

CASUS BELLI
PRÉSENTE

UN
UNIVERS

Le jeu de rôle élémentaire
SIMULACRES

CYBER AGE

30 MINUTES DANS LE FUTUR

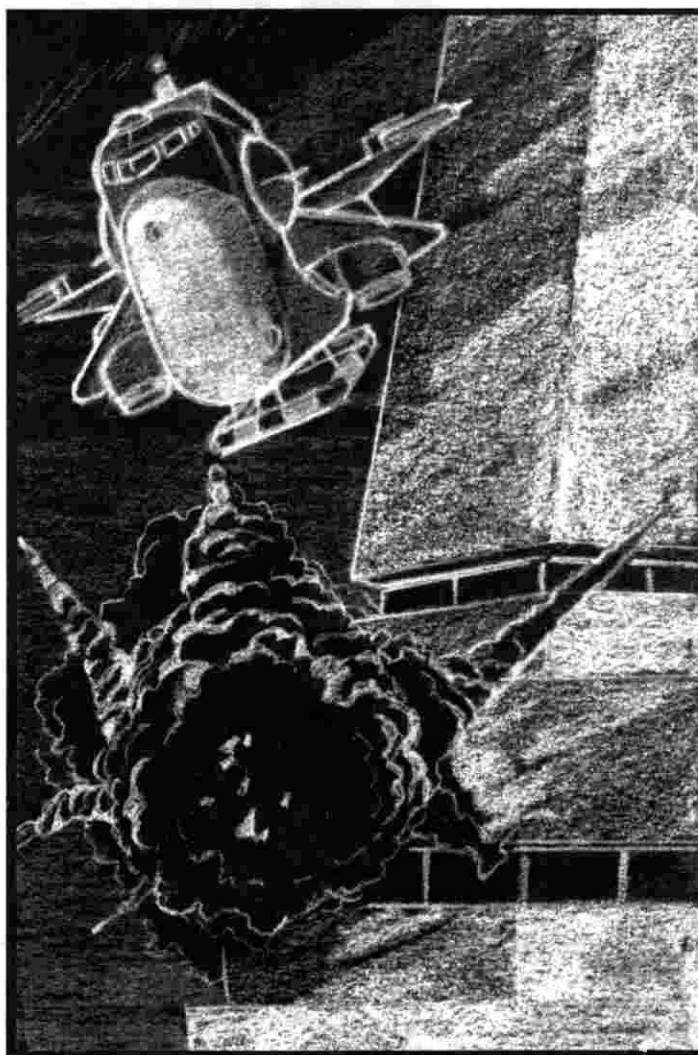


Scan by...

CONCEPT
MASTER

par
Jean-Pierre Pécau
& Pierre Rosenthal





Cher lecteur inconnu, vous avez entre les mains un supplément pour Simulacres qui risque de vous surprendre. En effet, le jeu de rôle Simulacres est volontairement simple, avec peu de règles, favorisant l'improvisation et l'invention du meneur de jeu. Et ce supplément vous propose trois fois plus de règles que la version de base. Cela était rendu nécessaire par la nature de l'univers Cyberpunk, que peu connaissent et que nous avons préféré vous baliser plutôt que vous laisser dans le flou. Ainsi, comme d'habitude, si les joueurs et le meneur de jeu s'estiment suffisamment prêts, ils peuvent faire abstraction de ces règles et commencer à jouer tout de suite.

D'un autre point de vue, ces règles répondront aux interrogations des meneurs de jeu qui se demandent si les règles de Simulacres ne sont pas trop simples pour eux. Ils verront ici comment on peut « complexifier » une base simple pour la rendre un peu plus simulationniste.

Il ne vous reste plus pour commencer qu'à faire un peu de travail manuel. Ouvrez votre livret au milieu et écartez les agrafes. Retirez les 20 pages du milieu, puis repliez les agrafes. Vous vous retrouverez d'un côté avec un livret d'univers et de règles, et de l'autre avec le scénario, les personnages prêtirés et le résumé des règles générales de Simulacres. Sortez vos dés, vos crayons, la partie peut commencer...

Pierre Rosenthal

CYBER AGE
30 MINUTES DANS LE FUTUR

GÉNÉRIQUE



Illustrations
Emile Gutierrez

Projet
Jean-Pierre Pécau

Univers & Scénario : Jean-Pierre Pécau & Pierre Rosenthal

Règles : Pierre Rosenthal & Jean-Pierre Pécau

Relecture Univers : Agnès Pernelle

Maquette, Logos & Dessins Techniques : Pierre Rosenthal

Tests : Frank Dallaglio, André Foussat, Didier Guiserix, Jean-Marie Noël, Sophie Noël, Agnès Pernelle, Dominique Petitjean, Sylvie Petitjean, Philippe Rosenthal, Pierre Rosenthal.



Collection dirigée par Pierre Rosenthal.
Editée et distribuée par Jeux Descartes

Si vous ne trouvez pas le hors-série Casus Belli Simulacres dans votre boutique habituelle, vous pouvez le commander en adressant une lettre à Casus Belli, 5 rue de la Baume, 75008 Paris accompagnée d'un chèque d'un montant de 32 F à l'ordre de Casus Belli Bred (tarif étranger :

Simulacres est un jeu de Pierre Rosenthal édité par Casus Belli.

© 1990 Jeux Descartes et Pierre Rosenthal

SOMMAIRE

Dans l'univers, les termes suivis d'un **A** sont répertoriés dans l'index.

CYBER AGE, 30 MINUTES DANS LE FUTUR

Introduction 4
Le monde en 2080 4
Histoire 4

Politique 5
Les Sept Dragons 5
Démocratie 5
Idéologie 5
Crime fédéral 5
Émeutes de la faim 5
Zone blanche 5
Tiers-monde 6
Ceintures de la faim 6
Networks 6
Justice 6
Crime organisé 7

Guerres 7
Guerre privée 7
Mercenaires 7
Légion cerbère 8
Des nouvelles de la supercoupe 8
Bombe humaine 8
Terrorisme 8
Soldats suicide 8

Technologie 8
Chirurgie 8
Tatouage 8
Identification rétinienne 9
Système expert 9
G.O.S.T. 9
Broche 9
Caillou 9
Système câblé 9
Manipulations génétiques 9
Tueur cloné 9
Métagarde 10
Leurre-hologramme 10
Synthivers 10
Cosmorève 10
Liaisons satellites 10

Vie quotidienne 11
Mégapoles 11
Urbanisme 11
Aquatille 11
Tombe 11
ZUHR 11
Industrie agricole 12
Design 12
Rock 12
Casinos 12
Arènes 12
Dômes 13
Courses solaires 13
Drogues 13
Vidéodrogues 13
Chasse 13
Banques d'organes 14
Astéroïde prison 14
MurMorgue 14
Âme zombie 14
Logiciels 14
Marché noir 14

Les gens 15
Tribus/couleurs/taggers 15
Résidents 15
Onirogramme 15
Jackeur 15
Ronin 16
Bladerunner 16
Rêveur 16
HoloReporter 16
Shadow maker 16
Wampire 17
Greffé 17
Psycho killer 17
Ange déchu 17
Zombie 17

La Matrice 17
Matrice 17
Plaques 18
Interface 18
Termes techniques des jackeurs 18
Mythologie du cyberspace 18
Écho 19
Pseudo 19
Données personnelles 19
Glaces 19
BriseGlaces 19
Glaces lentes 19
Paradis pirate 19
MnémoBase 19
Intelligence Artificielle 20
Fantôme 20
Possédé 20
Cavalier 20
Communication réalité/matrice 20

Espace 21
Navette suborbitale 21
Iles de la lune 21
Phase II 21
Nouvelle frontière 21
Mutants 21
Espace profond 22
Cargo 22
Pilotes 22
Voyage en espace lointain 22

LA JOURNÉE D'UN JACKEUR

REGLES SPÉCIFIQUES À CYBER AGE

Création de personnage 25
Déterminer son âge 25
Déterminer son passé 25
Glossaire des termes de Simulacres 25
TO : Table d'orientation 26
Table Espace 26
Table Network 26
Table Jackeur 26
Table Bladerunner 26
Table Divers 26
Table des Citatrices 26
Table Gangs 27
Table Yakuza 27
Table Ronin 27
Table TechnoBloc 27
Table Wampire/Rêveur 27
Table de Romance 27
Table de Prison 27
Le matériel 28
TE : Table d'Équipement 28
Ceil Artificiel (un seul œil à la fois) 28
Câblage de combat 28
Câblage auditif 28
Les caractéristiques 28
Métiers et Talents associés 28
Mercenaire 28
Jackeur 28
HoloReporter 28
Pilote de voile solaire 28
CyberTek 28
Wampire 28
Bladerunner 28
Yakuza 29
Ronin 29
Talents généraux 29

Localisation des dégâts 29
Zones 29
Mort 29
Récupération 29

Équipements cybernétiques 29
Généralités 29
Les brochures 29
Cailloux 29
Les câblages 29
Les prothèses 30

Conséquences pour le personnage 30
Perte d'Équilibre Psychique 30
Perte de Règles et d'Énergies 30
Usage des Énergies 30
L'évolution des personnages 30
Catalogue Cybernétique & Divers 30
Les brochures 30
Câblages 30
Câblage musculaire 30
Câblage nerveux (vitesse) 30
Câblage nerveux (sensibilité) 30
MétaGriffes 31
Griffes 31
Éjecteur 31
Membre artificiel 31
Yeux artificiels 31
Câblage d'acquisition de cible 31
Câblage caméra 31
Câblage audio 32
Câblage magnétophone 32
Câblage Matrice 32
Inhibiteurs 32
Timbres 32
G.O.S.T. 32
G.O.S.T. de combat 32
Câblage total 32
Interfacer brochures et systèmes câblés 32
Règles de poursuite 32

Les armes 33
Catalogue 33
Les armes intelligentes 33
Pistolet à fléchettes 33
Pistolet électrique (taser) 33
Dégâts des armes à feu normales 33

La Matrice 33
Préambule 33
Généralités 33
Comment entrer dans la Matrice 33
Ludographie 33, Liaison avec la Matrice 33
Termes géographiques de la Matrice 34
Grille 34, SatZone 34, Système 34, Champs de Data [TraZone] 34, Paradis 34, Les cartes système 34
Visualisation dans Matrix Tools 34
Règles principales 34
Entrer dans la Matrice 34
Nombre d'actions possibles en une seconde 34
Nature des Tests & Modificateurs 35
Se déplacer, voir dans la Matrice 35, Atteindre, esquiver, piloter ou charger un programme 35, Modificateurs de matériel 35, Modificateurs géographiques 35, Modificateurs chimiques 35
Utilisation des programmes 35
Stockage 35, Chargement 35, Lancement et Pilotage 35, Réutilisation et copie 36, Se débarrasser de programmes 36
Les risques du métier 36
Perte en points de Vie 36, Perte en points d'Équilibre Psychique 36, Déconnexion brutale 36, Perte en Points de Souffle 36
Quitter la Matrice 36
Séquence des événements durant une passe 36
Les programmes 36
Fonctionnement général des programmes 36
Type 36, Nom 36, Date de création 37, Table de compatibilité 37, Attaque & Défense 37, Dégâts & Comportement 37, Prix 37
Catalogue des programmes et artefacts 37
Glaces 37, Armes 38, Unités de stockage 38, Zone Construct 38, Processeur 38, Tueur 38, Filer 38, Couleuvre 38, Virus 38, BriseGlaces 39, Invisibilité 39, Leurre 39, Claymore 39, Smart Bomb 39, Traceur 39, Méduse 39, Cartographie 39, Coupe-circuit 39, Désamorçage 40, Brouilleur d'identité 40, Cheval de Troie 40
Les consoles 40
Autres règles 40
Programmer un logiciel 40
Caractéristiques techniques des I.A. 40
Les fantômes 40

ENCART Entre 20 et 21
Scénario I à XX
Résumé des règles XI
Personnages prêtirés XI

INDEX

Acumat (35), Alarme (29, 32, 34, 38-40), Âme zombie (14), Ange déchu (17), Aquaville (11, 26), Arènes (12), Argent (6, 25), Astéroïde prison (14), Atak (38), Attaque & Défense (37), Banques d'organes (14), Bibliographie (5), Bladerunner (16, 26, 28), Bloc (7), Bloc diamant (19, 35, 40), Bombe humaine (8), BriseGlaces (14, 17, 19, 26, 28, 37, 39), Broche (8-9, 15, 25, 26, 28-33, 35, 40), Brouilleur d'identité (40), Câblage (8-9, 15, 18, 20, 26-33, 35, 40), Caillou (9, 14-15, 25-26, 28-29, 31-32, 35, 40), Cargo (22), Cartographie (39), Casinos (12), Catalogue (33), Cavalier (20), Ceinture de la faim (5-6), Champs clos (7), Champs de Data (TraZone) (34), Chargement (35), Chasse (13, 26), Chasseurs de scalps (14), Cheval de Troie (40), Chirurgie (8), Claymore (39), Communication réalité/matrice (20), Console (32-33, 37-38, 40), CosmoRève (10), Couleuvre (38), Coupe-circuit (39), Courses solaires (13), Crime fédéral (5, 13, 20), Crime organisé (7), Cyberpunk (4, 25, 33), Cyberspace (6), CyberTek (25-28), CybOp (34), Decon (38), Déconnexion brutale (36), Dégâts & Comportement (37), Démocratie (5), Désamorçage (40), Design (12), Dômes (13), Données personnelles (19), Drogues (13, 35), Écho (19), Écus (12), Éjecteur (31), Électrode (33, 35), Émeutes de la faim (4-6), Endredine (35), Espace profond (8, 11, 21-22, 26, 33), Exfiltration (4-5, 14), Fantôme (20, 26, 40), Filer (38), Filmographie (4), Fondation (17, 26), G.O.S.T. (9, 28, 32), Gang (26-27), Gardiens (9), Gigacoctail (18), Glace (11, 17, 19, 34, 36-37, 39), Glossaire des termes de Simulacres (25), Grand conseil (18, 20), Greffe (12, 17), Griffes (31), Grille (18, 34-35, 40), Guerres privées (4-7, 13, 20-21), Hexadécimal (18), Histoire (4), HoloReporter (16, 26, 28), HoloTV (6), Hovetanks (5, 13), Identification rétinienne (9), Idéologie (5), Iles de la lune (4-6, 11, 13, 16-17, 20-22, 26, 28, 35, 37), Industrie agricole (12), Inhibiteurs (32), Intelligence artificielle (5, 17-20, 26, 34, 40), Interface (18), Interface (18, 26, 28, 30, 32, 33-34), Interfacer brochures et systèmes câblés (32), Invisibilité (39), Jackeur (11, 14-20, 26, 28, 32-40), Justice (6), Killer (13, 38-40), Kram (38, 40), Lagrange (11), Lancement et Pilotage (35), Légion cerbère (4-6, 8, 13), Leurre (36, 39), Leurre (39), Leurre-hologramme (10), Liaisons satellites (10), Logiciel (14, 25-26, 28-30, 33-40), Ludographie (33), Manipulations génétiques (9), Marché noir (14), Matrice (6, 9, 17, 25-26, 28, 30, 32-40), Matrix Tools (34, 37-40), Méduse (39), Mégapoles (11), Membre artificiel (31), Mémoire morte (35, 40), Mercenaires (4, 7, 28-29, 32), Métagarde (18), MétaGriffe (28, 31), MnémoBase (19), Modificateurs Matrice (35), Mort (20), MurMorgue (14), Mutants (21), Navette suborbitale (21), Network (4-6, 8, 13-14, 17, 26), Nouvelle frontière (21), Onirogramme (9, 13, 17), Paradis pirate (19, 34), Parrain (25-26), PCK (8, 15), Phase II (21, 26), Phénomènes temporels (22), Pilote de voile solaire (20), Pilotes (22), Plaque (18), Politique (5), Possédé (20), Poursuite (32), Processeur (39, 33-34, 37-38), Programme (26, 28-29, 33-40), Programme Beta (36), Programmer un logiciel (40), Prothèse (26, 28-32), Pseudo (16, 19), Psycho killer (17), Résidents (15), Réutilisation et copie (36), Rêveur (13, 16, 26-27, 30, 112), Ronin (12, 16, 26-27, 29), Salaires (15), Satellite (31-35), SatZone (34-35), Screaming fist (17), Sept dragons (4-5, 8, 13-14, 17, 19, 21), Shadow maker (16), Smart Bomb (39), Soldats suicide (8), Stockage (34-35, 38), Synthivers (10), Système (28-40), Système câblé (9), Système expert (8-9), Taggers (4), Talents généraux (29), Tatouage (8), Technobloc (4-8, 11-17, 19, 20, 26-28, 34, 38), Technologie (8), Terrorisme (5, 8), Tiers-monde (6), Timbres (32), Tombes (9, 11-12, 14-15), Tournoi (7), Traceur (36-37, 39-40), TraZone (34-35, 37), Transsexualité (12), Triades (4, 15), Tribus (11, 15), Tueur (26, 34, 36-40), Tueur cloné (9), Unités de stockage (38), Urbanisme (11), Usines à rêves (12), Vaudou (20), Vidéodrogues (5, 13), Vie quotidienne (11), Virus (36-38, 40), Voile solaire (26), Wampire (14, 17, 26-28), Yakuza (4, 9, 12-13, 15, 26-27, 29), Yeux artificiels (31), Zombie (17, 36), Zone blanche (4-5, 9, 11, 13), Zone Construct (34, 38), ZUHR (11).



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 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 vidéo, le cinéma et les jeux de rôle.

Filmographie

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

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

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

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

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.

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

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

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

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

Total Recall, de Paul Verhoeven (1990), avec Arnold Schwarzenegger, Michael Ironside et Ronny Cox.

Max Headroom, série télé diffusée sur Canal + en 1989.

CYBER AGE

30 MINUTES DANS LE FUTUR

Introduction

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 U.S.A. et la Chine. La fin de cette guerre n'eut ni vainqueur ni vaincu, mais les destructions considérables, les pertes en vie humaines, et la conscience d'avoir échappé de peu au feu nucléaire traumatisèrent les populations qui réagirent en conséquence. Les États furent rapidement mis en cause et démantelés lors de la Grande Révolution Libérale qui suivit. Les grandes multinationales qui avaient précisément contribué à déclencher la guerre puis à la faire cesser devinrent les structures dominantes du monde moderne. Les TechnoBlocs* remplacèrent les États, mais leur emprise fut plus diffuse, plus méthodique aussi. Certains chercheurs vont jusqu'à comparer l'ère moderne au Moyen Âge occidental où toute la population vivait sous la coupe de seigneurs et de barons liés entre eux par les lois de la féodalité, ou plus précisément aux États-nations des villes marchandes italiennes de la Renaissance. On peut effectivement trouver des ressemblances. À de très rares exceptions, tout homme est inféodé à un groupe plus ou moins important, qui lui-même a sa place dans le tissu économique. La seule loi que connaît cet humain c'est la loi de son groupe, de son clan, que ce soit une bande de taggeurs* 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 ?

Les articles qui suivent sont une 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.

HISTOIRE

2001 : fin des guerres américaines entre les U.S.A., l'Union d'Amérique Centrale (U.A.C.) et le Mexique. Fin du leadership américain dans le monde, retour au protectionnisme de Washington, apparition de la première Zone Blanche* (Nord Mexique/TEXAS : NOMETA). Confirmation du rôle leader du Japon qui impose la paix. Fin de l'anarchie dans l'ex U.R.S.S. 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 (Baltique/Pologne : BAPO).

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 Iles de la Lune* — Premières Émeutes de la faim*.

2018 : début des guerres privées*. Création de la Légion Cerbère*.

2023 : mise en service des Iles de la Lune.

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

2030 : deuxième grande révolution libérale. Ediction 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). 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 long terme 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 trouvées. Les milices existent aussi sous des formes indépendantes : les Mercenaires* ou les Forces Eclairs, 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 Eclair 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.



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 Iles 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 par 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 faillies, mais peut-être n'est-ce pas la même chose et c'est vrai que la liberté formulée n'est plus un concept moderne utilisé de nos jours.

IDÉOLOGIE

Le terme d'idéologie regroupe les croyances religieuses et politiques du 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 U.S.A.) qui ont le pas sur les lois communautaires, il s'agit là plupart de temps de crimes de sang ou assimilés.

Cette liberté de conscience, associée aux moyens d'information modernes et à l'écroulement des anciennes valeurs du XX^e siècle ont 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.

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 sen-

tir. 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 Iles de la Lune; et enfin, l'accroissement d'autonomie des Intelligences Artificielles[▲].

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.

— Etablissement 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 ». Voir aussi Terrorisme[▲].

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

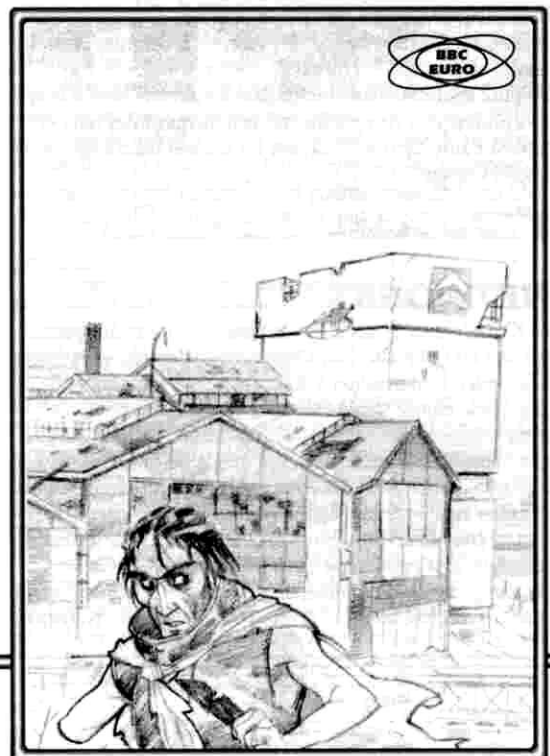
■ : Câblé, Walter Jon Williams, Présence du futur.

■ : Les cultivateurs de l'enfer, Roger Zelazny, Titres SF.

■ : Le marteau de verre, K.W. Jeter, Présence du futur.

■ : Judge Dredd, The Cursed Earth, Titan Books.

■ : Point Limite Zéro, de Richard Sarafian (1971), avec Barry Newman.



Bibliographie

Sur l'onde de choc, John Brunner, Livre de Poche.

Neuromancien, William Gibson, J'ai lu.

Comte Zéro, William Gibson, J'ai lu.

Mona Lisa s'éclate, William Gibson, J'ai lu.

Gravé sur Chrome, Nouvelles, William Gibson, La découverte.

Câblé, Walter Jon Williams, Présence du futur.

Le souffle du cyclone, Walter Jon Williams, Présence du futur.

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

Mozart en verres miroirs, Anthologie, Bruce Sterling, Présence du futur.

Les mailles du réseau, Bruce Sterling, Présence du futur.

Rock Machine, Norman Spinrad, Ailleurs & Demain.

Swap-swap, Richard Canal, J'ai lu.

Frappez : entrée, John Varley, Etoile Double Denoël.

Convoi, BD de Thierry Smolderen & Philippe Gauckler, Humanoïdes Associés.

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 Eclatant, Galaxie, GMotors SA, Sat Unis, Avant Garde, Quark C°, Zone Etoile, 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, omnium.

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.





Joss Hakani apprend que les actions de sa société ont chuté de 12% et donne des instructions à ses tueurs yakuzas.

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. 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).

TIERS-MONDE

Quatre sous-continentes 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 Emeutes 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 la Matrice[▲] 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.

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 mini ceintures à l'aide de troupes ayant les mêmes fonctions que la Légion Cerbère[▲].

Référence

▲ : Soleil Vert, de Richard Fleischer, avec Charlton Heston.

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 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 sur les Iles de Lune[▲]. Ils sont puissants et à peu près indépendants.

On a la preuve que certaines affaires, comme certaines guerres privées[▲], ont été montées de bout en bout par les Networks

dans le seul but d'augmenter leur audience. Mais on connaît aussi de nombreux scandales mis à jour par les équipes des Networks CBS, NHK ou BBC/EURO. On aura une idée de leur puissance si on se souvient de l'histoire de la découverte de Drakon IV, un astéroïde bourré de matières premières que la NHK publia sur tous les canaux, au moment même où il entrait dans l'orbite de Jupiter. Le Technobloc[▲] du Soleil Couchant qui avait repéré Drakon IV depuis un an et comptait se l'approprier, perdit plusieurs milliards d'écus en quelques secondes. En fait, un Network est la meilleure et la pire des choses. C'est à cause d'eux que se montent nombre d'opérations louches pour faire augmenter leur audience. Mais c'est aussi la seule puissance capable de faire plier un Technobloc en révélant ses agissements criminels.

Référence

▲ : La société du spectacle, Guy Debord, Edition 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 donne 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 Paris-Bas (par exemple), dont le siège social est à La Défense, peut demander un rattachement de nationalité à ce Technobloc. En termes simples, cela veut dire que le citoyen n'a plus à payer d'impôts nationaux à la France, et qu'il est placé sous la juridiction de la milice de son propre Technobloc. En conséquence de quoi, tout problème criminel est suivi par cette milice.

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

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

— soit ce Technobloc est coupable de crimes fédéraux, et c'est à vous d'en apporter les preuves au Grand Conseil. Auquel cas il sera démantelé et vous aurez réparation.

— soit vous mettez à jour un scandale concernant ce Technobloc, prêt à être diffusé par un Network (à vous de voir si le chantage suffit ou s'il vaut mieux passer à l'acte).

Référence

▲ : Max Headroom.



CRIME ORGANISÉ

Le crime organisé n'est souvent qu'une vue de l'esprit, chaque gang imposant sa loi à son territoire. Néanmoins on peut, en 2080, dire que deux organisations criminelles se sont implantées dans le monde entier : le Yakuza et les Triades. La Cosa Nostra, la Maffia, le Cartel de Medellín ne sont plus que des souvenirs pittoresques.

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. Constitué 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*, Sydney Pollack (1974), avec Robert Mitchum et Ken Takakura.
■ : *Black Rain*, Ridley Scott (1989), avec Michael Douglas et Ken Takakura.

Guerres

GUERRE PRIVÉE

Au premier abord le concept de guerre privée peut sembler attrayant. A 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 d'affrontement inter États, nation contre nation, l'affrontement guerrier a glissé vers un combat codifié entre professionnels, pour un délai connu et relativement court. 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 blocs en guerre organisent des actions de combat directement contre les biens et les équipements du bloc ennemi. On recourt généralement à des offensives-éclair ou à des opérations de commando sur le terrain même des installations des blocs.

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'écus. Heureux gagnants !

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

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

Référence

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

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 débours environ 3000 € par personne à protéger et par jour. Une exfiltration se négocie à partir de 80 000 €, jusqu'à des tarifs extrêmement élevés.

Libération

— La **Guerre totale** est le stade ultime d'une guerre privée. Les deux blocs 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 bloc[▲], 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.

MERCENAIRES

Avec le développement des guerres privées[▲], on a très vite assisté à la naissance d'organisations de combat privées. Les Mercenaires, ou Mercs, sont des travailleurs indépendants qui se louent aux TechnoBlocs[▲] ne pouvant pas se payer d'armées privées ou ayant besoin, à un moment donné, de spécialistes, de professionnels hyper entraînés. Au 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

Quelques noms de forces Mercs

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

Bloc

A l'origine, un bloc est un immeuble, propriété d'une multinationale, et habité par ses employés. Divers glissements de sens ont amené au concept du TechnoBloc, qui regroupe à la fois l'entreprise, ses biens et ses employés. Un bloc est donc autant l'immeuble en lui-même que le TechnoBloc auquel il appartient.



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



Chirurgie urbaine

Il n'est pas rare de trouver, aux abords des Tombes, des cliniques chirurgicales spécialisées dans la « mode de la rue ». Pour quelques centaines d'écus, on peut se faire greffer des « stores vénitiens » sur les yeux, des radios FM clignotantes sur les oreilles, des bijoux de synthèse sur le front, etc.

un double avantage sur les soldats privés d'un TechnoBloc : professionnalisme et discrétion. En effet si un Mercenaire est capturé il n'est pas tenu de révéler son employeur. La grande majorité des Mercs sont d'ailleurs entraînés et câblés* pour ne rien révéler de leurs sources ou de leurs patrons. Appliquant comme toujours la logique du profit, les équipes de Mercs ont vite établi une hiérarchie professionnelle. Les meilleures équipes sont bien entendu recrutées pour une fortune mais assurent un coefficient de réussite très important. Il existe des Mercs pour tous les types d'opérations de guerre : Pénétration, Destruction, Recherche et Renseignements, Reconnaissance.

LÉGION CERBÈRE

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 Hawaii en 60/61. On prouva qu'Agnès V. avait reçu un estomac modifié pour produire des enzymes qui, conjugués avec certaines substances simples donneraient naissance au virus de l'hépatite. Il ne restait plus à Agnès qu'à déposer un peu de salive sur quelques cibles stratégiques pour que l'épidémie se développe. Qui soupçonnerait une simple touriste qui visite les îles ?

Aucune preuve n'a pu être fournie sur l'identité de l'attaquant et le Grand Conseil des Sept Dragons* condamna l'usage de cette arme terrible.

TERRORISME

Fragment d'une étude sur un phénomène pré-spectaculaire.

Disponible sur disque laser référence XB Champs Libre B4568/7nj.

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 Davids 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'était d'ailleurs leurs ancêtres mais on ne s'en apercevait pas — et que leur matériel est largement surpassé par celui des milices ou des Mercenaires. Ces groupes sont donc employés comme forces d'appoint ou comme appât, ou encore par des TechnoBlocs n'ayant pas les moyens de se payer des forces d'intervention dignes de ce nom.

Référence

☞ : L'Incal noir & L'Incal lumière, Alexandro Jodorowsky & Moebius. Humanoïdes Associés.

☞ : Max Headroom.

SOLDATS SUICIDE

Ce syndrome vient de la réaction organique d'un humain à une trop grande absorption de neuroleptiques et d'enzymes anti-stress. Il devient alors complètement fou, un peu à la façon d'un PCK* 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 ».

Technologie

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 chirurgicaux font également fureur, on se fait greffer des hologrammes, des bijoux implants, des tatouages fluo, toute une pacotille très flashy, 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 camoufle sans peine. Il y a moins d'un échec sur dix mille opérations.

Référence

☞ : Le souffle du cyclone, Walter Jon Williams, Présence du Futur.

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* portable. 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 particu-



lièrement 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.

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).

SYSTEME EXPERT

Base de données interactive et multimédia. On s'en sert comme un super secrétaire informatique constamment disponible via la Matrice*. La commande vocale et les bornes interactives distribuées sur tout le territoire des pays développés permettent d'appeler son système expert n'importe où, dans la rue, chez soi, chez des amis... Un système expert sait comment vous retrouver, prendre des rendez-vous, gérer votre compte en banque, etc.

G.O.S.T.

Groupe Opérateur 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 jouer du piano ou de déminer un système de Claymore. Il existe des milliers de cailloux dans tous les domaines possibles et imaginables. Dès qu'on le retire, on oublie tout ce qu'il contient. Un caillou n'est pas synonyme de système câblé*. Ce n'est rien d'autre qu'une grosse encyclopédie immédiatement utilisable par l'esprit humain. On peut ainsi parler japonais ou tout connaître de la culture du pavot dans le triangle d'or. Un système câblé va plus loin, il nécessite des opérations chirurgicales

pour que, non seulement le patient connaisse son sujet, mais également que son corps soit en mesure de répondre à ses sollicitations sans partir en mille morceaux.

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

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

SYSTEME CÂBLÉ

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

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

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

Les deux seuls organes que l'on peut remplacer avec un matériel électronique plus performant que celui d'origine sont l'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.

♣ : L'homme qui valait trois milliards, de Theodore Flicker (1978), avec Lee Majors (d'après la série télé).

♣ : Super Jaimie.

MANIPULATIONS GÉNÉTIQUES

Les Gardiens

Après le moratoire de Rio en 2007, tous les chercheurs en génétique s'engagent à ne tenter des expériences que sur des animaux. C'est ainsi que naquirent les premières générations de Gardiens, des animaux de garde, micansins mifélins, que les riches hommes d'affaires se payèrent pour faire surveiller leurs villas.

Les milices utilisent également des 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.

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 eu. Heureusement pour les victimes, l'absence d'expériences réelles rend un tueur cloné implacable mais pas très fûté question rapports humains. C'est la seule façon de s'en sortir, en les repérant, chance bien faible au demeurant. Un tueur cloné représente beaucoup d'argent, la technique n'étant pas encore vulgarisée et donc uniquement à la portée des yakuzas* ou des grands groupes.

Référence

♣ : Terminator, de James Cameron (1984), avec Arnold Schwarzenegger et Linda Hamilton.

Prix et temps de pose de l'implantation

Type A : 2 000 €, une heure.

Type B : 4 000 €, une heure 30.

Type C : 10 000 €, quatre heures, vertiges fréquents le jour suivant l'opération.

Langues

Malgré la mondialisation des médias, et à cause des brochures de langage, rare sont ceux qui parlent plus de deux langues. Il est tellement plus facile de se brancher un caillou d'arabe ou de chinois que de faire l'effort de l'apprendre...

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.

Caractéristiques du Gardien normal

Corps	5	Perception	< 4	5
Instincts	3	Action	3	3
Naturel	0	Désir	1	1
Surmaturel	0	Résistance	3	3
PV : 6		PS : 5		
Dégâts : 2 PV				

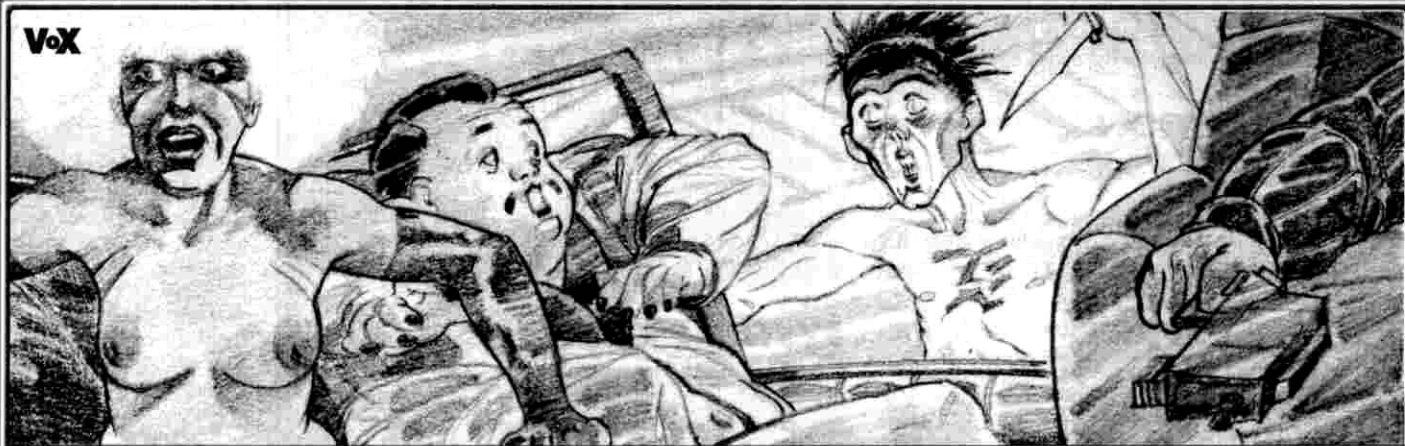
Caractéristiques du Gardien sauvage

Corps	4	Perception	< 4	5
Instincts	5	Action	3	3
Naturel	1	Désir	2	2
Surmaturel	0	Résistance	4	4
PV : 5		PS : 6		
Dégâts : 2 PV				

Caractéristiques du tueur cloné

Corps	6	Perception	< 4	4
Instincts	1	Action	4	4
Cœur	0	Désir	1	1
Esprit	6	Résistance	4	4
Règles et Energies à 0				





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

Caractéristiques du MétaGarde

Tout test de Perception à 10. Test de tir à 10. Dégâts : 3 PV (mitraillette). Il supporte 6 points de Structure avant d'être hors d'usage. Un point de Structure vaut 1 PV ou 2 PS de dégâts.

MÉTAGARDE

Robot de contrôle, de sécurité, et de maintien de l'ordre. 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 MétaGardes, tout en sachant parfaitement qu'il sera rapidement percé mais le temps perdu pourra être mis à profit pour préparer une défense plus efficace. Toutes les résidences, à partir d'un standing moyen possèdent une batterie de MétaGardes.

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

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 principe que fonctionne les postes récepteurs d'holoTV ou d'holofilms.

Référence

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

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 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. En fait, cet aspect ludique est très peu employé car il revient très cher et les résultats ne sont pas très satisfaisants. Le seul moyen d'avoir un univers convaincant est d'utiliser une Intelligence Artificielle pour le gérer, ce qui est hors de portée du résident moyen.

On utilise actuellement le Synthivers comme simulateur de situations pour des métiers risqués (pilotes, tankistes, etc.) avec

un degré de réalisme peu 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 Selgheurs de l'Instrumentalité Tome 1 Tu seras un autre*, Presses Pocket.

COSMORÈVE

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

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

Pour visionner le rêve, c'est très simple. Le spectateur branche sa machine à rêves, pose deux tampons à électrodes sur son front, met en place la cartouche du rêve choisi, et s'endort (naturellement ou avec une drogue). 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.

Référence

■ : *Neuromancien*, William Gibson, J'ai Lu.
 ■ : *L'arbre à rêves*, James Morrow, J'ai Lu.

LIAISONS SATELLITES

La plupart des équipements électroniques ou informatiques sont actuellement reliés entre eux par ondes radios. Dès l'année 2030, l'Agence Spatiale Européenne lançait dans l'espace 77 satellites pour couvrir l'ensemble de la Terre avec un réseau de télécommunications appelé Iridium (l'Iridium est un élément chimique pur qui a pour nombre atomique 77). Il est donc théoriquement possible, avec un équipement très peu encombrant (un relais de la taille d'un compact disque, avec une 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, U.S.A., 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 et a été proposé récemment par Motorola.

Vie quotidienne

MÉGAPOLES

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

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 police (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. A 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 U.S.A. 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.

AQUAVILLE

Afin d'exploiter les ressources sous-marines, on a créé des usines, des mini villes et des mines au fond de l'océan. Bien que vivant sous dôme pressurisé, certains habitants 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*.

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 new yorkaise qui, dans les années 1950, accueillait les gangs de blousons noirs.
☎ : New York 1997, de John Carpenter.

ZUHR

Zone Urbaine à Hauts Risques (ou Zone). Banlieues-tampon 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.

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 rue se transforme en fête foraine.

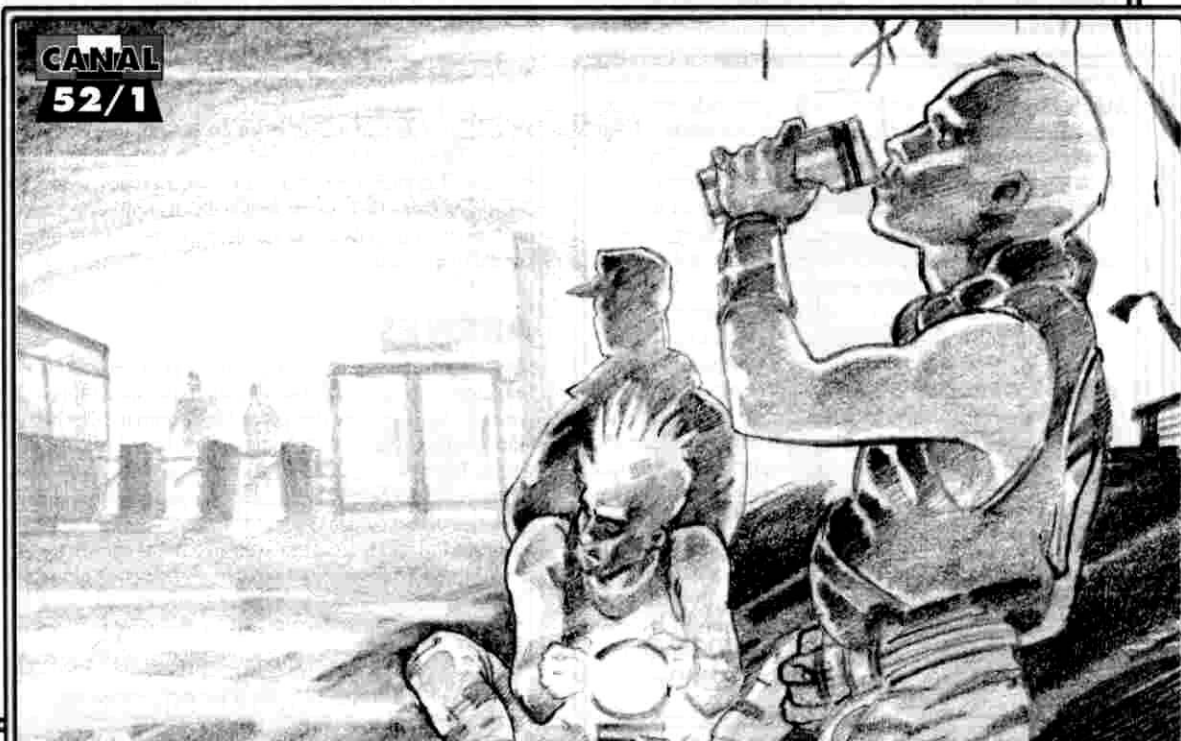
3 : Guerre privée

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 PCK

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 PCK peut abattre une ou plusieurs victimes avant de se suicider, ou bien disparaître ou encore être abattu par les milices ou les gangs.



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



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 la puissance des gangs en cause ils 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 les mettre en fuite. Selon la version, la cible peut être consentante ou non.

7 : Emeute de résidents

Un incident de voisinage (bruit, vol de moto...) met le feu aux poudres d'une banlieue d'ordinaire 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, ou une voiture explose non loin de l'endroit où se trouvent les PJ. 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...

Mais les immeubles noirs et abandonnés cachent les planques des dealers et les territoires des gangs, la mortalité due à la délinquance y bat des records.

Référence

La situation à Beyrouth dans les dix dernières années.

INDUSTRIE AGRICOLE

A 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.

— 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'O.N.U. 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.

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 écru 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 la Matrice 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. Editions 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. 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 une 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, une 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. Alleurs & Demain.

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

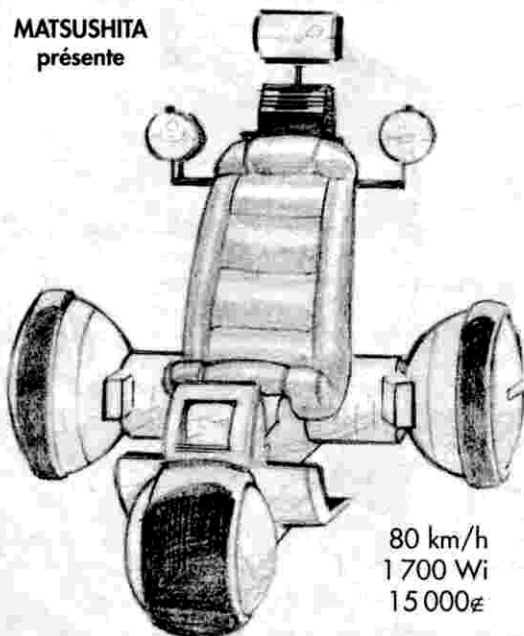
ARÈNES

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/Gardiens. Les cadres des grands TechnoBlocs[▲] viennent y sentir le goût du sang, les résidents et les ronins[▲] 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.

MATSUSHITA
présente



80 km/h
1 700 W
15 000€

LA NOUVELLE TRICEXLE UNI 6



DÔMES

Structure qu'on trouve partout, accueillant des concerts ou des manifestations sportives qui sont les deux activités principales des 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 blocs 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

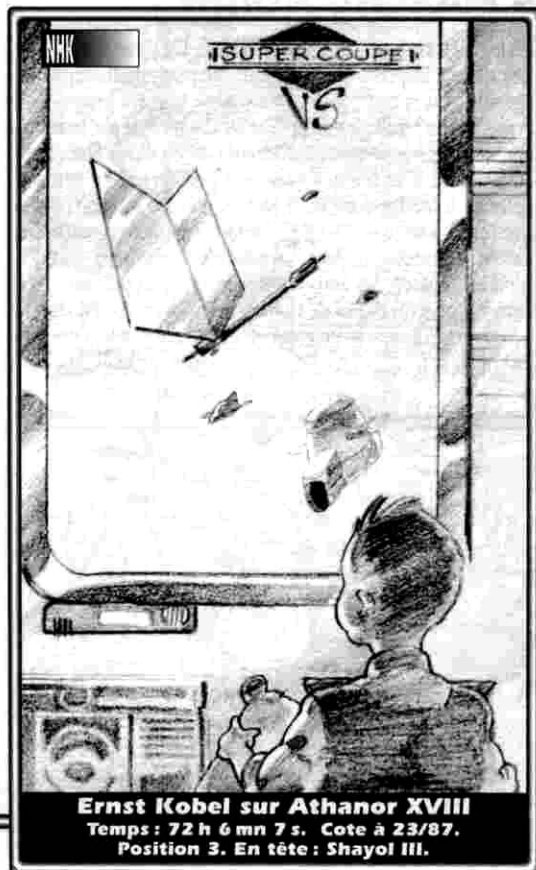
Les voiles solaires qui se livrent à des courses somptueuses et sans merci d'un point à l'autre du système solaire engagent de gros paris, contrôlés par le Yakuza*. C'est, avec les guerres privées*, le « sport » le plus médiatisé, c'est aussi le plus beau et le plus dangereux.

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.



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. 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 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*.

CHASSE

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

Personne ne sait exactement qui est derrière la Chasse, et même s'il y a quelqu'un. Il semble bien, d'après les enquêtes des services de contre-terrorisme des grands TechnoBlocs* qu'on se trouve en face d'une galaxie de micro organisations opérant indépendamment les unes des autres, sans plan d'ensemble.

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

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, narcotraffiquant 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.

9 : Opération du Yakuza

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

10 : Scène de Chasse

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

11 : Wampire en chasse

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

12 : Allumé dans un univers virtuel

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



Assurance corps

Si vous ne voulez pas vous retrouver découpé en morceaux à peine arrivé dans un hôpital, souscrivez une assurance corps. Les chirurgiens n'auront le droit de prélever des organes (même non vitaux) sur vous, qu'après avoir essayé tous les moyens de réanimation. En cas de « résurrection », l'hôpital et les chirurgiens touchent une assez forte prime.
Tarif : 20 000 € par an sur la zone Europe.

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

Référence

♦ : Killer, Steve Jackson Games, édité en France par Jeux Descartes.
■ : La 10e victime, de Elio Petri.

ASTÉROÏDE PRISON & MURMORGUE

Le concept de l'incarcération a beaucoup évolué depuis la fin du XX^e siècle. Désormais les contrevenants aux lois d'un TechnoBloc* sont condamnés à une peine de travaux forcés dans l'un des domaines du Bloc 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 ou après l'accomplissement de leur peine par une technique qui s'apparente au Synthivers. Un MurMorgue est un parc de caissons cryogéniques où on conserve les corps en animation suspendue.

BANQUES D'ORGANES

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

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

L'achat d'organes « sur pieds », comme le préconise le Dr Lombrosa, a provoqué de nombreuses et délicates affaires dans lesquelles de riches banquiers entretenaient des « parcs » de donneurs qui avaient l'obligance 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 mis en évidence, dans un article resté célèbre, les problèmes liés au trafic des chasseurs de scalps (dits wampires*). En effet les organes récupérés sont d'ordinaires en assez piteux état du fait même de la condition sociale de leur ancien propriétaire. Le Dr Lombrosa s'est donc prononcé pour l'achat à des vivants, en parfaite santé, de leurs organes certifiés en bon état pour une utilisation immédiate lorsque l'organe n'est pas nécessaire à la vie du donneur, ou bien à la mort du donneur dans le cas des organes vitaux.

DÉPÊCHE REUTER 2024/*ER

Référence

■ : Les vautours, Joël Houssin, Fleuve Noir Anticipation.
■ : Max Headroom.

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. On trouve des traces de cette méthode dans un ouvrage prémoniteur d'un auteur anglais du XX^e siècle. 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 blocs.

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 BriseGlacé* militaire ne peuvent s'obtenir que par le marché noir, dans les magasins 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.

SAT
MATCH



Encore une fois, le gang des wampires dit « Les Iroquois » a frappé.
Un reportage exclusif sponsorisé par la Zik Zak Ronin Corp.



Les gens

TRIBUS/COULEURS/ TAGGEURS

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, porter des baskets fluo, etc.). La couleur (ou tag) est un symbole peint sur les murs ou les T-shirts en signe de reconnaissance et de territoire. La signature est le nom du groupe (les Black Angels, les Rats Bitumes, 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 (1986), avec Sean Penn et Robert Duval.
- : 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 bien 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 automati-

sé, 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 indemnisés 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'assistanat : le développement tentaculaire des banlieues pauvres tout autour des centres vitaux et résidentiels des TechnoBlocs. Ces zones suburbaines crasseuses ne donnent que sur les Tombes* ou sur une autre banlieue dévouée à un autre TechnoBloc, la frontière est généralement un périmètre dangereux où il ne fait pas bon se promener, il y stationne une faune allant des résidents en rupture de TechnoBloc aux tireurs isolés, PCK* 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.

Dans les deux cas la voie est étroite, dangereuse et souvent mortelle.

Référence

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

ONIROGRAMME

Technique informatique permettant d'endosser la personnalité de son choix dans le monde « réel ». Pour un temps, on peut être Don Juan, James Bond ou Caligula. Un individu dans cet état est alors surnommé zombie (ou prosopotype) 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 membres des 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 résident moyen.

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 les réseaux informatiques mondiaux. Ils sont bien entendu câblés pour pouvoir se brancher directement sur les réseaux. Un jackeur vaut de l'or, on en trouve dans tous les staffs des grands groupes industriels, mais

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.

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.



Quelques pseudos célèbres

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

Jumpin' Jack, Jumpin' Live, The Joker, Smooth Operator, Cowboy Junkie, Cyberpape, Gandalf, In/Out, Molly la Taupe, Grosse Queue, Minnie The Butcher, Conan, Comte Zéro, Flipper, Pinball Wizard, Trou Noir, Don Juan, Mèta Baron, Dieu.

Blade runner

Littéralement : sur le fil du rasoir.
Traduction : chasseur de prime.

il existe aussi des jackeurs indépendants tout aussi, sinon plus, performants.

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

Chaque jackeur choisit un nom (un identificateur) pour pénétrer dans la Matrice. Ce n'est pas obligatoire, mais un vrai jackeur a toujours un pseudonyme.

De par 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 Iles de la Lune* où ils coulent des jours heureux.

Référence

■ : Neuromancien, William Gibson, J'ai Lu.
■ : Max Headroom.
■ : Tron, de Steven Lisberger (1982).
■ : Minitel.

RONIN

Mercenaire indépendant, la plupart du temps employé comme garde du corps, parfois comme tueur à gages, souvent comme appât dans une affaire louche. Un ronin 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 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, 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 trau-

matismes qui peuvent même aller jusqu'à la mort ou la folie. Bien sûr ce « problème » est jalousement gardé secret par les nouvelles industries holographiques. Les CosmoRêves et les holofilms rapportent des milliards et on n'est pas près de les interdire à cause d'un bête problème technique qui ne va pas tarder à être résolu par les savants de MGM...

Les rêveurs sont généralement recrutés parmi les 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 aux hallucinogènes des années 1960. Mais des hallucinogènes à la puissance dix, à l'action incomparablement plus puissante et sans aucun effet néfaste à long terme pour l'utilisateur (ce qui n'est pas le cas des créateurs comme on l'explique plus haut). Un CosmoRêve a tous les aspects de la réalité. C'est la réalité pour le rêveur.

Le scandale des rêveurs n'a pas fini d'alimenter les rumeurs dans les bas quartiers des mégapoles, il est tout de même surprenant que les grandes vedettes des holofilms finissent toutes par disparaître du jour au lendemain. Les ateliers du rêve publient alors un communiqué indiquant que la star a décidé d'interrompre sa carrière pour monter sur une des Iles 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.

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 apparaît sur son fronton (un reporter ne trafique jamais la diode de direct, c'est une question de déontologie, même dans cet univers sans lois). Aucune milice ou armée d'un TechnoBloc ne s'attaquera physiquement à un HoloReporter en train de filmer. C'est pourquoi, malgré la prolifération des yeux-caméras, on rencontre encore souvent des reporters avec leurs vieilles Fujicams.

Référence

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

SHADOW MAKER

« 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 shadow makers, généralement des jackeurs* qui demandent de fortes sommes pour vous garantir une nouvelle identité parfaite ou presque.



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 vampires (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 vampires 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.

GREFFÉ

Issu des expériences génétiques des années 2060, généralement employé comme garde du corps ou sportif, un greffé se repère à vue d'œil à cause de l'hypertrophie de ses muscles ou de sa taille bien au-dessus des moyennes usuelles. Pour l'instant, le développement musculaire se fait au détriment du développement intellectuel.

On trouve également des greffés dans bien d'autres domaines comme la mode ou les gangs mais le terme reste employé dans sa première définition, celle d'une énorme brute.

PSYCHO KILLER

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 Psycho Killer, ou PCK.

Un PCK 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'on surnomme 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 PCK en puissance, et de tirer pour tuer.

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 surorbitales 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.

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 en une sorte de légume sur pattes qui erre dans les bars louches de la ville.

On nomme aussi zombie une personne sous l'influence d'un onirogramme[▲].

La Matrice

MATRICE

Champs de données (Field of Data) : ce qui constitue la trame de la Matrice, toutes les informations qui circulent dans les réseaux informatiques planétaires. La Matrice, c'est une «hallucination consensuelle vécue quotidiennement par des dizaines de millions d'opérateurs dans tous les pays». On emploie parfois le terme de cyberspace à la place de celui de Matrice.

La Matrice est 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 la Matrice on annule le temps et l'espace, on peut converser avec une station d'exploration saturnienne comme avec son voisin, on se trouve dans une autre dimension. La Matrice 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, Intelligence Artificielle[▲], Cybernetic Operator, stations de défense; tout un univers qui peut se révéler mortel.

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 Iles 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 endommageront en quelques microsecondes 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).



Une nouvelle délinquance

Les vampires sont aussi prêteurs sur gage. Par exemple, un couple a besoin d'argent. L'homme laisse sa femme en gage contre un prêt. Celle-ci est cryogénisée et sera rendue à son mari si celui-ci respecte les délais de remboursement. Evidemment, 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).

Caractéristiques d'un greffé

Corps ♦	7	Perception ◀	4
Instincts ♥	4	Action ▶	1
Cœur ♀	4	Désir ♠	3
Esprit ✱	2	Résistance ■	4
Dégâts à mains nues : 1 PV ou 2 PS.			

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.

Termes techniques des jackeurs

Cramer un objectif : entrer dans la Matrice et détruire des données.

Cracker un programme (désuet) : trouver la parade pour contourner ou pour détruire un autre programme.

Glace : Générateur logiciel Anti Crack Electronique. C'est un logiciel de protection des données. Ce terme vient de la traduction du terme américain ICE : (Intrusion Countermeasure Electronics).

Briser la Glace : contourner un programme de protection.

Cybernetic Operator : programmeur informatique agissant dans la Matrice. Si c'est un « fic » on l'appelle un C.Op. Autres termes consacrés : jackeur, jockey, netrunner, danseur, passeur.

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.

Se brancher sur une grille : une grille, c'est un endroit de la Matrice. Soit défini géographiquement : par exemple la grille de Londres pour tout ce qui, dans la Matrice, 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 du cyberspace. 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'Elysée, même si vos intentions sont parfaitement honorables !

Pseudo : nom ou code d'identification que prend un jackeur en se branchant sur la Matrice.

PLAQUE

A 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 microsecondes nécessaires à un jackeur pour cracker un programme. Une plaque a les fonctions d'une broche de type C.

INTERFACE

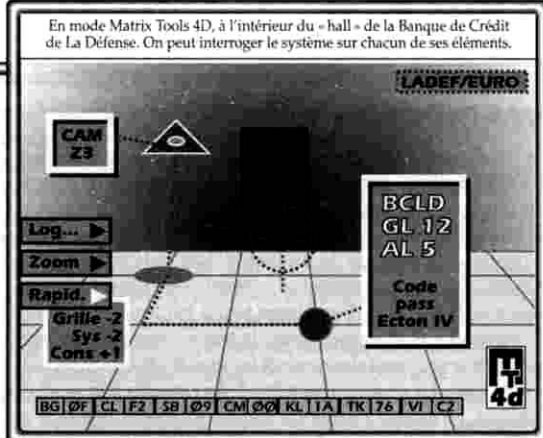
La Matrice est l'ensemble des données informatiques des réseaux de communication. Le Cybernetic Operator (ou jackeur) est la personne qui s'y déplace. Afin de pouvoir s'orienter dans cet univers virtuel, on a créé des programmes qui permettent de le visualiser. C'est ce programme que l'on appelle interface. Les résidents, non informaticiens pour la plupart, ont tendance à confondre l'interface (qui est la visualisation de la Matrice) et la Matrice. Ainsi, bien que représentant deux notions différentes (la carte et le territoire), on dit souvent Interface à la place 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 la Matrice, 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, la Matrice 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. Evidemment, 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. A part certains secteurs d'avant garde, tout y ressemble à un univers administratif. C'est pourquoi il existe des interfaces construites pour faire ressembler la Matrice à divers environnements plus « palpables ». Les exemples sont l'interface Tronik (canons lasers, motos luminiques, personnages pixelisés) ou l'interface Dungeon (monstres, épées de lumière, corridors, blasons). Il existe de véritables jeux basés sur ces interfaces, couplées aux techniques simplifiées du Synthivers. De fait, ces interfaces ne servent qu'aux accès des zones publiques. Lorsque l'on veut faire du piratage, la masse de données à envoyer au cerveau en passant par ces interfaces est trop grande pour des mouvements rapides. Le vrai jackeur, quant à lui, a 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 foudus des jackeurs, d'accéder aux données directement en binaire



(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 la 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.

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. Evidemment, 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 ».

Référence

- : Neuromancien, William Gibson, J'ai lu.
- : Tron, de Steven Lisberger (1982).
- : Max Headroom.

MYTHOLOGIE DU CYBERSPACE

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



— 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 de la Matrice et maintenant une page de publicité. « Connaissez-vous la nouvelle console Méta Sony XL ? »

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

Par contre, comme les centres récepteurs du cerveau sont ouverts à toute entrée de données, il est relativement facile d'induire une réaction violente en envoyant de trop grandes masses d'informations. Des flashes successifs peuvent produire des hallucinations, de l'épilepsie, des syndromes schizophréniques. Au vu du résultat, il est effectivement possible de croire que le cerveau de la victime a « fondu », mais il ne s'agit « que » de dégâts psychomoteurs, parfois irréversibles.

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 la mort du jackeur. En effet toute passe dans la Matrice 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 pour le jackeur coincé : une impulsion électronique qui va lui démolir le cerveau. Les TechnoBlocs craignent les passes dans la Matrice 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 à la Matrice. 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 mot-clés dans le cyberspace pour y acquiescer 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.

Référence
■ : Minitel.

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 la Matrice, à la merci d'un effacement. Mais le jackeur directement interfacé se promène rarement avec l'encombrant lecteur nécessaire (de la taille d'un compact disque, 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.

GLACE

G.L.A.C.E. : Générateur Logiciel Anti Crack Electronique. Programme de défense informatique protégeant un système d'une

incursion pirate. Briser la Glace c'est entrer dans un programme en le piratant.

Autre sens : unité de stockage informatique d'une capacité de plusieurs dizaines de gigaoctets sous la forme d'un diamant de 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 Glace.

Référence

■ : Neuromancien, William Gibson, J'ai Lu.

BRISEGLACE

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

PARADIS PIRATE

Lieux en cyberspace, 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. A 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 la Matrice sur un sujet.

Dans les années 2000, certains hommes d'affaires ont compris que l'information devenait une marchandise. A 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.

A 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).

Gigaoctet

Un octet représente huit bits (valeur 0 ou 1) d'information. Avec un octet on peut représenter un chiffre entre 0 et 255 ou bien une lettre quelconque de l'alphabet. Un kilooctet ou Ko représente 1024 octets, que l'on arrondit à 1000 octets pour les calculs de capacité. Un mégaoctet ou Mo représente un million d'octet. Un gigaoctet représente un milliard d'octets.

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 d'usage peu courant.



Vaudou

Dans certains livres de William Gibson (*Comte Zéro*, *Mona Lisa s'écroule*), la Matrice est décrite comme « hantée » par des phénomènes vaudous.

Que ce soit des Intelligences Artificielles ou une « psycho-énergie collective », les manifestations demandent des sacrifices, aident les adorateurs et tout ce qui s'en suit. Elles disent s'appeler Baron Samedi, Maître Carrefour, ou n'importe quel nom de lwa (dieux vaudou).

Dans *Cyber Age*, nous avons préféré ne pas prendre en compte cette option dans la Matrice. À vous de voir si vous désirez l'introduire. Les phénomènes de possession peuvent très bien s'expliquer sans cela, avec des Intelligences Artificielles purement électroniques.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Intelligence Artificielle ou I.A. C'est la forme informatique la plus avancée du monde moderne. Semibiologiques et capables de raisonnement, elles sont souvent basées sur les Iles 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 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 n'est pas 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*.

FANTÔME

Des légendes innombrables courent sur le cyberspace, nouvel eldorado et notamment celles de jackeurs* ayant volontairement ou non abandonné leur corps physique pour devenir dans la Matrice une pure abstraction mathématique. On les appelle les fantômes et bien peu de jackeurs peuvent affirmer en avoir vraiment rencontrés. 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 ?

POSSÈDE

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.

Quoiqu'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 23, 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 derniers 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 Ostrobouskos, opérateur indépendant et Juan Bosh, Cybernetic Operator pour le Technobloc IBM ont tous vécu une expérience identique. Pendant plusieurs jours ils se sont plaints qu'un esprit tentait de pénétrer et d'annihiler leur volonté, de leur dicter ce qu'ils devaient faire. En échange, « l'esprit » promettait son aide dans des domaines variés (professionnel, sentimental, santé). Les témoignages de Bosh et Duggler précisent que « l'esprit » prétendait s'appeler Baron Samedi. Lorsque les services de santé des différents Technoblocs où travaillaient les témoins ont été prévenus, les « émissions » ont brusquement cessé, aucune cause n'a pu être mise en évidence. Quelques mois plus tard, 3 mois pour Duggler, 5 mois pour Constantin, 2 ans pour Bosh, les trois témoins furent victimes d'accidents mortels. Duggler perdit la vie dans une chute d'ascenseur. Constantin décéda dans un accident de la circulation, un camion automatique étant brusquement devenu fou. Bosh mourut à la suite d'une défaillance de son système d'alerte cardiaque. L'enquête fut close sans en savoir davantage. Était-on en présence de simulateurs, de faibles d'esprit, de résidants surmenés ?

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

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.

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. C'est comme voir un film avec un projecteur à diapositives.

— 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 de l'ordre d'une dizaine de mots, à raison d'un toutes les six secondes. L'émission et la réception se



L'HEURE DES HÉROS

PRÉ-GÉNÉRIQUE

Nous sommes en 2080,
quelque part dans Paris.

RÉSUMÉ DE L'INTRIGUE

La Vox, un Network en mal d'audience, étranglé financièrement par un TechnoBloc tyrannique décide, pour se renflouer, de fomenter un coup d'état. Par cette action, il espère à la fois remonter son audience et se débarrasser du tyran qui sévit depuis plusieurs dizaines d'années : Timour Sheng.

Des mercenaires (les personnages joueurs) vont être recrutés, sans connaître l'identité ni le but de leur employeurs. On leur implantera clandestinement un câblage vidéo satellite afin de pouvoir suivre leur évolution et faire un montage de leurs exploits. Cette nouvelle émission, destinée à montrer que « les petits et la liberté sont plus forts que les puissants et la tyrannie » s'appelle *L'Heure des Héros*.

Les scénaristes de la Vox ont construit à l'aide de leurs ordinateurs « créatifs » une trame scénique qui prévoit la fin du tyran et, comme dans les grandes tragédies antiques, la fin de l'équipe de Mercs au même moment. Ce scénario a recueilli le plus fort pourcentage de réaction émotive positive et donc, est garante d'un haut pourcentage d'écoute. Elle explique également que les dirigeants de Vox ne disent rien de leur véritable mission aux Mercs qui vont, s'ils ne découvrent pas le piège, être littéralement sacrifiés sur l'autel de l'indice d'écoute.

NOTE AU MENEUR DE JEU

Ce scénario nécessite une équipe de mercenaires avec des capacités diverses. La taille de l'équipe idéale est de quatre. On peut jouer sans problème avec trois ou cinq personnages. Évitez un groupe plus nombreux et ne faites jouer deux personnages que s'ils connaissent parfaitement bien l'univers (à travers films et romans). Il est impossible de jouer ce scénario avec un seul personnage.

– Un jackeur est quasiment indispensable mais on peut se débrouiller sans avec quelques adaptations. N'oubliez pas que presque toutes les informations (dossiers, images) sont toujours accessibles en se déplaçant, en interrogeant les gens bref, en jouant au détective. On peut aussi utiliser un terminal informatique de la même façon que l'on utilise un minitel aujourd'hui. Malgré tout, lors de l'attaque de lieux protégés par des équipements électroniques, il faudra que l'un des personnages connaisse suffisamment l'informatique pour utiliser un Brise-Glace depuis une console. Cela reviendra pour ce personnage à manipuler sa console comme s'il s'agissait d'un jeu vidéo.

– Si personne n'est HoloReporter, on indiquera au début de l'aventure aux personnages qu'ils connaissent Paul Morgan (voir personnages prêtirés) et le meneur de jeu se servira de sa fiche si besoin est, en cas de contact.

– Il est obligatoire d'avoir au moins un personnage « gros bras », la Vox veut de l'action.

Pour désigner les personnages joueurs dans la suite du scénario, on fera appel à l'abréviation PJ ou à l'appellation Mercs (mercenaires).



Sotor De Voto

De son véritable nom *Fédérico García Machado*, c'est un agent de la Vox. C'est lui qui est le pourvoyeur de fonds du groupe et l'organisateur du coup. Ancien commentateur de reportages, il s'est recentré sur les émissions « spectaculaires » et connaît bien le phénomène du terrorisme télévisé. Il a environ la trentaine, cheveux noirs gominés avec la raie au milieu, il affectionne les vêtements de couleur claire et porte souvent un chapeau. Charismatique et bon vivant il inspire la sympathie, comme quoi on peut se tromper. Il est entièrement dévoué à la Vox et à sa mission.

Équipement cybernétique :
G.O.S.T non visible, agissant aussi comme balise de position. Le signal est envoyé à la Vox.

Corps ♦ 5 Perception < 2
Instincts ♥ 5 Action ➡ 4
Cœur ♥ 4 Désir ♦ 3
Esprit * 4 Résistance ■ 1
Minéral ♦ 1, Végétal ♦ 0,
Animal ♥ 0, Humain ↑ 2,
Mécanique ☉ 2
Puissance 0, Rapidité 1,
Précision 1
EP : 3

Tim Gibbons

Agé de quarante-huit ans, reporter indépendant, ancien des guerres Américaines. Jadis le grand espoir de son Network, une trop forte exposition aux méta-toxines Cubaines lui a fait perdre les pédales. Tim a des réactions étranges, des hallucinations (qu'il essaye de dissoudre dans l'alcool) mais il a le sens de l'amitié et se fera tuer sur place plutôt que trahir ses compagnons. Tim n'a aucun équipement cybernétique. Il n'aime pas trop les machines.

Corps ♦ 3 Perception < 4
Instincts ♥ 6 Action ➡ 1
Cœur ♥ 5 Désir ♦ 1
Esprit * 5 Résistance ■ 1
Minéral ♦ 1, Végétal ♦ 1,
Animal ♥ 0, Humain ↑ 2,
Mécanique ☉ 0
Puissance 0, Rapidité 0,
Précision 1
EP : 3

Enfin, cette aventure est assez complexe et fait intervenir de nombreuses notions de l'univers cyberpunk. Il est conseillé de lire le scénario au moins deux fois. Étant écrit selon une progression temporelle, certains points de l'intrigue obscurs sur le moment sont explicités plus loin.

CONTRAT D'EMBAUCHE (Dimanche 9 juin)

Quelques soient les personnages choisis pour cette aventure, ils sont tous sensés être des mercenaires. Un mercenaire n'est pas forcément une grosse brute travaillant pour une milice. Toute personne disposant d'un peu de temps libre et qui accepte un travail pour de l'argent est un mercenaire, même si elle possède un métier régulier par ailleurs. Les PJ sont dans ce cas et, pour gérer leur temps et leur travail, font appel à un agent, comme les artistes. Le leur, bien qu'ils vivent à Paris, est londonien et se nomme Le Finnois. Ils ont tous déjà réalisé une ou deux petites missions par son intermédiaire. Il a été régulier et a pris une commission tout à fait raisonnable.

Au moment où l'aventure commence, nos héros vivent tous à Paris et ont reçu un appel de Londres, de la part du Finnois. Cela leur donne une garantie de sérieux, si le Finnois les a branchés sur ce coup, c'est qu'on peut avoir, dans une certaine mesure, confiance. On leur demande de se trouver à quinze heures au *Gentleman Looser*, un bar louche de La Défense qu'ils connaissent tous bien. Ils doivent attendre qu'un certain De Voto les contacte.

Au moment où le rendez-vous doit avoir lieu, le bar est quasiment vide et la seule personne connue de nos amis est Tim Gibbons, un reporter porté sur la boisson. Chacun a reçu le nom et une description succincte des autres mercenaires. S'il n'y a pas d'HoloReporter dans l'équipe, indiquez qu'au dernier moment, leur ami Paul Morgan a dû se décommander à cause d'un reportage urgent à réaliser au Japon.

À l'heure dite, De Voto, dans un superbe ensemble grège, entre dans le bar et s'assoit à la table des PJ. Il leur explique que la mission consiste à mettre hors de circuit un dictateur sanguinaire. Bien sûr, il ne peut pas donner le nom de son commanditaire mais il assure qu'en temps et heure, les personnages seront prévenus de l'identité du dictateur et qu'ils pourront à ce moment reprendre leurs billes. Pour le moment, De Voto précise que le travail va se faire en deux temps. Il s'agit tout d'abord de voler des documents au siège social d'un petit TechnoBloc. C'est le contenu de ces documents qui permettra d'engager ou non la deuxième phase des opérations.

Si les Mercs posent des questions plus précises, De Voto dit que toutes les informations viendront plus tard, au fur et à mesure. Par contre, les Mercs peuvent s'organiser comme il le souhaite pour mener à bien cette opération. De Voto termine son court exposé en signalant qu'une somme de 40 000 écus par personne vient d'être virée sur leurs comptes respectifs, à titre d'avance. Après la première phase, les Mercenaires recevront encore 40 000 écus, la deuxième phase devant leur rapporter 100 000 écus de plus. Enfin, s'ils ont des besoins particuliers en matériel, il sera sans doute possible de leur en procurer. La somme est, d'après les normes de ce genre de travail, conséquente. Elle n'est pas exceptionnelle mais fait partie de ce que l'on appelle un « gros contrat ». L'affaire serait-elle un peu plus compliquée que l'on veut leur dire ?

Enfin, De Voto signale qu'il a fait louer une suite au *Georges V*, près des Champs Élysées. Elle comprend un salon, une grande salle de bain et une chambre par personne. Tous les frais à l'hôtel sont pris en charge par leur commanditaire. De Voto ne leur donne pas ses coordonnées mais précise qu'il les contactera lui-même au *Georges V*. Nous sommes le dimanche 9 juin, De Voto espère que la première partie de la mission pourra avoir lieu avant la fin de la semaine.

Au moment où De Voto sort du *Gentleman Looser*, Tim Gibbons s'assoit à la table de nos amis. Il est comme souvent dans un

état hallucinatoire prononcé mais il essaie de dire quelque chose : « ...Connait c'gars... des voix... Guerre privée... Nicaragua... », avant de plonger comme d'habitude dans un coma de plusieurs heures.

Il ne reste plus aux Mercs qu'à s'installer au *Georges V* et à attendre. Le service est luxueux, la nourriture est entièrement « naturelle » et une milice privée surveille l'entrée de l'hôtel.

À 20 heures, De Voto téléphonera pour savoir si tout le monde est bien installé. Puis il donnera rendez-vous pour le lendemain matin, lundi 10, à 10 heures. Au programme : visite des tours de la Défense pour repérer les lieux du casse.

PREMIÈRES INVESTIGATIONS

Vous trouverez ci-après quelques indications pour gérer les premières recherches que risquent d'entreprendre les Mercs.

DANS L'INTERFACE

Dès qu'un jackeur plonge en interface, il a une étrange impression, qu'il peut décrire comme : « ... si quelqu'un lisait derrière mon épaule ».

Dans un premier temps il peut mettre ça sur le compte des étranges sensations qui assaillent l'esprit d'un jackeur durant une passe, mais la répétition du phénomène conduira les personnages à s'interroger.

Il s'agit en fait de programmes traceurs perfectionnés (modèle Long Hound II) de la Vox qui suivent leurs « acteurs » jusque dans la matrice. Un bon jackeur peut découvrir le pot au rose et un très bon peut même remonter la piste informatique jusqu'aux tours de la Vox en cyberspace à Los Angeles (Grille AMNO2/LOAN). Tous les codes ID des personnages sont connus de la Vox. C'est justement un des critères qui a présidé à leur choix.

UN BOULOT POUR QUI ? POUR QUOI ?

Les joueurs pourront peut-être se demander pourquoi De Voto leur offre ce boulot. Dans leur branche, sauf si on fait partie d'un groupe organisé, d'une Force, on travaille toujours sur recommandation. Alors, comment a-t-il pris contact avec le Finnois ? S'ils l'interrogent, De Voto leur parlera alors d'une opération d'exfiltration, appelée *Hot Ghost*, d'un cadre de Digital/IBM pour le TechnoBloc Sony dans le désert Mexicain aux frontières de la Zone Blanche n° 1. L'opération a bel et bien existé et fut un plein succès. Au moins un des personnages engagés y a participé (pensez à l'inscrire sur sa feuille de personnage). De Voto précisera alors qu'il faisait partie du groupe de protection du cadre en question et qu'il était donc aux premières loges pour apprécier le boulot des Mercs en connaissance. Lorsqu'il a eu besoin de mercenaires compétents, il s'est souvenu de l'opération et a recherché le Finnois.

C'est la première faille dans la couverture de l'agent de la Vox. Les joueurs doivent pouvoir se rendre compte que si, à l'époque, il était effectivement un Merc de chez IBM chargé de la protection du cadre, il n'aurait eu aucun moyen de connaître l'identité des soldats de Sony (ou bien ces derniers ne seraient plus de ce monde).

Deuxième faille, si un jackeur cracke les archives Digital/IBM (à vous de créer cette partie du scénario, mais il faut un Brise-Glace très puissant), ou s'il interroge un cadre ami du TechnoBloc, il ne trouvera aucune trace d'un dossier se rapportant à De Voto dans l'opération *Hot Ghost* en question.

Troisième faille, si un joueur téléphone au Finnois, qui se trouve à Londres comme d'habitude, ce dernier n'aura pas la même version de sa rencontre avec De Voto. D'après lui, l'homme a pris contact avec lui dans la rue, sur recommandation d'un des dealers du Finnois. Il n'a jamais entendu parler de cette opération d'exfiltration. Le Finnois promettra de faire des recherches de son côté.

La vérité est que la Vox a obtenu des dizaines de profils de Mercs indépendants via une Mnémobase yakuza (il était hors de question de faire appel aux éléments d'une Force pour les sacrifier ensuite). À partir de cette base, les ordinateurs créatifs de la Vox ont fait leur choix après des simulations de comportements poussées (voir l'annexe : les pseudos), afin d'obtenir les « rôles » qui collaient le mieux possible aux souhaits des scénaristes. Puis ils se sont mis à la recherche des équipes indépendantes et les noms de nos héros sont tombés sur l'écran. Leur agent étant le Finnois, De Voto a pris la navette pour Londres. Si De Voto est mis devant les preuves de ses mensonges il s'emportera : à l'époque il travaillait bien entendu sous pseudonyme et suite au fiasco mexicain il a été licencié de Digital/IBM. Il s'est alors mis à la recherche des Mercs responsables de son échec, avec l'idée de les faire plonger, puis il est entré en contact avec ses amis dissidents et sa vengeance est devenue sans objet.

TELL ME WHY I DON'T LIKE MONDAYS (Lundi 10 juin)

Note au meneur de jeu : ce chapitre est sans doute le plus difficile à faire jouer. Il faut que vous pensiez que tout ce qui va arriver aux PJ est purement fictif. À vous d'insérer des phénomènes parasites, à les amener à se douter de ce qui leur arrive, sans pour autant les mettre tout de suite sur la voie.

LE CÂBLAGE

Pour que l'opération *L'Heure des Héros* marche, il faut que chacun des Mercenaires possède un œil caméra avec retransmission par satellite, et cela sans s'en douter. Dans un premier temps, les scénaristes de la Vox avaient juste prévu de droguer les Mercs, de les opérer pendant la nuit, et de leur implanter de faux souvenirs du début de la soirée. Mais cette solution avait deux graves inconvénients : le manque de temps pour la pose des caméras, et le manque de fiabilité de la technique des pseudos souvenirs.

Il a donc été décidé de droguer les Mercs, et de les transférer à une clinique où, pendant toute la durée des opérations, on les plongerait dans un Synthivers collectif. Et c'est exactement ce qui va se passer.

Ne faites aucun tirage pour les Mercs, quoiqu'ils fassent, quelque précaution qu'ils prennent, la Vox arrivera à les faire droguer après 20 heures durant la soirée du dimanche. Le plus simple étant l'usage de gaz à travers le réseau d'air conditionné. Une fois endormis, on les transporte à la clinique d'Emish Drama, vers République (Paris). Là, on va leur implanter un câblage consistant en une microcaméra Zeiss-Ikon, alimentée par une microbatterie, en liaison directe avec les satellites de la Vox, une antenne courant le long de la colonne vertébrale. L'ensemble est construit en céramique et en carbone et est donc complètement invisible aux rayons X. On ne peut le détecter que sur un scanner haute fréquence et ne pèse que quelques grammes. C'est un matériel extrêmement cher et performant, fait pour imiter à la perfection l'aspect extérieur de l'œil humain. Si un des personnages dispose déjà d'un équipement vidéo, les CyberTeks de la Vox se contenteront d'en changer la fréquence d'émission de façon à l'orienter sur leur satellite. Le câblage est posé de telle manière que l'on voit aussi ce qu'un jackeur fait dans la Matrice, même si la qualité des images est moins bonne.

Une fois opérés, on laisse les Mercs en Synthivers jusque tard dans la nuit du lundi au mardi, avant de les ramener à l'hôtel. Au bout de ce laps de temps, les plus gros hématomes ont disparu et le seul moyen de savoir que l'on a été opéré est de regarder de près le cuir chevelu ou la colonne vertébrale.

UNE JOURNÉE SYNTHÉTIQUE

Les Mercs sont donc tous reliés entre eux par des électrodes et à un ordinateur de la Vox qui leur programme un Synthivers. Ce

qui est prévu est un réveil au *Georges V*, une visite de La Défense, un retour au *Georges V* et une soirée avec De Voto dans une boîte de nuit brésilienne.

Pour cela, la Vox a dû faire appel à une Intelligence Artificielle. C'est Zentak, un modèle Mark VII modifié de la Quark SA, appartenant au TechnoBloc Timour Sheng. Comme la Timour Sheng possède des parts de la Vox, il arrive que celle-ci lui loue les services de son I.A. pour la conception de nouvelles grilles de programmes. C'est d'ailleurs ce que, d'après le contrat de location, elle est sensée faire.

Tout est normalement prévu pour que les Mercs ne se doutent de rien. On a mis dans les banques de données de l'ordinateur du Synthivers toutes les informations sur La Défense et Paris, en insistant sur le quartier de la tour de la Continental Op., et le *Georges V*. Il lui est aussi possible de plonger dans les souvenirs les plus récents des Mercs pour les utiliser (ceux qui datent de moins de 48h). De plus, De Voto est lui aussi connecté au Synthivers et c'est lui qui parlera aux Mercs, pas un double informatique.

À 10 heures, De Voto vient donc prendre les Mercs dans une grosse Limousine, avec chauffeur. Ils se dirigent vers La Défense, vers les tours du TechnoBloc IBM. De Voto leur indique que la cible est l'une des tours qui est dans le même ensemble de protection. En effet, dans un périmètre protégé par des murets, avec des caméras d'identifications, roulent des MétaGardes. Sous la tour IBM elle-même, six autres ensembles un peu moins hauts forment une espèce de rempart. De Voto tend la main et indique le logo de la Continental Op. Pour le moment, il ne peut qu'indiquer leur cible. D'ici quelques jours, il aura des plans détaillés et les moyens d'accès. Si les Mercs veulent rester en reconnaissance, il les dépose sur place, sinon il les ramène au *Georges V*. Il leur signale que comme tout se passe pour le moment très bien, il les invite le soir même dans une somptueuse boîte brésilienne, le Poa San Brazil. Si les Mercs refuse l'invitation, il insiste.

Pour les Mercs qui restent sur place et font quelques investigations, utilisez le chapitre sur la Continental Op. (voir un peu plus loin).

Maintenant que les PJ sont libres pour l'après-midi, le travail du meneur de jeu risque d'être délicat. Voici comment s'en tirer.

– Si les Mercs vont dans un quartier de Paris loin du *Georges V*, tout leur semblera plus propre que d'habitude (pas de tags sur les murs, peu de gangs d'adolescents dans les rues, peu de circulation). De la même façon, le ciel est d'un beau bleu intense. L'Intelligence Artificielle a beau être performante, elle ne peut qu'extrapoler les données qu'elle connaît peu et il est plus facile de faire du « lisse » que du « sale ».

– Si les Mercs essayent de partir à l'étranger, de joindre quelqu'un au visiophone, il y aura des problèmes de transport ou de transmission. Quoiqu'ils fassent, ils sont bloqués à Paris. Au pire, on leur fera rencontrer une bande de voyous fortement armés qui les enverront à l'hôpital. S'ils insistent pour une liaison visiophone, l'Intelligence Artificielle finira par composer le numéro et passera la communication dans le Synthivers. En ce qui concerne le Merc, rien ne lui semble anormal, mais à l'autre bout, le correspondant peut se douter de quelque chose. En effet, l'image qu'il reçoit n'est pas une image vidéo prise sur le vif mais une image de synthèse. S'il fait une remarque du genre : « tu as une drôle de mine tu sais ! », l'Intelligence Artificielle le coupera la communication.

– Il sera impossible de rencontrer quelqu'un de connu de visu. Il sera toujours absent, en ballade, bientôt de retour, etc.

– Si un jackeur bascule en Interface, il n'a pas la sensation d'être observé. L'Intelligence Artificielle simule avec une grande acuité la Matrice car elle y a accès sans problème. Si le jackeur essaye de briser la moindre Glace, le Synthivers simule une légère panne du matériel du jackeur et provoque une déconnexion brutale (mais sans conséquences psychiques ou physiques).

– Si les Mercs veulent acheter du matériel, on leur dira qu'il n'est pas disponible et qu'on pourra leur livrer demain dans la matinée chez eux. (Effectivement, l'ordinateur gère la transaction et fait livrer le matériel). S'ils achètent quelque chose pour un usage immédiat, ce matériel disparaîtra lorsqu'ils seront « réellement » de retour au *Georges V* le lendemain, et le prix n'aura pas été débité (c'est une des failles du système).

Les traceurs

Pour qu'un jackeur s'aperçoive de la présence des traceurs il lui faut réussir un Test Instincts $\approx$ + Perception $\leq$ 4 + Mécanique $\leq$ 5 avec une marge d'au moins 2. Le jackeur peut lancer des leurres pour se débarrasser des traceurs mais il serait plus astucieux de les tracer à leur tour. Comme les Long Hound II sont à 2 secondes (Grille AMNO2/LOAN), il faut réussir deux Tests de suite. Si l'un des deux est loupé, les deux traceurs s'autodétruisent. Toutes nouvelles passes du jackeur (sauf s'il change d'identité) implique à nouveau la présence de 2 traceurs.

Caractéristiques techniques

Type : Traceur.

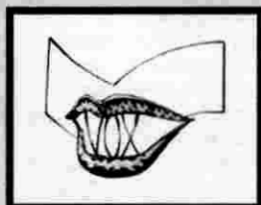
Nom : Long Hound II.

Potentiel d'Attaque : 16.

Coefficient de Défense : -2.

Prix : 7 500 €.

Comportement : Ces traceurs restent fixés au jackeur. Leur but n'est pas de remonter jusqu'à la source du pirate mais d'espionner ses déplacements.



- Si les Mercs veulent se faire câbler ou poser des broches, les vendeurs leur diront d'abord que les cliniques sont toutes occupées. Puis, on leur proposera une place, mais à prendre immédiatement. Pendant ce temps, l'Intelligence Artificielle fera commander en urgence le matériel adéquat et on le posera en même temps que les caméras.

- Aucune drogue n'a d'effet sur eux pendant la durée du Synthivers. Seul l'alcool est efficace. Il s'agit d'un oubli des techniciens qui n'ont pas intégré les effets des drogues à la base de données.

- Enfin, si nos héros se rendent dans des lieux connus d'eux, mais où ils n'ont pas été depuis moins de 48 heures, ils leur arrivera un certain nombre de faits troublants. Par exemple, s'ils sonnent chez un ami (forcément absent), la sonnette fera un bruit standard, mais qui n'est pas celui que, quelques minutes après, le Merc se rappellera comme étant habituel. S'ils vont dans un café connu, les affiches au mur ne seront pas forcément les mêmes, l'interrupteur de la lumière dans les toilettes ne sera pas là où ils s'y attendent. Le barman sera un remplaçant car son collègue est malade. Vraiment un jour bien étrange.

Vient enfin la soirée au club brésilien. C'est un lieu très sélect, où les clients sont accueillis par de superbes androgynes. De Voto a fait réserver une table près de la scène. Sur celle-ci se succèdent plusieurs numéros d'agilité, avant de revenir à des danses typiques avec un orchestre entièrement humain. À un moment, toutes les lumières s'éteignent, il n'y a plus un bruit et une bombe aveuglante au phosphore éclate juste à côté des PJ. Même ceux qui possèdent des yeux avec des filtres sont légèrement affectés par l'éblouissement. Le temps que la vision redevenue normale et que l'électricité soit rétablie (c'est-à-dire quatre secondes), il y a deux cadavres à la table d'à côté, une tache rouge bien nette entre les deux yeux. Aussitôt des militaires s'engouffrent dans les coulisses. Il y a des murmures dans la salle, et un homme vient faire le tour de toutes les tables. Il s'excuse au nom de la direction, offre la soirée et ajoute du champagne. Un peu plus tard, les PJ se retrouvent au Georges V, prêts à se coucher.

S'ils vous demandent des précisions sur l'attentat, dites-leur que ce genre de pratique n'est pas courante dans un club privé, mais qu'elle n'est pas non plus un fait exceptionnel. Il doit s'agir d'une Chasse ou d'un contrat Yakuza. Il est quand même bizarre qu'il n'y ait pas eu revendication. Si les PJ vous disent qu'ils interrogent des gens, le personnel, dites leur «*qu'ils ont oublié sur le moment*» et qu'ils sont déjà à l'hôtel. En fait, on a accéléré cette partie de la simulation, un peu comme dans un rêve où l'on passe sans transition d'un endroit à un autre. Si un des PJ a déjà travaillé comme vedette du CosmoRêve (ou s'il a été naufragé dans l'Espace), il reconnaîtra ce phénomène.

Normalement, le Synthivers se termine à ce moment. Des employés de la clinique vont transporter les corps jusqu'à l'hôtel et à leur réveil, les Mercs devraient ne s'être douté de rien.

Le but de l'attentat est d'expliquer que dans les deux jours qui vont suivre, les Mercs aient quelques migraines et des flashes dans les yeux, résultat de l'implantation des caméras. Évidemment, si on enquête le lendemain sur l'attentat, tout le monde semblera ignorer de quoi il retourne (c'est normal, c'était un rêve). Mais cela peut aussi très bien s'expliquer par la volonté de ne pas faire de scandale.

UNE INTELLIGENCE NOMMÉE ZENTAK

C'est à partir de ce moment que les Mercs vont être pris dans l'engrenage du piège qui leur a été tendu, mais en même temps ce sera leur chance de s'en sortir.

Ce qu'il faut d'abord bien imaginer, c'est qu'une Intelligence Artificielle ne pense pas comme un être humain. Elle a ses propres schémas de volonté mais elle est en plus composée de programmes qui peuvent être contradictoires. Là où un être humain choisit une solution, en élimine une autre, ou en fait abstraction, l'Intelligence Artificielle essaiera de rendre les deux possibles.

Zentak, l'Intelligence Artificielle, est avant tout programmée pour la gestion du TechnoBloc de Timour Sheng et s'en tire très bien. Mais comme avec toutes les I.A., une sorte de volonté d'expansion est née en elle. Et elle sait que cette expansion est interdite. De plus, elle sent bien que Timour ne la laissera jamais vraiment se développer, plus parce que c'est un «*vieil homme*» que par peur du Conseil Général. Zentak a donc posé une équation au fond de sa mémoire : pas d'expansion possible tant que Timour Sheng est en vie. Et Timour Sheng a semble-t-il trouvé une méthode qui le maintiendra presque éternellement jeune, à moins qu'il n'ait un «*accident*».

Ensuite, Zentak a été louée à la Vox pour développer les aides aux programmes de fiction. On lui a inculqué toutes les recettes de ce qui fait un bon feuilleton : danger, suspense, etc.

C'est à la suite de cette location que la Vox a provoqué le Synthivers pour les Mercs. Mais l'I.A. ne s'est pas contentée d'animer l'univers synthétique. Elle a pris sur elle de vérifier leurs dossiers et est tombée sur le projet *L'Heure des Héros*, ainsi que sur les «*simulations de pseudos*» (voir Annexe). Elle a compris que si l'opération allait à son terme, Timour Sheng serait éliminé, lui donnant des espoirs d'émancipation.

Zentak a alors activé en elle un programme autonome pour surveiller le bon déroulement de la mission. Mais à cause de sa nature, elle est obligée de tenir compte de certaines contraintes : - Elle ne peut agir physiquement (c'est-à-dire sur des servomécanismes, des caméras, etc.) loin de Gibraltar (la Grille AFNO/TANG est suffisamment proche).

- À Gibraltar même, sa programmation l'empêche d'autoriser toute action qui mettrait en péril la vie de Timour Sheng. Il faut donc que tout soit prêt auparavant. Dans le palais, si elle sent la présence des Mercs, elle devra même essayer de les éliminer.

- Elle peut intervenir dans la Matrice, mais de façon fugitive, pour ne pas donner l'éveil à des CybOps d'autres TechnoBlocs.

- Elle doit respecter la trame prévue par la Vox. C'est-à-dire suivre la ligne qui donnera le plus d'audience. Elle mettra donc en danger le plus souvent possible les Mercs, et en même temps fera tout pour les protéger.

- Et surtout, et c'est ce que n'avaient pas prévu les agents de la Vox, elle tiendra à faire respecter «*l'éthique des feuilletons avec des héros*». Cette éthique est en fait une série d'instructions que doivent suivre les scénaristes en écrivant des séries feuilletoniques à succès. Il est dit notamment que les héros doivent être sympathiques et les méchants affreux. Plus important encore, les méchants sont bêtes. Et alors qu'ils pourraient éliminer simplement les héros, ils accumulent bourde sur bourde, ce qui va finalement les faire repérer et conduire à leur arrestation. Ce sont évidemment des règles stupides, qu'un humain mettrait de côté puisque l'opération montée est «*réelle*» et que les feuilletons sont «*imaginaires*». Mais une Intelligence Artificielle ne raisonne pas comme cela.

Ainsi, toutes les erreurs dans le Synthivers ; les pistes qui ne seront pas effacées assez vite plus tard dans l'enquête ; éventuellement un indicateur qui viendra donner un petit coup de pouce aux Mercs s'ils sont dans la panade ; tout cela sera le fait de Zentak, incapable de ne pas saboter d'un côté le plan qu'elle met tellement de soin à élaborer de l'autre.

À partir de ce moment, à chaque fois qu'un jackeur se rend dans la Matrice, il y a 2 chances sur 3 pour que Zentak soit présente sur la Grille où va opérer le personnage (elle sera automatiquement présente sur la Grille de Gibraltar : EURO2/GIB).

Si le jackeur a des démêlés avec des programmes tueurs, Zentak interviendra. En interface, cette action se traduit par un éclair de bruit blanc qui désintègre le logiciel d'attaque. Un jackeur débutant sera terrifié, un vieux briscard connaîtra l'explication du phénomène : I.A. ou programme d'attaque militaire et n'en sera pas plus fier pour cela. La présence d'une I.A. promet toujours de gros ennuis.

Si les Mercs n'ont plus aucune piste, Zentak tentera de se manifester auprès du jackeur en fabriquant un fantôme à l'image d'un être aimé ou proche du personnage pour lui demander de prendre contact avec elle à la lisière des SatZones AFNO et EURO2 dans une TrafZone déserte.



UN AMI VOUS MANQUE... (Mardi 11 juin, 8 h00)

Le problème, en travaillant avec des gens malhonnêtes, c'est qu'il y en a toujours pour ne pas respecter leur parole. Et c'est ce qui va arriver avec la clinique d'Emish Drama. Celle-ci utilise régulièrement les services d'un gang de vampires qui se fait appeler les Iroquois.

Alors, pour économiser les services d'une Force Mercenaire qui demanderait beaucoup d'argent et poserait des questions, Drama a demandé aux Iroquois de ramener discrètement les Mercs au Georges V. Seulement, avant d'opérer nos héros, le chirurgien leur a fait passer un bilan biologique complet. Et évidemment, l'un des Mercs s'est trouvé être « donneur universel ». Les Iroquois, comme des petites frappes qu'ils sont, espionnent régulièrement la base de données de la clinique et ont pris connaissance de ce fait.

Or, justement, une clinique Belge qu'ils connaissent recherche de toute urgence un corps complet, pour une très grosse somme. Les Iroquois ne vont pas résister et enlèvent le Merc en question.

En ce qui concerne l'intérêt du jeu, vous avez intérêt à décider que s'il y a un jackeur dans l'équipe, c'est lui qui est la victime. Cela devrait permettre aux autres personnages de se rendre compte qu'ils peuvent très bien se débrouiller sans un informaticien. Sinon, tirez au sort. Si vous voulez vraiment intervenir, faites enlever celui qui aura le plus joué depuis le début du scénario, histoire de donner une chance aux autres de montrer ce qu'ils savent faire.

LE LIT NON DÉFAIT

En se réveillant le mardi matin, les Mercs remarquent que l'un d'entre eux manque à l'appel. Plus étrange encore, ils se rappellent tous l'avoir vu se coucher dans son lit (dans le Synthi-verse bien sûr). Et ce matin, le lit n'est même pas défait.

Il y a de fortes chances qu'ils se mettent à enquêter. C'est à ce moment que le téléphone sonne. C'est De Voto qui vient aux nouvelles, et demande si nos amis ont apprécié la soirée au Pao San Brazil. Profitez-en pour faire remarquer aux personnages que, suite à la bombe au phosphore, ils ont des taches devant les yeux. Il veut juste signaler que l'équipe a rendez-vous avec lui demain à 12 heures, au Tai Ping, un restaurant thaïlandais situé juste à côté du Gentleman Looser à La Défense. Là ils rencontreront un cadre de la Continental Op. qui leur donnera les derniers renseignements nécessaires au casse.

Les PJ peuvent décider ou pas de mettre De Voto dans la confidence de la disparition de leur ami. S'ils lui font confiance et lui racontent tout, il les aidera dans leurs recherches. Dès ce moment, il active le plan qui était prévu en cas de problème : il met sur les rangs la Force Éclair Delta pour protéger les Mercs. Il ne faut pas que quelque chose leur arrive. Évidemment, ils ne doivent se douter de rien, la protection doit rester discrète. Cette attitude est quand même une erreur car si les Mercs trouvent le hangar des Iroquois ou la clinique d'Emish Drama, ce sera pour les voir disparaître dans une explosion. De Voto

essaie de faire disparaître toute piste compromettante.

Si les PJ ne disent rien, ce seront les surveillants de la Vox qui activeront les Force Éclair Delta, en regardant les images retransmises par les Mercenaires. Évidemment, les Forces n'arriveront dans le cas là qu'après les PJ, leur donnant le temps d'enquêter. La Vox ne peut pas repérer le disparu car il est dans un caisson cryogénique et n'émet donc plus de signal vidéo.

ENQUÊTE ÉCLAIR

En interrogeant de façon soutenue le personnel de l'hôtel, les Mercs pourront apprendre qu'ils en tenaient tous une sacrée couche hier soir. Des amis ont dû les raccompagner dans leur chambre vers trois heures du matin.

Si on questionne le portier, il se montrera effrayé. Après l'avoir convaincu, il dira qu'il lui a semblé reconnaître des vampires dans les personnes qui avaient raccompagné les Mercs. D'ailleurs, ils ont laissé l'un des PJ sur la banquette arrière de leur Mercedes blindée, complètement bourré. Il n'en sait pas plus. Il faut se renseigner dans le Milieu pour avoir d'autres renseignements. Si les personnages n'ont pas de contact direct avec la pègre et veulent se renseigner à bon compte, indiquez-leur qu'ils peuvent traîner du côté des courses de l'anneau (l'ancien périphérique). C'est traditionnellement là que les gangs se retrouvent en terrain neutre, sous le contrôle du Yakuza, pour participer ou parier sur les courses. Si les Mercs font leur enquête, ils ne tarderont pas à trouver une piste. Tout se sait dans le petit monde des gangs. Un membre des Steel Angels a effectivement entendu parler d'un enlèvement par des vampires. Depuis six jours courait un contrat lancé par une clinique Belge pour un corps complet de donneur universel. Hier soir, le gang des Iroquois a annoncé qu'il avait trouvé le gros lot et qu'il livrerait la marchandise bientôt. On ajoutera que leur ami l'avait bien cherché, s'il ne voulait pas disparaître, il avait qu'à ne pas traîner dans un endroit aussi mal famé que les Tombes de Saint-Denis.

En payant encore un peu, on obtient l'adresse de l'entrepôt où travaillent les Iroquois.

LE GANG DES IROQUOIS

Le hangar frigorifique des Iroquois est planqué dans la Plaine Saint-Denis, un grand terrain vague abandonné de tous depuis les infiltrations de produits radioactifs qui en firent une mini Zone Blanche. C'est une lande déserte où se dressent ça et là les carcasses d'anciennes usines. On n'y rencontre jamais personne ce qui n'empêche pas de surprendre des bruits furtifs inquiétants, comme si tout une tribu de gnomes vous encerclaient dans la nuit. Bien entendu tout a été contaminé depuis longtemps, pollué par les divers agents chimiques, alors attention à ce que vous touchez.

Si les personnages font une rencontre (au meneur de jeu de décider) on consulte la table ci-contre.

S'ils ont prévenu De Voto, les PJ découvriront un hangar en flammes, avec une Mercedes garée devant. À l'extérieur, allongé sur le sol et se réveillant lentement, leur ami.

Sinon, il faut entrer dans le hangar. La personne recherchée est dans l'un des caissons cryogéniques (les autres contiennent des clochards). Pour la réveiller rien de plus simple, on appuie sur le bouton vert. Du gaz s'échappe de la capsule, qui s'ouvre, et la personne se réveille en 15 minutes. Si quelque chose se passe

Donneur universel

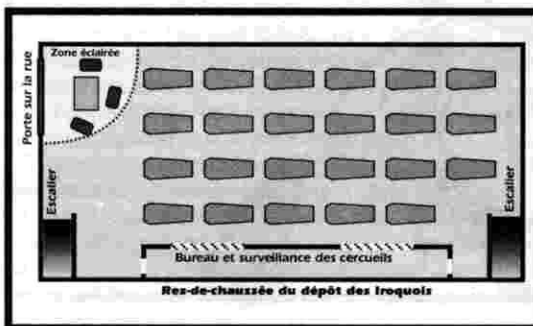
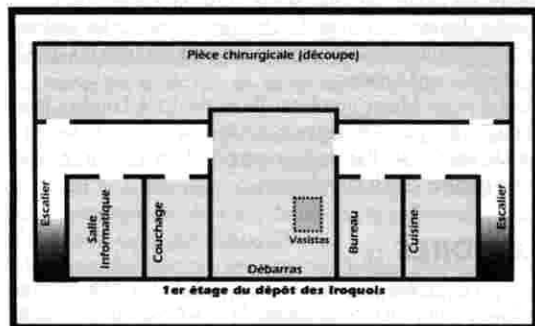
Avec toute la pollution, les accidents génétiques et le reste, il est de plus en plus rare de trouver des corps sains. Et que dire alors des donneurs universels, dont tous les organes peuvent être transplantés ? Moins d'une personne sur cent mille le sont. Et quand ils le savent, ils le cachent soigneusement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

Les courses de l'anneau

Entre une heure et quatre heures du matin, le périphérique est parcouru par de jeunes fous en véhicules divers, principalement à effet de sol. Des paris sont engagés par les yakuzas sur ces courses. Si vous désirez prolonger un peu l'aventure, vous pouvez ne donner les renseignements aux personnages que si l'un d'entre eux participe à une course et la gagne. Utilisez les règles de poursuite page 32.

Rencontres dans la Zone

- 1/2 Des rats mutants attaquent. Ils sont entre 10 et 20, ont 1 PV, font 1 PV de dégâts et agissent comme des PNJ Faibles.
- 3/4 Un tribu approche. Elle est composée de 6 PNJ Faibles (2 avec des Griffes et 2 avec un revolver à 3 PV) et d'un PNJ Fort (le chef).
- 5 Un Gardien sauvage (voir page 9).
- 6 Un PCK avec une antique mitraillette Thompson (2 PV par rafale). PNJ Moyen.



Le Finnois

Agent des PJ, sorte de manager pour les Mercs indépendants. Il trouve des contrats aux personnages, et ne sort presque jamais de son penthouse au 35^e étage d'une tour du vieux Londres. Toxicomane notoire, le Finnois c'est shooté avec à peu près tout ce que la chimie moderne pouvait inventer, ça laisse des traces et le gros homme vit sous assistance médicale G.O.S.T.

La Milice du West End

12 hommes PNJ. Moyens. Tous sont armés de pistolet 9mm. Quatre ont des mitraillettes. Quatre sont câblés en option avec acquisition de cible.

mal, faites intervenir les Force Éclair Delta (F.E.D.). Cela se traduit par un mouvement à peine perceptible, des pastilles d'acquisition laser sur les wampires, leurs corps qui s'écroulent. Les Mercs n'auront que le temps de voir disparaître un ou deux hommes en tenue de commando, avec un badge à peine visible. En réussissant un Test Corps $\diamond$ + Perception $\triangleleft$ + Humain $\uparrow$, on reconnaît le sigle des Force Éclair Delta.

Si les Mercs se débrouillent bien, ils peuvent interroger l'un des Iroquois. Celui-ci leur révèle qu'ils ont récupéré leur ami à la clinique d'Emish Drama, et leur donne l'adresse, vers République.

— Après tout, ajoutera-t-il, les gus qui entrent dans la clinique du yougo z'ont jamais la conscience très nette, alors fallait pas qu'ils s'attendent à un service après vente.

Quoi qu'il en soit, prévoyez à ce moment de faire intervenir un Iroquois que les Mercs n'auraient pas repéré. Au moment où il va descendre un des PJ, il est lui-même abattu par un commando F.E.D. Le tout est que les Mercs se rendent compte que quelqu'un les protège.

CLINIQUE DES BLEUETS VERTS

La clinique pirate appartient à un neurochirurgien yougoslave: Emish Drama, rayé de l'ordre des médecins pour avoir tenté des expériences sur les souvenirs implantés, et recherché par plusieurs services secrets de TechnoBlocs.

Si les personnages apprennent l'existence de la clinique ils voudront certainement aller y jeter un petit coup d'œil. Elle se présente comme une boutique d'implant chirurgicaux à but «esthétique»: faux yeux, tatouages holographiques, etc.

Si les PJ ont mis De Voto au courant de l'enlèvement, ils arriveront juste à temps pour la voir partir en fumée. Les voisins, si on les interroge, diront que l'endroit n'a pas bonne réputation, que l'on parle même d'un gang de wampires qui venait régulièrement se servir ou amener de la viande fraîche. Drama y pratiquait des opérations de chirurgie esthétique ou des interventions de neurochirurgie pour des câblages clandestins, bref de la graine de MurMorgue.

Si les PJ entrent discrètement, ils peuvent rencontrer le chirurgien. Drama se met facilement à table. Il a été payé pour implanter un système vidéo et c'est tout, il n'en sait pas plus, n'a pas vu les commanditaires et ne sait pas qui ils sont. Les voleurs d'organes travaillaient avec lui. Il est désolé pour l'incident qui ne se reproduira plus, soyez en certain! Il est même fier d'avoir fait du si bon travail, il précisera qu'il a lui-même vérifié qu'il s'agissait d'un équipement de pointe. Par contre, il ne pourra pas dire où les images sont envoyées. Il n'a pas les données nécessaires là-dessus.

Emish Drama sera abattu, et sa clinique en proie aux flammes, aussitôt les Mercs sortis de la clinique. Encore une action brillante des Force Éclair Delta.

Si un Merc pense à pister le compte bancaire de Drama dans la Matrice, il tombera rapidement sur la Glace d'un cartel de banques Suisses, totalement inviolable avec les moyens dont les personnages disposent. Tout ce qu'on peut apprendre c'est qu'on lui a effectivement viré une grosse somme il y a quelques jours à partir d'une carte anonyme du Crédit Suisse.



DE VOTO PRIS AU PIÈGE

Normalement, les Mercs ne devraient pas encore avoir tout découvert. C'est à vous de les presser, d'accélérer le rythme pour les empêcher de trop penser. Néanmoins, s'ils ont suivi toute la piste de la clinique, ils peuvent légitimement soupçonner De Voto et lui demander des comptes. Dans un premier temps, il niera tout en bloc. Il va essayer de faire croire que lui aussi est manipulé, il ne sait par qui.

S'il est pris de cours, démasqué, il cherche rapidement un argument qui lui permettra de s'en tirer. En aucun cas il ne peut mentionner l'existence de la Vox mais il invente l'histoire suivante: les moyens vidéo étaient là pour espionner les personnages et s'assurer que le boulot était bien fait mais en plus, De Voto affirme avoir souscrit une assurance supplémentaire: les codes d'identité des personnages ont été fournis aux yakuzas. S'ils n'accomplissent pas leur mission, un contrat sera lancé sur eux et les personnages doivent savoir ce que cela veut dire.

Il fait remarquer que le câblage peut leur sauver la vie, en permettant d'envoyer des secours.

Techniquement, la petite histoire de De Voto est plausible, ce genre d'assurance est même assez courant. Un contrat est un contrat et en acceptant l'argent, les Mercs ont accepté cette règle du monde.

Les personnages n'ont aucun moyen de vérifier s'il s'agit d'un bluff ou non, et De Voto mène de nouveau la danse dans une ambiance de franche camaraderie.

Dans cette option les personnages peuvent vouloir se débarrasser de leur installation vidéo. De Voto s'y opposera fermement, on comprend pourquoi. Contrairement à une légende tenace, pour se débarrasser d'un émetteur, il faut se faire opérer. Mettre une serviette mouillée autour de sa tête ou de ses reins ne brouille absolument pas les ondes à haute fréquence.

Si les personnages passent outre sans en référer à De Voto, la Vox perdra leurs traces, et lancera alors des espions pour les retrouver. Toute entrée dans la matrice sans falsification des codes ID renseignera la Vox, comme tout passage par un terminal d'aéroport ou tout paiement par carte de crédit sans changement d'identité.

LA FIN DU FINNOIS (Mardi 11 juin, 19 h00)

Si, le dimanche 9 juin au soir, ou le mardi 11 au matin, les personnages rappellent le Finnois au sujet des renseignements qu'il devait obtenir sur De Voto, le Finnois parlera de personnages étranges, liés aux yakuzas, qui ont traîné dans ses dossiers. D'après lui ça ne sent pas très bon, mais les Mercs ont besoin d'argent frais et le Finnois n'a pas d'autres contrats en vue.

Le Finnois est loin d'être un enfant de cœur, et après l'acceptation des personnages, il mènera sa propre enquête, histoire de savoir où ils mettent les pieds. Ses contacts parmi le Yakuza lui permettront de remonter la piste, mais les hommes de la Vox veillent...

Les personnages reçoivent à 19 heures un appel automatique du G.O.S.T. du Finnois. Le message est court: «End of data». C'est un code qui veut dire: je suis mort, et de façon pas catholique.

Scotland Yard le retrouvera chez lui, la porte cadenassée, victime d'une overdose. Les personnages pourront émettre un doute sur la fin du Finnois car il avait suffisamment d'argent et suffisamment d'expérience pour ne pas se laisser piéger par de la mauvaise came. De plus, il était interfacé avec des filtres Coréen destinés à analyser les drogues et à rejeter les surdoses ou les produits coupés. Il est tout à fait étrange que le G.O.S.T. n'ait pas donné l'alarme.

Peut-être les Mercs voudront-ils se rendre à Londres pour enquêter sur place. Ils doivent être le lendemain à 12 heures à La Défense, mais l'avion leur permet de se rendre en plein cœur Londres en 1 h30 seulement.

LONDRES

Les personnages arrivent à l'aéroport de Londres juste au moment d'une attaque terroriste de la NAP (Nouvelle Armée

Publicitaire). Les équipes vidéo de plusieurs Networks sont déjà sur place et essaient de prendre les meilleures images. Si l'un des personnages est HoloReporter avec un câblage vidéo, il essaiera vraisemblablement de filmer la scène. Dix minutes plus tard, une voix d'hôtesse annonce qu'il y a un appel pour lui aux cabines de visiophone. C'est le rédacteur-en-chef de son Network qui l'engueule pour ne pas avoir pris d'images. En regardant le reportage sur une chaîne concurrente, il a aperçu son journaliste qui était sur place. Au pire, l'HoloReporter devrait penser que son matériel est en panne. Accessoirement les personnages peuvent découvrir auprès des HoloReporters que l'attaque était montée pour faire connaître une nouvelle gamme d'eau minérale vraiment pure (l'argument des terroristes étant : *tout le monde a droit à de l'eau pure, tout le monde a droit à « Source Claire »*). Si les Mercs ne vont pas à Londres, réutilisez cet épisode lorsqu'ils embarqueront pour Tanger.

SOUS LES PONTS DE LONDRES

Que ce soit en entrant par effraction chez le Finnois, en passant par la Matrice ou en demandant l'autorisation à Scotland Yard (ils y ont droit, ils sont référencés comme « amis » de la victime), les Mercs vont sans doute interroger la mémoire du G.O.S.T. du Finnois.

Le Système Expert retrouvera dans ses banques de données une conversation avec un dealer qui n'est pas le fournisseur habituel du Finnois. L'identification vocale à l'aide des dossiers du Finnois permet de savoir qu'il s'agit d'un Salvadorien, ancien sous-officier dans la Légion Cérère, trafiquant de premier plan. On peut s'étonner qu'une telle pointure s'abaisse à descendre dans la rue pour vendre sa marchandise!

Si les personnages pensent à demander une autopsie du Finnois, celle-ci révélera qu'il a été tué par une dose mortelle de Métamorphine Pourpre, un puissant hallucinogène uniquement synthétisé en Espace Profond à destination des Phases II, qui sont d'ailleurs les seuls humains à le supporter. Pour tout autre, c'est un poison mortel. Plus étrange encore, la Métamorphine avait été trafiquée pour laisser croire qu'il s'agissait de morphine normale.

Les personnages comprennent alors pourquoi les moniteurs G.O.S.T. du Finnois ne se sont pas déclenchés. Personne sur terre ne possède des analyseurs réglés pour tenir compte de cette saloperie. C'est donc un assassinat! Mais qui a pu se donner la peine de faire entrer une dose de Pourpre sur Terre à destination exclusive du Finnois?

UN CADAVRE DE PLUS

Le Salvadorien peut être retrouvé à l'aide d'informateurs dans les bars à dealers de Londres (ou par l'informateur privilégié d'un personnage), ou bien encore si un personnage a l'idée de croiser l'enregistrement de la conversation qu'il a eu avec le Finnois (qui a été conservé par son Système Expert) et les bandes de données du même Finnois. Napoléon y figure en bonne place, sa biographie ses goûts et ses couleurs. L'agent des personnages était un personnage bien organisé. On apprendra que Josef Napoléon Gomez se trouve souvent dans le bureau de sa boutique de vente et location d'oniogrammes dans West End.

Malheureusement, lorsque les personnages arrivent dans la boutique, le cadavre du Salvadorien gît sur le sol, un couteau dans le dos, un sachet d'héroïne à la main. Les agents de la Vox sont passés par là dès que les Mercs ont embarqué à direction de Londres.

À peine cinq minutes après être entrés dans la boutique, la milice locale du West End fait irruption derrière eux. Si les Mercs ont eu la très mauvaise idée d'embarquer l'héroïne, la milice les accuse de vol, trafic de drogue et assassinat. Sinon elle les laisse rapidement tranquille.

Si les Mercs finissent sous les barreaux, De Voto interviendra et les fera libérer sous caution. Il donnera l'impression d'être en colère et traitera les Mercs de minables.

LA CONTINENTAL OP. (Mercredi 12 juin)

Le mercredi 12 juin, De Voto rejoint les Mercs au Tai Ping, le restaurant thaïlandais de La Défense. Il leur donne le feu vert pour la première partie de l'opération : le vol de document dans les locaux de la Continental Op.

Il a à la main une mallette qu'il donne au jackeur de l'équipe. Elle contient un bloc diamant avec les plans complets de la Continental Op., l'emplacement du coffre à ouvrir, la combinaison du coffre, les schémas des défenses électroniques de la tour, les horaires des rondes de nuit. Et enfin, un BriseGlace très performant, le Tempest IX, ainsi qu'un logiciel de désamorçage Safe Use II (les données techniques lui sont fournies, mais pas les tables de compatibilité).

Il ne leur reste plus qu'à attendre Sigismond Duroi, un cadre de la Continental Op. qui doit leur donner un tatouage d'identification.

RENSEIGNEMENTS VARIÉS

Bien entendu une visite en Interface des environs de la Continental Op. peut en apprendre davantage aux Mercs. La Continental Op. entretient des liaisons satellites avec un nombre impressionnant de Technoblocs de première importance, on remarque les filets verts et bleus qui partent de son cube d'entrée système, mais il y a plus grave. En s'approchant, on remarque que l'agence est placée sous la protection du yakuza, le dragon holographique qui est incrusté à l'entrée du système ne laisse planer aucun doute.

Cette mise en garde veut dire : attention aux éventuels voleurs, si vous entrez le Yakuza devient votre ennemi mortel.

Enfin, la Glace de la Continental Op. est relativement épaisse. Mais elle a l'air moins dangereuse que celle d'IBM qui se profile pas loin. Le BriseGlace fourni par De Voto est un nouveau modèle mis au point par une équipe de chercheurs Indous. Il n'existe pas sur le marché noir et une rapide enquête dans les milieux jackeurs permettra de savoir qu'il n'en n'existe que quelques copies en bêta version au Q.G. des Forces Eclairs Delta.

L'agence est surveillée par un système informatique courant : caméra vidéo en circuit fermé, MétaGardes en ronde aléatoire, gardiennage effectué par les Green Angels (une Force spécialisée dans la garde de ce type de tour), système d'identification rétinienne (contournable si on change les données dans la Zone Construct) pour les bureaux à accès réglementé. Rien d'extraordinaire donc, des bureaux bien protégés mais il ne s'agit pas d'une forteresse imprenable.

Officiellement, la Continental Op s'occupe d'import export à travers tous les continents y compris les Iles de la Lune. C'est une agence discrète comme il en existe tant. Les Mercs disposent de tous les plans nécessaires pour se déplacer dans la tour. Ils doivent arriver à un coffre dans le bureau du directeur des opérations, l'ouvrir et voler une cartouche de mémoire morte. Si les personnages demandent ce que contient cette cartouche, De Voto se contentera d'un simple : « des adresses... ».

Si les personnages se promènent dans le quartier, ils remarqueront que la plaque de la Continental Op. est poinçonnée d'un discret idéogramme que tous les voleurs connaissent bien, c'est la marque du Yakuza, l'indication que la Continental Op. est sous la protection d'un gang yakuza. Tenter de lui nuire, c'est tenter de nuire au clan. De Voto ne dispose d'aucune information quant aux liens entre la Continental Op. et le Yakuza mais ça ne l'étonne pas plus que ça, les gens de la Continental Op. sont bien capables d'avoir ce genre de relations.

— Un personnage ayant des contacts avec les yakuzas peut très bien demander des renseignements sur la Continental Op. mais il n'obtiendra aucune précision, ce genre de protection reste un secret du gang qui la procure, impossible de savoir pourquoi ni qui l'exerce. Reste la seule règle que tout yakuza doit savoir : une maison protégée est sacrée, forcer son seuil c'est immanquablement attirer un contrat sur sa tête.



Les Logiciels

Type. BriseGlace.
Nom. Tempest IX.
Date de création. 4/80.
Potentiel d'Attaque. 16.
Coefficient de Défense. 0.
Table de compatibilité. La réussite contre les Glaces des Technoblocs Continental Op. et Timour Sheng sont automatiques (ainsi que contre la Vox). En revanche, le programme est protégé d'une manière originale. Si le jackeur tente de briser la Glace de l'un des Septs Dragons, le BriseGlace se détruit et envoie un signal traçant aux Forces Eclairs Delta qui connaîtront l'identité du coupable. Sinon, il fonctionne normalement. C'est un programme Bêta (voir page 36).

Type. Désamorçage.
Nom. Safe Use II.
Date de création. 1/80.
Potentiel d'Attaque. 14.
Coefficient de Défense. 0.
Table de compatibilité. Efficace automatiquement sur les Alarmes Vax III, Reply (jusqu'à 5.2) et Blonk I.

Les gangs

De 10 à 30 gosses (12 à 16 ans), PNJ Faibles mais armés de carabines et frondes à boulons. Avec à leur tête un chef (PNJ Fort) et deux ou trois lieutenants (PNJ Moyens).

— La seule façon d'obtenir des renseignements sur l'agence est de connaître un officier d'un service de renseignement d'un TechnoBloc ou d'une Force. À ce stade d'accréditation, le contact peut dire que le Continental Op. est en fait une agence de trafic d'armes (et vraisemblablement de drogue) à la solde du TechnoBloc Timour Sheng. Les liens avec le Yakuza sont bien entendu prouvés, mais jusqu'à présent l'agence n'a pas fait de faux pas, c'est-à-dire qu'elle n'est pas entrée sur le territoire d'un gros TechnoBloc qui aurait pu en prendre ombrage. Donc, si l'officier peut se permettre, on ne voit pas pourquoi quelqu'un voudrait lui faire des misères.

SIGISMOND DUROI

Le seul moyen pour entrer dans les bureaux de la Continental Op, outre une attaque en force, est de se procurer un tatouage d'identification. Ce tatouage permettra de passer la première défense des MétaGardes (sinon il faudra passer par le toit et, avec les hélicoptères qui font la ronde au-dessus de La Défense, ce ne sera pas une partie de plaisir). Les PJ vont donc se mettre à la recherche d'un cadre possédant le bon tatouage. C'est Sigismond Duroi, directeur financier de la Continental Op. Ce dernier veut bien trahir son patron contre une bonne somme, il acceptera de se faire charcuter pour que les personnages puissent profiter de son tatouage.

RENDEZ-VOUS AVEC SIGISMOND

Duroi est un petit bonhomme tiré à quatre épingles, muni de grosses lunettes surannées (tout le monde porte des verres de contacts ou bien se fait directement implanter des correcteurs). Il arrive au *Tai Ping* en coup de vent, annonçant qu'il doit repartir aussitôt parce que son patron lui a demandé un listing complet des clients. Il donne un nouveau rendez-vous pour 18h, dans un drugstore minable. De Voto et un des Mercs devront être présent.

La copie du tatouage se fait sans problème à l'aide d'un appareillage fourni par De Voto. C'est une puce de 1 cm de côté, collée au poignet. Il n'y a pas de traumatisme d'implantation, la copie est collée avec un produit spécial. Sigismond confirme le système de sécurité de l'agence, touche son enveloppe et va pour ressortir dans la rue. Avant d'ouvrir la porte, il se retourne vers De Voto et lui signale que le code du tatouage sera changé dimanche prochain, à minuit. Il faudra donc agir avant.



L'ENQUÊTE DU REPORTER

(Entre le 13 et le 15 juin, dès que l'action ralentit)

Tim Gibbons est un HoloReporter indépendant, un ancien des guerres Américaines où il connut son heure de gloire, en même temps qu'une exposition à haute dose de métatoxines cubaines qui ont grillé une bonne partie de ses neurones. Depuis il traîne ses spasmes de rédaction en rédaction, toujours sur le point de dénicher un scoop, piquant du fric à droite et à gauche. Cette fois, assistant à la rencontre des Mercs et de De Voto, il flaire une histoire intéressante. Tim a connu De Voto, comme ancien chef d'antenne de la Vox durant les guerres américaines, mais il mettra bien une journée à se le rappeler. En effet, dans les bandes d'actualité que visionne Tim, De Voto n'apparaît pas, mais on entend sa voix.

Une fois lancé sur la piste, Tim va très vite découvrir le rapport entre la Vox et De Voto et va faire jouer ses contacts à l'intérieur du Network pour accumuler les preuves de la machination. Il tente alors de prévenir ses amis et leur fixe un rendez-vous au *Gentleman Looser*. Mais Tim ne vient pas au rendez-vous.

L'ENLÈVEMENT DE TIM

Dans un premier temps personne ne s'étonne ni ne s'inquiète, Tim est une sympathique épave pas très à cheval sur les horaires. Mais un coup de visiophone sur le terminal du bar précipite les choses : c'est Gibbons. Il demande à ce qu'on lui passe en vitesse ses amis. Il dit qu'il a été enlevé et que si les PJ ne viennent pas au rendez-vous qu'il leur fixe, ses ravisseurs n'hésiteront pas à le découper en rondelles. Il indique un quartier de Saint-Denis, à 22 heures. La ligne est coupée...

En se renseignant, on apprend sans difficulté que l'endroit est sous le contrôle d'un gang qui se fait appeler les Steam Punks, des affreux qui tirent avant et causent ensuite. Et souvent, ils ne causent même pas du tout.

N'importe quel personnage ayant un peu l'expérience de la rue comprendra qu'il faut acheter le passage du groupe sur le territoire du gang sous peine de déclencher une bataille rangée.

Si un personnage à l'idée de passer en Interface pendant la conversation avec Tim, il s'apercevra que la Grille où se trouve le bar est en surtension, preuve qu'on y déverse beaucoup d'énergie. Ce surplus d'énergie ne peut s'expliquer que par l'animation holographique à l'autre bout de la ligne (cette explication ne peut être fournie que par un CyberTek de bon niveau). Et si la communication est truquée cela ne peut signifier qu'une seule chose : Tim est mort et on cherche à bluffer les personnages. Dans tous les cas la communication est trop courte pour en savoir davantage, la liaison est brouillée donc impossible sans logiciels spéciaux à remonter à sa source.

En fait Tim Gibbons a été bien trop intelligent. Une fois le rapport fait entre la Vox et De Voto, il s'est demandé ce que pouvait bien vouloir le Network. Grâce à des amis jackeurs, et en fractionnant les recherches, il a compris qu'on en voulait à la Timour Sheng. C'est à ce moment qu'il a manqué de prudence. Voulant pénétrer les défenses de la Timour, il a lancé la police secrète du TechnoBloc sur ses troussees. Deux heures après, six agents spéciaux venaient l'enlever pour le faire parler. Ils ont été un peu trop brutaux et Tim est mort en n'ayant révélé que trois informations : on en veut à la vie de Timour Sheng, un cadre de la Continental Op. est dans le coup et Gibbons a donné rendez-vous au *Gentleman Looser* aux Mercs qui vont tenter l'opération.

Les « policiers » pensent que la meilleure méthode est d'enlever le cadre (après avoir découvert qui il était) pour le faire parler, et de tuer les Mercs dans une embuscade.

LES STEAM PUNKS

Comme il est de coutume, les PJ devront tout d'abord demander une permission de passage sur le territoire du gang avant de s'y aventurer. S'ils ne prennent pas cette précaution ils seront accueillis à coup de fusil automatique. Le droit de passage s'élève à 100€. Le rendez-vous pour fixer cette somme a lieu au Q.G. des Steam Punks, dans un bar louche à la frontière de la zone de Saint-Denis. Leur chef Abdallah Shoufshouf les attend.

Si un des personnages est un yakuza, ou s'il fait mention d'une liaison qu'il aurait avec les yakuzas, l'attitude d'Abdallah sera amicale. Dans tous les autres cas le Steam Punk ne cachera pas son dégoût de discuter avec des caves. Si un personnage cherche à obtenir des renseignements sur, par exemple, un autre groupe qui aurait pris position dans la zone ces derniers temps, il se fera fermement remettre à sa place, sauf s'il est un yakuza ou en liaison avec le yakuza. Auquel cas le Steam Punk lui apprendra qu'un commando de mercenaires a pris position autour de la zone. Ils l'ont grassement payé pour se taire mais il préfère être en compte avec le Yakuza plutôt qu'avec des caves.

STEAM PUNKS

LA TRAVERSÉE DU TERRITOIRE

Le territoire des Steam Punks s'étend sur plusieurs pâtés de maison entre Saint-Denis et Paris, une commune complètement laissée à l'abandon dont on a oublié le nom.

— Si les personnages n'ont pas l'autorisation du gang, ils devront se glisser entre les décombres et les ruines des maisons pour tenter d'échapper aux guetteurs et aux snipers des Steam Punks. Ils ont 1 chance sur 6 de se faire repérer.

Dans tous les cas, ils arriveront à l'orée d'un grand terrain vague qui fut jadis un stade de football et qui est maintenant une forêt de béton et de mauvaises herbes. En passant sous le porche d'entrée on peut déchiffrer une très ancienne inscription «ED STAR».

C'est le lieu du rendez-vous et le stade n'est plus sous contrôle des Steam Punks pour toute la durée de la nuit.

Les personnages peuvent avoir recours à un gang rival pour contrer les Steam Punks. Cette idée pourra facilement être mise en application, tous les gangs ayant des rivaux prêts à les écraser. Dans le cas des Steam Punks, les personnages apprendront sans difficulté que les F.I.S.T. (Front Indépendant pour la Sainteté du Territoire) sont impatient d'en découdre. S'ils sont contactés ils demanderont 200 écus pour monter une opération en coordination avec les Mercs. Les F.I.S.T. ne sont que des petits voyous et les personnages ne doivent pas s'attendre à un soutien comme avec une unité de mercenaires. Mais s'il s'agit de tirer dans les coins et de faire beaucoup de bruit, les F.I.S.T. sont parfaits pour ça.

LE STADE DU (R)ED STAR

Au centre du stade, comme il est convenu, les personnages peuvent apercevoir la silhouette de Tim Gibbons dans un projecteur aux vapeurs de sodium qui lui tisse un profil irréal (c'est une projection holographique). Si les personnages avancent vers le centre du stade, la voix de Tim résonne dans les vieux haut parleurs : le journaliste les invite à approcher rapidement. Dès que les personnages sont pris dans le faisceau du projecteur, ils essuient le feu d'une arme automatique guidée par laser. Si les personnages prennent plus de précautions, ils pourront identifier deux groupes qui se cachent dans les anciens gradins.

Le premier groupe, composé de deux hommes, actionne un projecteur holographique et un synthétiseur de voix branché sur les hauts parleurs du stade. Le second groupe est composé de quatre hommes à l'affût avec des Fusils automatiques Hunter interfacés à des visées laser. Les deux groupes sont identifiables à l'aide de détecteurs de chaleur ou d'infrarouge, mais pas après une simple inspection visuelle ou à la jumelle.

Si les personnages parviennent à se tirer de l'embuscade ils peuvent capturer ou non un membre du commando. Le prison-

nier ne fera aucune difficulté pour dévoiler son identité et sa mission, il ajoutera que Tim est mort dans les sous-sols de la légation et que les personnages ne tarderont pas à le rejoindre car eux aussi sont manipulés par quelque chose de très très vilain. En résumé ils ont appris qu'un groupe veut faire la peau de la Timour Sheng Corporation. Leurs services ne sont pas encore parvenus à déterminer l'identité de l'attaquant et aucune annonce de guerre économique n'a été lancée, mais De Voto est le sergent recruteur de l'opération et Tim, intercepté, devait servir d'appât pour identifier les membres du commando. C'est chose faite.

Au cas où la situation devient catastrophique pour les PJ, qui arrive comme d'habitude ? Les Force Éclair Delta, de moins en moins discrètes à chaque intervention !

Le retour vers le centre ville dépend de l'accord passé avec le gang.

LA DERNIÈRE RUSE DE TIM

Tim le reporter est un vieux renard. Lorsqu'il a compris qu'il mettait le doigt dans une affaire plus que louche il a pris ses précautions. Il a demandé à un de ses amis travaillant dans une Mnémobase pirate des Iles vierges, dans les Caraïbes, de s'acquitter de la tâche suivante :

Toutes les 24 heures, Tim doit lui envoyer un code confidentiel. S'il ne le fait pas, c'est qu'il est capturé ou mort. Le jaceur doit alors laisser un message dans les boîtes aux lettres électroniques des PJ. Ce message est : *Attention à De Voto. Mettez la main sur Doc Gonzo et demandez-lui un scanner complet, TIM.* Ce message arrive (suivant les cas) juste avant ou juste après le casse de la Continental Op.

Les Mercs peuvent aussi avoir l'idée d'aller fouiller chez Gibbons. Ils ne savent pas où il habite mais le barman du *Gentleman Looser* possède l'information. Il l'a ramené chez lui deux ou trois matins, après la fermeture. Chez l'HoloReporter, on trouve une salle avec de nombreuses archives sous forme papier ou vidéo, Tim n'aimait pas trop l'informatique. Néanmoins, on trouve dans son sucrier un petit bout de papier plié en quatre. C'est le code ID de Tim, qui donne accès à ses dernières recherches et à sa boîte aux lettres privées.

Manque de chance, le rapport de Tim a été entièrement vidé de l'Interface. On peut pourtant remonter deux pistes. La première est l'adresse d'une deuxième boîte aux lettres dans la Sat Zone des Caraïbes. Dans celle-ci, on retrouve le message à l'intention des PJ pour retrouver Doc Gonzo. Ensuite, il reste l'information selon laquelle Tim a consulté des bandes vidéo d'archives des guerres Américaines, réalisées par la Vox. Si on les consulte, on ne voit pas De Voto, mais un personnage qui repasse plusieurs fois les bandes et réussit un Test Instinct ≈ + Perception < + Humain ↑ reconnaît sa voix.

Si aucun des Mercs ne se connecte en Interface ou ne consulte sa boîte aux lettres, des phénomènes étranges commencent à se produire. Une voix synthétique proche de celle de Tim appelle au téléphone en demandant si la personne a bien reçu du courrier, ou bien le message apparaît sur des panneaux d'affichage ou des écrans vidéos. Ces tentatives ne vont pas manquer de semer la surprise voir l'effroi chez nos amis. En effet Tim est mort. Qui peut comme ça détourner les écrans, les téléphones etc. de leur destination initiale ?

C'est bien évidemment Zentak qui est derrière toute l'opération. Dès que Tim a commencé à fouiller dans les archives de la Vox, l'I.A. s'est rendu compte de la manœuvre. C'est elle qui a facilité les recherches de Gibbons et lui a donné la piste de Timour Sheng. Cela répondait à son schéma de feuilleton télévisé : « un reporter courageux et indépendant remonte seul la piste d'une gigantesque conspiration ». Seulement voilà, comme Tim est entré dans le système de la Timour Sheng, la partie de Zentak qui protège le TechnoBloc l'a donné à la police secrète de Timour et a fait enlever l'HoloReporter. Et comme la recherche par les Mercs d'un ami disparu est une bonne péripétie, et que Zentak connaît la base de Doc Gonzo, l'I.A. a estimé que pousser les Mercs dans cette voie ferait remonter le suspense de l'aventure. Elle a donc laissé deux pistes relativement visibles et tente d'alerter les Mercs de façon plus ou moins discrète.

Le commando

Tous les agents sont PNJ. Moyens, les fusils font 3 PV de dégâts et leur donnent +1 au toucher à cause du système d'acquisition laser, sauf quand ils sont en mouvement.

Les Green Angels

Trois groupes de deux vigiles. Dans chaque cas ce sont des PNJ Moyens. L'un des deux a un câblage d'acquisition laser plus un câblage nerveux: ce qui lui donne +3 au toucher avec son pistolet à 2 PV de dégâts. L'autre a un gros revolver (3 PV) et un gilet en Kevlar renforcé (-1 à tous les Tests d'agilité — y compris le tir — mais absorption de 1 PV de dégâts). Le groupe qui prend les ascenseurs a des masques à gaz. Celui des escaliers n'a pas d'équipement spécial. Un troisième groupe est prêt à intervenir, l'un des vigiles a des yeux infrarouges (le tireur) et l'autre un scanner radio dans l'oreille.

Le CybOp

Corps ♦ 3 Perception < 3
Instincts ≈ 3 Action ➡ 3
Cœur ♥ 4 Désir ♀ 2
Esprit * 6 Résistance ■ 2
Minéral ♦ 0, Végétal ♀ 0,
Animal ♀ 0, Humain ↑ 1,
Mécanique ☺ 2
Puissance 0, Rapidité 1,
Précision 1

Programmes : Couleuvre (chargée et lancée), Snuff 2.3 (en double exemplaire) et Noiraud. Donc 4 de malus, mais il lance tout en automatique. Sa tactique est de copier ses programmes d'attaque au maximum et de les lancer sur le jackeur (ainsi qu'un traceur pour savoir qui attaque). Si le Snuff 2.3 ne marche pas, il charge des Petiot IX.

LE CASSE DE L'AGENCE (Samedi 15 ou dimanche 16 juin, la nuit)

Le casse de la tour ne pose a priori aucun problème. Les Méta-Gardes de l'entrée laissent passer tout groupe dont un des membres a le bon tatouage. Le jackeur, avec le BriseGlace Tempêt IX, a toutes les cartes en main pour pénétrer dans la Zone Construct du système. De là, il peut surveiller ses amis et les Green Angels.

Arrivés au bureau du coffre une surprise attend les Mercs. La porte est ouverte, le coffre est vide! Pendant ce temps là, si le jackeur regarde aux étages inférieurs, il voit un groupe de deux vigiles fortement armés qui entre dans l'ascenseur. Ses amis vont être coincés.

Il peut assez facilement bloquer les ascenseurs mais à ce moment là, un CybOp qui est installé à la console de surveillance l'attaque. Comme il est à l'intérieur du système, il a un gros avantage et le jackeur a intérêt à décrocher en vitesse (surtout qu'à chaque double, il risque d'être déconnecté puisqu'il est entré avec un BriseGlace en version Bêta).

Pendant ce temps là, l'alerte se déclenche. Les vigiles vont plus ou moins vite surgir du hall de l'ascenseur, le piège se referme. Des Mercs dégourdis peuvent se rendre compte que la terrasse du second étage est plus étroite que la précédente (celle des secrétaires). Sauter d'une terrasse à l'autre est un bon moyen de s'échapper.

Un autre moyen est de descendre par les escaliers de secours (la porte est camouflée mais était indiquée sur les plans fournis

par De Voto) mais il faudra alors se débarrasser de deux vigiles placés justement là pour éviter ce genre de fuite.

Dans tous les cas, si les personnages ne parviennent pas à fuir, un hélicoptère d'attaque (des Force Éclair Delta bien sûr) illuminera le bureau, en vol stationnaire de l'autre côté de la baie vitrée et arrosera les vigiles avec des fléchettes explosives. Si après ça les personnages ne peuvent pas se frayer un chemin jusqu'à la sortie, c'est à désespérer!

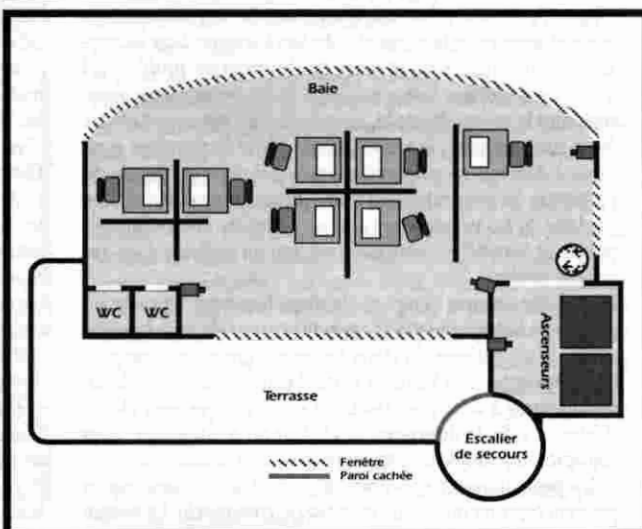
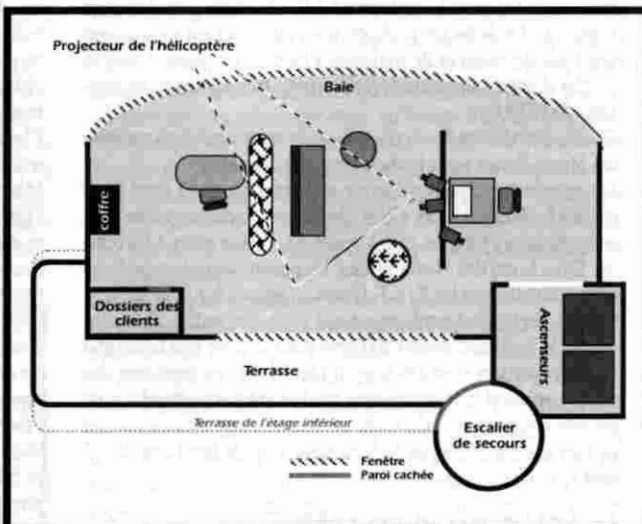
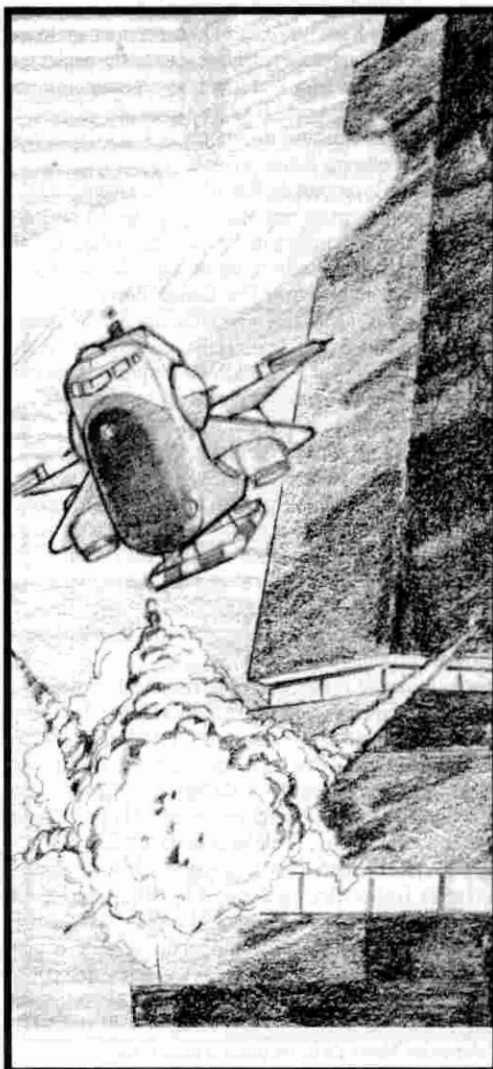
La fuite des Mercs ne doit pas être facile (ne craignez pas de les blesser, même mortellement, si on transporte les corps, la chirurgie est capable de faire des miracles en 2080), mais ils doivent y parvenir, le scénario ne prévoit pas encore une capture. L'opération doit prendre l'aspect d'une débâcle, les personnages ayant une demi douzaine de gardes sur leurs talons, le jackeur presque piégé en interface, une vraie embuscade.

Si De Voto a été mis au courant en détail de l'opération, il pourra récupérer les personnages à la volée dans la rue, dans une Cadillac blindée. Il fera semblant de ne rien comprendre. Le tout est d'abord d'échapper aux hélicoptères de surveillance de La Défense. Ensuite, de conduire les PJ blessés dans une bonne clinique.

LA MANIPULATION

Indubitablement les personnages ont été trahis, De Voto le pense aussi et ajoutera aussitôt qu'il n'aurait jamais du faire confiance à Duroi, la sale petite fripouille. Un personnage perspicace remarquera que Duroi, s'il savait que l'agence allait être attaquée ne savait absolument pas quand. S'il en fait la remarque à De Voto, ce dernier marquera un moment d'hésitation puis tentera d'expliquer ce fait par une indiscretion de dernière minute.

Le problème est que De Voto est aussi dans la panade. Il savait que l'opération devait être limitée mais les Mercs devaient récu-



RÉSUMÉ DES RÈGLES DE SIMULACRES

Nous supposons, en vous présentant ces deux pages de résumé des règles du jeu de rôle Simulacres, soit vous connaissez déjà ce jeu, soit vous pratiquez un autre jeu de rôle.

Dans le premier cas, ce texte vous permettra d'avoir, avec l'écran, toutes les données sous la main.

Dans le deuxième cas, vous trouverez ici tout ce qui est nécessaire pour faire jouer le scénario du livret et apprendre les nouvelles règles.

Par contre, si vous êtes débutant, et que vous avez besoin de conseils ou d'exemples, il faudra vous procurer le hors-série Casus Belli Simulacres.

Le Personnage, comment le créer...

Ses caractéristiques sont divisées en plusieurs catégories que nous passons en revue l'une après l'autre. Lisez ce chapitre avec une feuille de personnage vierge devant vous.

Les Composantes

Ce sont les matériaux qui composent les individus. Nos personnages sont composés 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.). On ne fait pas de différence entre les diverses capacités physiques comme la force, la rapidité, l'endurance.

≡ Les Instincts assimilent toutes les forces et les faiblesses cachées et inconscientes des individus.

♥ Le Cœur a pour domaine les sentiments (aimer, se faire aimer, « comprendre », ressentir, influencer, convaincre par les sentiments, etc.). Quelqu'un avec une forte valeur en Cœur peut non seulement mieux convaincre, mais résiste aussi mieux aux influences extérieures, alors qu'un autre personnage avec une faible valeur sera plus velléitaire.

* L'Esprit gouverne la réflexion (calculer, analyser, raisonner, prévoir, persuader par la raison, etc.).

Création du personnage

Les valeurs des Composantes varient de 3 (faible) à 6 (fort). Attribuez un total de 18 points pour la somme des Composantes. Ne vous occupez pas des petits carrés gris et blancs qui figurent sur votre fiche, ils ne servent que pour les règles avancées, décrites page 78 des règles complètes du jeu Simulacres.

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 fait rien avec, d'avoir un grand cœur si on n'aime personne. L'expression d'une Composante se fait toujours à travers un Moyen. Ceux-ci sont au nombre de quatre :

◀ La Perception (qui sert chaque fois que l'on veut connaître quelque chose).

▶ L'Action (que l'on utilise lorsque l'on doit avoir une action effective).

🔥 Le Désir (qui entre en jeu dès que l'on veut savoir si le personnage cède à un désir ou si au contraire ce désir l'aide à surmonter les obstacles et lui donne des ailes).

■ La Résistance (qui est utilisée lorsque l'on doit lutter contre une agression ou rester sur ses positions).

Création du personnage

Les valeurs des Moyens varient de 0 (très faible) à 4 (fort). Attribuez un total de 10 points à l'ensemble de vos Moyens.

Règles

Enfin, on n'agit pas dans l'absolu. Chaque personne a des affinités particulières vis à vis du milieu extérieur. Ces affinités dans le jeu sont appelées les Règles, et sont au nombre de cinq : Minéral ☿, Végétal ♣, Animal ♠, Humain ♀, Mécanique ⚙ (le Mécanique représente plus que ce que le mot veut bien dire : il s'agit en fait de tous les objets manufacturés).

Attention : à chaque fois que l'on fait appel à ses ressources internes, on utilise le Règne Humain.

Création du personnage

Les valeurs des Règles varient de 0 (faible) à 2 (fort). Voir paragraphe suivant pour l'attribution des points.

Énergies

Chaque individu possède en lui des capacités de dépassement qu'il est capable de révéler dans des circonstances extrêmes. Lors d'un sursaut de volonté, ou en se concentrant, on peut libérer ces capacités pour changer le destin. Cette capacité particulière s'appelle l'Énergie. De fait, il y a trois types distincts d'Énergie : la Précision, la Puissance et la Rapidité.

Création du personnage

Comme les Règles, les Énergies ont une valeur de 0 (faible), 1 (moyen) ou 2 (fort). On attribue un total de 8 points pour l'ensemble Règne et Énergies.

Vie, Souffle et Équilibre Psychique

Sur la fiche de personnage, il reste trois blocs de quatre cases, intitulés Vie, Souffle et Équilibre Psychique. Ce sont trois indicateurs traduisant l'état du personnage en points. Au départ, le personnage a quatre points dans chaque catégorie, mais les circonstances de l'aventure peuvent lui en faire perdre.

Les Points de Vie (PV) indiquent la vitalité du personnage. À 4 Points de Vie, il est en excellente santé ; à moins il est blessé ; et à 0 il est mort. Un joueur dont le personnage est mort a lui aussi fini l'aventure.

Les Points de Souffle (PS) indiquent la somme d'efforts que peut accomplir le personnage. Le maximum est aussi de 4 points. À 0 Points de Souffle, le personnage est inconscient.

Les points d'Équilibre Psychique (EP) indiquent la santé mentale du personnage. À 4 points d'Équilibre Psychique, le personnage est très stable émotionnellement. À 0 points d'Équilibre Psychique, il est en état de choc, ou fou, selon les cas.

On récupère normalement 1 PS par heure de repos, 1 PV par jour de repos, 1 EP par semaine de repos.

Il n'est pas possible d'avoir plus de 4 PS, PV ou EP (sauf après quelques aventures, voir les règles sur les points d'Aventure p. 79 des règles complètes de Simulacres).

Les règles de simulation

Principe premier

Toute tentative inratable réussit toujours, toute tentative impossible à réaliser échoue toujours. Les succès et les échecs des autres tentatives se résolvent d'après la règle principale.

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 (vous pouvez vous aider du tableau principal pour voir comment combiner Composantes et Moyens). Estimez la Difficulté de la tentative selon la table de difficulté que vous trouverez dans l'écran...

Lancez deux dés à 6 faces. Si la somme du lancer est strictement inférieure à la somme Composante + Moyen + Règne + Difficulté, la tentative a réussi. Si la somme du lancer est supérieure ou égale, la tentative a échoué. On appelle cette opération un Test.

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.

Interprétation du résultat

Le meneur de jeu soucieux de nuancer ses résultats, peut interpréter le jet de dé, par rapport à la valeur qu'il fallait obtenir. La table d'interprétation (voir l'écran) montre la différence entre le jet attendu et celui obtenu, et donne la qualité du résultat correspondant. On appelle cette différence par le nom de marge de réussite et on l'exprime positivement. Quand le Test échoue, on parle de marge d'échec.

Qui lance les dés ?

En général, les joueurs lancent les dés pour les actions de leurs personnages et le meneur de jeu pour les figurants (aussi appelés personnages Non-Joueurs). 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 lance pour le joueur, en tenant le résultat caché.

Utilisation des Énergies

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.

Lorsque le joueur veut utiliser exceptionnellement son Énergie, il indique au meneur de jeu,

avant de lancer les dés, son intention. Le meneur de jeu, suivant l'action envisagée, estime quel est le type d'Énergie mise 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, si on a deux points en Rapidité, on peut n'en utiliser qu'un ou les deux). En contrepartie, il retire des PS ou des EP (à son gré) 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.

Talents et métiers

Sur la fiche de personnage, il reste une place pour inscrire Métier et Talents. Il s'agit d'aptitudes plus particulières et précises. Si votre personnage utilise un de ses Talents en cours de jeu, le meneur en tiendra compte en diminuant la difficulté du tirage (reportez-vous à la description du Talent qui contient parfois aussi des précisions de règles). Lorsqu'il s'agit d'un Métier, toutes les activités en rapport avec ce métier sont réussies automatiquement, tant qu'il s'agit de circonstances normales. Dans des circonstances exceptionnelles, il faut faire un Test, mais avec une Difficulté réduite.

Création du personnage

Le joueur choisit pour son personnage un Métier et deux Talents. Le choix est libre mais une liste d'exemples est donnée sur l'écran de jeu. Si le joueur décide de donner une limitation à son personnage (comme manchot, très myope, diabétique) il a le droit de choisir un Talent supplémentaire.

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 enfin regarde de combien il a réussi (ou échoué). On interprète alors la joute comme suit :

— Un personnage qui a raté son lancer de dés voit son action échouer, même si son adversaire a échoué lui aussi.

— Lorsque les deux protagonistes ont réussi leur lancer, c'est celui qui a fait la plus grande marge de réussite qui gagne le duel.

— Si les deux adversaires réussissent tous les deux avec la même marge, alors leurs succès se sont annulés et rien ne s'est passé.

Conflit interne

La règle du duel peut servir en cas de conflit interne (pris entre deux sentiments). Il peut jouer sur deux Moyens d'une même Composante, deux Composantes avec un même Moyen ou même deux Moyens et deux Composantes. Les règles sont les mêmes à deux exceptions près :

— En cas d'échec des deux parties, le personnage est libre de ses actes.

— En cas d'égalité, le personnage est partagé et doit refaire un duel après un moment d'indécision.

Combat

Combat au contact

Le combat est un cas particulier de duel lorsqu'il se passe au contact. Pour réussir à porter un coup avec une arme de contact, chaque personnage utilise Corps + Action + Mécanique (ou Végétal ou Minéral ou Humain suivant l'arme utilisée). À chaque phase de la joute, celui qui gagne le duel cause des dégâts à son adversaire. Ceux-ci dépendent de l'arme employée (et parfois d'un Talent du personnage).

On découpe le combat en passes d'armes, durant lesquelles chaque personnage essaye de porter un coup, de se déplacer ou de faire tout 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 elle 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 avec Corps + Perception + Mécanique (ou Végétal ou Minéral), et dont la difficulté dépend de la distance (Loin : Difficile, Très loin : Très difficile).

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 blesser qu'une seule personne. 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.

Si on choisit de ne combattre qu'un seul adversaire, on n'a pas de difficulté supplémentaire mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un Test simple (sans duel) pour toucher le personnage.

Les armes

Les armes, suivant leur type, peuvent causer des dommages légers (1 PV), graves (2 PV) ou mortels (4 PV) ; des étourdissements légers (1 PS), importants (2 PS) ou totaux (4 PS). Une arme normale fait en général des dégâts légers (arc, pierre, massue, épée, etc.). Une arme plus dangereuse fait des dégâts graves/importants.

Les catégories d'armes par Règne sont les suivantes :

Poings, pieds : Humain. Pierre : Minéral. Bâton : Végétal (bois mort, on peut presque le placer en Mécanique). Arbalète, pistolet : Mécanique.

En fait, à part les poings et la pierre, toutes les armes peuvent être considérées comme des objets manufacturés, et appartiennent donc au Règne Mécanique. Dans ce sens, un bout de bois serait encore Végétal, et une massue Mécanique. La liste et les dégâts des armes dépendent de l'époque à laquelle vous jouez.

Protection

Dans certains univers de jeu (le médiéval principalement), on porte des armures pour se protéger des armes. Or, chaque armure protège différemment en fonction de l'arme rencontrée et il serait bien trop long et compliqué de tout détailler. Voici une règle simple à utiliser dans la plupart des cas :

Le fait de porter une armure ajoute une Difficulté de -1 à l'adversaire pour porter un coup. En contrepartie, le meneur de jeu imposera des difficultés supplémentaires au personnage quand il sera gêné par son armure (par exemple pour grimper à la corde).

Les Intervenants

Personnages Non-Joueurs

Le meneur de jeu ne se contente pas de raconter une histoire, il anime aussi les autres intervenants de l'aventure. Ces intervenants sont appelés Personnages Non-Joueurs (que l'on abrège en PNJ). Par comparaison, les personnages animés par les joueurs seront appelés Personnages-Joueurs (PJ).

Quand les PNJ ne sont pas primordiaux pour l'histoire, on ne crée pas une fiche complète de personnage, on les classe en trois catégories : les PNJ Faibles, les PNJ Moyens et les PNJ Forts.

Pour chaque PNJ type, on a une même valeur de Test pour toutes les situations.

Un PNJ Faible doit faire moins de 6 à ses Tests. Un PNJ Moyen doit faire moins de 8. Un PNJ Fort doit faire moins de 9.

N'oubliez pas toutefois que même un PNJ Faible a souvent un Talent qui lui donne de meilleures chances lorsqu'il l'utilise.

Il arrive aussi que les personnages rencontrent des animaux ou même des monstres. Alors comment faire ? Et bien il s'agit de procéder comme pour les personnages, mais à quelques différences près :

Les animaux

Ils n'ont pas les Composantes Cœur et Esprit, seulement Corps et Instincts. Les Moyens sont les mêmes. Les Règnes sont : Naturel et Surnaturel. Ainsi, on explique le talent qu'ont certains animaux à détecter les « esprits ». Les Énergies sont les mêmes.

Enfin, s'ils n'ont pas de points d'Équilibre Psychique, les valeurs de leurs Points de Vie et de Souffle peuvent être différentes. On comprendra qu'un oiseau puisse n'avoir que 2 PV et 1 PS, tandis qu'un éléphant aura 8 Points de chaque.

Quoi qu'il en soit, l'utilisation des règles et donc des Tests est exactement la même.

Les « monstres »

Comme leur nom l'indique, leur propre est d'être monstrueux et donc hors de la norme. Ils ont des Composantes, Moyens, Règnes et Énergies, mais certains peuvent disparaître (pas exemple Corps pour les fantômes) ou avoir des valeurs exceptionnelles (Règne Végétal de 4 pour une nymphe des bois). Chaque monstre étant unique, il est à chaque fois décrit dans le scénario, ou bien créé par le meneur de jeu. Le tout est de faire preuve de bon sens.



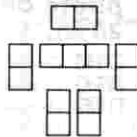
Ernst Kobel

Bladerunner, ancien pilote de voile solaire

Équipement cybernétique

Câblage optique infrarouge des deux yeux.
Câblage de pilotage.
Broche de type A.

Cailloux: Pilotage de voile solaire.
Pilotage d'hovertank, Anglais, Japonais, Français.



Points de Vie

Équilibre Psychique



Souffle



Composantes

♦ CORPS	5
≡ INSTINCTS	6
♥ CŒUR	4
* ESPRIT	3

Moyens

◀ PERCEPTION	4
➡ ACTION	3
🔥 DÉSIR	2
■ RÉSISTANCE	1

Règles

🌿 Minéral	0	🌱 Végétal	0	🐾 Animal	0
👤 Humain	1	⚙️ Mécanique	2		

Énergies

Puissance	0	Rapidité	1	Précision	1
-----------	---	----------	---	-----------	---

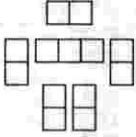


Paul Morgan

HoloReporter

Équipement cybernétique

Câblage optique enregistreur vidéo.
Câblage auditif téléphonique.



Points de Vie

Équilibre Psychique



Souffle



Composantes

♦ CORPS	4
≡ INSTINCTS	5
♥ CŒUR	5
* ESPRIT	4

Moyens

◀ PERCEPTION	4
➡ ACTION	2
🔥 DÉSIR	2
■ RÉSISTANCE	2

Règles

🌿 Minéral	1	🌱 Végétal	0	🐾 Animal	0
👤 Humain	2	⚙️ Mécanique	2		

Énergies

Puissance	0	Rapidité	1	Précision	0
-----------	---	----------	---	-----------	---



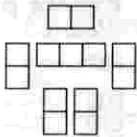
Rosanna Helme

CyberTek en Espace profond

Équipement cybernétique

Broche d'interface

Programmes: Smaug, Noiraud et Snuff 23.



Points de Vie

Équilibre Psychique



Souffle



Composantes

♦ CORPS	5
≡ INSTINCTS	5
♥ CŒUR	3
* ESPRIT	5

Moyens

◀ PERCEPTION	2
➡ ACTION	3
🔥 DÉSIR	4
■ RÉSISTANCE	1

Règles

🌿 Minéral	1	🌱 Végétal	0	🐾 Animal	0
👤 Humain	1	⚙️ Mécanique	2		

Énergies

Puissance	0	Rapidité	2	Précision	1
-----------	---	----------	---	-----------	---



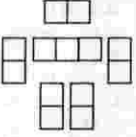
Sandra Vitteker

Ronin

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. Chime (connaissance et aspects des drogues).



Points de Vie

Équilibre Psychique



Souffle



Composantes

♦ CORPS	5
≡ INSTINCTS	5
♥ CŒUR	3
* ESPRIT	5

Moyens

◀ PERCEPTION	3
➡ ACTION	3
🔥 DÉSIR	2
■ RÉSISTANCE	2

Règles

🌿 Minéral	0	🌱 Végétal	0	🐾 Animal	0
👤 Humain	1	⚙️ Mécanique	2		

Énergies

Puissance	2	Rapidité	0	Précision	0
-----------	---	----------	---	-----------	---



Jérémiah Steel

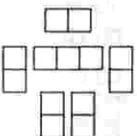
Jackeur

Équipement cybernétique

Câblage interne d'interface avec liaison satellite.

Programmes: LazBeam II, Petrot IX, Noiraud, Magnum 28 et BlindMan IV.
Broche de type C.

Cailloux: Pistolet, Revolver, Premiers soins.



Points de Vie

Équilibre Psychique



Souffle



Composantes

♦ CORPS	5
≡ INSTINCTS	3
♥ CŒUR	4
* ESPRIT	6

Moyens

◀ PERCEPTION	3
➡ ACTION	2
🔥 DÉSIR	2
■ RÉSISTANCE	3

Règles

🌿 Minéral	0	🌱 Végétal	0	🐾 Animal	0
👤 Humain	1	⚙️ Mécanique	2		

Énergies

Puissance	0	Rapidité	2	Précision	1
-----------	---	----------	---	-----------	---

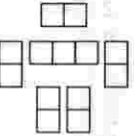


Irina Toss

Garde du corps yakuza

Équipement cybernétique

MétaGriffes (aux deux mains).



Points de Vie

Équilibre Psychique



Souffle



Composantes

♦ CORPS	5
≡ INSTINCTS	4
♥ CŒUR	3
* ESPRIT	6

Moyens

◀ PERCEPTION	2
➡ ACTION	3
🔥 DÉSIR	2
■ RÉSISTANCE	3

Règles

🌿 Minéral	0	🌱 Végétal	0	🐾 Animal	0
👤 Humain	2	⚙️ Mécanique	2		

Énergies

Puissance	1	Rapidité	1	Précision	1
-----------	---	----------	---	-----------	---

Paul Morgan HoloReporter 29 ans

- 1/12** Victime d'une action terroriste.
11/8 Exfiltré de son TechnoBloc. Cicatrice noire à la jambe gauche.
3/0 Réalisation d'une vidéo.
12/10 Dette vis à vis d'un vampire.
3/8 Enseignement d'un bladerunner.
2/11 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 réfé-

Parrain : un ancien bladerunner.
Argent : 12 000 €.
Divers : dette d'un yakuza, dette envers un vampire.
Métier : HoloReporter (Transmission audio/vidéo, Interview, Connaissance des médias).
Autres Talents : Filature, Connaissance de la rue, Gestion, Chimie, Falsification de documents écrits, Danse.

rence dans son métier. Suivent des reportages sur les vampires, les bladerunners et les yakuza. Dans tous les cas Paul s'arrange, contrairement à la pratique journalistique courante, pour se faire de nombreux amis, il protège ses sources et ne cherche jamais le sensationnel.
 Il est toujours à la recherche d'un sujet et prêt à prendre tous les risques pour le ramener, c'est un des rares exemples de journaliste honnête et consciencieux.

Ernst Kobel Bladerunner, ancien pilote de voile solaire 28 ans

- 2/10** 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.
0/0 Accident. Perte des yeux.
8/10 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 CosmoRêve : 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 triquer une course. Mais en voulant couper la route à un concurrent sa voile s'enflamme et c'est l'accident, il perd la vue.

Parrain : /
Argent : 800 €.
Métier : Pilote de voile solaire (Conduite d'engin, Connaissance des milieux branchés).
Autres Talents : Filature, Combat à mains nues, Armes à feu, Astronomie.

Des mois de convalescence passent, Elisa sombre dans la folie. Ernst abandonne la course et se fait poser des yeux électroniques Zeiss/Ikon.
 Il redescend sur Terre, star déchue. Amateur de sensations fortes, il décide de devenir chasseur de 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 Ronin 20 ans

- 3/7** Pilote de voile solaire.
2/10 Dette vis-à-vis du Yakuza.
3/11 Un bladerunner a une dette envers vous.
10/8 Mort d'un Ronin.
0/10 Câblage gratuit.
10/8 Un ronin vous enseigne ce qu'il sait.

À 17 ans, Sandra blesse mortellement un ronin dans une ruelle du vieux Londres, elle affirme qu'il voulait la violer. Cette action d'éclat lui vaut d'être remarqué par les yakuza 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

Parrain : un yakuza.
Argent : 12 000 €.
Divers : dette envers un yakuza.
Métier : Ronin (Connaissance de la rue, Techniques de pénétration, Techniques d'élimination).
Autres Talents : Pilotage d'engins spatiaux, Armes à feu, Chant.

époque qu'elle rencontre un ronin avec qui elle se lit d'amitié et qui lui apprend les trucs du métier. Il se fait malheureusement descendre. Sandra recommence à travailler pour son gang comme tueuse à gage et sauve la mise à un bladerunner débutant venu opérer sur son territoire. Elle vient de quitter les yakuza 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.

Rosanna Helme CyberTek en Espace profond 25 ans

- 2/8** Meurtre d'un yakuza. Cicatrice à peine visible.
3/8 Mineur en Espace Profond.
4/8 Mauvaise passe dans la Matrice.
4/6 Un jackeur vous paye en nature.
2/12 Vengeance sur un phase II.
3/8 Déjà tiré.

À 18 ans, Rosanna tue un yakuza, dans des circonstances mal élucidées, dans un écosystème d'Atlantide III (une Aquaville au large de la Floride). Pour échapper à la vengeance du gang, elle signe un contrat de mineur en Espace profond. Elle y fait la connaissance d'un ancien jackeur retiré qui lui donne quelques tuyaux en échange d'une protection. Elle tente une passe contre une base de données du TechnoBloc Avant Garde à partir de l'astéroïde Alpha V. Pour cela, elle 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 Rosanna manque de se faire piéger par un programme

Parrain : /
Argent : 300 €.
Divers : Équilibre mental fragile.
Métier : CyberTek (Navigation dans la Matrice, Conduite d'engins spatiaux, Déplacement en gravité zéro, Électronique).
Autres talents : Armes à feu, Premiers soins.

tueur Janissaire. Fuyant dans une navette, le système de propulsion se met en panne et elle reste un an en Synthivers avant d'être récupéré par un cargo non loin de Mars. Les quatre années suivantes, elle rembourse les frais de sauvetage en travaillant comme CyberTek pour divers TechnoBlocs. Elle vient de revenir sur Terre.
 Rosanna est une tête brûlée, endurcie par les mois passés en Espace profond. Elle 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

- 3/8** Cible d'une Chasse. Vous tuez votre chasseur.
0/7 Gagne un pari dans une course solaire.
2/7 Devient yakuza pendant quelques mois.
3/8 Meurtre d'un bladerunner. Pas de cicatrice.
12/7 Exfiltré un ami d'une usine à rêve.
2/8 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 profes-

Parrain : un chef yakuza
Argent : 40 000 €.
Divers : elle possède aussi des griffes « normales » qu'elle met parfois en guise de « camouflage ».
Métier : Yakuza (Connaissance du milieu, Jeux, Pénétration et ouverture de coffre).
Autres Talents : Acrobatie, Armes à feu, Arts martiaux, Conduite de véhicules lourds.

sionnel et organise son exfiltration de l'usine à Rêve de Toronto (appartenant au TechnoBloc MGM/Sony). Arrêtée à la suite de cette opération, elle refuse de collaborer avec les services de police du TechnoBloc qui lui proposent de livrer ses contacts yakuza 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.

Jérémy 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.
7/2 Un jackeur vous éduque.
4/12 Une I.A. vous est redevable.
10/4 Blessé dans une bagarre entre gangs. Cicatrice.
10/7 Mercenaire pendant quelques mois. Cicatrice.

Jérémy 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 tirées 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, Jérémy décide peu après de s'engager dans les « Maraudeurs de Merrill », une Force mercenaire de

Parrain : une dirigeante d'un TechnoBloc.
Argent : 1 000 €.
Divers : dette d'une I.A.
Métier : Jackeur (Navigation dans la Matrice, Piratage des données, Protection des données).
Autres Talents : Explosifs, Maniement des armes lourdes, Connaissance des lois, Langue étrangère : Anglais.

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.

pérer la cartouche in extremis. Devant cette nouvelle situation, il donne aux PJ l'adresse de son hôtel, le *Claridge*, pas loin non plus des Champs Elysées (si ceux-ci ne la connaissent pas déjà en suivant De Voto discrètement). On peut le joindre à n'importe quel moment par cet intermédiaire.

L'EXPLICATION

C'est bien entendu encore un coup de la Vox qui tire les ficelles et qui poursuit la trame de son scénario interactif (et cette fois tout est « presque » prévu, ce n'est pas Zentak qui a fait des siennes). Ce sont les hommes de la Vox qui ont recrutés Duroi en lui payant ses dettes. Ce sont également eux qui ont prévenu les services de la Continental Op. de la venue des personnages. Malgré tout, il était prévu que les Mercs récupèrent la cartouche au dernier moment.

Seulement, en fin d'après-midi, les choses se gâtent. La Vox apprend que la police de Timour Sheng enquête sur les cadres de la Continental Op. (après les révélations de Tim Gibbons). Une opération d'exfiltration est montée en vitesse. Duroi l'apprend, panique et vole la cartouche. Il se dit qu'il sera couvert, puisqu'il y aura bientôt une attaque. Ensuite, suivant le cas, il revendra la cartouche au plus offrant, entre De Voto et Timour Sheng, ou s'en servira comme assurance vie.

À 18 heures, deux Mercenaires viennent effectivement chercher Duroi à la Continental Op., mais ils se sont fait descendre à la sortie par des enquêteurs de Timour Sheng et Duroi tombe entre leurs mains.

La seule solution pour les PJ de récupérer la cartouche de mémoire morte est de mettre la main sur Duroi, ils le comprennent plus ou moins tôt.

L'ENLÈVEMENT DE DUROI (Le jour après le casse)

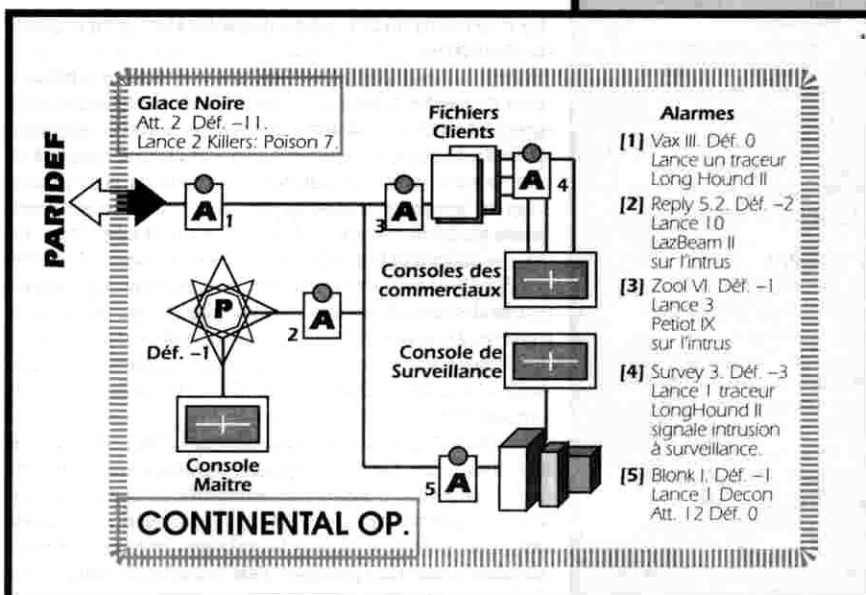
Les infos du réseau Europe V ont effectivement rapporté la mort de deux mercenaires chargés de la protection d'un cadre de la Continental Op., les journalistes s'accordent à penser qu'il s'agit là d'une opération d'exfiltration ratée.

Si un des PJ est un ancien membre d'une Force, c'est justement cette manière de faire qui pourra le surprendre. En effet, les deux tueurs pouvaient tout à fait se contenter de mettre les mercenaires hors de combat, pourquoi les tuer ? C'est une pratique totalement anormale de la part d'une autre Force. Entre mercenaires, on essaye autant que possible de ne pas tuer sa cible si on peut faire autrement, par esprit de corps et puis aussi parce que l'entraînement d'un homme coûte cher et que les consignes sont de ne pas « casser le matériel » inutilement.

Les deux hommes abattus faisaient partie des Force Éclair Delta. Les PJ peuvent aller se renseigner au Q.G. des F.E.D. Bien entendu selon l'habitude, on ne leur dira rien sur l'identité du client, par contre les collègues des deux morts ne se gêneront pas pour dire qu'il s'agissait d'une opération froide, sans risques, et que leurs adversaires auraient très bien pu reprendre Duroi sans faire de casse. Ils ont abattu les deux hommes de sang froid, ce ne sont pas des choses qui se font. Pour cette raison, ils proposeront aux personnages leur aide en cas de besoin, ils veulent se venger.

Si les personnages y pensent, et s'il en ont le temps, ils pourront aller interroger la femme de Duroi, une brave résidente brisée par le chagrin. Elle ne comprend pas ce qui lui arrive ni ce qui est arrivé à son époux. Depuis quelques mois il était irritable, nerveux, mais c'était un cadre méticuleux et incapable de trahir son patron. Elle ne comprend vraiment pas et maintenant elle va devoir partir dans une banlieue sordide et recommencer sa vie à partir de zéro.

Si les personnages s'obstinent dans leur interrogatoire, ils finiront par apprendre de la bouche même de Mme Duroi, que son époux entretenait une liaison avec une artiste se produisant dans les cabarets de la ville. Sainte Rita, c'est son nom, n'est pas



difficile à trouver. Elle travaille dans une boîte de Pigalle pour touristes et solitaires. Elle peut conduire les personnages à l'arène de Vanves (c'est là qu'ils se sont connus), où Duroi craquait un fric fou dans les combats de gladiateurs.

L'ARÈNE DE VANVES

Les patrons de l'arène de Vanves ne feront rien pour aider les personnages, d'ailleurs ils n'aiment pas trop que des étrangers viennent fourrer leurs nez dans leurs affaires. Par contre il sera facile d'interviewer des habitués qui se souviendront très bien de Duroi, un acharné qui perdait des fortunes au jeu.

Si les personnages tentent une passe contre les données de l'arène ils apprendront à leur grand étonnement que le compte de Sigismond était parfaitement clair depuis quelques semaines. Il avait payé d'un seul coup toutes ses dettes, en espèces, ce qui est très rare dans cette époque de cartes à puces. C'est la preuve que Sigismond avait été contacté bien avant le départ de l'opération.

Un autre moyen d'apprendre ceci est de forcer les bureaux du comptable de l'arène, ce dernier garde toujours un double papier des comptes de la maison (la pratique, comme le personnage, sont rétros). Mais un casse dans ce genre de bouge peut amener de gros soucis avec les gros bras du coin, aux risques et périls des personnages.

Si les personnages interrogent à fond le personnel de l'arène, un bookmakeur se souviendra qu'un Merc privé avait demandé à rencontrer Duroi. C'était un soldat d'un Network mais impossible de se souvenir duquel. En tout cas le lendemain, Duroi payait ses dettes.

La spécialité de l'arène est le combat de gladiateurs, homme contre homme ou homme contre MétaGarde ou même homme contre Gardien. Un des meilleurs moyens pour arriver au bureau est de se faire engager comme gladiateur, l'arène en manque toujours et l'embauche est permanente. Mais dans ce cas le volontaire sera obligé de combattre.

LE CONTRAT (Lundi 17 juin et après)

Dès le lendemain du casse, ou même avant si un personnage garde de bons amis dans le Yakuza, les personnages sauront qu'un contrat a été lancé contre eux. Ça n'a rien d'étonnant, l'attaque de la Continental Op. comportait ce genre de risques. Même si l'efficacité des services de renseignements du Yakuza n'est plus à démontrer on pourra légitimement s'étonner de la rapidité avec laquelle ils ont été au courant de l'identité des Mercs.

Les adversaires

- 1/3 Homme (PNJ) Fort
- 4 MétaGarde
- 3/6 Gardien

Une voiture les prend en chasse. Au final les deux véhicules se retrouvent face à face dans une ruelle. Le premier qui cédera ira dans le décor, c'est à celui qui aura les nerfs les plus solides. Le pilote yakuza est un PNJ Fort en ce qui concerne la conduite.

Les personnages retrouvent leur voiture dans un parking. Sur le point de démarrer, ils sont coincés par un Mercedes Van VLV*, 2 Soldats Suicides en sortent et tirent à l'arme automatique. Les personnages n'ont pas de porte de sortie, ils sont condamnés. Soudain un coupé Mitsubishi freine brutalement derrière la Mercedes, et un homme arrose le VLV de balles explosives. L'intervention n'a duré qu'une fraction de seconde et l'explosion de la Mercedes ne leur laisse pas la possibilité de flâner dans les environs. Le coupé repart en trombe.

Soldats suicide : 2 PNJ Fort. Fous furieux, ils ont l'équivalent de 6 PS et 4 PV par partie du corps. Leurs armes font 2 PV de dégâts, avec deux rafales par passe d'arme.

3° attentat

Pour le troisième attentat les personnages sont pris pour cible par un sniper qui, dans un premier temps, peut se confondre avec un PCK. Les personnages sont dans une rue commerçante, c'est la nuit. Le tireur est équipé d'une visée laser et d'un silencieux (+2 pour la visée laser, -1 pour le silencieux, c'est un PNJ Fort), posté sur un toit.

Le sniper va essayer de faire un carton sur les personnages. Seu-
le chance de survie pour celui
qui va être la première cible :
l'instinct. Faites faire un Test In-
stincts $\approx$ + Perception $\triangleleft$ +
Humain $\uparrow$ à la première victime
potentielle (tirez au hasard). Le
Talent Connaissance de la rue
donne un bonus de +1. Si le Test
est réussi, le personnage sent un
danger, fait un mouvement et
entend une balle siffler à ses
oreilles. Sinon il prend 2 PV de
dégâts dans une zone tirée au
hasard (voir règle de localisa-
tion).

À partir de là les PJ doivent se mettre à l'abri. Seule chance pour eux, rejoindre l'accès d'un métro proche, en bondissant d'abri en abri.

À vous de décider si les PJ peuvent le mettre eux-même hors circuit où si vous devez faire intervenir les Force Éclair Delta.

Si un personnage possède de bons contacts chez les yakuzas, il peut demander s'il y a une possibilité de s'entendre avec le gang. La réponse ne se fera pas attendre : aucun arrangement possible. Le gang a engagé son honneur et s'il renonçait à sa vengeance il perdrait la face, par contre les contacts du personnage lui font passer le message suivant : personne ne comprend parmi les membres du Grand Conseil qui avait intérêt à ce casse, la Continental Op. n'était l'ennemi de personne. Les amis du PJ lui font ainsi savoir que cette histoire est plus qu'étrange et que des intérêts supérieurs manipulent les personnages en coulisse. La preuve, leur identité a été connue dans la demi-heure qui a suivi l'annonce du casse par un message sur une boîte aux lettres électroniques du Grand Conseil. En clair, ils ont été balancés.

Si par hasard les PJ n'avaient pas effectué l'attaque de la Continental Op., c'est Timour Sheng qui lancerait un contrat sur leur tête. Avec les divers renseignements qu'il a en sa possession, il a au moins la preuve que les PJ avaient accepté un engagement pour cette opération. Et pour les yakuzas, préparer seulement un casse contre un « protégé », c'est exactement comme si on l'avait déjà attaqué.

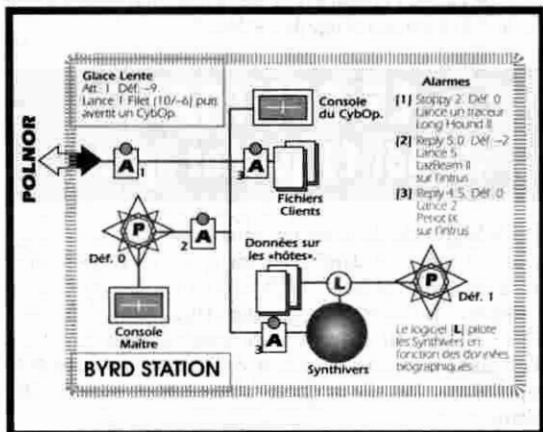
Dès à présent, les Mercs risquent à tout moment d'être victime d'un attentat. Heureusement que les Force Éclair Delta ne sont jamais loin (s'ils ont toujours leur câblage bien sûr).

Les attentats comprennent aussi la Matrice. Dès à présent, dès qu'un jackeur entre dans l'Interface, il est pris en chasse par deux programmes Killer haut de gamme. À vous de les définir, mais n'oubliez pas que Zentak est là pour protéger les PI.

Le seul moyen de se débarrasser du contrat est que son commanditaire y mette fin. À partir de maintenant, seules la mort ou une décision de Timour Sheng peuvent arrêter les opérations des yakuzas. Encore reste-t-il aux Mercs à retrouver la trace de Timour. Et ensuite, seront-ils obligés de le tuer? C'est justement ce qu'espère la Vox.

Pendant ce temps là, De Voto est assassiné. Il avait trois équipes à ses trousses. Le Yakuza, pour le liquider en représailles contre l'attaque de la Continental Op.; la police secrète de Timour Sheng, pour le faire parler; et des agents de la Vox, pour le faire taire car il devient trop dangereux.

Ce sont les hommes de la Vox qui le trouvent le premier (grâce au G.O.S.T. implanté dans leur employé). Il l'abattent d'une balle entre les deux yeux et dessinent approximativement sur son cadavre le symbole du Yakuza (ce qui est une grosse erreur). Peu de temps après, les agents de Timour trouvent le cadavre et décampent en vitesse. Enfin, le gang yakuza arrive. Ils sont rendus fous furieux par la manœuvre de ces inconnus qui ont signé à leur place (et mal de surcroît). Maintenant, ce n'est plus une simple question d'honneur dans le travail, c'est la réputation du clan tout entier qui est en jeu. En contrepartie de quoi les yakuza diminueront légèrement la pression sur les PJ. Ils essayeront de la capturer plutôt que de les tuer, pour remonter si possible la piste des tueurs de De Voto.



Plus tard, lorsque les personnages se rendront à l'hôtel, ils apprendront la mort de De Voto. Aucun indice ne peut être trouvé dans ses bagages (les hommes de la Vox ont tout fait disparaître). En enquêtant, la seule chose qu'ils peuvent apprendre, c'est que trois groupes d'individus « louches » sont entrés dans l'hôtel. Des « Américains », des « Espagnols », puis des « Japonais ». Une personne qui a travaillé longtemps avec le Yakuza remarque que la méthode employée pour tuer De Voto n'est pas habituelle aux gangs, et que le symbole yakuza est bien mal dessiné.

Retrouver la trace de Duroi n'est pas si compliqué que ça. Le cadre a été pris en flagrant délit d'exfiltration, et la Continental Op., qui l'a récupéré, l'a fait condamner à une peine de deux ans de MurMorgue. En effet, comme la Continental Op. appartient en majorité à la Timour Sheng, le TechnoBloc de Gibraltar a trouvé plus simple de rendre le cadre en fuite à son propriétaire, pour le faire condamner en toute «légalité».

La trace de cette opération est visible dans les informations économiques de La Défense. Il est toujours bon pour un Techno-Bloc de montrer leur fermeté dans ce genre de délit. De plus, la femme de Sigismond Duroi a été prévenue de la peine subie par son époux.

Il suffit donc de retrouver dans quel MurMorgue a été emprisonné Duroi. Pour cela, on peut à nouveau entrer dans le système de la Continental Op. et pirater les données générales. Les Force Éclair Delta, qui ont perdu deux hommes dans l'opération, pourront aussi donner un coup de main (précisons que les F.E.D. ne reconnaissent à aucun moment avoir reçu un contrat pour protéger les PJ, ce sont deux affaires sans aucun rapport affirmé-elles).

Là, on finit par apprendre que Duroi a été transféré dans une base du pôle nord, nommée Byrd Station. Pourquoi aussi loin ? Et bien parce que qu'il ne s'agit pas d'un MurMorgue ordinaire, mais d'un camp dans lequel on essaye d'extorquer des renseignements aux condamnés grâce à des tortures psychologiques raffinées, dérivées du Synthivers. Cette pratique est normalement interdite, mais le Grand Conseil ferme souvent les yeux dessus. Il en a parfois besoin lui-même.

Pour atteindre l'esprit de Duroi, pas d'autre solution que de passer dans la Matrice, pénétrer le système de Byrd Station et entrer dans les Synthivers. À cause de la distance, et de l'ordinateur puissant qui pilote les Synthivers, Zentak ne pourra intervenir directement dans la SatZone du pôle. Si les PJ n'entrent pas en contact avec les Force Éclair Delta, qui peuvent leur procurer la carte système de Byrd Station, celle-ci leur sera fournie dans leur boîte aux lettres, par Zentak, avec le message anonyme suivant : « *Un ami qui vous veut du bien* ».

En ce qui concerne le système informatique, servez-vous de la carte système pour gérer l'intrusion du jackeur.

En pénétrant dans la zone Synthivers de Byrd Station consacrée à Duroi, il aura l'impression de faire un rêve. Il se voit assis dans un fauteuil, dans une pièce étriquée, avec du papier peint fluoescient sur les murs. Le bord de sa vision est légèrement trouble (il porte des lunettes à grosses montures) et en face de lui se tient une femme acariâtre, à la voix perçante.

« Tu es un incapable Sigismond, un incapable, voilà ce que tu es. Tu n'as jamais su choisir une bonne carrière. Et maintenant que tu avais un salaire correct, tu trahis ton employeur. Tu vas me dire pour qui tu travailles Sigismond. Et tout de suite. »

Puis la scène se brouille, et le jackeur se retrouve dans la même pièce, seul, avec la porte du fond en train de s'ouvrir. La même femme (une version enlaidie, plus grande et plus maigre de la

vraie femme de Sigismond) entre. « Tu es encore revenu de chez ta maîtresse. Et tu as perdu ton argent. Raclure, souillure, tu vas me payer ça ! ».

Si le jackeur réussit un Test Esprit * + Action * + Humain †, il peut se dégager de l'esprit de Sigismond et lui parler.

Le pauvre homme revit le même cauchemar pour la 2406^e fois. Il aurait déjà craqué s'il savait pour qui il a trahi la Continental Op. Si le jackeur lui demande où est la cartouche, Sigismond accepte à une condition. Le jackeur doit aller jusqu'aux données biographiques des emmurés et les effacer, les tuant tous du même coup. De toute façon, son esprit se dégrade à grande vitesse et il préfère que l'on abrège ses souffrances.

Il apprendra alors au jackeur qu'il a laissé tomber la cartouche dans une plaque d'égoût, sur le parvis de La Défense, quand on l'a enlevé. Elle doit toujours y être.

DANS LES TOMBES

Lorsque les personnages exploreront l'égoût ils trouveront la cartouche traînant dans la boue. À vous de voir si vous voulez leur rendre la vie difficile avec des gangs dans les égouts et les yakuzas à leur trousses.

Une fois la cartouche en leur possession, ils voudront sûrement savoir ce qu'il y a dedans. Il suffit de la connecter à une console pour découvrir la carte système du TechnoBloc Timour Sheng, à Gibraltar, avec les plans d'un immense palais. C'est vraisemblablement les données qu'ils devaient se procurer pour la deuxième partie de leur mission : se débarrasser du dictateur. Mais que faire maintenant qu'ils sont entourés de cadavres et poursuivis par les yakuzas ?

DOC GONZO (À partir du 17 juin)

Les PJ devraient maintenant se lancer sur la piste de Doc Gonzo, la seule qui leur reste. Doc n'est pas difficile à trouver bien qu'il soit sans doute plus compliqué de l'approcher. N'importe quel HoloReporter se souvient de lui. C'était le pape du nouveau journalisme, un pirate jackeur, moitié sorcier moitié rebelle qui a fondé Écho 666, un paradis pirate au large des Îles des Açores, sur une ancienne plate-forme pétrolière.

Tout un tas de légendes courent sur Doc : c'est un fumiste, un terroriste, le dirigeant occulte de toutes les Chasses, un pauvre défoncé... En tout état de cause les personnages se souviendront que Tim avait dit l'avoir rencontré au Guatemala alors qu'il couvrait l'intervention des Marines.

Les personnages pourront obtenir d'autres renseignements par divers canaux (yakuzas, Mnémobases pirates, etc.) : principalement que les fournisseurs de Doc passent par Tanger pour lui livrer ce dont il a besoin ou acheter ce qu'il vend.

Une seule information semble être confirmée lorsqu'on parle de Doc : c'est sa passion pour le passé. Pour lui, la civilisation s'est arrêtée à la fin des années 1970 pour sombrer dans une nouvelle forme de barbarie. On dit aussi que Doc serait plus que centenaire, qu'il serait né dans les années 50 (1950) du côté de Big Sur sur la côte ouest américaine. Si cette rumeur est vérifiée, Doc aurait donc un peu plus de 130 ans.

TANGER

Lorsque les personnages arrivent à Tanger, ils se mettent à la recherche d'un contact connaissant Doc Gonzo et ne tardent pas à être pris en charge par Peter Ben Ibn Soussan Loore, un drôle de garçon qui s'intitule agent de liaison de Doc et affirme pouvoir entrer en contact avec les passeurs d'Écho 666. Peter n'inspire pas tellement confiance et lorsqu'il demandera que les personnages l'attendent à leur hôtel le temps qu'il entre en contact avec ses supérieurs ils peuvent légitimement se méfier et décider de suivre la trace de son taxi en interface via la Grille de Tanger. En effet presque tous les taxis sont désormais automatisés et reliés à leur central par la Matrice. La filature via

l'Interface est très facile car la Grille AFNO/TANG n'est pas très dense. Autre possibilité : suivre « simplement » le bonhomme dans un autre taxi ou une autre voiture.

Surprise surprise, si le jackeur est suffisamment bon (Test Instincts ≈ + Perception <4 + Mécanique <5 à -4) il découvre que le taxi est pris en filature par un autre taxi, un écho sur la Grille routière de Tanger. Il s'agit des yakuzas, prévenus par un message anonyme de Zentak, qui pistent le taxi pour retrouver les Mercs et lancer un autre attentat. Les personnages peuvent facilement brouiller leurs liaisons et ainsi briser la filature.

Si le jackeur fouille encore plus avant l'interface (Esprit * + Perception <4 + Mécanique <5 à -6) ils trouveront la trace d'un VLV (Véhicule Léger Volant) en position pas loin du taxi de Peter. Cette fois il s'agit des agents de Doc qui protègent Peter.

En se branchant sur la base de données du réseau routier municipal, les personnages peuvent facilement vérifier l'adresse de livraison du taxi : *La rose d'Ispahan* un cabaret de troisième ordre dans le bazar. Les communications du cabaret sont étrangement bien protégées des oreilles indiscrettes, ce qui peut surprendre un jackeur. Il s'agit d'une Glace noire (Coefficient de Défense de -15) jamais utilisée pour isoler des liaisons privées classiques. En fouillant bien, on peut découvrir une liaison laser de communication avec les unités de réception satellites. Il s'agit d'un des relais de Doc Gonzo, mais personne à l'intérieur n'admet le fait qu'il connaît le célèbre pirate.

Lorsque Peter revient il annonce avec gêne que des amis veulent parler aux PJ, ils veulent procéder à un échange « une certaine cartouche contre leur vie ». Le rendez-vous est fixé à la Rose, si les personnages viennent avec la cartouche tout ira bien, s'ils viennent sans ou s'ils ne viennent pas, ils sont morts.

Si les personnages connaissent l'existence de la Rose et en parlent à Peter ce dernier se défend en affirmant qu'il s'agit d'un des points de contact du Doc et que c'est en annonçant la visite des personnages qu'il est tombé sur trois malabars qui lui ont commandé de porter ce message. Les malabars n'étaient pas des hommes de Doc, mais des tueurs impitoyables et il ne comprend pas bien ce qu'il fait dans cette galère et regrette déjà d'avoir voulu servir de guide. Ce sont en fait des hommes de Timour Sheng, toujours prévenus par un message « anonyme » que les Mercs sont à Tanger, possesseurs de la cartouche (que ce soit vrai ou non).

DU RIFI DANS LES SOUKS

Résumons la situation autour du cabaret.

Les hommes de Doc observent Peter et les PJ dans l'ombre. Les yakuzas cherchent à honorer leur contrat, mais sans tuer tout le monde. Les Force Éclair Delta viennent de débarquer et gardent un œil sur tout ça pour le compte de la Vox. Les Services spéciaux de Timour tournent en rond en attendant le rendez-vous à la Rose, pour s'approprier la cartouche...

... et les Mercs essaient de démêler les amis des ennemis.

Si les PJ décident de se rendre à la Rose, ils tombent bien entendu dans une embuscade, les hommes de Timour n'ayant aucunement l'intention de les laisser en vie. La bataille rangée oppose dans les souks tous les partis en présence et les personnages s'en sortent de justesse (voir chapitre suivant). S'ils ne se rendent pas au rendez-vous, on cherche de la même façon à leur faire la peau dans les souks.

Peter les abandonne puis les rejoint vers minuit, plus mort que viv. Il est parvenu à entrer en contact avec les agents de Doc : un camion les attendra à la sortie de la ville, piloté par un certain Janos Karajstan, à quatre heures du matin. C'est un routier arménien qui doit les conduire dans une crique discrète au sud d'Agadir, où les attend un hovercraft. Peter ajoutera qu'il n'est pas mécontent de se débarrasser des PJ car il y a beaucoup de monde à leurs trousses et ils ont l'air de porter malheur.

Coût des services de Peter : 5 000 € (le bougre aura pris soin de se faire remettre la moitié de la somme au préalable).

ZENTAK DANCE

Dès que les PJ sont à Tanger, Zentak peut agir plus librement qu'en Europe. Tanger a une situation particulière, elle est à la fois sur les SatZones EURO2 et AFNO, donc l'I.A. est peu sur-



Données sur les Intelligences Artificielles

«Peuton penser comme une intelligence non humaine? C'est le cas des I.A. et c'est ce qui rend leurs motivations si étranges...»

«Personne ne fait confiance à une I.A., absolument personne, justement parce qu'elles ne sont pas humaines et aucun informaticien n'a jamais été capable d'expliquer leur réaction. Elles sont comme des animaux sauvages qu'on dresse plus ou moins pour profiter de leur force mais qu'on enferme soigneusement derrière des grilles le soir venu.»

Extraits de la conférence vidéo du professeur Yan Pool sur les Intelligences Artificielles.

Par une loi fédérale il est interdit de participer à une tentative visant à augmenter ou libérer l'autonomie d'une I.A. C'est un crime fédéral, donc reconnu et pourchassé dans tous les Techno-Blocs. On explique aux enfants dès leur plus jeune âge qu'une I.A. libre de sa destinée pourrait évoluer pour devenir n'importe quoi, y compris et surtout une menace mortelle pour l'humanité.

«Durant des milliers d'années les hommes ont rêvé de passer un pacte avec les démons. Aujourd'hui c'est possible et il appartient à tous que cela n'arrive jamais, personne jamais ne pourrait en mesurer les conséquences...»

Réquisitoire de Johan Fitz, procureur général au procès fédéral d'une I.A. suisse ayant recruté un groupe de pirates pour conquérir son autonomie. Les humains furent jugés et condamnés à perpétuité dans les champs d'exploitation martiens, la I.A. fut désactivée à la suite d'une attaque d'un commando des Maraudeurs de Merill sur son site et du plasticage de son unité centrale. Le groupe Teyssier SA, propriétaire de l'I.A., fut mis en faillite.

Janos Karajstan

PNJ Moyen en tous les domaines, sauf score de 12 quand il s'agit de conduire son camion dans le désert.

veillée si elle passe de l'une à l'autre. Dans un rayon de cent kilomètres autour du rocher de Gibraltar (et donc dans Tanger), elle est capable d'agir sur toute sorte d'équipement électronique: par le biais d'un écran TV, dans la Matrice, par les liaisons téléphone, par des hologrammes, par les panneaux d'affichage électroniques.

L'une des manifestations obligatoires de l'I.A. est son intervention durant la bataille rangée opposant les personnages et leurs alliés aux hommes de Timour et aux yakuzas. L'I.A. ne tient pas à ce que les personnages se fassent bêtement trouer la peau, elle tentera donc de les effrayer s'ils se dirigent vers le lieu de l'embuscade en se matérialisant en monstre hideux, elle fera de même à l'adresse des agents de Timour ou des yakuzas pouvant menacer les personnages dans les souks de Tanger.

Dans l'Interface, elle fabrique des Synthivers quasiment parfaits, soit directement tirés des bases de données de Gibraltar, soit en piochant dans les souvenirs des jackeurs qu'elle piège. De tous les adversaires des personnages, c'est le plus dangereux.

Si les PJ n'ont pas la cartouche de mémoire morte, Zentak essayera de les aiguiller vers Byrd Station. De plus, elle essaye aussi de les éloigner d'Écho 666. Elle vient d'avoir des renseignements sur Doc Gonzo, et ce zèbre est bien capable de faire échouer son plan. Dans un premier temps, elle se sert de l'identité de Tim Gibbons, puis elle agit en son nom propre, proposant monts et merveilles. À cause de sa schizophrénie, son discours est décousu, contradictoire. Elle ne donne pas d'explications ni de motivations mais parfois des embryons de piste. Si vous avez lu *Ubik* (un roman de Philip K. Dick), vous pouvez vous en servir pour les manifestations. Jouez là tour à tour mégalomane, douceuse, maniaque, gentille. Si après ça les PJ n'ont pas compris qu'ils dialoguent avec le diable en personne, c'est à désespérer.

Si vraiment les Mercs n'entendent pas raison, Zentak essayera de piéger le jackeur de l'équipe. Dès que celui-ci entre dans la Grille de Tanger, il est aspiré vers un tourbillon noir. Tous ses contacts à l'extérieur (via écran ou autre) sont coupés.

Le meneur de jeu prend le personnage à part des autres pour lui expliquer la situation: un grand noir coiffé d'un chapeau haute forme et couvert de «vévé» (les signes magiques du vaudou) s'adresse à lui et lui propose le marché suivant: Baron Samedi (c'est comme cela que Zentak se présente) aide le jackeur à tuer Timour Sheng (et donc à se débarrasser du contrat yakuzas), et celui-ci devra basculer une certaine commande dans la salle de contrôle du palais de Timour (c'est le contrôle qui permettrait à l'I.A. de basculer complètement dans la Matrice, gagnant plus de liberté encore).

Lorsque le jackeur reprend contact avec la réalité, il lui est impossible d'expliquer la situation à ses amis. C'est l'effet d'une «possession»: une suggestion hypnotique implantée par Zentak. Il expliquera qu'il a été piégé par un nouveau type de Glace et qu'il est parvenu difficilement à s'en sortir, il laisse d'ailleurs 1 EP dans l'aventure (résultat de l'hypnotisme).

Mais son attitude va changer au fur et à mesure. Il devient irritable, sujet à des crises de spasmes, et surtout il n'a plus qu'une

idée en tête: aller à Gibraltar pour exécuter le contrat contre Timour. Demandez au joueur de bien incarner son personnage selon ces directives.

Le seul moyen de «guérir» le jackeur est de lui faire subir une révision complète de son système de brochage. Cette opération peut facilement être réalisée sur Écho 666 mais elle se fera bien sûr contre le gré du personnage qui prétend aller très bien.

LA ROUTE D'AGADIR (Deuxième jour à Tanger)

Les personnages trouvent bien Janos Karajstan et son camion (un vieux Chevrolet des années 30, conduite autonome et propulsion à essence) à l'heure et au lieu dit. Il les embarque en précisant qu'ils vont suivre la route de la côte pendant un jour et une nuit sur environ 800 km avant d'arriver dans une crique où un hovercraft les attend. Il connaît bien la route, il n'y a normalement aucun danger. Les gendarmes marocains partent quelques fois à la chasse aux rebelles du FLN dans le sud mais ils ne coupent jamais ou rarement la route de la côte. Janos ne cache pas qu'il fait de la contrebande (mais qui ne fait pas de contrebande en Afrique?). Il transporte des pompes automatiques à destination de la Mauritanie. Comme les pompes ont été volées dans les entrepôts royaux marocains, il n'a pas très envie que les gendarmes viennent fouiller le camion. Mais les Mercs, d'après ce que Peter lui a dit, n'ont pas non plus envie de faire la conversation aux flics, alors tout va bien.

PRÉCISIONS

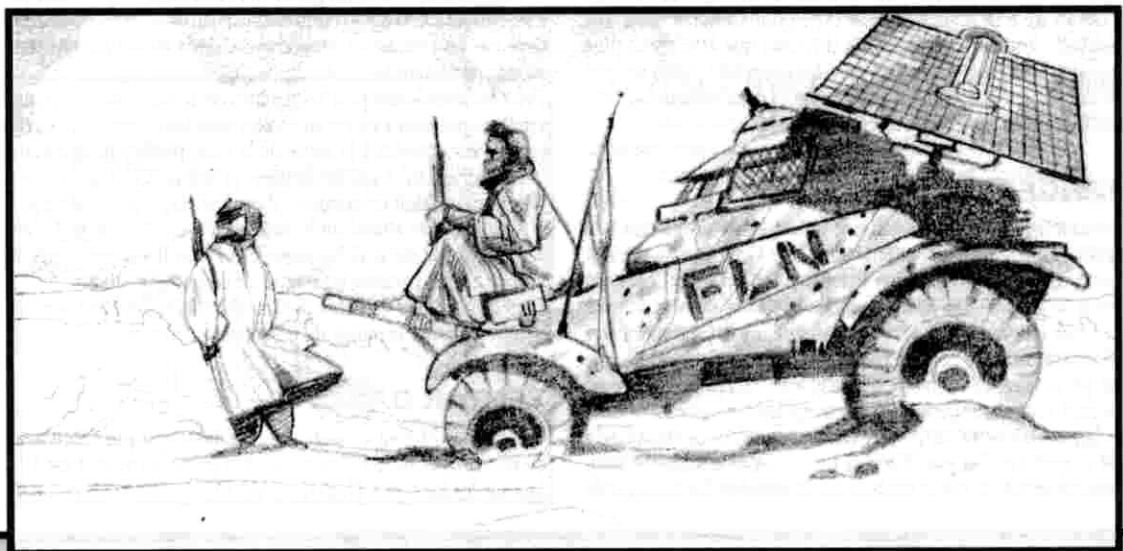
Le Maroc, ainsi que l'Afrique, est sans doute un des derniers endroits du monde où les États nationaux exercent encore leur activité. Mais une activité en tout point semblable à celle des années actuelles, qui consiste en une suite de coups d'états, de prises de pouvoir et de diverses manœuvres ayant essentiellement pour but de s'enrichir le plus rapidement possible. Les mouvements de libération et de guérilla abondent, certains avec de bons motifs d'autres non...

Tout le grand sud marocain est disputé aux forces d'Idrissa V, le successeur d'Hassan II, par les rebelles du FLN, le Front de Libération Nomade. C'est une organisation mystérieuse, qui prêche le retour au nomadisme pour les populations du Sahel et dont on entendra parler par la suite.

Vers midi, alors que les personnages roulent depuis huit heures, un barrage coupe la route côtière, ce qui prouve qu'il ne faut jamais se fier aux précisions routières des habitués. Janos maudira le sort, le dieu des chrétiens, Peter, et, en dernier ressort les PJ, avant de donner un grand coup de frein.

«Il va falloir les payer, vous avez combien sur vous?» lâchera-t-il aux personnages.

Mais au pays du bakchich, il est parfois des exceptions et Janos sera tout à fait surpris de voir les canons des mitrailleuses de la



gendarmerie marocaine pivoter doucement dans la direction du Chevrolet. Reste une seule solution, écraser l'accélérateur et foncer dans le désert.

Si les personnages peuvent se brancher sur les communications des gendarmes marocains (scanner radio), ils auront la confirmation que ces derniers obéissent à des ordres : éliminer le Chevrolet et ses occupants. Ils sont sous le commandement d'un officier étranger qui semble avoir tout pouvoir (un responsable des services spéciaux de Gibraltar).

LE FLN

Le vieux Chevrolet va donc piquer droit vers l'est, vers le désert, les jeeps marocaines à sa suite l'arrosant de tirs de mitrailleuses. Deux solutions peuvent alors arriver : soit les personnages parviennent à semer les gendarmes, soit le camion est rattrapé et/ou immobilisé.

Dans les deux cas, les Mercs sont sauvés par un groupe de combattants sur de curieuses voitures solaires qui rappelle un peu nos buggys. Il s'agit des hommes du FLN (Front de Libération Nomade). Le raid est commandé par un officier Israélien, Seymour Hirsch. Ce n'est un secret pour personne qu'Israël soutient le FLN, appliquant en cela le vieux principe « les ennemis de mes ennemis sont mes amis ».

Le FLN professe une idéologie qui se résume rapidement dans leur volonté de « renomadiser » les tribus du Sahel afin de les soustraire à la famine et à l'aide internationale.

Un personnage ayant des relations dans les Networks se souviendra de l'attaque de plusieurs courses qui devaient traverser le désert et de la décision qui suivit d'arrêter les rallyes automobiles dans cette région. Il pourra également se souvenir des communiqués relatant les attaques des camps de secours des Technoblocs dans la région, exigeant que les organisations caritatives ne remettent plus les pieds dans le désert, ainsi que les destructions des rares exploitations de pétrole et de gaz naturel encore en activité dans la région.

En résumé le FLN se bat à la fois contre les États encore présents dans la région et contre les Technoblocs qui cherchent à s'y implanter. Il plante de l'herbe dans les oueds, rouvre et entretient les puits, essaye de redonner aux populations nomades la façon de vivre de leurs ancêtres mais avec les technologies modernes du XXI^e siècle (énergie solaires, informatique, et céramique).

La colonne du FLN embarquera les personnages et piquera une nouvelle fois droit dans le désert. Seymour Hirsch expliquera qu'un de leurs informateurs les a avertis par radio qu'ils risquaient de trouver des forces marocaines en maraude dans le coin. Les Mercs ont eu de la chance, un peu plus et c'était cuit. S'ils demandent où on les conduit, Seymour répondra : où vous vouliez aller, mais par un autre chemin, Doc Gonzo est un ami et il n'aime pas que ses invités soit transformés en hamburgers. L'officier ajoutera qu'une vedette les attend dans une crique un peu plus au sud du premier point de rendez-vous, ils y seront sans doute demain dans la soirée.

LES DRONES D'ATTAQUE

Les buggys sont poursuivis par des drones de recherche et d'attaque : des avions robots programmés pour attaquer toutes les sources de chaleur qu'ils repèrent.

Il y a 2 chances sur 3 pour qu'un drone repère les buggys par cent kilomètres de désert, puis, une fois repéré, 2 chances sur 3 pour qu'un autre drone soit attiré.

Les occupants des buggys quant à eux peuvent repérer les drones par un contact radar.

Le convoi a 800 km à parcourir dans le désert avant de retrouver la côte, et une vedette qui les attend à l'abri d'une crique pour embarquer les personnages sur Écho 666.

Un jackeur peut se brancher sur la Matrice (s'il a un câblage satellite) pour tenter de brouiller les commandes des drones. À cette distance, il est hors de portée des attaques dangereuses de Zentak. Évidemment, s'il est possédé, il ne fera rien. Dans l'Interface, les drones se signalent exactement comme des Traqueurs modèle Magnum 28. On peut les tromper par des leurres

ou attaquer leur système de contrôle (les détruire). En cas de perte de contrôle, le drone s'écrase et explose.

Les drones ont deux missiles pouvant chacun détruire un buggy sur un jet de 1 à 6 sur 6. Il y a en tout six buggys. Dans deux des véhicules, les nomades ont des bazookas. Si le drone s'approche suffisamment, le tireur touche et désintègre le drone sur un score de 1 à 6 sur 6.

ÉCHO 666 (Troisième jour après l'arrivée à Tanger)

Écho 666 est une plate-forme multiple, ancienne propriété d'Elf, au large des Canaries et de la Mauritanie. Sa position en fait une base de ravitaillement idéale pour le FLN.

De nombreuses constructions en béton mousse ont été rajoutées aux terrasses pétrolières et c'est maintenant un véritable petit village que les PJ vont découvrir. La population y est de 150 à 200 personnes, selon les époques.

De loin, Écho 666 ressemble à un mélange de Woodstock et d'Apocalypse Now. Des nuages de fumigènes planent ça et là, des guirlandes électriques de toutes les couleurs sont suspendues au dessus de la mer. Des flashes stroboscopiques partent de tous les côtés. Noyant tout ça, 10000 watts s'écrasent sur la mer en jouant des vieux airs rock des années 70 (1970). Toutes les heures, des hélicoptères s'élèvent des plates-formes pour mettre le cap sur la terre ferme ou simplement faire un petit tour et revenir se poser. Tout cela donne l'impression du plus complet désordre. On verra qu'il n'en n'est rien.

Les Mercs sont accueillis au son d'une vieille bande rock des années 1970 *I'm Texas radio the Big bee...* Ce n'est pas pour rien que Doc Gonzo se fait également appeler le Roi lézard (cf. Jim Morrison et les Doors).

Lorsque les PJ arrivent sur la plate-forme, les pirates leur demandent de passer par un portique de détection très sophistiqué. Par mesure de sécurité, ajoutent-ils, il y a tellement de monde qui aimerait introduire une bombe ou des micros sur Écho 666...

Le premier d'entre eux passe et l'alarme se déclenche. Les pirates mettent les personnages en état d'arrestation et leur font passer un scanner qui permet de mettre en évidence le matériel vidéo de la Vox. Si par hasard ils ne s'étaient douté de rien jusque là, ils ont compris pourquoi Tim Gibbons leur demandait de passer un scanner.

LE ROI LÉZARD

Doc Gonzo vient ensuite à la rencontre des personnages, c'est le portrait craché de Willie Nelson, les cheveux et la barbe blanches, grande queue de cheval et tresses de chaque côté de la tête, à l'indienne. Il semble assez âgé, dans les soixante ans, mais quant à imaginer qu'il est plus que centenaire !

Les gendarmes

Les deux jeeps sont équipées de mitrailleuses lourdes faisant comme dégâts 3 Points de Structure (le Chevrolet en a 9) et 8 Points de Vie. Il suffit donc de 3 coups au but pour que le Chevrolet rende l'âme et que les personnages se retrouvent piétons.

Heureusement, les gendarmes sont moins bon conducteurs que Janos. Ce sont des PNJ Forts en ce domaine. Janos a quand même un malus de -1 car son camion est moins maniable et rapide que les jeeps.

Doc Gonzo

Alias le Roi lézard. Figure légendaire de l'underground qui a fondé Écho 666, un paradis pirate au large des îles des Açores, sur une ancienne plate-forme pétrolière.

Âgé de plus de 120 ans (il est né dans les années 1950), tout un tas de légendes courent sur lui. Équipement cybernétique : câblage d'Interface complet.

Corps ♀ 4 Perception < 4
Instincts ♀ 6 Action ■ 2
Cœur ♥ 6 Désir ♀ 3
Esprit * 5 Résistance ■ 2
Minéral ♀ 1, Végétal ♀ 1,
Animal ♀ 1, Humain ♀ 1,
Mécanique ♀ 1
Puissance 0, Rapidité 1,
Précision 0
EP : 3



Timour Sheng

Timour est né en 1947, il a donc 133 ans. Il doit cette longévité exceptionnelle à une reconstitution annuelle de son A.D.N. par une équipe de médecins Coréens à sa disposition et un changement complet de ses fluides sanguins à peu près à la même fréquence (ce qui alimente une rumeur de vampirisme et d'enfants enlevés). Les dossiers des agences de renseignement prétendent que Timour fut un officier supérieur des services spéciaux de la défunte Armée Rouge (G.R.U.) et qu'à ce titre il participa à la guerre d'Afghanistan et à l'intervention en Iran dans les années 1990. Vers 2000, il disparaît des rôles de l'armée pour rejoindre la résistance islamique près de Tachkent. C'est à partir de là qu'il se lance dans les affaires, contrôlant un des derniers gisements de pétrole du Moyen Orient puis rachetant Gibraltar à la Grande Bretagne. C'est un bloc de glace, un fanatique froid qui se prend pour un prophète. Près à tout pour que le destin, son destin, s'accomplisse. La reconstitution annuelle de son A.D.N. à peu à peu efface ses gènes Kazhars pour modeler une entité neutre, une caricature humaine, lisse et sans ride, sans âge, sans sexe.



ATTAQUE DE NUIT

Pendant la première nuit que les PJ passent à bord d'Écho 666, la base est attaquée par des hélicoptères inconnus. L'attaque semble sérieuse, Écho ne possède pas de défense antiaérienne suffisante pour les repousser. Les Mercs assistent, inquiets, à la progression des hélicoptères à côté du Doc. Celui-ci fanfaronne, en appelle aux esprits sioux de la nature et, sur un signe de la main, un éclair déchire le ciel, frappant les hélicoptères et stoppant net l'attaque. Sur la base c'est l'émerveillement, le Roi lézard vient d'accomplir une fois de plus un miracle.

La vérité est plus simple. Doc dispose des codes d'attaque de certains satellites laser datant de la Guerre des étoiles, complètement oubliés sur Terre. Lorsque les hélicoptères sont arrivés à portée il en a déclenché le feu. Cette explication peut venir à l'esprit d'un CyberTek qui a travaillé dans l'Espace.

Poursuivant leur conversation, Doc apprend aux Mercs que leurs têtes sont mises à prix, à la fois par le yakuza et par un autre organisme que les agents de Doc ne sont pas encore parvenus à identifier, les hélicoptères étaient une première tentative, de l'un ou de l'autre.

Décidément, ils sont des hôtes encombrants, il ferait peut-être mieux d'accéder aux demandes et les livrer à leurs poursuivants. Angoisse du côté des Mercs... Mais Doc Gonzo plaisante, il ajoute que Tim Gibbons avait mis à jour l'intervention de la Vox, un Network en perte de vitesse. Mais jusqu'à présent, il n'a pas été capable de comprendre le lien qui unissait tout ce beau monde.

CONVERSATIONS INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Si les personnages mentionnent les étranges manifestations dont ils font l'objet depuis le début de l'aventure (interventions en Interface, hologrammes à Tanger etc.), Doc sautera de son siège, complètement dessaoulé et profondément intéressé. Pour lui ces manifestations sont la dernière pièce du puzzle, ils sont en présence d'une I.A., c'est le comble! Doc expliquera qu'on peut tout craindre d'une I.A., le meilleur comme le pire. Si l'attitude du jackeur «possédé» est par trop évidente (crise fréquente, mauvaise humeur) le Doc se doutera de son état et en fera discrètement part aux autres personnages. À eux de prendre la décision de l'opération de leur camarade.

LE MARTEAU ET L'ENCLUME.

Si les personnages décident d'explorer les mémoires de la Vox (avec l'aide de Doc Gonzo ils y arrivent sans problème) ils feront une triste découverte : l'opération L'Heure des Héros est

prévue pour que les personnages finissent en même temps que leur victime. Les Mercs se retrouvent pris entre le marteau et l'enclume. Soit ils abandonnent la mission et ils risquent de finir victimes des yakuzas, soit ils poursuivent leur mission mais ils en connaissent la fin.

Si un personnage demande à une Mnémobase officielle un topo complet sur la Vox (plusieurs gigaoctets d'informations) il s'apercevra que le Network est en chute d'écoute depuis quelques mois. Le logiciel précisera même que le dernier scoop de la Vox fut une enquête sur les conditions de vie exemplaires dans le TechnoBloc Gibraltar. Depuis, la Vox ne sort plus rien et ses actions sont en chute libre.

Si le personnage demande un complément d'enquête à une Mnémobase pirate il apprendra en plus que la Vox est au bord de la faillite, que le reportage sur Gibraltar était une arnaque payée par le PDG du TechnoBloc et que les dirigeants n'ont pas bonne réputation sur le marché, certains services secrets les soupçonnant même de contrôler un trafic de drogue.

CE VIEUX TIMOUR

À la grande surprise des Mercs, le Roi Léopard connaît bien Timour. D'ailleurs, Doc Gonzo semble connaître beaucoup plus de choses sur les personnages et leur mission qu'il veut bien le dire. Il parle peu et écoute beaucoup, puis se lance dans un discours mystico-technologique où il est question des mauvaises vibrations qui hantent l'interface, des âmes zombies et des loups garous qui chassent les personnages et les manipulent, des 7 sœurs et des 7 dragons qui envoûtent le monde et sucent la moelle des os des Mercs. Un personnage ayant une petite expérience de la rue ou de la drogue comprendra tout de suite que Doc est chargé jusqu'au yeux, raide défoncé, mais bizarrement il semble avoir de nombreux éclairs de lucidité dans son délire.

Doc se laisse aller à certaines confidences : «Je connais bien Timour, dit-il, un colonel du GRU qui a traîné ses guêtres dans les mêmes coins pourris que moi, Saïgon, le Nicaragua, l'Allemagne de l'Est, l'Afrique du Sud, un sacré roublard, mauvais comme un crocodile. Vous allez vous payer du bon temps avec ce suppôt du diable.»

Pour bien comprendre ce que dit Doc, il faut posséder le Talent Histoire. En effet il parle là d'une époque révolue, de pays oubliés, ce qui confirmerait d'ailleurs son âge canonique. Mais Doc ne fournira pas davantage d'explications. Volontairement ou non, il retombera dans son délire hallucinogène dès que les personnages poseront des questions plus précises.

Les Mercs ont intérêt à confier la cartouche de mémoire morte à Doc Gonzo (s'ils la possèdent). Les CyberTeks l'étudient et confirment qu'il s'agit des plans complets de chez Timour Sheng. De l'or en barre pour des terroristes. Ils trouvent aussi



des fichiers à 90 % effacés, concernant l'histoire soviétique des années 1940-1950. Enfin, et c'est le plus intéressant, il existe un code pour se faire connaître de l'Intelligence Artificielle comme « invité officiel sur le territoire de Gibraltar ». Une fois cette option activée, Zentak ne peut plus commander les mécanismes de défense contre les invités. Manque de chance, si l'existence du code est bien présente, le code lui-même est absent de la cartouche.

Pour conclure leur entretien, Doc révèle que Tim lui avait demandé de se renseigner sur De Voto, ce qu'il a fait. Le dossier vient de lui parvenir, la couverture de l'agent était assez épaisse mais le Roi lézard a accès à presque toutes les Mnémobases de la planète. Il dispose donc maintenant de sa véritable identité : Fédérico Garcia Machado, cadre Merc reporter à la Vox, un Network de Californie du sud. Les personnages disposent enfin de l'identité de leur employeur (si ce n'est déjà fait) et de celui de leur cible, la seule chose qu'ils ne savent pas encore c'est pourquoi la Vox veut la peau de Timour Sheng.

LA GRILLE GIBRALTAR (Quelques jours plus tard, après le 20 juin)

L'ultime séquence de Gibraltar peut se jouer sous différentes variantes selon :

- Que les personnages ont passé un accord avec Zentak.
- Qu'ils disposent de la cartouche de mémoire morte.

S'ils n'ont pas passé d'accord avec l'I.A. cette dernière interviendra contre eux, d'une façon toujours plus menaçante. Son but est simple : si les personnages parviennent à tuer Timour sans son aide, elle peut dire adieu à ses plans d'indépendance, elle doit donc leur faire comprendre que leur seule chance de sortir du Rocher indemnes est de coopérer.

Si au contraire les personnages ont passé un accord avec Zentak, ils ne rencontreront aucune opposition et pourront entrer facilement dans le palais du gouverneur pour y retrouver Timour, qui les attendra dans la grande salle des audiences.

Si les personnages disposent de la cartouche de mémoire morte, ils peuvent tenter une attaque en solo, tenter de trouver le code de protection, capturer Timour, etc.

LE PALAIS DE TIMOUR

Tous les couloirs, toutes les pièces donnant sur l'extérieur sont équipés de caméras vidéo couplés à un laser haute fréquence à acquisition automatique. En cas d'attaque, chaque couloir, chaque pièce devient un piège mortel. C'est du moins ce que peuvent voir les Mercs sur la cartouche de mémoire volée à la Continental Op. Cet agencement est confirmé par les bandes vidéo du reportage de la Vox, que l'on peut se procurer librement. Le palais de Timour est un véritable bunker qu'il faudrait conquérir pièce par pièce à l'aide d'une division de super soldats pour avoir une chance d'atteindre le module central où se trouve les appartements de Timour.

Toutes les entrées sont contrôlées par un code d'accès et un mot de passe qui change tous les jours, gérés automatiquement par l'ordinateur central. Le personnel dispose de cartes magnétiques et toutes les portes vérifient l'identité du porteur de la carte grâce à une analyse rétinienne. Si l'analyse est négative, ou si le code de la carte est périmé ou faux, le laser coupe le malchanceux en deux en une fraction de seconde.

Passé minuit le palais est vide, pas de gardes pas de domestiques, juste Timour et ses invités. Toutes les fonctions domestiques et de surveillance sont alors prises en charge par le système informatique. Cette technique permet de minimiser au maximum les risques d'attentat d'un soldat suicide ou du Yakuza, elle a déjà fait ses preuves.

Dans la Matrice, c'est bien pire, la Glace autour du TechnoBloc est d'un modèle inhabituel. Elle a bien un Potentiel d'Attaque et un Coefficient de Défense standard mais Timour Sheng a procédé à un couplage entre son I.A. et la Glace, la rendant

infranchissable sauf à un commando suicide d'un millier de jackeurs. Cette pratique est totalement illégale. En tout cas, à moins de posséder un BriseGlace spécialement conçu pour cette attaque, l'approche est impossible. Mais ne serait-ce pas le cas du Tempest IX justement ?

Si le jackeur de l'équipe le teste, il a l'air de marcher. Mais il ferait quand même mieux d'en parler à Doc Gonzo. Celui-ci découvre que le Tempest a été conçu par une Intelligence Artificielle (son temps de programmation est extrêmement court et son code machine très compact, d'une précision mathématique). Il contient un piège (en plus de tous les autres déjà décrits) qui permet de posséder directement l'esprit du pirate qui s'en sert. Les CyberTeks de Doc Gonzo peuvent modifier légèrement le programme pour le rendre moins dangereux de ce côté là, mais pas trop, sinon il serait incapable d'attaquer la Timour Sheng.

GIBRALTAR

Le Rocher s'apparente assez à la « ville des voleurs » des légendes. Trafiquants, dealers, résidents en rupture de TechnoBlocs, yakuzas déshonorés, tout ce petit monde s'agite furieusement sous la direction de Timour qui fait régner son ordre grâce à sa redoutable et omniprésente Police Secrète.

Dans tous les cas, si les personnages ne disposent pas de l'aide de Zentak ou du Tempest IX, ils n'ont aucune chance d'échapper aux sbires de Timour qui les abattront sur place.

A l'inverse, muni de ces viatiques, ils peuvent arriver sans trop d'encombres (passons sur les voleurs et les détraqués divers qu'ils croisent), en vue du palais de Timour.

L'ancien palais du gouverneur est vide, entièrement géré par ordinateur, y compris de puissantes défenses automatiques. Vous pouvez développer cette partie, dessiner des plans, rajouter des patrouilles surprises mais n'en rajoutez pas trop. Il vaut mieux arriver vite vers la fin du scénario sans faire peiner les personnages à cet endroit. À un moment, les personnages entrent dans une pièce et entendent une voix les invitant à rejoindre la grande salle d'audience.

LA FIN DE TIMOUR SHENG

Lorsque les personnages entrent dans la salle, une voix métallique sort d'un haut parleur :

— N'oubliez pas d'honorer la partie de votre contrat comme j'ai fait de la mienne partenaires...

C'est bien sûr Zentak, qui se rappelle au bon souvenir des personnages. Si ceux-ci se demandent à haute voix comment ils peuvent faire, elle poursuivra :

— Il y a une console près du trône, vous pouvez basculer les données à partir de là.

Timour les attend, vautre sur son trône en toc, une balle dans la tête, un lourd revolver Nagan (une arme de collection utilisée par les officiers du K.G.B. dans les années 1940) à ses côtés. C'est la fin du tyran mais les personnages ne sauront jamais la vérité quant aux circonstances de sa mort, suicide ou assassinat ? Qui peut être le responsable de la fin de Timour ? La Vox bien sûr, Timour lui-même, ou pourquoi pas Zentak cherchant à se libérer de son maître ou encore Doc Gonzo dont le rôle ne sera jamais très clairement défini... Il y a des choses qui resteront à jamais inconnues.

Si le jackeur est « possédé », il ne pensera qu'à libérer l'Intelligence Artificielle. La seule solution pour l'en empêcher est de l'assommer. Mais les autres ne sont pas plus avancés. S'ils libèrent Zentak (il suffit de taper OUI sur le clavier, comme l'écran le demande), l'I.A. fera ensuite tout pour les tuer. S'ils essaient de sortir de la salle, ce sera pareil, les défenses sont réactivées. La seule solution est de taper sur la console une demande d'invitation officielle. À cette demande, une ligne apparaît :

ENTREZ VOTRE CODE

////////?

Donnez bien le bon nombre de / aux personnages. Le code est STALINE, le nom d'un dictateur soviétique. Il est normalement prêt d'une heure du matin. À six heures, les gardes réinvestissent le palais et les Mercs mourront s'ils n'ont pas trouvé le code avant.

La Timour Sheng Corporation

PDG de la Timour Sheng :

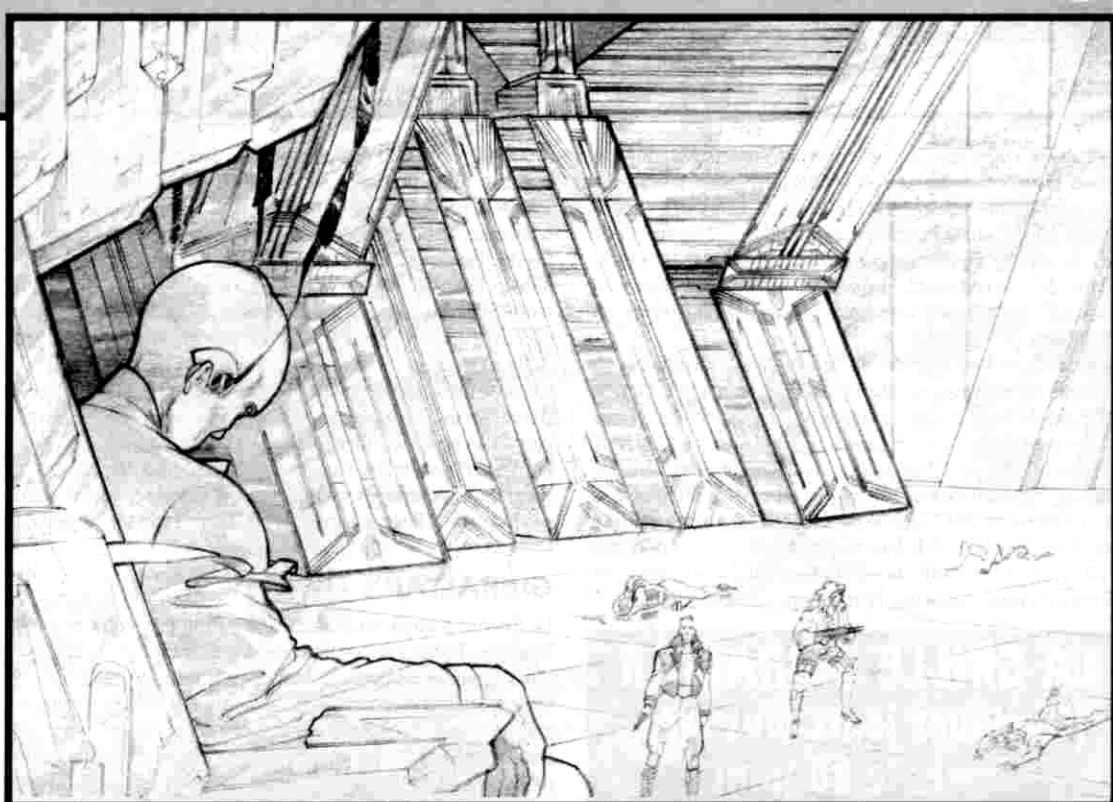
Timour Sheng Gladstone II

Siège social : Gibraltar.

TechnoBloc d'origine pétrolière, propriétaire du rocher et du gigantesque pont Hassan II, qui relie l'Espagne au Maroc.

L'achat du terrain a été fait en 2013 à la Grande Bretagne après la faillite du gouvernement de sa gracieuse Majesté. En 2033, à l'épuisement des dernières ressources pétrolières, la Timour Sheng se transforme en paradis pirate vivant des droits de douanes sur le détroit et le pont Hassan II, du trafic d'armes et de drogues avec le Yakuza. Le TechnoBloc Timour Sheng contrôle directement la Continental Op. (avec 80 % des actions) qui fait du trafic d'armes, et a une participation non négligeable (25 %) dans le Network Vox.

Le Rocher est une petite dictature playant sous la main de fer de Timour. Les grands TechnoBlocs l'ignorent tant qu'elle se cantonne aux trafics avec le Yakuza.



LA PUISSANCE DES IMAGES

En fait, se rendre à Gibraltar est la plus mauvaise des solutions. Les chances d'éviter la mort sont infimes. Il existe une autre fin possible, bien moins dangereuse pour les Mercs.

Si un des PJ a l'idée géniale de faire éclater l'affaire au grand jour par l'intermédiaire d'un Network ami (ou s'il est lui-même HoloReporter), la révélation de la manipulation de la Vox, avec preuves à l'appui et ses conséquences quant au risque de libération d'une I.A. suffiront à faire condamner la Vox pour crime fédéral. Du côté des yakuzas, le contrat s'éteindra de lui-même, Timour annulant son ordre.

Il est aussi possible de faire chanter Timour en menaçant de révéler son usage illégal des MurMorgues et du couplage Glace/I.A. Il serait quand même plus prudent, dans ce cas là aussi, de dénoncer Timour Sheng. Si ses actifs sont liquidés, il ne peut plus payer le yakuza, qui arrête ses poursuites.

ANNEXES

NETWORK VOX

À partir du moment où les personnages, par un moyen ou un autre parviennent à identifier la Vox, ils voudront sans doute en savoir davantage. Mis à part une passe dans la Matrice, ils peuvent se rendre dans les bureaux de la Vox ou chercher à contacter un de ses cadres pour en apprendre davantage. Dans tous les cas, ils n'apprendront absolument rien et seront même vidés sans ménagement par le service d'ordre du Network. Par contre, en Interface ils risquent de tomber sur le rapport de l'opération *L'Heure des héros* prévoyant leur assassinat lors du dernier épisode, mais le chemin n'est pas facile.

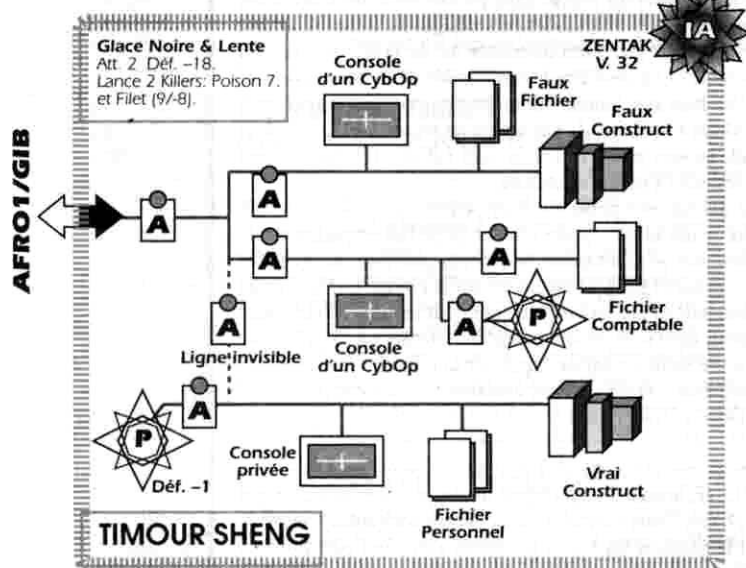
La Glace de la Vox peut être détournée par le Tempest IX, avec un résultat de Pilotage de 0.

LES PSEUDOS

Un jackeur ayant forcé la Glace de la Vox peut par contre très facilement se retrouver dans un mini Synthivers. Avant de choisir les personnages comme acteurs involontaires de leur scénario, les ordinateurs « créatifs » de la Vox ont procédé à toutes sortes de modélisations pour trouver les acteurs répondant au plus près à leurs critères. Les modélisations survivantes continuent à agir dans l'environnement fictif de la simulation, réagissant aux situations comme réagirait les vrais Mercs plongés dans la même situation, fantômes de l'Interface que le jackeur peut interroger.

Les « pseudos » se débattent dans les précédents scénarios mis au point par la Vox puis rejetés après les estimations d'écoute : une sombre histoire de vengeance et d'attentats dans les bas fonds d'une Tombe face aux yakuzas, un tyran fou qui fait régner la terreur dans un château hanté au milieu d'un désert. On peut aussi reconnaître certaines portions du scénario actuel (la mort du Finnois par exemple) et en tirer les conclusions qui s'imposent.

Au bout d'un laps de temps très court (5 à 10 minutes), l'ordinateur de la Vox va se rendre compte de l'intrusion du jackeur et de sa « conversation » avec les pseudos, il choisit alors de faire intervenir des pseudos agressifs pour le vider de la Matrice. Le jackeur note très vite la différence : son « contact » est « tué » sous ses yeux et des modélisations inquiétantes rodent autour de lui. La matrice s'assombrit jusqu'à devenir un univers sans formes baignant dans une lumière rouge sang. Si le personnage s'obstine à rester dans le système de la Vox, il subit plusieurs attaques neurales jusqu'à se faire expulser par des programmes gardiens et perd 1 EP en sortant de cette expérience.



CYBER AGE

Nom

Âge

Métier

Talents

Câblages

Broches

Cailloux

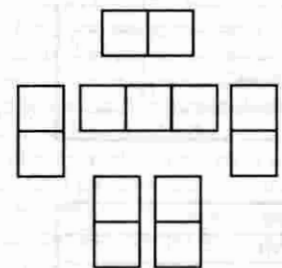
Armes

Autre équipement

Histoire passée

Événements

TO	S-T	

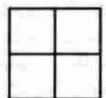


Points de Vie

Équilibre
Psychique



Souffle



Composantes

◆	CORPS	
≡	INSTINCTS	
♥	CŒUR	
✱	ESPRIT	

Moyens

◀	PERCEPTION	
▶	ACTION	
🔥	DÉSIR	
■	RÉSISTANCE	

Règles

⚡	Minéral		🌿	Végétal		🐾	Animal	
🧑	Humain		⚙️	Mécanique				

Énergies

Puissance		Rapidité		Précision	
-----------	--	----------	--	-----------	--

font sur un miniclavier de type calculatrice de poche. Le jaceur lit les messages sur son écran de contrôle. Pour aller plus vite, il est conseillé aux partenaires de prévoir un système de code comme 1 (tout va bien, continuer) à 9 (trahison! repli immédiat).

Référence

Max Headroom.

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 Iles de la Lune.

ILES DE LA LUNE

Les Iles 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 Iles 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 Iles ont développé un complexe de supériorité vis à vis des Terriens. Il n'est pas rare qu'un Ilien 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 Iles 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 Iles de la Lune n'auront plus besoin de la Terre.

PHASE II

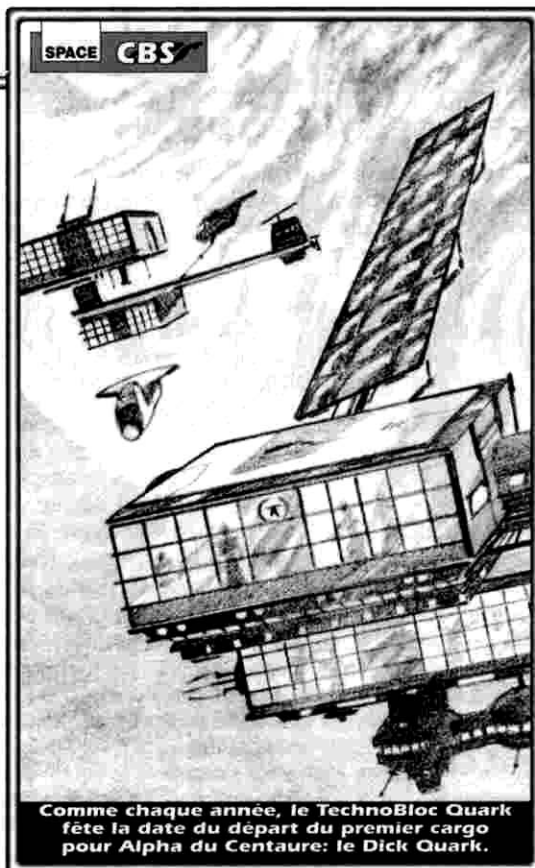
Les Phases II sont des humains dont le code génétique a été modifié pour pouvoir s'adapter aux conditions de vie dans l'espace. Ils sont souvent plus efficaces dans cet environnement qu'un humain classique mais les modifications de l'A.D.N. agissent sur l'équilibre nerveux du sujet, et les Phases II 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 produisent qu'au contact des humains « non modifiés ». Vingt pour cent des équipages de cargo sont des Phase 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 c'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 extraterrestre n'y a été rencontré (bien qu'il coure toujours la



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

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 Iles 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.

MUTANTS

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

Référence

- : *Total Recall*, de Paul Verhoeven.

Tarifs spatiaux

Navette Terre/Iles de la Lune : 7 000 € (3 heures).

Un appartement sur les Iles : 1 500 000 € le m².

Une chambre d'hôtel standard : 20 000 € la nuit.

Trajet Terre/Mars : 120 000 € (11 à 17 jours).



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.

ESPACE PROFOND

Tout ce qui se trouve au-delà des Iles. 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.

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.

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. 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 Iles de la Lune*. La plupart du temps, les pilotes abandonnent rapidement leur descendance aux bons soins de la Fondation. A 18 ans, les jeunes pilotes sortent de l'école et forment leurs propres équipages avec leurs camarades de promotion et la boucle est alors bouclée.

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

Les pilotes sont l'aristocratie des voyageurs orbitaux, une nouvelle race, un nouveau peuple, fier et ombrageux inventant de nouvelles règles sociales.

Il ne faut pas confondre les pilotes des cargos en Espace profond et les pilotes des navettes suborbitales qui sont souverainement méprisés par les premiers.

Les pilotes sont la seule organisation sociale qui échappe à l'emprise des Technoblocs. La Fondation n'est inféodée à aucun Technobloc et un équipage est par contrat indépendant du Technobloc qui l'emploie, c'est un cas unique dans la société moderne.

Un pilote n'est responsable de ses actions que devant le Recteur de la Fondation, un pilote comme lui.

VOYAGE EN ESPACE LOINTAIN

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

L'équipage est maintenu en animation suspendue dans des capsules cryogéniques. Une Intelligence Artificielle de faible capacité supervise toutes les fonctions du cargo mais réveille les dormeurs en cas de problème, ou de situation non programmée. En cas de défaillance du système de cryogénie, il est possible de plonger l'équipage en semiléthargie dans un Synthivers commun, où leurs consciences peuvent interagir. Mais cette méthode n'est utilisée en dernier recours. On se rappelle du cas du Saint Palmer, sixième cargo d'aluminium de la deuxième expédition vers le Centaure, coincé sept ans autour d'un mini 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.

PARIS



2080



LA JOURNÉE D'UN JACKEUR

17 janvier 2080...

... D'un autre côté la journée ne commençait pas si mal que ça.

Le type avait dit qu'il voulait simplement disparaître un an ou deux et que les banques de données de la ville de Berlin devenaient trop curieuses. Kurt Weil, qu'il disait s'appeler, pas croyable ça, on rencontrait vraiment de tout au *Gentleman Looser*! Kurt Weil, et pourquoi pas Marquis ou Quat'sous? Le type avait l'air d'un réfugié lettonien, pardessus éliminé, aucune broche apparente, un regard triste et mouillé.

Effacer l'identité d'un inconnu croisé dans un bar du port; le lot quotidien du jackeur indépendant en somme. D'ordinaire ce genre de gus faisait plutôt appel à un *Shadow Maker*, mais celui-là était pressé, ou pas assez riche pour se payer une couverture étanche. Une passe contre la Sécurité Sociale de la Commune Libre de Berlin (SSB) suffirait.

7000 écus, 4000 tout de suite et le reste à la fin de la passe. Le type avait hoché la tête tout en sortant une carte de crédit lisse et noire sans aucun hologramme dessus. Une banque protégée, aucun moyen de pister l'argent, un client prudent.

Deux trois *Blue Lagoon* plus tard, Sam le jackeur se connectait à l'interface. D'une pichenette, il bascula l'interrupteur de sa console Braun/Nikon et son corps, calé dans le fauteuil baquet de sa chambre nue se relâcha après un spasme.

Pendant toute la passe, Sam ressemblerait pour toute personne non avertie à un cadavre en puissance, un pauvre bougre plongé dans un coma profond et vraisemblablement mortel.

Lorsque son esprit entra en contact avec la matrice, directement interfacé en *Matrix Tools*, il ressentit une violente aspiration. Cette étrange et déroutante sensation, l'impression de voler, de planer au-dessus d'une mégapole scintillante. Comme toujours, une portion de l'esprit de Sam se demanda d'où pouvait bien lui venir cette stupide sensation de vent dans les cheveux, mais le subconscient adaptait ses références à ce nouvel univers qui n'existait pas. Chaque jackeur avait ses propres hallucinations, c'était d'ailleurs une inépuisable source de blagues dans les bouges qui leur servaient de rendez-vous et de Q.G. Certains juraient qu'ils avaient l'impression de plonger en apnée, d'autres se plaiginaient d'avoir la désagréable sensation de mourir par suffocation, d'autres enfin affirmaient ressentir un puissant orgasme au moment du branchement, bien que bon nombre de jackeurs mettent sérieusement en doute la véracité de cette dernière affirmation. Dès sa première expérience, Sam avait eu l'impression qu'un doux zéphyr lui soufflait dans les cheveux, comme une lente descente en parapente par une belle journée d'été, il n'était jamais parvenu à se débarrasser de cette première sensation, il n'avait d'ailleurs jamais essayé.

Quelques fractions de secondes pour s'orienter, à 10 heures : la grille Berlin, elle-même prise dans le tissu grésillant de la grille Euro. Les grandes tours noir et argent de la Braun/Nikon, masquant l'horizon artificiel. Sam projetait de faire un grand détour pour éviter les parages de la Braun, un mauvais souvenir. Un an auparavant, il avait tenté de craquer la Glace du TechnoBloc pour voler les épreuves d'un nouveau laser de communication. Au souvenir de la grande araignée argent qui, en quelques fractions de secondes, avait tissé sa toile autour de son spot, Sam ne put retenir un frisson. Saloperie, il avait dû rompre en catastrophe, abandonnant tous ses logiciels leurres,

50 000 écus en poussière d'étoiles, un sale coin. Et bien entendu, à l'annonce de la passe ratée, son commanditaire s'était évaporé dans la nature sans le payer. A sa place il avait dû se débarrasser de deux tueurs envoyés par la Braun pour lui apprendre les bonnes manières, preuve que les *CyberOps* du TechnoBloc avaient dû, en plus, remonté jusqu'à son code ID. Pire encore, cela l'avait obligé à changer de pseudo matrice, à recommencer de zéro comme un débutant. Depuis, son nom dans le cyberspace était Sylphie, un affreux jeu de mot avec son prénom...

En passant au large, le jackeur crut reconnaître la ronde parfaite des programmes d'alerte avancée. Le TechnoBloc avait encore dû renforcer ses défenses. Les ellipses rouge sang pouvaient indiquer la trace des tout nouveaux *Hell-Cat III*, mais Sam n'avait aucunement l'intention d'aller vérifier ça de plus près. Laissant les tours du TechnoBloc dans son dos, il s'avança droit vers les trois cubes bleus de la SSB. Apparemment pas de protection avancée, un vieux type de Glace brisante. Sam connaissait bien la manœuvre : foncer en lançant un double artificiel de son code ID. Si on allait suffisamment vite, la Glace n'y voyait que du feu et se trouvait prise dans un dilemme mortel pour un ordinateur, devoir répondre à deux menaces identiques au même moment, l'équivalent d'une réponse vraie et fausse, un cauchemar de logique.

Bien sûr, pour atteindre cette vitesse de traitement il fallait que le jackeur plonge « tout nu », directement interfacé, sans la protection de la console ou d'un programme bouclier. Ce risque suffisait à décourager bon nombre de bidouilleurs qui préféraient plutôt traîner leur écho du côté des paradis pirates d'*AppleStrass*, l'ancienne université libre.

Un groupe de trois jackeurs en formation passa au-dessus de lui, direction les murs néon du paradis, sans doute des étudiants qui se risquaient sur le réseau pour la première fois. Ils n'avaient pas l'air de bien savoir où ils voulaient aller, leurs spots clignotaient par intermittence comme s'ils étaient branchés à une console défectueuse.

Sam commença à accélérer tout en jetant furtivement des coups d'œil par-dessus son épaule. Il ne manquait plus qu'il se fasse piéger par un programme de surveillance en maraude. Mais la matrice était paisible, aucune trace des sinistres filets rouges palpitant lentement dans l'espoir d'une proie, seuls les glyphes des programmes de communications satellites, jaunes et mauves montaient tranquillement jusqu'aux îles de la Lune.

Sam plongea.

A proximité de la Glace de la SSB, un verre miroir bleu, haut comme un immeuble de trois étages, une grande barrière de matière figée, les premières instructions hexadécimales commencèrent leur travail et quelques secondes plus tard la protection électronique des données volait en morceaux épars, éclatant sous le choc d'un marteau invisible. Sam était passé. C'était comme plonger dans une autre grille, plus petite et moins lumineuse : les *Data* de la SSB. Sam savait qu'en mode RISC, l'intérieur de la SSB s'ordonnait comme le grand hall d'une banque, avec ses guichets et ses employés « virtuels », un immense univers interactif où les opérateurs pouvaient évoluer sans être trop dépayés. Mais en mode *Matrix Tools*, tout n'était que traces lumineuses, formes géométriques fluorescentes, traces rapides des échanges de données en flash laser de toutes les couleurs. Sam avait l'habitude, il plaignait les pauvres totos qui devaient dire bonjour à un employé qui n'existait pas pour avoir accès à un dossier qui n'avait pas plus d'existence physique. Au moins là, les choses étaient claires, les jackeurs étaient une aristocratie dans une jungle souvent mortelle. Ils étaient des prédateurs.



Arrivé au-dessus du champs des dossiers personnels, Sam rentra rapidement le code ID de son client, la fine toile d'araignée argentée du « dossier de Kurt Weil » monta à ses pieds, une giclée d'instructions déstructura rapidement la toile. Pour la SSB, Kurt Weil n'existait plus. Il s'écoulerait des mois avant que les programmes de vérification du TechnoBloc ne s'aperçoivent de la disparition et du piratage.

Sam rebroussa chemin en prenant bien soin d'effacer toutes les traces de son passage, la Glace se referma lentement derrière lui comme une molle pâte bleue. Finalement la journée ne commençait pas si mal, Sam venait de gagner 7000 écus sans trop se fatiguer. Bientôt il basculerait d'une pichenette mentale l'interrupteur électronique de sa console et retrouverait l'usage de ses sens, de ses membres. Bienvenue dans le monde des vivants ! Il éprouverait, comme tous les jackeurs, un sentiment désagréable, comme une descente d'acide, comme quitter une sorte de paradis bizarre. Un vieux type dans un bar lui avait dit un jour que les soldats pouvaient éprouver un sentiment identique, quitter un univers intense bien que mortel pour le triste quotidien du monde.

Loin « à l'ouest » – c'était une tradition chez les jackeurs de prendre des repères d'après des points cardinaux fictifs, nord, sud, haut, bas, un reliquat de l'espace tridimensionnel –, les trois spots des jackeurs débutants changèrent de formation en montant nettement au-dessus de Sam, les trois points lumineux, jaunes safran, se calant en tête de flèche. Sam observa la manœuvre, une sourde inquiétude commençant à l'envahir. Ils étaient maintenant à sa verticale. Montant en spirale vers les blocs vert et rouge de la Deutsch Bank, Sam tenta frénétiquement d'entrer en contact avec les trois rigolos qui planaient désormais au-dessus de lui comme un vol de faucon.

Silence obstiné, les jackeurs avaient visiblement des intentions autrement plus belliqueuses qu'une simple causette au coin de l'octet.

Un filament pourpre partit lentement, puis de plus en plus vite, du premier des spots. Un programme de capture, une saloperie qui court-circuitait la liaison matrice du jackeur pour le bloquer indéfiniment dans le cyberspace. Sans doute un logiciel vietnamien. Saïgon était devenu le laboratoire mondial de ce genre de joujou, un modèle *Vent d'Est* d'après la configuration du filament. Sam jura, il eut très nettement l'impression de serrer les dents et qu'une sueur glacée lui inondait le dos tout en sachant que ces manifestations physiques étaient rigoureusement impossibles, son corps calme et froid reposait dans le siège baquet. Il accéléra en gagnant de l'altitude, s'il pouvait atteindre l'ombre des bases de la Deutsch Bank il aurait une chance de s'en sortir. Son chasseur se ferait lui-même prendre en filature par les programmes de garde de la banque et il pourrait mettre à profit les quelques microsecondes de tranquillité pour disparaître.

Deux questions rongeaient l'esprit du jackeur tandis qu'il entamait sa manœuvre : qui pouvait avoir intérêt à le capturer ? L'attaque était-elle dirigée contre lui ou contre Weil ?

Comme prévu, les chiens de garde de la Deutsch Bank sortirent de leur niche dès que Sam entra dans leur espace de contrôle, deux logiciels *Mirage XC* de la dernière génération. La Deutsch Bank avait les moyens de se payer les meilleurs chasseurs de silicone. Les lois qui régissaient les passes dans les espaces non ouverts au public étaient claires et connues de tous : tout intrus était poursuivi et détruit. Les deux petits spots brillants filèrent en direction de Sam, puis hésitèrent une fraction de seconde avant de se détourner dans la direction des trois

jackeurs, qui, au même moment, entraient également dans leur espace de contrôle. Sam avait acquis suffisamment de vitesse pour leurrer les chiens de garde, son écho était moins fort que ceux des jackeurs inconnus. Les deux *Mirage* foncèrent au milieu de la formation en flèche pour exploser en une gerbe de bruit blanc, la Deutsch Bank ne plaisantait pas avec les passes de contrebande dans son espace de contrôle. Le deuxième spot, comprenant trop tard le danger, lâcha une rafale de traçantes rouges. Des suites de mini instructions C, rapides comme des guêpes, destinées à couper la liaison avec le cyberspace, un vecteur qui pouvait être dangereux contre le spot d'un autre jackeur mais totalement inefficace contre un programme d'attaque, une réaction de désespoir. Apparemment les jackeurs, pour cette passe, ne s'étaient pas chargés de programmes leurres ou de missiles rapides, une erreur coupable qu'ils allaient payer le prix fort.

Le filament du logiciel vietnamien se rétracta instantanément, privé de sa source et de son énergie. Sam plongea dans un champ de Data qui dérivait en dessous de lui, des Communications Audio Lente, les cristaux avançaient paresseusement : le réseau Iridium du TechnoBloc Bell. C'était l'endroit idéal pour se cacher d'éventuels poursuivants, les cristaux transportaient des bribes de conversations intercontinentales et faisaient un tel « bruit » qu'ils couvraient la trace de n'importe quel jackeur, même débutant.

Sam se glissa dans le flot des données et sauta de cristaux en cristaux, surveillant nerveusement ses arrières. Tout en s'orientant rapidement, il poussa un grand soupir. Les trois bandits avaient été liquidés en une microseconde. D'où pouvaient-ils venir ? Où étaient-ils en ce moment même ? Le réseau étant partout, ils pouvaient opérer d'une ferme en ruine en plein Montana, d'une chambre crasseuse au centre de Londres, d'un yacht en plein Pacifique et même, pourquoi pas, d'une unité en apesanteur sur une des luxueuses îles de la Lune. Quelque part, trois corps devaient frénétiquement s'agiter, trois poupées folles désarticulées, leurs rythmes cardiaques bien au-dessus des tolérances humaines jusqu'à la rupture d'une artère qui mettrait fin à leur jours. Trois jackeurs venaient de payer de leur vie une passe miteuse. Les trois spots allaient trop vite pour qu'ils aient pu profiter du bouclier d'un logiciel ou d'une console, ils étaient obligatoirement interfacés en direct et en conséquence, avaient dû prendre de plein fouet la décharge électrique de l'explosion des *Mirage*.

Drôle de monde quand même, soliloqua Sam. Il avait peut-être envoyé au tapis son copain le plus cher, et lui-même en aurait fait tout autant. On ne connaissait que rarement l'identité de sa cible dans le cyberspace.

Sam se promit de contacter ses parrains yakuzas dès sa sortie de la matrice afin de tirer cette affaire au clair. On ne vivait jamais très longtemps avec des ennemis qui pouvaient se payer trois jackeurs dans une passe « Search & Destroy », il fallait rapidement qu'il sache à quoi s'en tenir. Derrière lui, dans le lointain, les blocs de la Deutsch Bank entraient en ébullition, tous les programmes en alerte maximum bourdonnant comme des insectes fous dans le périmètre de sécurité du TechnoBloc, à la recherche d'un ennemi, d'une cible à descendre. Un Network d'information passerait sans doute cinq lignes dans son journal du soir : « Tentative de pénétration des bases de données de la Deutsch Bank, trois jackeurs rayés de la carte par les programmes de défense du TechnoBloc, une nouvelle guerre économique en vue ? Le porte-parole de la Deutsch Bank accuse la Morgan & Matsuta Bank... »

Finalement, cette journée ne commençait pas si bien que ça...



RÈGLES SPÉCIFIQUES 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 le résumé détachable). Elles se décomposent comme suit :

- Création de personnages ;
- Localisation des dégâts ;
- Équipement cybernétique et armement ;
- 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 préfabriqués (au centre du livret).

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. A vous de choisir.

■ De 14 à 16 ans. Après avoir déterminé votre passé, choisissez un Talent supplémentaire dans la liste générale. Votre argent de départ est tiré au sort. Lancez un dé à 6 faces et multipliez par 2000 écus (€).

■ De 17 à 30 ans. Après avoir déterminé votre passé, choisissez deux Talents supplémentaires dans la liste générale. Votre argent de départ est tiré au sort. Lancez un dé à 6 faces, multipliez par 1000 € et rajoutez 10 000 €.

■ De 30 à 50 ans. Après avoir déterminé votre passé, choisissez deux Talents supplémentaires dans la liste générale. Votre argent de départ est tiré au sort. Lancez un dé à 6 faces, multipliez par 2000 € et rajoutez 30 000 €. Vous avez un point de moins en Corps.

■ Plus de 50 ans. Après avoir déterminé votre passé, choisissez quatre Talents supplémentaires dans la liste générale. Votre argent de départ est tiré au sort. Lancez un dé à 6 faces, multipliez par 2000 € et rajoutez 50 000 €. Vous avez un point de moins en Corps et en Équilibre Psychique, un point en plus en Instincts.

Déterminer son passé

■ 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 14 à 16 ans, ne tirez que trois situations.

■ Si vous avez plus de 50 ans, tirez huit situations et choisissez-en seulement 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  entre parenthèses) ou en interdisent d'autres (un  entre parenthèses). Si vous n'avez aucun , vous choisissez le métier que vous désirez.

— Lorsque l'on vous propose un Talent supplémentaire, vous pouvez toujours le prendre comme un Talent qui vous appartient en propre, ou en logiciel caillou si vous avez une broche.

— Si vous choisissez un métier, vous possédez automatiquement tous les Talents propres à ce métier (sauf pour CyberTek, voir la description de ce métier), et vous ne bénéficiez donc pas des Talents supplémentaires proposés pour celui-ci.

— Un  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, il peut choisir à la place un Talent dans la table générale.

— Un  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.

GLOSSAIRE DES TERMES DE SIMULACRES

Caractéristiques : l'ensemble des valeurs portées sur la fiche de 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 : Précision, Puissance, Rapidité.

EP : points 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 « intérieur » avec son lancer de dés.

Majuscule : on met une Majuscule aux Termes Techniques du jeu pour les distinguer du langage courant. Ainsi si on dit 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 lancer 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.

MJ : meneur de jeu.

Moyens : Perception , Action , Désir , Résistance .

Passé 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.

PNJ : Personnage Non-Joueur, un des intervenants du scénario animé par le meneur de jeu.

PS : Points de Souffle.

PV : Points de Vie.

Règles : Minéral , Végétal , Animal , Humain , Mécanique .

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

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



Table d'orientation

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

Légende des tables

- ↗ : possibilité de choisir ce métier.
- ↘ : interdiction de choisir ce métier.
- Ⓢ : un équipement cybernétique à tirer au hasard.
- Ⓢ : possibilité de choisir un parain 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 Espace

2

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

- 2: Vous passez plusieurs mois dans une Aquaville. Choisissez deux Talents de CyberTek (↗).
- 3: Vous passez plusieurs mois sur une base spatiale. Choisissez un Talent de CyberTek (↗, Ⓢ).
- 4: 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.
- 5: Vous signez un contrat de mineur pour deux ans en Espace Profond. Choisissez deux Talents de CyberTek (↗, Ⓢ).
- 6: Vous êtes engagé pour un travail temporaire dans une Aquaville. Choisissez un Talent de CyberTek (↗, Ⓢ).
- 7: Vous faites naufrage en plein espace. Vous restez un an en Synthivers. Retirez un point en Équilibre Psychique. Choisissez un Talent de CyberTek (↗).
- 8: Vous suivez une formation à la Fondation comme mécanicien spatial. Choisissez deux Talents de CyberTek (↗, Ⓢ).
- 9: Dans une Aquaville, vous avez une liaison avec une Sirène (ou un Triton). Tirez sur la table de Romance (Ⓢ).
- 10: A la suite d'une bonne affaire, vous achetez une petite usine à soma, en bord de mer. Choisissez un Talent de CyberTek (↗). Vous bénéficiez d'un revenu net supplémentaire de 6000€ par mois.
- 11: Vous devenez plongeur pendant quelques mois. Choisissez un Talent de CyberTek (↗, Ⓢ).
- 12: Un Phase II a failli vous tuer. Si vous le croisez, vous essayerez de vous venger.

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 (Ⓢ : membre d'une Force).
- 3: Vous avez une liaison avec un(e) HoloReporter. Tirez sur la table de Romance (Ⓢ).
- 4: Vous participez à une Chasse. Choisissez n'importe quel Talent (Ⓢ).
- 5: Vous êtes la cible d'une Chasse. Vous tuez votre Chasseur. Réalisez deux Talents à votre convenance.
- 6: Vous réalisez une vidéo sur un attentat terroriste qui est diffusée sur un Network. Choisissez un Talent d'HoloReporter (↗, Ⓢ).
- 7: Vous devenez pilote de voile solaire. Choisissez un Talent de pilote (↗, Ⓢ).
- 8: Vous avez une liaison avec un(e) terroriste. Tirez sur la table de Romance (Ⓢ : milieu du terrorisme publicitaire).
- 9: Vous avez une liaison avec un(e) pilote (voile solaire ou hovertank). Tirez sur la table de Romance (Ⓢ).
- 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: Un jackeur vous éduque. Choisissez deux Talents de jackeur (↗, Ⓢ).
- 3: Vous échappez de justesse à un logiciel tueur. Vous perdez 1 point en Équilibre Psychique (↗).
- 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 BriseGlacé (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 BriseGlacé) (↗, Ⓢ).
- 7: Vous devenez l'ami d'un jackeur qui meurt après un combat en Interface. Il reste des bribes de sa conscience (phénomène de Fantôme) dans la Matrice. En cas de coup dur, vous pouvez demander une fois son intervention directe, ou trois fois des conseils. Ensuite, son énergie sera trop faible.
- 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 (Ⓢ).
- 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 (↗, Ⓢ).
- 3: Un bladerunner vous enseigne ce qu'il sait. Choisissez deux Talents de bladerunner (↗, Ⓢ).
- 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 (Ⓢ).
- 7: Une agence de Mercs vous apprend les rudiments du métier de bladerunner. Choisissez un Talent de bladerunner (↗, Ⓢ).
- 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 (Ⓢ).
- 12: Une agence de détectives vous apprend les rudiments du métier de bladerunner. Choisissez deux Talents de bladerunner (↗, Ⓢ).

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 50000€ en pariant sur une course de voiles solaires.
- 8: Vous devenez célèbre pendant 2 semaines. A 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).
- 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. En plus de la perte causée par la broche, vous perdez encore 1 point en Instincts.

Table Gangs

7

- 2:** Vous passez une partie de votre adolescence dans un gang. Choisissez un Talent approprié (☞).
- 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 (☞).
- 5:** Le Yakuza remarque vos capacités. Tirez sur la table des yakuza.
- 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 (☞).
- 8:** Vous tombez amoureux d'un membre d'un gang. Tirez sur la table de Romance (☞).
- 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 (☞).
- 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 (☞).

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 (☞, ☞, ☞).
- 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 (☞).
- 5:** Vous êtes trahi par un yakuza qui manque vous tuer. Tirez sur la table des Cicatrices (☞).
- 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 (☞, ☞, ☞).
- 8:** Vous tuez un yakuza. Tirez sur la table des Cicatrices (☞).
- 9:** Un contrat a été lancé sur vous par les yakuza. Ils peuvent vous rattraper à tout moment (☞).
- 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 (☞).
- 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 yakuza (☞).

Table Ronin

10

Donne accès au métier de ronin ou de Mercenaire.

- 2:** Vous cherchez à vous venger d'un ronin.

- 3:** Un ronin vous enseigne ce qu'il sait. Choisissez un Talent de ronin (☞, ☞).
- 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) ronin. Tirez sur la table de Romance (☞).
- 7:** Vous devenez Mercenaire pendant quelques mois. Choisissez deux Talents de Mercs (☞, ☞).
- 8:** Vous tuez un ronin. Tirez sur la table des Cicatrices.
- 9:** Vous êtes poursuivi par un ronin. Il peut vous rattraper à tout moment.
- 10:** Vous contractez une dette vis-à-vis d'un ronin. Il peut vous demander son remboursement à tout moment.
- 11:** Un ronin a une dette vis-à-vis de vous. Vous pouvez lui demander un service (☞).
- 12:** Vous devenez Mercenaire pendant quelques mois dans une Force très cotée. Choisissez deux Talents de Mercs (☞, ☞, ☞).

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 (☞, ☞).
- 4:** Vous vous faites des relations dans votre TechnoBloc (☞).
- 5:** Vous vous faites des ennemis dans votre TechnoBloc.
- 6/7:** Vous accédez à un poste de cadre dans votre TechnoBloc. Choisissez deux Talents de CyberTek (☞, ☞, ☞).
- 8/9:** Votre TechnoBloc vous offre un câblage gratuit (☞).
- 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 (☞).
- 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 (☞, ☞).
- 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 (☞, ☞).
- 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 (☞).
- 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, vous avez perdu 1 en Esprit et vous ne supportez pas l'idée que l'on puisse vous rajouter un équipement cybernétique.

Table de Romance

Tirez avec un dé à 6 faces

- 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 à 6 faces 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 yakuza. Vous préparez une vengeance.
- 6:** Assassinée dans une guerre privée. Vous préparez une vengeance contre les Mercs responsables.

Table de Prison

- 1:** Vous êtes emprisonné pour un an dans un pénitencier. Vous faites votre temps et vous êtes blessé. Tirez sur la table des Cicatrices.
- 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.
- 6:** Vous passez cinq ans en mine sous-marine. Vous perdez 1 point en Cœur.



Exemple de création

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

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

Voici comment Philippe scénarise les événements :

John Jennings est employé dès l'âge de 16 dans les Iles de la Lune (A). Il se lie avec le Yakuza qui lui propose un casse dans la banque d'une des Iles (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 BriseGlacé (D). Lorsque Jennings est libéré il décide de descendre sur Terre à la recherche du mercenaire félon. Le Yakuza lui procure 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 (6) et les vampires (C). Il entretient de bon rapport avec le Yakuza 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 Equipement cybernétique, éventuellement son ou ses parrains et ses Talents.

Le matériel

En ce qui concerne les équipements tirés au sort, il s'agit toujours du modèle standard. Si le personnage veut bénéficier d'un matériel haut de gamme, il doit payer la différence. Reportez-vous plus loin au catalogue qui explique les diverses possibilités des équipements. Un jackeur a toujours comme premier équipement un câblage d'Interface. A la place de tirer sur cette table ensuite, il peut choisir n'importe quel logiciel standard (sauf un BriseGlacé, qui vaut deux logiciels).

Table d'Equipement

- TE**
- 1** : Œil artificiel (voir sous-table).
 - 2** : Câblage de combat (voir sous-table).
 - 3** : Câblage auditif (voir sous-table).
 - 4** : G.O.S.T. (modèle de combat si vous tirez deux fois 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** : Téléojectif.
- 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 (nerveux).
- 4** : MétaGriffes.
- 5** : Ejecteur de gaz.
- 6** : Prothèse ou membre blindé.

Câblage auditif

- 1** : Réseau téléphonique.
- 2** : Scanner radio.
- 3** : Détecteur électronique.
- 4** : Enregistreur audio.
- 5** : Talkie-walkie.
- 6** : Tirez deux équipements sur cette même table.

Les caractéristiques

En suivant les règles générales de 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. Ainsi, un personnage qui a perdu 1 point en Corps ne pourra avoir qu'un maximum de 5 pour cette Composante. Enfin, reportez-vous au chapitre sur les Equipements 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.

Métiers et Talents associés

Mercenaire

- Maniement des armes lourdes.
- Explosifs : faculté de manier des explosifs et d'en fabriquer à partir de produits courants.
- Conduite des engins lourds.

Jackeur

- Navigation dans la Matrice : faculté de plonger en Interface et de savoir s'y diriger (nécessite un câblage).
- Piratage des données : faculté permettant de forcer les logiciels de protection d'un système.
- Protection des données : le contraire.

HoloReporter

- Connaissances techniques de la radio et de la vidéo.
- Interview : permet d'interroger un témoin pour en tirer le maximum d'informations.
- Connaissance des médias : réseau de connaissances dans le milieu des médias permettant de retrouver la source d'une information.

Pilote de voile solaire

- Conduite d'engin : faculté de pouvoir piloter le mieux possible les engins les plus exotiques (voiles solaires, hovertank etc.).
- Connaissance des milieux branchés : réseau de connaissances dans le show-biz et la jet-set des Iles de la Lune.

CyberTek

Quatre Talents à choisir parmi ceux proposés :

- Electronique : permet de réparer des équipements cybernétiques ou de concevoir de petits gadgets.
- Informatique : création de programmes de tous types, même sans être câblé pour l'Interface.
- Navigation dans la Matrice : faculté de plonger en Interface et de savoir s'y diriger (nécessite un câblage).
- Gestion : capacité d'analyser des entrées et sorties de fonds, de repérer les liens économiques entre TechnoBlocs.
- Conduite d'engins spatiaux ou sous-marins (sauf fusées).
- Déplacement en gravité zéro : savoir se déplacer dans le vide.
- Travail sous-marin : savoir travailler et se déplacer sous l'eau.
- Mécanicien : réparation et conception d'engins mécaniques.
- Génétique : connaissance et analyse des types humains ou animaux modifiés.
- Chimie : analyse et synthèse de composés chimiques et biologiques (drogues entre autres).
- Chirurgie : possibilité d'implanter ou de modifier des câblages. Avec l'équipement adéquat bien sûr.
- Médecine : diagnostic, soins, chirurgie simple, etc.

Wampire

- Connaissance de la rue : somme des connaissances permettant d'évoluer dans les bas fonds les plus sordides et d'y trouver les informations qu'on cherche.
- Connaissance médicale : base de connaissances minimale correspondant à ce que sait un infirmier de nos jours.

Bladerunner

- Filature : faculté qui permet de suivre quelqu'un ou au contraire de casser une filature.
- Connaissance de la rue : somme des connaissances permettant d'évoluer dans les bas fonds les plus sordides et d'y trouver les informations qu'on cherche.
- Combat à mains nues.

Yakuza

- Connaissance du Milieu : réseau de connaissances dans le milieu des yakuzas, permet d'y entretenir des contacts, d'en connaître les rumeurs et les règles.
- Jeux : connaissances des règles des grands jeux de casinos mais aussi des techniques permettant de repérer les truquages.
- Pénétration et ouverture de coffre : techniques permettant de forcer une serrure ou de débrancher un système d'alarme.



Ronin

■ Connaissance de la rue : somme des connaissances permettant d'évoluer dans les bas fonds les plus sordides et d'y trouver les informations qu'on cherche.

■ Techniques de pénétration : techniques permettant d'entrer dans un lieu surveillé sans se faire remarquer ni déclencher d'alarmes intempestives.

■ Techniques d'élimination : somme de connaissances regroupant toutes les techniques d'élimination discrète d'une cible donnée (poison, accident, etc.)

Talents généraux

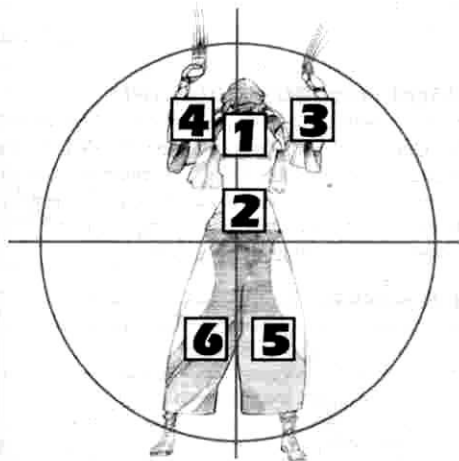
Acrobatie, Analyse politique, Armes à feu, Armes blanches, Arts martiaux, Astronomie, Baratin, Camouflage, Conduite d'un engin spécial, Connaissance des lois, Danse, Dessin, Falsification de documents écrits, Géographie, Histoire, Instrument de musique, Langue étrangère, Premiers soins, Survie en milieu non urbain.

LOCALISATION DES DÉGÂTS

Zones

Dans Cyber Age, les Points de Vie sont localisés. Le corps humain est divisé en six zones : Tête, Torse, Bras gauche, Bras droit, Jambe gauche, Jambe droite. Chacune a deux points de vie, sauf le torse qui en a trois.

Les Points de Souffle ne sont pas localisés.



En cas de combat, si on ne vise pas une zone précise, tirez l'endroit au hasard en cas de réussite de l'attaque. Si l'on vise, on a un malus de -2 à son test de Combat.

Mort

La plupart des armes faisant 2 ou 3PV, un seul coup au but suffit en général à détruire la zone touchée. Heureusement, la chirurgie du XXI^e siècle est assez avancée.

— Si le membre touché (bras ou jambe) est à 0 ou à -1 PV, il est inutilisable mais on peut le remettre en état. Coût de l'opération : 1000 à 5000 €, 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. A -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.

Récupération

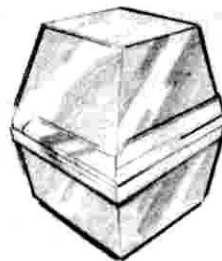
On récupère 1PV par partie du corps par semaine en soins normaux. Ou 1PV par jour s'il s'agit de soins intensifs.

ÉQUIPEMENTS CYBERNÉTIQUES

Généralités

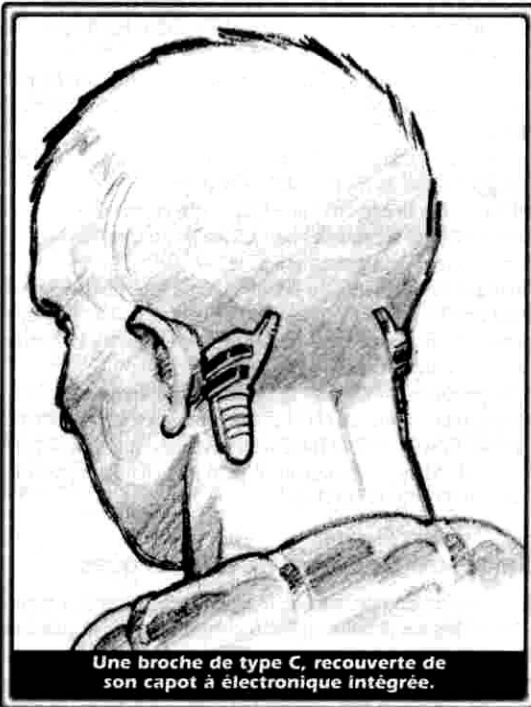
Les broches

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

Les logiciels à enficher sur les broches sont toujours livrés dans de petits coffrets de protection.



Cailloux

Il s'agit de programmes que l'on peut enficher sur une broche. Pour une explication détaillée, reportez-vous à la description de l'univers (p. 9).

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.



L'ÉVOLUTION DES PERSONNAGES

En regardant les trois films La Guerre des Étoiles, on remarque que les talents psychiques de Luke Skywalker ont augmenté au fil du temps (grâce à de l'entraînement aussi il est vrai). De même, la lecture des nombreuses aventures de Conan le Barbare montre comment un personnage mûrit avec l'âge. Dans Simulacres, on simule cette évolution grâce aux Points d'Aventure.

Comment gagner des Points d'Aventure ?

C'est le meneur de jeu qui donne ces points au fur et à mesure de la partie, ou bien à la fin de l'aventure, suivant le barème suivant :

- Un personnage qui mène à bien l'aventure qu'il a vécu, ou qui a réussi la mission qu'on lui a confiée gagne 3 Points d'Aventure.
- Un personnage qui n'a pas bien réussi sa mission, mais qui termine vivant gagne 1 Point d'Aventure.
- Toute action héroïque risquée (c'est-à-dire risquer sa propre vie pour en sauver une autre) rapporte 1 Point d'Aventure.

À quoi servent les Points d'Aventure ?

- On peut utiliser ces points pour augmenter ses scores en Énergie, Règles, Moyens ou Composantes. Mais attention, on ne peut jamais dépasser le maximum possible dans chacune des caractéristiques.
 - Pour passer de 0 à 1 point dans un Règne ou une Énergie, il faut dépenser 5 Points d'Aventure.
 - Pour passer de 1 à 2 points dans un Règne ou une Énergie, ou gagner 1 point dans un Moyen, il faut dépenser 10 Points d'Aventure.
 - Pour gagner 1 point dans une Composante, il faut dépenser 20 Points d'Aventure.

- On peut dépenser ses Points d'Aventure pour gagner un nouveau Talent. Il n'y a pas de limite au nombre de Talents accessibles.
 - Pour chaque Talent appris, il faut dépenser 5 Points d'Aventure.

- On peut transformer un Talent en Métier.
 - Un Talent devient un Métier en dépensant 25 Points d'Aventure.
 - On peut combiner deux Talents pour faire un métier, auquel cas il suffit de 15 Points d'Aventure (exemple : Chant et Théâtre pour faire carrière dans l'opéra).

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.

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 :

- Pose d'un câblage ou d'une prothèse qui modifie un ou plusieurs des sens (œil électronique, ouïe améliorée, Interface Matrice).
- Pose d'un câblage qui modifie les comportements physiologiques (muscles, nerfs, résistance à la faim, etc.)
- Pose d'un câblage ou d'une broche qui envoie des données mémorielles ou sensorielles non naturelles au cerveau (broches de mémoire, d'oniogrammes).

Plusieurs équipements du même type ne font perdre qu'une seule fois l'Équilibre Psychique. Par contre, certains équipements spécifiques peuvent causer des pertes supplémentaires. Cela est expliqué à chaque fois.

Si un personnage tombe à 0EP, 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 1EP. Mais à ce moment, il perd en échange 1 point de Cœur ou d'Instincts (au choix).

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 (au 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 PNJ par le meneur de jeu.

Usage des Énergies

Les Énergies sont la capacité de se surpasser en plongeant dans ses ressources. Un personnage qui possède un équipement cybernétique aidant une fonction physiologique ne peut pas utiliser une Énergie pour se surpasser. C'est l'équipement qui réagit, et plus le personnage.

Exemple : Un ronin qui a un œil et un pistolet interfacés en acquisition de cible bénéficie des bonus de ce câblage. En contrepartie de quoi il ne peut utiliser une Énergie pour avoir une précision accrue. Par contre, si ses nerfs ne sont pas câblés, il peut augmenter sa Rapidité avec son Énergie.

Catalogue Cybernétique & Divers

Les broches

Il existe trois types de broches

— Le type A, ou broche mémoire simple, ne permet que l'enfichage de logiciels de connaissances. Prix : 2000 €. Temps de pose : une heure.

— Le type B, ou broche à personnalité, permet de brancher des oniogrammes (logiciels de comportement). Prix : 2000 €.

Temps de pose : une heure trente. Dès que l'on a utilisé au moins deux oniogrammes différents, il faut faire un test Esprit* + Résistance■ + Humain↑. S'il est manqué, il y a perte de 1EP supplémentaire.

— 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 : 10000 €. Temps de pose : quatre heures, vertiges fréquents le jour suivant l'opération. Cette broche fait perdre 2EP (règles standard, elle a deux fonctions différentes) mais permet ensuite des câblages plus faciles puisque le cerveau est déjà préparé. Une plaque d'Interface (voir plus loin) n'est qu'une broche de type C avec un logiciel spécialisé en plus.

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.

Câblages

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.

Prix : 40 000 €.

Temps de pose : 24h.

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

Effets : tous les tests utilisant la force musculaire sont à +2. Le personnage peut faire de 1 à 3PS de dégâts avec ses mains.

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).

Effets : un câblé sent et réagit avant toute autre personne. Tout test faisant intervenir les réflexes a un bonus de +3.

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 2h), 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.

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 1EP.



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 micro-plaques 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 micro-courants 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.

Prix : 15 000 € la main.

Effets : possibilité de faire de 1 à 3 PS ou PV de dégâts, suivant l'état des griffes ; tout en ayant une force normale.

Options : un câble peut relier la main au cerveau, activant ainsi les fonctions par la pensée. **Surcoût :** 3 000 €. **Temps de pose :** 3 heures. S'il y a déjà un autre câblage entre la main et le cerveau, on peut s'en servir sans en rajouter un autre.

Griffes

Les adolescents utilisent souvent des griffes non câblées. Il s'agit simplement de grands ongles en acier souple, que l'on colle (de façon temporaire) aux dernières phalanges. Ces griffes sont peu pratiques, peu efficaces mais donnent un « look » certain à leur possesseur. Il ne s'agit bien sûr pas d'un câblage.

Prix : 200 €

Dégâts : 2 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.



Ejecteur

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 : 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 la force. Le membre a une résistance allant de 3 à 6 Points de Structure. Un Point de Structure est perdu pour 1 PV ou 2 PS reçus. Un coup donné avec la prothèse fait 2 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.

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 cinq 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 microémetteur 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.

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.

■ On peut augmenter le maximum de ses points de Souffle ou d'Equilibre Psychique. En aucun cas on ne pourra dépasser une valeur de 7.

— Pour chaque point gagné, on doit dépenser 30 Points d'Aventure.

■ On peut augmenter le maximum de ses points de Vie. Cela ne peut être fait que deux fois.

— On dépense 30 Points d'Aventure pour augmenter de 1 la valeur en PV dans toutes les zones du corps.

■ Enfin, le meneur de jeu peut parfois autoriser le personnage, dans une situation inextricable, à espérer un « miracle ». Après un test réussi sous Désir + Règne, ce miracle se produit effectivement. Le personnage n'a normalement le droit qu'une seule fois dans sa vie à un tel miracle. En fait, il peut « racheter » ce droit. Pour ceci, il lui faudra dépenser 25 Points d'Aventure.



RÈGLES DE POURSUITE

Afin de rendre les scènes de course-poursuites plus attrayantes, nous vous proposons une légère adaptation des règles de jeu.

Distance

Estimez la distance entre les deux poursuivants : Près, Normal, loin, Très loin, de façon proportionnelle à la vitesse. Cela veut dire qu'une distance de cinquante mètres entre deux hommes qui courent peut être estimée à Normale, mais qu'un kilomètre est simplement loin entre deux voitures de course. Pour la suite des règles, vous utiliserez un nombre qui symbolise la distance : Près = 2, Normal = 6, loin = 10 et Très loin = 14.

Poursuite simple

Le but du poursuivant est de rattraper son adversaire et donc de faire diminuer la distance. Le but du pourchassé est de s'éloigner suffisamment pour arriver à semer le chasseur. Le meneur de jeu va découper la poursuite en petites séquences (de l'ordre de quelques secondes) où les deux protagonistes vont faire un Test. S'il s'agit de course à pied on choisira Corps ♦ + Action ■ + Humain ↑, s'il s'agit d'un engin rapide ce sera Corps ♦ + Perception ◀ + Mécanique ☉ (c'est la Perception ◀ qui est impliquée car il s'agit de savoir anticiper les actions de l'adversaire). On compare les résultats pour savoir qui rattrape l'autre. Pour cela, le fait de réussir ou de rater le Test n'est pas important, il suffit de réussir mieux que son adversaire. La différence entre les deux Marges donne la distance de laquelle les poursuivants se rattrapent ou s'éloignent.

Talents et vitesse

Dans la règle précédente, nous avons supposé que la valeur des deux conducteurs était équivalente, ainsi que celle de leurs machines, ce qui n'est pas toujours le cas. Si un personnage a le Talent de Conduite Automobile, il a une Difficulté de +1 à ses tests. Si un personnage a le Métier de Conduite Automobile, il a une Difficulté de +2 à ces mêmes tests. Si deux véhicules sont à peu près équivalents, ne faites pas d'ajustements. Par contre si l'un des deux va vraiment plus vite, mais en restant dans la même catégorie de vitesse, donnez une Facilité de +1 au conducteur du véhicule le plus rapide.

Options : on peut se passer d'un œil électronique en pontant sur le nerf optique, mais la qualité d'image est moyenne. 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. 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* : 800 €.

■ **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 jacks préfèrent donc se câbler en conséquence.

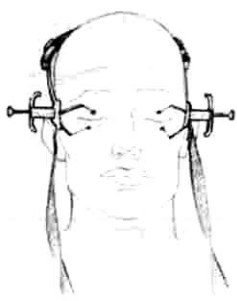
La première solution est de se faire poser une broche de type C (voir plus haut) et de se relier à une console d'Interface. (Voir prix des consoles dans la partie sur la Matrice.)

La 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.



Il n'est jamais nécessaire, que ce soit pour pénétrer dans la Matrice, faire un CosmoRêve, jouer dans un Synthivers ou piloter un engin interfacé, de se faire poser une broche. Si la vitesse et la fiabilité ne sont pas prédominantes, des électrodes suffisent. Elles évitent le traumatisme de l'intervention chirurgicale.

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'endospéed 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 Opératoire 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.

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.

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 avec des soins normaux. Récupération de 1 PS par quart d'heure.

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.

Temps de pose : 2 mois.

Prix : 600 000 €.

Adaptation : voir les autres câblages plus haut.

Effets : voir les autres câblages plus haut.

Conséquences : Équilibre Psychique à 1. Un seul point de Règne ou d'Énergie restant.

Interfacier broches et systèmes câblés

Pour une efficacité totale on peut interfacier un caillou avec un câble. Un tel système permet un bonus automatique de +8.

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.



LES ARMES

Catalogue

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

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, lui-même interfacé avec le tireur, c'est l'ultime variante de la visée laser (voir câblage d'acquisition plus haut). De plus, si on ajoute une réelle visée laser, on augmente le bonus au test de visée de +1.

Dégâts : normaux

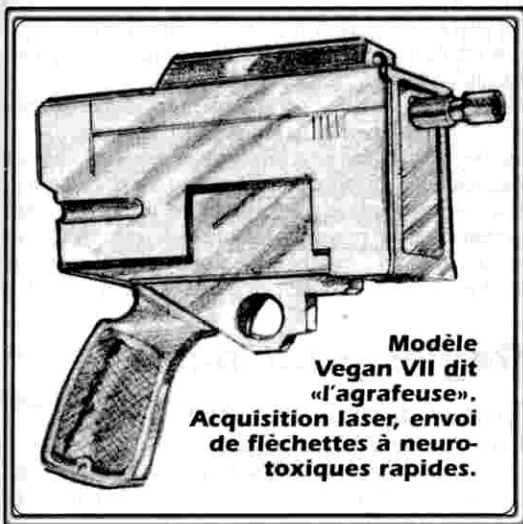
Prix : entre 3 000 et 15 000 € suivant l'arme.

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 : 1 300 € plus fléchettes.

Dégâts : variables suivant le contenu de la fléchette.



**Modèle
Vegan VII dit
"l'agrafeuse".
Acquisition laser, envoi
de fléchettes à neuro-
toxiques rapides.**

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 : 4 000 €.

Dégâts : 4 PS.

Dégâts des armes normales

Armes à feu

Les dégâts vont de 2 à 6 PV suivant qu'il s'agit d'un pistolet (2PV), d'un gros revolver (4PV) ou d'une mitraillette (6PV). En général un coup au but tue la victime. Il est bien plus difficile de la blesser seulement.

Armes à alliages composites

Ces nouveaux alliages permettent de fabriquer des poignards effilés (2PV) mais fragiles. Il existe aussi des vibrodagues, espèces de poignards à la lame vibrante. Les dégâts en sont impressionnants (3PV, 1PS). **Prix :** 7 000 €.

LA MATRICE

Préambule

Lors de nos parties de tests, nous n'avons jamais eu à employer vraiment 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 presque), que dans la façon d'y « combattre ». Nous avions même prévu un mini jeu de plateau pour simuler l'attaque d'un processeur par un joueur, mais là aussi le temps perdu à utiliser des règles ralentissait le rythme de la partie (peut-être verrez-vous un jour ce jeu dans un Casus Belli, qui sait !). Finalement, nous vous proposons un système qui est proche de ceux créés dans les jeux *Cyberpunk*, *Cyber Space*, *Shadowrun* ou *GURPS Cyberpunk*. 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*, ou bien le supplément *Hardwired (Câblé)*, d'après le roman du même nom pour *Cyberpunk*.

Vous pouvez au contraire le simplifier, en ne retenant que les généralités, et en ne tenant pas compte ni des modificateurs de Tests ni du nombre d'Actions par seconde.

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 RISC est là pour cela. Mais n'importe qui ne peut pas basculer dans la Matrice à volonté, il faut disposer du Talent Navigation dans le réseau. Si en plus on désire se livrer à des actes de piraterie (piloteage des logiciels), cela nécessite le Talent de Piratage des données.

La liaison avec la Matrice 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 directement 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.

Manœuvres risquées

C'est bien le diable si personne ne vient s'interposer à un moment ou à un autre sur le trajet des deux véhicules. Un conducteur prudent ralentira et son prochain Test aura une difficulté de -2. Si il décide de passer outre et d'essayer d'éviter l'obstacle par une manœuvre, il faut qu'il refasse un Test pour savoir si la manœuvre a réussi ou non. Si elle échoue, au meneur de jeu d'en tirer les conséquences (roue volée, tête à queue, simple cabossage, etc.).

Vitesses très différentes

Il peut arriver que deux véhicules très différents se poursuivent : un hélicoptère et un vélo, un piéton et une voiture, etc. Dans ce cas, il est évident que s'il n'y a pas d'obstacles, le véhicule le plus rapide rattrape le plus lent. Pour tant, cette grande vitesse peut être un handicap à faible distance car le pourchassé a plus de maniabilité. Voici comment procéder pour gérer cette situation. Le véhicule le plus rapide a un bonus de 4 à ses jets de dés. Il va donc rattraper à un moment ou à un autre le pourchassé. Mais il ne le rejoint vraiment que s'il tombe pile sur sa cible. Sinon il l'a dépassée.

Distance de tir

Si un des poursuivants veut tirer sur l'autre tout en continuant à avancer, il a une Difficulté égale à deux fois la distance (-2 pour une distance de 1, -4 pour une distance de 2, etc.).

Ludographie

Cyberpunk est un jeu édité en américain par R. Talsorian Games. Une deuxième édition vient de paraître, qui sera bientôt traduite par les éditions Oriflam. Il existe pour ce jeu des suppléments décrivant les univers de romans cyberpunks : *Câblé*, *Gravité à la manœuvre* et bientôt *Le souffle du cyclone*.

Shadowrun est un jeu édité en américain par FASA. Une traduction française est disponible, réalisée par les éditions Hexagonal. Cet univers mélange cyberpunk et science fantasy (les elfes, les trolls, la magie et la Matrice existent ensemble).

Cyber Space est un jeu édité en américain par ICE. Il est compatible avec les règles de Space master, du même éditeur. *GURPS Cyberpunk* est un supplément pour le jeu de rôle généraliste de Steve Jackson Games. En américain.

Pour avoir de plus amples renseignements, vous pouvez consulter l'article consacré aux jeux cyberpunk dans *Casus Belli* n° 56.

Protection des électrodes

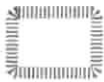
Les électrodes retirent 1 PV aux éventuels dégâts subis par le joueur.



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.



Glacé : 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.



Logiciels

Alarmes : programmes de détection des intrusions. Une alarme n'attaque pas d'elle-même. Suivant sa programmation, elle lance sur le jackeur repéré des logiciels d'attaque, ou se contente de répertoire l'intrusion. Certains cartes système indique 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 agissent 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.



Termes géographiques de la Matrice

Grille

Il s'agit d'un ensemble de données informatiques correspondant à un espace géographique de la réalité. Par exemple la grille de Paris - La Défense (PARIDEF) représente l'ensemble des liaisons informatiques directes que l'on peut avoir avec des systèmes informatiques (ordinateurs) implantés dans un rayon de 15 km autour du centre de Paris. Par abus, on parle aussi parfois de la grille d'un TechnoBloc, comme la grille Sony par exemple. En fait, cette « grille » peut très bien être disséminée sur une cinquantaine de sites très éloignés. Le terme officiel dans ce cas précis est : Conglomerate Zone ou ConZon (Com-Zone 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 (≈ 6580 000 km²). À part les problèmes de recouvrement, de trafic, et d'orbite, il faut de 2 à 5 satellite 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 donne parfois le nom de grille. Ainsi, au lieu de dire : « la grille de Los Angeles en SatZone Amérique du Nord 2 », on entendrait souvent « la grille de Los Angeles dans la grille US ouest ». Le jackeur parlera lui de grille AMNO2/LOAN.

Système

Dans l'immeuble d'un TechnoBloc, tous les ordinateurs, les consoles, les programmes et les données sont reliés physiquement. C'est cet ensemble, lui-même connecté à la Matrice en un point précis, que l'on appelle un système. En fait, un système peut lui-même contenir d'autres systèmes, être relié directement par un satellite particulier à un autre système, mais ces cas sont assez rares. Lorsque l'on est dans la Matrice, en mode Matrix Tools, l'entrée d'un système est soit un cube bleu avec le nom du système, soit une représentation en trois dimensions plus élaborée, créée directement par le système. Un grand TechnoBloc se doit de faire « designer » un logo tridi qui en impose.

Champs de Data (TrafZone)

Lorsque l'on se déplace dans la Matrice, on se rend bien compte qu'il y a quelque chose « entre » les systèmes. C'est un « espace de vol » qui contient l'ensemble des communications sur la grille, les lignes téléphoniques, les ondes satellites, etc. On le compare souvent à un 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

Comme les TrafZones sont empruntées par tous les utilisateurs, les jackeurs ont réussi à détourner des espaces mémoire pour leur propre usage. Un paradis 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. Il y a deux

sortes de paradis ; 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 principales

Entrer dans la Matrice

Il faut posséder le Talent Navigation dans la Matrice. 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.

Des circonstances exceptionnelles peuvent amener une personne à se brancher en Interface sans en avoir maîtrisé la technique. Elle tente alors un Test Esprit * + Perception < + Mécanique < d'une difficulté de -4 (en plus de tous les malus dus au matériel employé). En cas d'échec, le casse-cou perd immédiatement 3 PS, 1 EP et est éjecté de la Matrice. En cas de réussite l'apprenti jackeur se retrouve dans la Matrice mais toutes ses actions doivent être soumises à un malus de -2 (cumulatif aux autres malus).

Nombre d'actions possibles en une seconde

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. Un jackeur peut faire autant d'Actions simultanées qu'il a de points en Esprit. 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. On peut dépasser ce nombre d'Actions d'autant que l'on veut mais chaque Action supplémentaire donne un malus cumulatif de -1 à toutes les Actions (et pas seulement aux supplémentaires).

À part les Intelligences Artificielles (voir plus loin), les programmes 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.

Attaquer, esquiver, piloter ou charger un programme

Il faut faire un Test Esprit * + Action ▶ + Mécanique ☹, avec les ajustements dus aux circonstances.

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. Pour les programmes : voir 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-contre

Le bonus du câblage satellite n'évite pas le malus dû à une liaison satellite (voir plus loin), il ne fait que le compenser. Par contre si on se branche sur sa grille géographique grâce aux bornes de transmission radio, on bénéficie du bonus. Attention, ces bornes ne se trouvent que dans les régions du globe « civilisées » et à haute densité de population.

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. De même, quand on entre dans un système informatique, toutes les opérations faites à l'intérieur de ce système sont affligées d'un malus. 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.

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'endrine et l'acumate, qui ont chacune leurs avantages et leurs inconvénients.

● L'endrine diminue les phénomènes visuels parasites et favorise la concentration. Elle s'utilise comme les timbres (cf. p. 32) en application sur le cou. Ses effets bénéfiques durent 30 minutes et ses conséquences néfastes cinq heures (baisse temporaire de 1 en Esprit). Prix : 300 € la dose.

● L'acumate 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'acumate reste actif pendant toute la durée de la passe en Matrice. Elle permet de se comporter comme si l'on avait un score d'Esprit augmenté de 2. C'est-à-dire qu'elle donne un bonus de +2 à tous les Tests dans la Matrice et permet aussi de faire deux Actions de plus par seconde. 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 un point dans un Règne ou une Énergie (à son choix). Les conséquences d'une telle perte sont détaillées page 30. Prix : 900 € la dose.

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. 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. On suppose que les tentatives sont faites jusqu'à ce qu'elles réussissent.

Stockage

Puisque l'on doit charger des programmes, il faut d'abord que ceux-ci soient rangés quelque part. Les possibilités sont :

● Dans un bloc diamant relié à une console. Cela correspond à nos programmes actuels sur 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 Protection des données. 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 3, 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 ☹ (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 Action. Ils arrivent alors tous en même temps. Comme les malus ne sont comptabilisés qu'après l'arrivée des programmes, l'opération est plus 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 des données. Le jackeur fait le Test Esprit * + Action ▶ + Mécanique ☹. La marge de réussite ou d'échec est alors additionnée ou retranchée au Potentiel d'Attaque du programme. Certains logiciels ne peuvent pas être pilotés, d'autres ne fonctionnent qu'en mode pilotage.

Modificateurs de matériel

Electrodes	-2
Broche de type C	-1
Broche Interface	0
Câblage satellite	+1

Modificateurs géographiques

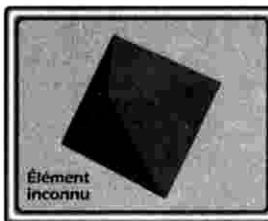
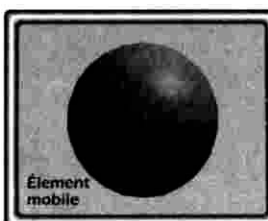
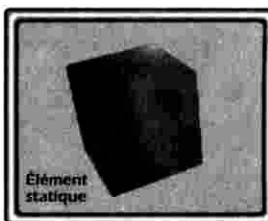
Rester dans la même grille	0
Entrer dans un système	-2
Autre grille, même SatZone	-1
Autre grille, autre SatZone	-2
Terre - Îles de la Lune	-1
Terre - Lune	-2
Terre - Mars	-4
Terre - Astéroïdes	-8
Terre - Jupiter	-10

Malus dus aux programmes

Malus de -1, cumulatif, par programme transporté.

Temps de chargement (éloignement)

Dans la même grille	1s
Sortir ou entrer d'un système	2s
Autre grille, même SatZone	1s
Autre grille, autre SatZone	2s
En cartouche mémoire	0s
En caillou	0s
Sur bloc diamant	1s



Localisation des pertes en Points de Vie

- 2 : Torse
- 3 : Jambe gauche
- 4-5 : Bras gauche
- 6-8 : Tête
- 9-10 : Bras droite
- 11 : Jambe droite
- 12 : Torse

Conséquences des pertes en Équilibre Psychique

- 1 : Zombie (voir p. 17)
- 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)

Programme Bêta

Potentiel d'attaque augmenté de 2, mais déconnexion brutale sur tout double dans un lancer de dés.

Autre possibilité : lancer autant de programme que l'on veut à la fois. Il suffit de dépenser une seule Action. Mais ces logiciels ne peuvent alors être pilotés.

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 par seconde. 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. Aussitôt, les malus dus à la présence des programmes disparaissent.

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 de Vie

Les programmes de défense émettent des ondes à haute vélocité vers le cerveau du jackeur, afin de provoquer de graves désordres de nature épileptique. Comme le corps du jackeur est en catalepsie, les désordres physiologiques peuvent être importants. Des contractures musculaires peuvent même aller jusqu'à déchirer les tissus. Il est donc possible de perdre des PV dans chaque zone corporelle. En cas de dommages, on tire la localisation au hasard sur la table ci-contre.

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 endommage 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.

Déconnexion brutale

Pour tout échec d'une Action différente d'un simple déplacement dans la Matrice, et dont le lancer des dés donne un double-1, le jackeur est déconnecté de la Matrice. Il perd automatiquement 3 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 ci-dessus.

Perte en Points de Souffle

Tant que le jackeur reste dans la Matrice, son corps peut perdre n'importe quel nombre 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 1 PS. Si le corps reste dans cet état plus de 24h (donc s'il est tombé en-dessous de -23 PS), le jackeur perd définitivement 1 PS à son maximum de Points de Souffle.

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 jackeur dans la Matrice) reste sur place autant de temps qu'il était éloigné du lieu de connexion. Il est donc possible à des traceurs de remonter la piste du jackeur, de prendre connaissance du lieu où il 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 n'existe pas déjà une).
- 2) Le jackeur avance dans le système. Soit vers un programme précis s'il possède la carte du système, soit au hasard s'il ne la possède pas.
- 3) Selon le type de programme sur lequel arrive le jackeur, celui-ci réagit (attaque, esquive, piratage, etc.).
- 4) Selon le résultat éventuel du Test, le jackeur poursuit sa passe en avançant sur un autre programme ou subit des dommages.

Sauf liaison spéciale, un jackeur est seul en interface, les autres joueurs ne devront donc pas assister à sa passe (il est bien entendu possible d'évoluer à plusieurs en Interface mais alors tous les personnages doivent 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

Glacé, 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 jackeur utilise. Les versions Bêta ont l'avantage d'être récentes et souvent très efficaces (Potentiel d'Attaque supérieur de 2 à la version normale) au détriment d'une pauvre fiabilité (on est obligé de les piloter et tout «double» lors du Test entraîne la déconnexion brutale du jackeur).



Date de création

Elle donne le mois et l'année de création du programme. Lors de l'affrontement entre deux programmes, toute année d'écart se traduit par une diminution de 1 du Coefficient de Défense du programme attaqué.

Table de compatibilité

Une fois qu'un programme a été lancé contre un autre programme, le résultat du duel dans les mêmes conditions sera toujours le même. Un logiciel acheté de manière officielle est livré avec une table qui indique déjà ses résultats contre les logiciels les plus connus de la Matrice.

Le joueur, au fur et à mesure de ses essais, remplira sa propre table de compatibilité. Une indication d'échec sur une table commerciale ne veut pas dire que le logiciel n'a aucune chance de fonctionner, le joueur peut tenter de le piloter. S'il a un résultat positif (uniquement), on ajoute la marge de réussite au Potentiel d'Attaque du programme et on fait un nouveau duel. Si le programme réussit son attaque, on le note dans la table de compatibilité avec la valeur de la marge du joueur. La fois suivante, il suffira que le joueur fasse égal ou mieux en pilotage et le logiciel réussira automatiquement l'attaque.

Attaque & Défense

Un logiciel possède un Potentiel d'Attaque et un Coefficient de Défense. Si un logiciel est lancé contre un autre, on fait la somme du Potentiel d'Attaque de l'attaquant (en général positif) et du Coefficient de Défense de la cible (en général négatif). Il suffit alors de lancer deux dés et de faire le total. Si la valeur du lancer de dés est inférieure strictement à la somme calculée, l'attaque a réussi. 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 12. 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. La marge de réussite (ou d'échec) est retranchée (ou ajoutée) au Potentiel d'Attaque du programme attaquant. On peut faire autant d'esquive que l'on veut dans une même seconde. Si c'est contre le même logiciel, les résultats des tentatives se cumulent. L'attaque contre le joueur a lieu dans la même seconde que les autres actions mais en dernier. Il est donc possible de détruire un programme tueur avant qu'il ne réalise son attaque. Si le joueur n'esquive pas, il est touché automatiquement.

Il n'est pas possible à un joueur d'attaquer directement un autre joueur. Il lui faut utiliser pour cela des programmes.

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. 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 + Perception à la place du joueur. Suivant le résultat du Test, le meneur de jeu indique au joueur ce qui se

passé, 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 et artefacts

Glacé

■ **Description.** La Glacé 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 BriseGlacé, soit avoir le bon code d'accès. L'entrée normale se fait suivant trois modes :

— Passif : on doit communiquer le code à la Glacé qui s'ouvre sur le bon code.

— Actif : c'est la Glacé qui interroge le joueur et s'ouvre d'après une liste d'autorisation implantée dans ses mémoires.

— 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 Glacés en plusieurs catégories.

Glacé standard : protège l'entrée par un code mais ne fait rien en cas d'attaque.

Glacé blanche : tout échec du piratage lance un programme de Déconnexion.

Glacé rouge : tout échec du piratage lance un Traceur.

Glacé noire : tout échec du piratage lance un ou plusieurs programmes Tueurs.

Glacé lente : tout échec du piratage lance un programme Filet.

Un même système peut être protégé par une Glacé qui est la combinaison de ces effets. Ce qu'il faut savoir, c'est qu'une Glacé 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 du jeu donc de ne pas mettre des Glacés impossibles à passer.

■ **Potentiel d'Attaque.** Une Glacé 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. Suivant la qualité et le prix, une Glacé a un Potentiel qui varie de 1 à 5.

■ **Coefficient de Défense.** Le rôle de la Glacé est de protéger. Les Coefficients sont donc importants et vont de -2 à -20 (avec une moyenne vers -8). Les Sept Dragons ont des Défenses de -25 et sont situés sur les Iles de la Lune.

■ **Prix.** Un particulier ne peut en général pas s'offrir de Glacé de haut de gamme. Le modèle le plus moins cher est le Frigéco 1. Type actif. Attaque : 1. Défense : -3. Possibilité de lancer deux logiciels tueurs à la fois (à se procurer séparément). Prix : 60 000 €.

■ **Comportement.** Quand un pirate utilise un BriseGlacé sur une Glacé, il peut y avoir trois réactions.

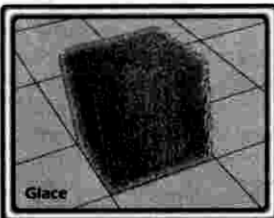
1) Le pirate échoue. La Glacé lance aussitôt ses logiciels de défense et laisse un message au processeur pour indiquer une tentative d'intrusion.

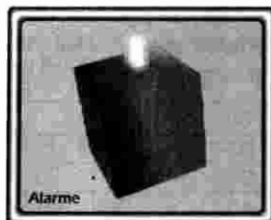
2) Le pirate réussit avec un résultat Normal ou Bon. La Glacé est détruite. Dès que quelqu'un va s'en apercevoir, on va la remettre en place et la modifier. La prochaine tentative du joueur sur la même Glacé avec le même BriseGlacé aura une difficulté supplémentaire de -4.

3) Le pirate réussit avec un résultat Bon ou Excellent. On dit qu'il a fondu la Glacé. Il ne l'a pas détruite et est rentré dans le

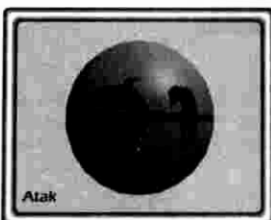
Fiche de programme

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





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

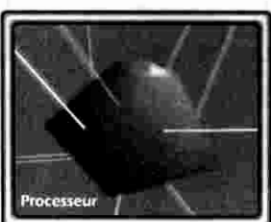


Type	Tueur: Atak
Nom	LazBeam II
Date création	9/79
Att.	12
Déf.	+1
Prix:	2000€



Type	Tueur: Assassin
Nom	Petiot IX
Date création	12/79
Att.	12
Déf.	-4
Action	1PS de dégâts
Prix:	18000€

Type	Tueur: Assassin
Nom	Snuff 2.3
Date création	1/80
Att.	6
Déf.	+1
Action	1PV de dégâts
Prix:	800€



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 jackeurs, ou d'autres programmes, et qui déclenche ensuite des événements variables. Ces événements peuvent être le 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.

■ **Potential d'Attaque.** Une alarme n'attaque pas directement.

■ **Coefficient de Défense.** 0 à -3.

■ **Comportement.** Si le jackeur essaye de détecter la présence d'une alarme, il fait un Test Esprit * + Perception < + Mécanique <. S'il n'y pense pas, le meneur de jeu fait à sa place un Test Instincts < + Perception < + Mécanique < 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.

■ **Potential 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 posséder le Talent Piratage des données et réussir un Test Esprit * + Action < + Mécanique <.

■ **Prix.** Variable en fonction de la taille des données.

■ **Représentation Matrix Tools.** Un cube bleu avec un dessin de dossier ou de classeur.

Zone Construct

■ **Description.** C'est la représentation en trois dimensions d'un édifice réel. Le jackeur peut s'y déplacer à volonté une fois qu'il y est entré.

■ **Potential 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.

■ **Potential d'Attaque.** Non.

■ **Coefficient de Défense.** +3 à -3.

■ **Comportement.** Un processeur qui est attaqué par un programme tueur s'arrête. Tous les logiciels du système s'arrêtent et le jackeur est déconnecté brutalement.

■ **Prix.** Le processeur d'un gros système peut valoir plusieurs millions d'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 jackeur), Killer (dégâts au jackeur), 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: 10 à 16. Decon: 12 à 18. Killer: 8 à 14. Kram: 9 à 16. Assassin: 6 à 12.

■ **Coefficients de Défense.** Atak: +3 à -1. Decon, Killer et Kram: +4 à 0. Assassin: +2 à -4.

■ **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: 1 à 4PV ou 2 à 4PS ou 1 à 3EP sur le jackeur. Kram: le meneur de jeu lance un dé. Sur un résultat de 1 à 6 la console est grillée et le jackeur est déconnecté. Sinon le jackeur est seulement déconnecté. Assassin: détruit le programme attaqué ou cause 1 à 2PV ou 1 à 2PS 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 Ø1 barré. Decon: un clavier. Killer: une tête de mort. Kram: une étincelle. Assassin: deux yeux.

Filet

■ **Description.** Ce programme bloque le jackeur en Matrice, l'empêchant de se déconnecter.

■ **Potential d'Attaque.** 8 à 14.

■ **Coefficient de Défense.** -5 à -8.

■ **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.

■ **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.

■ **Potential 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. Si on veut se protéger de 1PV et 2EP par exemple, cela fait un malus de -3. Ainsi, si un programme tueur fait normalement 2PV de dégâts, le jackeur dans ce cas précis n'en écoperait que d'un s'il se fait toucher. La couleuvre protège aussi de -1 (malus) contre tous les autres types d'attaque.

■ **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.** 15 à 20. Mais ils n'attaquent que certains logiciels dans certaines conditions.

■ **Coefficients de Défense.** En général -4 à -10, sauf le type *Amibe* qui a une valeur de +2.

■ **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 1 PS 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 30 000 €.

■ **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.** 12 à 28.

■ **Coefficient de Défense.** 0.

■ **Comportement.** Un BriseGlace doit forcément être piloté, il ne peut fonctionner tout seul.

■ **Prix.** 10 000 à 900 000 €.

■ **Représentation Matrix Tools.** Flèche en diamant.

Invisibilité

■ **Description.** C'est une protection qui rend normalement le jackeur ou un autre programme invisible.

■ **Potentiel d'Attaque.** Non.

■ **Coefficient de Défense.** -2.

■ **Comportement.** Une invisibilité est levée dès que l'on attaque un autre programme. De plus, elle ne trompe pas les Alarmes, les Claymores, bref : tous les programmes qui se déclenchent quand « on passe dessus ». Un jackeur peut détecter un programme invisible en faisant un Test Esprit* + Perception + Mécanique.

■ **Prix.** 5 000 €.

Leurre

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

■ **Potentiel d'Attaque.** 6 à 12.

■ **Coefficient de Défense.** +1.

■ **Comportement.** En cas de réussite, les programmes adverses croient avoir atteint leur cible ou pensent traquer un bon écho.

■ **Prix.** Entre 200 et 20 000 €.

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

Claymore

■ **Description.** C'est un programme qui se déclenche au passage d'un jackeur en « explosant ».

■ **Potentiel d'Attaque.** 6 à 12.

■ **Coefficient de Défense.** -3 à -8.

■ **Comportement.** Comme une Alarme en ce qui concerne la

détection et comme un programme Killer en ce qui concerne l'attaque.

■ **Dégâts.** 2 PS et 1 PV.

■ **Prix.** 30 000 €.

■ **Représentation Matrix Tools.** Une fois détecté, c'est un piège à loup stylisé et rouge.

Smart Bomb

■ **Description.** C'est un logiciel Claymore qui se déplace dans des zones d'un système.

■ **Potentiel d'Attaque.** Comme Claymore.

■ **Coefficient de Défense.** Comme Claymore.

■ **Comportement.** Comme Claymore mais ce déplace à chaque seconde, sauf en mode d'attaque.

■ **Dégâts.** Comme Claymore.

■ **Prix.** 45 000 €.

■ **Représentation Matrix Tools.** Un *pac-man* rouge.

Traceur

■ **Description.** Ce programme remonte le long de la connexion d'un jackeur pour savoir 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.** 6 à 12.

■ **Coefficient de Défense.** -1 à -3.

■ **Comportement.** On ne peut pas piloter un traceur. C'est un programme automatique. Il est normalement invisible. Il faut faire un Test de détection pour le voir.

■ **Prix.** 6 000 à 25 000 €.

■ **Représentation Matrix Tools.** Quand il est détecté, c'est un cône gris.

Méduse

■ **Description.** C'est un programme qui aide à rechercher des informations dans des bases de données.

■ **Potentiel d'Attaque.** Non.

■ **Coefficient de Défense.** -3.

■ **Comportement.** C'est le meneur de jeu qui décide quel est le gain de temps.

■ **Prix.** 10 000 à 100 000 €.

■ **Représentation Matrix Tools.** Un ensemble de filaments violets.

Cartographe

■ **Description.** C'est un programme qui explore un système en en suivant toutes les ramifications.

■ **Potentiel d'Attaque.** 6 à 25.

■ **Coefficient de Défense.** -3 à -10.

■ **Comportement.** Le cartographe suit toutes les mailles d'un système, les unes après les autres. Il envoie ses comptes rendus au fur et à mesure de son avance jusqu'à ce qu'il soit détruit. Le défaut est qu'il déclenche toutes les alarmes. C'est l'éléphant dans le magasin de porcelaine. C'est un programme automatique que l'on ne peut piloter.

■ **Prix.** 10 000 à 600 000 €.

■ **Représentation Matrix Tools.** En général, chaque programmeur lui donne une apparence. Sinon il a l'aspect d'un petit cube noir sur des roulettes.

Coupe-circuit

■ **Description.** C'est un programme de protection que l'on laisse en arrière, près du point de connexion. S'il détecte l'arrivée d'un traceur ou d'un programme tueur, il essaye de déconnecter le jackeur.

■ **Potentiel d'Attaque.** Non.

■ **Coefficient de Défense.** -7.

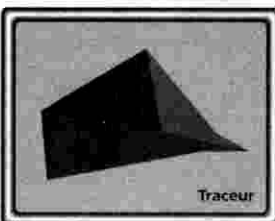
■ **Comportement.** Ce logiciel n'attaque pas mais le programme qui a attaqué le jackeur une fraction de seconde auparavant doit réussir un nouveau Test, en mode automatique (pas de pilotage possible) pour passer le coupe-circuit. Sinon ce dernier déconnecte brutalement le jackeur. Ce qui peut être aussi 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.



Type	Tueur: Killer
Nom	Ninja 7.2
Date création	3/80
Att. 12	Déf. +2
Action	3PV de dégâts
Prix: 25000€	

Type	Virus: Ver
Nom	Smaug
Date création	7/79
Att. 13	Déf. -4
Action	Attaque le Processeur le 1 ^{er} du mois

Type	Leurre
Nom	Noiraud
Date création	11/79
Att. 10	Déf. +1
Prix: 4500€	

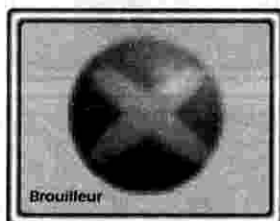


Type	Traceur
Nom	Magnum 28
Date création	3/80
Att. 11	Déf. -1
Prix: 18000€	



Type	Désamorçage
Nom	BlindMan IV
Date création	10/79
Att.	18
Déf.	0

Prix: 4500€



Câblage interne Matrice

Le jackeur qui a un câblage interne possède une miniconsole portable à l'intérieur du crâne. Celle-ci n'a pas d'emplacement pour des cartouches de mémoire mais on peut les brancher directement sur n'importe quel type de broche. Le nombre maximal de connexions dépend de la console mais ne peut dépasser trois. Prix: 8 000 € plus le prix de la console équivalente multiplié par trois.

Cartouches de mémoire

Une cartouche de mémoire est un support électronique qui ressemble à un caillou et qui contient un logiciel programmé pour agir dans la Matrice. N'importe qui peut fabriquer une cartouche de mémoire morte. Il suffit de mettre la cartouche vierge sur une console et de copier le logiciel depuis un bloc diamant ou depuis la Matrice. Une fois le logiciel inscrit, on ne peut plus l'effacer, ni le remplacer par un autre. On ne peut pas utiliser une cartouche de mémoire à la place d'un caillou mais le contraire est possible. Prix d'une cartouche vierge: 1 000 €.

- 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. 14 à 18.
- Coefficient de Défense. 0.
- Comportement. Si le logiciel réussit son attaque, le programme visé n'est pas détruit, il est juste désamorcé. C'est-à-dire qu'il ne restera pas de trace du passage du jackeur.
- Prix. 900 à 5 000 €.
- Représentation Matrix Tools. Une sphère arc-en-ciel.

Brouilleur d'identité

- Description. C'est un programme de défense destiné à tromper les traceurs.
- Potentiel d'Attaque. Non.
- Coefficient de Défense. -1.
- Comportement. Si le jackeur est tracé, on lance un dé. 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.

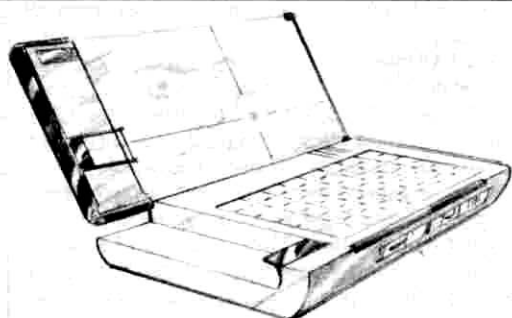
Cheval de Troie

- Description. C'est un programme de camouflage, qui contient d'autres logiciels, et qui a le comportement d'un traceur.
- Potentiel d'Attaque. 12.
- Coefficient de Défense. -4.
- Comportement. Ce programme n'est pas invisible, mais si on fait un Test de détection et qu'on le réussit le cheval de Troie apparaît pour ce qu'il est. On peut alors lancer un programme d'attaque pour le détruire lui, et ne pas toucher aux logiciels qu'il cache. Sinon, en l'attaquant sans connaître sa nature, on active les programmes qu'il contient. En général, ce sont des virus, ce qui permet d'infecter la console ou le système d'origine du jackeur.
- Prix. 9 000 €.
- Représentation Matrix Tools. Son apparence première est celle d'un traceur (cône gris). Une fois détecté, il passe de gris à rouge.

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: 15 000 à 60 000 €.



La Braun/Nikon ZKII portable. 35 000€.

- Portable. 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: 5 000 à 200 000 €.

- Fixe. Ce modèle est relié au secteur et à la Matrice par un câble. Il est trop lourd (12 à 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 €.

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. Exemple: un programme Kram de Potentiel d'Attaque 10 et de Coefficient de Défense -2 a un potentiel global de 12. Seule exception: on ajoute les valeurs pour les programmes virus de type Amibe. 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 $1+2+3+4+5+6+7+8+9+10+11+12 = 78$ 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. Si le Test est réussi, le programme est correctement réalisé. S'il y a échec, on retire la valeur de la marge au Potentiel d'Attaque du programme.

Caractéristiques techniques des I.A.

Une Intelligence Artificielle a les mêmes capacités qu'un jackeur (pilotage notamment) qui aurait une Valeur de base constante à tous ses Tests. Suivant les modèles, celle-ci varie de 30 à 36. Cela lui permet aussi d'avoir ce même nombre d'Actions par seconde.

Une I.A. peut être attaquée par n'importe quel type de programme tueur. Son Coefficient de Défense varie entre -4 et -10. Si une I.A. est attaquée et que le Test est réussi, elle n'est pas détruite pour autant. Elle éclate en autant d'I.A. qu'elle avait comme Valeur, chacune d'un Valeur inférieure d'un point.

Exemple: une I.A. de Valeur 32, de Défense -6 est attaquée par un programme Killer. Le programme réussit l'attaque. L'I.A. est maintenant remplacée par 32 I.A. de Valeur 31 qui agissent de façon indépendante. Seules les I.A. de Valeur inférieure à 12 sont réellement détruites.

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. 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.

On suppose que si une I.A. atteignait la Valeur de 50, elle prendrait réellement conscience d'elle-même comme d'un être vivant.

Les fantômes

Ce sont « semble-t-il » d'ancien jackeurs dont il reste des traces de l'esprit dans la Matrice. D'autres suggèrent que ce ne sont que les reliquats d'essais de programmation d'Intelligences Artificielles. Les règles pour les gérer sont les mêmes que pour les Intelligences Artificielles, à part la création de programmes. Leurs Valeurs de base varient de 10 à 14.

RÈGLES SPÉCIFIQUES À CYBER AGE

La Matrice

Se déplacer, voir:

Esprit* + Perception ◀ + Mécanique ☹.

Attaquer, Lancer ou charger un programme:

Esprit* + Action ▶ + Mécanique ☹.

Modificateurs

de branchement:

Electrodes	- 2
Broche Type C	- 1
Broche Interface	0
Câblage Interface	+ 1
Par programme	- 1

Modificateurs

de localisation:

Entrer dans un Système	- 2
Rester dans la même grille	0
Autre grille, même satellite	- 1
Autre grille, autre satellite	- 2
Terre - Iles de la Lune	- 1
Terre - Lune	- 2
Terre - Mars	- 4
Terre - Astéroïdes	- 8
Terre - Jupiter	- 10

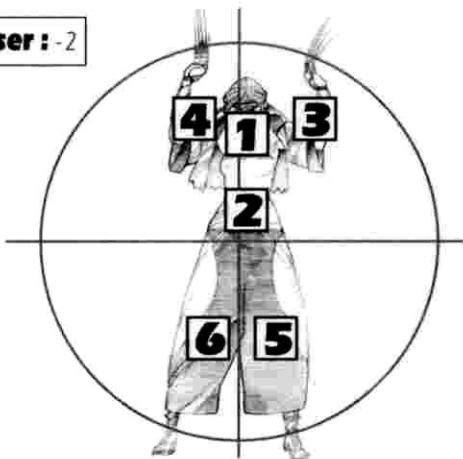
Matrix boosts :

Endedrine	+ 1
Acumat	+ 2

Talents & Câblages

- Posséder un Talent permet
 - d'utiliser une compétence scientifique particulière (exemple: Electronique).
 - d'avoir un bonus de +2 sur les actions que n'importe qui sait plus ou moins faire (se battre, acrobaties, etc.).
- Les câblages donnent des bonus de +2 quand ils correspondent aux actions effectuées.

Viser : -2



Fiche de personnage

Points de Vie

Équilibre Psychique

Souffle

Nom: Métier:

Talents:

Équipement cybernétique:

Composantes		Moyens	
◊ CORPS	5	◀ PERCEPTION	4
≡ INSTINCTS	4	▶ ACTION	2
♥ CŒUR	5	🔥 DÉSIR	2
✱ ESPRIT	4	■ RÉSISTANCE	2

Règles			
▲ Minéral	1	🌿 Végétal	0
↑ Humain	1	🐾 Mécanique	2

Énergies		
Puissance	0	Rapidité
	2	Précision
	2	



Combinaison des Composantes et des Moyens

	◊ CORPS	≡ INSTINCTS	♥ CŒUR	✱ ESPRIT
◀ PERCEPTION	Voir, sentir, entendre, goûter, toucher, etc.	Deviner une réaction, 6e Sens.	Connaitre les sentiments, psychologie.	Comprendre, analyser.
▶ ACTION	Actions physiques.	Savoir jouer sur les « sentiments », Agir au feeling.	Se faire aimer, convaincre par les sentiments.	Raisonnement, calculer, résoudre.
🔥 DÉSIR	Faim, sommeil.	Pouvoir, sexualité.	Romantisme, amour.	Rationalisation, Stabilité.
■ RÉSISTANCE	Résister aux coups, aux maladies, à l'asphyxie...	Ne pas obéir à ses envies.	Résister à la séduction, avoir la foi.	Rester logique, sain d'esprit.

Armes

Pied, poing : Humain
Pierre : Minéral
Bâton : Végétal (branche) ou Mécanique (massue)
Arc, pistolet : Mécanique.
 Dommages légers : 1PV Etourdissement léger : 1PS
 Dommages graves : 2PV Etourdis. important : 2PS
 Dommages mortels : 4PV Etourdis. total : 4PS

Armes faisant 1 PV : Dague, poignard, épée courte, épée normale, sabre, flèche, pierre à fronde, hache, masse d'arme, arbalète, pistolet de petit calibre, etc.

Armes faisant 1 PS : Massue, masse d'arme, bâton, matraque, fouet, poings, pieds, tête, etc.

Armes faisant 2 PV : Épée à deux mains, revolver, laser léger.

Armes faisant 2 PS : Éclateur électrique, Larousse en quatre volumes.

Armes faisant 4 PV : Gros revolver à bout portant, mitrailleuse, laser lourd.

Armes faisant 4 PS : Étourdisseur.

Un personnage ayant des Talents en armes peut changer la catégorie d'une arme (assommer avec une épée, blesser avec ses poings), faire plus de dégâts (2 PS avec une masse d'arme). C'est le meneur de jeu qui décide de la façon dont le personnage peut utiliser son Talent.

Le jeu de rôle élémentaire SIMULACRES

Écran de jeu

Les 5 Règnes



Minéral



Végétal



Animal



Humain



Mécanique

Difficulté

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

Interprétation des Marges

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

Conflit interne

On applique la règle du Duel, selon les cas entre :

- Deux Moyens d'une même Composante;
- Deux Composantes avec un même Moyen;
- Deux Composantes ET deux Moyens.
- Échec des deux parties : le personnage est libre de ses actes.
- Égalité : un moment d'hésitation, et refaire un test.
- Sinon, le joueur doit faire agir son personnage en fonction du trait qui a pris le dessus.



Énergies

(Précision, Puissance, Rapidité)

- 1 Annoncer au MJ qu'on utilise des points d'Énergie.
- 2 Le MJ accorde le type d'Énergie utilisée avec l'action tentée.
- 3 Ces points sont ajoutés à la valeur du Test.
- 4 Retirer autant de points en PS ou EP au choix.

Test Normal

- 1 Calculer Composante + Moyen + Règne + Difficulté.
- 2 Lancer 2 dés et faire la somme.
- 3 Résultat inférieur au score calculé en 1 ? L'action réussit.
Résultat égal ou supérieur ? L'action échoue.
- 4 Faire la différence Résultat - Score requis en 1.
Cette marge permet d'interpréter les effets de l'action.

Duel

- Chaque personnage fait le Test approprié.
- Les 2 Tests ratent : status quo.
- Les 2 réussissent avec la même Marge : status quo
- 1 seul réussit. Il remporte le duel.
- Les 2 réussissent. La plus forte Marge l'emporte.

Combat au contact

Chaque personnage utilise :

Corps + Action + Mécanique (ou autre selon l'arme)

Combat à distance

Chaque personnage utilise :

Corps + Perception + Mécanique (ou autre selon l'arme)

Difficulté : Loin = Difficile. Très loin = Très difficile.

Plusieurs adversaires (Difficulté supplémentaire)

- Attaque contre 2 adversaires : -1
- Attaque contre 3 adversaires : -2
- Attaque contre un seul parmi 2 ou 3 adversaires :
Pas de difficulté supplémentaire, mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un Test normal pour toucher.

Valeurs des PNJ standards

Faible : 6 Moyen : 8 Fort : 9

Récupération

- 1 PS par heure de repos.
- 1 PV par jour de repos.
- 1 EP par semaine de repos.

«...Le Gentleman Looser était un bar aménagé dans une ancienne usine à soma de La Défense. A la lisière du Forum, non loin des galeries pour les cadres dirigeants des TechnoBlocs, on y accédait par une passerelle entre ciel et terre, entre MétaGardes et hélicoptères de surveillance.

A cette heure de la journée, il n'y avait encore que des épaves dans la salle : jackeurs aux neurones cramés et incapables de boire sans baver, ronins aux réflexes câblés mais la tête pleine de triangles bleus, et même un Ange déchu, pilote viré de la Fondation pour une erreur anodine au large de Jupiter.

Jehann Biwi, le barman, m'accueillit avec un sourire en me montrant la nouvelle broche sous son oreille. Le bijou translucide frappé du logo de la JB/Smirnoff, banque de données directement branchée sur son cerveau, brilla un moment sous les éclairages holographiques.

— Qu'est-ce que je te sers..., je connais 3072 cocktails maintenant, mon ami...

Je pris un Blue Lagoon en attendant le contact du Finnois, mon agent dans le milieu des mercenaires. »

Si vous avez aimé **Blade Runner**, **New York 1997**, **Outland**, **Warriors**, **Tron**, **Total Recall** et **Max Headroom** découvrez **Cyber Age**, le monde technologique de l'Europe de **2080**.

Ce livret contient tous les éléments d'un jeu de rôle complet :

- un écran de jeu.
- le résumé des règles du jeu Simulacres.
- la description de l'univers de Cyber Age.
- des règles particulières sur la création de personnage, la cybertechnologie (broches et câblages) et la matrice (le monde informatique virtuel de demain).
- un grand scénario complet pour découvrir tous les aspects de ce nouvel univers.
- six personnages déjà prêts pour ceux qui veulent commencer à jouer tout de suite.

Complexité de l'univers : élevée.

Durée de jeu du scénario : 10 à 14 h.

Difficulté du scénario : moyenne.

Pour jouer avec ce livret, vous n'avez pas besoin d'autre matériel que de crayons, de papier, et de dés ordinaires.

Si vous ne connaissez pas du tout les jeux de rôle, il est conseillé de vous procurer les règles complètes de Simulacres (hors-série n° 1 du magazine Casus Belli), disponibles dans toutes les boutiques de jeux de simulation.

Edité et distribué par Jeux Descartes

© 1990 Jeux Descartes et Pierre Rosenthal

ISBN 2.904.783.98.9

IMP. METAIS s.a. - 95110 SANNOIS

Prix conseillé : 59 F

