare la valeur du résultat à une valeur à ne pas dépasser. Cette différence s'appelle la marge. Lorsqu'elle est négative, c'est une marge de réussite. Lorsqu'elle est positive, c'est une marge d'échec.

Métier : indique le domaine ou l'activité dans lequel un personnage est spécialisé.

MJ : Meneur de Jeu. Dans d'autres jeux de rôle on dit maître de jeu. Ce qui a donné l'expression : maîtriser une partie, ce qui veut dire : être meneur de jeu d'une partie de jeu de rôle.

Moyens : Perception ◀, Action ➡, Désir ☹, Résistance ■.

Passe d'armes : l'intervalle de temps durant lequel deux adversaires en combat essayent de se porter chacun un coup.

PJ : Personnage-joueur, un personnage animé par un joueur.

PMJ : Personnage incarné par le Meneur de Jeu. La plupart des autres jeux de rôle utilise le terme PNJ, ce qui veut dire Personnage-Non joueur, traduction littérale du terme anglais Non Player Character (NPC).

PS : point de souffle.

PV : point de vie.

Règnes : Minéral ⬤, Végétal ♁, Animal 🐾, Humain ♀, Mécanique ⚙, Néant ☹.

Scénario : les indications que le meneur de jeu possède sur l'aventure que vont découvrir les joueurs.

Talent : une capacité que possède un personnage, et qui le rend plus efficace dans ce domaine.

Test : à chaque fois qu'un personnage tente une action, le meneur de jeu lui fait lancer deux dés. La somme du résultat doit être inférieure à la somme Composante + Moyen + Règne + **difficulté** définie par la nature du **test**.

RÈGLES DE BASE

Les
Intervenants

Autour d'une table de jeu de rôle, on remarque tout de suite que l'un des joueurs ne fait pas comme les autres. C'est le meneur de jeu :

il prend plusieurs voix, il se cache derrière un écran et surtout, c'est lui qui anime tous les personnages, les monstres, les animaux qui ne sont pas incarnés par les joueurs. Nous nommerons ces « créatures » des Intervenants, car ils interviennent dans l'histoire, au gré du scénario et du meneur de jeu. Suivant leur rôle, ils seront plus ou moins détaillés, et les règles qu'on leur applique seront elles aussi plus ou moins simplifiées.

Les créatures

On désigne par ce terme tout ce qui n'est pas un personnage, et qui a plutôt dans le scénario un rôle d'opposant. Cela peut être des animaux, des « monstres », des robots. En général, les personnages des joueurs doivent les éviter, les combattre, parler avec eux, sans qu'elles aient pour autant un éventail étendu de comportements. C'est pourquoi ces créatures ne sont pas décrites avec des Composantes, Moyens et Règles, ce qui ralentirait leur gestion, le meneur de jeu devant à chaque fois calculer les sommes pour toutes leurs actions. Une créature est décrite avec les données suivantes (certaines données peuvent ne pas exister pour certaines créatures) :

Test de Combat : c'est une valeur, variant entre 3 et 15 (en général inférieure à 12), qui indique le score à réaliser pour toucher l'adversaire dans le type de combat que pratique la créature. Si cette valeur peut dépasser 12, c'est que certaines créatures sont de bien meilleures combattantes que l'humain normal.

Test de Perception : c'est une valeur, variant entre 3 et 15 (en général inférieure à 12), qui indique le score à réaliser pour que la créature remarque une présence, suive une piste, comprenne quelque chose (selon sa propre intelligence bien sûr).

Points de vie et de souffle : ils sont gérés de la même manière que pour les personnages. Mais leur maximum peut être très élevé. Un éléphant a bien plus de PV qu'un humain (environ 10).

Points d'Énergie : les créatures n'ont pas de point d'équilibre psychique (on suppose qu'elles ne pensent pas de la même manière que les êtres humains) mais elles peuvent utiliser des Énergies et avoir des points en réserve. **Puissance ♀, Rapidité ⚡, Précision ⊕ :** les créatures utilisent les Énergies de la même manière que les personnages. On n'indique que les valeurs différentes de 0. **Type de dégâts :** les dégâts qu'inflige la créature quand elle réussit à toucher son adversaire.

Armure : l'armure des créatures est gérée de la façon indiquée dans les règles de base (pages précédentes). Elle est divisée en trois scores, d/g/a, qui représentent : la **difficulté** pour l'adversaire à la toucher (d, c'est la dureté de la peau de la créature), la gêne occasionnée au porteur de l'armure (g, cette valeur vaut souvent 0

pour les créatures), l'absorption des dégâts (a, cette absorption n'est pas « magique » mais représente en général l'épaisseur de la peau de la créature).

Déplacement : voir les règles de poursuite, plus loin. **Créatures mécaniques :** les robots sont considérés comme des créatures également. Il n'ont par contre pas d'Énergies, ni de points de souffle. Leurs points de vie sont la mesure de leur résistance matérielle. Le test de Combat est peu utilisé car les robots combattent rarement au corps à corps. Le test de Perception sert donc à la fois à la détection des ennemis, et pour l'usage de leurs armes à feu intégrées.

Données optionnelles : on peut également indiquer dans quel genre d'endroit vit la créature, si elle est commune ou rare, et tout autre point de règle spécifique.

Bestiaire

Voici quelques créatures parmi les plus communes, afin de vous donner une idée des valeurs possibles pour chacune.

Rat

Lieu de vie : cité, sous-sol
Fréquence : commun
Test de Combat : 5
Test de Perception : 7
Points de vie : 2
Points de souffle : 2
Dégâts : [b]PV
Armure : 2/0/0
Déplacement : test 11, valeur 1 (0) [B]
Leur petite taille, leur rapidité et leur nombre les rendent difficiles à toucher.

Loup

Lieu de vie : forêt, steppe
Fréquence : assez commun
Test de Combat : 9
Test de Perception : 9
Points de vie : 4
Points de souffle : 4
Points d'Énergie : 1
Rapidité ⚡ : 1
Dégâts : [c]PV
Armure : 0/0/1
Déplacement : test 9, valeur 1 (1) [C]

Ours

Lieu de vie : forêt, montagne
Fréquence : rare
Test de Combat : 11
Test de Perception : 6
Points de vie : 8
Points de souffle : 8
Points d'Énergie : 3
Puissance ♀ : 1
Dégâts : [f]PV
Armure : 0/0/1
Déplacement : test 8, valeur 2 (2) [B]

Rhinocéros

Lieu de vie : savane
Fréquence : rare
Test de Combat : 9
Test de Perception : 4
Points de vie : 7
Points de souffle : 4
Points d'Énergie : 2
Puissance ♀ : 1
Dégâts : [d]PV
Armure : 3/0/0
Déplacement : test 8, valeur 3 (2) [C]

Éléphant

Lieu de vie : jungle, savane
Fréquence : commun
Test de Combat : 10
Test de Perception : 5
Points de vie : 10
Points de souffle : 10
Points d'Énergie : 3
Puissance ♀ : 2
Dégâts : [d]PV et [d]PS
Armure : 1/0/5
Déplacement : test 8, valeur 7 (5) [D]

Chimère de combat

Fréquence : très rare
Test de Combat : 13
Test de Perception : 7
Points de vie : 5
Points de souffle : 5
Points d'Énergie : 2
Rapidité ⚡ : 2
Dégâts : [f]PV
Armure : 0/0/1
Déplacement : test 10, valeur 1 (1) [C]

Prowler (robot mitrailleur)

Lieu de vie : immeuble
Fréquence : commun
Test de Perception : 11
Points de vie : 4
Dégâts : [j]PV
Armure : 3/0/0
Déplacement : test 10, valeur 1 (1) [A]

Les personnages incarnés par le meneur de jeu

Comme cette périphrase est un peu longue, on parlera plus souvent des PMJ. Si vous jouez plus tard à d'autres jeux de rôle, vous entendrez plutôt parler des PNJ, ce qui veut dire Personnages-Non joueurs, et qui désigne le même type de personnages. Nous pensons que notre terminologie est plus adaptée puisque ceux-ci sont quand même incarnés et joués, mais par le meneur de jeu. Bref, ce qui est important de savoir, c'est que l'on distingue deux grandes catégories de PMJ : ceux qui sont très importants, qui ont une vie propre ; et les figurants. La différence vient de l'importance de leur rôle dans le scénario. S'il s'agit d'un PMJ important, on le décrira sur une feuille de personnage complète, comme pour un personnage-joueur, et le meneur de jeu lui appliquera les mêmes règles. Les seconds rôles peuvent également être importants à un moment donné, mais il serait trop long de les décrire en détail à chaque fois. Imaginez le travail vous faites un scénario avec un équipage de quarante pirates, qui affronte une bande de dix corsaires, avant de s'allier à une tribu indigène de soixante âmes !... Pour simplifier, on classe ces PMJ en plusieurs catégories.

Les catégories de PMJ

Il y a quatre catégories de PMJ, qui se distinguent par la valeur qu'ils doivent réaliser pour tous leurs tests, et par leur morphologie (nombre de points de vie et de points de souffle). Ainsi, un PMJ faible réussit ses actions uniquement quand le résultat de son jet de dés est strictement inférieur à 6. D'autre part, tous les PMJ (même les faibles) ont droit d'avoir des métiers, talents ou hobbies, qui les personnalisent et leur permettent de réussir des actions normales, ou d'avoir quelques bonus. Les quatre catégories de PMJ sont donc :

PMJ faible

Il a un score de **test** de 6, 4PV, 3PS et 3EP. Il n'a pas d'Énergies, mais un **métier**, un **talent** et/ou un **hobby**. C'est typiquement l'homme de troupe, le sans-nom, le sans grade.

PMJ moyen

Il a un score de **test** de 8, 5PV, 4PS et 4EP. Il n'a pas d'Énergies, mais un **métier**, un **talent** et un **hobby**. C'est l'homme normal.

PMJ fort

Il a un score de **test** de 9, 6PV, 4PS et 4EP. Il n'a pas d'Énergies, mais un **métier**, un ou deux **talents** et un ou deux **hobbies**. Ce sera un homme célèbre, le chef d'un groupe, un leader, un artiste, etc.

Type	Tests	PV, PS EP	Métiers & autres
Faible	6	4PV, 3PS, 3EP	1 métier 1 talent et/ou 1 hobby
Moyen	8	5PV, 4PS, 4EP	1 métier 1 talent 1 hobby
Fort	9	6PV, 4PS, 4EP	1 métier 1 ou 2 talents 1 ou 2 hobbies
Exceptionnel	11	6PV, 5PS, 4EP	1 métier 2 talents 2 hobbies

PMJ exceptionnel

Il a un score de **test** de 11, 6PV, 5PS et 4EP. Il a 1 point d'Énergie, un **métier**, deux **talents** et deux **hobbies**. Comme son nom l'indique, n'utilisez ce type de personnage qu'une seule fois par grand scénario (et encore, plutôt une seule fois tous les cinq à dix scénarios).

Cas à part : les génies

Certains personnages ne sont pas forcément en dehors des normes humaines, si ce n'est pour une activité spécifique (artistique, scientifique, physique ou autre). En termes de jeu, on dira que ces personnages sont des génies dans ce domaine. Si vous jouez avec les règles de base, cela veut dire qu'ils réussissent obligatoirement toutes leurs actions de **difficulté** -2 ou plus facile dans ce domaine. S'ils font une réussite critique, ils ajoutent trois dés à leur marge de réussite. Si vous jouez avec les règles de campagne (page 32), cela veut dire qu'ils ont un **talent** dans ce domaine au niveau +3.

Exemples : Einstein est un PMJ moyen, génie de la physique. Dans la série *Bob Morane*, l'Ombre Jaune est un PMJ exceptionnel, génie du mal, avec le **métier** d'hypnotiseur, un **talent** de lutte, etc. Dans *La guerre des Étoiles*, l'Empereur est un PMJ faible, génie de la Force (il est vieux, mais toutes ses caractéristiques sont augmentées au-delà des normes par son usage de la Force).

Les Grands Méchants et leurs acolytes

Il est très amusant de personnaliser les adversaires que vont affronter les personnages-joueurs (PJ) et, pourquoi pas, de leur faire affronter ce que l'on nomme un Grand Méchant : un personnage qui fait le mal pour le mal, et qui disparaît à la fin de chaque aventure pour revenir quand on ne l'attend plus. Voici comment.

Les tendances

Afin d'évoquer la personnalité de ces PMJ, introduisons la notion de tendances. Il s'agit de notions antagonistes comme par exemple Loyal/Déloyal. On attribue une valeur variant de 4 à 10 (la moyenne étant à 7) à l'une des deux notions (aidez-vous du tableau ci-contre).

Exemple : Loyal (9). Pour tester la loyauté d'un PMJ qui a une loyauté de 9, on jette deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur (ici de 2 à 8), le personnage reste loyal ; sinon il devient déloyal (pour un temps donné seulement, car il a une tendance malgré tout à être loyal). Pour un PMJ donné, on n'indique que ses tendances fortes (donc pas les notions équilibrées). Ainsi on indique Calculateur (9) plutôt qu'Impulsif (5). Une notion sans chiffre, comme par exemple Opiniâtre, veut dire que le personnage est toujours conscient, sauf circonstances exceptionnelles. Auquel cas il n'abandonnera sa tendance que sur un jet de 11 ou 12. Par contre, le meneur de jeu peut décider que dans certaines circonstances (stress, mort probable), les jets de tendance aient des modificateurs (un condamné à mort peut devenir moins loyal devant le peloton d'exécution).

Le Grand Méchant

Ce sera toujours un PMJ fort, avec peut-être un ou deux **talents** exceptionnels (meneur d'hommes ou génie scien-

tifique par exemple). Lorsque vous le créerez, n'oubliez pas de lui donner un ou deux graves défauts. En effet, s'il est du côté du Mal, c'est que quelque chose va mal en lui, ou qu'il a été traumatisé dans sa petite enfance. Voici une liste des notions, parfois avec leurs antagonismes, qui peuvent décrire l'attitude et les moyens d'action de ce Grand Méchant (GM). N'hésitez pas à en créer d'autres.

- **Surveillant/Autonyme.** Soit le GM surveille et fait surveiller sans arrêt les PJ, soit il suit son plan machiavélique sans s'en préoccuper.
- **Prédécesseur/Suiveur.** Dans une enquête que mènent les PJ, il peut essayer de les précéder à chaque fois, ou de suivre chacun de leurs mouvements jusqu'au moment propice.
- **Opportuniste/Calculateur.** Soit le GM profite de la moindre faute d'inattention des PJ pour leur tendre un piège (quitte à ce qu'il soit mal ficelé), soit il se cantonne à des plans préparés à l'avance.
- **Rancunier/Dédaigneux.** La moindre action des PJ peut susciter une contre-réaction automatique du GM, ou bien il peut simplement les considérer comme n'ayant aucune importance.
- **Pauvre/Riche.** Un GM pauvre n'a pas d'argent, mais il peut avoir des quantités d'acolytes ou de sectateurs. Quant à un GM riche, il peut acheter non seulement beaucoup de matériel, mais également des consciences.
- **Fidèle/Chaotique.** Cela définit son attitude par rapport à ses hommes de main ou ses fidèles.
- **Sens de l'honneur/Sadique.** Soit le GM est un gentleman, soit il n'hésitera pas à utiliser la torture, la coercion et autres méthodes peu honorables.

Survie et acolytes

Un Grand Méchant qui débute est déjà un peu plus qu'un PMJ normal. On lui attribue un chiffre de **survie** égal à 1. Cela veut dire que dans des circonstances qui normalement causent la mort, le Méchant a 1 chance sur 6 d'y échapper miraculeusement. A chaque aventure où il affronte les PJ, il peut augmenter son score de **survie** de 1, ou bien donner ce point à l'un de ses acolytes (qui

commencent avec un score de **survie** de 0 et ne peuvent pas l'augmenter eux-mêmes).

Quant aux acolytes, le Grand Méchant en général entre un et six. Moins il en a, plus ils sont efficients. On peut considérer une secte ou une organisation criminelle comme un acolyte particulièrement puissant. Cette organisation bénéficie aussi du score de **survie**.

Si le GM n'a qu'un acolyte, il aura peu de défauts (mais il en aura forcément au moins un, puisque lui aussi est du côté du Mal). Les acolytes sont des PMJ moyens (quand il y en a

de deux à cinq), ou faibles (membres d'une secte). Certains sont néanmoins exceptionnels (PMJ forts avec **talents** spéciaux). Vous pouvez les caractériser avec des tendances.

- **Loyal/Déloyal.** Une des notions les plus importantes pour définir un acolyte.
- **Intelligent/Bête.** Un PMJ bête ne comprendra pas forcément les ordres qui lui sont donnés. Au contraire même, le Grand Méchant aura tendance à ne pas suivre les conseils d'un PMJ intelligent, à se méfier de lui, etc.
- **Entreprenant/Fonctionnaire.** Soit l'acolyte fait preuve d'initiative, soit il attend les ordres.
- **Opiniâtre/Velléitaire.** Un acolyte peut aussi bien jeter l'éponge à la moindre difficulté que s'accrocher aux basques de nos héros comme un chien enragé.
- **Chanceux/Malchanceux.** Dans les dessins animés, les acolytes sont souvent très malchanceux...
- **Touche-à-tout/Specialiste.** Être spécialiste n'est pas forcément un avantage car cela veut dire que l'on ne sait pas faire grand-chose en dehors de sa spécialité. ■

JOUER RÉGULIÈREMENT

Règles
de campagne

Il existe deux façons de jouer au jeu de rôle. La première consiste à jouer des aventures totalement indépendantes.

On néglige ce qui a pu se passer avant le début de l'histoire, et les personnages sont déjà des héros. S'ils survivent, les joueurs les reprendront tels quels pour participer à une nouvelle aventure. L'exemple de ce genre de personnage est Indiana Jones, ou Tintin, qui sont immuables au fil des aventures.

La deuxième façon, que nous préconisons pour *Cyber Age*, consiste à créer des personnages qui ne sont déjà pas des débutants, mais qui rêvent de devenir des

« héros » au fil d'aventures, de missions, qui s'enchaînent, où chaque épisode ajoute du vécu à leur histoire. C'est le cas de Luke Skywalker ou de Conan le Barbare (dans les livres, pas dans le film). Plus que des héros, les joueurs peuvent espérer faire de leurs

personnages des légendes vivantes. C'est le but des règles de campagne, détaillées ci-après.

Vous trouverez en page 57 la feuille de personnage complète à photocopier.

Points d'aventure

La progression du personnage utilise ces points, que vous gagnez au fur et à mesure de vos aventures, qui permettent d'augmenter les caractéristiques et les talents. Mais dès sa création, un personnage dispose d'un **métier** (voir ci-après) et de 15 points d'aventure (PA). Ce nombre peut être légèrement modifié si vous décidez de jouer un personnage très jeune (13 points) ou assez âgé (17 à 19 points). C'est au meneur de jeu de décider s'il permet de jouer ce type de personnage. Vous verrez plus loin comment gagner des points d'aventure.

Talents, métier et hobbies

• La feuille de personnage des règles de campagne est différente de celle des règles de base. Le bas de cette feuille est occupé par un tableau de **talents**, divisé en quatre zones. Car on distingue 4 degrés de maîtrise des **talents**, qui impliquent des malus différents ; c'est pourquoi on parle de niveaux de **talents** (niveau -2, niveau +1, etc.). Les **talents** se notent tout simplement avec leur nom suivi d'un chiffre entre parenthèses qui indique le malus subi quand on ne possède pas le talent. Ce sont : (X) Impossible à utiliser, (-4) Très difficile, (-2) Malaisé, et (0) possédé par tous. Il est possible d'augmenter la valeur d'un talent avec des points d'aventure. Et même de le rendre positif, mais toujours avec l'accord du meneur de jeu. Un bonus de +1 signifie un niveau de talent qui correspond à la pratique courante d'un **métier**. Un niveau de +2 est celui d'un expert. Un niveau de +3 est celui d'un individu exceptionnel, c'est le maximum possible (Mozart aurait eu +3 en musique, et Einstein +3 en physique).

• Avant de choisir quels **talents** vous allez augmenter avec vos points d'aventure, décidez d'un **métier**. Ce **métier** permet de choisir un talent comme privilégié, dans une liste de quatre à huit **talents**, que vous aurez « gratuitement » au niveau +1. Puis choisissez trois autres **talents** (dans cette même liste) que vous aurez au niveau 0, et qui dépendent de ce **métier** (leur valeur de départ, que ce soit X, -4 ou -2, n'a aucune importance). Les listes de **talents** et de **métiers** disponibles découlent de l'univers dans lequel vous jouez. Des exemples de listes de **talents** et de **métiers** sont donnés en page 34. Une fois le **métier** choisi, vous pouvez dépenser vos 15 points d'aventure pour aug-

menter vos **talents**. À ce moment, vous pouvez augmenter n'importe quel **talent**, même un qui n'est pas dans la liste des **métiers**.

Attention, à la création du personnage, il n'est pas possible de mettre un **talent** au niveau +1 ou supérieur, hormis le seul **talent** privilégié qui dépend du **métier**. De même, à la création, vous ne pouvez pas augmenter les caractéristiques (Composantes, Moyens, Règles ou Énergies) du personnage. Pour cela, il faut vivre des aventures et gagner de nouveaux points d'aventure.

• Il existe aussi, comme dans les règles de base, des **hobbies**. Ce ne sont pas à proprement parler des **talents**, mais plutôt l'équivalent d'une connaissance d'amateur et d'une pratique simple dans un domaine limité. Un **hobby**, cela peut être la philatélie, la sculpture sur bois, les échecs... Ce n'est pas forcément utile au cours d'une aventure, mais cela donne de l'authenticité au personnage. Si on veut vraiment pratiquer intensivement ce **hobby**, il faut alors le prendre comme **talent**.

Exemple : Arthur décide d'être médecin (dans un univers médiéval classique). La liste des talents pour médecin est : Médecine (X), Botanique (-4), Lecture/écriture (X), Latin (X), Religion (-2), Zoologie (-4), Astrologie (X). Il choisit de privilégier la Médecine et met ce talent à +1. Les trois autres talents, qu'il met à 0, sont Lecture/écriture, Botanique et Latin. Ensuite, il doit dépenser ses points d'aventure (voir plus loin).

Passé du personnage

Si le meneur de jeu a du temps devant lui, et qu'il connaît bien l'univers dans lequel il fait jouer, il peut mettre au point une méthode qui permet de « construire » un passé aux personnages, et de leur donner quelques petits « cadeaux » en fonction de ce vécu. Cette méthode est utilisée plus loin dans les règles spécifiques à *Cyber Age*, et a été utilisée dans un autre jeu basé sur les règles de *Simulacres* et publié chez Descartes Éditeur : *Capitaine Vaudou* (piraterie et vaudou dans les Caraïbes du XVII^e siècle). Dans *Capitaine Vaudou*, on tire au hasard les guerres qu'a connues le personnage, les événements qui ont pu se produire dans son passé (emprisonné pour sorcellerie, amant d'une aristocrate, échoué sur une côte inconnue, officier dans la flotte vénitienne...). Le joueur arrange alors les événements dans l'ordre qu'il désire, les étouffe, écrit son histoire sur une feuille de papier. En fonction de cette histoire, le meneur de jeu peut décider d'augmenter certains **talents** du personnage (quelqu'un emprisonné pour sorcellerie, même s'il n'est pas vraiment sorcier, aura eu la possibilité d'apprendre ce qu'est la sorcellerie) ou d'accorder un ou deux **hobbies** supplémentaires. Il est conseillé d'augmenter plutôt les **talents** qui ne sont pas indispensables à la plupart des aventures (Danse, par exemple), le joueur devant quand même ensuite dépenser des points d'aventure pour les **talents** « importants ». Si aucun événement de son passé ne permet à un personnage d'avoir des **talents** supplémentaires, le meneur de jeu lui accordera de 1 à 4 points d'aventure supplémentaires (en fonction de ce qu'ont obtenu les autres personnages du groupe).



Dépense de points d'aventure

Voici le barème de dépense des points d'aventure (dans les tableaux ci-dessous). C'est le même et lors de la création du personnage et quand le personnage évolue au cours de ses aventures. À la création, seuls les **talents** (pas les caractéristiques) peuvent être augmentés, et seulement jusqu'au niveau 0. La seule exception concerne le **talent** privilégié du **métier**, qui est mis à +1 (sans dépense de points d'aventure). Par contre, à la création, on peut aussi bien augmenter des **talents** qui ne sont pas dans sa liste de **métier**, que des **talents** qui y sont et que l'on n'a pas déjà mis à 0. On peut aussi prendre autant de **hobbies** que l'on désire, en dépensant 2 points d'aventure par **hobby**. Quand il y a une étoile (*) à côté d'un chiffre du barème de dépense des points d'aventure, cela veut dire qu'il faut que le meneur de jeu autorise votre personnage à faire cette dépense. De plus, certaines valeurs ont des maximums que, quoi qu'il arrive, on ne peut dépasser. Ainsi, une Composante ne peut jamais être supérieure à 7.

Exemple : Arthur a beau être médecin, il veut savoir se battre. Il prend donc le talent Épée (qu'il passe de -4 à 0, dépensant 4 points d'aventure). De même, il met Zoologie à 0 (de X à 0 : 5 pts), Poésie à 0 (de -2 à 0 : 3 pts), Équitation à -2 (de -4 à -2 : 1 pt) et termine en prenant un **hobby** sur les enluminures (2 pts).

Utilisation des talents et des hobbies

Dans les règles de base, un **test** se fait en additionnant une Composante, un Moyen, un Règne et une **difficulté**. C'est la même procédure pour les règles de campagne, seule la **difficulté** est calculée différemment. Cette **difficulté** se décompose en deux parties : d'une part le **talent** du personnage, de l'autre les circonstances extérieures. En ce qui concerne le **talent**, c'est très simple : c'est la valeur du **talent**. Un **talent** Équitation à -2 signifie que l'on a une **difficulté** de -2 quand on monte à cheval. Les circonstances extérieures sont les mêmes que pour les règles de base. Dans les scénarios, vous trouverez de temps en temps des **tests**, notés sous la forme : Composante + Moyen + Règne + **talent** + **difficulté**. Cela veut dire que l'on prend la valeur du **talent**, que l'on ajuste à une **difficulté** extérieure. Ainsi pour crocheter une serrure assez compliquée, le **test** sera Corps + Perception + Mécanique + Serrurerie - 2. Attention, si le **talent** est au niveau X, cela veut dire que l'on n'en a aucune notion, et qu'il est impossible de réussir une action qui en dépend.

Précision : Il n'est pas besoin d'avoir mis des points dans un **talent** pour pouvoir l'utiliser. Il vaudra sa valeur de base. Si un personnage n'a pas pris de **talents**

Équitation ou Arme légère, il les aura respectivement aux niveaux -4 et -2, qui sont les bases (voir feuille de personnage).

Il n'y a plus de réussite automatique des **talents** pour certaines **difficultés**, comme dans les règles de base. Par contre, le fait de posséder un **hobby** signale que l'on a les connaissances minimums dans cette discipline, et permettra soit de répondre à toute question simple, soit de réaliser une action très facile la concernant.

Exemple : Arthur, à cheval, est surpris en plein orage.

La foudre tombe dans les environs, le coup de tonnerre est assourdissant, sa monture s'emballe. Il essaye de la calmer. Il doit réussir un **test** Instincts + Action + Animal + Équitation + **difficulté** (Difficile = -2). Arthur a le **talent** Équitation à -2, ce qui donne en fait Instincts + Action + Animal -4.

Privilèges des talents exceptionnels

Dans les règles de campagne, les **talents** sont privilégiés par rapport aux caractéristiques (puisque le personnage va progresser). C'est pourquoi, un personnage ayant un **talent** au niveau +1 ou supérieur peut réussir beaucoup mieux certaines actions, en augmentant sa marge de réussite. La règle est la suivante (également résumée dans un tableau) :

- Si le **talent** utilisé est au niveau 0 ou inférieur et que le résultat du jet de dés donne une valeur de 2 (double 1), on dit que le résultat est une réussite « critique ». La marge de réussite (MR) est augmentée de 1 dé (on lance un dé et on rajoute la valeur du jet à la MR).
- Si le **talent** utilisé est de niveau +1, le **test** est une réussite critique sur un résultat de 2 ou 3. La marge de réussite est augmentée de 2 dés.
- Si le **talent** utilisé est de niveau +2, le **test** est une réussite critique sur un résultat de 2, 3 ou 4. La marge de réussite est augmentée de 3 dés.
- Si le **talent** utilisé est de niveau +3, le **test** est une réussite critique sur un résultat de 2, 3, 4 ou 5. La marge de réussite est augmentée de 4 dés.

Niveau de talent	Réussite critique	Augmentation de la MR
0 ou moins	2	+1 dé
+1	3 ou moins	+2 dés
+2	4 ou moins	+3 dés
+3	5 ou moins	+4 dés

Exemple : Cyrano de Bergerac a le **talent** Fleuret à +3 (c'est un bretteur hors pair). Sa valeur de **test** en combat est de 13. Le joueur lance les dés, il fait un 4, c'est normalement une MR de 9, ce qui est déjà beaucoup. Mais comme le jet est suffisamment faible, c'est une réussite critique. Le **talent** étant à +3, le joueur lance 4 dés supplémentaires, et obtient 15. Ce qui fait donc une marge de réussite finale de 24. Autant dire que Cyrano vient de placer une botte mortelle, puisqu'il faut encore rajouter les dés de dégâts. Ici, cela donne 24+7=31 ; pour un fleuret : 12 PV.

La dernière dernière chance

Quand un personnage est irrémédiablement perdu, il peut espérer un « miracle ». Cette possibilité n'est normalement accordée qu'une seule fois par personnage. (Voir règle détaillée page 48.) Si un personnage a survécu une fois grâce à cette règle, il doit le mentionner sur sa feuille de personnage. Il peut racheter ce droit au « miracle » en dépensant 25 points d'aventure.

Gain de points d'aventure

- Un personnage qui mène à bien l'aventure qu'il a vécue, ou qui réussit la mission qui lui a été confiée gagne 3 points d'aventure (PA).
- Un très gros scénario découpé en plusieurs épisodes peut rapporter 3PA par épisode (en général un épisode représente une ou deux sessions de quatre heures de jeu, durant lesquelles une étape marquante de l'aventure est franchie).
- Un personnage qui n'a pas réussi sa mission mais termine vivant gagne 1PA.
- Toute action héroïque extrême (où l'on risque sa vie) rapporte 1PA.
- Toute période de deux semaines passée à apprendre quelque chose (du domaine physique ou intellectuel) procure 1PA susceptible d'augmenter un **talent** ou une caractéristique en relation avec l'apprentissage. Durant cette période, on peut avoir des activités normales en dehors de l'apprentissage, mais on ne peut pas faire d'efforts dans des domaines différents. Partir en aventure ne permet pas de s'entraîner en même temps.

Points d'aventure et règles de base

Même utilisant que les règles de base, vous pouvez quand même donner des points d'aventure à vos joueurs. Les augmentations de caractéristiques et la possibilité de regagner sa « dernière chance » sont conservées. Par contre on applique les modifications suivantes :

- Il faut 3 points d'aventure pour acquérir un nouveau **hobby**.
- Il faut 5 points d'aventure pour acquérir un nouveau **talent**.
- Il faut 20 points d'aventure pour transformer un **talent** en **métier**. On ne peut avoir au maximum que trois **métiers**.
- On perd la possibilité de s'entraîner et de gagner des points d'aventure de cette manière. On ne gagne des points d'aventure qu'en faisant des aventures !

X → 0	5 pts
X → -2	3 pts
X → -4	2 pts
-4 → 0	4 pts
-4 → -2	1 pt
-2 → 0	3 pts
0 → 1	5 pts
1 → 2	20 pts*
2 → 3	40 pts*

Zone grise non accessible à la création du personnage.

Progression du personnage par dépense de points d'aventure

Règnes et Énergies

0 → 1	5 pts
1 → 2	10 pts
2 → 3	20 pts*

* Avec l'accord du meneur de jeu.

Les autres caractéristiques

Composante +1	20 pts	7 max
Moyen +1	10 pts	5 max
Souffle +1	30 pts	8 max
Équilibre psychique +1	30 pts	8 max
1 nouveau hobby	2 pts	Pas de limite

Règles optionnelles : Localisation, armures & les autres

Pour suivre les explications, consultez la mini fiche ci-contre. Elle est extraite de la feuille de personnage complète (voir p. 57), que vous pourrez photocopier. Vous y remarquerez un nouveau compte : le malaise. Pour l'instant, ne tenez pas compte des indications Bouclier ou Pr. (protection), elles ne servent qu'avec la nouvelle

Répartition des points de vie

Faible

D G

Moyen

D Malaise +1 G

Fort

D Malaise +2 G

● Tant que l'on n'a pas perdu tous les PV d'une zone, on peut encore se servir de cette zone. Une fois tous les PV perdus, la zone devient inutilisable. S'il s'agit de la tête ou du tronc, cela peut entraîner la mort, surtout si l'on n'est pas soigné très vite. Si c'est un des quatre membres, on fait un **test Corps** ○ + **Résistance** ■ + **Humain** ★ pour déterminer si on ne tombe pas inconscient pour la passe d'armes suivante.

● Si on perd dans une zone plus de PV qu'elle n'en possède, le membre concerné peut être définitivement perdu, ou subir des séquelles (voir règle plus loin).

● Règle optionnelle pour les meneurs de jeu sadiques : quand il ne reste plus au personnage qu'un seul point de souffle (PS), ou point d'équilibre psychique (EP), on peut lui donner un malus de 1 aux **tests** physiques et intellectuels.

Exemple : Arthur a été blessé par une grenade (voir exemple précédent), il a un malus dû au malaise de -3 à tous ses **tests**. De plus, il a aussi perdu 3PV à la jambe gauche. Il doit réussir un **test Corps** ○ + **Résistance** ■ + **Humain** ★ -3 pour ne pas s'évanouir (les -3 dus au malaise sont applicables immédiatement).

Récupération des points de vie et du malaise

Suite à une blessure, il est possible de recevoir des premiers soins. On peut faire un test par zone touchée, mais plusieurs soins de suite sur la même zone ne sont pas autorisés. Dans les univers « normaux » le test est **Corps** ○ + **Perception** ◀ + **Humain** ★ + **Premiers soins** + **difficulté**. La difficulté dépendant du matériel disponible et des connaissances médicales en vigueur dans l'univers concerné. Si on possède des talents **Médecine** et **Premiers soins**, c'est le meilleur des deux que l'on utilise. La différence entre ces deux talents, c'est que **Médecine** permet, en plus, de soigner et de diagnostiquer des maladies. En cas de réussite, la zone blessée regagne automatiquement 1PV.

Une fois soigné, chaque jour de repos complet permet de récupérer 1PV par zone blessée. Toute activité durant cette journée, ou toute blessure non pansée, peuvent compromettre la guérison. Le blessé doit faire un **test Corps** ○ + **Résistance** ■ + **Humain** ★, par zone touchée, pour déterminer s'il regagne ou non 1PV. Un échec critique lors d'un test sur une blessure non pansée fait perdre 1PV, au lieu de garder l'état stationnaire ou d'en gagner un.

À chaque fois que l'on repasse sous la barre des 2PV cochés dans une zone donnée, on gagne un point sur le compteur de malaise.

Séquelles

● Si une zone blessée tombe à 0PV, elle peut être définitivement perdue. Il faut réussir très vite un test de **Premiers soins** (ou **Médecine**) pour la sauver. Ce temps de réaction est directement proportionnel à la **Résistance** ■ du personnage. Si la blessure est à la tête, on calcule ce temps en nombre de passes d'armes ; au torse, en minutes ; ailleurs, en heures. Ainsi, un personnage qui a 3 en **Résistance** ■ et qui est tombé à 0PV à la tête doit être soigné dans les 3 passes d'armes suivant la blessure. Quand ce délai est écoulé, le personnage a encore droit à une dernière chance ; s'il réussit un test dit de **survie** : **Corps** ○ + **Désir** ♥ + **Humain** ★, ce temps est reconduit. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il soit soigné ou que son test de **survie** échoue. Si la blessure n'est pas soignée, ou que les soins échouent (on n'a droit qu'à une seule tentative) ou que le test de **survie** échoue, la zone blessée est définitivement perdue. Si c'est la tête ou le tronc, le personnage meurt. Si c'est un membre (jambe ou bras), il est considéré comme perdu (coupé, broyé...). Le personnage coche une case de

malaise pour cette perte, qui ne sera récupérée que quand le personnage aura maîtrisé son handicap.

● Si une zone blessée tombe en dessous de 0PV, c'est encore plus grave. Le personnage perd automatiquement tous ses PS et tombe évanoui. On ne peut plus utiliser **Premiers soins**, il faut obligatoirement agir avec le **talent Médecine**. Les règles ci-dessus, concernant le délai d'intervention et le **test de survie**, s'appliquent de la même manière. Par contre, le **test** de soins devient **Corps** ○ + **Perception** ◀ + **Humain** ★ + **Médecine** + **difficulté**. La **difficulté** est égale au nombre de PV en dessous de zéro. Le but du **test** est de ramener les PV de la zone à 0 ou 1PV. Pour cela, on utilise les règles normales des **tests**, la valeur de la guérison se calculant comme s'il s'agissait d'une « arme », elle-même dépendant du matériel de soin disponible :

— Chiffons et eau : [A]

— Trousse de secours moderne sommaire, ou médiévale complète : [B]

— Trousse de secours moderne complète, ou hôpital (de campagne) médiéval : [C]

— Matériel hospitalier moderne transportable (ambulance Samu) : [D]

— Soins intensifs hospitaliers ou robodoc transportable : [E]

— Robodoc de grande taille : [F]

— Cuve de régénération : [J]

Les **tests** avec les robodocs (instruments micro-chirurgicaux à commande robotique) et cuve de régénération (ordinateur de soins) se font sur **Esprit** ✱ + **Action** ➡ + **Mécanique** ♣ + **Médecine** + **difficulté**.

Une fois les soins prodigués et réussis, on détermine de combien de points la zone blessée a été « guérie ». Si elle est remontée à plus de 1PV, elle reste à 1PV. Si elle est portée à 0PV, elle reste à ce score. Elle passera à 1PV le jour suivant, et une cicatrice subsistera sur la zone touchée. Si le score est négatif, on retire définitivement ce nombre du maximum des points de vie qu'avait cette zone. Le personnage récupère 1PV par jour dans la zone, et ne pourra s'en servir que quand il sera au moins à 1 point positif. Dans le cas du tronc ou de la tête, cela correspond à des jours de coma profond.

Exemple : Arthur, un soldat huguenot, a perdu 6PV au torse, il est donc tombé à -2PV sur cette zone, il est dans le coma. Un de ses compagnons le porte rapidement au camp de toile qui sert d'infirmier.

Malheureusement Arthur a une faible **Résistance** ■ :

2. Et son compagnon met plus de 2 minutes à le transporter. Arthur fait un **test Corps** ○ + **Désir** ♥ + **Humain** ★, qu'il réussit. Il a droit à 2 minutes de sursis, ce qui suffit pour qu'on l'allonge sur la table du chirurgien, Ambroise Paré. Celui-ci doit réussir un **test Corps** ○ + **Perception** ◀ + **Humain** ★ + **Médecine** -2 (les -2 proviennent des -2PV au torse). Il n'a droit qu'à un essai. S'il échoue, Arthur meurt.

La capacité de guérison d'un hôpital médiéval est de [C]. Si Paré fait 1 point de guérison, Arthur passe à -1PV. Cela veut dire qu'il restera 2 jours dans le coma (pour grimper jusqu'à 1PV) et que son maximum de PV va passer définitivement de 4 à 3 dans la zone du torse. Si Paré fait 2 points de guérison, Arthur passe à 0PV, reste 1 jour dans le coma et n'aura comme séquelles qu'une profonde cicatrice. Mais Ambroise Paré est un chirurgien de génie (**talent** à +3), il obtient une réussite critique, et soigne Arthur de 4PV. Celui-ci ne passe pas à 2 points de vie, mais à 1, ce qui est déjà bien. Il n'aura aucune cicatrice durable et se réveillera une heure plus tard (quand il aura récupéré un point de souffle).

Viser

Dans la plupart des cas, les PMJ n'ont pas de points de vie localisés, vous emploieriez donc les règles de base (page 48) si vous décidez de viser une zone précise sur eux. Par contre, certains PMJ importants, et les PJ, ont

une localisation précisée. Dans ce cas, suivant le type de combat (au contact ou à distance) on consultera les deux grands schémas page suivante. Dans les deux cas il est possible de ne pas viser, de viser une zone large, ou une zone précise. Les malus aux **tests** de combat sont indiqués à chaque fois. Attention, le fait de viser une zone précise n'augmente pas les dégâts infligés, cela permet juste de les donner où l'on veut.

Localisation des armures

Jouez cette règle uniquement si vous utilisez celle des points de vie localisés. En revanche, vous pouvez décider ne n'avoir que des points de vie localisés, et d'utiliser les règles de base pour les armures (voir page 48).

Chaque partie du corps peut être couverte par une « armure » qui protège des coups. Cette protection varie de 1 à 6 par partie du corps (en fonction du matériau employé). Notez-la sur votre feuille de personnage dans les petites cases Pr, pour chaque zone protégée. Si un agresseur porte un coup sur l'armure, ce nombre est retiré à la somme marge de réussite + résultat de deux dés à six faces, avant calcul des dommages en PV et PS.

Néanmoins, cette armure peut être gênante si elle est trop encombrante. Faites la somme de toutes les protections du corps, et appliquez les conséquences suivantes (à noter dans les cases Pr. totale et Malus Pr.) :

— Moins de 12 : pas de malus.

— De 12 à 23 : 1 de malus à toutes les actions physiques (y compris le combat).

— De 24 à 30 : 2 de malus à toutes les actions physiques (y compris le combat).

— De 31 à 36 : 3 de malus à toutes les actions physiques (y compris le combat) et 1 de malus à toutes les actions intellectuelles.

Protection des types d'armure courants

Fourrures : 1, Cuir : 2, Cuir clouté : 3, Cotte de mailles : 4, Kevlar : 5, Plaque : 6, Bassinet (petit casque) : 3, Heaume : 5.

Exemple : Aramir endosse une cotte de mailles qui lui procure une protection de 4 sur le torse et les bras, et un pantalon en cuir de protection 2. On note ces scores dans les petites cases Pr. Le total fait 16 (4x3 + 2x2), que l'on note dans la petite case Pr. totale. Le malus est de 1 (entre 12 et 23 de protection), que l'on note dans la case Malus Pr., et qui ajoute -1 de difficulté à toutes ses actions physiques. Il combat contre Ulrog, qui donne un coup d'épée, réussit sa passe d'armes et fait un total de 3 (marge de réussite) + 7 (score du jet de deux dés) = 10 ; Ulrog touche Aramir au tronc (tirage au hasard) qui a une protection de 4 (cotte de mailles). La somme finale est donc de 10-4= 6, ce qui cause des dégâts de 2PV et 0PS, au lieu de 3PV et 1PS.

Bouclier

Le bouclier peut s'utiliser de deux façons : soit on l'utilise conjointement à une arme, soit en parade pure. Les règles à appliquer diffèrent également suivant que l'on utilise les règles de localisation ou pas. Mais quel que soit son mode d'utilisation, le bouclier diminue les chances de l'adversaire de toucher et n'offre pas de protection si l'attaque passe. Un petit bouclier diminue de 1 les chances de toucher de l'adversaire, un grand bouclier les diminue de 2. A propos des règles de base, où l'on distingue deux types d'armures (légère 1/0/0 et lourde 2/1/0), le fait d'avoir un bouclier augmente légèrement le niveau de protection, mais aussi la gêne, et permet d'utiliser la parade.

Combat au contact :

Corps ○ + Action ➡ + Mécanique ⚡ + Arme
 ou
 Corps ○ + Action ➡ + Humain ⚡ + Bagarre/Arts martiaux

Sans viser (1d6) :
 1 Tête
 2-3 Torse
 4 Bras gauche
 5 Bras droit
 6*P Jambe gauche
 6*I Jambe droite
 *: lancez un autre dé.
 p = pair ; i = impair

Torse & Bras (1d6) :
 1-2 Bras gauche
 3-4 Torse
 5-6 Bras droit

Jambes (1d6) :
 1-3 Jambe gauche
 4-6 Jambe droite

La parade

Le **talent** Bouclier vaut -2 pour les règles de campagne (pour les règles de base : ne pas savoir utiliser un bouclier entraîne une **difficulté** de -2). Si on décide de rester en parade pure, il suffit de réussir son **test de duel** pour ne pas être touché (ne pas oublier que le **test** de l'adversaire est diminué de 1 ou 2 suivant le type de bouclier que vous portez). Quel est alors l'intérêt puisque l'on ne reste que sur la défensive ? Hé bien, si on obtient une réussite critique sur son **test** de parade (et que l'on a réussi la parade), on a droit, en riposte, de faire un **test** de combat pour savoir si on touche à son tour l'adversaire (pourvu que l'on ait un arme dans l'autre main bien sûr). Ce **test** est alors un **test** simple et non plus un **duel** (puisque l'attaque de l'autre s'est portée sur le bouclier).

Exemple : Ulrog a le **talent** Bouclier à +1, un grand bouclier et pas d'armure. Il reste en parade et réussit normalement sa première passe d'armes (**test** Corps ○ + Action ➡ + Mécanique ⚡ + Bouclier -1, il fait une MR de 3, son adversaire aussi : leurs coups sont parés). À la seconde passe d'armes Ulrog, fait 3 à son jet de dés (non seulement il pare l'attaque, mais c'est une réussite critique). Il peut donc essayer de riposter avec son épée, et il réussit sur un **test** simple Corps ○ + Action ➡ + Mécanique ⚡ + Épée.

La protection

Pour utiliser le bouclier en protection, il faut obligatoirement avoir le **talent** Bouclier à 0 (pour les règles de base : avoir un **talent** Bouclier). Sinon le bouclier ne peut pas servir à se protéger, on ne sait pas suffisamment bien l'utiliser.

Pour les règles, il faut faire la distinction entre deux cas : si on fait la localisation de l'armure et des points de vie ou pas :

PV non localisés

Il n'y a pas de différence entre avoir un petit bouclier (protection : 1, gêne : 0) ou une armure légère ; et avoir un grand bouclier (protection : 2, gêne : 1) ou une armure lourde. L'avantage est de pouvoir s'en débarrasser plus vite (en cas de poursuite, pour grimper un mur) mais en contrepartie, on ne peut se protéger que contre un seul adversaire à la fois avec le petit bouclier, et deux avec le grand. Par contre, avec une arme dans l'autre main, la possibilité de parade existe. Si on combine armure et bouclier, il faut cumuler les gênes, plus une gêne supplémentaire de 1, les protections s'additionnent.

Exemple : Ulrog porte une armure lourde et un grand bouclier. Il est donc protégé de 4 (2+2) et gêné de 3 (1+1+1).

PV localisés

Le bouclier diminue de 1 (petit bouclier) ou 2 (grand bouclier) le **test** de combat de l'adversaire. Si l'attaque passe, il n'offre pas de protection. Néanmoins, pour les facteurs d'encombrement et de gêne, il compte comme une Pr de 6 (petit bouclier) ou 12 (grand bouclier).

Exemple : Aramir une cotte de mailles sur le torse et les bras, plus un pantalon de cuir. L'encombrement total est donc de 16 (4x3 + 2x2), auquel il ajoute un grand bouclier, qui diminue de 2 les attaques de son adversaire, et porte sa protection totale à 28 (16+12), ce qui lui donne un malus de 2 à toutes les actions physiques.

Utilisation des Énergies

Les Énergies peuvent être utilisées (en plus des modes normaux). Elles n'augmentent pas la valeur du **test** auxquelles elles s'appliquent, mais seulement les résultats en cas de réussite.

- La **Puissance** ⚡ peut s'utiliser pour augmenter de 1 dé la marge de réussite par point de Puissance ⚡ investi.
- La **Précision** ⚡ peut s'utiliser pour augmenter de 1

les chances d'avoir une réussite critique, par point de Précision ⚡ investi. Attention, cela augmente les chances d'avoir une réussite critique, mais pas le nombre de dés à lancer ensuite. **Exemple :** Arthur a un **talent** Épée à 0. Il fait une réussite critique sur un double-1. S'il met 2 points en Précision ⚡ pour augmenter ses chances de réussite critique, celle-ci s'obtiendra sur 2, 3 ou 4. Par contre, ses chances normales ne sont pas augmentées, et même s'il réussit une critique, il ne lance qu'un dé supplémentaire pour la MR.

● La **Rapidité** ⚡. En cas de match nul au cours d'un **duel**, c'est celui qui a le plus de points en Rapidité ⚡ qui remporte le **duel**. On peut également investir de la Rapidité ⚡ pour diminuer le temps nécessaire à accomplir une tâche longue (c'est au meneur de jeu de décider de la réduction du temps, mais en général 1 point de Rapidité ⚡ divise le temps par deux, 2 points de Rapidité ⚡ divisent le temps par quatre).

Évidemment, on peut combiner toutes les sortes d'utilisation des Énergies. Par exemple : 1 point de Puissance ⚡ pour augmenter ses chances de 1 à son **test**, 1 point de Puissance ⚡ pour augmenter de 1 dé sa marge de réussite (en cas de réussite), 1 point de Précision ⚡ pour augmenter de 1 ses chances de réussite critique. Le tout est de disposer de suffisamment de points de souffle ou d'équilibre psychique, et d'avoir des scores suffisants en Énergies (dans l'exemple, il faut avoir un score de 2 en Puissance ⚡, d'au moins 1 en Précision ⚡, et dépenser trois points en PS et/ou EP).

Armes spéciales

La plupart des armes entrent dans le cadre du tableau des dégâts normaux. Mais vous pouvez décider que certaines nécessitent une table spéciale. Il suffit de faire un tableau qui, sur une ligne va de 3 à 26, et sur l'autre donne les indications des dégâts. Voici à titre d'exemple la fiche du znapér à proton, arme futuriste très puissante mais très peu fiable.

MR + 2d6	3	4 à 9	10 à 14	15 à 16	17 à 20	21 à 26+
Résultat	1PV	3PV, 1PS	4PV, 1PS	rien	(a)	(b)

a) L'inverseur de fulgur à sauté et l'arme ne fonctionne plus.
 b) Le propulseur gastrique vient de lâcher un dernier râle. Vous faites 5PV de dégâts à la cible, mais le znapér saute et vous renvoie 1PV et 3PS de dégâts.

Combat à distance :

Corps ○ + Perception ⚡ + Mécanique ⚡ + Arme + Distance

Sans viser (1d6) :
 1 Tête
 2 Torse
 3 Bras gauche
 4 Bras droit
 5 Jambe gauche
 6 Jambe droite

Jambes (1d6) :
 1-3 Jambe gauche
 4-6 Jambe droite

Torse & Bras (1d6) :
 1-2 Bras gauche
 3-4 Torse
 5-6 Bras droit

Bout portant	Près	Normal	Loin	Très loin
+4	+2	0	-2	-4

X		-4		-2		0	
Astrophysique		Armes normales / lourdes:		Armes légères:		Athlétisme	
Bâtiment		-----		-----		Bagarre	
Conduite engins lourds		-----		-----		Chant	
Chimie		-----		-----		Cuisine	
Droit mondial		Arts martiaux/Lutte		Bricolage		Dessin	
Électronique		Camouflage		Cartographie		Dialogue	
Explosifs (manip./fab.)		Conduite automobile		Comédie		Discrétion	
Génétique/Biologie		Connaissance d'un milieu:		Commerce		Langue maternelle	
Holographie/Radiocom		-----		Connaissances spécifiques:		Observation	
Informatique (créa. progs.)		-----		-----		-----	
Langue étrangère éloignée:		Langue étrangère proche:		-----		-----	
-----		-----		Culture générale		-----	
-----		-----		Danse		-----	
Mathématiques chaotiques		Jonglage/Acrobatie		Déguisement		Points d'aventure	
Médecine		Pratiques shamaniques		Entregent			
Nanotechnologie		Survie en milieu spécial:		Escalade		Autres Énergies	
Pilotage (vol/espace)		-----		Interview/Animation			
Piratage (Matrice)		-----		Lire/Écrire			
Serrurerie (méca./élec.)		Techniques spécialisées:		Onirisme			
Technomécanique		-----		Orientation			
Zoologie		Vol à la tire		Premiers soins			
-----		-----		Recherche sur HyperNet			
-----		-----		-----			
-----		-----		-----			

RÈGLES SPÉCIFIQUES

Poursuites de véhicules Dégâts et blindages

Tout le monde a vu au cinéma une poursuite de voitures, de camions, de vaisseaux spatiaux... On s'engouffre entre deux astéroïdes, on prend une ruelle à contresens...

Et pendant ce temps-là les mitraillettes crépitent, les lasers fusent, le blindage s'étirole... Si vous désirez jouer de telles poursuites, les règles qui suivent sont là pour ça. Elles sont divisées en deux sections, une pour gérer très rapidement une poursuite, l'autre pour ceux qui préfèrent les détails. Plus tout ce qu'il faut pour gérer les dégâts faits par un obus de canon contre une voiture, un tank ou un vaisseau spatial.

POURSUITES DE VÉHICULES

Cours après moi... (règle simple)

Dans les cas les plus fréquents, la poursuite se jouera entre deux adversaires de puissance (vitesse et maniabilité) relativement proche. Ce sera le cas entre deux voitures, entre une moto et une voiture, etc.

Vitesse

La première chose à faire est d'estimer la vitesse et la maniabilité respectives des véhicules en fonction du lieu de la poursuite. Dans une ville, la moto est bien plus maniable, et peut-être un peu plus rapide que la voiture. Sur autoroute, la maniabilité est la même, seule la vitesse compte. Cette différence, vous allez l'estimer par un bonus (de +1 à +3) que vous donnerez au véhicule le plus avantage.

Distance

Ensuite vous estimerez la distance à laquelle sont les deux véhicules. (Aidez-vous du tableau des distances.)

Elle va de 0 (contact) à 14 (très loin). Il peut arriver, quand vous êtes en ville par exemple, ou derrière un astéroïde, que la poursuite commence relativement près.

Poursuite

Il ne reste plus qu'à demander un test de pilotage aux deux conducteurs des véhicules. Ce test est à renouveler à un rythme qui dépend du type de poursuite. Cela peut être toutes les minutes pour deux voitures, ou toutes les heures pour deux bateaux à voile.

La valeur du test est Corps $\odot$ (ou Esprit $\ast$ ou Instincts $\approx$) + Perception $\triangleleft$ + Mécanique $\nearrow$ + talent de pilotage + bonus de vitesse. La Composante est Corps $\odot$ quand il s'agit de conduire un véhicule où la commande réagit directement aux mouvements des pieds ou des mains du conducteur. C'est Esprit $\ast$ quand il faut calculer un cap, une trajectoire, et que c'est ensuite à l'engin de réagir. Dans quelques cas très particuliers (éviter au dernier moment une embûche) on fera le test avec Instincts $\approx$.

Il ne s'agit pas d'un véritable duel. Chaque adversaire qui réussit son test attrape (ou s'éloigne) de [C] unités de distance. Si l'un des deux rate son test, il ne « recule » pas, il avance tout simplement à sa vitesse moyenne. Sauf en cas d'échec critique bien sûr.

Exemple : Jacques Ducœur à bord de sa Porsche poursuit Aknis Devreaux sur sa Honda 250. Comme ils sont en ville, dans une circulation moyennement dense, Aknis a un bonus de +1. Ducœur vient d'apercevoir Devreaux à l'angle de la rue. La distance est de 6. Aknis doit réussir un test de 9 (le bonus est compris) et Jacques de 9 (il est meilleur pilote). Aknis obtient 6, c'est une MR de 3, il lance 2d6 et obtient 10, donc sur la table, à la rangée [C] il lit qu'il avance de 1 unité. Jacques fait 8, c'est une MR de 1, il lance 2d6 et obtient 7, il avance aussi de 1 unité. Une minute plus tard, ils recommencent. Aknis fait 9 : un échec. Il suis normalement le flot de la circulation. Jacques fait 5, une MR de 4 à laquelle il rajoute 2d6 (résultat : 8) soit 12 et avance de 2 unités. La distance qui les sépare est passée de 6 à 4 unités.

Tirer

Comme vous l'avez vu sur le tableau, on peut essayer de tirer sur son adversaire. Auquel cas, en fonction de la distance, il faut rajouter un malus ou un bonus à son test de tir.

Manœuvre

On peut également essayer de manœuvrer, de prendre des risques. Pour cela, on décrit une manœuvre au

meneur de jeu et aux autres joueurs. Il faut que tout le monde imagine bien la scène. Cette manœuvre, vous allez l'estimer avec une difficulté, qui ira de -6 à -1. C'est cette difficulté que vous allez ajouter à votre test normal de poursuite. Les conséquences sont simples :

— test réussi : vous rajoutez le double de la valeur de la manœuvre à votre marge de réussite (+6 à votre MR pour une difficulté de -3).

— test raté : vous vous éloignez réellement de votre adversaire (ou il se rapproche si c'est lui qui vous poursuit) d'une distance de [C] unités, en prenant cette fois la marge d'échec pour l'évaluer.

... Que je t'attrape (règle plus complexe)

Il s'agit de reprendre pratiquement tous les points de la règle précédente, en les précisant à chaque fois, et en rajoutant quelques données.

Vitesse maximale

Cette fois la vitesse n'est plus la même pour tout le monde. Vous devrez, dans l'univers dans lequel vous faites jouer, définir, pour une même classe de véhicules, quel est le plus lent et quel est le plus rapide.

Attribuez la valeur [C] au plus lent, la valeur [J] au plus

rapide. Vous pourrez ainsi estimer la valeur d'un véhicule entre ces deux bornes.

Exemple : Sur une route moderne, on va de la mobylette [C] à la Ferrari [J]. On aura ainsi des camions [E], des petites motos [F], etc. On ne tient pas compte des vélos (trop lents pour cette catégorie) pas plus que des voitures de course.

Taille & maniabilité

Il faut définir la taille et la maniabilité de votre véhicule. La plus petite taille (la valeur 1) sera réservée à l'espace le plus petit dans lequel peut passer un véhicule (pour les véhicules normaux, ce sera un chemin vicinal ou une petite ruelle). La plus grande taille sera celle des véhicules les plus gros (plus de 8). Pour chaque véhicule on indique sa taille et sa maniabilité par la formule t(m).

La taille du véhicule est t, m sa maniabilité, c'est-à-dire l'espace minimum dans lequel il peut manœuvrer. Par

Modificateur au test de tir	+4	+2	+1	0	-1	-2	-4	moins 4 ou impossible suivant l'arme					
Distance	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Vitesse des véhicules
en règle simple
(bonus de +1 à +3 pour le
véhicule le plus maniable)

Vitesse des véhicules
en règle complexe
(plus lente et plus rapide)

MR + 2d6	Catégorie	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
3		0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 5 6		0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
7 8 9		0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
10 11		1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
12 13 14		1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
15 16 17 18		1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8
19 20 21 22		2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
23 24 25 26		3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12
par 4 en plus		+1	+1	+2	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+6

Régimes

- économique
- ⊖ croisière
- ⊕ sur-régime

exemple, une mobylette 1(1) passe partout alors qu'un semi-remorque 6 (3) ne passe pas dans les ruelles (1) ni dans les petites rues (2), mais circule dans les rues normales, et n'est à l'aise que sur les autoroutes (6). On note au final la taille *t*, la maniabilité *m* et la vitesse *v* par la formule *t(m) [v]*.

Vitesse actualisée

La vitesse réelle du véhicule n'est plus la vitesse maximale, elle est modifiée par le terrain dans lequel les véhicules évoluent. La règle est la suivante : on diminue d'une colonne la vitesse d'un véhicule, par unité de différence entre sa taille et celle de la voie qu'il emprunte. Un véhicule ne peut circuler sur une voie inférieure à sa maniabilité.

Exemple : Un sloop à fond plat 3 (2) [D] est poursuivi par une frégate 7 (4) [H]. En pleine mer (taille 10), la frégate va vraiment plus vite que le sloop ([H] contre [D]), par contre, entre des petites îles, la taille de la voie devient 5. Comme la frégate a une taille de 7, on diminue sa vitesse de 2 colonnes, elle passe à [E]. Si le sloop allait sur des hauts-fonds (taille 2), il passerait tout juste et serait gêné, mais la frégate ne pourrait le suivre.

Croisière

Lorsque deux véhicules sont très loin l'un de l'autre (distance supérieure à 16 unités), on ne fait pas de **test** de pilotage, on regarde simplement de combien d'unités chaque véhicule avance. Trois régimes sont possibles : économique, croisière, surrégime.

Pour cela on lit la table des dégâts. En colonne, on prend donc la vitesse actuelle du véhicule. Puis on lit la ligne correspondant à la vitesse choisie :

— Vitesse économique. Ligne 7 8 9, la première des lignes bleues, indiquée à droite par un signe -. On va moins vite mais on économise le carburant.

— Vitesse de croisière. Ligne 10 11, indiquée par un signe = à droite. C'est la vitesse normale.

— Surrégime. Ligne 12 13 14, indiquée par un signe + à droite. On va plus vite mais on consomme plus et on risque de casser la machine.

Poursuite

Les **tests** de poursuite se font comme dans les règles simples, y compris les prises de risques avec les manœuvres.

Le **test** est Corps ○ (ou Esprit ✱ ou Instincts ≈) + Perception ◁ + Mécanique ♞ + talent de pilotage. La seule différence est que les unités de distance ne se calculent plus avec [C] à chaque fois, mais avec la vitesse de chaque véhicule, et qu'il n'y a donc plus de bonus de vitesse.

DÉGÂTS ET BLINDAGES Classes de blindage

On se rend bien compte, quand on tape sur un mur avec ses poings, qu'on ne lui fait pas grand mal (en ce qui concerne vos mains, c'est une autre affaire). D'où l'idée de classes de blindage, pour gérer aussi bien des humains que des voitures, des blindés ou des engins spatiaux. Ces classes vont de A à L, et les dégâts que l'on inflige à des structures solides ne sont plus des points de vie, mais des points de choc (PC). Les PC de classe B sont deux fois plus résistants que ceux de classe A ; ceux de classe C sont deux fois plus résistants que ceux de classe B, et donc quatre fois plus que ceux de classe A ; etc. Le tout est résumé dans le tableau ci-contre :

Classe	Valeur
A	1
B	2
C	4
D	8
E	16
F	32
G	64
H	128
I	256
J	512
K	1 024
L	2 048

On notera une maison qui a 10 points de choc de classe A par 10 PC^A. Le nombre de PC d'un objet peut varier de 5 à 10 (objet normal) à 100 ou 1000 (gigantesques artefacts).

Liste des classes de blindage

Classe A : Humains et créatures vivantes

Classe B : Objets normaux (chaise)

Classe C : Objets solides (porte)

Classe D : Bâtisses

Classe E : Engins blindés (tank)

Classe F : Surblindage (vaisseaux spatiaux)

Classe G : Duraminium / diamant

Classe H : Boucliers énergétiques de puissance

Classe I : Méga bouclier
Classe J : Ultra bouclier
Classe K : Manteau planétaire solide
Classe L : Bouclier de type « inconnu »

Classes d'arme

De la même manière que l'on distingue les protections plus élevées que la normale, on distinguera les armes plus puissantes également par leur classe, qui varie aussi de A à L, et qui est équivalente (une arme de classe B est prévue pour détruire les blindages de classe B). Par contre, alors que les armes normales (qui sont en fait les armes de classe A) ont des caractéristiques variant de [A] à [J], les armes de classe B et supérieures n'ont pas autant de différences. A priori, toutes les armes de classe C se valent, et ainsi de suite. On notera donc un canon laser^A, ou un mégablaster^D, etc.

Liste des classes d'arme

Classe A : Arme blanche, mitrailleuse

Classe B : Canon (petit calibre)

Classe C : Canon (moyen calibre)

Classe D : Canon (gros calibre)

Classe E : Batterie d'artillerie

Classe F : Canon blaster

Classe G : Missile laser

Classe H : Laser de haute puissance

Classe I : Méga blaster (Bombe A)

Classe J : Ultra blaster (Bombe H)

Classe K : Méta bombe

Classe L : Armageddon

Résolution des attaques

Quand on se bat avec des armes de haute technologie, on est généralement à distance et on fait le **test** normal de combat à distance. Vous pouvez aussi avoir des armes de contact de classe C ou D, mais rarement supérieures. Il n'y a pas de règle d'armure (toucher ou protection). Si on a touché, on consulte la grande table ci-dessous après avoir calculé normalement la somme MR + 2d6. Et on lit, en fonction de la classe de l'arme (elle est toujours dans la colonne Arme X) et de la classe du blindage (inférieure ou supérieure), si on fait des PC, et combien.

Exemple : Bruce Wilfor tire avec un missile laser^C, sur un vaisseau dont les boucliers énergétiques sont de 40 PC^H. Le résultat final du jet de dégâts est 21, ce qui donnerait 8 si la protection était de classe G. Mais elle est de classe H, on lit donc le résultat en décalant d'une colonne sur la droite : on ne retire que 4 PC^H au vaisseau. À l'inverse, sur un immeuble de 100 PC^D, Wilfor aurait infligé 64 PC^D, le détruisant à moitié.

X-12	X-11	X-10	X-9	X-8	X-7	X-6	X-5	X-4	X-3	X-2	X-1	X	X+1	X+2	X+3	X+4	X+5	MR + 2d6
4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0	0	0	0	3
8192	4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0	0	0	4 à 6
12288	6144	3072	1536	768	384	192	96	48	24	12	6	3	1	0	0	0	0	7 à 9
16384	8192	4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0	0	10 11
20480	10240	5120	2560	1280	640	320	160	80	40	20	10	5	2	1	0	0	0	12 à 14
24576	12288	6144	3072	1536	768	384	192	96	48	24	12	6	3	1	0	0	0	15 à 18
32768	16384	8192	4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0	19 à 22
36864	18432	9216	4608	2304	1152	576	288	144	72	36	18	9	4	2	1	0	0	23 à 26
49152	24576	12288	6144	3072	1536	768	384	192	96	48	24	12	6	3	1	0	0	27 à 30
61440	30720	15360	7680	3840	1920	960	480	240	120	60	30	15	7	3	1	0	0	31 à 35
73728	36864	18432	9216	4608	2304	1152	576	288	144	72	36	18	9	4	2	1	0	36 à 39
86016	43008	21504	10752	5376	2688	1344	672	336	168	84	42	21	10	5	2	1	0	40 à 43
98304	49152	24576	12288	6144	3072	1536	768	384	192	96	48	24	12	6	3	1	0	44 à 47
110592	55296	27648	13824	6912	3456	1728	864	432	216	108	54	27	13	6	3	1	0	48 à 51

Règles spéciales à 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 (voir les pages précédentes). 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 jouez pour la première fois dans un univers cyberpunk, nous vous conseillons plutôt d'utiliser les personnages prêt-à-l'emploi 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 utilisez 12 points d'Aventure (PA). Votre argent de départ est tiré au sort. Lancez un dé et multipliez par 2 000 écus (●).
- 2/3 :** De 17 à 30 ans. Après avoir déterminé votre passé (voir paragraphe suivant), déterminez un métier et utilisez 15 points d'Aventure (PA). Votre argent de départ est tiré au sort. Lancez un dé, multipliez par 1 000 ● et rajoutez 10 000 ●.
- 4/5 :** De 30 à 50 ans. Après avoir déterminé votre passé (voir paragraphe suivant), déterminez un métier et utilisez 18 points d'Aventure (PA). Votre argent de départ est tiré au sort. Lancez un dé, multipliez par 2 000 ● et rajoutez 30 000 ●.
- 6 :** Plus de 50 ans. Après avoir déterminé votre passé (voir paragraphe suivant), déterminez un métier et utilisez 21 points d'Aventure (PA). Votre argent de départ est tiré au sort. Lancez un dé, multipliez par 2 000 ● et rajoutez 5 000 ●. Vous avez un point de moins en Corps, un point en plus en Instincts.

Déterminer son passé

Pour cela, vous allez devoir utiliser les tables de la double page suivante.

- Si vous avez de 17 à 50 ans, vous allez réaliser six fois de suite la même procédure : lancez une fois deux dés et consultez 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. 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 pénalité. 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 (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 (à votre choix).
 - Lorsque l'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 *Éq.* 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'Équipement (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 de n'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.
- Contrairement à d'autres univers la scénarisation du passé des personnages n'est pas une option, elle fait partie intégrante des règles de *Cyber Age*. Il en découle le métier du personnage, son équipement de départ, ses amitiés et inimitiés.

Exemple

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

- A) **1/3 :** Vous travaillez dans une base spatiale.
- B) **10/3 :** Trahi par un mercenaire, ce qui implique un membre artificiel et une vengeance.
- C) **12/3 :** Un ami tué par un vampire.
- D) **4/5 :** Hérite d'un programme BriseGlace.
- E) **2/4 :** Arrêté à la place d'un yakuza, trois ans d'astéroïde minier, une cicatrice à peine visible et une dette du yakuza.
- F) **12/5 :** Un ami rêveur devient fou.

Voici comment Philippe scénarise les événements :

John Jennings est employé dès l'âge de 16 dans les Îles de la Lune (A). Il se lie avec les yakuzas qui lui proposent 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 Brise-Glace (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 entretient de bon rapport avec les yakuzas sans en être un esclave (E).

Physiquement, les années de mines l'ont usé 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 cybernétique, éventuellement son ou ses parrains et ses talents.



Les caractéristiques

En suivant les règles générales de Simulacres, choisissez maintenant les caractéristiques de votre personnage. N'oubliez pas de retirer des points si le 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 votre 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. Les barèmes sont donnés page 53 (règles générales de Simulacres).

Talents particuliers

● **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 toutes 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 personne 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) : droits 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 qu'on désire.

● **Explosifs** (X) : savoir les manier, les poser, les déclencher, les fabriquer.

● **Filature** (-2) : la discrétion sert à ne pas se faire repérer. La filature sert à ne pas perdre la trace de quelqu'un.

● **Gestion** (X) : capacité d'analyser des entrées et des sorties de fonds, de repérer les liens économiques entre TechnoBlocs.

● **Holographie/Radiocoms** (X) : connaissances d'électronique, d'information, d'optique variées suffisante pour réparer des équipement 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 (transcendantales, 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 directe concrète connue pour les joueurs débutants.

● **Médecine** (X) : soins divers, utilisation des bases de données médicales, chirurgie assistée par des robodocs. Ce talent couvre toutes les activités médicales jusqu'au niveau 0. Ensuite on se spécialise (médecine de combat, chirurgie, etc).

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. A la place de tirer sur cette table ensuite, il peut choisir n'importe quel logiciel standard (sauf un BriseGlace, qui vaut deux logiciels).

TE : Table d'Équipement

- 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 ce même numéro).
- 5/6 : Une broche 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.

Table Espace — 2

Donne accès au métier de CyberTek, dans des domaines variés.

- 2: Vous faites naufrage en plein espace. Vous restez un an en Synthivers. Retirez un point en Équilibre psychique. Choisissez un talent de CyberTek (M+).
- 3: Vous passez plusieurs mois dans une Venise. Choisissez deux talents de CyberTek (M+).
- 4: Vous signez un contrat de mineur pour deux ans en Espace Profond. Choisissez deux talents de CyberTek (M+, Pa).
- 5: Vous êtes engagé 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: A la suite d'une bonne affaire, vous achetez une petite usine à soma, en bord de mer. Choisissez un talent de CyberTek (M+). Vous bénéficiez d'un revenu net supplémentaire de 6000 € par mois.
- 10: Vous devenez plongeur pendant quelques mois. Choisissez un talent de CyberTek (M+, Éq.).
- 11: Un Phase II a failli vous tuer. Si vous le croisez, vous essayerez de vous venger.
- 12: Vous faites naufrage en pleine mer. Vous n'êtes récupéré qu'un mois après, sur une île presque déserte. Un point supplémentaire en Règne Animal, Minéral ou Végétal.

Table Network — 3

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

- 2: Vous participez à une action terroriste. Choisissez un talent de Merc (Pa: membre d'une Force).
- 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 n'importe quel talent (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 diffusée 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: milieu du terrorisme publicitaire).
- 9: Vous avez une liaison avec un(e) pilote (voile solaire ou hover-tank). Tirez sur la table de Romance (Pa).
- 10: Vous contractez une dette vis-à-vis d'un groupe terroriste. Il peut vous demander un service un de ces jours.
- 11: Un groupe terroriste a une dette envers vous. Vous pouvez demander le remboursement de cette dette.
- 12: Vous êtes victime d'un attentat terroriste. Tirez sur la table des Cicatrices.

Table Jackeur — 4

Donne accès au métier de jackeur.

- 2: Une Dactyle vous éduque. Choisissez deux talents de jackeur (M+, Pa).
- 3: Vous échappez de justesse 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 BriseGlace (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)(M+, Éq.).
- 7: Vous devenez l'ami d'un jackeur qui meurt après un combat en Matrice. 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.
- 9: Vous avez une liaison avec un(e) jackeur. Tirez sur la table de Romance (Pa).
- 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 I.A. Elle vous contacte et dit qu'elle pourra vous aider une fois, lorsque vous le désirerez, dans la Matrice.

Table Bladerunner — 5

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 (M+, Pa).
- 3: Un bladerunner vous enseigne ce qu'il sait. Choisissez deux talents de bladerunner (M+, Pa).
- 4: Vous êtes arrêté par un bladerunner. Tirez sur la table de Prison.
- 5: Lors d'une opération mercenaire, vous êtes trahi par un 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 (M+, Éq.).
- 8: Vous tuez un bladerunner. Tirez sur la table des Cicatrices.
- 9: Vous êtes poursuivi 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 deux talents de bladerunner (M+, Éq.).

Table Divers — 6/8

- 2: Vous perdez votre famille alors que 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. Retirez-vous 1 point en Équilibre psychique.
- 7: Vous gagnez 50 000 € 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 câblage (sauf câblage total).

TO : Table d'orientation

- 2: Table Espace/Venise
- 3: Table Network
- 4: Table Jackeur
- 5: Table Bladerunner
- 6: Table Gangs
- 7: Table Divers
- 8: Table Divers
- 9: Table Yakuza
- 10: Table Rônin
- 11: Table TechnoBloc
- 12: Table Wampire/Rêveur.

Table de Romance

Tirez avec un dé

- 1: Votre liaison vous trahit. Vous la laissez.
- 2: Vous vous fâchez. Vous vous quittez en très mauvais termes.
- 3: Vous vous quittez. Mais vous restez amis.
- 4: Votre liaison disparaît. Vous en êtes toujours amoureux. Peut-être reviendra-t-elle?
- 5: Vous trahissez votre liaison. Elle 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: Assassinée par un gang. Vous préparez une vengeance.
- 5: Assassinée par des yakuzas. Vous préparez une vengeance.
- 6: Assassinée dans une guerre privée. Vous préparez peut-être une vengeance contre les Mercs responsables.

- 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'oniogrammes pendant un an. Vous avez une broche de type C, six cailloux oniogrammes.

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 d'un membre d'un gang. Tirez sur la table de Romance (*Pa*).
- 9:** Vous êtes blessé lors d'un combat de rue. Tirez sur la table des Cicatrices.
- 10:** Vous devenez chef de gang pendant quelques mois. Choisissez deux talents qui vous semblent appropriés. De plus, vous pourrez faire appel aux anciens membres du gang (*Éq.*).
- 11:** Vous êtes arrêté par une milice de TechnoBloc pour activités illégales au sein d'un gang. Tirez sur la table de 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 sait. Choisissez un talent de yakuza (*M+*, *Éq.*, *Pa*).
- 4:** Vous êtes arrêté à la place d'un yakuza. Tirez sur la table de Prison. À votre retour, vous pouvez demander un service en échange au yakuza (*M+*).
- 5:** Vous êtes trahi par un yakuza qui manque 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. Tirez sur la table des 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 pour le yakuza, puis vous le désertez. Choisissez un talent de yakuza. Il vous est désormais impossible de travailler à nouveau pour les yakuzas (*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 sait. Choisissez un talent de rônin (*M+*, *Pa*).
- 4:** Vous êtes blessé lors d'une guerre privée. Tirez sur la table des Cicatrices.

- 5:** Vous êtes trahi par un Mercenaire. Tirez sur la table des Cicatrices. Vous cherchez à vous venger.
- 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 Mercs (*M+*, *Éq.*).
- 8:** Vous tuez un rônin. Tirez sur la table des Cicatrices.
- 9:** Vous êtes poursuivi 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 cotée. Choisissez deux talents de Mercs (*M+*, *Éq.*, *Pa*).

Table TechnoBloc — 11

Donne accès au métier de CyberTek.

- 2:** Vous êtes viré de votre TechnoBloc. Tirez à nouveau sur cette même table pour votre nouveau TechnoBloc.
- 3:** Vous êtes exfiltré 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 (*Pa*).
- 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 câblage 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 de votre TechnoBloc. Tirez à nouveau sur cette même table pour votre nouveau TechnoBloc.

Table Wampire/Rêveur — 12

Donne accès aux métiers de Rêveur ou de wampire.

- 2:** Vous vendez vos rêves pendant quelques mois. Moins 1 en Équilibre psychique, talent Onirisme à +1 (*M+*, *Éq.*).
- 3:** Un ami rêveur devient fou. Vous ne supportez plus les usines à rêves.
- 4:** Vous tuez un wampire.
- 5:** Un de vos amis est tué par un wampire. Vous les détestez.
- 6:** Vous cédez un organe à un wampire. Moins 1 en Corps.
- 7:** Vous exfiltrer un ami d'une usine à rêves.
- 8:** Vous exercez le métier de wampire pendant quelques mois. Choisissez un talent de wampire (*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 wampire. Il peut vous demander son remboursement à tout moment.
- 11:** Un wampire 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 €. Votre Équilibre psychique vaut 1 (possibilité lente de remontée avec traitement psychiatrique), vous avez perdu 1 en Esprit et vous ne supportez pas l'idée que l'on puisse vous rajouter un équipement cybernétique. Vous avez les talents suivants : Onirisme +2, Connaissance des Médias +1.

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 des Cicatrices

Localisation

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

Gravité

- 1:** à peine visible.
- 2 à 4:** cicatrice normale.
- 5:** cicatrice très visible et profonde.
- 6:** perte d'une partie ou totalité du membre. Pose d'une prothèse de remplacement.

Table de Prison

- 1:** Vous êtes emprisonné pour un an dans un MurMorgue. Vous gagnez au choix l'un des talents suivants : Couture +1, Tricot +1, Cuisine +1, Nettoyage +1, Savoir-vivre 0.
- 2:** Vous êtes emprisonné dans un pénitencier. Vous vous évadez au bout de deux ans.
- 3:** Vous êtes emprisonné dans un pénitencier. Vous tentez de vous évader et vous échouez. Vous sortez au bout de trois ans. Tirez sur la table des Cicatrices.
- 4:** Vous passez trois ans sur un astéroïde minier. Tirez sur la table des 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 1 point en Cœur. Vous gagnez le talent Plongée +1, Survie sous-marine +1.

- **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.
- **Oniologie (X)** : somme des connaissances croisées de psychologie, biologie, électronique et informatique à la base des techniques de CosmoRêves et Lampes à rêve (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 cours, 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** : 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, sauf un que vous mettez à +1. 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 quel arme il s'agit).

Bladerunner

Talents : Connaissance 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 parmi la liste ci-après : Talents : Chimie, Droit Mondial, Électronique, Génétique, Gestion, Informatique, Mathématiques chaotiques, Médecine, Nanotechnologie, Oniologie, Recherche dans HyperNet, Technomécanique, Travail en milieu sous-marin (-4), Travail en milieu spatial (-4).

Holoreporter

Talents : Interview/Animation, Entregent, Connaissance des médias, Connaissance d'un milieu au choix, Holographie/Radiocom.

Intermédiaire (receleur, dealer)

Talents : Entregent, Commerce, Connaissance de la rue, Arme légère, Observation, Connaissance de la police.

Jackeur

Talents : Piratage, Informatique, Recherche sur HyperNet, Connaissance du milieu des Jackeurs (base -4).

Mercenaire

Talents : Armes lourdes, Explosifs, Conduite des engins lourds, Connaissance des milieux Mercs (base -4), Arme normale.

Pilote d'hovertank (ou autre engin spécial) / Contrebandier

Talents : Conduite d'engins lourds, Pilotage, Conduite d'automobile, Technomécanique, Connaissance des milieux des techniciens, Arme légère.

Pilote de voile solaire

Talents : Conduite d'engins spéciaux (savoir appréhender, comprendre et conduire tout engin spécial jusqu'au niveau 0), Pilotage d'engins volants, Connaissance du showbiz, Survie en milieu spatial.

Rêveur

Talents : Onirisme, Culture générale, Comédie, Connaissance du showbiz.

Rônin

Talents : Connaissance de la rue, Techniques de pénétration, Techniques d'élimination, Arme légère, Arme normale.

Yakuza

Talents : Connaissance du Milieu, Connaissance des Jeux (base -4, règles, trucs, triche), Techniques d'élimination, Arts martiaux.

Wampire

Talents : Connaissance de la rue, Médecine sommaire (talent de Médecine à -2 seulement), Camouflage, Arme légère.

Équipements cybernétiques

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 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 1 cm de côté, d'une épaisseur de 1 mm.

Cailloux

Il s'agit de programmes que l'on peut enficher sur une broche. Pour une explication détaillée, reportez-vous à l'encyclopédie. Les cailloux donnent des talents au niveau 0 dans la plupart des cas. De temps en temps, on peut trouver des cailloux qui amènent des talents aux niveaux +1 (parfois même +2). 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 caillou ne donne aucun résultat critique (mais aucune maladresse critique non plus).

Les câblages

La technique du câblage consiste à implanter 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 rajouter 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 sous 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, 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 -1PV, il est inutilisable mais on peut le remettre en état. Coût de l'opération : 1 000 à 5 000 ●, avec de une semaine à un mois de convalescence. A -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. A 0PV, le délai de survie est de quatre heures. À -1PV, il tombe à deux heures s'il s'agit du torse et une heure pour la tête. Prix et convalescence à la discrétion du meneur de jeu.

Conséquences pour le personnage

Perte 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. 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'inhibitions, ou les restructurations du cerveau, ou les hypnoéducations 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 engins qui rend le corps plus résistant que le cerveau ne croit qu'il est.

Cette perte d'Équilibre psychique 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. Ainsi se câbler avec un œil infrarouge et une oreille infrasonique ne fait perdre que 1 EP 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, 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. Mais à ce moment, il perd en échange 1 point de Cœur ou d'Instincts (au choix du MJ).

Rappelons également 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 possible est diminué. Par exemple : après un câblage audiovisuel qui affecte la Perception, le sujet perd 1 EP. Il peut regagner ce point en dépensant 30 PA (voir règles de campagne). Seulement, son maximum accessible ne sera plus de 8, mais de 7.

Perte de Règles et d'Énergies

À la création du personnage, le joueur peut répartir 8 points entre les Règles 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). 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 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 acqui-



Le modèle Braun/Lanvin, entre efficacité et élégance. Capot anti sudation.

tion 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 Cybernétique & Divers

Les broches

Il existe trois types de broches, elles font toutes perdre 1 EP (Perception)

● 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 avec des composants de meilleur 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 types 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 : 24 h.

Convalescence : une semaine. Rééducation : un mois (sauf si usage d'une broche mémorielle spécifique : deux jours). Perte de 1 EP (Action).

Effets : tous les tests utilisant la force musculaire sont à +2, 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 1 EP (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 h), 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 presque 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 (récupération 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 15 cm. 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.

Temps de pose : une heure, perte de 1 EP (Action).

Prix : 15 000 € la main.

Effets : dégâts des MétaGriffes de [r]PV (mais cassure sur double-☹) 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.



Les Griffes Lacoste/Zapf

Prix : 200 €

Dégâts : [d]PV, mais tout échec avec une marge de 2 ou plus indique que les griffes se sont détachées, ou que le poignet de l'agresseur s'est cassé sous le choc.

Éjecteur

Implantation d'une microcartouche 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 du produit. Le modèle standard n'est pas considéré comme un câblage et ne provoque aucune perte d'EP.

Temps de pose : 30 mn.

Prix : 3 000 €.

Effets : dépend de la substance projetée (poison, neurotoxique, etc.).

Option : possibilité d'activation par la pensée. **Surcoût :** 2 000 €. Temps de pose : 1 h. 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.

Temps de pose : 1 jour à 1 semaine.

Prix : à partir de 5 000 € mais peut aller à plus d'un million suivant la qualité et son apparence plus ou moins humaine.

Effets : Perte de 1 EP (Action). Malus de -1 sur les **tests** faisant intervenir la précision ou la rapidité du membre en question (-2 pour les modèles bas de gamme). Bonus de +1 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 1PV ou 2PS 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 standard :

● 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 radar 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 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 micromètre et l'arme d'un récepteur pour les synchroniser.

Temps de pose : 2 heures.

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 eux 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).

Options : 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 h. Convalescence : bras inutilisable pendant 24 h.

Effets : 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.

Temps de pose : 6 heures.

Prix : de 3 000 à 100 000 € suivant la qualité d'image, plus 10 000 € pour l'émetteur.

Options : on peut se passer d'un œil électronique en pontant sur le 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 normale). 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, système 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 est 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 se faire en direction d'un proche relais terrestre ou d'un satellite.

Temps de pose : 6 heures.

Prix : 7 000 € pour l'émetteur.

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 prix des consoles dans la partie sur la Matrice.) La seule différence entre une plaque et une broche est la qualité des composantes (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 genre 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 mn) et renouveler une prise plus d'une fois par 24 heures peut s'avérer dangereux, le système nerveux est saturé et c'est l'accident.

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 h, faire un **test** Corps ○ + Résistance ■ + Humain ✕ avec comme malus le nombre de doses. En cas d'échec, coma immédiat de douze heures.

Prix : 50 à 2 000 € la dose suivant le produit.

G.O.S.T.

Groupe Opérateur de Survie Test. C'est un ensemble de capteurs disséminés dans 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).

Temps de pose : une semaine. Perte de 1 EP (Perception).

Prix : 95 000 €.

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 2 EP (Perception et Résistance).

Temps de pose : 1 mois.

Prix : 350 000 €.

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 riches 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 minicentrale 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 Règles et/ou Énergies égale à 7.

Temps de pose : 2 mois.

Prix : 600 000 €.

Adaptation : voir les autres câblages plus haut.

Effets : voir les autres câblages plus haut.

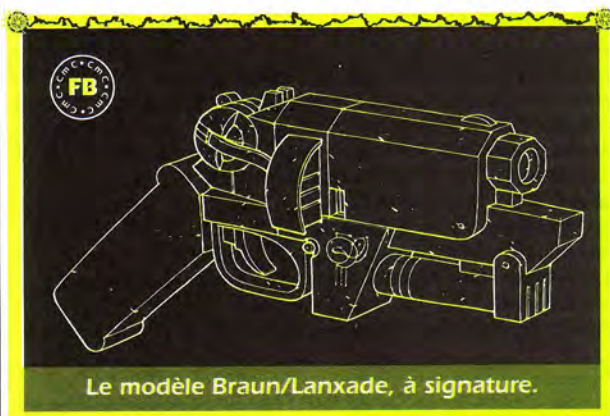
Interfacer broches et systèmes câblés

Pour une efficacité totale on peut interfacer un caillou avec un câble. Un tel système permet un bonus automatique de +8 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 procédure 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 les coffres. Autant dire que la porte du coffre modèle standard qui est devant lui s'ouvre sans mal en moins de 30 minutes.

Les armes

En plus des classiques armes à feu qui n'ont que très légèrement évolué, il existe quelques nouvelles classes d'armes.



Le modèle Braun/Lanxade, à signature.

Les armes intelligences

Il s'agit d'une nouvelle génération d'armes à feu. L'arme en tant que telle ne change pas mais elle est reliée à un ordinateur de cible couplé à une visée laser. L'arme se « bloque » sur une cible et quand on la suit, ne déclenche le tir que s'il y a « acquisition » de la cible. Conséquence : malus de -1 ou -2 au tir instinctif au lieu de -2 à -4. Et bonus au **test** de tir normal de +2. Le tout est cumulable avec un câblage d'acquisition de cible (voir plus haut).

Dégâts : normaux.

Prix : entre 3000 et 15000 € suivant l'arme.

Armes monofilament, composites

Toutes les armes blanches normales peuvent être travaillées pour être rendues plus tranchantes, plus efficaces. Pour les dégâts, il suffit de prendre la catégorie de l'arme et de la déplacer de deux colonnes à droite (pour les PV seulement). Quand on fait un double-☐ avec une telle arme, elle perd son tranchant et perd à chaque fois une colonne de dégâts (jusqu'à devenir moins bonne qu'une arme traditionnelle). Exemple : Un katana normal fait [F]PV et [A]PS, un katana avec son tranchant traité fera [H]PV et [A]PS.

Il existe quelques armes expérimentales qui décalent les dégâts de quatre colonnes, et ne font plus aucun PS tellement elles sont tranchantes (un katana ainsi traité ferait [J]PV). Mais leur fragilité les fait se briser sur tout double aux dés.

Prix : prix de l'arme normale multiplié par quatre. En général de 8000 à 15000 €.

Dégâts : plus deux colonnes pour les PV.

Fouet monofilament

Ce fouet d'un seul tenant, sorte de câble d'acier extrafin, est capable de découper même de l'acier si on l'utilise avec suffisamment de force. Seul problème, son maniement est très délicat.

Le talent de base est à -4. Tant que l'on est pas au niveau 0, tout double, même en cas de **test** de combat réussi, amène une maladresse. La maladresse est simple : l'utilisateur du fouet s'en prend un coup sur une partie du corps, au hasard. Les dégâts se calculent normalement avec la ME (Marge d'Échec) à la place de la MR si c'est un échec, et la MR à 0 si cela avait été un « succès ». À partir du niveau 0, seule le double-☐ est toujours une maladresse.

Prix : 800 €

Dégâts du fouet : [H]PV.

Vibrodague

Il s'agit d'une dague vibrante, en matériaux composites. Elle peut découper des métaux ou du bois comme une minitronçonneuse. Elle est aussi très dangereuse au corps à corps.

Prix : 1500 €. Pile (2 heures d'utilisation : 200 €).

Dégâts : [F]PV et [C]PS.

Pistolet à fléchettes

Principalement développées pour les forces opérant dans l'espace (car les armes à feu courantes sont dangereuses même pour l'utilisateur dans cet environnement), les armes à fléchettes n'en sont pas moins redoutables. Les fléchettes peuvent contenir toute une panoplie de système d'armes allant d'un poison ultra rapide à un puissant anesthésiant.

Prix : 1300 € plus fléchettes.

Dégâts : variables suivant le contenu de la fléchette.

Pistolet électrique (taser)

Second système d'arme découlant de l'espace et ayant fait son apparition sur terre, les tasers sont l'arme favorite des forces de police spatiales, elles ont l'avantage de pouvoir arrêter net un assaillant sans le blesser gravement.

Portée : 15 mètres.

Prix : 4000 €.

Dégâts : modèle courant [I]PS, modèle des forces de police : [A]PV et [J]PS.

Armes à Très Basses Fréquences

Ce sont des diffuseurs d'ondes infrasonores. Tout homme dans le rayon d'action des armes (cela dépend du modèle) doit réussir un **test** Corps ○ + Résistance ■ + Humain ⚡ -6 pour ne pas se tordre de douleur. Tout le monde subit une perte de [B+3]PS. Si l'émission dure plus de 20 minutes, tout personnage qui ne réussit pas un **test** Corps ○ + Résistance ■ + Humain ⚡ subit une perte de 2PS pour les prochaines 24 heures. Une nanoarmure donne un bonus de +4 à ces **tests**.

Armures

Même si la technologie des armures a évolué, peu de gens en porte 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 5000 € pour une armure sur le haut du corps et casque, de 8000 € 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 nanoarmure 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 char, qui n'ont pas besoin d'une grande mobilité). Dès que le porteur subit un coup tranchant (perte de 1PV 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 1PS ou plus (dégâts de souffle) la nanoarmure perd 1 point de protection d'absorption mais elle est régénérable.

Prix : 10000 €.

Régénération : 1000 € (en une heure de bain de reconstruction).

Ernst Kobel

Bladerunner, ancien pilote de voile solaire



Composantes		Moyens	
CORPS	5	PERCEPTION	4
INSTINCTS	6	ACTION	3
CŒUR	4	DÉSIR	2
ESPRIT	3	RÉSISTANCE	1

Règles		Règles	
Minéral	0	Végétal	0
Humain	1	Mécanique	2

Énergies de base		Énergies de base	
Puissance	0	Rapidité	1
Précision	1		

Malaise		Souffle		Équilibre psychique	

Vie (M)		Vie (M)	

D		G	

Équipement cybernétique		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.			

Paul Morgan

Holoreporter



Composantes		Moyens	
CORPS	4	PERCEPTION	4
INSTINCTS	5	ACTION	2
CŒUR	5	DÉSIR	2
ESPRIT	4	RÉSISTANCE	2

Règles		Règles	
Minéral	1	Végétal	0
Humain	2	Mécanique	2

Énergies de base		Énergies de base	
Puissance	0	Rapidité	1
Précision	0		

Malaise		Souffle		Équilibre psychique	

Vie (M)		Vie (M)	

D		G	

Équipement cybernétique		Équipement cybernétique	
Câblage optique: enregistreur vidéo.		Câblage auditif: téléphonique	

Jenel Astaki

CyberTek en Espace profond



Composantes		Moyens	
CORPS	5	PERCEPTION	2
INSTINCTS	5	ACTION	3
CŒUR	3	DÉSIR	4
ESPRIT	5	RÉSISTANCE	1

Règles		Règles	
Minéral	1	Végétal	0
Humain	1	Mécanique	2

Énergies de base		Énergies de base	
Puissance	0	Rapidité	2
Précision	1		

Malaise		Souffle		Équilibre psychique	

Vie (M)		Vie (M)	

D		G	

Équipement cybernétique		Équipement cybernétique	
Broche d'Interface		Programmes: Smaug, Noiraud et Snuff 2.3.	

Sandra Vitteker

Ronin



Composantes		Moyens	
CORPS	5	PERCEPTION	3
INSTINCTS	5	ACTION	3
CŒUR	3	DÉSIR	2
ESPRIT	5	RÉSISTANCE	2

Règles		Règles	
Minéral	0	Végétal	0
Humain	1	Mécanique	2

Énergies de base		Énergies de base	
Puissance	2	Rapidité	0
Précision	0		

Malaise		Souffle		Équilibre psychique	

Vie (M)		Vie (M)	

D		G	

Équipement cybernétique		Équipement cybernétique	
Câblage acquiesseur 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.	

Jérémiah Steel

Jackeur



Composantes		Moyens	
CORPS	5	PERCEPTION	3
INSTINCTS	3	ACTION	2
CŒUR	4	DÉSIR	2
ESPRIT	6	RÉSISTANCE	3

Règles		Règles	
Minéral	0	Végétal	0
Humain	1	Mécanique	2

Énergies de base		Énergies de base	
Puissance	0	Rapidité	2
Précision	1		

Malaise		Souffle		Équilibre psychique	

Vie (M)		Vie (M)	

D		G	

Équipement cybernétique		Équipement cybernétique	
Câblage interne d'interface (type C) avec liaison satellite.		Programmes: LazBeam II, Petio IX, Noiraud, Magnum 28 et BlindMan IV.	
Cailloux: Pistolet, Revolver, Premiers soins.			

Irina Toss

Garde du corps yakuzas



Composantes		Moyens	
CORPS	5	PERCEPTION	2
INSTINCTS	4	ACTION	3
CŒUR	3	DÉSIR	2
ESPRIT	6	RÉSISTANCE	3

Règles		Règles	
Minéral	0	Végétal	0
Humain	2	Mécanique	1

Énergies de base		Énergies de base	
Puissance	1	Rapidité	1
Précision	1		

Malaise		Souffle		Équilibre psychique	

Vie (M)		Vie (M)	

D		G	

Équipement cybernétique		Équipement cybernétique	
MétaGriffes (aux deux mains).			

Paul Morgan

Holoreporter

29 ans

- 1/12** Victime d'une action terroriste.
- 11/8** Exfiltré de son TechnoBloc. Cicatrice normale à la jambe gauche.
- 3/0** Réalisation d'une vidéo.
- 12/10** Dette vis à vis d'un wampire.
- 3/8** Enseignement d'un bladerunner.
- 0/11** Dette d'un yakuza.

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 remarquable 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 wampires, les bladerunners et les yakuzas. Dans tous les cas Paul s'arrange, contraire-

Parrain : un ancien bladerunner.

Argent : 12 000 €.

Divers : dette d'un yakuza, dette envers un wampire.

Métier : Holoreporter.

Autres Talents : Filature 0, Connaissance de la rue 0, Gestion 0, Chimie -2, Falsification de documents écrits -2, Danse 0.

ment 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.

Ernst Kobel

Bladerunner, ancien pilote de voile solaire

28 ans

- 0/10** Dette vis à vis d'un yakuza.
- 12/8** Un rêveur devient fou.
- 3/12** Un agence de détective vous apprend les rudiments du métier de bladerunner.
- 3/7** Vous devenez pilote de voile solaire.
- 3/0** Accident. Perte des yeux.
- 3/10** Câblage gratuit.

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 Cosmo-Rêve : Elisa Métamorphosis. C'est à cette époque qu'il se fait poser un câblage de pilotage multifonction 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

Parrain : /

Argent : 800 €.

Métier : Pilote de voile solaire.

Autres Talents : Filature 0, Combat à mains nues 0, Pistolet 0, Astrophysique -2.

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 prime. 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.

Sandra Vitteker

Rônin

20 ans

- 3/** Pilote de voile solaire.
- 0/10** Dette vis-à-vis du yakuza.
- 3/11** Un bladerunner a une dette envers vous.
- 10/0** Mort d'un rônin.
- 0/10** Câblage gratuit.
- 10/8** Un rônin vous enseigne ce qu'il sait.

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 des rester plus d'un mois seule dans l'espace. C'est à cette époque qu'elle rencontre un rônin avec qui elle se lit d'amitié et qui lui apprend les trucs du métier. Il se fait malheureusement descendre.

Parrain : un yakuza.

Argent : 12 000 €.

Divers : dette envers un yakuza.

Métier : Rônin.

Autres Talents : Pilotage d'engins spatiaux -2, Pistolet 0, Chant +1.

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.

Jenel Astaki

CyberTek en Espace profond

25 ans

- 0/8** Meurtre d'un yakuza. Cicatrice à peine visible.
- 3/8** Mineur en Espace Profond.
- 0/8** Mauvaise passe dans la Matrice.
- 0/0** Un jackeur vous paye en nature.
- 2/12** Vengeance sur un Phase II.
- 3/8** Déjà tiré.

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

Parrain : /

Argent : 300 €.

Divers : Équilibre mental fragile.

Métier : CyberTek (Piratage, Conduite d'engins spatiaux, Déplacement en gravité zéro, Électronique).

Autres talents : Pistolets 0, Premiers soins 0, Plongée 0.

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 animée 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.

Irina Toss

Garde du corps yakuza

21 ans

- 1/8** Cible d'une Chasse. Vous tuez votre chasseur.
- 0/7** Gagne un pari dans une course solaire.
- 0/7** Devient yakuza pendant quelques mois.
- 3/8** Meurtre d'un bladerunner. Pas de cicatrice.
- 12/7** Exfiltré un ami d'une usine à rêve.
- 0/0** Arrêtée à la place d'un yakuza. Trois ans sur un astéroïde minier. Pas de cicatrice.

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'animosité d'un TechnoBloc qui envoie un bladerunner contre elle, un professionnel, qu'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 Rêve de

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.

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.

Jérémiah Steel

Jackeur

22 ans

- 11/11** Liaison avec un cadre de TechnoBloc qui se change en amitié.
- 11/8** Bénéficie de la pose d'une broche gratuite.
- 2/0** Un jackeur vous éduque.
- 0/12** Une I.A. vous est redevable.
- 10/0** Blessé dans une bagarre entre gangs. Cicatrice.
- 10/7** Mercenaire pendant quelques mois. Cicatrice.

Jérémiah passe son enfance dans les quartiers pauvres de Saint Ouen. Blessé dans une bagarre entre gangs, il décide de mettre 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 Merrill »,

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.

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.

MediASsisT

Toutes les entreprises du XXI^e siècle ne sont pas des colosses impersonnels. Même dans à cette époque, il reste de la place pour l'initiative privée... MediASsisT 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

MediASsisT (ou MAST pour Media Assistance System Troups) est née voici dix-sept ans de la rencontre fortuite d'un petit groupe d'individus audacieux, disposant de petits capitaux et de bons contacts un peu partout.

Les fondateurs étaient six : Giovanni Palli, John Rourke, Vassili Ossiyeu, Jean Ogier, Paul Varron, et Karl Varn. Palli et Ossiyeu 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 reconvertir en hommes d'affaires respectables.

MediASsisT 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, MediASsisT 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'affaires de l'entreprise. Cela 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 économiques peut fournir à un personnage curieux les informations de base : le chiffre d'affaire (120 millions d'écus 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 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 attrayantes, 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 MediASsisT, 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 pas précisément secret, mais 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 : MediASsisT est sous le contrôle d'une puissance X, qui l'utilise pour déstabiliser ses adversaires ; MediASsisT est l'antenne européenne des yakusas ; MediASsisT 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 fautive !

Structure

MediASsisT est divisée 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 comptabilité, les relations publiques et le service du personnel. C'est le département que les personnages ont le moins de chances de découvrir de l'intérieur. En revanche, il est tout à fait possible qu'ils aient de fréquents contacts avec le service du personnel. Celui-ci gère les employés 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, et sous le contrôle vigilant de Rourke et Varn).

● Charles Sarquier. Un homme d'affaires standard, version XXI^e siècle : jeune même si son âge exact est indéfinissable ; bronzé même 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 suffi-





samment bien traité pour être fidèle, et il faudrait vraiment une offre très supérieure pour qu'il se décide à les trahir.

● Annah Jermain est son bras droit (et sa maîtresse, mais ils sont restés très 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 freelance, met les banques de données du service du personnel à jour (soit dit en passant, ces banques de données sont archiprotégées, et ressemblent à un 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 XX^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 MultivirTM 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 MultivirTM pour les affaires non sensibles, et en personne quand il ne veut pas utiliser le Rezo). Il donne volontiers des conseils aux nouveaux venus. Ses colères sont rares, mais très redoutées.

● 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 Harker 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 lesquels on fait principalement appel à des agents extérieurs (paiement en liquide où sur un compte numéroté de votre choix, etc.), ce département emploie toute une collection d'individus ternes et anonymes, qui agissent comme directeurs de mission. 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'imitait 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 n°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 combat 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-lances. 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 tel heure. Soyez-y ! A votre place, je prendrais un gilet pareballes »). 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 la 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'énigme vivante. Quarante ans environ, taille moyenne, traits androgynes, voix neutre, visage reconstruit chirurgicalement, bout des doigts lisse, 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 » jackeurs, ils le vénèrent. « Le » ou « la », d'ailleurs... même les autres fondateurs ne sont pas certains qu'il s'agissent 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 toujours la possibilité de les engager pour nuire au responsable.

● Enfin et surtout, MediAssisT a la réputation d'être « correcte en affaires ». 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 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 fonda-

teurs 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.

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 leur 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 les 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 qualité sont très élevés. Les personnages ont intérêt à être parfaitement efficaces s'ils veulent nouer des relations régulières avec MediAssisT.

Dans un premier temps, ils se contenteront sans doute de contrats ponctuels. Dans ce cas, ils seront généralement supervisés par une « nounou », généralement un employé permanent qui restera en contact avec eux, leur fournira informations et matériel.

Contrairement à beaucoup d'employeurs, MediAssisT attache une certaine importance à la vie de ses employés, y compris les agents indépendants sous contrat. Cela ne veut pas dire que le taux de pertes soit nul, mais il est sensiblement plus faible que dans les autres entreprises occupant le même créneau.

Toutefois, il arrive que MediAssisT envoie des groupes dans des missions dangereuses sans informations suffisantes. Soit leur propre employeur ne leur a pas tout dit, soit l'entreprise a décidé de garder quelques petits secrets pour des raisons personnelles (agents encore non testés, on ne sait pas s'ils ne seraient pas capables de monnayer le contenu de leur briefing, ou tout simplement par souci de protéger leur vie en ne leur confiant pas d'infos ultra-confidentielles, par exemple).

Cela dit, il arrive assez souvent qu'un des membres de l'équipe soit jugé plus « fiable » que les autres, et que le responsable de briefing lui confie quelques infos supplémentaires, du genre « nous ne savons pas au juste de quoi il retourne, mais d'après nos experts, votre mission pourrait être liée à une guerre entre deux Techno-Blocs. Faites très attention. Par ailleurs, si vous capturez à un moment où à un autre un individu portant ce tatouage sur l'épaule gauche, appelez ce numéro. Nous viendrons en prendre livraison. » Après quoi, c'est à lui de gérer la situation de son mieux.

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 commanditaires (qui ne sont pas toujours ceux spécifiés sur le contrat). En plus d'une paye très honnête, ils bénéficient d'un accès à des implants, câblages et logiciels normalement accessibles seulement à des Forces Mercs d'élite. S'ils envisageaient de disparaître ou de changer d'employeur, 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 quels 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.



John Rourke faisant son briefing depuis une cabine Multivir™.

Jouez votre meilleur rôle: celui du futur abonné, fidèle à Casus Belli!



1 an, 6 numéros

175 F

seulement au lieu de 210 F (*)

+ 1 hors-série en prime (**)

2 ans, 12 numéros

350 F

seulement au lieu de 420 F (*)

+ 2 hors-série en prime (**)

Bulletin d'engagement au rôle du futur abonné fidèle à Casus Belli

à retourner à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

Cochez SVP

☐

C43H

Oui

Je m'abonne pour 1 an à Casus Belli (6 numéros)
pour 175 F seulement au lieu de 210 F (*) + 1 hors-série en prime (**).

☐

C43I

Oui

Je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 numéros)
pour 350 F seulement au lieu de 420 F (*) + 2 hors-série en prime (**).

Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

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 joueur.

De plus, cette façon d'envisager les mécanismes informatiques qu'ont les jeux cyberpunks 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 reconnaissons-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 bien après, dans les « secrets » du Rézo. Nous vous conseillons toutefois d'aller y jeter un oeil, 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 donnés plus loin.

Comment entrer dans la Matrice

Toute personne peut se connecter à un terminal d'ordinateur et interroger une base de donnée. 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 joueur se branche sur une console d'Interface à l'aide l'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 joueur 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 joueur se passe alors de console externe. Une miniconsole a été câblée sur son cerveau, qui adresse direc-

tement ses ordres à l'Interface. Ce dernier mode permet au joueur 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 joueur.

Câblage interne Matrice

Le joueur 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 maximal de connexions dépend de la console mais ne peut dépasser trois.

Prix : 8000 ☉ 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 d'une cartouche vierge : 1000 ☉.

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 (PARIDF) 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 ($\approx 6580000 \text{ km}^2$). 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 joueur 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 « désigner » un logo tridimensionnel qui en impose.



Champs de Data (TrafZone)

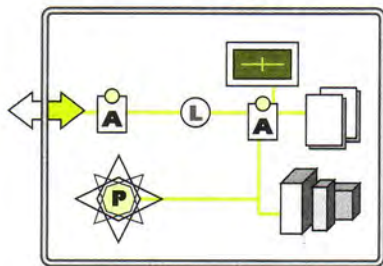
Lorsque l'on se déplace dans la Matrice, on se rend bien compte qu'il y a quelque chose «entre» les systèmes. C'est un «espace de vol» qui contient l'ensemble des communications sur la grille, les lignes téléphoniques, les ondes satellites, etc. On le compare souvent à un nœud autoroutier vu d'avion 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-mottes est la seule option possible. On appelle cet espace Champs de Data ou encore TrafZone (zone de trafic).

Paradis pirates

Comme les TrafZones sont empruntées par 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 interne 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 jackeur pour son usage personnel (pour stocker ses programmes par exemple), que l'on essaye de cacher le mieux possible.

Les cartes système

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. S'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 dépasse 12 (alors que l'on lance 2 dés). N'oubliez pas que vous devez utiliser les règles de campagne qui permettent, quand on a un talent à +1 ou plus, d'obtenir des réussites critiques et d'ajouter alors des lancers de dés à la MR de base.

Exemple : Elias Stavisky est un très bon pirate (talent de Piratage à +1). Sa valeur de test est de 12. Le joueur lance les dés et fait 4. La MR de base est de 12-4=8. Mais comme Elias a +2, c'est une réussite critique et il lance 3 dés supplémentaires. Il obtient 12, plus les 8, ce qui donne une valeur finale de 20, suffisant pour pirater les sites normalement protégés.

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 discrétion du meneur de jeu. Ces valeurs sont cumulatives. C'est-à-dire que le double-☐, même en cas de réussite de piratage, indique que l'on s'est fait détecter.

Protection	Type de système	Détection
1 à 4	Système simple	Double-6
5 à 8	Système normal	Échec
9 à 13	Système protégé	MR ≤ 1 ou 2
14 à 17	Système sécurisé	MR ≤ 3 ou 4
18 à 25	Système Top Secret	MR ≤ 5 ou 6
26 à 30	I.A./Sept Dragons	MR ≤ 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 possibles 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 secondes (NAS). La base de ce nombre est sa valeur en Esprit, modifiée 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 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 programme 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 Action par seconde.

Nature des tests & Modificateurs

Se déplacer, voir dans la Matrice

Il faut faire un test Esprit * + Perception ◀ + Mécanique ↗, avec les ajustements dus aux circonstances (voir table).

Attaquer, esquiver, piloter et charger un programme

Il faut faire un test Esprit * + Action ➡ + Mécanique ↗, avec les ajustements dus aux circonstances (voir table).

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 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 lancer des dé donne un double-☐, le jackeur est déconnecté de la Matrice. Il perd automatiquement 2 points de Souffle et doit faire un test Esprit * + Résistance ■ + Humain ★. En cas d'échec, il perd en plus 1 EP. S'il tombe à 0 EP, voir la table des conséquences (plus loin).

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 (voir plus loin), il ne fait que le compenser en évitant un relai de transmission.

Modificateurs géographiques

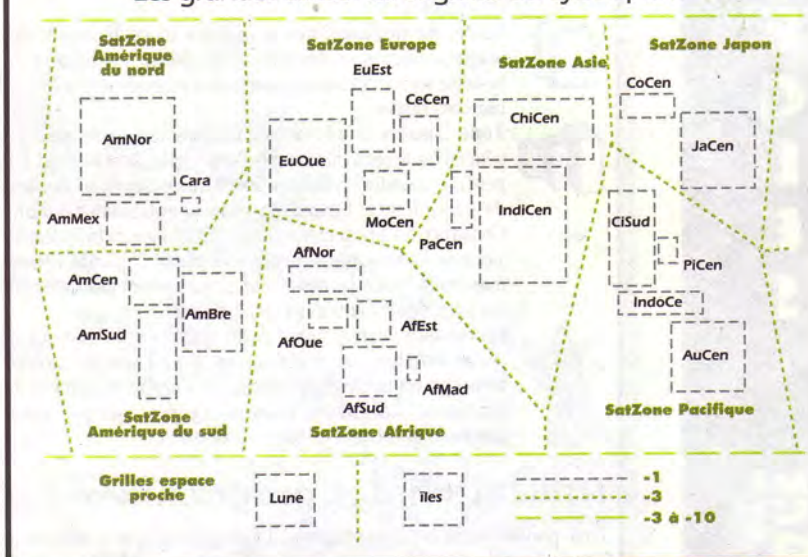
Tant que l'on reste dans sa grille de départ, on n'a pas de malus. Mais si on change de grille, on passe forcément par une liaison satellite et le malus varie en fonction de l'éloignement (voir table et carte). De même, quand on entre dans un système informatique, toutes les opérations faites à l'intérieur 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-contre.

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.

Les grandes SatZones et grilles du cyberspace



● 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 1 EP. 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 donne un bonus de +2 à tous 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 semicomateux 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 page 78. 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 même qu'à des heures précises), cela est signalé sur la carte.



Glace : programme 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 sur une console, on est dans le système sans 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

Modificateurs de matériel

Matériel	Test	NAS
Électrodes	-2	-
Broche de type C	-1	-
Broche Interface	0	-
Câblage satellite	+1*	-

*: si on passe par un satellite uniquement.

Modificateurs dus 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 diminue le NAS de 1 également.

Modificateurs géographiques

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*	-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

*: ou plus, voir la carte des SatZones.

Temps de chargement Temps de déconnexion (éloignement)

Dans la même grille	1 action
Sortir ou entrer d'un système	2s
Autre grille, même SatZone	1s
Autre grille, autre SatZone	3s
En cartouche mémoire	1 action
En caillou	1 action
Sur bloc diamant	1s



contente de répertorier l'intrusion. Certaines cartes système indiquent quels logiciels lance 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 sont rangés quelque part. Les possibilités sont :

- Dans un bloc diamant relié à une console. Cela correspond à nos programmes actuels sur disquette ou disque dur. On peut stocker plus d'un millier de programme 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 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 des 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 lance 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 arrivent 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.

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 d'essayer de « piloter » le logiciel. Cela suppose que l'on possède le talent Piratage. Le jackeur fait le test Esprit * + Action + Mécanique + Piratage. Le Potentiel d'Attaque 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 programme 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 :

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 de réussite, il reste dans le coma entre une et six heures. 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 retour de la Matrice. Il n'y a pas de conséquences dans le futur.

- Mauvais (2 et 3) : comme ci-dessus mais à chaque perte d'Énergie Psychique dans l'année qui suit, le jackeur est sujet à une rechute immédiate.

- Très mauvais (4 et 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 ne peut pas 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'heure que nécessaire, jusqu'à ce qu'il soit remonté à 1PS. Si le

corps reste dans cet état plus de 24 h (donc s'il est tombé en dessous de -23PS), le joueur perd définitivement 1PS 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 joueur, afin de provoquer de graves désordres de nature épileptique. Comme le corps du joueur 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 sur la table ci-contre.

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 sur les temps de chargements, un peu plus avant). 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 3PS. La seconde est que l'écho (la trace du joueur 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 joueur, de prendre connaissance du lieu où il s'est branché, ainsi que de son code d'identification. Il ne lui reste alors plus qu'à prendre une nouvelle identité.

Séquence des événements 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 joueur 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 joueur, celui-ci réagit (attaque, esquive, piratage, etc.)
 - 4) Selon le résultat éventuel du test, le joueur poursuit sa passe en avançant sur un autre programme ou subit des dommages.
 - 5) En cas de rencontre avec un autre joueur 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 que nécessaires jusqu'à arrivé au NAS de l'opposant. Alors chacun agit en même temps. Cela veut donc dire qu'un joueur avec un NAS de 6 a le temps de faire 2 Actions avant qu'un autre joueur avec un NAS de 4 ne puisse rien faire.
- Sauf liaison spéciale, un joueur 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 avoir 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 la 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 mention Bêta (ou β) signale que c'est un programme non définitif. Il est en cours de réalisation chez un programmeur et c'est une version provisoire que le joueur utilise. Les versions 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 joueur).

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 : [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 ➡ + Mécanique ⚡ + 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'équivalent. 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 [C]. En cas contraire, c'est qu'il s'agit d'un logiciel programmé spécifiquement contre d'autres logiciels bien précis.

Si un joueur est attaqué par un programme, il fait un test d'esquive avec Esprit ✱ + Action ➡ + Mécanique ⚡ + Difficulté. Cette difficulté est égale au Potentiel d'Attaque du programme attaquant (lire ligne = si le programme n'est pas piloté). On peut faire autant d'esquive 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 sensés 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 joueur n'esquive pas, il est touché automatiquement (et subit les dégâts éventuels). Il n'est pas possible à un joueur d'attaquer directement un autre joueur. Il lui 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, voir 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 que 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 joueurs 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 joueur. 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 Instincts $\approx$ + Perception $\triangleleft$ + Mécanique $\triangleright$ à la place du joueur. Suivant le résultat du test, le meneur de jeu indique au joueur ce qui se passe, ou ce qu'il croit s'être passé. Tout dépend du type de protection du logiciel.

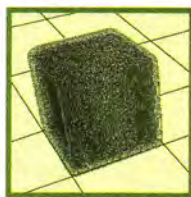
a) le logiciel n'est pas protégé. Quelque soit le résultat du test, la copie fonctionne.

b) le logiciel est protégé. Si le test est raté, le joueur 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 joueur sait que le logiciel est protégé. Si le test est réussi avec un résultat Excellent, le joueur copie le logiciel en retirant la protection.

c) le logiciel est piégé avec un virus. En cas de réussite, le joueur 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 joueur 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 joueur et s'ouvre d'après une liste d'autorisation implantée dans ses mémoires. C'est un Concierge.

— Poste Esclave : l'accès n'est possible que si on le tente sur une console donnée, 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 piratage 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. Au meneur de jeu donc de ne pas mettre des Glaces impossibles à passer.

● **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.

● **Prix.** Un particulier ne peut en général pas s'offrir de Glace de haut de gamme. Le modèle le plus moins cher est le Frigéco 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. Prix : 60000 ⚡.

● **Comportement.** Quand 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 la remettre en place et la modifier. La prochaine tentative du joueur 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.

● **Représentation Matrix Tools.** La Glace est une chape translucide qui recouvre un système.

Alarmes



● **Description.** C'est un programme qui est chargé de détecter les joueurs, 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 joueur essaye de détecter la présence d'une alarme, il fait un test Esprit $\star$ + Perception $\triangleleft$ + Mécanique $\triangleright$. S'il n'y pense pas, le meneur de jeu fait à sa place un test Instincts $\approx$ + Perception $\triangleleft$ + Mécanique $\triangleright$ avec un malus de -1. Si une alarme est attaquée et n'est pas détruite, elle réagit.

● **Prix.** Entre 500 et 3000 ⚡.

● **Représentation Matrix Tools.** Une fois repérée, une alarme est un cube rouge avec un petit gyrophare.

Unités de stockage

● **Description.** Ce sont les entrées aux banques de données. Il ne s'agit pas de logiciel 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 changer, 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 $\star$ + Action $\blacksquare$ + Mécanique $\triangleright$ + 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 joueur 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 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 joueur est déconnecté brutalement.

● **Prix.** Le processeur d'un gros système peut valoir plusieurs millions d'écus.

● **Représentation Matrix Tools.** Diamant tournoyant lançant des rayons en toutes 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 joueur), *Killer* (dégâts au joueur), *Kram* (destruction de la console) et *Assassin* (multitasking).

● **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 tout 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].

● **Coefficients 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. 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 10000 €. Decon : 8000 à 20000 €. Killer : 15000 à 30000 €. Kram : 12000 à 20000 €. Assassin : 500 à 50000 €.

● **Représentation Matrix Tools.** Ce sont tous des sphères rouges avec un logo. Atak : un 01 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 ces tests et ne peut plus se déconnecter volontairement. Pour se débarrasser du Filet, il faut l'attaquer et réussir à la vaincre. Le jackeur perd 1PS par tranche de 15 mn bloqué par le filet. À -23PS il se déconnecte de fatigue.

● **Prix.** 7000 €.

● **Représentation Matrix Tools.** Un filet couleur arc-en-ciel qui se pose sur la sphère du jackeur.

Couleuvre



● **Description.** Programme de protection que le jackeur charge avec lui. Une couleuvre fait rempart devant la représentation du jackeur mais le ralentit.

● **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 ralentit 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 1PV et 2EP 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 2PV de dégâts, le jackeur dans ce cas précis n'écopera que de 1PV 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.** 5000 €.

● **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 son 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.** [C] à [K]. Mais ils n'attaquent que certains logiciels dans certaines conditions.

● **Coefficients 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 *Fixeur* lance une attaque contre un type spécifique de programme si celui-ci passe à proximité. Le Fixeur est en général camouflé.

— Le type *Amibe* lance une attaque très faible, comme un Assassin, 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 de dégrader le système en entier.

● **Dégâts.** Le type *Fixeur* 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 1PS de dégât au jackeur. Le type *Ver* met 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'échange est proche des 30000 €.

● **Représentation Matrix Tools.** Le Fixeur 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.** 10000 à 900000 €.

● **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.** 5000 €.

Leurre

● **Description.** C'est un programme que l'on lance soit sur un programme tueur soit sur un programme traceur.

● **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 20000 €.

● **Représentation Matrix Tools.** Une sphère orange.

Miroir

● **Description.** C'est un programme que 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 6000 €.

● **Représentation Matrix Tools.** Autant de sphères orange 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. 30000 ●.
- 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 ce déplace à chaque seconde, sauf en mode d'attaque.
- Dégâts. Comme Claymore.
- Prix. 45000 ●.
- Représentation Matrix Tools. Un pac-man rouge.

Traceur



- Description. Ce programme remonte le long de la connexion d'un jackeur pour savoir d'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. 6000 à 25000 ●.
- 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. 10000 à 100000 ●.
- Représentation Matrix Tools. Un ensemble de filaments violets.

Cartographe

- Description. C'est un programme qui explore un système en 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. 10000 à 6000000 ●.
- 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 essaye 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 -1 de malus 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 Alarmes, 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 5000 ●.
- 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. 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

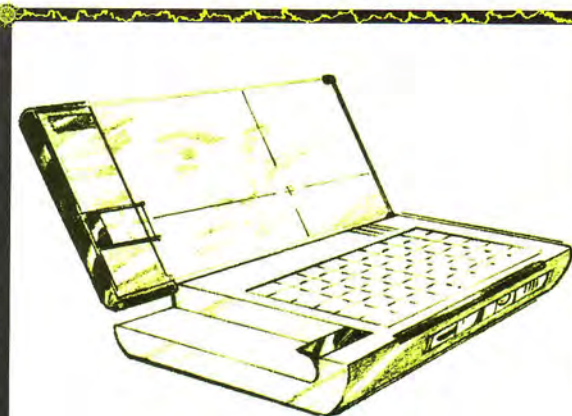
- Description. C'est un programme de camouflage, qui contient d'autres logiciels, et qui a le comportement d'un traceur.
- Potentiel d'Attaque. [D] à [F].
- Coefficient de Défense. 3.
- Comportement. Ce programme n'est pas invisible, mais si on fait un test de détection et qu'on le réussit le cheval 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. 9000 ●.
- Représentation Matrix Tools. Son apparence première est celle d'un traceur (cône gris). Une fois détecté, il passe de gris à rouge.

Les consoles

Une console est un miniordinateur sur lequel se branche un jackeur pour 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 jackeur 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 radio 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 : 15000 à 60000 ●.

● **Portatif.** Cette catégorie se transporte avec une poignée et pèse de trois à six kilos. La console se connecte soit par onde 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 : 5000 à 200000 ●.



Le modèle portatif Braun/Yamaki NTX 2080, avec son logiciel de visée anti-Assassins.

● **Fixe.** Ce modèle est relié au secteur et à la Matrice par un câble. Il est trop lourd (12 à 20 kg) 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 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 €.

Protections 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 des 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 $1+2+3+4+5+6+7+8+9+10=55$ 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 ME.

Caractéristiques techniques des I.A.

Une Intelligence Artificielle a les mêmes capacités qu'un jackeur (pilote 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 réelle valeur 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 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 programme 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 quel 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 homme. De plus, elle réussit toujours à le 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 sensées 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 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 microscopique.

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 programme mais il ne lui faut qu'une seconde minute là où il faut 1 jour à un homme (et une minute pour une I.A. classique).

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 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 jusqu'à un bâton fin et lumineux.

Programmes les plus courants

Bopster. Type : Alarme. Date création : 2/80. Att. : Non. Déf. : 1. Action : lance un logiciel esclave. Prix : 1000€.

LazBeam II. Type : Tueur – Atak. Date création : 9/79. Att. : [G]. Déf. : 0. Action : zz. Prix : 2000€.

Petiot IX. Type : Tueur – Assassin. Date création : 12/79. Att. : [D]. Déf. : 0. Action : [B]EP de dégâts. Prix : 18000€.

Snuff 2.3. Type : Tueur – Assassin. Date création : 1/80. Att. : [D]. Déf. : 1. Action : [H]PS de dégâts. Prix : 800€.

Ninja 7.2. Type : Tueur – Killer. Date création : 3/80. Att. : [C]. Déf. : 1. Action : [B]PV de dégâts. Prix : 25000€.

Smaug. Type : Ver. Date création : 7/79. Att. : [H]. Déf. : 2. Action : attaque le processeur le 1er du mois.

Noiraud. Type : Leurre. Date création : 11/79. Att. : [D]. Déf. : 1. Prix : 4500€.

Magnum 28. Type : Traceur. Date création : 3/80. Att. : [E]. Déf. : 1. Prix : 18000€.

BlindMan IV. Type : Désamorçage. Date création : 10/79. Att. : [J]. Déf. : 0. Prix : 4500€.

Type	
Nom	
Date création	
Att.	Déf.
Table de compatibilité	
Logiciel	Résultat

Prix :

Type	
Nom	
Date création	
Att.	Déf.
Table de compatibilité	
Logiciel	Résultat

Prix :

Type	
Nom	
Date création	
Att.	Déf.
Table de compatibilité	
Logiciel	Résultat

Prix :

Type	
Nom	
Date création	
Att.	Déf.
Table de compatibilité	
Logiciel	Résultat

Prix :

L'académie des 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 XIX^e 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 jackeurs, 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 parlé 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 la main droite sont les Dactyles, et ceux de la 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 jackeurs est issue de leurs rangs depuis près de vingt ans.

— Archivé au CTI, département de la 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, enfonce ses doigts dans le sol pour soulager 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 hissée 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 prête-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 régénérable 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 discrétion 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 pourrai 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.

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.

La Jungle

Dans l'encyclopédie, on vous a dit qu'il existait deux niveaux pour visiter le Rézo : HyperNet et la Matrice (p. 30-31). 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'imaginerait en rêve. Il n'y aura plus de Glaces, de TechnoBlocs, de zones de données. Si le jackeur s'imaginerait 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'égaliser 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 jacqueurs tibétains, qui développeront 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.

Mathématiques chaotiques

Certains mathématiciens de très haut niveau arrive 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).

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 rangées très loin dans sa mémoire. Il n'est pas rare qu'un jackeur tibétain de 60 ans, après une visite au Kernel, se « souviennent » avoir inscrit un code sur un papier quand il avait 12 ans. Mais ce code était-il C2A4S6 ou C3A46S ? 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 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.

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.

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 météorique 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-mêmes 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 maîtrisaient encore mais ils furent détruits par les armées de fer de l'Espagne. Les fluides magiques étant 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 rendu compte que des shamanes disant pratiquer la magie peuvent en effet produire à distance proche des effets de déplacements détectables 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 quasiment plus que des matériaux composites à base de carbone, des liaisons en or ou argent, des structures cristallines non métalliques, et des liaisons optiques 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 un type de magie. On peut mettre des points dans cette Énergie à la création du personnage, ou plus tard en dépensant des PA.

- La pratique des rituels magiques, que l'on a appelé de façon générique pratiques shamaniques mais qui varie pour chaque magie (pratiques vaudoues, spiritisme, etc.) C'est un talent qui a une base de -4.

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 de haut de gamme.

- Avoir mangé la chair d'un animal à hémoglobine (ayant du sang rouge, donc à haute tenue en fer) depuis moins de 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 mn et 2 h de temps), et réussir un test :

Instincts ≈ + Désir ♡ + Animal ♡ + Pratique shamanique - 4

C'est le meneur de jeu, en fonction de la Marge de réussite, du scénario, et de la demande du magicien, qui inventera les effets.

Les effets

La magie n'aura jamais aucun effet direct dans le monde « normal ». Et il sera « limité » dans l'univers virtuel du Rézo. 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 tout 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 vaudoue de 2, et dépenser 2 EP).

Le pratiquant vaudou passe toujours par l'appel à des loas, sortes de dieux-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 voie 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 du vaudou 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 (paraît-il) suivent. Les pouvoirs sont ceux qui leur sont le plus souvent attribués.

La mère des technoloas

Dame Gina (Gardienne du Rézo)

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

Païement : 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 SafZone voisine comme si on était dans une grille voisine.

Païement : faire transiter plusieurs megaoctets de nouvelles données d'une mnéobase 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.

Païement : 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.

Païement : 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.

Païement : verser au moins 10% (minimum de 500 €) de ce que la connaissance des mouvements de fonds vous 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 Rézo) des puces d'oniogrammes.

Païement : donner des informations secrètes à un network.

Marinette

(déesse des zombis et des loups-garous)

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

Païement : 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-ondes.

Païement : 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.

Païement : 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.

Païement : aller voir un spectacle à un Dôme quelconque.

Les rêves australiens

Les aborigènes australiens pensent qu'il existe une sorte d'univers concomitant au nôtre, 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 vaudous. Ce monde rêvé est très proche de celui du « Pays des Rêves » décrit dans le dernier scénario de ce hors-série. Les règles pour y agir sont à la page 114.

Passer en transe dans la Matrice fait directement tomber au niveau Jungle (voir le chapitre précédent, il faut avoir 2 points en Énergie onirique).

On n'a pas besoin de payer qui que ce soit pour aller dans le Pays des Rêves. Il faut par contre avoir au moins 1 point en Énergie onirique.

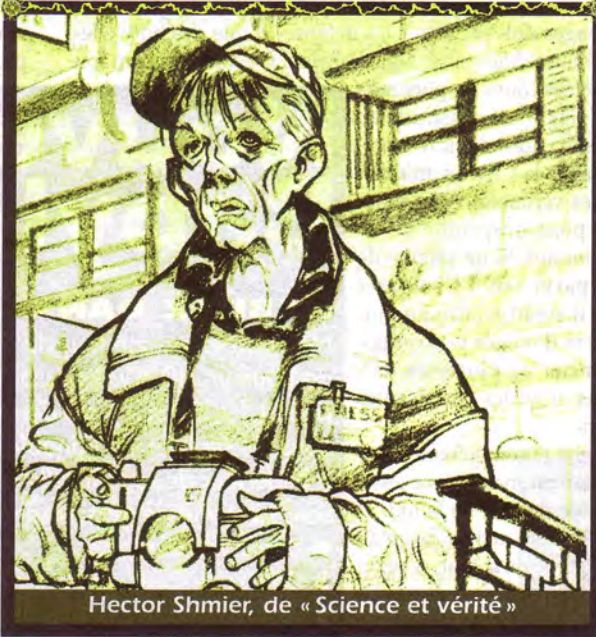
Le point de vue du scientifique

Pour Hector 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 champ magnétique auprès des shamanes. Sa théorie est bien plus simple :

— Il existe au moins sept Intelligences Artificielles Conscientes dans le Rézo, 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 rêve, des oniogrammes et des Synthivers, il est tout à fait possible de s'incarner dans des mondes virtuels ainsi que dans les rêves de gens.

Quand 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 Crépuscules, 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.



Hector Shmier, de « Science et vérité »

Une information supplémentaire

Il existe en effet neuf Intelligences Artificielles Conscientes (I.A.C.) répertoriées dans le Rézo. 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 Rézo (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 Rézo. 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 Rézo, et personne ne semble en contrôler une autre. Mais certains phénomènes du cyberspace s'expliqueraient bien mieux si :

- Il y avait une 10^e I.A.C. et « libre » sur le Rézo.
- La magie existait.

NOUVELLE BABYLONE

Ceci est un scénario non directif, quoique situé dans un lieu clos, mais avec des situations à gérer en improvisant. Autant dire que tout ceci est pour un meneur de jeu expérimenté. Si l'on cherche des sources d'inspirations, on reverra avec attention la série des films « Die Hard » et principalement le premier d'entre eux : « Piège de Cristal ».

DE QUOI IL RETOURNE

Les personnages doivent forcer les défenses d'une des nouvelles mégatours d'Euro/Matsushita : New Babylon. C'est la première fois que l'une de ces tours de plusieurs centaines d'étages est construite en Europe. Le site choisi, Londres, permet de dominer la City. La mise en service de ces véritables villes indépendantes pose un problème de sécurité important. Si un groupe de terroristes parvenait à s'emparer d'une tour, il serait maître de plusieurs milliers d'otages et d'un potentiel financier de plusieurs milliards d'écus, d'où les craintes des constructeurs.

C'est pour cette raison qu'on a pensé à engager des mercenaires pour tester les systèmes de défense de la tour et voir s'ils pouvaient arriver jusqu'au centre névralgique de la tour. A priori les experts s'accordent pour dire qu'ils n'ont pas beaucoup de chance mais on ne sait jamais. Incidemment le test se fera grandeur nature et à balles réelles. Bien entendu, les mercenaires ne le savent pas...

PROLOGUE

La façon dont les personnages arrivent dans la tour est légèrement différente suivant que vos personnages font partie de MediASsisT ou pas (les précisions seront données plus loin).

Il y a de fortes chances pour qu'un mercenaire normal ne se laisse pas embarquer si facilement dans cette histoire (la méfiance est bien entendu de règle), c'est pour cette raison que les gens d'Euro/Matsushita ont conçu le stratagème suivant : les mercenaires sont invités à une réunion après la signature d'un contrat de protection de la tour. Chacun (s'ils ne font pas partie de MediAS-

sisT) aura été contacté séparément. L'intitulé est simple : «évaluation des mesures de protection de la tour», la paye normale pour un travail d'audit. Le but de la réunion est de leur faire connaître les responsables de la sécurité et de se voir expliquer le boulot en détail.

Cette réunion a lieu lors de la « Première » : sorte d'inauguration avant la lettre de la tour, avec comme invités les associés principaux, quelques vedettes du showbiz et pas mal d'holoreporters.

Les mercenaires ne peuvent pas s'équiper comme ils le veulent, on autorisera seulement un équipement de combat léger (pistolets et armes blanches uniquement). On leur expliquera que cela ferait mauvais genre dans ce type de réception. Si les mercenaires arrivent avec un équipement plus conséquent ils seront invités à déposer leur matériel à l'entrée de la tour.

Le meneur de jeu est autorisé à insister sur cet aspect du scénario : pour s'en sortir les personnages doivent faire preuve d'astuce mais aussi d'habileté pour détourner les choses de leur fonction principale.

Nouvelle Babylone

HABITEZ DANS LE FUTUR !

New Babylon : une tour de deux mille mètres de hauteur, 300 000 personnes y travailleront pour 140 000 qui y résideront.

Tous les services imaginables sont assurés à l'intérieur de la tour. Elle se présente sous la forme de trois ensembles :

- Une zone bureaux
- Une zone loisir abritant des hôtels et un forum
- Une zone d'appartements avec jardins suspendus tout en haut de la tour, une vue exceptionnelle !

L'ESPACE COMME BANLIEUE !

Les sous sols abritent l'infrastructure routière et ferroviaire reliant la tour aux grands réseaux de communication.

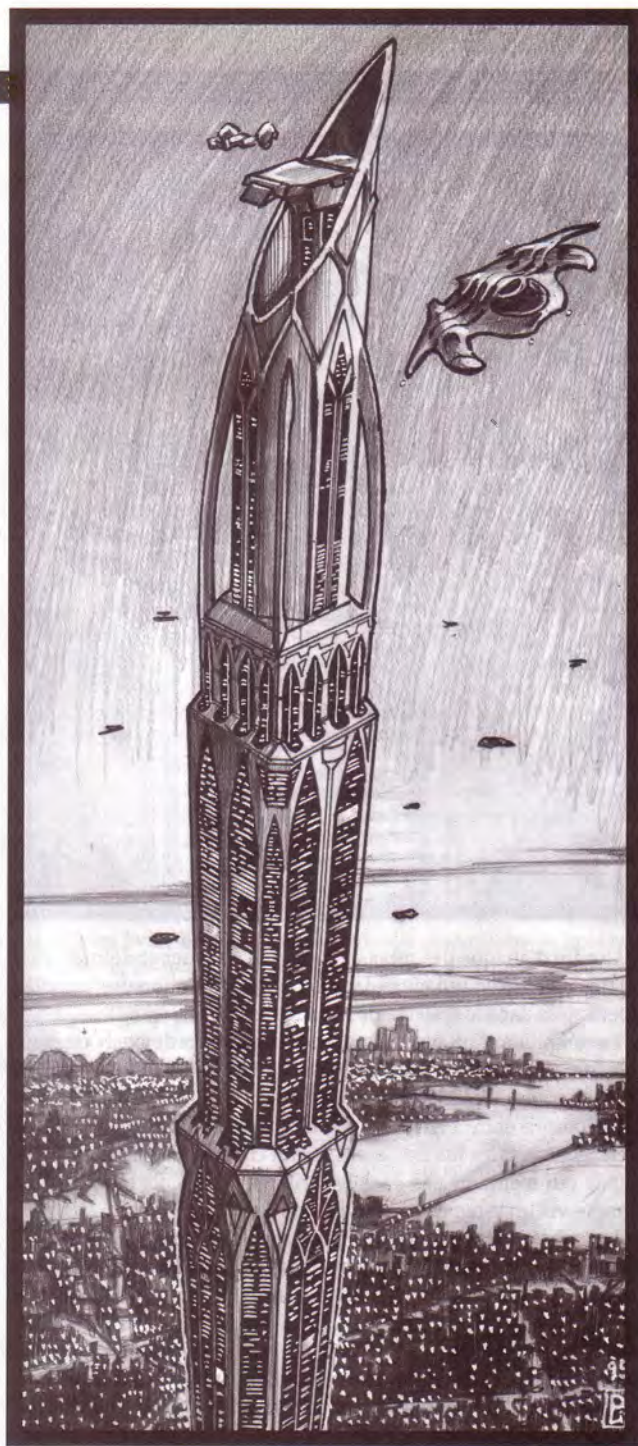
Et, summum de la technique moderne : un ascenseur orbital permet de rejoindre les îles de la Lune les plus proches.

La tour est une des premières à être mise en service, d'où un grand battage publicitaire et une nuée de reporters. C'est aussi un des buts du TechnoBloc : inviter les reporters à assister via le circuit vidéo à la mise à mort de plusieurs pseudo terroristes. Ils réaliseront par là un gros coup de pub tout en prouvant l'inviolabilité de la tour.

Les mercenaires sont donc accueillis comme des hôtes de marque et on les laisse passer un bon moment à boire et à manger dans l'atrium en compagnie du gratin des premières, jusqu'à ce qu'un hologramme serveur leur demande de rejoindre leur employeur dans la zone supérieure, à l'entrée du parc d'aventure (étages 30 à 60) pour le briefing de sécurité.

Mais avant cette conférence, un personnage un peu curieux peut apprendre bien des choses. Tandis que les invités boivent et mangent en écoutant un orateur synthétique, à l'extérieur du hall de réception, des systèmes de défense se mettent déjà en place :

— Des gardes préparent leurs armes. Si un personnage à une bonne connaissance des Mercs, il pourra s'apercevoir que ces hommes ne sont pas des miliciens ordinaires – généralement des troupes de deuxième ordre – mais un groupe de combat entraîné et prêt au combat. Il n'est pas courant que les services de sécurité engagent du personnel de cette valeur.



Si un des personnages réussit un test de connaissance des milieux Merces (normal, ou test de Media à -2) il aura confirmation de cette impression car il connaît un des miliciens, c'est un sergent des Maraudeurs de Merrill, une Force Merc qui termina dans les trois premières de la dernière SuperCoupe.

— Un personnage ayant de bons contacts dans les networks et cherchant à obtenir des informations sur la tour ou le TechnoBloc obtiendra les renseignements suivants. Le TechnoBloc comme la tour sont des valeurs sûres, leurs attachés de presse font le tour de toutes les rédactions pour les convier au cocktail de présentation en ajoutant qu'ils doivent s'attendre à un spectacle peu commun et à une démonstration radicale de l'invulnérabilité du système de protection de la tour. Le fait est que tous les grands networks ont envoyé des équipes et que pour l'instant les holoreporters se demandent s'ils ne se sont pas fait avoir par le service de presse d'Euro/Matsusha car mis à part le buffet somptueux il ne se passe pas grand chose. Cet indice peut mettre la puce à l'oreille des personnages et peut-être leur donner l'idée de prendre quelques précautions avant que la conférence ne se termine. Un personnage habitué des networks pourra aussi se faire la réflexion suivante : il est rare que tant de

chaînes acceptent de déplacer des équipes aussi nombreuses pour couvrir une simple inauguration.

BRIEFING

Les personnages assistent à une conférence réelle sur la tour et ses défenses. Les cadres du TechnoBloc partant de l'hypothèse que les spécifications de la tour seront un jour ou l'autre connues d'éventuels attaquants, ils veulent donc mettre les mercenaires dans les mêmes conditions. Les personnages apprennent ainsi que la tour est un système fermé, entièrement autonome, géré par un ordinateur qui s'occupe de la sécurité et d'une escouade de gardes sous ses ordres. L'ensemble est encore partiellement vide d'occupants, on compte l'ouvrir au public après le passage des tests de sécurité.

Faites le briefing (qui est assuré par une holoprojection) à vitesse normale. Si des personnages prennent des notes, laissez-les faire mais ne répétez rien. Ils devront plus tard se fier à leur mémoire ou à leurs notes (sauf si l'un d'eux pense à voler la bande d'holoprojection du briefing).

Présentation générale

New Babylon est donc une tour de 600 étages, de plusieurs centaines de mètres de hauteur. Une batterie d'ascenseurs dessert les étages et plusieurs plates-formes pour hélico et avions à décollage vertical permettent l'arrivée et le départ de six navettes (une tous les cinquante étages).

— Plusieurs navettes extérieures servent également d'ascenseurs mais davantage pour l'aspect touristique de la chose. Il s'agit de bulles de verre d'où l'on peut voir toute la ville à plusieurs kilomètres de distance.

— Tous les dix niveaux on trouve un grand centre commercial entièrement automatisé et constamment approvisionné en produits frais et en stock par les automates des sous-sols.

— Trente étages sont réservés à un parcours d'aventure où les résidents pourront pratiquer tous les sports de plein air qu'ils pourront souhaiter dans une ambiance de leur choix, savane africaine, vallée des Alpes...

— Plusieurs sous-sols sont réservés aux transports avec des branchements sur les lignes de MGv (Métro à Grande Vitesse) et les bretelles de raccordements aux périphériques.

(Les personnages peuvent avoir la tentation de se rendre dans les sous-sols pour prendre une rame ou une voiture. C'est bien évidemment un des endroits les plus surveillés par les gardes et n'importe comment, les lignes de métros et les bretelles ont été automatiquement déviées au départ de l'alerte. De ce côté là, la tour est complètement isolée.)

Le système informatique

La tour est dirigée par Kartos, un système informatique performant mais qui n'est pas une I.A. ; la gestion des divers secteurs est entièrement automatisée, les services de base fonctionnent pour tout le monde. Une ouverture au Rézo est prévue pour dans une semaine (cela veut surtout dire que la tour n'étant pas reliée au Rézo, une passe informatique par la Matrice ne peut pas l'atteindre). Le seul service accessible pour l'instant aux curieux est un construct virtuel de la tour (une sorte de plan en 3D, ce qui peut quand même être utile). *(Seuls les secteurs : Ouverture des portes extérieures, liaison MGv et périphériques, et communications extérieures sont coupés pour que les personnages ne puissent pas fuir ou contacter l'extérieur avant la fin de l'expérience.)*

Les programmes de défense

Les programmes de défense (armes automatiques et robots) sont programmés pour rechercher et détruire tout terroriste non identifié et soigneusement éviter les gardes de la tour. L'identification des gardes se fait grâce à une grosse banque de données qui recense



leurs tailles, poids, odeurs, empreintes digitales, palmaires et rétinienne, attitudes, démarches, etc. Bref, même un terroriste qui emprunte l'uniforme d'un des gardes devrait se faire repérer.

(Les personnages pourront tenter de détourner le programme de défense en leur faveur en inversant, par exemple, les instructions de sauvegarde ce qui aura comme effet de faire éliminer les miliciens par leurs propres programmes de défenses).

Le système vidéo

Toutes les pièces et tous les couloirs sont sous la surveillance d'un système vidéo.

(On peut facilement les débrancher d'un coup de revolver ou d'un coup de tournevis, les pièces de maintenance ne sont pas reliées au système de surveillance.)

Les robots de surveillance

La nomenclature des différents types de robots se trouve dans un fichier du système. Les robots de surveillance ont deux façons de repérer les intrus : via le système vidéo et via leur propres senseurs.

— Via le système vidéo, les robots sont dirigés automatiquement sur la cible potentielle jusqu'à ce que leurs senseurs prennent le relais.

— Si les robots n'ont pas d'instructions pour se rendre à un endroit particulier, ils font des rondes aléatoires jusqu'à ce que leurs senseurs soient mis en alerte par quelque chose.

— Il existe des robots de types différents, notamment au niveau des moyens de détection que sont les senseurs :

- Radar volumétrique à effet Doppler (bleu). Sensible au déplacement d'air d'un corps
- Infrarouge (rouge). Sensible à la vision d'un corps de nuit comme de jour
- Détecteur de chaleur (jaune). Sensible à la chaleur d'un corps
- Caméra vidéo (vert). Sensible à la vision d'un corps uniquement de jour

— Afin de tester l'efficacité du meilleur système, les concepteurs de la tour ont tenu à mettre en compétition plusieurs types de senseurs qui sont identifiés par un code couleur afin de les voir à l'écran.

— L'ordre d'attaque des robots est simple : attaquer et détruire tout organisme humain qui entre dans la tour à l'exception des identités répertoriées dans le système de l'ordinateur.

— La définition d'un organisme humain pour l'ordinateur de New Babylon est le suivant : température du corps évoluant entre 32 et 41° centigrades. Poids/volume compris entre 30 et 150 kg, Déplacement compris entre 1 et 30 km/h. Cette définition permet d'éviter le déclenchement des tirs des lasers sur un chat ou un animal de compagnie qui n'entrent pas dans les critères définis. Ils peuvent être changés via le système informatique de Kartos.

— Les robots ont leur propre alimentation autonome des systèmes de la tour, ils reçoivent leurs instructions via les ondes courtes.

Fin du briefing

La conférence terminée le présentateur demandera aux mercenaires d'attendre la diffusion d'une annonce qui les concerne. En fait, cette annonce est diffusée dans toute la tour. Elle indique qu'Euro/Matsushita vient d'engager une équipe très performante afin de tester les systèmes de défense de la tour. Cette équipe émérite va jouer le rôle de terroristes, et tenter de défier ses systèmes de défense automatique, ainsi que vaincre le personnel de sécurité.

« Rappelons donc pour tous nos actionnaires et les membres de la presse : Leur mission : Sortir vivants de la tour.

Leurs adversaires : tous les systèmes de défense de la tour et l'équipe de protection qui est d'ores et déjà à leur recherche !

Si l'équipe des faux terroristes s'en sort, chacun touchera une prime de 200 000 écus par survivant.

La zone de la tour d'Euro/Matsushita est donc légalement déclarée zone de guerre privée pour les huit heures à venir. Les contrats en faisant foi sont déposés à l'adresse de Maître Benoit, cyberavocat sur le Rézo La Défense. »

Et effectivement, le contrat que les mercenaires ont signé indique bien que l'usage d'armes mortelles est autorisé en cas de guerre privée. Bien sûr, cette clause était plutôt là pour leur défense, initialement. Et le fait de devenir cible pour « tester » les conditions de sécurité de la tour est à la limite de la légalité, mais ont-ils le temps d'engager des procédures judiciaires que, de plus, ils pourraient perdre ?

Et MediASsisT ?

Si les personnages font partie de MediASsisT, ils auront quelques renseignements et aides complémentaires.

a) S'ils sont vacataires, ils n'auront en fait qu'une simple radio ondes courtes pour joindre leur chef de briefing. L'utilité : dès le début des hostilités, MediASsisT indique que ses avocats se mettent sur le coup. S'ils trouvent la faille du contrat, cela permettra de faire cesser aussitôt les hostilités. Il faudra en fait au moins trois heures à MediASsisT pour parvenir à ce résultat. Mais ils n'interviendront que s'ils pensent que cela vaut le coup (c'est-à-dire si les pertes deviennent élevées). Ce qui permet quand même de sauver les personnages si cela tourne trop mal.

b) S'ils sont de grade Alpha, on les avertit que les Maraudeurs de Merril ont été engagés pour surveiller la soirée d'inauguration. Vus la somme et le nombre de mercenaires engagés, il semble y avoir anguille sous roche. NHK/Euro les avertit qu'un spectacle spécial est prévu pour les holoreporters. Cela sent un peu l'arnaque mais on leur conseille de se soumettre aux demandes d'Euro/Matsusha. On leur remet également une radio ondes courtes, comme précédemment. Là, les avocats trouveront la parade en deux heures, et MediASsisT interviendra dès le premier mort dans son équipe (mais pas avant).

c) Si l'un d'eux est de grade Bêta, on lui explique tout ce que savent les grades 1. On lui demande aussi de se brancher une minicaméra 2D. Celle-ci permettra à MediASsisT de le suivre et de savoir ce qui se passe. Si le coup est effectivement tordu, le but du grade 2 est de laisser faire au maximum, et de prendre un maximum d'images. MediASsisT n'interviendra qu'en cas de danger grave. La caméra greffée au personnage est d'un type nouveau. Elle remplace un œil normal, sans aucune amélioration d'image, envoyant ses données en ondes courtes. La « nouveauté » vient du fait que l'œil est normalement désactivé et entouré d'une gangue biologique, ce qui le rend indétectable aux scanners normaux. En prenant une pilule, la gangue se dissout et active l'œil en quelques minutes.

RENSEIGNEMENTS NON DONNÉS DANS LE BRIEFING Branchement sur Kartos

Les personnages vont bien évidemment vouloir se brancher sur les consoles de la tour pour accéder aux programmes de surveillance de Kartos. C'est possible, mais sauf à utiliser les brouilleurs, l'utilisation d'une console renseigne les gardes sur la position des personnages qui n'ont plus alors qu'entre 30 secondes et 1 minute avant d'être pris sous leur feu.

Les personnages peuvent bien sûr à plaisir varier toutes les combinaisons destinées à piéger les gardes (embuscades, branchement de plusieurs consoles en boucles, etc.). Le meneur de jeu devra donner à chaque fois les chances de réussite compte tenu que les personnages ne disposent que des logiciels directement implantés dans leur crâne et de leur savoir faire.

Le Hachoir

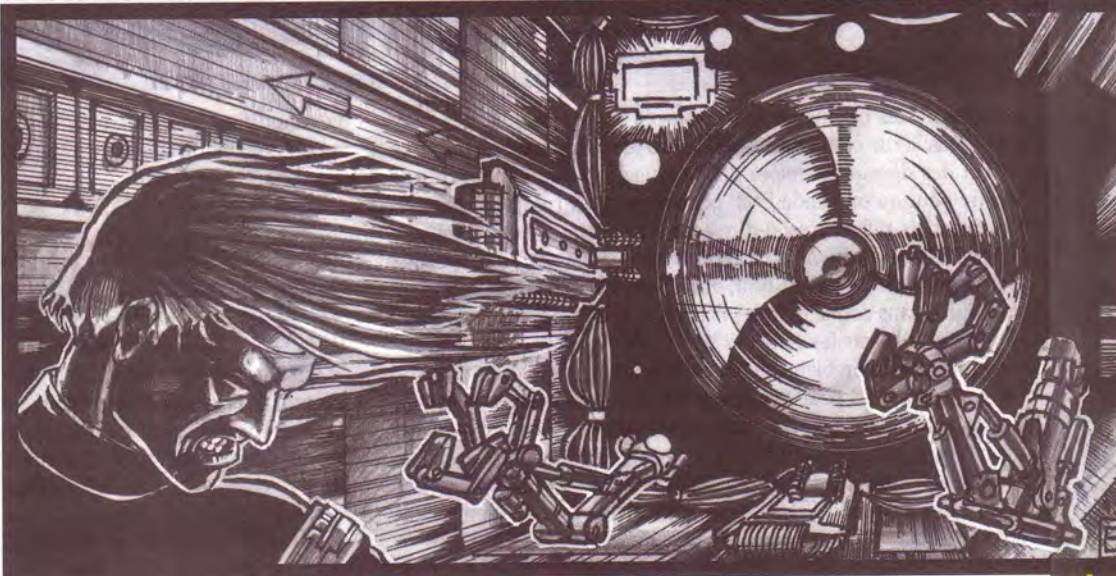
Le Hachoir est un robot particulier spécialement construit pour les gaines de climatisation de la tour. Il se déplace grâce à un moteur à induction en flottant à quelques centimètres des parois. Initialement, le Hachoir chasse les rongeurs et autres débris qui peuvent se glisser dans les gaines pour les pousser jusqu'à une trappe où ils sont récupérés par un technicien de surface.

Mais la seconde mission du Hachoir est de broyer grâce à sa grande hélice tout ce qui se trouve devant lui. Les personnages pourront en faire la connaissance s'ils empruntent les gaines d'aération. Il existe un Hachoir par niveau et il se déplace de façon aléatoire.

Systèmes de surveillance extérieurs

Hélicoptère de surveillance Braun

La tour est équipée de dix minihélicoptères de surveillance Braun. Le tout dernier cri de la technique, des drones auto alimentés équi-



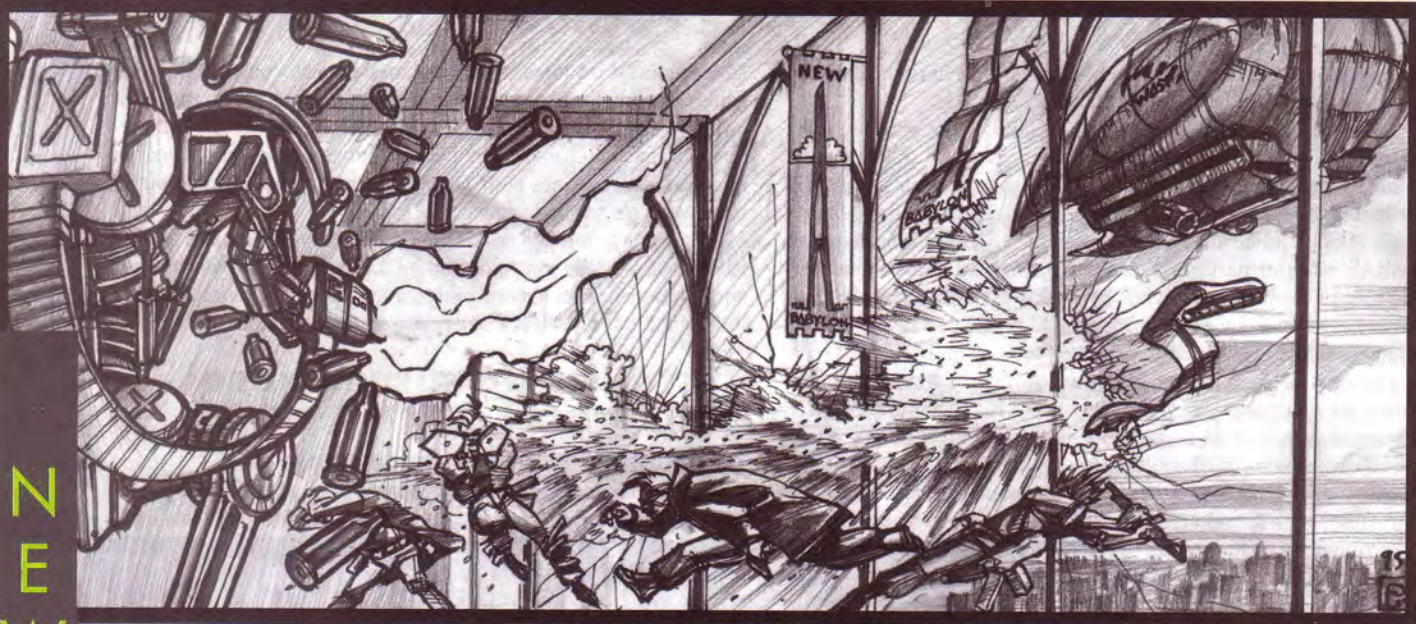
pés de capteurs infrarouge et d'un lanceur de fléchettes acceptant diverses sortes de munitions (anesthésiants, explosifs, marqueurs sensibles aux capteurs etc.)

Les hélicos sont directement pilotés par l'ordinateur central et doivent être détruits par les personnages car ils constituent la menace la plus grave. Ils opèrent uniquement à l'extérieur de la tour et servent également de robots lavevitre ! Ils attaqueront tous les personnages qui auront la mauvaise idée de vouloir passer par l'extérieur du bâtiment.

Mais la fonction première des Braun est de renseigner les gardes sur la position des personnages. Tant que ces derniers évoluent dans des pièces percées par des fenêtres, le meneur de jeu doit considérer que les gardes sont parfaitement renseignés sur leurs positions et donc qu'ils interviennent dans un délai très court et ne peuvent pas être surpris.

Le dirigeable d'autodéfense du TechnoBloc

Un dirigeable, type « gunship », hante le ciel à petite vitesse comme une grosse guêpe noire et jaune, les « pods » de ses canons EMP tournent lentement à la recherche d'une cible terrestre. Les armes EMP (pour Electro Magnetic Pulsion Weapon) sont des armes non létales, c'est-à-dire non mortelles. Elles se contentent d'envoyer un fort champ magnétique dans une munition explosive quelques mètres au-dessus de la cible. Résultat : tous les équipements radio, les allumages électroniques, les circuits imprimés et les transistors tombent en panne, il ne reste plus pour une patrouille au sol qu'à cueillir le suspect, au besoin en le neutralisant avec des armes molles.



La plupart des bâtiments sont protégés contre les attaques EMP mais dans la rue cela reste un système d'arme très efficace bien que datant des dernières années du XXe siècle. Il suffit d'ouvrir une fenêtre pour qu'une onde EMP pénètre dans un complexe protégé. Les quartiers riches, c'est-à-dire sous administration d'un Techno-Bloc puissant, se payent la protection de ce genre de dirigeable, discret et efficace : ils voient tout, enregistrent tout, interviennent en douceur et sans risque pour les habitants de la zone. Tout mercenaire qui regarde par les fenêtres verra le dirigeable dans le ciel et l'identifiera sans problème pour ce qu'il est.

Le gunship WASP peut être le sauveur des personnages : s'ils parviennent à le détourner de sa mission de surveillance et à ménager un passage pour l'onde EMP, tout le système informatique de la tour peut tomber en panne. Tous les robots étant autoréparables il faudra que l'onde EMP soit répétée plusieurs fois ou bien qu'elle émette constamment pour être efficace.

Les Mercs

Les autorités de la tour ont engagé un groupe de 30/40 Mercs pour assurer leur défense, il s'agit d'une équipe des Maraudeurs de Merill, une Force qui joue en équipe première. Ils sont armés de PM Uzi X et d'une arme de poing. Ils sont tous reliés entre eux par des mini ondes protégées. Ce sont des professionnels rompus à la guerre urbaine. Les Mercs circulent toujours par équipe de quatre en position de combat, leur consigne est de fixer leur adversaire en donnant l'alerte.

Plusieurs points de la tour sont tenus en permanence par une équipe statique.

Le meilleur de la promo

Aléatoirement les personnages peuvent également rencontrer un garde particulièrement vicieux rendu encore plus dangereux par l'élimination systématique de ses petits camarades.

Idéalement, le Meneur de jeu peut gérer ce « super vilain » pour le faire revenir régulièrement jusqu'à la conclusion du scénario où les personnages pourront enfin se débarrasser de lui d'une façon définitive.

Les modifications au collagène

Certains mercenaires ont subi des modifications pour le combat rapproché, notamment des implants au collagène sur le tranchant des mains et des pieds. Le collagène permet dans ces circonstances de transformer la peau en os. Avantage de l'opération, l'extrême dureté de la partie traitée mais aussi ses possibilités de régénération et son invisibilité aux détecteurs de toute sorte.

Les modifications au collagène ne sont pas aussi performantes qu'un implant de combat mais elles sont beaucoup plus discrètes et reviennent moins chères.

COMMENT DIABLE S'EN SORTIR ?

En fait il n'y a que trois solutions :

- 1) flinguer tous les gardes
- 2) sortir par un ascenseur orbital
- 3) se rendre maître du Central général, tout en haut de la tour et de l'ordinateur Kartos qui s'y trouve.

DESSCRIPTIF DE NEW BABYLON L'atrium

C'est le point 0 de la tour et c'est par là que les personnages entrent. La décoration du grand hall est luxueuse, le pilier central cache tous les ascenseurs, y compris les deux modèles orbitaux qui ne fonctionnent pas à ce niveau.

Les personnages peuvent en avoir la confirmation en appuyant sur les boutons, mais ils peuvent également comprendre à partir de là et grâce à un petit diagramme qui s'anime dès qu'on entre dans la cage que seul le dernier niveau est connecté aux « Îles de la Lune ». C'est un renseignement important car il permet aux personnages de comprendre qu'une de leurs rares chances de fuite se trouve là.

Un bon tiers de l'atrium a été transformé en salle de réception avec cocktails et petits fours mais l'endroit sera complètement désert dès que les conditions d'alerte auront été déclenchées, les personnages auront alors l'immense bonheur de pouvoir déguster le buffet pour eux tout seuls (s'ils tiennent vraiment à redescendre au niveau 0).

Tous les panneaux donnant sur l'extérieur ont été soigneusement obstrués par des plaques antifeu en plasto acier. Autant dire que sauf en faisant usage d'une charge de démolition ce n'est pas par là qu'on va pouvoir recouvrer la liberté.

Le parcours d'aventure

C'est une sorte de Disneyland miniature ; le pilier central simule les flancs d'une montagne et offre des possibilités d'escalades aux rési-

dents. Il camoufle l'axe des ascenseurs. Des projections hologrammes démultiplient les perspectives.

La zone du parcours est la plus mal surveillée : aucun robot, très peu de caméras sauf plusieurs drônes, des genres de minihélicos qui peuvent être loués par les résidents pour les filmer dans leurs efforts. Les services de sécurité en utiliseront plusieurs mais les personnages peuvent également en trouver un stock en état de marche au vestiaire. Le parcours d'aventure n'ayant pas d'ouverture sur l'extérieur c'est un

des seuls lieux de la tour à être imperméable aux hélico Braun. En fait le parcours d'aventure est uniquement surveillé par des patrouilles de gardes, au moins une toutes les deux heures qui circulent selon un itinéraire toujours identique.

Le centre de projection

C'est à partir de cette salle qu'on règle toutes les ambiances du parcours d'aventure. On peut à volonté y déclencher une averse tropicale, y faire tomber la nuit ou lever le jour, renforcer le débit de la cascade ou assécher le fleuve. Si les gardes ont la conviction que les personnages se trouvent quelque part dans le parcours d'aventure, ils enverront automatiquement une patrouille de quatre hommes pour en prendre le contrôle.

Les galeries marchandes

Il s'agit des toutes dernières galeries marchandes entièrement automatisées, c'est-à-dire qu'on n'y rencontre absolument aucun vendeur humain. Par contre on peut y faire ses courses électroniquement et demander conseil à des hologrammes pratiquement à toutes les têtes de gondoles (ce n'est pas une insulte).

Les holovendeurs

Les holovendeurs peuvent surprendre aussi bien les personnages que les gardes, ils se déclenchent un peu au hasard, lorsqu'on passe sur certaines zones et débitent d'un air enjoué leur boniment de vendeur. Il y a 4 chances sur 6 pour qu'une patrouille de gardes se fasse piéger et arrose un hologramme de balles «dum dum» avant de comprendre son erreur. Les personnages sont dans le même cas. Cette erreur peut être fort utile à un groupe comme à l'autre pour révéler une position adverse.

Les robotcaddies

Autre exemplaire de la faune électronique des galeries marchandes, les robotcaddies sont construits pour porter les marchandises achetées, pour donner des conseils et pour tenir à jour le compte client. Ils sont autonomes et peuvent facilement être reprogrammés par un jackeur de niveau moyen. On peut ainsi les transformer en bombe roulante ou en espion (ils sont équipés d'une vidéo) ou en piège... Les robotcaddies sont entièrement indépendants du système central il est donc impossible aux gardes d'agir sur eux et aucun Merc de la tour n'a les capacités électroniques suffisantes pour les programmer.

Les galeries

On trouve dans les galeries absolument tout ce qu'on peut trouver dans un hypermarché du XXI^e siècle, des produits de consommation



courante jusqu'aux produits de luxe, les personnages peuvent donc compléter leur armement (armes légères uniquement) ou bien y trouver le nécessaire du parfait petit chimiste ou du parfait petit électronicien.

Bien entendu l'abondance de biens de consommation peut tourner la tête aux personnages, ils peuvent s'emparer absolument de tout mais à quoi cela va-t-il bien pouvoir leur servir ?

Système de surveillance

Le système de surveillance des galeries est bien

entendu très sophistiqué. Il a été étudié pour prendre les multiples voleurs, qui ne manqueront pas d'y pulluler, la main dans le sac. Toutes les zones marchandises sont couvertes par des caméras dissimulées dans le plafond et reliées au Central Galerie.

Tous les articles sont codés électroniquement et leur sortie des zones marchandises sans les payer (et pour cause) entraînera le déclenchement d'une sirène d'alarme avec localisation sur un panneau au CG.

Les robots Nettoyeur/Approvisionnement.

Toutes les zones marchandises sont constamment parcourues par de discrets robots ménagers dont la tâche consiste à surveiller si les rayons sont bien approvisionnés et si tout est propre. Il est très facile de faire venir un robot N/A, il suffit de faire une tache ou de vider un rayon, un signal est alors envoyé aux stocks et une petite bestiole se glisse rapidement jusqu'à la zone, chargée selon les cas des produits manquants ou d'un nécessaire de nettoyage. Comme les robot Caddy les robots N/A peuvent être reprogrammés.

Les agissements des robots N/A sont parfaitement connus de n'importe quel être humain ayant déjà mis les pieds dans une grande surface. Comme pour les robotcaddies, le meneur de jeu pourra en faire une rapide description pour information sans préciser les multiples usages qu'on peut en faire, aux personnages de faire preuve d'imagination.

Les stocks

La zone de stocks n'est ni plus ni moins qu'une zone marchandise sans la surveillance électronique et les robots N/A en plus.

Le Central Galerie

C'est là qu'on a regroupé tous les écrans de surveillance des galeries marchandes. Il est constamment sous la surveillance d'une équipe de trois gardes eux-mêmes reliés à leur PC. Le Central Galerie est construit pour abriter plusieurs cellules afin d'y faire transiter les éventuels voleurs. Le panneau central qui gère tous les systèmes de contrôle est relié à l'ordinateur central Kartos (on peut essayer de le pirater d'ici, mais on est repéré très rapidement).

Attaque surprise

Le pilier central, celui qui abrite tous les ascenseurs à la particularité de devenir transparent lorsqu'il entre dans les zones de galeries marchandes, sans doute pour faire admirer le panorama tentateur aux consommateurs. Cette barrière de plexiglas peut être un avantage et un inconvénient. Si les personnages l'utilisent sans précautions, sans se cacher, ils risquent de servir de cibles aux patrouilles qui se tiennent dans les galeries (2 chances sur 3). D'un autre côté les ascenseurs sont de merveilleux observatoires pour repérer les

Mercs des galeries et établir un mouvement tournant ou leur tendre un piège.

Dès que le pilier dépasse les niveaux des galeries marchandes il redevient opaque.

Les robotflics

Derniers gadgets non encore expérimentés des forces Mercs de la tour, les personnages peuvent trouver une demi-douzaine de ces curieuses choses endormies dans un coin de Central Galerie. La mission des robotflics est de se diriger automatiquement vers une zone de délit, typiquement une zone où l'on signale un article volé, puis de repérer le porteur de cet article et de lui projeter une pâte paralysante type « guimauve ». Les robotflics n'ont pas encore été utilisés dans le grand public, il y a donc de grandes chances pour

que les personnages n'en aient jamais entendu parler. Si on bascule un de leur interrupteur ils se mettent immédiatement en mode veille ; dès qu'une alerte se déclenche ils se mettent en route. Si un des personnages comprend leur utilisation, au besoin en trouvant le manuel expliquant leur fonctionnement sur un des bureaux de Central Galerie, il pourra sans doute leur trouver une utilisation amusante ; surtout si on parvient à les reprogrammer, ce qui est à la portée d'un jackeur moyen.

La pâte paralysante dite la « guimauve ».

Il s'agit d'un polymère se solidifiant à l'air libre en quelques secondes, les forces de police l'ont surnommé la « guimauve », car c'est précisément à cela qu'il ressemble avant de se solidifier.

Un personnage immobilisé par un ruban de guimauve est réduit à l'état de spectateur : impossible de s'en défaire sauf à passer dans un champ électromagnétique qui le ramollit (il existe un diffuseur de ce type à l'entrée des cellules de CG).

On peut bien sûr couper un ruban à l'aide d'une pince monseigneur ou d'un outil de ce type mais le polymère ainsi attaqué a la faculté de se rétracter très rapidement pour se mettre en boule en broyant inexorablement tout ce qui se trouve encore dans ses anneaux.

Une fois en boule un ruban de guimauve devient dur comme de la pierre et est complètement inutilisable.

La zone appartements

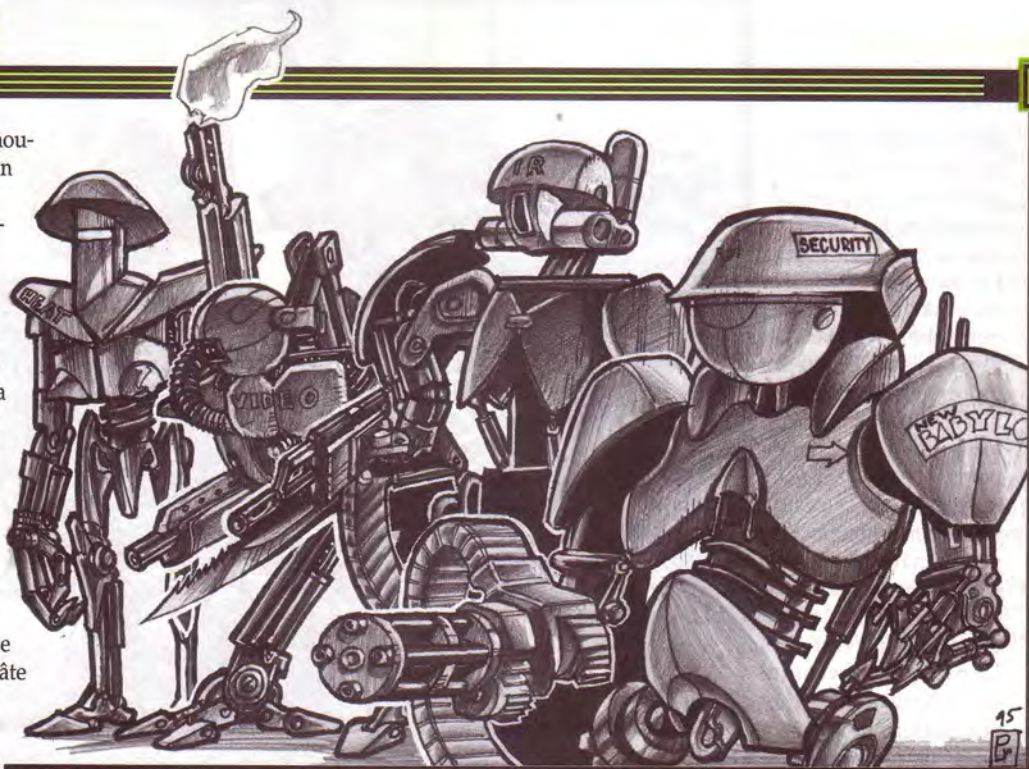
La zone appartements est beaucoup plus classique, elle consiste en plusieurs centaines d'appartements vides et non encore meublés. Des appartements de luxe avec tout le confort mais dont toutes les lignes de communications modernes, comme pour le reste de la tour, ont été coupées.

Toutes les portes des différents appartements sont ouvertes et on trouve un appartement témoin par étage.

Cet appartement témoin est le seul à être meublé. Il est également équipé d'un holovendeur du même type que ceux décrits plus haut et donc entraînant des effets identiques pour les personnages comme pour les gardes.

Il n'existe pas de système de surveillance dans les appartements proprement dit, sauf les systèmes domotiques classiques d'alerte au feu ou à l'inondation. Par contre tous les couloirs sont balayés par des caméras reliées au Q.G. de la tour.

On trouve également à chaque étage un pack de robot N/A programmés pour traquer la poussière et rendre de menus services. Ils fonctionnent comme les robots N/A des galeries marchandes.



Si les personnages ont l'idée de mettre le feu pour attirer l'attention des autorités sur leur sort ils en seront pour leur frais car les alertes incendie de New Babylon sont très efficaces. En moins de 15 secondes, la zone est noyée sous plusieurs jets de neige carbonique étouffant toutes les flammes et plongeant les pièces dans un brouillard blanc impénétrable. Accessoirement, la position de l'incendie renseigne évidemment les patrouilles des gardes sur la position des incendiaires.

La zone bureaux

Très semblable à la zone appartements, la zone bureaux se compose de plusieurs dizaines de bureaux paysagers tous équipés mais non encore achetés ni loués. On y trouve donc tout ce qui est nécessaire à une entreprise sans bien sûr que le matériel soit branché avec l'extérieur.

Les services Export

À chaque étage on trouve plusieurs service export, c'est-à-dire des bureaux MultivirTM. Les sas ne sont pas opérationnels, il n'est donc pas possible de passer par le Rézo pour atteindre un autre site à l'extérieur de la tour. Il est par contre tout à fait possible de connecter les différents sas entre eux à travers les étages. Il est ainsi possible d'aller regarder ce qui se passe au-dessus ou en dessous de sa position, ce qui peut être utile.

La sécurité

Les services domotiques sont identiques à ceux de la zone appartements (alerte incendie, inondation etc.).

On trouve en outre à chaque étage un service de surveillance spécifique, il s'agit de plusieurs robots type « Prowler » non activés mais activables par un jackeur moyen et qui seront ultérieurement loués aux entreprises qui en feront la demande pour assurer la garde de leurs bureaux. Les « Prowlers » sont une version nettement plus sophistiquée des robotflics de la zone marchande. Une fois activés ils réagissent à tout déplacement rapide dans une pièce ainsi qu'à un dégagement de chaleur compris entre 30° et 45° centigrades.

À partir du moment où ils passent en mode attaque, c'est-à-dire à partir du moment où leurs capteurs détectent quelque chose, ils envoient un message d'alerte au central de la tour, dans le même temps ils se précipitent vers leur proie en tirant des salves de fléchettes paralysantes. Capacité : 50 fléchettes tirées par salve de 5.

Les « Prowlers » sont très fortement protégés contre d'éventuels reprogrammations, les mettant à l'abri de toutes les tentatives de

détournement des personnages. Ils sont également convenablement blindés et capables de résister aux tirs des armes légères.

Un «Prowler» pèse 80 kg, il peut donc être transporté et activé dans une autre zone sans trop de problème, ce qui peut être drôle. Comme ils sont entièrement autonomes ils peuvent être utilisés contre les gardes qui de leur côté n'ont pas reçu la consigne de les utiliser, (et d'ailleurs ils ne semblent pas en connaître l'existence).

Si un personnage est un peu plus curieux que les autres, il pourra remarquer dans le local qui abrite les «Prowlers» un certain nombre de recharges pour leurs lancefléchettes, le chargement est ultra simple, mais il y a plus intéressant. Si on fouille un peu plus on mettra la main sur une dizaine de boîtes de fléchettes à têtes explosives. Les ingénieurs de la tour ont prévu un équipement de combat pour les «Prowlers» en cas de besoin. Armé de cette façon le «Prowler» devient une redoutable machine de combat qui pourrait faire des ravages dans les rangs des Mercs.

La zone terminale

Les derniers étages de la tour sont réservés à la sécurité. C'est là qu'on trouve le site de l'ordinateur principal Kartos, les installations générales (chauffage, climatisation, électricité etc.) ainsi que la seule zone d'accès à l'ascenseur orbital en fonctionnement. C'est bien sûr la zone la mieux surveillée par les gardes, on y trouve en permanence un escadron de quinze hommes au moins en alerte combat.

Le site informatique

C'est à partir de cette pièce qu'on peut déclencher et surveiller tous les gadgets de la tour. Climatisée et entièrement blindée elle a été

conçu pour résister à une attaque en force. En cas d'alerte les trois hommes qui s'y trouvent en permanence sont automatiquement enfermés et coupés du reste de la tour. Eux seuls peuvent déverrouiller les systèmes de l'intérieur, aux personnages de trouver une astuce pour les faire ouvrir. Il n'existe pas d'autres moyens d'ouvrir cette pièce. Si les personnages parviennent à s'y introduire ils pourront communiquer sans problème avec l'extérieur. En d'autres termes ils ont gagné la partie, à eux de voir comment ils veulent en écrire la conclusion.

CONCLUSION

Si les personnages, avec l'appui des avocats de MediAssisT, arrivent à faire stopper les attaques, Euro/Matsusha fera paraître un communiqué de presse indiquant que par «humanité», l'expérience de sécurité a été avortée avant la fin, les services de sécurité ayant prouvé leur compétence.

Si les personnages meurent, les joueurs n'auront qu'à en recréer de nouveaux pour une prochaine aventure.

Si les personnages arrivent à sortir de la tour, des images truquées seront automatiquement envoyées aux moniteurs de contrôle du rez-de-chaussée, montrant les personnages périssant dans une explosion. Aussitôt, les fuyards sont contactés par Euro/Matsusha qui leur promet de verser, en plus des 200 000 écus, une surprime de la même somme en échange de leur silence.

Après cela, aux personnages de gérer ce que leur dicte leur conscience, ou leur envie d'argent. S'ils travaillent pour MediAssisT, ils sont invités à se taire, et à engranger le maximum de renseignements sur l'affaire.

GÉNÉRIQUE

Les Maraudeurs de Merrill

(8 fois 4 Mercs + 4 Sergents + 1 Commandant)

Mercenaires standards :

Ce sont tous des PMJ Forts avec un talent de pistolet mitrailleur à +1. Ils ont des armures de kevlar assoupli de protection : 2/1/3 (ils ont -2 à leurs tests pour les toucher, -1 à tous leurs tests physiques, -2 au jet de dés de dégâts).

Pistolet mitrailleur : [J]PV et [E]PS

Arme de poing, dague profilée : [E]PV

Les quatre sergents (sans armure) :

PMJ Forts. Métier : mercenaire. Talents : Pistolet mitrailleur à +1 (avec câblage d'acquisition de cible - bonus +2), Corps à corps +1, Dague +1, Arts martiaux +1.

Arme de poing, vibrodague : [F]PV

Tranchants de mains traités au collagène (avec Art martiaux) : [B+3]PV, [E]PS.

Le commandant (sans armure) :

PMJ Fort. Métier : mercenaire. Talents : Pistolet +2, (avec câblage d'acquisition de cible, plus visée laser, plus câblage nerveux - bonus de +4), câblage nerveux vitesse (+2 aux réflexes), tous autres talents de mercenaire à +1. G.O.S.T de combat (possibilité de rester actif à 0PV, récupération de 1PS par 15 minutes, insensibilité aux gaz neurotoxiques).

Robotflics

Test de Perception : 11

Points de structure : 7

Dégâts : [G]PV et [D]PS ou arme spéciale

Test de tir/arme à feu : 11

Test de tir/guimauve (portée 15 m) : 8

Les trois responsables informatiques

PMJ Moyens. Métier : agent de sécurité. Talents : Informatique +1, Piratage 0, Pistolet 0.

Tests courants pour ce scénario :

A) Se brancher sur le système Kartos

Esprit * + Action ➡ + Mécanique ⚡ + Piratage -4. Il faut pouvoir se brancher à une console (il y en a à tous les étages, à côté des ascenseurs). On est repéré en MR x 20 secondes. Par chaque point de MR, on peut changer un élément de la tour : ouvrir ou fermer une porte à distance, bloquer un ascenseur, etc. Attention, pour explorer un étage, il faut dépenser une ou plusieurs actions également. Si on se débranche avant d'être repéré, il est possible de pirater à nouveau le système plus tard de la même manière. Une fois repéré, les futurs tests de piratage se font avec une difficulté supplémentaire de -2 (puis de -4, puis de -6, etc.).

B) Programmer un robot.

1) Depuis le système Kartos. Il faut passer par une console, puis par le réseau informatique de la tour. Test de Esprit * + Action ➡ + Mécanique ⚡ + Piratage -4 comme pour pirater le système. Il faut une action pour localiser le robot, et une action par ordre qui lui est donné.

2) Directement sur le système du robot. Il faut d'abord démonter la plaque du robot (test Esprit * + Perception ◀ + Mécanique ⚡ + Technomécanique - ou autre talent technique -). Puis la reprogrammation se fait avec Esprit * + Action ➡ + Mécanique ⚡ + Informatique.

C) Savoir s'orienter

Le Talent Bâtiment serait le bienvenu.

OPÉRATION NEMO

Un scénario relativement directif, à la « James Bond », sans vraiment faire appel au Rézo. Il peut convenir à des personnages débutants et à un meneur de jeu moyennement expérimenté. La difficulté consistera sans doute à bien gérer les séquences de poursuites.

INTRODUCTION

Une organisation terroriste inconnue (qui se fait appeler Nemo) exerce un chantage nucléaire sur le monde. Le conseil des Sept Dragons affirme que le Nemo dispose de plusieurs ogives nucléaires extraites d'anciens sous-marins d'attaque et qu'il menace de les faire sauter sur plusieurs mégapoles si on ne lui verse pas une rançon de plusieurs milliards d'écus. L'annonce a fait grand bruit dans les médias.

BRIEFING

MediASsisT a décidé de se lancer dans la recherche de Nemo. Le TechnoBloc n'a pas de commanditaire dans cette opération mais Jean Ogier a insisté. Tout d'abord il peut être commercialement intéressant de se distinguer de la concurrence. Ensuite la mission peut faire l'objet d'un reportage aux droits de diffusion juteux.

Arrangez-vous pour qu'il y ait au moins un personnage de grade Alpha dans l'équipe de personnages. Celui qui sera le plus gradé (et le plus ancien dans le TechnoBloc) sera désigné comme chef de mission.

Le briefing général

Le briefing est fait par Harry Harker, directeur du service Collecte et Traitement des Informations.

- MediASsisT insiste sur le fait qu'il y a beaucoup de monde sur le coup, les Services de Renseignement des Sept Dragons, et sans doute plusieurs services indépendants. Les intentions de tout le monde ne sont sûrement pas complètement pures ; quelques uns se veraient bien à la tête d'un stock nucléaire en état de marche.

- Officiellement seule une Force InterBloc gérée par les Sept Dragons est engagée pour retrouver et détruire les ogives, la Force Uriashi (classée 7^e à la dernière SuperCoupe). Tous les TechnoBlocs impliqués dans cette affaire seront mis en faillite selon la loi fédérale de contrôle des armements nucléaires, leurs installations détruites ou rachetées, leur personnel délié de l'obligation d'obéissance. Le chantage nucléaire est un crime fédéral, sans doute un des plus graves, et tout le monde doit comprendre que les sanctions seront sans appel et définitives.

- Depuis le Grand Moratoire de 2001 les armes nucléaires sont interdites sur Terre et, à partir de la Grande Révolution Libérale, les forces armées ont abandonné un certain nombre de systèmes

d'armes lourdes inadaptées à leur nouvelle mission comme les porte-avions ou les sous-marins nucléaires. La grande majorité de ces sous-marins ont été détruit mais il existe une rumeur qui affirme qu'à l'époque plusieurs unités furent « mises de côté » par la Navy et son équivalent russe. On n'entendit plus jamais parler de ces unités mais il semble bien que quelqu'un ait retrouvé les cartes du positionnement des épaves.

Si cela est vérifié, cela veut dire qu'un groupe organisé comme semble l'être le Nemo, a effectivement pu récupérer plusieurs ogives – sans doute encore en état de marche – et exercer un chantage à la bombe avec...

- MediASsisT est donc persuadé que Nemo est issu du monde marin. Pourquoi ? parce que les ogives que Nemo se vante de posséder ne peuvent qu'appartenir aux derniers sous-marins nucléaires US « oubliés » juste avant le Grand Moratoire.

- Plus important, en se branchant sur la Matrice, le service CTI a pu trouver une étrange « petite annonce ». Un spécialiste en intervention marine cherche à vendre le relevé de sous-marins US « oubliés ». Si ce relevé existe et s'il tombe dans de mauvaises mains le chantage de Nemo va se multiplier. Cela peut également être une piste, un renégat de l'organisation Nemo qui voudrait gagner de l'argent de son côté. MediASsisT a pris rendez-vous avec cet homme, ce sera l'équipe des PJ qui sera chargée du contact. L'homme se nomme Jaw et vit à Kingston, Jamaïque.

- La couverture de l'équipe est simple : reportage sur les Caraïbes et principalement sur les sites pirates du XVI^e au XVIII^e siècles. Il y a justement un petit **RetroLand** sur ce sujet à la Jamaïque. Au cas où cela tournerait mal (morts, blessés), on est prié de contacter MediASsisT pour que le TechnoBloc informe la communauté de la nature de sa mission et autorise la réciprocité (c'est-à-dire l'usage visible d'armes à feu).

Infos pour les grades Alpha

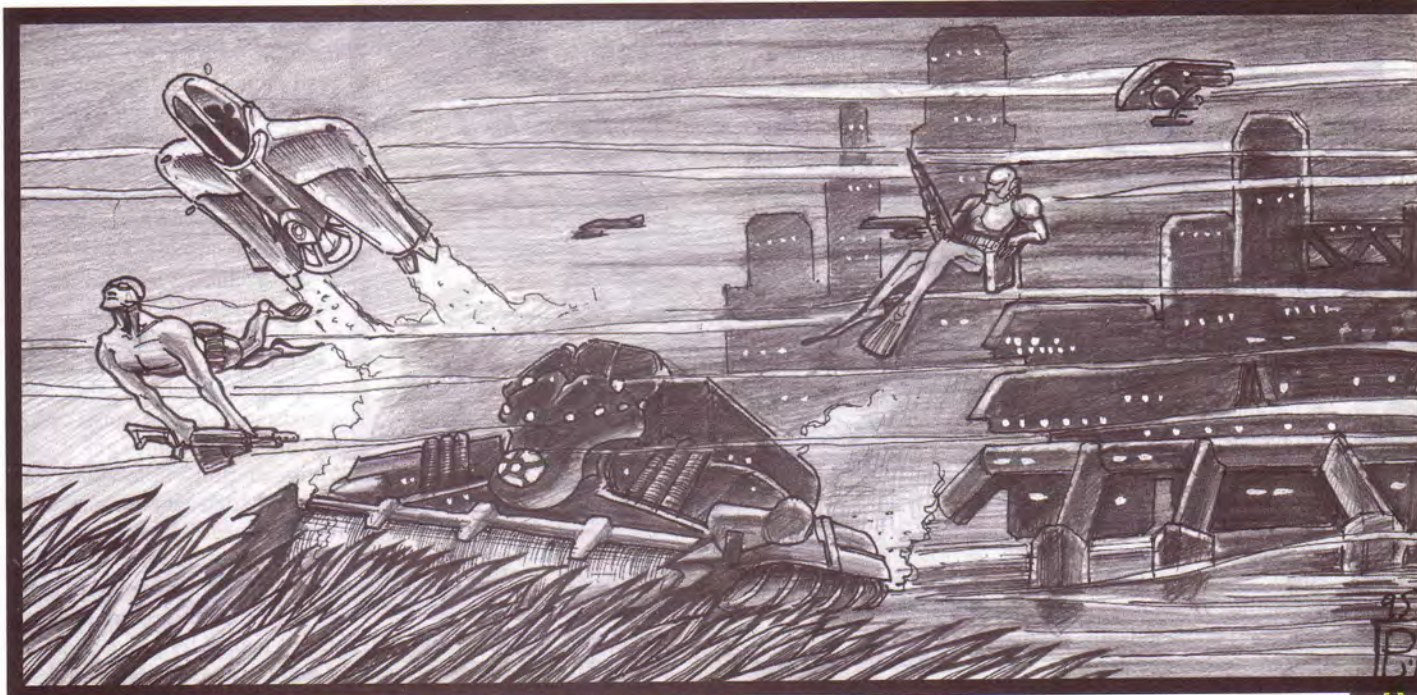
- Une Force spécialement entraînée pour la chasse aux armes nucléaires et aux Intelligences Artificielles Conscientes a été créée par les Sept Dragons. Elle se nomme les **unités Crépuscule**. Il n'y a pas grand chose à savoir d'eux à part que ce sont des professionnels de très haut niveau, avec un matériel haut de gamme, et que la vie humaine des autres ne les préoccupe pas. Il est fortement conseillé de ne pas faire mention de cette appellation d'unités Crépuscule devant les networks. On doit juste parler d'une Force d'appoint InterBloc exceptionnelle.

- On leur confie un **caillou** avec toutes sortes de données sur les armes nucléaires (notamment le désamorçage et le sabotage des têtes).

Infos/bonus pour les grades Bêta

- Il n'est pas impossible que les Sept Dragons envisagent au final de « confisquer » les ogives plutôt que de les faire disparaître. Auquel cas, ils devraient se débarrasser des témoins gênants. On est donc prié de faire très attention dès qu'une Force non répertoriée interviendra (les unités Crépuscule).

- S'ils le désirent, les personnages câblés ou avec des broches peuvent recevoir toutes sortes de cailloux sur la plongée sous-marine, la conduite d'engins marins, etc.



KINGSTON, JAMAÏQUE

«Monsieur Jaw habite à Kingston, il est le premier maillon de la chaîne qui devrait vous amener au vendeur. La question est : qui peut bien mettre le système de repérage des sous-marins nucléaires sur le marché ?»

Le contact des PJ (personnages joueurs) s'appelle Thomas Jaw, c'est un petit trafiquant qui est loin d'avoir une réputation sans tâche. Il habite au 205 Kingsport Ave, mais lorsque les personnages arrivent ils ne trouvent personne.

Si les PJ prennent les précautions d'usage ils auront vite l'impression que l'appartement est surveillé. Un flingueur a pris position sur le toit d'en face, il cherchera à allumer toute personne entrant dans l'appartement de Jaw. Il est protégé par une seconde équipe qui se tient dans la rue (deux hommes dans une voiture). Si les personnages parviennent à s'approcher suffisamment près, ils arriveront à la conclusion qu'il s'agit de mercenaires professionnels.

L'appartement de Jaw ne révèle rien d'intéressant mais si les personnages restent assez longtemps ou au moins exercent une surveillance jusqu'au soir, ils pourront intercepter une femme : Isabela Flores, une chanteuse – sans doute la maîtresse de Jaw. Isabela cherche Jaw qu'elle n'a pas vu depuis la veille. Elle donnera sans problème l'adresse de son bureau, à quelques rues à peine de son appartement.

Le bureau est également vide mais les personnages trouveront plusieurs tickets d'entrée pour la «forteresse Morgan», la citadelle classée monument historique de l'autre côté de la baie. D'autre part l'agenda électronique sur l'ordinateur de bureau de Jaw mentionne un rendez-vous pour le soir même «21 h à la citadelle». Il reste dix heures à attendre.

La citadelle de Morgan

La citadelle est un des hauts lieux touristiques de Kingsport. Elle se trouve en bordure du **RetroLand** Skulls & Crossbones. Dans ce parc, des touristes dûment entraînés peuvent vivre la vie des boucaniers de la fin du XVI^e siècle, au temps de Morgan le pirate. Ils y affrontent des espagnols, cherchent des trésors, fuient devant des indiens Caraïbes et assistent même à quelques cérémonies vaudoues. Comme l'équipe est sensée faire un reportage sur ce genre de divertissement elle pourra apprendre les choses suivantes (qui n'ont pas forcément d'intérêt d'ailleurs).

– Le RetroLand est l'un des plus côtés des Caraïbes. Sa «difficulté» d'adaptation fait que l'on y accepte des touristes qu'après un stage d'évaluation de vingt-quatre heures.

– La citadelle, avec ses spectacles son et holos, ses boutiques de souvenirs, permet d'avoir une belle vue sur le RetroLand, sans avoir à y entrer.

– Les indiens Caraïbes sont la fierté du parc. Leur génotype a été reconstitué depuis quatre générations grâce aux dernières recherches sur l'ADN. En effet, ces indiens (anthropophages) étaient sensés avoir disparu depuis le XVII^e siècle.

– La plupart des sorciers vaudous (ou bokors) sont d'authentiques descendants des premiers esclaves noirs de Jamaïque. Le plus connu d'entre eux, qui ne quitte jamais le parc, se fait appeler Baron SlowDeath. Il est toujours entouré des plus belles métisses de l'île, des prêtresses vaudoues (mambos) que l'on retrouve souvent en dehors du RetroLand dans les boîtes de nuit. Là un interrogatoire permettra d'apprendre la rumeur locale : ces filles ne sont pas plus mambos que vous et moi ; la preuve, leur spécialité est soit la prostitution soit les piratages dans la Matrice.

D'ailleurs au moment où les PJ arriveront à la citadelle, celui d'entre eux qui a le plus haut score Instincts ≈ + Désir ♡ + Animal ♡ se fera aborder par une métisse d'une grande beauté, au corps quasi nu, mais recouvert de tatouages holographiques (ils ont l'air de tatouages normaux, assez primitifs, mais les scènes changent suivant l'angle d'où on les regarde). Elle dit s'appeler Zaïa, et être envoyée par Baron SlowDeath, elle a un message à transmettre qu'elle ne lui délivrera que dans un endroit calme, sans témoins. Elle le récitera assez lentement, avec précision :

«Méfie-toi de ceux qui sont entre chien et loup, ils sont aux ordres de Marinette : les hiboux ne sont pas ce qu'ils paraissent. Les guédés disent qu'ils veulent préserver la vie mais pour montrer leur pouvoir ils désirent danser avec la mort.»

Elle ne voudra répondre à aucune question, se contentant de dire que son travail consistait juste à délivrer un message. S'il veut en savoir plus, il n'a qu'à aller voir SlowDeath en personne. En supposant que c'est ce que fassent les personnages plus tard (il leur faut entrer dans le RetroLand), ils devront se rendre dans un village noir typique du XVI^e siècle. Là, Baron SlowDeath les recevra. C'est un homme d'une trentaine d'années, ressemblant un peu à Jimi Hendrix, habillé de façon assez sobre (short/pagne et chemise blanche). Il leur dira qu'il n'a pas le droit de leur révéler plus que ce qu'il a déjà transmis, que le message est venu lors d'une transe après une

cérémonie vaudoue, et que le message vient de Dame Gina en personne, c'est pourquoi il l'a trouvé important. Puis il prendra congé. Que l'on se renseigne auprès de la population locale, ou auprès d'encyclopédies du Rézo, on peut « décoder » le message grâce aux indications suivantes :

- Entre chien et loup : autre façon de désigner le crépuscule.
- Marinette : déesse vaudou des loupgarous et des zombies. Son attribut est la chouette.
- Les hiboux ne sont pas ce qu'ils paraissent : citation tirée de Twin Peaks, feuilleton télé des années 1990. Le thème du feuilleton n'est pas accessible aux banques de données usuelles (c'est quasiment l'Antiquité).
- Guédés : dieux (ou loas, ce qui veut dire : dieux mineurs, esprits) de la mort, des cimetières, des fantômes.
- Danser avec la mort : référence probable à la Danse Macabre, représentant la Peste au Moyen Âge, et donc la mort et la destruction à grande échelle.
- Dame Gina : nouveau loa de la mythologie vaudoue. Contrairement aux autres qui apparaissent dès le XVI^e siècle jusqu'au début du XX^e siècle, les premières références à Dame Gina datent de 2040, principalement dans les Caraïbes, aux Indes Néerlandaises. Dame Gina semble être une superstition des pirates d'origine caraïbe qui hantent le cyberspace. Faire une prière à Dame Gina avant de faire une passe dans la Matrice ne fait peut-être pas de bien, mais ça ne fait pas de mal non plus.

Un cocktail qui finit mal

Une fois à la citadelle, vers 21 h, il ne sera pas très difficile aux personnages d'y localiser Jaw, assis à une table de La Taverne, il semble attendre quelqu'un. Si on l'attend avant, on le verra entrer dans La Taverne par une des portes de service. Visiblement il a ses entrées dans les environs.

Si les personnages interviennent immédiatement, Jaw ne se fera pas prier pour avouer qu'il attend des clients mais qu'il est ouvert à toutes les contre propositions. La mise en vente des plans intéresse beaucoup de monde et il compte bien faire monter les enchères.

Si les personnages attendent discrètement pour voir, ils ne tarderont pas à localiser deux acheteurs, un homme et une femme – l'homme est visiblement le garde du corps de l'acheteuse.

Dans tous les cas les heures de Jaw sont comptées. Les acheteurs – en réalité les envoyés (unités Crépuscule) des Dragons – sont eux-mêmes étroitement surveillés par les tueurs de Nemo. Lorsque ces derniers se rendent compte que Jaw va vendre les plans, ils interviennent.

Un personnage ayant séjourné dans le Pacifique sud identifiera immédiatement le danger : un empoisonneur maori est entré dans le bar (les empoisonneurs maoris sont relativement faciles à repérer à cause des tatouages rituels qu'ils portent sur le corps, encore faut-il déjà en avoir entendu parler). Capable de tuer simplement par le contact de ses mains, on a aménagé sous ses ongles de petites poches imperméables pleines d'un concentré de Safia Sulfamura, un dérivé de la substance que sécrètent les poissons lune pour immobiliser leur proie. Une simple éraflure et, en fonction du dosage, on tombe dans un coma plus ou moins définitif. Les empoisonneurs maoris sont très recherchés dans les Venises où l'on vit souvent presque entièrement nu. C'est un assassin idéal.

Avec une rapidité surprenante, l'empoisonneur lance son bras vers la gorge de Jaw. Une goutte de sang perle, la pomme d'adam de Jaw



semble se détacher, tombe dans la main du maori, Jaw s'écroule (il avait donc sur lui un faux derme sur la pomme d'adam, contenant sans doute des documents, peut-être les plans tant convoités ?). L'empoisonneur saute par dessus les tables pour essayer de sortir de La Taverne.

Si les personnages sont des professionnels (ayant été ou étant encore des Mercs), le meneur de jeu est autorisé à leur souffler qu'un empoisonneur, s'il fait partie d'un groupe organisé, n'est jamais seul. Il est toujours accompagné d'une équipe de protection, voir d'une équipe de détection. Munis de ce renseignement les personnages ne devraient avoir aucun mal à repérer une conduite intérieure garée dans la rue en contrebas. Deux hommes

sont assis aux places avant, ils ne font rien. Si les personnages ne repèrent pas l'équipe de soutien à temps, cette dernière – les deux hommes dans la voiture – ouvriront le feu sur les personnages dès qu'ils déboucheront dans la rue.

La pêcherie abandonnée

Une course poursuite peut s'en suivre. L'empoisonneur est couvert par la seconde équipe qu'il faudra éliminer rapidement pour ne pas perdre sa trace. Dans tous les cas il gagnera la marina toute proche puis la route de la côte, jusqu'à une pêcherie semblant abandonnée. Il faut absolument que les personnages maintiennent la poursuite, au besoin le meneur de jeu peut faire intervenir les unités Crépuscule pour les aider.

Capturés !

Un ou plusieurs personnages peuvent être faits prisonniers par l'empoisonneur maori et ses comparses. En fait les hommes de Nemo s'intéressent beaucoup aux personnages car ils ne savent pas qui ils sont. La capture des personnages est assez simple : il suffit qu'ils tombent entre les mains de l'empoisonneur qui leur appliquera une dose léthargique de ses petites potions, avant de les « enrubanner » avec de la pâte polymère « guimauve ».

Les prisonniers se réveilleront dans une arrière salle de la pêcherie, ils n'auront que très peu de temps pour agir. Au bout de deux heures le submersible de Nemo vient chercher ses agents et l'officier du groupe ordonnera tout simplement l'exécution des prisonniers (pas de place pour les emmener dans le bâtiment).

Les personnages prisonniers ne peuvent compter que sur un seul allié : le propriétaire de l'endroit, Spicer, un noir de la Jamaïque qui a abrité contre quelques dollars l'équipe des tueurs et que ces derniers ont ficelé avec leurs prisonniers, car ils ne comptent pas laisser de témoins derrière eux.

Spicer pourra par exemple, indiquer l'emplacement de divers instruments tranchants pour se libérer de la pâte polymère « guimauve ».

Recherche

Dans tous les cas, les personnages ayant échappé aux griffes de l'empoisonneur, ou n'ayant pas réussi la poursuite, chercheront sans doute à retrouver leurs amis. Mais où chercher ?

En fait il n'existe pas beaucoup d'indices. Les tueurs de Nemo n'ont commis qu'une seule erreur : ils ont grassement payé un des barmans de La Taverne pour les faire entrer par les cuisines et les conduire discrètement jusqu'à Jaw.

James Jehovah, un rasta, a été vu par ses collègues faisant entrer des inconnus par la cuisine. Lorsqu'il a compris ce qu'il avait fait, il a



pris la fuite mais on connaît son adresse (à 15 mn de la citadelle). On pourra facilement le retrouver, il est terrifié et tout disposé à parler, les hommes de Nemo lui ont été présentés par un ami pêcheur : Spicer dont il donnera l'adresse, adresse qui est bien entendu celle de la pêcherie.

Toutes ces déductions doivent être faites en moins de deux heures. Au-delà les personnages ne trouveront plus personne de vivant à la pêcherie, y compris Spicer qui sera sans doute le premier à mourir.

Attaque de la pêcherie

Le sousmarin a un équipage de six hommes armés qui n'hésiteront pas à faire le coup de feu pour récupérer leurs équipiers. Mais s'ils pensent que tout est perdu, ils n'hésiteront pas non plus à se saborder, le sousmarin coulant alors dans une fosse profonde sans grand espoir de récupération.

Arrivés à ce stade les personnages doivent normalement avoir récupéré le faux derme volé par le maori (à moins qu'il ait été détruit), mais leur mission n'est pas terminée pour autant.

Les unités Crépuscule rôdent et vont essayer de les descendre, mais surtout de récupérer le derme. Il faut en vitesse contacter MediASsisT. Dès que cela est fait, on leur donne rendez-vous le lendemain matin, 9h00, au Coconut Drive Le Jungle Palace à Kingston. Immédiatement après, les unités Crépuscule cessent de les attaquer et se replient.

Si dans le cours de la nuit les PJ examinent la peau qui recouvrait la pomme d'adam, ils trouveront un réseau maillé à l'intérieur, une sorte de circuit imprimé. Mais sans matériel spécial, pas moyen d'en faire quoi que ce soit.

Coconut Drive Le Jungle Palace

Le lendemain, quelle ne sera pas la surprise des personnages de voir Harry Harker, directeur du CTI de MediASsisT accompagné de l'officier des unités Crépuscule qui jusqu'à présent dirigeait l'opération pour le compte des Dragons. Il se présentera d'ailleurs comme Marc Nedlans, officier de la Force Uriashi.

Harry explique que les ordres changent : les données doivent être remises aux Sept Dragons par l'intermédiaire de la Force Uriashi. Elles seront analysées rapidement (on y trouvera les coordonnées de huit sousmarins, mais tous désarmés). Quand à MediASsisT, le TechnoBloc vient de signer un accord de coopération avec les Sept Dragons. Les divers services de renseignements des Dragons ont

maintenant la certitude que Nemo dispose vraiment de plusieurs têtes nucléaires, même s'il ne peut pas s'en procurer de nouvelles. Divers informateurs ont laissé entendre que Nemo aurait des contacts dans une **Venise**. Plusieurs groupes doivent donc discrètement enquêter dans les Venises suspectes. C'est là que MediASsisT intervient en louant ses services. Dès qu'un groupe aura une certitude, il devra appeler les autres en renfort. Le groupe de MediASsisT se voit assigner Calypso IV, c'est une Venise au large de la Jamaïque dirigée par la Mysteriosa Ltd qui fait partie des TechnoBlocs suspects. Officiellement, Mysteriosa exploite les gisements de nodules ferreux dans la fosse de Mysteriosa Bank (d'où son nom)

Une fois la séance levée, Harker prend les personnages à part. Il indique que ses jackeurs sont parvenus à isoler plusieurs transferts de fonds en provenance de Mysteriosa vers des comptes suspects à Kingston, notamment celui de Jaw. Il explique également que si l'accord avec les Dragons existe bien il convient quand même de se méfier. Il leur révèle que plusieurs autres Venises (Thulé, Atlantis) sont disposées à leur offrir un coup de main pour traquer Nemo. Elles disposent d'équipes spécialisées pour le combat sousmarin et n'aiment pas trop les unités Crépuscule (heu, la Force Uriashi bien sûr).

Harker leur fournit une balise GPS réglée sur leur fréquence. Elle ne pourra être déclenchée qu'une seule fois et les plongeurs de combat mettront sans doute un certain temps avant d'intervenir, en fonction de l'endroit où se trouve les personnages (compter entre deux et cinq heures).

CALYPSO IV

C'est une Venise de moyenne importance (localisation dans la mer des Caraïbes le long de Cayman Trench, une fosse abyssale d'où on extrait des métaux rares). C'est en surplomb de cette faille (3000 m) qu'on localise les différentes stations d'extraction Poséidon, véritables moissonneuses du fond des mers.

Calypso IV accueille un millier de personnes sur des plateformes ancrées en fibrociment. Outre l'exploitation sousmarine des nodules, on y pratique les activités classiques des Venises : tourisme, fermes aquatiques, pêches, crustacés, poissons, algues. Calypso IV tire son énergie d'un **Nénuphar** (gigantesque capteur solaire) ancré à quelques miles vers le sud. Les installations d'aquaculture sont implantées sur la plaine abyssale, les usines d'extraction le long de Cayman Trench. Des barges sousmarines font le trajet entre les sites Poséidon et les installations portuaires de Calypso.

Les habitats maritimes engendrent des habitudes claniques importantes. On se méfie de l'étranger, surtout si ce n'est pas un marin. Les **Tritons** (ou les Sirènes) développent le même complexe de supériorité que les habitants des **Îles de la Lune**, ils sont la nouvelle humanité vivante. Les personnages auront donc sans doute du mal à obtenir des confidences; par contre, s'ils parviennent à se faire passer pour des Tritons, grâce par exemple à leur contact dans les autres Venises, tout deviendra beaucoup plus facile et de nombreuses portes s'ouvriront.

En arrivant sur Calypso, les personnages peuvent se rendre compte qu'on les prend en photo. En filant le photographe ils peuvent remonter jusqu'à Nemo.

Retrouver les têtes nucléaires

- Si les personnages pensent à se munir d'un compteur de radiations type geiger très sensible (l'eau absorbe les radiations), ils détecteront une émission curieuse au large d'une des plus anciennes plateformes. D'après les habitants il s'agit d'un puits permettant d'accéder aux stations sousmarines mais qu'on a cessé depuis longtemps d'exploiter, trop vétuste et non rentable, les champs de nodules à cet endroit étant complètement ratissés.

- Retrouver un des hommes de Nemo. Il y a peu de chances mais cela risque d'être efficace. Calypso est en partie contrôlée par les hommes de Nemo mais ces derniers n'apparaissent pas au grand jour. Si les personnages sont trop curieux, ou tout au moins s'ils ne prennent pas assez de précautions ils se feront plus facilement repérer que le contraire. À partir de là, les consignes de Nemo sont de capturer les intrus pour les conduire à Poséidon V et obtenir des renseignements.

- Se faire inviter par Hannibal Tremor, le PDG du TechnoBloc Calypso IV, sous un prétexte quelconque et visiter ses installations (dont les stations Poséidon). Bonne idée si les personnages ont assez de bagout et font appel à MediAssisT pour leur fournir des identités en rapport. Mais Tremor ne connaît pas les activités de Nemo.

- Faire parler les plongeurs à propos des derniers arrivages confidentiels dans l'île. C'est difficile si aucun personnage n'est de la partie ou ne parvient pas à se faire passer comme tel.

- Collecter des rumeurs. En se promenant sur les quais de Calypso, les personnages peuvent glaner quelques renseignements amusants, comme cette drôle de légende qui dit que plusieurs pêcheurs ont disparu dans la zone de Poséidon V. Les personnages peuvent d'ailleurs croiser l'enterrement de la dernière victime; c'est à la suite de cet accident que les autorités de Calypso ont établi une zone d'exclusion. Ou bien encore cette autre rumeur qui affirme que des pêcheurs plongeant sur la zone ont été attaqués par un orque géant, le vieux Scotty l'a vu. Et, pour ce vieux pêcheur, c'est lui le responsable des disparitions, il file comme une torpille et pèse plusieurs tonnes. Bien entendu les banques de données des Caraïbes n'ont jamais entendu parlé d'un orque même plus petit dans ces mers chaudes (en fait le vieux Scotty a vu un des submersibles de Nemo qui rentrait à sa base).

LES ÉQUIPEMENTS MARINS

Outre les combinaisons de plongées classiques, les habitants de Calypso IV (et donc les hommes de Nemo) disposent d'un certain nombre d'équipements.

Les scooters de mer

Il s'agit d'une variante plus puissante des scooters de mer qu'on peut déjà voir sur nos plages. Les scooters peuvent emporter une ou deux personnes, ils ne sont pas blindés mais ont une bonne pointe de vitesse (80 à 90 km/h), ils peuvent être modifiés pour porter un armement léger (mitrailleuses légères. Uniquement une ou deux). Ils sont un des moyens de transport les plus utilisés sur les Venises; de part leurs capacités tout terrain (ils planent à moins d'un mètre au-dessus du sol ou de la mer) ils se sont révélés le moyen le plus



commode de se déplacer. On peut louer des scooters sur toutes les plateformes et pour une somme modeste.

Habituellement les scooters ne sont ni armés ni blindés, mais les équipes de Nemo disposent de modèles modifiés, équipés d'une mitrailleuse lourde sous le capot et d'un blindage arrière permettant de protéger le pilote des tirs d'armes légères.

En situation

Les personnages seront pris en chasse par trois scooters dès qu'ils s'approcheront un peu trop près des stations Poséidon et notamment de la station V. Les hommes de Nemo ont deux stratégies possibles. Soit les personnages ne sont pas seuls, ils auront alors la consigne de simuler un accident, le plus simple étant de foncer sur le scooter pour lui couper la route et le déstabiliser afin qu'il s'écrase au sol ou en mer. Si les personnages sont seuls, sans témoins, les assassins de Nemo n'hésiteront alors pas à utiliser leurs armes.

Comment se débarrasser d'un scooter gênant ?

Mis à part l'usage d'une arme à feu il existe un moyen simple quoique risqué pour déstabiliser un scooter. La technique est connue de tous les petits malfrats des Venises et tout personnage ayant vécu sur une Venise ou y ayant travaillé comme pilote la connaît : il s'agit d'aborder le scooter visé par le travers et de faire un rapide crochet pour brouiller ses stabilisateurs.

Nanoscaphandres

Les personnages disposent entre autres équipements de nanoscaphandres. MediASsisT leur en a fourni un par personne après le briefing du Coconut Palace. Dans sa forme inactive un nanoscaphandre est grand comme trois livres de poches et ne pèse que quelques centaines de grammes. Il ne peut être utilisé qu'une seule fois (sauf régénération chez un spécialiste en nanotechnologie). On en trouve sur Calypso mais ils peuvent s'interroger sur l'existence de ce matériel de haute technologie). Le nanoscaphandre a une autonomie d'une heure. Dans son utilisation traditionnelle, un nanoscaphandre sert de combinaison de plongée, il a une autonomie d'une heure à la suite de quoi les nanos ne sont plus en assez bon état pour filtrer l'oxygène de l'eau de mer. Il convient alors de sortir rapidement du milieu liquide. Un moyen d'utilisation non conventionnel consiste à s'en servir comme d'une armure, les nano peuvent absorber des tirs d'armes légères. Un tir d'arme lourde détruit le nanoscaphandre mais pas obligatoirement son porteur qui peut n'être que blessé.

Les VAMP

(Véhicule d'Assaut Maritime de Poche)

Il s'agit de mini sous-marins d'attaque pouvant emporter plusieurs systèmes d'armes : torpilles, mines, roquettes. De deux à cinq places ils sont pressurisés et ont une autonomie d'environ cinq heures.

Armements

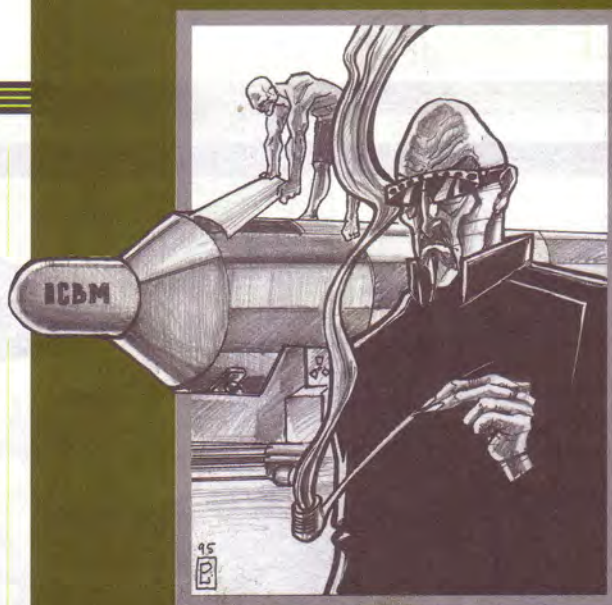
Classiquement, les plongeurs utilisent plusieurs sortes de fusils harpons pour se défendre contre des prédateurs ou d'autres plongeurs ennemis. On distingue plusieurs sortes de harpons.

Les modèles simples : La tête est simplement terminée par une flèche barbelée.

Les modèles explosifs : On remplace la tête de flèche par une tête explosive. L'explosion peut avoir lieu de deux manières : soit directement par impact, soit via un boîtier de télécommande.

Les mines : Les Forces Merces disposant d'un service marin ont développé toute une panoplie de mines allant de la mine errante (variante de sa consœur terrestre) à la minimise personnelle se déclenchant comme une charge de profondeur.

Tout le matériel militaire a été réorienté pour combattre des petites unités (les marines nationales avec leurs porte avions et leurs cuirassiers lourds ont disparu à l'orée du siècle).



SHEN MA, LE CHEF DE NEMO

On raconte de drôles de choses sur Shen Ma. On dit qu'il aurait entraîné une douzaine de gardes du corps à lui obéir aveuglément. Pour cela les gardes avaient comme ordre d'imiter Shen Ma en tout point.

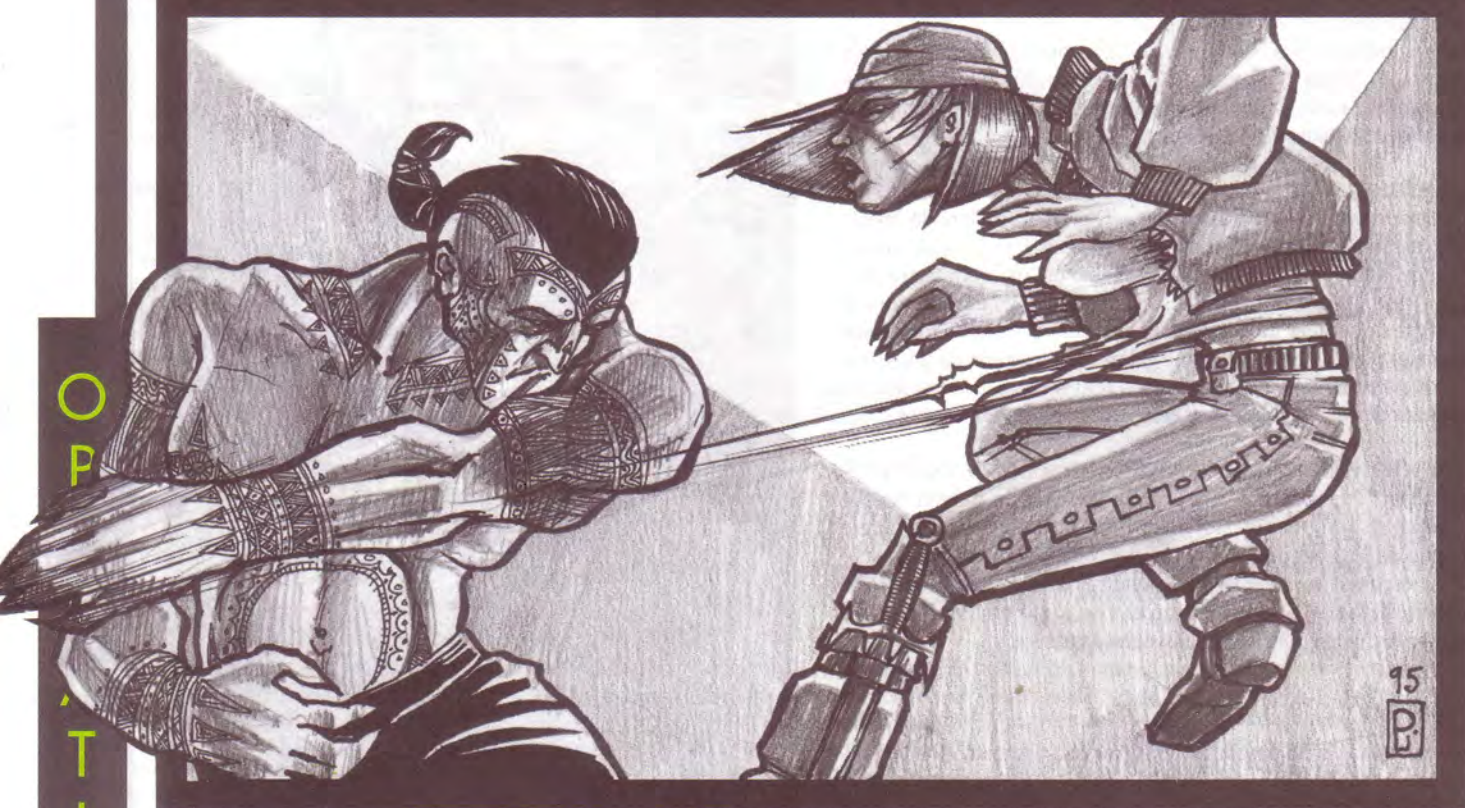
Un jour Shen Ma tira sur un animal favori, une chimère entraînée pour le combat. Deux gardes n'obéirent pas et furent aussitôt mis à mort. Un peu plus tard Shen Ma dégaina son arme contre sa maîtresse dont tout le monde savait qu'il était très épris, encore une fois deux gardes n'osèrent pas tirer et furent mis à mort. Quelques semaines plus tard Shen Ma prit pour cible une des chimères de son père et cette fois les huit gardes restant obéirent aveuglément et foudroyèrent l'animal. Alors le lendemain, Shen leva son arme contre son père et ses huit compagnons partagèrent son crime, c'est ainsi que Shen Ma devint l'« Obeyin » de son clan des triades.

Lors de la dernière grande guerre des villes chinoises Shen Ma fut recueilli par une Venise. Grâce à ses connaissances au sein de la mafia chinoise, les triades, et à la proximité des nouvelles villes libres de la côte il transforma rapidement la modeste plate-forme en puissante organisation maritime étendant ses ramifications de chaque côté du Pacifique.

Le temps passa...

Shen Ma fut profondément traumatisé par les atrocités de la dernière guerre chinoise, il pense que l'avenir de l'humanité ne se trouve plus sur terre mais dans la mer c'est pour cette raison qu'il compte faire exploser les têtes nucléaires sur la côte américaine afin de provoquer un immense trauma et entraîner les survivants à la conquête des profondeurs de l'océan. C'est donc l'archétype du savant fou, givré, fada, complètement cuit. Une sorte de vieillard dément à la Fu Manchu.

Il a acheté, il y a deux ans, des actions de Calypso V dans l'unique but de se rapprocher de son objectif, son sous-marin n'ayant pas assez d'autonomie pour faire le trajet à partir du Pacifique Est.



LES STATIONS POSÉIDON

Les stations Poséidon sont des usines de traitement des différents nodules métalliques qu'on trouve sur les fonds marins. Calypso possède cinq stations mais quatre seulement sont en activité. Poséidon V est en réparation depuis plusieurs mois, une zone d'exclusion de cinq miles nautiques est établie tout autour d'elle. D'après les autorités de Calypso, des fuites toxiques sont à craindre.

Les personnages peuvent avoir des doutes : normalement les stations d'extractions des nodules n'embarquent pas de matières toxiques, il s'agit simplement de grosses moissonneuses.

Exploration de Poséidon V

La seule façon de se rendre compte de ce qui se passe sur Poséidon V c'est de plonger sur le site. La station étant toujours en alerte rouge, les plongeurs seront plus ou moins rapidement repérés (sans doute grâce au sonar) et pris en chasse.

Les Tritons

C'est sans doute à cette occasion que les personnages pourront faire la rencontre de leur premier Triton. Ce sont des hommes dont on a modifié le système respiratoire afin qu'ils puissent extraire partiellement l'oxygène de l'eau, ils peuvent ainsi rester sous l'eau entre 60 et 100 mn. D'autres modifications plus complexes leur permettent également de plonger en grande profondeur sans risque de décompression ou de malaise. Ce sont bien entendu des nageurs émérites, capables de battre en vitesse pure n'importe quel plongeur non modifié.

Les Tritons vivent pratiquement constamment sous l'eau et toujours en milieu marin ; toutes les Venises ont développé un programme Triton et disposent maintenant de plusieurs centaines d'individus qui forment une caste à part, une sorte d'aristocratie de la mer avec ses règles propres.

Face à une escouade (quatre plongeurs) de Tritons dans leur élément les personnages ne font pas le poids, mais ils peuvent néanmoins tirer leur épingle du jeu de la façon suivante : les Tritons ont

la réputation d'éviter de faire couler le sang, de protéger fanatiquement leur environnement et de ne presque jamais se combattre entre eux.

Ainsi, si les personnages sont capturés par un groupe de Tritons travaillant pour Nemo, ils pourront essayer avec succès de les convaincre des risques pris par leur patron quant à l'environnement marin. Si les Tritons croient ces explications, et il y a de grandes chances pour que ce soit le cas, ils passeront immédiatement avec armes et bagages du côté des personnages.

À l'intérieur de Poséidon V

Les personnages peuvent entrer dans la base soit par leur propre moyen soit avec l'aide des Tritons, soit encore à la suite d'une capture. La station est occupée par douze Mercs fidèles à Nemo. Ce sont tous des plongeurs émérites et ils sont sur le pied de guerre. Poséidon a été transformée par Nemo en base sous-marine ; le grand sas abrite un sous-marin d'exploration modifié pour transporter les charges nucléaires et les déposer le long d'une côte.

Les hommes de Nemo n'attendent qu'un ordre de sa part pour partir. Les personnages peuvent pousser Shen Ma (autrement dit celui qui se fait appeler Nemo) à donner l'ordre à son sous-marin d'appareiller puis, lorsqu'il est en pleine mer, de l'intercepter pour désamorcer les charges.

Poséidon est séparée en plusieurs quartiers qui peuvent être hermétiquement séparés les uns des autres et disposent chacun d'une alimentation en oxygène autonome.

Le grand sas

C'est là qu'est amarré le sous-marin chargé de ses ogives à côté de plusieurs véhicules d'exploration plus petits.

La passerelle de commandement

C'est le niveau le plus haut de la station. C'est là qu'on trouve les systèmes informatiques et la salle de commandement ainsi que les quartiers de Nemo. Une large baie vitrée donne sur les fonds marins et permet de voir tout l'avant de la station grâce à de puissants projecteurs sous-marins.

Les quartiers de l'équipage

L'étage en dessous. On y trouve les cabines des hommes d'équipage ainsi que les cuisines, le mess et les salles de repos et les divers services en vigueur sur une plateforme de ce type (infirmierie, magasins divers, etc.)

L'usine de traitement

Le niveau le plus bas. Les énormes machines d'extraction des nodules ne fonctionnent plus et ont été partiellement démontées.

Le système de propulsion et d'alimentation en oxygène

À côté de l'usine de traitement mais en parfait état, les unités de propulsion (les Poséidon peuvent se déplacer sur les fonds plats grâce à d'énormes chenilles) et l'unité d'extraction de l'oxygène. Le système est doublé par une réserve d'air alimentant la station durant 12 heures.

Le bloc de combat

C'est là que Nemo a installé sa base de tir pour les torpilles, ainsi que son magasin de munitions et d'armements.

Le système informatique de Poséidon

En temps normal le système informatique de la station est relié au Rézo, mais grâce à sa position sousmarine il est possible de couper la liaison, c'est d'ailleurs ce qu'a fait Shen Ma dès les premières minutes de l'alerte. Ce n'est donc qu'à partir d'une console à l'intérieur de la station qu'on peut accéder à la grille de Poséidon.

Il s'agit d'ailleurs d'une grille très simple, sans programmes de défense, Nemo ne craint pas une passe informatique et pour cause, il doit être le seul à pouvoir affirmer que son système est entièrement protégé par des millions de mètres cubes d'eau salée. Le système gère toutes les fonctions vitales de la station mais également l'ouverture/fermeture de toutes les portes étanches.

Si l'on veut rétablir la connexion avec le Rézo, il faut passer par une vieille console avec un écran plat. Le système demande un mot de passe pour se connecter. C'est tout simplement Nemo. Si par hasard le jackeur tape comme mot de passe « Agoue » ou « Dame Gina », un message rapide apparaît sur l'écran : « *Le Crépuscule vous entoure, il veut faire lever les deux soleils pour aveugler les hommes de la surface.* » Il ne reste visible que le temps que vous lisiez le message aux joueurs. Notez qu'il n'y a strictement aucun indice qui permet de trouver l'un de ces deux derniers mots de passe. Toute trace de ces mots sera d'ailleurs aussitôt effacée de toutes les mémoires de Poséidon.

Les têtes nucléaires

Les deux têtes nucléaires sont directement chargées sur le submersible mais leur système de mise à feu se trouve sur la passerelle centrale de Poséidon, Shen Ma se méfie de tout le monde.

Une rapide exploration du système informatique de la base permet de comprendre qu'un système d'ondes ultrasonores codées va de la console de la passerelle centrale à la table de commandement du submersible. Tout jackeur de bon niveau (0) comprendra aussitôt que le système de mise à feu n'est pas autonome. Un jackeur un tout petit peu meilleur (niveau +1) affirmera même qu'il est capable de déclencher ou d'arrêter la mise à feu à partir de la console.

Intervention des unités Crépuscule

Ce dont ni les personnages, ni MediASsisT, ne se doutent, c'est de ce qu'ont vraiment décidé les Sept Dragons. Il ne s'agit pas du tout de désamorcer gentiment les bombes et de dire qu'une fois de plus le bon droit a triomphé. Au contraire, les données récupérées montrent qu'il est possible (quoique improbable) que d'autres têtes, plus puissantes existent encore. Et les Dragons ne veulent pas d'autres tentatives de chantage du même genre. On va donc faire sauter les

bombes. L'explosion des deux têtes risque sans doute de contaminer une bonne partie de la Jamaïque mais l'endroit n'est pas très peuplé et aucun TechnoBloc puissant n'y a d'intérêts vitaux. Ainsi, la vieille peur du nucléaire sera ravivée et l'on pourra officiellement faire opérer les unités Crépuscule au grand jour, en augmentant leurs crédits. Ensuite, il suffira de laisser filtrer un certain nombre de rumeurs vagues indiquant que les Sept Dragons ont sciemment fait sauter les terroristes avec leurs bombes. Le fait de propager une rumeur vraie permet de s'en protéger. Pour le grand public, cela semblera un peu gros, mais pour les milieux criminels, le message sera clair.

Les personnages ont un peu d'avance sur les unités Crépuscule mais pas beaucoup, et lorsque ces derniers apprendront que les hommes de MediASsisT sont sur le point de mettre la main sur les têtes nucléaires ils décideront de passer à l'action de façon radicale.

Les personnages peuvent également avoir pris la décision de les prévenir comme il était dit dans le briefing de Kingston. Alors le meneur de jeu devra leur faire comprendre qu'ils sont bien trop honnêtes pour survivre dans l'univers de Cyber Age, ou bien trop bêtes pour ne pas avoir tenu compte de l'avertissement de Baron Slow-Death.

Les ordres de l'unité Crépuscule sont simples : les vingt hommes qui constituent son escouade doivent s'introduire dans la base, la piéger, localiser les têtes, les piéger également et se replier le plus rapidement possible. Annexes des ordres : élimination de tous les êtres vivants rencontrés sur Poséidon y compris les agents d'autres TechnoBlocs qui se trouveraient « fortuitement » sur place. Les personnages vont vite comprendre, face à la brutalité de l'attaque qu'ils ont trouvé pire que Nemo.

Les hommes des unités Crépuscule arrivent dans quatre mini sous-marins type VAMP (cinq places chacun). Si les systèmes de détection de Poséidon V sont encore en activité, ils apparaîtront sur les écrans de contrôle. À partir de là il est possible d'en détruire tout ou partie grâce aux systèmes de défense de la station. L'utilisation des torpilles se fait en suivant les mêmes principes que pour le maniement d'une arme lourde (style canon ou roquette). Les VAMP peuvent éviter plus moins facilement les torpilles grâce à l'habileté de manœuvre de leurs pilotes respectifs. La station dispose de six torpilles chargées, charger une nouvelle salve prendrait trop de temps.

La fin de Poséidon

Une fois dans la station les personnages doivent trouver un moyen de désamorcer les ogives sans dommages pour eux ou pour la population des Caraïbes. Il leur faut alors diffuser très rapidement l'information au-dehors (en remontant à la surface ou mieux : en connectant le système de Poséidon V au Rézo). Dès que cette nouvelle sera connue, les unités Crépuscule se replieront et les Sept Dragons enverront sur place les « vrais » représentants de la Force Uriashi.

La fin de Nemo

Shen Ma, dit Nemo, ne se laissera pas prendre vivant : s'il comprend qu'il n'a plus le moyen d'exercer son chantage il mettra simplement fin à ses jours mais sans faire exploser les ogives car à sa manière Nemo est un « idéaliste » et il ne voudra pas que Calypso IV disparaisse avec lui. Au besoin il acceptera d'aider les personnages pour neutraliser les plongeurs des unités Crépuscule qui n'ont pas cette sorte de réserve humanitaire.

CONCLUSION

Comme dans tout scénario cyberpunk, les actions de personnages n'ont d'importance que par rapport à ce qu'ils font ensuite des informations collectées. C'est au meneur de jeu, en fonction de ce qu'il veut que deviennent les relations entre les personnages, MediASsisT et les Sept Dragons d'adapter le debriefing.

GÉNÉRIQUE

Les unités Crépuscules

Première équipe

Tireur embusqué : PMJ Moyen. Tir +2.

Équipe de surveillance voiture : PMJ Forts. Métier : Mercenaire. Talents : Pistolet +1, Conduite automobile 0.

Deuxième équipe

La femme

PMJ Moyen. Métier : avocat. Talents : Droit mondial +2, Commerce +2, Connaissance de la géopolitique +1. Broche de type C. Mallette avec de nombreux cailloux de géographie, histoire, technologies nucléaires et sousmarines.

L'homme

PMJ Fort. Métier : garde du corps. Talents : Pistolet +2, Filature +1, Arts martiaux +1.

Troisième équipe

Quatre Mercs chargés de récupérer le derme à la pêcherie. PMJ Forts. Métier : mercenaire. Talents : Discrétion +2, Filature +1, toutes armes à feu et armes lourdes +1, équipement infrarouge complet.

Équipe sousmarine

Vingt Mercs spécialisés en combat sousmarin

Dix PMJ Forts avec scaphandre normal. Métier : mercenaire. Talents : Plongée 0, Combat sousmarin 0.

Dix PMJ Forts (valeur 10) avec nanoscaphandres. Métier : mercenaire. Talents : Plongée +1, Combat sousmarin +1. Ils ont tous les talents suivants : Déminage +1, Piratage +1, Techniques d'infiltration +1, Corps à corps +1, Armes à feu (légères et lourdes) +1, Dague +1.

Le RetroLand

Baron SlowDeath

Métis Noir/Blanc/Jaune. PMJ Exceptionnel. Métier : dilette. Talents : Pratiques vaudoues +2, Arts martiaux +2, Épée +2 (épée monofilament), Techniques d'élimination +1, Camouflage +1.

Zaïa

PMJ Moyen. Agent des Dactyles chargé de guider Baron SlowDeath sur l'interprétation des phénomènes de la Matrice. Talents : Piratage +2, Informatique +2, Pratiques vaudoues 0, Arts Martiaux 0.

Les hommes de Nemo

Le Maori

PMJ Fort. Métier : assassin. Câblage musculaire et nerveux vitesse (+2 aux tests de corps à corps, +4 aux jets de dégâts, +2 aux tests de réflexes et de vitesse). Talents : Poisons +2, Arts martiaux +2, Acrobatie +1, Athlétisme +1, Plongée +1.

L'équipe de surveillance

PMJ Moyens. Métier : mercenaire. Filature +2, Pistolet taser +1.

Pâte guimauve (voir page 94)

Spicer

PMJ Moyen.

Les six hommes du sousmarin

PMJ Moyens/ Métier : homme de main. Pistolet +1.

Les scooters de mer

Test de conduite : Corps ✱ + Perception ➡ + Mécanique ➤ + Conduite scooter (talent de base à -2).

Déplacement : 2 (1) [H]

Nanoscaphandres

En tant qu'armure, le nanoscaphandre se comporte comme ayant une protection 0/0/6. Chaque coup qu'elle absorbe fait baisser son absorption de 1 point. Si un coup fait des dégâts, le scaphandre est déchiré et ne peut être réparé ni régénéré.

Les Tritons

PMJ Moyens. Talents : Plongée +2 (base -4), Natation +2 (base -2), Combat sousmarin 0.

Pour se déplacer sous l'eau, tout usage d'un scaphandre normal (pas un nanoscaphandre) impose un malus de -2 à toute action de déplacement ou de dextérité.

Le personnel de Poséidon V

PMJ Forts. Métier : technicien sousmarin. Talent : pistolet 0.

Shen Ma

PMJ Faible, génie du Mal. Talents : Entregent +2, Commerce +2, Pistolet +2.

Les équipes des autres Venises

PMJ Moyens. Métier : mercenaire. Talents : Plongée +1, Combat sousmarin 0.



Le « Baron » SlowDeath en tenue d'époque dans le RetroLand Skull & Crossbones.

Et pour quelques écus de plus...



Découvrez les autres hors-série Casus Belli

Des jeux de rôle complets avec :

- *Simulacres*, le jeu de base avec trois univers différents (n° 10)
- *SangDragon*, médiéval-fantastique (n° 11)

Des scénarios en pagaille :

- avec les numéros 6, 8, 12 et 15

Un joyeux fourre-tout médiéval-fantastique avec :

- *Laelith*, une ville complète (n° 2)
- *Morceaux choisis*, le meilleur des premiers Casus Belli (n° 3)
- *L'encyclopédie médiévale-fantastique volume I* (n° 14)
- *L'encyclopédie médiévale-fantastique volume II* (à paraître bientôt)

Les jeux de stratégie :

- avec les numéros 7, 9 et 13

Les jeux grandeur nature :

- avec le numéro 4

POUR COMMANDER, UTILISEZ LE BON PAGE 4.

Si **Cyber Age** vous a plu, vous pouvez utiliser le système *Simulacres* avec deux autres jeux de rôle parus chez Descartes Éditeur : **Capitaine Vaudou** (pirates dans les Caraïbes au XVII^e siècle) et **Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales** (aventures à la Jules Verne). Disponibles en boutiques spécialisées.



LE PAYS DES RÊVES

Ce scénario est destiné à des personnages un peu expérimentés, dont au moins un jackeur. Il est conseillé de leur faire jouer auparavant le scénario Opération Nemo (page 96), en insistant sur la description du RetroLand Skulls & Crossbones, en les faisant s'y aventurer si nécessaire. Si les joueurs pratiquent « Capitaine Vaudou » (Descartes Éditeur), cela n'en sera que mieux.

PETIT HISTORIQUE

À partir des technologies des usines à rêves, puis des lampes à rêve, les neurologues et les psychiatres ont découvert qu'on pouvait modéliser le subconscient d'un patient et visionner ses rêves. Cette technologie est plus proche de celle de visualisation des Synthivers (univers virtuels) que des CosmoRêvesTM (images visionnées en rêve). Un ordinateur collecte toutes les informations via une lampe à rêve et grâce à sa grande puissance de calcul, modélise l'univers du cobaye pour le rendre compréhensible aux chercheurs. Labory est le premier à avoir rendu cette théorie applicable. Mais le professeur Amura Akimori, un des pionniers des technologies du rêve et ancien assistant de Labory, juge que le Nobel lui a volé ses recherches. Il a d'ailleurs des projets peu avouables pour l'application de cette découverte, et compte démontrer à ses commanditaires qu'il peut contrôler le subconscient de ses patients. C'est lui qui a organisé l'enlèvement de Labory, mais son plan va bien plus loin que cela.

LA MISSION

Le laboratoire de recherche de Labory dépend du TechnoBloc DupontPsychoChem (DPC). Celui-ci n'a pas la structure nécessaire pour procéder à une enquête et ne fait pas vraiment confiance à la police. DPC contacte donc MediASsisT qui va dépêcher une équipe

de spécialistes (les personnages joueurs) de son service Protection et Sécurité.

Nous sommes le 22 juin 2080, et le briefing est assuré par Karl Varn. On y apprend que :

- Le professeur Richard Labory s'est rendu célèbre grâce à ses découvertes sur l'inconscient et sa structuration qu'il estimait proche de celle de la Matrice. Labory affirme qu'on peut avoir accès à l'inconscient d'un être humain grâce à une technologie similaire à celle d'une passe dans la Matrice. Il affirme également, dans ses notes, qu'on peut voyager dans un autre univers qu'il avait baptisé « méta univers » ou « pays des rêves », et qui n'est rien d'autre que l'univers du subconscient du patient. Tout ceci n'est pas vraiment confidentiel mais n'a pas encore été publié, Labory désirant être sûr de son fait.

- Mais surtout, Labory a affirmé récemment qu'il était en passe de pouvoir entrer dans le « pays des rêves » d'un patient, et sans doute d'arriver à le modifier (en fait l'expérience a déjà eu lieu, mais de façon expérimentale). Si les recherches du professeur aboutissent, on pense qu'il sera possible de soigner une grosse partie des affections psychiatriques et qu'on pourra enfin comprendre, pour ainsi dire de l'intérieur, le fonctionnement de notre cerveau.

- Richard Labory ne s'intéressait quasiment qu'à son travail. On ne lui connaît pas d'amis, et peu de relations de travail autre que ses assistants. MediASsisT a reçu l'autorisation de DPC et de la police locale de fouiller son appartement.

- Labory a bien disparu le 20 juin entre 18 et 23 h. Il n'a utilisé aucune carte de crédit, aucun accès identifiable. Ses contacts et connaissance dans la pègre ou les milieux de pirates informatiques sont nuls. Autant dire qu'il n'y a aucune chance qu'il ait voulu disparaître volontairement.

Infos pour les grades Alpha et Bêta

- Pour une fois, rien ne semble vraiment « pourri » dans cette mission. Par contre, MediASsisT pense que les applications militaires et/ou dangereuses de l'invention du professeur sont sans doute à l'origine de son enlèvement. Le service CTI est à l'écoute mais personne ne semble vouloir négocier la remise du professeur contre de l'argent. La plupart des employés du TechnoBloc ont un programme très chargé pour la quinzaine à venir, ne comptez donc pas trop sur une aide pointue ou rapide. Préparez-vous à être livrés à vous-mêmes.

LA CONSCIENCE DU CYBER MONDE A DISPARU !

Le plus jeune prix Nobel du monde moderne, seulement âgé de 34 ans, le professeur Richard Labory semble avoir été kidnappé sans raison apparente. Aucune guerre économique n'a été déclarée, il ne faisait l'objet d'aucun contrat. Depuis hier, 20 juin à 18 heures, plus aucune personne n'a de nouvelle de lui, aucune trace n'a été relevée. Il ne s'est pas rendu au show de David Postman de EMChannel où il était attendu pour 23 heures. Une enquête est en cours.

EXTRAIT DE PRESSE

Avant Garde News Bulletin, 21 juin 2080.



L'APPARTEMENT DE LABORY

Situé dans la Grande Arche de La Défense (en plein quartier historique), l'appartement de Labory est très fonctionnel. Il y a peu de meubles, pas de matériel de travail, le ménage est effectué par des minirobots. On n'y trouve presque pas de souvenirs, à part une photo de ses parents (morts il y a six ans dans un accident en mer), un cadre entourant son prix Nobel, et une autre photo le représentant à vingt ans dans un costume de pirate, entouré d'autres forbans du même acabit, adossés à la rambarde d'un galion. Au dos de la photo, on trouve la mention : Le capitaine Black Spirit et ses hommes, **RetroLand** Skulls & Crossbones, Jamaïque, 2066 (tous droits réservés[®]).

Seul vrai luxe, au centre du salon, trône une plateforme holographique qui permet d'avoir des conversations en grandeur nature avec d'autres correspondants, ou de visualiser les émissions d'holoTV en vraie 3D.

Au moment où ils rentrent dans l'appartement, la plateforme s'allume automatiquement et Alfred Butler, le **pixie** du professeur apparaît, les saluant. Alfred Butler est modélisé sous la forme d'un majordome très stylé, genre anglais début de siècle (le XXe siècle). Alfred accueille les personnages avec amabilité mais semble être « triste » de ne plus avoir de nouvelles de son « pauvre maître ».

Les personnages ayant été dûment accrédités peuvent lui poser toutes les questions qu'ils souhaitent, c'est-à-dire en fait consulter un agenda parlant intelligent. Ils n'obtiendront rien de captivant, Labory a une vie professionnelle très chargée (il est invité à des conférences ou à des shows d'holoTV au moins une fois par semaine) mais rien qui laisse supposer un rendez-vous étrange ou le contact d'une organisation susceptible de l'enlever.

Durant tout l'entretien Alfred Butler est obséquieux et flatteur mais les personnages peuvent légitimement penser qu'il s'agit de sa programmation. Par contre il semble vraiment attristé de la disparition de son maître. Or, il y a peu de chance pour que le professeur ait pensé à programmer ce type de réaction pour le cas où il venait à disparaître ! Et s'il ne s'agit pas de sa programmation originale alors qui a bien pu intervenir pour transformer Alfred en veuve éplorée ? De plus, Alfred a parfois quelques hésitations, comme si un programme parasite le perturbait.

Alfred Butler

Alfred Butler a été en partie reprogrammé par Akimori (voir plus loin) pour cacher de façon un peu malhabile quelques informations. Pour savoir vraiment de quoi il retourne, il faut aller voir directement dans la Matrice à quoi est relié Alfred, ce qu'un jackeur normal devrait penser à faire (au meneur de jeu de le suggérer). On s'apercevra alors aussitôt que :

- a) un programme virus parasite la mémoire d'Alfred pour la journée du 20, et mets un blocage sur le relevé téléphonique de la semaine précédente au sujet d'un numéro de téléphone précis.
- b) une ligne de dérivation est « posée » sur Alfred, ce qui fait que la conversation avec les personnages est sans doute écoutée par quelqu'un. Il faut remonter la dérivation pour en retrouver la source. Il suffit d'une simple action pour faire sauter le virus. Par contre si on débranche la ligne d'écoute, on ne pourra pas remonter à sa source. Il faut faire un choix.

Les informations cachées sont :

— Labory avait rendez-vous à 19 h à un lieu nommé : *La Lame*.

— Labory avait reçu deux appels et passé deux coups de téléphone à un numéro particulier. En interrogeant la base de données de la Bell/PTT on apprend que le numéro correspond à un établissement du Quartier Latin de Paris nommé *La Lame*.

Toutes ces opérations peuvent également se faire sans jackeur, mais il faudra alors être très subtil avec Alfred. Par exemple, si on parcourt l'agenda de Labory, on remarque qu'il note toujours ce qu'il mange, et l'endroit où il mange entre 19 h et 22 h (c'est une de ces petites manies). Or cela n'est pas indiqué sur la « page » du 20. Il faut alors demander à Alfred s'il ne s'agit pas d'un oubli, si l'information n'est pas quelque part. Avec cette « motivation », le programme Alfred Butler peut faire sauter le virus et se « souvenir » des mots qui étaient bloqués. Puis, à partir de ce moment, on peut lui demander si le même phénomène d'oubli se rapporte à d'autres données, et il parlera du numéro de téléphone.

Si on lui demande pourquoi il est lent à répondre, il dira qu'il est difficile d'avoir deux conversations à la fois. Si on lui demande de qui d'autre il s'agit, il dira qu'il ne sait pas, mais que c'est sans doute quelqu'un qui écoute aux portes (et là il faut obligatoirement passer par la Matrice).

Si on suit la ligne d'écoute jusqu'au bout on arrive à une zone qui semble saturée de programmes de défense. C'est une **ZAT**, une zone

d'autonomie temporaire, c'est-à-dire une zone que l'on surprotège un temps très court pour être sûr qu'elle n'est pas accessible sans que les jackeurs se fassent repérer. D'ailleurs, dès que le jackeur arrive «à proximité», la zone semble se dissoudre et laisse quelques échos en résidus. Il faut faire un test Esprit ✱ + Action ➡ + Mécanique ⚙ + Matrice + 4 pour suivre l'écho. Il correspond à un point de connexion dont l'adresse physique est celle d'une boîte de nuit de Paris : *La Lame*.

Faites faire un test secret Instincts ≈ + Perception ◀ + Mécanique ⚙ + Matrice - 4 au jackeur. S'il est réussi, dites lui qu'il a un sentiment étrange à propos de cette ZAT, comme si elle avait été un leurre plutôt qu'une réalité.

LA LAME

Cet établissement situé près de l'ancien Quartier Latin, est fréquenté par des déjantés de toutes sortes, des adeptes des expériences limites. On y passe des vidéos scabreuses, des projections holographiques interdites. Le règlement intérieur précise que l'on entre qu'après avoir déposé toutes ses armes lourdes au vestiaire. *La Lame* est tenue par Handy Redshift, un drôle de type aux antécédents plutôt louches. Si les personnages se penchent sur son passé (accès à des banques de données de police que l'on peut avoir sans trop de difficulté si on lui explique que l'on enquête officiellement sur Labory) ils découvriront surtout qu'Handy Redshift connaissait bien Labory, car c'est avec lui et ses assistants qu'il travailla sur les premiers programmes du pays des rêves.

Handy fut renvoyé pour escroquerie car on l'accusa à l'époque de détourner certains enregistrements bizarres de patients pour les revendre à des établissements équivalents à *La Lame*, ou à des clients détraqués amateurs de sensations fortes. Redshift n'aime pas le professeur, et pour cause, mais d'une manière générale Handy n'aime personne...

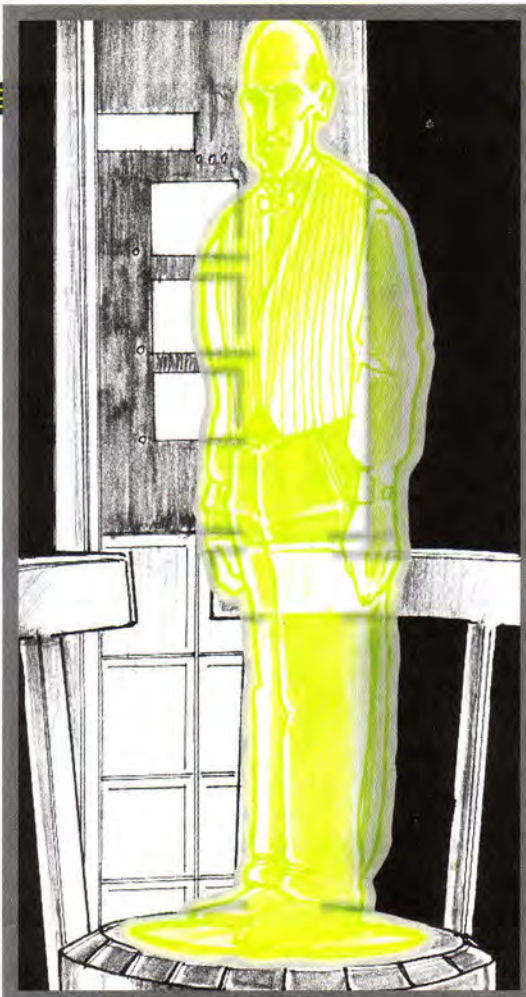
Redshift est vraiment un déchet répugnant, un sadique dégénéré, il acceptera de répondre aux questions des personnages et leur donnera rendez-vous dans une discrète arrière-salle. Là il demandera à plusieurs de ses gorilles BB (body builded) de venir s'amuser avec les petits curieux. Les BB sont armés de lames monofilament, Red aime le sang. Sans armes lourdes, les personnages risquent de passer un mauvais quart d'heure.

Le goût du sang

Ce que les personnages ne peuvent pas savoir c'est que Redshift a fait installer plusieurs lampes à rêve bidouillées et camouflées qui amplifient les pulsions de ses hôtes dans la pièce. Il y a de grandes chances pour que le subconscient des personnages en soit perturbé, c'est-à-dire que les tendances sadiques et violentes qui dorment en chacun d'eux en soient exacerbées. En conséquence le combat, le danger et la vue du sang vont les plonger dans un état de fureur très étrange.

Les personnages doivent bien comprendre que cet état de fureur n'est pas habituel. Ils veulent se battre, ils veulent du sang et dans le même temps une partie de leur subconscient s'étonne de cette attitude primitive et barbare.

Avec ce genre d'état d'esprit autant dire que le combat est à mort. Faites faire un test Instincts ≈ + Désir ♡ + Animal 🐾 à chacun des



personnages. Si le test réussit, ils sentent un goût de sang et de violence dans la bouche, et l'envie de se battre à mort et à mains nues. Ils peuvent tenter de résister en faisant un test Instincts ≈ + Résistance ■ + Animal 🐾 avec une difficulté égale à la réussite du test précédent. S'ils résistent, il ne se passe rien. S'ils succombent, ils se battent avec un bonus de +2 au corps à corps. Une fois les adversaires morts, ils subissent une perte de 1PS et font un test Esprit ✱ + Résistance ■ + Humain 🧑 pour ne pas perdre 1 EP.

Redshift

S'ils parviennent à se débarrasser des gorilles BB et à mettre le grappin sur Redshift ils devront faire face à un nouveau problème : ce dingue n'aime pas seulement la violence, c'est également un mordu maso. Toutes les tentatives exercées contre sa personne pour le faire parler, y compris les menaces de mort, le font jouir.

Seule solution : lui injecter un sérum de vérité (ou équivalent). Ce n'est qu'à cette seule condition que Redshift avouera aux personnages que les premières expériences sur le «pays du rêve» furent des échecs. Les cobayes ne se réveillaient

pas ou bien ceux qui se réveillaient disparaissaient dans la nature ; certains furent retrouvés après avoir commis des crimes sanglants. Le professeur Akimori, le second de Labory, un des responsables du projet s'engagea à faire le ménage : les cobayes passèrent à la trappe, tous sauf un, lui, Redshift, qui négocia habilement sa peau en se chargeant d'éliminer personnellement tous les autres. C'est pas joli joli, hein ? Mais Redshift aime bien quand c'est pas joli joli...

Quelques semaines plus tard, à la suite d'un rapport de Labory le projet était arrêté. Akimori était fou de rage mais Labory était parvenu à prouver qu'il avait dévié du protocole de départ pour satisfaire ses goûts morbides, ses expériences ne produisant que mort et folie.

En fait Akimori entraînait dans le pays des rêves de ses cobayes mais le modifiait au jugé, ce qui pouvait entraîner de sérieux dégâts neurologiques. En d'autres termes en changeant de force le subconscient de ses cobayes, Akimori prenait le risque d'en faire des déments, ce qui se passa à de nombreuses reprises. Il faut dire qu'à l'époque Akimori arrivait à modifier le pays des rêves, mais sans aucun contrôle (ce qui n'est plus le cas aujourd'hui).

Akimori affirma que Labory mentait et voulait voler ses recherches. Labory démontra que c'était précisément le contraire, c'était Akimori qui avait perverti ses recherches. Le savant fou, comme on avait pris l'habitude de l'appeler, disparut dans la nature non sans avoir juré de se venger.

Redshift avouera avoir été contacté par Akimori il y a quelques semaines, il voulait qu'Handy accueille Labory dans son établissement, le drogue discrètement, et le livre à une certaine adresse (l'hôtel Court Repos). Redshift accepta, il avait toujours considéré Labory comme un empêchement de rêver en rond, et tout se passa à merveille. Les personnages n'auront aucune difficulté à lui faire dire l'adresse mais les aveux de Redshift, même sous drogue, vont peut-être éveiller les soupçons des personnages. Tout est trop facile. Si Redshift en savait autant, pourquoi Akimori ne l'a pas fait disparaître ?

Si, d'une façon ou d'une autre, les personnages parviennent à mettre la main sur les lampes à rêve camouflées et qu'ils les confient à un spécialiste, ce dernier pourra rapidement affirmer qu'ils sont

en présence d'un modèle modifié, totalement inconnu de lui. Sans doute bien plus puissant que les modèles courants mais dont il est incapable de comprendre les modifications.

Fouille de La Lame

On ne trouvera rien de bien particulier à *La Lame*. Mais c'est ce que l'on n'y trouve pas qui peut être intéressant : il n'y a aucun accès à haut débit au Rézo. Redshift a beau être un détraqué de premier ordre, il n'aime pas les Synthivers, la Matrice, tout cela. Il préfère les « vraies » perversions. Tout cela pour dire qu'il est très improbable que l'on ait pu, depuis *La Lame*, monter une ZAT comme le jackeur l'a vue dans le Rézo. Alors, était-ce un leurre ?

LE COURT REPOS

L'adresse de Redshift correspond à un hôtel « cercueil ». C'est un endroit où l'on loue des tiroirs dorts pour quelques heures afin de prendre un peu de repos. Mais le Court Repos a fait faillite il y a quelques années. Son emplacement, face à la sortie de métro Glacière, ne lui a jamais amené de clients mais pas mal de bagarres de gangs. Maintenant, sa façade est ornée d'un grand tag indiquant : « La Glacière ». Les chambres cercueils sont presque toutes vides, une bonne partie est hors d'usage. L'endroit est fréquenté par plusieurs clans **wampires** dont la rumeur affirme qu'ils stockent leurs proies dans les chambres avec la climatisation réglée au minimum (d'où le surnom de l'hôtel).

C'est précisément ce genre de lascars qui va tenter de s'opposer à la visite des personnages. Les wampires sont des oiseaux de nuit qui n'aiment pas être dérangés dans leurs petits boulots.

Labory est inconscient, planqué dans une chambre cercueil. Le seul problème c'est que tous les efforts pour réveiller le professeur seront vains. Les sondes médicales sont formelles : il est en bonne santé, mais plongé profondément dans un sommeil paradoxal. Impossible de savoir comment ni si on pourra le réveiller un jour.

Si les personnages capturent un vampire après avoir délivré Labory, ils apprendront que le gang a été payé par un type d'origine japonaise pour garder le corps sous leur protection. Il avouera également que le japonais était présent il y a moins de deux heures et qu'il a passé un long moment à côté du corps de Labory, avec un matériel étrange qu'il lui a branché dans le crâne (Labory a une broche de type C, dont il se sert pour enregistrer en temps réel ses notes et expériences).

SAUVER LE PROFESSEUR

Une fois MediASsisT au courant de la délivrance de Labory, on leur demande de le livrer à la clinique privée de DPC, où il sera pris en charge médicalement et examiné par ses assistants.

Le résultat des analyses montre que le professeur est plongé dans une sorte de sommeil hypnotique. Akimori a dû visiter le « pays du rêve » du prix Nobel et essayer d'y intervenir. Mais pour y faire quoi ? D'après les assistants de Labory il y a une chance pour qu'on trouve la raison de son coma en allant voir directement dans le subconscient de Labory, en se servant des derniers engins construits par ce dernier. Peut-être pourra-t-on même le réveiller par ce biais ? Il faut faire vite car on ne sait pas depuis combien de temps le professeur est plongé dans cette sorte de coma et ce qu'a bien pu y faire Akimori.

Les assistants (scientifiques mais pas casse-cou) refusent de prendre le risque d'intervenir eux-mêmes. Ils conseillent quand même d'y envoyer plusieurs personnes (bizarrement, il semble que les risques psychologiques se répartissent et qu'il est moins dangereux d'explorer un subconscient à plusieurs plutôt que tout seul). A priori, c'est sans danger pour le ou les explorateurs, mais il y a le risque d'endommager le cerveau du professeur en intervenant trop directement sur ses rêves ! D'après les assistants du professeur, c'est malgré tout la seule idée qui leur vienne à l'esprit pour le faire sortir de son coma.



Dernier conseil des psychorêveurs (nom que se donnent les assistants) : une fois dans le pays du rêve de Labory, le ou les volontaires devront rapidement trouver la modélisation de la conscience du professeur. Qu'est-ce que cela peut bien être ? Sans doute un personnage important, peut-être le professeur se voit-il sous sa propre apparence, ou bien il s'est construit une autre identité ? Mais dans tous les cas, il ne peut s'agir que d'un personnage important. Une fois que les personnages l'auront trouvé, ce qui peut être très rapide ou très lent, ils devront tout bêtement lui demander de revenir à la conscience, de se réveiller. D'après les psychorêveurs, cela doit suffire pour faire une brèche dans son inconscient et permettre à Labory de revenir à la conscience.

Le pays des rêves

Pour accéder au pays des rêves on utilise une machine/logiciel – dérivée des lampes à rêve – que Labory a baptisé onirosonde. Comme pour le Rézo, on peut y accéder sans être câblé en utilisant des électrodes de contact. La grande différence est que l'on n'y accède pas en étant conscient mais en rêvant. De façon pratique, on se couche avec des électrodes, et au lieu de rêver normalement, on entre dans le pays des rêves de la personne qui est « branchée » sur la machine. Labory pensait que l'on pourrait améliorer le processus de deux manières. Premièrement en se branchant directement sur une broche (meilleure réponse aux stimuli) ; et surtout en pratiquant l'hypnose c'est-à-dire un sommeil contrôlé.

Lorsque les personnages plongent dans le pays des rêves de quelqu'un, ils débouchent dans un univers archétype propre aux désirs profonds du personnage. En fait les personnages entrent dans le monde modélisé par l'inconscient de leur hôte, ce monde est à son image, la plus intime, la plus profonde. Si l'hôte aime la montagne

par exemple, il y a de grandes chances pour que son pays du rêve ressemble aux Alpes et ainsi de suite.

En termes de jeu, il existe un nombre infini d'univers que le meneur de jeu peut choisir, les personnages peuvent se retrouver par exemple sur une plage des Caraïbes ; habillés comme des frères de la côte, ils doivent combattre des indiens cannibales et venir à bout d'une statue animée. Ou bien être des chevaliers à la recherche d'un dragon dévastateur. Dans le cas du professeur, qui aimait bien les pirates, l'univers sera justement proche de celui des films de cape et d'épée entre corsaires, pirates, flibustiers et navires du Roi.

À vous d'inventer un petit scénario plus ou moins long dans cet univers. Par exemple : nos aventuriers se retrouvent sur le pont d'un galion. Des cadavres d'espagnols jonchent le sol. Un cri retentit : leur capitaine Black Richard Labory Spirit vient de se faire enlever. On voit la chaloupe qui a quitté le bord et a rejoint le rivage. Trois espagnols emmènent le capitaine vers la grotte que l'on aperçoit un peu plus bas. Les personnages feront tous leurs tests (quels qu'ils soient) avec une valeur égale à $\text{Instincts} \approx + \text{Action} \blacksquare + \text{Humain} \blacktriangle$. S'ils « meurent », ils se réveilleront plus tard avec les autres, mais en ayant subi une perte de 1 EP. Dès que l'on a délivré le « capitaine » des espagnols, il suffit de retirer les cordages qui l'entravent pour que l'univers autour d'eux se désagrège et qu'ils se réveillent, en même temps que Labory. Faites faire un test $\text{Instincts} \approx + \text{Perception} \blacktriangle + \text{Humain} \blacktriangle - 2$ à tous les personnages. Ceux qui réussissent le test auront eu une vision, juste avant que la grotte ne se désagrège. Il s'agit d'une vieille momie inca, avec un soleil rouge sur fond blanc tatoué sur le front, tenant un globe de cristal dans une de ses mains, et la jetant au pied des personnages.

Le réveil de Labory

Une fois remis de ses émotions, le professeur explique qu'il avait travaillé avec Akimori sur le projet d'exploration du subconscient selon la technique des lampes à rêve mais que très vite les expériences se révélèrent catastrophiques. Il mit du temps à comprendre que son assistant ne se contentait pas d'entrer dans le rêve des cobayes mais qu'il tentait également de les modifier, et brutalement.

Dans quel but ? C'était évident pour Akimori : si on pouvait contrôler les rêves d'un homme on contrôlait parfaitement son esprit, autrement dit on pouvait aussi le conditionner.

Akimori fut confondu et obligé de donner sa démission. Labory n'entendit plus jamais parler de lui jusqu'à ce message lui donnant rendez-vous à *La Lame*. Selon le message, Akimori avait trouvé quelque chose, quelque chose à propos des pays du rêve et il voulait en parler avec son ancien collègue. Akimori n'est jamais venu au rendez-vous. Mais Handy Redshift a dû droguer sa boisson car à partir de là il ne se souvient plus de rien.

Le professeur marque un temps. Plus exactement, il se rappelle qu'il a rêvé. Car il se souvient d'avoir rencontré Akimori en rêve et que ce dernier lui aurait dit avoir trouvé quelque chose de fabuleux et de terrifiant à la fois – impossible de se souvenir quoi – et que très bientôt il donnerait de ses nouvelles au monde entier. Labory est perplexe, il ne comprend pas ce qui a bien pu se passer, mais une chose semble certaine, Akimori est parvenu à contrôler les rêves de ses cobayes sans les tuer ou les rendre fous. C'est la source d'un énorme pouvoir. Labory conclut qu'il faut absolument retrouver Akimori et lui arracher son secret, l'enquête continue donc !

LE PLAN D'AKIMORI

Akimori est « encore » un savant fou (c'est dingue le nombre de ses psychopathes en liberté). Il veut à la fois humilier, puis se débarrasser de Labory, et enfin utiliser des cobayes pour montrer que son invention fonctionne.

Tout d'abord, Akimori a trouvé le moyen d'enregistrer l'empreinte psychique des gens, c'est-à-dire le diagramme d'ondes cérébrales permettant non seulement de les identifier, mais aussi de leur envoyer des signaux ciblés. Rien que cela constitue une avancée



technologique importante. Seule restriction : il faut être branché directement sur le cortex des gens à identifier, et pendant leurs rêves. En ce qui concerne les personnages, Akimori a utilisé une subtile astuce. Il a trafiqué la broche d'interface de Labory, et quand quelqu'un va dans le pays des rêves du prix Nobel, il y laisse sa « trace », qu'Akimori peut ensuite récupérer.

Une fois en possession du tracé encéphalique d'un individu, Akimori est capable, à distance, de cibler une lampe à rêve sur cet individu. Celui-ci verra alors apparaître autour de lui des images holographiques tirées de son subconscient, mais en partie dirigées par Akimori. Le japonais pense que l'on peut de cette manière suffisamment troubler quelqu'un pour l'amener à lui faire croire qu'il est pris dans un monde imaginaire, ou que des esprits dialoguent avec lui, etc. Une restriction existe, il faut avoir la victime dans le « champ visuel » de la lampe à rêve. Akimori a donc engagé un gang assez discret de quatre individus qui sont chargés de filer les personnages, en restant toujours juste à portée de vue (200m maximum). Ils portent une mallette à la main (les lampes à rêve modifiées). Akimori a également un autre moyen de faire apparaître des fantasmes. Tout jackeur dont les ondes ont été enregistrées et qui va dans la Matrice peut recevoir également des images parasites. Mais autant les hologrammes apparaissent dans le monde réel au vu et su de tout le monde (passants y compris), autant les images dans la Matrice ne sont que des hallucinations réservées au seul cerveau du jackeur.

LES PERSONNAGES SONT HANTÉS

Dès qu'ils vont quitter Labory, les personnages ayant été connectés à son inconscient vont faire d'étranges expériences : on dirait qu'ils sont hantés, autant dans la Matrice (où ils font d'étranges ren-

contres) que dans la vie «réelle». Car les phénomènes vont se poursuivre dans la réalité sous forme d'hologrammes, de portes s'ouvrant sur d'autres réalités bizarres. Ils peuvent très bien parcourir les rues de Paris, et se voir bousculés par un pirate du XVI^e siècle, apercevoir un dragon cracheur de feu dans le ciel, ou se faire aborder par Marilyn Monroe. Toutes ces apparitions ont un rapport avec leurs désirs profonds, et avec leurs expériences récentes.

Si plusieurs personnages sont présents en même temps, c'est celui qui a le plus haut score en Instincts $\approx$ + Désir $\heartsuit$ + Animal $\heartsuit$ qui «imposera» le style des apparitions. Si les personnages ont joué Opération Nemo, et après leur visite au pays des rêves de Labory imprégné de pirates, ils devraient voir force pirates, cadavres flottant sur les eaux, sorciers vaudous, etc. Néanmoins, si un des joueurs a précisé depuis longtemps que son personnage avait des centres d'intérêt très précis (l'aviation de la I^{re} Guerre Mondiale, les détectives des années 1950, les dessins animés japonais de la fin du XX^e siècle, les récits d'heroic fantasy), faites intervenir des apparitions en rapport avec cet intérêt. Mais gardez à l'esprit que ces apparitions sont toujours de puissants archétypes. Elles ne doivent pas être anodines, le personnage doit vraiment avoir l'impression de rencontrer ses plus grands héros ou, bien plus souvent, les plus atroces de ses cauchemars. Comme les personnages ont eu récemment la vision d'un univers de pirates, c'est celui-ci qui réapparaîtra le plus souvent.

Paradoxalement les personnages affectés par ces apparitions ne rêvent pas, ou plutôt leur subconscient très malmené bloque hermétiquement toutes les manifestations d'oniromancie (même pas moyen de visionner un CosmoRêveSM). Si les personnages consultent un spécialiste, ce dernier ne manquera pas de relever cet étrange phénomène. Or, tout homme rêve, sinon il meurt, et les courbes des instruments de mesure ne relèvent aucune activité onirique. Si on doit croire les relevés, les personnages devraient être morts. En terme de jeu, faites leur faire un test Esprit $\heartsuit$ + Résistance $\blacksquare$ + Humain $\heartsuit$ toutes les 48 heures. Un échec amène une perte de 1EP. À 0EP, le personnage devient une sorte de zombie qui tient à peine sur ses jambes, les yeux décaqués; tous ses tests se font avec un malus de -4.

ASSASSINAT DE LABORY

Le trouble va s'insinuer peu à peu dans l'esprit des personnages. Outre les apparitions étranges qu'ils peuvent mettre sur le compte de leur subconscient perturbé, ils vont également se rendre compte qu'ils côtoient plusieurs meurtres inexplicables. Tous les meurtres ont été pratiqués avec des armes blanches et peuvent laisser penser que le ou les assassins viennent du pays du rêve que les personnages ont visité, ce qui bien sûr est impossible. Reste que les assassinats au sabre ou à la grande épée de tournoi sont plutôt rares dans le monde du troisième millénaire.

La première personne victime de ces étranges assassinats sera le professeur Labory lui-même qu'on retrouvera quelques heures après sa libération, dans son appartement, la gorge tranchée par ce que les légistes identifieront comme un grand coutelas, une lame en acier de facture ancienne. L'analyse fine

des lieux du crime révélera des éléments encore plus troublants: présence de sable et de sel de mer, fibres de cocos et de tissu madras. Le policier chargé de l'enquête demandera aux personnages si le professeur n'était pas de retour des Caraïbes?

Le mémo caché

Si les personnages pensent à fouiller dans les papiers de Labory ils trouveront un mémo daté d'à peine une heure avant sa mort: il met en garde contre une exposition prolongée aux lampes à rêve après les manipulations d'Akimori. Il pense également que rester trop longtemps dans le pays des rêves de quelqu'un peut provoquer des troubles hallucinatoires ou pire, faire croire que l'on a quitté le pays des rêves pour la réalité, alors que l'on est toujours dedans.

Labory a pu déterminer que ce n'est qu'au bout de 7 à 10 mn que l'expérience devient dangereuse, mais comment évaluer ce temps dans un univers où l'échelle n'est pas la même? En fait si le meneur de jeu dispose d'une échelle qu'il garde secrète, les personnages doivent l'évaluer au jugé. On indiquera juste que le temps passe beaucoup moins vite dans le pays des rêves (une minute de temps réel permet de passer une heure dans un pays des rêves).

Dans tous les cas ce mémo devra arriver à la connaissance des personnages mais plus ou moins tôt. Ce qui peut s'avérer fatal à l'un d'entre eux. En fait le mémo peut sortir sous deux conditions:

— Soit à la suite d'une fouille ou d'un examen du bureau de Labory par les personnages.

— Soit par un des assistants de Labory qui en trouvera une copie envoyée par le professeur sur son ordinateur. Dans ce cas le meneur de jeu devra déterminer l'instant où cet assistant décide de contacter les personnages pour leur en parler et les mettre en garde.

RETOUR À LA LAME

Comme il y a de grandes chances pour que *La Lame* et Redshift soient les seules pistes dont disposent les personnages on peut penser qu'ils vont immédiatement s'y rendre. Peine perdue. Cette fois

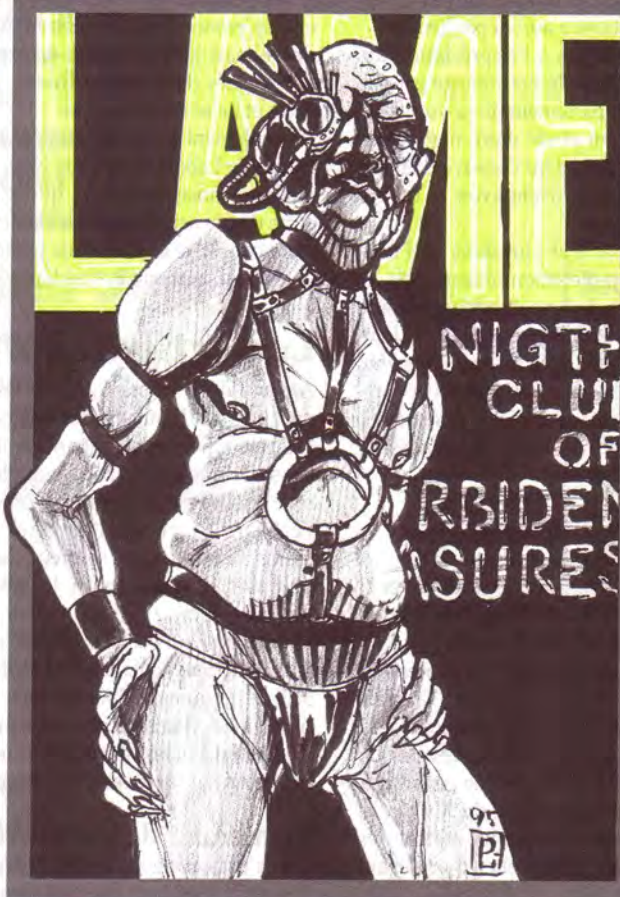
Redshift ne pourra pas les renseigner, il vient également d'être tué, par une balle de plomb tirée à bout portant qui lui a emporté la moitié du visage.

Une balle de plomb comme celle qu'on utilisait au XVII^e siècle, une pièce de musée qui laisse la police perplexe. Quel est le cinglé qui peut bien avoir intérêt à supprimer ses victimes avec un engin de ce type? On retrouvera peu après les trois gorilles BB tués aux aussi de manière «exotique».

Afin de troubler encore plus ses adversaires, Akimori, qui connaît le type d'univers modélisé par le subconscient de chacun, se débrouille pour éliminer chacun de ses anciens employés ou ennemis dans le «style» de l'univers fantasmagorique de chacun (alors pourquoi pas les deux pieds dans le ciment, ou transpercé par une lance de tournoi!).

Les assassins du rêve

À partir de là les personnages ayant fait le voyage dans un «pays





du rêve» vont vivre des expériences de plus en plus étranges. En fait elles sont toutes téléguidées par Akimori et obéissent à quelques règles :

- Akimori ne peut entrer en contact avec l'esprit des personnages touché que grâce à leur broche d'interface ou via une lampe à rêve.
- Si les personnages sont connectés au Rézo, les hallucinations auront lieu dans l'univers informatique. S'ils sont seuls, sans moyen d'être vus par de tierces personnes, les hallucinations n'auront pas lieu.
- Les différentes manifestations sont laissées à l'appréciation du meneur de jeu. Une idée parmi tant d'autres : le personnage entend quelqu'un qui frappe à la vitre de son appartement, il va voir et se retrouve nez à nez avec un pirate, mais un pirate mort, noyé, avec des yeux globuleux qui le fixe follement tandis qu'il essaye d'entrer dans la chambre. Toutes les manifestations doivent avoir ce cachet « horreur grand guignol ».

L'important est que les personnages ne sachent plus dans quel univers ils se trouvent et se retrouvent complètement désorientés. Il faut bien comprendre qu'ils sont victimes de deux expériences traumatisantes : d'une part les manifestations oniriques issues de leur subconscient ébranlé par les lampes à rêve lorsqu'ils sont dans leur zone d'émission et qu'ils ne sont pas les seuls à voir (car les apparitions sont des hologrammes laser) ; d'autre part les agissements, bien réels cette fois, des tueurs d'Akimori mais qui sont arrangés « à la sauce du pays du rêve » par Akimori.

AUTO ANALYSE

Une des seules possibilités qu'ont les personnages pour retrouver la trace d'Akimori c'est de pratiquer une sorte d'auto analyse en explorant leur propre subconscient.

Cette piste pourra être suggérée par les assistants du professeur Labory qui se disent persuadés que la solution se trouve là, mais aussi par les apparitions elles-mêmes. En effet, ces apparitions semblent de temps en temps vouloir dire quelque chose, révéler un secret, avant de disparaître. Si un des personnages (ne confondez pas avec le joueur) a une culture cinématographique du XX^e siècle, faites lui apparaître Freddy Krueger qui viendra lui mettre des griffes sous le nez, et lui dire : « Viens m'affronter chez moi » avant de disparaître.

On mettra donc un des personnages en sommeil avec tout l'appareillage nécessaire branché sur lui, et les volontaires pour aller dans son pays des rêves. Mais, dès le début de l'expérience, quelque chose semble mal tourner. Les personnages doivent faire face à toutes sortes de situations étranges, de plus en plus dangereuses. Le tracé de plus en plus désordonné de leur encéphalogramme pourra avertir les personnages restés dans la réalité que quelque chose d'anormal se passe. Ils demanderont sûrement à ce qu'on arrête l'expérience mais les procédures de rupture ne fonctionnent plus. Même débranchés de leurs électrodes, ils continuent à vivre dans leurs rêves et ne se réveillent pas.

Normalement la tension doit monter d'un bon cran... D'ailleurs le mémo de Labory l'explique bien, un tracé désordonné indique que quelque chose ne va pas, que le sujet rencontre des difficultés et entre de plus en plus profondément dans son pays des rêves. Il faut alors couper le contact sous peine de le perdre, de le plonger dans un état cataleptique irrémédiable.

Les schémas de narration

À partir de ce moment, toutes les incursions dans le pays du rêve, quel que soit l'univers, obéissent à un schéma de narration unique. Les personnages doivent arriver quelque part pour trouver quelque chose, le quelque part et le quelque chose change selon l'univers rêvé bien sûr, mais le principe reste le même. Les personnages doivent faire une série d'étranges rencontres. Des formes, plus ou moins monstrueuses, se précipitent vers eux mais toujours en rapport avec l'univers choisi, le subconscient s'acharnant à maintenir une cohérence.

Pour toutes leurs actions dans le pays des rêves, faites leur faire des tests avec une valeur fixe de Instincts $\approx$ + Action $\blacktriangleright$ + Humain $\star$. Seul le personnage dont on visite l'univers sera différent, il aura un plus grand charisme que les autres, et ses tests se feront avec une valeur de 12. Si un personnage « meurt », son « cadavre » disparaît aussitôt mais il ne se réveille pas pour autant. De plus, il aura perdu 1 EP.

Le meneur de jeu devra suivre quatre idées :

- 1) Les personnages immergés dans leurs pays du rêve sont persuadés qu'ils cherchent quelque chose de très important (c'est la quête).

Explication : c'est la façon que leur inconscient a trouvé de dire qu'il faut trouver le secret d'Akimori.

2) Ils sont pourchassés par quelque chose, ou la région est hantée par quelque chose, en tout cas un danger rôde. **Explication :** c'est bien entendu Akimori qui annonce son entrée.

3) Enfin plusieurs « acteurs » du rêve semblent vouloir leur confier un grand secret. **Explication :** les incursions d'Akimori sont connues du subconscient qui les subit sans pouvoir les arrêter. Akimori parvenant à bloquer cette information, à la rendre opaque, le subconscient ainsi malmené cherche une porte de sortie. Il cherche à communiquer son information et pour cela trouve la parade des émissaires qui tentent de s'adresser aux personnages afin de les avertir.

Dans la bonne tradition des contes, il s'agira la plupart du temps de jeunes innocentes, ou de chevaliers mystérieux. Dans tous les cas l'emprise d'Akimori est trop forte et les émissaires, les informations, ne parviendront jamais à délivrer leur message.

4) Au final, passablement pris de panique, les personnages vont se retrouver au large d'une grande hacienda, sur une côte inconnue de ce qui pourrait être l'Amérique Centrale, au pied d'un volcan qui fume encore. Ils savent, sans savoir comment, mais ils en sont intimement persuadés, que la solution se trouve dans cette hacienda. Mais il est impossible de s'en approcher. S'ils sont en mer, les courants déportent leur embarcation, s'ils sont à terre un violent ouragan se déclenche, ou un tremblement de terre, ou une éruption volcanique, au meneur de jeu de choisir. **Explication :** là encore c'est Akimori qui sciemment, donne cette information aux personnages, la laisse filtrer jusqu'à leur conscience afin qu'ils puissent le rejoindre en Colombie pour la confrontation finale (voir plus loin).

L'hacienda, selon l'univers, pourra être un château fort, une villa, un fortin, mais certaines références ne doivent pas changer : l'établissement se trouve sur une côte, au-dessous d'un volcan, entouré par une végétation qui rappelle l'Amérique centrale.

À partir de là les personnages sont à nouveau (au grand soulagement des spectateurs) éjectés du rêve. Ils seront par contre « contaminés » par Akimori, s'ils ne l'étaient pas auparavant, et donc sujet aux mêmes hallucinations. Bienvenue au club !

L'HACIENDA D'AKIMORI

Pendant ce temps, MediASsisT fait travailler ses contacts pour localiser Akimori, ce qui va finir par porter ses fruits. Un indicateur affirme que le savant fou est maintenant quelque part en Amérique Centrale, sous la protection d'une organisation criminelle non encore identifiée.

On peut alors espérer que les personnages vont faire le lien entre leur vision dans le pays des rêves : l'hacienda, et les informations de MediASsisT.

Un volcan encore en activité sur une côte d'Amérique Centrale, il n'en existe pas beaucoup. Une rapide recherche dans les bases de données pourra isoler cet endroit sur la côte colombienne. Le terrain appartient à une bande de narcotrafiquants ayant fait fortune au tournant du siècle. Ils entretiennent une petite armée privée et n'ont pas la réputation d'être accueillants.

Bien évidemment, les personnages vont vouloir se rendre en Colombie. En quelques heures, ils peuvent atterrir à Baranquilla et de là louer un 4x4 pour rejoindre la côte.

Au-dessous du volcan

Durant tout le voyage les manifestations « para normales » cesseront tant que les hommes d'Akimori ne disposeront pas d'une lampe suffisamment proche pour atteindre les cerveaux des personnages. Arrivés dans le petit village de La Ceiba, les personnages pourront tenter ce qu'ils veulent, mais arrangez-vous pour qu'ils n'échappent pas aux traquetos (les tueurs à gage locaux) qui les guettent. La consigne n'est pas de les tuer mais dans les endormir à l'aide d'un puissant soporifique et de les conduire à l'hacienda.

Le site d'aventure du capitaine Rakram

L'hacienda est entourée par un ancien site d'aventure, un immense terrain de jeu pour les touristes qui désiraient faire du sport ou s'écarter sans passer par les stimuli d'une interface, sans entrer dans un univers artificiel.

Nos amis, après avoir été capturés par les mercenaires des narcotrafiquants, vont se réveiller dans une chambre totalement nue et blanche. Une seule porte est ouverte, elle donne sur un long couloir fortement éclairé et débouche à l'extérieur sur le site d'aventure. Les personnages ont de grandes chances de croire qu'ils sont de nouveau projetés dans un pays des rêves et vont sans doute réagir en conséquence lorsque les mercenaires vont les prendre en chasse, ce qui sous entend prendre des risques fous. Après tout, ils sont certains de ne pas risquer leurs vies (juste leur santé mentale). Il faudra qu'ils s'aperçoivent rapidement de leur erreur s'ils ne veulent pas finir sur le terrain d'aventure colombien.

Un indice peut les aider, s'ils se trouvent dans un pays des rêves comment se fait-il qu'ils s'y retrouvent tous, y compris ceux qui n'ont pas de brochures ou qui n'ont pas été en contact dans les expériences précédentes ?

Quoiqu'il en soit la seule façon de se sortir de là est, d'une part de comprendre qu'on se trouve dans la réalité, et non pas dans un pays des rêves, d'autres part de déjouer les patrouilles des traquetos pour rejoindre l'hacienda et trouver Akimori.

LA FIN DU SAVANT FOU

De son côté Akimori est tellement persuadé qu'il contrôle et manipule les personnages à sa guise qu'il a négligé d'organiser une protection efficace. Il a même donné des ordres pour qu'on laisse passer les personnages après un simulacre d'affrontement. Il a besoin de prouver aux narcotrafiquants la toute puissance de son contrôle. D'après lui les personnages sont convaincus qu'ils sont dans un pays des rêves, ils vont donc faire n'importe quoi, s'exposer sottement et il serait enfantin de les éliminer. Mais il veut prouver à ses associés que son procédé est totalement fiable et qu'ils peuvent avec son aide, contrôler n'importe qui et lui faire croire n'importe quoi. Le meneur de jeu doit donc jouer cette séquence de façon à éveiller les soupçons des personnages mais pas trop.

Les personnages doivent donc plus ou moins facilement passer le barrage des traquetos (deux ou trois patrouilles de cinq gardes), pour arriver en vue de l'hacienda. Là, par orgueil, Akimori n'hésitera pas à se présenter devant les personnages ; en leur affirmant qu'ils ne peuvent pas le tuer puisqu'ils sont dans son rêve, il leur ordonnera même de déposer leurs armes et de se rendre. Il ajoutera que si les personnages n'obéissent pas il les gardera à tout jamais prisonnier de son rêve. Bien entendu si les personnages obéissent ils sont morts. Dès qu'ils déposent leurs armes, les narcotrafiquants apparaissent et les abattent.

L'unique solution est de flinguer Akimori. Auquel cas les narcotrafiquants assistant à la démonstration trouveront que les personnages ne manquent pas de « coronas » et les reconduiront à la frontière sans leur faire de mal (on ne tue pas pour le plaisir ici, juste pour le business). Après tout, les personnages les ont aidés à tester la technologie qu'Akimori voulait leur vendre ce qui leur a évité une grosse perte financière.

CONCLUSION

L'enquête est finie, le mystère résolu. Les recherches de Labory, grâce à ses notes, vont pouvoir reprendre mais n'iront peut-être pas aussi vite ni aussi loin sans lui. Par contre, si on s'intéresse encore à Akimori, et que l'on essaye de retrouver ses notes : son moyen d'affecter les cerveaux à distance peut être une fabuleuse source de richesse. Au meneur de jeu de décider si ces informations seront faciles à trouver, où si elles ont disparu avec leur créateur.

GÉNÉRIQUE**Les personnages****Richard Labory**

PMJ Moyen. Métier : scientifique. Talents : Onirologie +3, Informatique +2, Électronique +1, Psychiatrie +1, Onirisme +1.

Handy Redshift.

PMJ Moyen. Métier : tenancier. Talents : Onirisme +2, Torture +2, Biochimie +1, Pistolet +1, Dague +1, Fouet +1. Broche de type C. Œil caméra.

Les Gorilles BB

PMJ Faibles sauf pour Combat au corps à corps (valeur de 13) et Combat au fouet monofilament (valeur de test de 10, talent de niveau 0).

Les Wampires

Ils sont deux bandes à se partager le Court repos. Un des gangs (les Toréadors), a 12 membres, l'autre huit (les Brujah). C'est le gang des Brujah qui détient Labory au deuxième étage. Les Toréadors tiennent le premier étage. PMJ Moyens. Métier : wampire. Talent : Pistolet +1.

L'équipe de surveillance

Akimori a engagé quatre mercenaires pour filer les personnages, tout en ayant une lampe à rêve camouflée sur eux. Leur directive : éviter tout contact, fuir plutôt que combattre.

PMJ Moyens. Métier : rônin. Talents : Filature +2, Discrétion +2, Pistolet +1, Camouflage +1, Déguisement +1.

Les traquetos

Ils sont une bande de quarante combattants qui patrouillent dans les environs de l'Hacienda. PMJ Moyens. Métier : tueur. Talents : Survie en jungle +2, Guérilla +1.

Akimori

PMJ Moyen. Métier : scientifique. Talents : Onirologie +2, Informatique +3, Électronique +3, Psychiatrie 0, Onirisme +1.

Agir dans les pays des rêves

Pour toutes leurs actions dans le pays des rêves, les personnages font leurs tests avec une valeur fixe de Instincts $\approx$ + Action $\blacktriangleright$ + Humain $\star$. Calculez le score pour chaque personnage, et demandez leur de lancer les dés, mais ne leur indiquez pas cette règle. Seul le personnage dont on visite l'univers sera différent, il aura un plus grand charisme que les autres, et tous ses tests se feront avec une valeur de 12. Chaque personnage « virtuel » a 4PV non localisés (sauf celui dont on visite l'univers qui en a 6). Quand on perd tous ses PV, on fait un test Instincts $\approx$ + Résistance $\blacktriangleright$ + Humain $\star$. Si le test est réussi, on n'est pas encore « mort », juste blessé mortellement. Si un personnage « meurt » en échouant à ce test, son « cadavre » disparaît aussitôt mais il ne se réveille pas pour autant (il faut que la « mission » des autres soit finie, ou bien que tout le monde « meure »). Les « morts » perdent 1 EP à leur réveil.

CASUS BELLI hors-série n° 16 septembre 1995. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 3^e trimestre 1995. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1995. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directrice commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef : Pierre Rosenthal. Maquette : Pierre Rosenthal assisté de Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Frédéric Blanchard, Didier Guiserix, Eric Gutierrez, Pierre Le Pivain, Eric Puech. Couverture : Philippe Gauckler.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint, directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit marketing : Capucine Thévenoux. Chef de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71.

ABONNEMENTS. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 à partir de 9h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Autre pays : nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naviile, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT, tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP, tél. : (1) 60.69.56.16.

Découvrez un monde...

Château Falkenstein

*de Fantaisie,
de Cape et d'Épée,*

*de Grandes Aventures Romanesques
et de Technologie Magique.*

AVENTURES ÉPIQUES À L'ÈRE DE LA VAPEUR®

R. TALSORIAN
GAMES, INC.



BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir le jeu CHÂTEAU FALKENSTEIN
au prix de 249 F (franco de port). Ci-joint mon règlement à l'ordre de
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 PARIS cedex 15

Nom.....Prénom.....

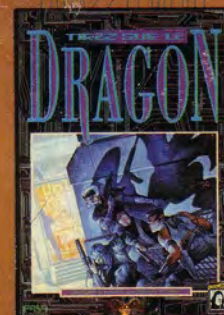
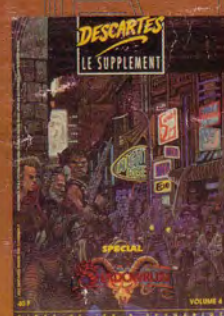
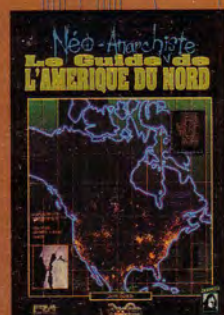
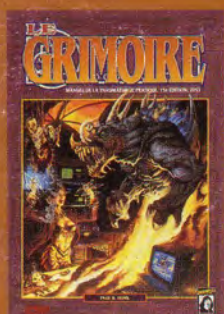
Adresse

Code postalVille.....

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.



Shadowrun™, © & © 1995 FASA Corporation. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de FASA.



Bienvenue dans les ombres



Un monde où la magie côtoie la technologie...

