

LE CARTEL

Or, les mégacorporations finirent par comprendre que la résolution de leurs différends par les armes entraînerait rapidement leur propre destruction.

Pour éviter ce sort, elles imaginèrent le Cartel, un corps de représentants de chaque corporation à qui revenait difficile mission de coordonner l'action des diverses corporations et leurs politiques antagonistes.

Au fur et à mesure que le temps passait et que l'Obscurité descendait sur nous, le Cartel entra, lui aussi, dans la lutte contre les Légions Obscures. Et les Commandos de la Mort furent créés pour combattre les forces du mal.

Ces hommes et ces femmes étaient les plus formidables des guerriers, capables même de tenir tête à nos Inquisiteurs. Des alliés fantastiques, mais aussi de terrifiants ennemis. Il devint nécessaire pour nous de renforcer notre contrôle sur le conseil qui les dirigeait.

Le Cartel encouragea réellement une meilleure coopération entre les mégacorporations, mais il se changea lui aussi en un terrain fertile au développement de nouvelles querelles et d'intérêts mesquins. C'était un foyer de dégénérescence et d'intrigue. Certains dirigeants ne poursuivaient que leurs buts personnels et le Cartel devint une société secrète, n'existant plus que pour elle-même.

- La Huitième Chronique, Les mégacorporations et le Cartel/Lucretii Mercellianus

LE TRAITÉ DE HEIMBURG

Le principal dogme sur lequel les sociétés corporatistes reposent depuis plus de 1.500 ans est la suprématie de la science. En fait bien avant la conquête du système solaire, la science définissait le devenir de l'humanité. Ce n'est pas un accident si cette dernière a acquis une telle prépondérance. La technologie était originellement destinée à permettre aux hommes de combattre les caprices d'une nature hostile mais à l'aube de l'ère spatiale la science a été transformée en un outil servant des fins plus sinistres.

Les anciens croyaient que le futur de l'humanité ne pouvait que passer par le contrôle absolu de son environnement. Les sociétés devaient être parfaites et stables. L'ordre devait régner en maître. Pour créer ces monde parfait, les corporations furent constituées et les anciens sacrifièrent la Terre pour forger les mondes inhospitaliers à l'image de leurs idéaux. Les corporations soumièrent la nature, détruisant ce qu'elle ne voulait pas ou ne pouvait pas contrôler. Les dirigeants corporatistes pensaient que le futur devait passer par un monde déshumanisé qui devait fonctionner comme un mécanisme bien huilé, où rien ne devait laisser la place au hasard ou à l'imprévu.

Pour accomplir ses objectifs, la corporation devait assurer un plus grand contrôle de leurs populations. Les médias de masse endoctrinèrent les foules. Les machines pensantes géraient les transactions financières ainsi que toutes les informations qu'il y avait à savoir sur chaque individu. Les gouvernements furent remplacées par les mégacorporations qui, sous les auspices de la science, forgèrent à leur tour les sociétés de l'humanité. Pour assurer leur domination, les quatre grandes mégacorporations d'alors - Capitol, Bauhaus, Mishima et Imperial - se partagèrent le système solaire en autant de mondes où leur contrôle serait total.

Cet instant de triomphe qui suivit la colonisation du système solaire menèrent les anciens à l'arrogance. Enivrés par leur propre pouvoir, les mégacorporations dictèrent ce que l'humanité devait penser. Comment elle devait se développer. En amenuisant la dimension humaine des sociétés, l'humanité devint un organisme glacé dédié à sa seule croissance. L'histoire fut révisé de façon systématique au point que personne ne croit maintenant qu'il y est put exister une autre forme de société précédant les mégacorporations ou une autre forme de pouvoir que la science.

Et lorsque la Tablette d'Acier fut trouvée sur Pluton, les mégacorporations ne prirent pas cet avertissement pour ce qu'il était. Elles ne relièrent pas les dysfonctionnements toujours plus nombreux de leur sociétés gouvernées par les machines à la découverte de cet artefact traduisant l'existence d'une autre réalité, d'un autre pouvoir : celui de la Symétrie Obscure pervertissant le paradigme qui avait présidé à toutes les grandes réalisations de l'humanité. Les fondements physiques et mathématiques qui présidèrent aux inventions stupéfiantes des anciens s'érodèrent lentement. Les machines pensantes conspirèrent pour conduire les sociétés humaines à s'entre-tuer. Les Premières Guerres corporatistes firent rage pendant près de cinquante longues années, mettant fin aux rêves de grandeur de l'humanité et à l'union des mégacorporations dans leurs projets de terraformation des mondes.

Mais le coup de grâce fut porté par Nathaniel Durand. Celui-ci dénonça la science comme perversité par la Symétrie Obscure. Le pouvoir avec lequel l'humanité s'était arraché de son berceau n'était plus. Les machines pensantes sur lesquelles reposaient la société de l'information furent démantelées, les technologies avancées qui permettaient à l'homme de vivre plus d'un siècle furent prosrites, toutes les théories et applications scientifiques modélisées par les super-calculateurs devinrent inutilisables. Le paradigme sur lequel reposait les sociétés corporatistes n'était plus. Le règne de la science omnipotente était terminée. La fondation de la Confrérie ne fut soutenue par les comités de direction que pour éviter la désintégration de leurs empires alors au bord de l'effondrement. Dans ce monde post-technologique où les foules étaient désormais guidés par le mysticisme et la foi, la technologie des anciens devaient subsister d'une façon ou d'une autre. Le paradigme de la science qui avait éliminé l'irrationnel du monde des hommes plusieurs siècles auparavant n'était plus d'actualité. Certes ces lois étaient

altérées par la Symétrie Obscure mais elles subsistaient.

Le CARTEL fut mis en place lors de la signature du Traité de Heimburg pour constituer un terrain neutre où les mégacorporations puissent coopérer et résoudre leur différends en négociant et en s'informant les unes les autres de leurs stratégies et de leurs futures opérations. Cette coopération couvrait surtout la recherche scientifique avec la préservation et la restauration de la technologie des anciens. Les DÉLÉGATIONS furent créées dans ce but. Composées à l'origine d'un petit groupe de cadres et de scientifiques d'un excellent niveau d'instruction, elles se se sont rapidement développées pour devenir les monstre que l'on connaît. Chacune d'elles, émanation directe des mégacorporation, se spécialisa dans une branche scientifique - des biotechnologies à la robotique en passant par l'énergie ou les technologies de l'information .

Durant le Ier siècle TC, un des rares projets ayant donné des résultats tangibles fut la constitution du corps des Commandos de la Mort, en partie grâce au fait que le Conseil de Sécurité se composait d'officiers extrêmement compétents et de la menace que constituait l'invasion des Légions Obscures. Ce fut la seule partie de l'organisation qui fonctionna selon le plan original.

Et durant les Mille Ans d'Apathie, tandis que les délégations allaient grossissant, le nombre d'opérations sanctionnées par le Cartel croissait de même. Les communications entre les divers départements, laboratoires et délégations étaient, dans le meilleur des cas, médiocres , et on arriva très vite à la confusion qui règne encore aujourd'hui. En réalité, les guerres et les conflits incessants entre les mégacorporations ont fait échouer tout espoir de coopération, et les débats et les négociations ont souvent débouché sur des affrontements sanglants et d'interminables mise en cause.

Plusieurs groupes plus modestes reçurent la charge de contrôler les compagnies indépendantes et de se renseigner sur elles aussi bien dans le domaine industriel que technologique. Ils effectuèrent des missions secrètes au nom du Cartel pour freiner la concurrence ou acquérir le contrôle de petites compagnies. Mais il existe aussi des groupes au sein des différentes délégations; qui utilisèrent leur position pour attaquer les autres mégacorporations ou mener leurs propres travaux.

D'ailleurs leur échec le plus retentissant fut la fondation de Cybertronic en 1103 TC qui, au nez et à la barbe de tous ces organismes officieux de contrôle, réussit à manipuler les marchés boursiers et à coordonner l'action de plusieurs milliers de sociétés écrans pour racheter une partie significative des avoirs des mégacorporations. Ce que le Cartel perdit en crédit, il le regagna par l'intégration de Cybertronic en tant que cinquième mégacorporation. Les technologies apportées par Cybertronic permirent aux délégations d'accélérer considérablement leurs recherches dans la lutte contre la Symétrie Obscure.

Aujourd'hui, formé d'une délégation de chacune des cinq mégacorporations, le Cartel est devenu l'une des grandes puissances du système solaire Chaque Délégation comprend des milliers de diplomates, de scientifiques, d'administrateurs et de cadres. À l'aube des Seondes Guerres corporatistes, au lieu de promouvoir la coopération entre les mégacorporations, les délégations recommencent, une fois encore, à s'occuper de leurs propres intérêts.

Fondé à l'origine pour faciliter la coopération entre les mégacorporations, le Cartel joue désormais, depuis le retour des Légions Obscures, un rôle plus offensif. C'était le seul lieu où les corporations peuvent mettre leurs ressources en commun, son autorité a donc été étendue récemment pour lui permettre d'affronter l'Obscurité. Le Cartel a remis sur pied sa force militaire d'élite démantelée à la fin du Ier siècle TC, les COMMANDOS DE LA MORT, constitués uniquement des meilleurs soldats et stratèges. La principale fonction de cette unité est d'affronter les Légions partout où elles sont signalées. La lutte contre les Légions Obscures se mène désormais sur deux fronts : militaire et scientifique. La victoire contre l'Âme Obscure passera par la restauration de l'hypertechnologie des anciens.

UNE RÉALITÉ TECHNOCRATIQUE

Les Mystères, la magie dynamique pratiquée par la Confrérie, sont considérés comme une abomination pour le paradigme scientifique et leur manifestations sont largement diminuées par l'humanité elle-même. Les anciens avaient réussi à imposer leur vision scientifique à tel point que tout ce qui relève de manifestations des supersciences furent acceptées par l'humanité. La technologie est dans son essence magique, simplement elle est une forme de magie que les gens ont appris à accepter.

Les mégacorporations ont supporté les progrès scientifique qui ont conduit le genre humain de la révolution industrielle à l'âge spatial. À un certain point de ce processus, la complexité et la puissance de leurs réalisations vinrent à fasciner les anciens eux-mêmes.

Les mégacorporations confisquèrent pour leur profit ces hyper-technologies et la vérité sur les "fondations réelles" de la réalité. Dans le processus les élites mégacorporatistes se convainquirent de l'insignifiance de l'humanité et oublièrent leurs devoirs en ignorant les impératifs sociaux en faveur de la poursuite des impératifs de la science. La science était devenue, durant l'âge d'or de l'humanité, le but et l'explication de toute chose. Ils confondirent les fins avec les moyens et sacrifièrent la Terre pour conquérir les étoiles.

Grâce aux efforts des mégacorporations, l'univers devenait plus petit chaque jour. Les personnes s'isolèrent les unes des autres par leurs habitudes plus que par les distances, deux voisins pouvant très bien ne pas s'échanger une parole durant des années. En diminuant le facteur humain des sociétés, celles-ci devinrent des géants glacés prêts à tous les sacrifices pour assurer leur croissance. Pire encore, les mégacorporations réécritèrent l'histoire et s'accaparèrent des identités de nations alors mourantes. L'histoire a été révisée à un tel point qu'aujourd'hui personne, en dehors de la Confrérie, ne connaît la vérité sur le destin tragique de la Terre ni ce qui précéda à l'émergence des mégacorporations. Et puis il y eut la Chute et la réalité vola en éclats.

Durant les Milles Ans d'Apathie, les mégacorporations mirent en œuvre une campagne subtile de sape du pouvoir que la Confrérie s'était accaparée à la fin des Premières Guerres corporatistes et à l'occasion de la croisade vénusienne. Cette campagne discrète déboucha sur la corruption de nombreux membres de la Curie au début du Xème siècle TC et sur la crise de succession qui s'ensuivit : l'Hérésie Néronienne. Une autre campagne de désinformation conduite sur plusieurs générations réduisit les Légions Obscures au statut de simples légendes et de mythes. L'objectif de cette réécriture de l'histoire est la restauration du consensus scientifique ayant présidé au développement de la technologie des anciens. Comment parler d'une science définissant la réalité lorsque des créatures infernales ou des lanceurs de sorts font partie de l'histoire contemporaine ? Les mégacorporations travaillent depuis une quinzaine de siècles à modeler la réalité à leur vues, leur ascension fut remise en cause durant plusieurs siècles d'obscurantisme mais aujourd'hui elles ne reculeront devant aucun sacrifice pour arriver à leurs fins, AUCUN.

STRUCTURE

Sitôt les Premières Guerres corporatistes terminées, le CARTEL fut créé pour répondre à la nécessité d'un forum où les mégacorporations puissent coopérer dans la recherche scientifique et débattre de leurs différends à un niveau purement diplomatique sans recourir à des activités hostiles.

Le Cartel est organisé en cinq délégations, une pour chaque mégacorporation. Chaque Délégation est, en soi, une énorme organisation, composée de milliers de scientifiques, d'ingénieurs, de diplomates, d'experts, de conseillers et d'administrateurs envoyés par la corporation pour mener des recherches ou débattre de diverses questions dans l'enceinte du Cartel.

Les principaux dirigeants de ces groupes se réunissent dans ce qu'on appelle le HAUT CONSEIL, qui possède la haute main sur tout, à l'exception de la sécurité. Celle-ci relève du CONSEIL DE SÉCURITÉ, composé d'un certain nombre de délégués et de diplomates des différentes délégations. Le Conseil de Sécurité exerce une autorité directe sur les Commandos de la Mort.

On compte encore deux extensions du Haut Conseil, le COMITÉ D'ENQUÊTE (CE) et le COMITÉ DE LA COOPÉRATION (CC). Leur fonction consiste à examiner les affaires qui nécessitent une coopération pleine et entière, telles qu'une enquête sur les forces de l'Obscurité ou la coordination d'une opération conjointe.

La Confrérie est, quant à elle, représentée par une délégation distincte, faite d'Administrateurs et d'Observateurs qui ont accès à la plupart des comités du Cartel. Avertie de l'existence de groupes secrets, elle tente activement de les infiltrer afin de renforcer son emprise sur le Cartel et, à travers lui, sur les mégacorporations.

LES PUISSANCES DERRIÈRE LE VOILE

L'activité exacte des délégations reste souvent secrète et ignorée de leurs employeurs, les mégacorporations. Elles ont accès à des fonds énormes sans véritablement avoir besoin de justifier leur emploi.

Il est donc naturel qu'une partie de cette organisation ait succombé aux attraits de la criminalité et de la corruption. Politiciens et conseillers usent des privilèges de leur fonction pour mettre sur pied des opérations illégales et gagner ainsi toujours plus d'influence et de richesse. Cette pourriture s'étend au sein du Cartel et bon nombre de conseillers et de responsables militaires de haut rang sont impliqués dans des trafics de toutes sortes.

Chaque Délégation s'est spécialisée dans un secteur des hautes-technologies, et maîtrise cette technologie à un niveau bien plus avancé que le reste du système solaire. Elle est la base du pouvoir des délégations et leurs employeurs ne bénéficient que de quelques subsides. Elles gardent les applications des supersciences avec jalousie jusqu'à ce que l'obstacle de la Symétrie Obscure soit levé et qu'elles puissent être diffusées auprès des masses.

LA DÉLÉGATION CAPITOL

L'argent et le pouvoir sont des mots clairement associés à l'accès et au contrôle des technologies avancées. Les membres de cette Délégation sont souvent appelés les "barons de la finance" du fait de leur volonté et ambition à ce que les citoyens des mégacorporations embrassent les merveilles de la technologie. Cette Délégation cherche à piéger toutes les compagnies indépendantes dans ses systèmes de crédits et d'assurances. À ce jour, la Délégation Capitol est plus intéressée par les applications technologiques permettant de générer des fonds et maintenir son pouvoir qu'autre chose.

De toutes les délégations du Cartel, celle de Capitol est la plus concernée dans la diffusion de la technologie dans le système solaire. Cette Délégation contrôle la plupart des marchés financiers du système et c'est elle qui décide des règles d'engagement de guerres économiques entre les mégacorporations. Son influence s'exerce aussi jusqu'aux grandes organisations du crime organisées des Triades mishimanes à la Pègre capitoline. Si vous vous mettez en travers du chemin de la Délégation, vous pouvez très bien vous retrouver au fond d'une rivière avec des chaussures en béton.

Sans cette Délégation, Cyberchemicals Inc. n'aurait jamais pu effectuer les grandes manœuvres boursières qui ont présidé à la Fondation de Cybertronic. La Délégation s'en mord aujourd'hui les doigts et cherche à rectifier son erreur en débusquant les sociétés écrans de Cybertronic pour éviter que la cinquième mégacorporation n'en vienne à contrôler toutes les compagnies indépendantes du secteur des hautes technologies. La subréalité de Cybertronic représente un formidable concurrent aux marchés boursiers contrôlés par la Délégation. Celle-ci est prête à soutenir toute action qui pourrait mettre à mal la réalité consensuelles de Cybertronic.

Ce qui rend particulièrement dangereux cette convention est qu'elle n'a pas de visage. Il existe bien des dirigeants derrière les marionnettes des mafias et des capitaines d'industries, mais ils ne sont pas clairement identifiés. Ceux qui décident des actions de cette convention restent inconnus. Aucun Observateur de la Confrérie n'a été capable jusqu'à aujourd'hui de les identifier. Qui la commande ? Où est situé le quartier général ? Comment se fait-il que le reste de la Délégation ne le sache pas ? Même les symposiums du Cartel ne voient que l'a présence de ses représentants.

La Délégation est aussi responsable des campagnes d'éradication de toute opposition des compagnies indépendantes. La

Délégation semble prendre beaucoup de plaisir à détruire de manière systématique tout l'environnement de ses cibles. D'abord elle frappera d'interdit bancaire la société qui s'oppose à elle, faisant disparaître tous ses comptes. Ensuite elle procédera à la diffusion de rumeurs qui feront fuir les clients. Enfin les assassinats débiteront jusqu'à la disparition de toutes les personnes clés de la compagnie exsangue. La Délégation dépense beaucoup d'énergie à détruire économiquement un opposant avant de le supprimer physiquement.

Comme le monde économique de Mutant Chronicles est extrêmement vaste et diversifiée, la Délégation capitol entretient pas moins de cinq départements dont quatre agissent dans le cadre des marchés interplanétaire et un cinquième qui distribue les fonds aux autres délégations du Cartel.

LE TRÉSOR. Ce département agit comme l'organisme financier du Cartel dans sa globalité. Il fournit des fonds aux autres conventions, dispensent des subventions aux projets prometteurs et renforce le pouvoir de la Délégation Capitol en assurant une quasi-indépendance financière du Cartel par rapport aux mégacorporations. Bien que ce département bénéficie largement des autres conventions, il maintient un contrôle subtil et souvent méconnu sur leur développements. En supprimant les fonds d'un projet particulier ou en les réaffectant à un projet rival, le Trésor peut déterminer le sort de telles ou telle recherche ou opération. Le département du Trésor renforce aussi la coopération des différentes Délégation en disposant d'un contrôle sur leurs ressources. En échange des fonds investis dans les autres délégations, celle de Capitol bénéficie de toute une palette d'équipements et certains projets sensibles. Cet échange n'est pas en la faveur de la Délégation, mais les autres départements, en particulier les Régulateurs, trouvent qu'ils sont bien utiles pour débloquer certaines situations. Bien évidemment, le Trésor détient les cordons de la bourse de la Délégation Capitol.

LES RÉGULATEURS. Ce département est le bras armé de la Délégation. Il s'assurent que les clients payent leurs factures. Ils éliminent aussi les rivaux non désirés. Situé délibérément entre les organisations qui combattant le crime et le monde interlope, les Régulateurs contrôlent à la fois les criminels dont les populations ont peur et la police qui assurent leur protection. Les Régulateurs, à tort ou à raison, sont souvent les premiers victimes de toute attaque contre la Délégation Capitol. Les agents faisant preuve de sagesse demandent au bout de quelques années leur transfert dans un autre département. Alors qu'il est aidé d'appréhender la douleur et la peur que les Régulateurs peuvent causer, leurs bénéfiques sont plus difficiles à cerner. La Délégation Capitol défend l'idée que la monnaie ne peut fonctionner qu'aussi longtemps que les masses seront convaincus de sa réalité. Si les personnes endettées et les escrocs pouvaient échapper au système, la monnaie ne signifierait plus rien et la civilisation humaine s'effondrerait. Peu de leurs détracteurs en sont convaincus.

LES FINANCIERS. Ce département réalise les ajustements subtils sur le marché financier interplanétaire. Ils détiennent les positions clés du monde de la finance, que ce soit un siège au bureau de direction d'une corporation, que spéculateurs dans la bourse d'une mégaville ou comme conseiller pour les dirigeants d'une organisation criminelle. Grâce à leur couvertures, les Financiers peuvent tirer les fils de l'économie du système solaire. Si les Régulateurs manipulent le commerce à un niveau micro-économique en éliminant les fraudeurs et les endettés, les Financiers effectuent leurs opérations à un niveau macro-économique, créant des structures qui permettent des investissements ou la création de nouvelles colonies dans le système solaire. Les Financiers perdent souvent de vue les populations que leurs actions peuvent aider ou mettre à la rue, amenés à penser que les masses ne sont que des statistiques devant être dévaluées, liquidées ou aidées en accord avec les objectifs imposés par la Délégation.

CONTRÔLE DES MÉDIAS. Si les Financiers influencent ceux qui produisent les marchandises, le Contrôle des Média influence ceux qui les achètent. Ce département, travaillant en coopération étroite avec les Guetteurs de la Délégation Cybertronic, ajuste les publicités qui bombardent les masses, comme les bulletins d'information qui constituent la seule fenêtre qu'ont les population sur le monde du commerce. Mais le département Contrôle des Médias influence non seulement ce que les masses achètent mais aussi leurs pensées concernant les effets de la pollution, les lois antitrust et l'action des syndicats. Grâce à ce département, la vraie nature de commerce interplanétaire reste dissimulée aux yeux des populations. Des dissidents se plaignent de ces actions entreprises par les soi-disant champions de la raison - ces actes de désinformations ne servent pas la compréhension du monde par les masses - mais de tels arguments n'ont aucun échos parmi le Bureau ou le Haut Conseil qui abrite de nombreux représentants de la Délégation Capitol.

LA DIVISION DES PROJETS SPÉCIAUX. Il s'agit du département recherche et développement de la Délégation Capitol. Il produit de nouvelles conceptions d'armes, de techniques pour influencer le subconscient d'une personne ou d'un groupe, de nouvelles techniques industrielles et conçoit de nouveaux produits de consommation. Les applications tech-

PERSPECTIVES

Les dirigeants des mégacorporations sont convaincus que la réalité est guidée par un consensus reposant sur la suprématie de la science. Que la réalité, telle que les anciens ont forgés, était définie par les consciences des milliards de personnes à travers le système solaire. Collectivement, les mégacorporations avait créé un paradigme technologique dominant le monde basé sur quelques idées simples: une science omnipotente, la technocratie comme seule option politique et un matérialisme triomphant. La Confrérie s'oppose aujourd'hui à ces notions, mais le consensus général crée encore aujourd'hui ce que l'humanité perçoit et ressent. Pour une grande partie, le monde est tel que l'humanité se l'aie choisi il y a 1.500 ans.

Mais il y eut un imprévu. Bien que les humains formaient la communauté la plus puissante de l'univers, ils n'étaient pas seuls. Lorsque la Tablette d'Acier fut trouvée sur Pluton, une force étrangère à notre monde commença à saper les bases sur lesquelles les mégacorporations reposaient. L'Âme Obscure et ses suppôts mirent à mal la réalité telle que l'humanité la concevait. Une de ses manifestations, la Symétrie Obscure détruisit le paradigme technologique sur lequel la technologie avancée des anciens était basé déclenchant les Premières Guerres corporatistes.

Mais certains individus raisonnables croient que pour chaque action, il existe une réaction opposée de force égale. La force de l'Obscurité est grande, mais il existe une force pour défendre l'ordre corporatiste. Si le monde ne peut se protéger lui-même, quelqu'un doit préserver l'ordre du monde. La Confrérie combat l'Obscurité mais, en faisant usage des Mystères, elle sape aussi sûrement les bases de la réalité que ne le fait l'Âme Obscure. Aussi les mégacorporations mobilisèrent leur propre moyens pour combattre la Symétrie Obscure. De toutes les initiatives corporatistes, seul le Cartel à obtenu à ce jour des résultats dans la restauration du consensus technologique et la récupération de l'hypertechnologie des anciens.

nologiques les plus utiles sont confiés aux Régulateurs bien que la Division équipe de temps à autres ses propres unités spécialisées. Étant une délégation qui ne dispose pas d'une culture scientifique et qu'un poignée de chercheurs, la productivité de la Division tient du miracle perpétuel.

Mais il existe une raison, que peu en dehors de la Division des Projets Spéciaux suspectent : la Division serait connectée de quelques manière avec des cultes hérétiques liées à Algeroth, le Techno-Maître. La plupart des "applications" de la division ne reposeraient que sur une forme détournée de la Technologie Noire, et ses produits exerceraient une influence pernicieuse sur les âmes de leurs propriétaires. Loin d'aider à l'éradication de l'Obscurité dans les mondes habités, la Division aiderait l'Apôtre de la Technologie Obscure à renforcer son contrôle sur la réalité. Les dirigeant de la Division des Projets Spéciaux autorisent ces atrocités pour continuer à engranger des profits, et ils se débrouillent pour garder leur personnel dans la plus grande ignorance ou s'assurer de leur loyauté. Le Haut-Conseil ignore tout de la corruption qui infeste les rangs de ce département de la Délégation Capitol.

LA DÉLÉGATION MISHIMA

La science des anciens avait réalisé des percées décisives dans le domaine de la génétique. Au temps de l'âge d'or, les anciens avaient réussi, grâce aux applications des supersciences du vivant, à ensemençer les planètes stériles et à changer le visage de l'humanité. Pour la Délégation Mishima, ces découvertes font partie du présent. Cette Délégation très prudente déploie beaucoup d'effort pour que les populations croient que virtuellement tout soit possible grâce à l'ingénierie génétique. De toutes les délégations, celle de Mishima est la plus consciente de la complexité du pouvoir qu'elle détient.

La science du clonage est l'une des armes les plus puissantes de la Délégation. Certains cadres très hauts placés peuvent transférer leur intelligence dans de nouveaux corps clonés, les rendant virtuellement immortels tant que certaines parties de leur cerveau restent récupérables. Les autres délégations dénomment cette Délégation "l'Hydre" en raison du fait qu'une fois une des têtes de la Délégation coupée, celle-ci a de bonnes chances de repousser.

Mais la Délégation à trouver une application encore plus sinistre à la science du clonage humain. Ces membres sont tellement doués pour répliquer des êtres pensants doués de mémoire que leurs ennemis ne savent jamais si ils s'adressent à la bonne personne ou à un clone. Ces répliques ne sont pas parfaites mais elles suffisent à distiller la peur dans les rangs de leurs adversaires, et la peur est déjà une arme en soit.

Mais en remplaçant un ennemi par un clone, la convention fait plus que d'éliminer un adversaire. Grâce à ses clones infiltrés, elle peut espionner ses ennemies, procéder à des actes de sabotage et jeter la défiance parmi les rangs adverses.

LES CLONEURS. Ce département est spécialisé dans la production et la modification de clones de toute forme vivante existante. Juste après la Chute, ses ingénieurs utilisèrent des techniques frustrées pour procéder à leurs expérimentations mais la symétrie obscure y mit très vite un terme. Aujourd'hui, ils fabriquent des clones pour tous les dirigeants des délégations. Ils sont pour "habiller" des Cuirassiers ou remplacer des personnes ennemis pour infiltrer leurs organisations. Certains cadres âgés transfèrent leur intelligence à ces clones atteignant une immortalité de fait en changeant sans cesse de corps. Les Cloneurs échangent ces services contre des faveurs des équipements sophistiqués comme des nanomachines, et le profit réalisé est réinvesti dans le budget recherche. Mais les Cloneurs restent un département très secret et cloisonné. Les plus vieux des ses chercheurs préfèrent travailler en solitaire ; ceux qui disposent d'un laboratoire maintiennent un ordre dictatorial au prêt de leurs assistants.

LES GÉNÉTIENS. Les Généticiens forment un département qui s'est spécialisé dans la manipulation de l'ADN. À la différence des Cloneurs qui travaillent souvent à un niveau macroscopique en pratiquant des actes chirurgicaux ou procèdent à une simple réplification de cellules, les Généticiens peuvent construire une créature à partir de rien ou modifier des créatures existantes par les processus de modifications cellulaires. Grâce aux efforts de ce département, la Délégation Mishima ne se contente pas seulement de modifier des animaux ou des êtres humains, mais également les formes de vie végétales pour coloniser des milieux hostiles comme les mondes souterrains sous la surface de Mercure. Mais les excès des Généticiens peuvent être particulièrement effrayants. La plupart de leurs réalisations sont traités comme des produits même s'il s'agit d'êtres humains. Leurs "produits" peuvent faire l'objet de tortures extrêmes et faire l'objet d'expérimentations médicales voire être détruites en faveur d'une nouvelle version. Et ces cas ne sont que les erreurs que le département reconnaît ouvertement : leurs détracteurs parlent d'astéroïdes excavés où des esclaves travaillent nuit et jour, d'usages déviants du génome humain et d'autres abominations.

LES PHARMACOPÉISTES. Ce département est spécialisé dans les interactions entre le corps humains et les substances chimiques. En d'autres mots, ils contrôlent la fabrication de tous les types de drogues imaginables aussi bien bénéfiques que néfastes pour le genre humain. Au cours des siècles, ils ont sauvé d'innombrables vies et guérissent d'innombrables maladies. Ce département a dupliqué ou réinventé la plupart des drogues mises au point par les anciens. Mais à la différence des drogues diffusées par les compagnies pharmaceutiques, les versions

conçues par les Pharmacopéistes sont souvent dépourvus de tout effet secondaire ou dépendance mais de tels molécules circulent rarement dans la rue. Certains accusent ce département d'ajouter délibérément des effets négatifs aux drogues destinées aux masses, laissant entendre que les effets secondaires comme la dépendance sont des produits de l'ingénierie des Pharmacopéistes. Ceux-ci sont aussi lourdement impliqués dans les trafics de drogues illégales. Ils sont reconnus pour avoir diffusé de nouvelles drogues synthétiques aux masses en promouvant activement leur usage. En faisant cela, le département s'assure d'énormes entrées de fonds et un meilleur contrôle des populations. Mais cela va en l'encontre des objectifs du Cartel qui se résume en la protection de l'humanité, pas à la noyer sous les psychotropes.

LA DÉLÉGATION BAUHAUS

Désigné sous le terme de "Big Brother" par les agents des autres délégations cette Délégation est l'exemple incarnée de tout ce qui dérape avec les technologies de l'information. Plus qu'aucune autre Délégation du Cartel, celle de Bauhaus est responsable dans le maintien du consensus sur lequel repose la réalité créée par les corporations. Lorsque le quidam moyen se réfère au Cartel, il pense souvent à cette Délégation. La Délégation Bauhaus a une vision du monde comme une ruche composée de corridors d'acier, constamment épiés par des caméras automatiques. Elle défend une technologie invasive basée sur l'information.

Cette Délégation exploite toutes les situations à son avantage. Elle assimile les êtres humains à des outils que ses membres utilisent au mieux. Les membres de cette Délégation sont eux-mêmes dépressifs et paranoïaques, vivant constamment dans la peur de supérieurs qui ne féliciteront jamais leurs subordonnés pour leurs succès. Si le monde pouvait être en noir et blanc plutôt qu'en couleur, la délégation la verrait comme cela. Une rumeur fait état que ce fut l'ancienne direction de la mégacorporation Bauhaus qui se réfugia dans cette structure lorsque les militaires prirent le pouvoir durant les Guerres de trône. Certains avancent même que ce fut cette Délégation qui fut à l'origine de la fondation de Cybertron, une mégacorporation doté d'un régime technocratique pleinement assumé.

La Délégation maintient son contrôle par l'entremise de d'enlèvements et lavages de cerveaux. Les personnes qui se montrent être un obstacle à ses plans, une fois relâchées, deviennent de fervents supporters de la Délégation, des automates biologiques vivant une existence programmée par la Délégation. Même les personnalités les plus retorses ne peuvent résister à ce processus de reprogrammation en gardant leur santé mentale intacte. La Délégation Bauhaus tire beaucoup de fierté à éroder la personnalité et la créativité d'une personne, spécialement celle d'un opposant.

LA TOUR D'IVOIRE. La branche académique de la Délégation est la Tour d'Ivoire qui a de multiples mandats. Son bras bureaucratique réalise tout le travail administratif du Cartel en entier et maintient un énorme système informatique très lourdement protégé. Certains hackers qui ont tenté de pénétrer ses défenses y sont restés. Malheureusement, cette réputation invite plus qu'elle ne dissuade les futures tentatives. La bras académique du département est responsable de l'entraînement de nouveaux agents aux contingences du Cartel. Il dispose aussi d'une série de modestes départements académiques, les collèges, pour effectuer les recherches et discuter de problématiques intellectuelles. Le plus célèbre et agité de ces collèges est le Collège de l'Histoire du fait de la radicalité de ses membres pour défendre une certaine "liberté académique". L'influence de la Tour d'Ivoire s'étend dans toutes les institutions d'éducation corporatistes, et s'efforce d'inculquer aux employés des mégacorporations tous les postulats scientifiques. Finalement la Tour surveille de près les découvertes en psychologie et sociologie., utilisant leurs outils pour influencer les masses.

LES CONSEILLERS Ce département est le bras du renseignement de la Délégation Bauhaus, et par extension du Cartel dans son ensemble. Les costumes gris surveillent les corporations par le biais du Comité de la Coopération et les costumes noirs résolvent les problèmes. Les Conseillers habillés d'un costume blanc assurent la défense de la loi au sein du Cartel sous le couvert du Comité d'Enquête et ils sont craints pour cela. Ce département mène à bien le travail ingrat mais nécessaire de collecte d'informations auprès des mégacorporations et des compagnies indépendantes en termes d'activités comme de menaces potentielles aux projets du Cartel. Certaines agences d'espionnage mégacorporations travaillent indirectement pour ce département. Il est sage de considérer tout ce que le CIE ou BIE sait, les Conseillers le apprendront très vite. Une organisation secrète, le Voile, aurait, selon certaines rumeurs, infiltré les bureaux de direction des mégacorporations et pourrait peser, dans une certaine mesure, sur les décisions politiques et commerciales affectant le système solaire. Mais ce ne sont que des rumeurs.

LES GUETTEURS. Ce département surveille les masses. Pour ce faire les Guetteurs infiltrèrent et contrôlent les mégacorporations. En influençant directement que les populations voient et entendent, ils aident à renforcer le paradigme technologique. Quelques uns objectent qu'en procédant comme cela est finalement pénalisant pour le Cartel, car en affaiblissant l'esprit critique des populations, le Cartel perdra beaucoup de recrues potentielles. Les Guetteurs maintiennent une

FONCTIONS

Le Cartel est basiquement l'élite de la communauté scientifique et affairiste des mégacorporations. Seuls ses membres doués pour les supersciences peuvent progresser dans sa hiérarchie technocratique. Ces membres d'élite gagnent de l'autorité et du prestige à travers les délégations qui sponsorisent chacune plusieurs branches des supersciences. Agents, scientifiques, soldats et administrateurs ont chacun leur propre théorie sur la façon dont leur Délégation devrait fonctionner. Théoriquement, ils travaillent tous pour le même objectif. En pratique ils ne sont pas d'accord sur les moyens de l'atteindre.

Le pouvoir du Cartel n'est pas aussi étendu que certains veulent le laisser croire. Certains historiens prétendent que les mégacorporations furent à l'origine de la révolution industrielle qui précéda l'âge d'or de l'humanité, mais cette assertion est fautive. Du fait que les masses définissent le monde dans lequel elles vivent, elles renforcent le pouvoir des mégacorporations. Pour consolider leur pouvoir, le Cartel travaille à améliorer la société collective et le sort de leurs populations. Dans un monde défini par une réalité consensuelle, une pensée collective est une force puissante. Si le Cartel pouvait réaliser son objectif "un Monde, une Vérité, un Ordre", l'humanité gagnerait sûrement son combat contre l'Obscurité.

LES COSTUMES GRIS

Les Conseillers, spécialement les costumes gris, doivent travailler sous couverture sur de très longues périodes avec une supervision réduite au strict minimum. Ils sont réputés pour leur grande confiance en soit, leurs prises d'initiatives et leurs ressources (peut être justement parce que les plus stupides meurent rapidement). Les costumes gris sont aussi renommés pour leur comportement toujours à la limite de l'insubordination. Des costumes gris qui recevraient des ordres désagréables sur le terrain sont connus pour les "égérer". Les supérieurs de ces agents montrent une certaine indulgence compte tenu de la difficulté et la dangerosité de travail de renseignement requière des personnes autonomes, mais tout Conseiller qui viendrait à mettre en péril une mission en ne suivant pas les ordres sera discipliné rapidement (et souvent de façon définitive). Les Conseillers sont aussi connus pour perpétrer des actes d'atrocités envers les populations mais il est toujours plus facile de contrôler une personne quand elle sait que vous êtes prêt à toutes les extrémités.

surveillance de toutes manifestations de l'Obscurité et travaillent en étroite collaboration avec les agents de terrain de toutes les délégations pour assurer une bonne transmission des informations. Au sein des corridors du Cartel, les Gueilleurs agissent comme des agents du contre-espionnage, toujours à l'affût de toute trahison. Certains se demandent même si la Délégation Bauhaus, par l'entremise de ses Gueilleurs, ne chercherait pas un jour à prendre le contrôle du Cartel

LA DÉLÉGATION IMPERIAL

Il s'agit de la plus modeste des délégations du Cartel mais elle fait beaucoup de bruits et sait se montrer très persuasive. Ces membres sont concernés principalement par l'exploration et en conséquence l'exploitation de ce qui se trouve dans le système solaire extérieur. En conquérant cette vaste frontière, la Délégation Imperial compte mettre un terme définitif au règne de l'Âme Obscure. La Délégation cherche à convaincre l'humanité que le système solaire extérieur peut être colonisé et repris aux Légions Obscures. En faisant cela, les Apôtres seront repoussés sur Néron et finalement écrasés sur leur monde impie. Et l'univers appartiendra alors à l'humanité. Cette Délégation a déjà convaincu son employeur, la mégacorporation Imperial, de lancer l'offensive contre les Légions sur leurs territoires. Pour cela Ganymède est destiné à devenir la base principale dans la campagne de reconquête du système solaire.

Malheureusement, la Délégation s'est montré trop impétueuse, et le Cartel a dû mettre un holà à ses ambitions. La reprise de Ganymède par Imperial n'a eu que pour effet de précipiter les plans des l'Âme Obscure qui n'a que trop bien compris l'importance stratégique du satellite dans une future guerre contre l'humanité. Le résultat fut l'offensive prématurée des Légions Obscures contre les planètes du système solaire intérieur en 1268 TC. Les conséquences sont qu'aujourd'hui Imperial est déchirée entre la sauvegarde de ses possessions sur les mondes habités, la défense de ses colonies dans la ceinture d'astéroïdes et la colonisation d'un satellite plus massif que Mercure. Les Analystes de la Délégation Cybertronic furent surpris que le premier coup de l'Obscurité de vise pas en premier lieu Ganymède alors que la position d'Imperial y est encore fragile. Peut être que l'Âme Obscure a été prise de cours et a déclenché son plan de conquête de façon prématurée alors que sa flotte de Vaisseaux Noirs n'était pas entièrement constituée.

Quoiqu'il en soit les conséquences de l'incident de Ganymède n'est pas ce que désirait la Cartel. La Délégation Imperial, non désireuse de remettre à plus tard ses plans vit une partie de ses fonds gelés remettant en cause la constitution d'une flotte équivalente à celles détenues par les mégacorporations. Le programme spatial est aujourd'hui bloqué et les populations craignent à nouveau le système solaire extérieur. Personne n'est sûr des plans à long terme de la Délégation au vu des nouveaux développements de la guerre contre l'Obscurité. Là où la Délégation voulait porter le fer sur le terrain des Légions Obscures, c'est l'Obscurité qui est venu porter la guerre sur les mondes habités, rendant toute campagne militaire dans le système solaire extérieur extrêmement hasardeuse en termes de dispersion des ressources. Mais au moins cela a fait avorter la préparation d'une invasion massive par les Légions. Du moins c'est ce que les dirigeants de la Délégation font valoir comme argument auprès du Haut Conseil.

LA DIVISION ABYSSE. Ce département patrouille les confins du système solaire débuisquant les bases des Légions Obscures sur les astéroïdes glacées entre Saturne, Neptune et Pluton. Constitué pour une bonne partie par les célèbres Commandos de la Mort, ces soldats intelligents surentraînés et capables de garder leur sang froid dans les pires combats. Malheureusement les autres département ne les considèrent que comme un corps expéditionnaire accompagnant les vaisseaux en espace profond, assurant la sécurité dans les lointaines colonies comme le ferait tout corps de police.

LA DIVISION FRONTIÈRE. Ce département cartographie toutes les zones inconnues de notre système solaire. Ses membres peuvent être affectés à l'exploration des océans de Vénus ou Mars comme des déserts arctiques ou les forêts vénusiennes et réseaux de cavernes mercuriens, voire des continents perdus de la Terre. Où qu'ils soient stationnés, les membres de la Division Frontière doivent éliminer toutes les zones encore inexplorées par l'homme. C'est dans les déserts reculés de Mars et les cavernes isolées de Mercure que les Légions Obscures sont le plus à même de prospérer et de fonder de nouvelles Citadelles. En effet ce sont dans ces endroits que le consensus partagée par l'humanité est le plus faible, voire inexistant dans certains cas. Ces zones inexplorés sont propices à l'ouverture ou l'existence de portails vers d'autres réalités que les Apôtres exploiteront pour conquérir les mondes habités.

LE CORPS DE NEUTRALISATION. Ce département travaille en étroite collaboration avec la Délégation Bauhaus pour éliminer toute entités indésirables qui passeraient le barrage de la Division Abysse. Ses membres enquêtent sur toute manifestations des Légions Obscures de la Citadelle de Semai dissimulée sous les fondations de Luna aux multiples cellules hérétiques dans les rues des mégavilles, éliminant le danger et s'assurant qu'il n'y est pas de témoin. Les populations les confondent souvent avec le Deuxième Directorat de la Confrérie. Le département dispose de son propre hôpital psychiatrique pour les agents de la Délégation assurant une préparation psychologique aux opérations, une évaluation psychologique et, si nécessaire, un traitement pour les agents rendus fous par leur confrontation avec les rejetons de l'Obscurité.

LE CORPS PAN-DIMENSION. Le département le plus important de la Délégation explore l'univers profond et ce qui existe au delà de la réalité. Ses agents fondent et maintiennent les bases utilisés par le Cartel et ses unités d'extermination éliminent toute présence hostiles ou bases des Légions Obscures. Bien que ces activités lui valent des éloges de la part des autres délégations, les objectifs réels de la Délégation Imperial sont ailleurs. Aux frontières de notre réalité, de nombreux corps expéditionnaires sont envoyés pour explorer ce qui se trouve à l'extérieur. Actuellement la zone d'exploration prioritaire du département est la Terre. Celle-ci a échappé durant plus d'un millénaire à l'influence des mégacorporations et son épaisse atmosphère dissimule toute activité à sa surface. Qui sait dans quel état se trouve le consensus sur cette planète où la Symétrie Obscure a pu pleinement prospérer durant tant d'années ?

RECHERCHE & EXÉCUTION. Ce département développe hypertechnologie utilisée par la Délégation. Pourquoi Exécution au lieu du terme Développement. La Délégation Imperial trouve que le mot développement se réfère à un processus trop long. Dès qu'une application est inventée, elle doit être mise à exécution. Même les nombreux accidents n'ont pas ébranlé cette position. En plus de fabriquer des armes, senseurs, armures complètes et autres équipements personnels, Recherche et Exécution fabrique aussi les énormes vaisseaux de ligne et travail à la mise en œuvre de portes distrans permettant le voyage instantané d'un point à l'autre de l'univers.

LA DÉLÉGATION CYBERTRONIC

La Délégation Cybertronic exploite les technologies de la robotique et de la cybernétique pour rendre meilleur le genre humain. Certaines fonctions biologiques conviennent à ses besoins, mais la Délégation est convaincu que le futur de l'humanité passera par la fusion de l'intelligence biologique avec l'intelligence artificielle. Les rumeurs abondent sur des machines pensantes qui dirigeraient la Délégation. Certains membres ont certainement une vision de la société où tous les désirs et besoins seraient satisfaits par les machines, mais cela passerait par la suppression des notions de choix et d'individualisme.

Les agents de la Délégation sont rarement vus sur le terrain. Quelques rares confrontations ont impliquées directement des membres de cette Délégation depuis un peu moins de deux siècles. Plus communément, la Délégation utilise les ressources de son employeur, Cybertronic, pour agir sur les théâtres d'opérations.

La subréalité de Cybertronic est la pierre angulaire de la Délégation, et lui fournit un terrain d'expérimentation pour imposer sa réalité aux autres mégacorporations. La subréalité tire ses origines de l'Infosphère, l'énorme matrice informationnelle développée par les anciens et englobant la totalité du système solaire avant la Chute. En relevant le défi que représentait la construction et le fonctionnement d'une réalité consensuelle supportée par les superordinateurs de Cybertronic, la Délégation réussit à créer un univers où les machines sont reines.

À l'instar de son employeur, la Délégation Cybertronic conduit la plupart de ses recherches dans la subréalité. Dans ce monde virtuel, ses membres perfectionnent leurs théories grâce à l'aide toujours opportune des machines pensantes. Mais les applications des supersciences diffusées par la mégacorporation Cybertronic ont déjà initiés un technochoc parmi les populations, forçant la Délégation à être moins entreprenante pour ne pas entrer en conflit ouvert avec la Confrérie. Reste que la technologie d'avant-garde mise au point dans la subréalité fait l'envie de toutes les mégacorporations. Dans cette optique, les Secondes Guerres corporatistes constituent une opportunité formidable pour la Délégation. Qui sait quelles merveilles seront alors testées en conditions réelles ?

LES BIOMÉCANICIENS. Le plus visible des quatre départements s'est spécialisé dans le remplacement d'organes et tissus humains avec des équivalents artificiels. Au sein de la Délégation Cybertronic, les agents les plus prometteurs arborent certaines de ses applications sur leur corps. Le Cartel bénéficie des Cuirassiers et Chasseurs développés par la Délégation en coopération avec la Délégation Mishima. Au final, la contribution des Biomécaniciens envers les masses se limite au remplacement de membres amputés du fait que le paradigme scientifique ne permet pas encore les greffes cybernétiques à grande échelle. Les tentatives de greffes totale - un cerveau humain dans un corps entièrement artificiel - se soldent toutes par des échecs. Au mieux peut on remplacer lune majorité d'organes par des équivalents cybernétiques, mais cela reste le maximum admis par notre réalité.

La fusion de l'homme et la machine effraie beaucoup d'agents du Cartel. Les cerveaux électroniques cliquent dans beaucoup de têtes des membres la Délégation Cybertronic, analysant leurs pensées et - aux dires de certains - contrôlent leur volonté. Le retour d'information de certains senseurs et équipement intégrés peuvent détraquer plus d'un agent avec d'horribles résultats. Et même les agents qui gardent leur équilibre mental deviennent distant et inhumain, incapables d'entretenir de quelconques relations avec leurs collègues. Les paranoïaques suggèrent que c'est exactement ce que les machines pensantes souhaitent.

LE CCI

Le Comité des Compagnies Indépendantes est une branche modeste, mais néanmoins importante du Cartel. Il s'occupe de tous les problèmes d'ordres légaux. Sans le CCI, le Cartel n'aurait aucune emprise sur les corporations indépendantes.

Concrètement le CCI consiste en quelques deux cents négociateurs, officiellement nommés par diverses compagnies indépendantes mais qui sont en fait des hommes de paille mis en place par les mégacorporations. Le CCI est informé avant qu'un règlement à l'échelle du système solaire ne soit appliqué, mais il est rare qu'il oppose son veto à un article ou émette des suggestions. Le fait qu'il existe et possède le droit reconnu par la loi de s'exprimer signifie que les décisions du Cartel sont applicables à tous les citoyens du système solaire et que son autorité s'étend PARTOUT.

SCHISMES

Les luttes intestines déchirent le Cartel. Les manœuvres politiques entre délégations sont presque aussi nombreuses que les opérations noires des corporations. En fait, certains académiciens professent que la lutte contre l'Obscurité est le seul élément qui puisse amener les mégacorporations à coopérer. Certainement aucune vision technocratique n'est aussi mal perçue que le nihilisme représenté par l'Obscurité, mais à l'intérieur, chaque Délégation peut se montrer brutale dans la promotion de ses propres objectifs. Si le Cartel n'était pas déchiré par ses conflits internes, la guerre contre l'Obscurité serait depuis longtemps gagnée.

Mais il existe une plus grande fracture : la théorie et la pratique ne font pas bon ménage. Les administrateurs de haut rang qui sont au-dessus de la chaîne de commandement ont des théories sur la façon de gagner la guerre. Malheureusement ils sont loin des réalités vécus par les agents de terrain. Trop de Conseillers commandent leur cellule à distance. Isolés dans leurs bureaux aseptisés et leurs bunkers souterrains, ces gestionnaires et experts n'ont plus aucun repère avec la réalité.

Alors que les administrateurs de haut rang négocient dans leurs tours d'ivoire les agents sur le terrain s'efforcent d'adapter les décisions prises aux réalités du champ de bataille. Les dirigeants du Cartel ont beaucoup d'idées sur la façon de "sauver le monde", mais les agents doivent adapter ces théories pour les mettre en pratique. Les experts parlent de "pertes acceptables" et "dommages collatéraux", mais les agents sont ceux qui font le sale boulot. La lecture et l'analyse à posteriori sont faciles ; gagner une guerre une escarmouche après l'autre l'est beaucoup moins.

LES STATISTIENS. Ce département calcule des probabilités. Par un usage prudent des sphères de l'Entropie et de la Temporalité, ses agents exercent une surveillance de tous les instants sur les masses, les mégacorporations et les Légions Obscures, tentant de prévoir toutes menaces pour le Cartel. Alors, en utilisant les données collectées, les Statisticiens sont capables d'évaluer leur résultat potentiel de chaque action que le Cartel peut entreprendre. Aussi, ce n'est pas une surprise si les masses acceptent chaque nouvelle avancée technologique ou opération de relations publics exactement comme le département le désire, et en cas d'incident, les Statisticiens sont capables de mettre en œuvre des actions de sauvegarde elles aussi prévues. Il n'est donc pas étonnant que les opérations dirigées par les Statisticiens échouent rarement. Les Statisticiens ont des contacts et sympathisants à travers toutes les sciences sociales : sociologie, métemétique et sciences politiques.

Certains humanistes parmi la Délégation Capitol font valoir que les fondations théoriques utilisés par les Statisticiens sont erronées de façon inhérente : le destin et la nature humaine essaieraient toujours de mettre en échec toute tentative de les quantifier. Les plans détaillés et procédures d'urgence que le département met en place réduit la capacité des agents de terrain à réagir aux imprévus et prendre des initiatives, entraînant souvent de substantielles pertes pour le Cartel. Ses manipulations de la société - les échecs comme les réussites - ont coûté d'innombrables vies humaines. Le retour précipité des Légions Obscures constitue l'échec le plus cinglant des Statisticiens.

LES HORLOGERS. Ce département manufacture une bonne partie de l'équipement de la Délégation Cybertronic et du Cartel. Les recherches actuelles se concentrent sur l'électronique embarquée, la nanotechnologie, les armes énergétiques et le développement de matériaux synthétiques haute-résistances. Bien que l'équipement mis au point par les Horlogers est rarement aussi innovant que celui développé par les Ciphers, ils le compense en perfectionnant les procédés de production de masse. Bien que les Horlogers priorisent l'efficacité et la normalisation à l'innovation débridée, ils cultivent une réelle passion pour la technologie et ils travaillent à la vulgarisation des nouvelles applications auprès des masses.

Des rumeurs font état de complexes secrets manœuvrés par des ouvriers réduits en esclavage. Certains dénoncent que le département est aussi responsable de la remise au goût du jour des lignes d'assemblages dans les sites de production contrôlés

par Cybertronic, rendant inévitable le remplacement des opérateurs humains par des robots industriels. Des Horlogers de haut-rang concèdent que leur département puise beaucoup de ses connaissances applicatives de l'étude de matériaux issus de la nécrotechnologie, le cybernium étant un alliage dérivé des recherches effectuées sur les cadavres de Légionnaires Morts-Vivants. Mais ces chercheurs font aujourd'hui partie du passé et la technologie ainsi mise en application fait l'objet de contrôle très stricts. Enfin c'est ce qu'affirme les administrateurs de ce département.

LES CIPHERS. La science des anciens conduit à plusieurs impasses et la science des machines pensantes en fut une pour la Confrérie. Tout au long des siècles qui succédèrent la Chute, des experts en intelligence artificielle cherchèrent à rebâtir les machines pensantes et les mécanismes ayant présidé à l'Infosphère des anciens. Cette superscience, appelée cybermanie par la Confrérie, fait l'objet de tous les efforts de l'Inquisition pour être éliminé de la surface des mondes habités. Seule la keiretsu Akirenko, depuis le monde souterrain qu'elle contrôle depuis des temps immémoriaux, a put entretenir la science des machines pensantes. Lors de la Fondation de Cybertronic, nombre de ses Adeptes Noirs intégrèrent la Délégation Cybertronic pour mettre à profit leurs connaissances.

Aujourd'hui, les Ciphers sont très en avance sur la table de programmation telle que planifiée par le Cartel. Non seulement ils ont reconstitués des machines pensantes supportés par des tissus vivants, les biopuces, seules capables de montrer une résistance significative à la Symétrie Obscure, mais en plus ont reconstitué une nouvelle Infosphère : la subréalité. Celle-ci est supportée par plusieurs superordinateurs dont les composants de base sont des composants semi-organiques. Ceux-ci sont capables d'effectuer des opérations hors de portée de la technologie silicium et capables de s'interfacer avec la conscience humaine. Mais cela ne veut pas dire que la Symétrie Obscure est totalement défaite, Muawijhe, l'Apôtre de la Folie est suspecté avoir pénétrer les pare-feu de la subréalité et avoir implémenté son propre royaume maléfique au sein du réseau informatique de Cybertronic. Mais les Ciphers, par l'entremise de Netwatch, surveillent toute activité des Légions sur ses réseaux et recherchent les "relais" utilisés par l'Apôtre et disséminés dans les mégavilles du système solaire.

PROCOLES

Le système exige un besoin de règles, l'alternative se résume au chaos. À la signature du traité de Heimburg, les mégacorporations décidèrent de reconquérir le monde où "les corporations seront leurs seuls maîtres". Aujourd'hui le Cartel incarne ce résultat, luttant pour protéger les mondes habités où l'être humain est encore en sécurité. Bien que les mégacorporations ont reconstitué une bonne partie de leur puissance d'antan, mais le Cartel doit s'occuper de menaces que les corporations ne peuvent combattre seules.

Les protocoles dictent à un agent ce qu'il peut ou ne peut pas faire sur le terrain. Tous les agents doivent garder en mémoire que le Cartel n'est pas reconnu comme une force pouvant s'ingérer dans les affaires corporatistes. Bien qu'il possède beaucoup de connections avec les agences de renseignements des mégacorporations, la plupart des agents n'ont pas de badges à produire ou d'autorisations pour opérer des arrestations officielles. Tout agent qui ignorerait ces limites peut menacer le fragile équilibre qu'entretient le Cartel avec les mégacorporations. Pour assurer la sécurité, le Cartel se doit de se conformer à ses propres lois.

Au cours des siècles, le Cartel a évolué en une énorme pyramide qui surveille de près le système solaire, de l'intérieur comme à l'extérieur. La hiérarchie et les protocoles permettent de savoir pour chacun où il se situe et comment agir. Au sommet, les dirigeants politiques surveillent le monde et donnent les directives. À la base, des milliers d'agents mettent en œuvre ses directives encadrés par des consignes et les protocoles.

HIÉRARCHIE

Le Cartel est une organisation tentaculaire conçue pour réaliser un objectif commun : UN MONDE, UNE VÉRITÉ, UNE RÉALITÉ.

La plus grande force du Cartel repose sur les employés des différentes délégations. D'innombrable personnels sont conditionnées pour assurer les conduites des opérations quotidiennes. Certains personnels font même partie des mégacorporation et compagnies indépendantes et sont détachées au service d'une délégation en cas de nécessité.

Si un des ses personnels montre des facilités dans la mise en pratique des supersciences, il est promu au rang de conseiller technique. Ceux qui montrent une grande motivation sont assignés aux opérations des délégations en plein temps. Ceux qui ne sont capables d'actes mineurs des supersciences forment les personnels des installations du Cartel. En dépit de cet handicap, ils constituent de très bons cadres supérieurs. Ils aiment prouver leur valeur aux agents de plus haut-rang. Malheureusement, ces conseillers techniques motivés sont souvent rabaisés par leurs supérieurs.

Après plusieurs années de service, les conseillers techniques peuvent devenir des agents du Cartel considérés comme tel. Chaque équipe d'agents se voit assigner un Superviseur qui l'envoie sur des missions pour le compte du Cartel. Un Superviseur peut appartenir à l'une des cinq délégations mais il sera choisi pour son expertise dans une spécialité donnée. Les Superviseurs de la Délégation Bauhaus coordonnent les opérations

d'espionnage, ceux de la Délégation Mishima supervisent les missions dans lesquelles des armes biologiques sont concernées, ceux de la Délégation Imperial s'occupent de toutes les missions impliquant l'aérospatial et le système solaire extérieur, ceux de la Délégation Capitol gèrent les opérations à caractère économique et industriel et ceux de la Délégation de Cybertronic encadrent les opérations comprenant des frappes chirurgicales. Chaque équipe peut compter un coordinateur, un agent qui utilise des procédures de la sphère de Connexion pour maintenir le contrôle et la communication au sein de l'équipe.

Le Superviseur est aussi responsable de la communication envers le Bureau local, un groupe d'experts qui coordonnent toutes les opérations dans une zone géographique délimitée. Ce Bureau est composé par des représentants de chacune des cinq délégations. Lorsqu'un agent - ou une équipe - est appelé devant le Bureau pour expliquer le déroulement d'une mission, c'est que les choses sont allés de travers et quelqu'un doit payer pour ce fiasco. Les administrateurs le composant prennent leur décision sur la base de plusieurs années d'expertise ; mais on se réfère à eux collectivement sous le terme d'experts.

Les dirigeants des Bureaux, d'un autre côté, sont si distants de la réalité du terrain qu'ils ont quelques difficultés à appréhender pleinement les décisions prises par les agents. Dans certaines zones, quelques administrateurs de hauts-rangs attendent des rapports réguliers des progrès d'une équipe. Le résultat est un monceau de données et d'informations diverses à traiter par une multitude d'agents analystes. Pour les experts des Bureaux, il n'existe pas de problèmes isolés, seulement des comportements à risque et des politiques que trop peu appliquées.

Mais le vrai pouvoir réside au-dessus des Bureaux et est beaucoup plus intimidant. Il est désigné sous le nom de CONTRÔLE, le fantôme dans la machine, le collectif qui maintient l'ordre. Le Contrôle est constitués de plusieurs individus qui changent constamment, telle une personnalité collective. Il peut voir grâce aux yeux des Guetteurs, observer par écrans interposés la réalité du terrain, parler et agir en tant que pensée collective dans les murs des salles d'interrogatoire, disséquer n'importe quel rapport avant son examen par un Bureau ou interférer dans les ordres transmis à une équipe. N'importe quand, n'importe où, le Contrôle peut intervenir.

Largement éloigné de la réalité du terrain, vivant dans la parfaite contemplation du monde depuis l'immeuble du Cartel à Luna, le Haut Conseil du Cartel analyse les données collectées par le Contrôle et les experts. D'énormes volumes d'informations servent à déterminer la TABLE DE PROGRAMMATION, les objectifs principaux du haut Conseil pour le Cartel. Tous les 15 ans, une nouvelle Table de Programmation est élaborée à partir des données des opérations précédentes et des analyses. Ses décisions sont influencés par les Préceptes de Damian, un document détaillant les plus grands idéaux des mégacorporations. Des versions simplifiées de ce travail sont

L'ENNEMI INTÉRIEUR

Les cyniques vous diront que la guerre ne se mène pas à l'extérieur du Cartel. Des conflits internes font aussi rage. Hors de ses murs, le Cartel peut apparaître comme une forteresse d'un seul bloc. Les agents en son sein le voient plutôt comme une pyramide massive avec un œil à son sommet. En poursuivant la comparaison, des fissures parsèment le monolithe de pierre, des points de faiblesse qui ne sont pas aisément détectés. Certains sont issues de forces externes, mais le roc est aussi déchiré de l'intérieur, réagissant au stress d'assauts invisibles.

Cinq délégations définissent la structure du Cartel. Chacune travaille ouvertement avec les autres pour atteindre ses objectifs, mais chacune lutte de manière discrète pour réaliser ses propres plans. De plus, chaque faction politique à ses propres faiblesses. Considérez-les comme des bombes à retardement, des charges d'explosif enterrés sous des milliers de tonnes de roche. Des forces occultes joue avec la cupidité de la Délégation Capitol. Les cyborgs de la Délégation Cybertronic sont commandés par des machines pensantes. Les membres de la Délégation Imperial se perdent dans leur conquête de nouveaux territoire quitte à précipiter le retour de l'Obscurité. Les factions de la Délégation Bauhaus se surveillent mutuellement guettant toute trahison dans leurs rangs. Les projets de la Délégation Mishima restent secrets, promouvant le clonage des élites et créant des monstruosités au nom du progrès. Descendez dans les profondeurs de la pyramide et vous entendrez les tonnes de roche commencer leur dislocation.

Pour les agents du Cartel, les dangers intérieurs sont aussi fascinant que les horreurs à l'extérieur. Certains opportunistes particulièrement brutaux souhaitent exploiter ces faiblesses à leur avantage, affaiblissant une délégation rivale tout en renforçant leur propre groupe. Certains pragmatistes ne désirent rien de plus que le pouvoir et la richesse que seul le Cartel peut fournir en toute impunité. Heureusement, il existe encore quelques idéalistes terrifiés par l'idée que le Cartel puisse s'effondrer, cherchant les causes de ses tensions et cherchant à les corriger. Après tout, si l'un des pans de ce fragile édifice venait à s'effondrer, ce serait l'humanité toute entière qui en pâtirait. L'Obscurité aurait alors le champ libre pour recouvrir le système solaire de ténèbres éternelles.

LES BUREAUX

Toutes les enquêtes sont menées par l'un des deux bureaux du Cartel. Le plus connu est le BIE, le Bureau d'Investigation Externes appelé familièrement LES EXTERNES, qui enquêtent sur toutes les affaires qui n'impliquent pas un cadre du Cartel ; par exemple le démasquage d'un agent des Légions Obscures ou le démantèlement d'une filière de pirates ou de contrebandiers. La plupart des affaires de meurtres sont traitées par les Externes.

Le deuxième bureau est le BII, le Bureau d'Investigation Internes, que les dirigeants et les cadres du Cartel appelle les INTERNES. Il traite toutes les affaires impliquant un cadre du Cartel ou les affaires de politique interne. Ce sont généralement les Internes qui traquent les agents ou les Hérétiques infiltrés dans le Cartel.

distribués à chaque antenne du Cartel. Heureusement, les agents de terrain n'ont à appliquer que quelques unes de ces directives à un moment donné.

PRÉCEPTES DE DAMIAN

À chaque niveau du Cartel, tout un éventail d'objectifs permet de faire collaborer les différentes délégations. Le plus important système de protocoles au sein du Cartel est l'éventail des six "objectifs de mission" appelés Préceptes de Damian. Les délégations établissent ce document lors du Traité de Heimborg, lorsque les mégacorporations se retrouvent mis le dos au mur par la fondation de la Confrérie. Les six articles des Préceptes restent encore d'actualité dans les Bureaux à travers le système. Des réunions les plus austères du Haut Conseil jusqu'aux chambreries les plus insignifiantes des antennes locales, les agents les invoquent régulièrement.

Damian, l'administrateur qui proposa ce document, passa cinq années à négocier au sein de la Tour d'Ivoire pour arriver à un compromis avec les quatre délégations composant alors le Cartel. Les grattes-papier se réfèrent maintenant à lui de façon caustique en l'appelant "Saint Damian". Peu d'administrateurs ont été capables de faire à ce que toutes les délégations se mettent d'accord sur un même texte. L'interprétation de sa proposition évolue d'années en années, mais pas sans débats enflammés. Aucun autre administrateur n'a jamais autant fait pour apporter un peu d'ordre au Cartel... et créé autant de chaos politique dans le processus.

À l'instar de n'importe quel principe, les Préceptes de Damian sont souvent détournés. Quiconque a vécu dans l'environnement corporatiste sait qu'il est plus facile de contourner les règles de la compagnie que d'essayer de les changer. Quand bien même les dirigeants de haut-rang souscrivent à une "vision claire" ou un "paradigme dominant", les subordonnés adaptent ces directives à la situation du mieux qu'ils peuvent. En conséquence, si un Bureau veut écraser un agent indiscipliné, il interprétera les Préceptes à sa guise. Aussi, bien appréhender les six articles et les rationaliser est une question de survie.

ARTICLE UN. *Sauvegarder l'ordre et la stabilité de l'univers. La prédictabilité conduit à la sécurité. Une fois chaque chose découverte et connue, la victoire sera nôtre. La sécurité et l'ordre sont les deux devises du Cartel. Théoriquement, lorsque chaque chose dans la réalité sera cataloguée et rationalisée, les mégacorporations contrôleront à nouveau la réalité. De plus, chaque nouvelle découverte réalisée hors du monde connu permet d'étendre cette autorité. En pratique, bien sûr, quantifier toute la réalité est une entreprise colossale, aussi le Cartel doit-il le faire par étapes. Toutes les missions doivent être prioritaires, et en l'état tous les projets qui soutiennent l'Article Un sont top prioritaires.*

Le Cartel ne peut dominer, subordonner et classer toute chose, aussi chaque délégation suit sa propre interprétation de "Sauvegarder l'ordre et la stabilité de l'univers". Ces quelque mots conduisent à plusieurs interprétations. Les Statisticiens essaient de prédire le futur avec une quasi-certitude alors que les académiciens essaient d'atteindre une parfaite compréhension de l'univers - un ordre parfait est le résultat de théories parfaites.

Pour les agents sur le terrain, ces approches sont inapplicables. De telles idées sont solides en théorie, mais elles ne riment à rien en pratique. Si un culte d'Hérétiques prospère dans un quartier d'une mégaville, personne ne se souciera de ces concepts mathématiques abstraits. La réalité doit être définie, consolidée et défendue. Les administrateurs de haut rang ne rencontrent pas de serviteurs des Légions Obscurs quotidiennement, aussi ne réalisent-ils pas vraiment le danger qu'ils représentent. En conséquence, les agents doivent de temps en temps prendre des libertés pour mener à bien leur mission. Lorsqu'ils se font prendre, les discussions sur l'Article Un sont interminables.

Pour un agent inexpérimenté, l'Article Un justifie chaque tentative de détruire un nid d'Hérétiques, chaque opération pour établir une nouvelle base du Cartel et chaque expédition pour collecter des informations sur les Légions Obscures. Par contraste, pour un administrateur, l'ordre est défini par un Superviseur d'équipe et le Bureau local... élargissant le fossé entre la théorie et la réalité du terrain.

ARTICLE DEUX. *Convaincre les masses de la bienfaisance de la science, du commerce et de la politique, et du pouvoir de la rationalité. Les conflits et la souffrance doivent être éliminés dans notre utopie. La première sentence de l'Article Deux n'a pas demandé beaucoup d'effort pour être implémentée. La science est la religion de l'humanité depuis le XXème siècle TC. Les académiciens et autres experts sont devenus ses grands prêtres ; les combinaisons de laboratoire, un autre type d'insignes. Les mégacorporations sont l'avenir du monde.*

Besoin de preuves ? Dans l'univers corporatiste, les statistiques équivalent aux faits. Toutes les nouvelles sont considérées comme objectives. Les cadres corporatistes justifient leurs actions avec des graphiques et des marges de profit minimisant le facteur humain. La plupart des patients dans les hôpitaux préfèrent des résultats de tests à l'interprétation du docteur. Les bombes intelligentes et frappes chirurgicales des assauts menés par les mégacorporations n'infligent que des pertes acceptables, des dommages collatéraux. La plupart des citoyens considèrent que les ordinateurs opèrent indépendamment des personnes qui les ont programmés. Aucune entreprise de propagande à large échelle n'a été requise pour arriver à ce résultat ; c'est que l'humanité dans son ensemble désire.

Accomplir la seconde moitié de l'Article Deux n'est pas aussi simple. Une fois que les anciens avaient colonisés le sys-

tème solaire, pensaient-ils que leur utopie serait libre de tout conflit et de toute souffrance, et quelle utopie essayaient-ils de construire ? Les délégations ont leur propre perception de ce à quoi pourrait ressembler leur utopie, mais cela ne les empêche pas de coopérer de temps en temps. En réponse à ce conflit interne, le Cartel a fait établir plusieurs colonies en orbite durant ces dernières décennies. L'objectif était de créer et mettre en pratique un modèle de société parfaite. Si le Cartel pouvait créer un modèle clair de société parfaite, les disputes cesseraient, les chances de l'appliquer aux mégacorporations augmenteraient. Malheureusement, les conflits et la souffrance sont habituels dans les colonies qui aboutissent à un échec. Lorsque des agents sont expédiés dans une colonie pour une campagne rapide de "mise en pratique d'un modèle sociétal", ils maudissent l'Article Deux tout au long du chemin.

ARTICLE TROIS. *Préserver la réalité. Les individus marqués par l'Obscurité qui ouvrent des passages en toute impunité menacent la stabilité de notre monde. Les portails incontrôlés aident aussi les Légions Obscures à accéder à notre monde. Cela ne doit jamais arriver. Protéger le système solaire est un tâche sérieuse. Depuis le retour des Légions Obscures, le Cartel quadrille le mieux possible les mondes habités pour déboucher toute activité des Apôtres. Alors que certaines factions au sein du Cartel étudient - ou éliminent - tout ce qui relève de l'Obscurité, de nouvelles menaces s'infiltreront au sein des mégavilles et bases humaines. Vu que les agents ne peuvent être partout, la surveillance de la bordure du système solaire est le meilleur moyen de protéger l'humanité. Après tout les barrières de la réalité n'ont jamais été "inventées" par les mégacorporations. Le consensus partagé par l'humanité la créa et le Cartel ne fait que consolider cette croyance.*

Toute personne qui aide ou est le complice de l'Âme Obscure est une menace pour l'humanité. La phrase "Les individus marqués par l'Obscurité qui ouvrent des passages" désigne le cas le plus dangereux de déviance. Un contact non-autorisé entre notre réalité et un autre plan d'existence est interdit... et puni en conséquence. Les interventions contre les rejets de l'Obscurité sont prioritaires. Un coordinateur citant l'Article Trois peut inspirer n'importe quel agent à combattre comme elle ne l'a jamais fait.

Des aménagements ont été effectués tout au long des siècles pour tolérer les Mystères de la Confrérie, mais la clause concernant "les portails" s'assure que le Cartel recourra à toutes les extrémités en cas d'utilisation des Mystères hors du cadre du Livre de la Loi par un Apostate par exemple.

ARTICLE QUATRE. *Détruire les pratiquants des forces élémentaires. Leur témérité menace notre sécurité et le progrès. La phrase "pratiquants des forces élémentaires" est l'une des sentences les plus controversées des Préceptes de Damian. Il n'existe pas de protocole précis pour définir ce qu'elle recouvre exactement ; les Superviseurs doivent évaluer les menaces au cas par cas. Le plus grand danger vient des Hérétiques qui servent les Apôtres et leur maître l'Âme Obscure. La seconde catégorie sont les pratiquants des Mystères qui emploient trop fréquemment leur magie dynamique. Mais essayer d'éliminer des membres de la Confrérie ne constitue pas aujourd'hui une priorité pour le Cartel tant le Second Directoire applique de lui-même l'Article Deux et que le Livre de la Loi déconseille l'usage des Mystères devant les masses.*

Bien sûr cet Article peut se retourner contre le Cartel. N'importe quel agent particulièrement doué - qui utilise une technologie bien trop avancée pour le monde réel - représente aussi une menace pour la réalité. Il doit la mettre en œuvre d'une façon plus acceptable. N'importe quelle technologie suffisamment avancée risque d'être le siège de manifestations de la Symétrie Obscure. Aussi pour protéger préventivement de tout retour de flamme, les Bureaux montrent très peu de tolérances vic à vis d'agents qui ne peuvent pas agir discrètement. Les agents qui "menaceraient la sécurité du Cartel" encourrent la même punition que les pratiquants des forces élémentaires qu'ils pourchassent.

ARTICLE CINQ. *Définir la nature de l'univers. La connaissance doit être absolue ou le chaos enveloppera tout. Les forces élémentaires de l'univers ne doivent pas être laissées au caprice de l'Âme Obscure. L'Article Cinq fut écrit pour le bénéfice des académies et les centres de recherche supervisés par les délégations. La guerre contre l'Obscurité ne se mène pas qu'avec des hélicoptères furtifs et des cyborgs. Les mégacorporations ne peuvent contrôler ce qui échappe à leur compréhension. Des installations académiques de la délégation Bauhaus aux laboratoires isolés de la délégation Mishima, le Cartel essaye de développer des modèles scientifiques qui décrivent l'univers dans sa totalité. Chaque délégation contribue à cet effort. Les philosophes de la délégation Cybertronic débattent de la structure de la réalité avec autant de ferveur que la délégation Capitol ou Imperial.*

Si ces modèles ne peuvent être corrigés pour représenter la réalité, alors la réalité doit être altérée pour répondre aux abstractions du Cartel. Une autre interprétation de cet article légitime la destruction de ce qui ne peut être classifié. La vérité subjective autorise l'intrusion de n'importe quel élément dans notre réalité. Chaque effort réalisé pour éliminer tout élément remettant en cause les fondations de la réalité assure la survie de l'humanité. Malheureusement, les conflits au sein du Cartel préviennent qu'une interprétation d'une délégation ne prenne le pas sur les autres. En fait, les délégations définissent la réalité en dehors du monde corporatiste de façon rigide

SYMPOSIUMS

Une fois tous les 15 ans, le Cartel tient secrètement un symposium - une conférence ou rien de moins que le futur de l'humanité est décidé. Les symposiums se tiennent en des endroits différents à chaque fois mais toujours loin des bureaux officiels du Cartel. Il s'agit du plus grand événement social et politique du Cartel.

Chacune des conventions détaille ses plans et ses progrès, parlant avec son propre jargon complexe mêlant données statistiques et protocoles scientifiques d'une façon qui convient aux élites du Cartel. À travers des négociations compliquées, les délégations doivent se mettre d'accord sur toute nouvelle étape du long processus qui fera que le Cartel et les mégacorporations régneront en maître sur l'univers.

Ces conférences furent jadis menées sans incident, mais ces dernières années la Confrérie cherche à fouiller son nez plus avant dans les "réelles affaires" du Cartel ne se contentant plus de contrôler les représentations politiques des mégacorporations. Aucune fuite n'a encore transpiré mais des protections considérables entourent chacune de ses conférences. Ce n'est qu'une question de temps avant que la Confrérie ne découvre le pot-aux-roses.

LE VOILE

Le Cartel repose sur une vision unifiée et un idéalisme impétueux... avec les moyens de les réaliser. Malheureusement, le Cartel peut se montrer aussi brutal au sein de ses bureaux de direction qu'en dehors. Si le Cartel était une vaste pyramide, les administrateurs de haut rang sont ses yeux, surveillant toute la réalité depuis son sommet. Si les yeux de la pyramide devaient être aveuglés, le Cartel serait à la merci de n'importe quelle menace. Et le Cartel, encore moins les mégacorporations, ne peuvent se le permettre.

D'après la Tour d'Ivoire, il n'existe pas qu'un seul document résumant les consignes du Voile. Des légendes parlent d'une vaste pièce cachée dans la subréalité, avec un polyèdre multidimensionnel au centre de celle-ci. Les yeux de la pyramide s'y réunissent. Alors qu'ils poursuivent des débats philosophiques, les accords renforçant la structure aux Tables de Programmation, les dissensions la mettant à mal. Pour un ordre bâti sur le définissable, cette pratique sonnera comme hérétique. Quoiqu'il en soit, les agents en première ligne n'ont aucun autre choix que de croire cette histoire commode.

Les agents nouvellement endoctrinés se voient raconter que le Voile reflète cette vision parfaite depuis la subréalité. Au minimum, cette histoire constitue une excellente propagande. Par supposition, les idées qu'il émet sont désassemblés en plans quinquennaux, objectifs planétaires, modèles statistiques et ainsi de suite. À ce point là, les Bureaux déclinent ces directives suivant leurs propres agendas locaux, et les Superviseurs montent les opérations pour attendre ces objectifs spécifiques. Aucune personne n'assiste au processus dans son entier, mais les ordres continuent de venir depuis les plus hautes sphères des délégations.

pour étouffer les conflits politiques au sein du Cartel. En conséquence, un article de recherche est souvent réinterprété comme un appel aux armes.

L'une des raisons principales pour la fondation du Cartel fut de combattre l'influence de la Symétrie Obscure sur la technologie moderne. Simplifier les fondements scientifiques, technologiques et des sociétés mégacorporatistes était supposé réduire l'influence de l'Obscurité. Après tout, "les manifestations anormales" n'existent que lorsque le supernaturel et l'obscurantisme tirent leur force des peurs et de l'ignorance de l'humanité. Avec une seule théorie, si le monde est défini, connu et acceptable par les masses, alors la Symétrie Obscure ne menacera plus longtemps le monde.

ARTICLE SIX. *Surveiller les masses ; les protéger d'elles mêmes et de toutes menaces extérieures.* L'Article Six est la porte ouverte à tous les dérapages, autorisant quiconque à justifier les moyens utilisés pour parvenir à ses fins. La première partie de l'article est fortement débattue depuis quelques années, spécialement au sein de la Tour d'Ivoire. La "théorie du paradigme dominant" de Terrence Whyte a conduit beaucoup d'académiciens à en venir au mains. Si la réalité des mégacorporations repose sur le consensus partagé par toute l'humanité, est-ce que les masses ne contrôlent pas les mégacorporations ?

Mais indépendamment de ce débat académique, si l'humanité se montre incapable de se protéger des forces de l'Obscurité, alors le Cartel doit prendre les choses en main avec le retour des Légions Obscures. Malgré tout idéalisme ou idéologie, les agents du Cartel protégeront les masses avec tous les moyens que leurs supérieurs jugeront adaptés. Bien sûr, la phrase "protéger d'elles mêmes" laisse la porte ouverte aux interventions contre les mégacorporations. L'objectif est d'empêcher le déclenchement des Seconde Guerres corporatistes mais le Cartel éprouve les plus grandes difficultés à repousser l'échéance.

LES UNITÉS PSY

Du fait que les agents en première ligne se retrouvent souvent exposés aux manifestations de l'Obscurité, ils se retrouvent souvent à douter de leur santé mentale et des fondations de la réalité. Confrontés aux Hérétiques et Népharites capables d'invoker leurs effroyables Dons Obscurs, qui ne serait pas déstabilisé par rapport au monde logique et ordonné qu'on lui a enseigné depuis sa petite enfance ?

Pour gérer ces agents qui peuvent craquer ou démissionner à cause de leurs propres doutes, le Cartel emploie des UNITÉS PSY, des docteurs et psychologues entraînés pour corriger ces problèmes. Bien que la majorité des Unités Psy sont issues des rangs de la Délégation Bauhaus, les autres délégations peuvent fournir leur propre conseiller - il serait dommage d'ignorer l'expertise de la Délégation Cybertronic dans la conscience humaine ou les capacités de la Délégation Capitol à manipuler les émotions et déterminer les motivations. Chaque Unité Psy est entraînée en psychologie, neurologie et pharmacologie, spécifiquement pour traiter les désordres et problèmes de personnalité.

La plupart du temps, les Unités Psy effectuent des évaluations et un simple suivi. Avec quelques exercices et quelques mois dans un bureau, une Unité Psy peut restaurer l'équilibre mental d'un agent. Une évaluation de la santé mentale et de la loyauté d'un agent accompagne les rapports de suivi. De plus, des contrôles réguliers permettent de s'assurer qu'un agent ne développe pas de pathologies ou développe des idées déviantes.

En de rares occasions, une Unité Psy peut être appelée lorsqu'un agent craque. La plupart des agents ont suffisamment de Volonté pour ne pas craquer facilement, ce qui rend de tels cas particulièrement dangereux. Une évaluation préliminaire détermine si l'agent est récupérable (ou s'il peut être repris vivant en cas d'abandon de poste). Les Unités Psy doivent alors neutraliser l'agent, le convaincre de la nature déviante de ses pensées, le reconditionner et, dans certains cas, reconstruire sa personnalité. Par ailleurs, l'Unité Psy doit s'assurer que le reste de son équipe et son Bureau de tutelle ne sont pas corrompus. Des urgences de ce niveau peuvent monopoliser une équipe complète avec le soutien d'un contingent des forces de sécurité.

À côté de ses "évaluations psychiatriques régulières", les Unités Psy sont souvent engagées dans des missions de lavage de cerveau et interrogatoire. Après tout, pourquoi s'embarasser avec des moyens comme la torture ou drogues de vérité lorsque vous pouvez disséquer les motivations d'un sujet, ses peurs et ses désirs, puis reconstruire sa personnalité pour qu'elle croie tout ce que vous voulez ? Les Unités Psy sont aussi employées dans l'entraînement des agents pour leur permettre de résister au stress d'une future mission ou un interrogatoire mené par l'ennemi.

Le sale boulot assuré par les Unités Psy font qu'elle sont peu aimées des autres agents, qui les perçoivent comme invasives, se mêlant de tout et effrayantes. Après tout, si vous devez faire votre rapport à quelqu'un qui peut modifier vos motivations, déclarer vos intentions comme déviantes ou même vous expédier dans un centre de reconditionnement, ne nourriez-vous pas quelques appréhensions ? Reste qu'ils sont une partie nécessaire du Cartel. Aussi longtemps qu'ils ne sont pas corrompus. Qui surveille les gardiens ?

PROTOCOLES DE MISSION

Lorsqu'un agent viole les protocoles, il doit faire un rapport à son Superviseur. À moins qu'il ne puisse justifier de ses actions, son dossier portera de façon permanente une marque noire. Mais les pratiques peuvent varier d'une mégaville à une autre, le Cartel ne donne que quelques consignes auxquelles les équipes doivent obéir. Cet éventail de consignes forme le minimum des attentes de n'importe quel Bureau. Un administrateur qui voudrait circonvier à un protocole lors d'une opération peut le faire, mais seulement après des disputes prolongées avec ses supérieurs.

1. *Ne pas divulguer l'existence des Légions Obscures aux personnes extérieures au Cartel.* Si les masses étaient convaincues de l'existence des Légions Obscures, alors l'Obscurité gagnerait en puissance. La croyance en l'Âme Obscure ne fait que renforcer les manifestations de la Symétrie Obscure. Si l'humanité veut être sécurisée, elle doit rester dans l'ignorance. À l'instar des directives de la Confrérie, quiconque est témoin du retour des Légions Obscures doit être conditionné pour oublier ce qu'il ou elle a vu. Bien entendu, un agent qui opérerait trop ouvertement peut créer autant de dommages qu'un culte d'Hérétiques. Effacer vos traces... ou vos supérieurs le feront.

2. *Ne pas utiliser des applications des supersciences trop en contradiction avec les lois de la réalité à moins d'y avoir été dûment autorisé.* La Symétrie Obscure est une offense devant être punie. Lorsque le Cartel doit décider quel groupe d'Hérétiques éliminer en premier, il choisira celui qui utilise le plus la Symétrie Obscure. Chaque acte qui provoque des manifestations de la Symétrie Obscure est un acte de terrorisme contre la réalité. Les Superviseurs montrent très peu de tolérance pour les agents qui emploient les supersciences de manière catastrophique. Chaque agent peut se tromper de temps en temps et provoquer une manifestation modeste de la Symétrie Obscure, mais ceux qui sont pris à le faire trop souvent tendent à être considérés avec suspicion.

Quelquefois un Superviseur autorisera un agent pour l'usage de procédures qui sont susceptibles d'initier la Symétrie Obscure. Lorsque des Commandos de la Mort mènent un assaut contre une base d'Hérétiques, ils pourront utiliser tous les moyens à disposition pour accomplir leur mission. Au début d'une mission, les membres d'une équipe devront formuler une requête pour l'usage de telles procédures. Si cette autorisation n'est pas accordée, l'équipe devra s'assurer qu'elle ne sera pas prise la main dans le sac en mettant en péril la réalité qu'elle est censé défendre.

3. *Ne pas communiquer avec les membres de la Confrérie à moins d'y avoir été autorisé dans le cadre de la mission.* Les contacts avec la Confrérie sont limités et contrôlés. Certains jeunes agents idéalistes pensent qu'ils peuvent négocier avec les membres de la Confrérie, ou qu'ils peuvent mieux les comprendre rien qu'en bavardant avec eux. Un agent enthousiaste peut saboter des années d'effort facilement en parlant avec un Inquisiteur.

Lors d'une enquête pour un crime impliquant les Légions Obscures, une équipe est habituellement autorisée à partager ses informations avec le Deuxième Directorat si cela ne compromet pas la mission. Cette consigne reste assez floue intentionnellement : lorsqu'une équipe échoue dans sa mission, le Superviseur a une raison valable pour la blâmer ! En conséquence, votre Superviseur ou coordinateur surveillera ces échanges avec minutie. Passant au microscope toutes les informations échangées.

4. *Ne jamais emprunter un portail dimensionnel sans autorisation.* Ne sous-estimez jamais la menace que représente un voyage dans un autre plan d'existence. Des légions sans nom et créatures au service de l'Âme Obscure attendent sur le pas de la porte au-delà des perceptions humaines. Jouer avec la meilleure défense de notre réalité peut créer plus de problèmes qu'il ne peut en régler, aussi un Superviseur peut vous rappeler l'Article Trois. Les expéditions de la Délégation Imperial recevront des instructions précises lorsqu'ils ouvrent et utilisent des passages dimensionnels.

5. *Un agent peut réquisitionner n'importe quel personnel pour accomplir sa mission. Un agent ne peut contrevenir aux ordres d'un des ses collègues.* Avant qu'une équipe n'aille sur le terrain, le Superviseur doit s'assurer que l'équipe dispose de tous les moyens humains pour l'assister dans la mission. Affecter des conseillers techniques pour une opération précise est une procédure standard. Mais cette facilité signifie aussi que l'équipe est responsable des résultats. Notez aussi que dans le respect de la hiérarchie, un agent ne peut donner des ordres à un collègue de même rang ou à un supérieur. Consigner un collègue pendant quelques heures pour le bon déroulement d'une mission est possible... mais vous aurez intérêt de faire un rapport très argumenté à vos supérieurs.

TABLES DE PROGRAMMATION

Une vision ne rime à rien si elle n'est pas déclinée en plusieurs objectifs opérationnels. Les idéaux des Préceptes de Damian ont été clarifiés ont cours des siècles, mais décider comment les atteindre reste un point de dissension entre les délégations. Depuis la signature du Traité de Heimborg, le Cartel s'est souvent réuni à l'occasion des symposiums pour discuter exactement de ce que devraient être exactement ces objectifs secondaires. Le résultat est une série d'agendas appelés Tables de Programmation.

Du fait que ces objectifs changent constamment, les assemblées formées pour discuter des Tables de Programmation sont aussi régulières qu'une horloge. Les représentants de chaque délégation se réunissent tous les 15 ans pour définir les grands traits d'une nouvelle Table de Programmation ; les discussions pouvant durer plusieurs mois. Le Voile collecte les résultats de ces travaux et les inclue dans la politique du Cartel. Quiconque dispose d'un siège dans un bureau de direction sait ce qu'entraîne comme problème des objectifs aussi abstraits. Même les administrateurs agés de plusieurs siècles ont du mal pour appliquer un de ces agendas. En conséquence, les agents sur le terrain restent concentrés sur les campagnes de consolidation de la réalité, laissant ces non-sense idéologiques dans les bureaux de leurs supérieurs.

MESURES D'URGENCE

De temps en temps, un profil de mission inclue des "mesures d'urgence". L'objectif initial peut ne pas requérir l'usage de la force, mais si quelque chose va de travers, il peut y avoir du sang sur les murs. N'importe quel Superviseur peut préciser le périmètre de la mission. Si d'aventure, la mission venait à sortir de ces limites, la subtilité est abandonnée et on sort l'artillerie lourde. Définir des mesures d'urgence peut s'avérer difficile. Dans certaines circonstances, les agents ne peuvent utiliser la violence qu'en auto-défense... ou s'ils sont coupés de leurs coordinateurs plus de deux minutes... ou s'ils assistent à une violation manifeste de l'Article Trois... ou... vous avez compris l'idée.

SUPERSCIENCES

Les supersciences utilisées par le Cartel sont bien plus avancées que les sciences communément admises par les masses. La recherche scientifique corporatiste fait bien quelques avancées de temps à autres mais les chercheurs du Cartel représentent la crème de la crème. Exceptionnellement, une équipe scientifique indépendante fait une découverte utile, mais la plupart du temps ce sont dans les laboratoires du Cartel que les avancées majeures sont réalisées.

Actuellement, le Cartel est capable de reproduire virtuellement la technologie des anciens. Des ordinateurs sophistiqués, des techniques médicales, les mécanismes de contrôle des marchés financiers et les mathématiques comportementales sont aujourd'hui maîtrisées.

Mais si le Cartel le destine à l'humanité entière, pourquoi les mégacorporation ne disséminent-elles pas toutes ses avancées au grand public ? Une réponse simple est que le secret entourant ces technologies tient à la sécurité de leurs utilisateurs.

Entendu parlé de la Symétrie Obscure ? La plupart des avancées du Cartel ne sont pas encore fiabilisées. De nouveaux outils, de nouvelles armes et matériel électronique sont demandés par les mégacorporations mais l'humanité ne peut pas encore se reposer sur ces matériels, leur utilisation par les masses peut vite conduire au désastre. Pire même, la Confrérie interdit systématiquement toute nouvelle avancée qui est en infraction des Édits de Toth. Tout ce que les laboratoires du Cartel mettent au point doit faire l'objet de nombreux tests, sa conception reprise de A à Z pour une mise en situation réelle. De telles technologies restent bien souvent entre les mains d'agents du Cartel pendant plusieurs dizaines d'années avant qu'une version fiable soit diffusée avec l'accord de la Confrérie. C'est d'ailleurs cette intransigeance de cette dernière qui a conduit plusieurs compagnies indépendantes de haute-technologie à constituer le groupe Cybertronic. Est-ce que les délégations du Cartel sont derrière la fondation de la cinquième mégacorporation ? Peut être indirectement vu que chacune des dix-huit compagnies était financée par le Cartel mais ce qui est sûr est qu'une fois Cybertronic fondée, le Cartel s'est bien gardé d'éliminer ce nouveau champion des supersciences au grand dam de la Confrérie.

LA SYMÉTRIE OBSCURE

Le problème le plus souvent rencontré avec l'Hypertechnologie est bien sûr l'influence pernicieuse de la Symétrie Obscure. Tous les appareils et protocoles mis au point devraient se comporter conformément aux principes scientifiques, mais quelquefois ils ne le font pas. Souvent ils déraillent de manière spectaculaire voire leur comportement est à l'opposé de ce qui est attendu. La technologie banale est généralement peut affectée par la Symétrie Obscure ; bien sûr des composants peuvent être défectueux ou une casse mécanique mais cela se résume à une simple panne. Le remplacement de la pièce ou une maintenance permet de régler le problème.

Les applications des supersciences souffrent de plus graves défauts. Quelquefois, les composants deviennent fous ou un comportement aberrant qui ne sont pas prévisibles. Dans de tels cas, des méthodes de contournement doivent être mis en place pour prendre en compte le phénomène, si ce dernier peut être circonscrit et éliminer, autrement c'est l'application elle-même qui est à mettre à la poubelle, à reconcevoir ou à redévelopper sous un angle différent.

Le processus de diffusion de technologies avancées aux masses est ainsi freiné par la Symétrie Obscure. Le Cartel étudie ses inventions jusqu'à ce qu'elles soient comprises et développées sans que la Symétrie Obscure n'exerce son influence. Alors ces découvertes sont diffusées parmi les cercles scientifiques des mégacorporations. Alors que celles-ci seront au fur et à mesure mieux appréhendées par les masses, les corporations à les modifieront de manière à les rendre plus efficaces et de les utiliser avec de moins en moins d'erreur. Éventuellement, le protocole deviendra la norme et sera si bien éprouvée, qu'elle ne fera plus l'objet de comportements aberrants. Si elle vient à être mise en défaut, ce sera d'une façon prévisible et réparable.

Les pires manifestations de la Symétrie Obscure concernent les plus importantes et les plus complexes applications des supersciences. Si un chercheur se contente de manipuler quelques atomes avec un microscope électronique, au pire son appareil tombera en panne ou il n'arrivera pas à réaliser son expérience. Au contraire, s'il effectue une manœuvre délicate sur un vaisseau de ligne lourdement armé, doté d'une propulsion révolutionnaire et assistée par ordinateur, des millions de choses peuvent aller de travers. La moindre erreur peut se sanctionner par une énorme explosion.

LES LABORATOIRES

La majorité des développements des supersciences prennent place dans les laboratoires du Cartel où de nombreux chercheurs conçoivent de nouveaux outils ou théories. Ces laboratoires sont les lieux privilégiés pour les supersciences du fait, qu'entre autre chose, les appareils et protocoles y sont moins sensibles à l'influence de la Symétrie Obscure. Un environnement stérile, des outils spécialement adaptés, une conception assistée par ordinateur et des assistants qualifiés réduisent tous la chance que la Symétrie Obscure se manifeste. Le vide est encore mieux : sans contamination extérieure et en gravité zéro ils réduisent encore les probabilités d'une défaillance. Malheureusement, il y a de fortes chances que l'appareil ou protocole mis au point dans leur laboratoire ne montrent de nouveaux défauts lorsqu'ils l'utiliseront pour la première fois sur le terrain. Un

réacteur plasma peut très bien fonctionner pendant les phases d'essais mais une fois installé sur un vaisseau il pourra se montrer incontrôlable. Aussi les recherches se cantonnent aux colonies isolées, stations spatiales dans la ceinture d'astéroïdes ou laboratoires reculés lorsque le Cartel mène ce type d'expérience.

RETOUR DE FLAMME

En règle générale, les projets importants et décisifs sont plus sensibles à la Symétrie Obscure que de petites expériences anodines. Quelquefois, son influence maligne se manifeste de façon détournée. La plupart des agents s'attendent à ce qu'un prototype ou un nouveau protocole finisse en cendres ou mette le chaos. Mais ils ne peuvent se préparer aux manifestations à long-terme beaucoup plus subtiles.

Il y a de cela deux siècles, l'une des délégations spécialisées en mathématiques comportementales et météoriques essaya de briser la léthargie scientifique dans laquelle les mégacorporations étaient plongées depuis plus d'un millénaire. En élaborant de nouveaux protocoles de gestion des ressources humaines, de conditionnement des employés de compagnies indépendantes à une nouvelle identité corporatiste basée sur une technocratie. De prime abord, cela constituait une expérience intéressante, aussi le Cartel donna carte blanche pour diffuser ces nouvelles méthodes auprès des compagnies indépendantes dans le secteur des nouvelles technologies. C'est ainsi que le projet de Cybertronic fut lancé.

Malheureusement les choses allèrent trop loin. Les compagnies concernées en vinrent à unir de manière stupéfiante leurs efforts et une cinquième mégacorporation fut fondée seulement quelques décennies plus tard. En moins de deux siècles, Cybertronic a diffusé auprès des masses une quantité phénoménale de technologie, ce que le Cartel et les mégacorporations lui savent gré. Mais cela s'avère être au prix de la paix dans le système solaire. L'entrée de ce nouveau participant à remis en cause l'équilibre territorial instauré après la signature du Traité de Heimbürg. Imperial, dépossédé d'une partie de ses avoirs, dût procéder à des acquisitions hostiles, qui à leur tour ont débouchés sur des représailles de tous les camps. Lorsque la Confrérie soupçonne Cybertronic être un motif de la Symétrie Obscure, elle est plus près de la vérité qu'elle ne le pense. Mais le résultat est là : les Secondes Guerres corporatistes.

Ce que cet exemple extrême tant à montrer, c'est que les interventions importantes malgré leur subtilité ou qu'elles soient basées sur des principes maîtrisées peuvent faire l'objet de l'influence de la Symétrie Obscure. Un énorme vaisseau spatial peut se transformer en une boule de feu thermonucléaire, mais bricoler les économies du système solaire peut conduire à l'effondrement des marchés et à la dévaluation des monnaies. Ce n'est pas parce leurs effets ne sont pas immédiats et perceptibles qu'ils ne sont pas la manifestation de la Symétrie Obscure.

PROCÉDURES

Par la pratique et un entraînement austère, un agent du Cartel peut accomplir des prodiges bien au delà des capacités humaines. Bien sûr ces compétences ne relèvent pas de l'irrationnel - elles sont juste l'application des supersciences.

À l'instar des sorts des Mystères, les procédures sont divisées en plusieurs sphères de connaissance - parmi les rangs des scientifiques corporatistes, une procédure ne fait que relever d'une branche particulière des supersciences. Tous les agents du Cartel, du chercheur au soldat sont encouragés à étudier les procédures. Improviser sur le terrain est utile mais risqué. La connaissance de plusieurs procédures procure tout une palette de moyens pour résoudre différentes situations. Bien qu'elles s'expriment dans un cadre scientifique, ces sphères de connaissances correspondent aux aspects des Mystères. Et à l'instar de ces derniers, chaque sphère de connaissance s'applique à l'altération d'un aspect spécifique de la réalité. Pour plus de lisibilité, leurs intitulés reprennent ceux de leurs équivalents des Mystères.

CINÉTIQUE. Le Cartel fait un grand usage de cette sphère dans tous ses projets. L'armement n'étant pas le moindre de ceux-ci. La maîtrise des énergies permet à l'agent qui les appréhende d'utiliser les lasers, munitions plasma et toutes les formes d'énergies ambiantes à son avantage. Ces armes et équipement constituent la pierre angulaire des mégacorporations dans leur lutte contre les Légions Obscures. Mais la sphère de la Cinétique présente d'autres applications : propulsion, production d'énergie et télécommunications. Avec les mathématiques qui régissent la physique énergétique, le Cartel peut contrôler virtuellement toutes les formes d'énergie. Les outils individuels permettant de mettre en œuvre cette sphère incluent les armes énergétiques, champs de confinement, émetteurs hautes-fréquences et senseurs spéciaux.

CONNEXION. Même si le Cartel essaient de remettre laborieusement en fonctionnement le réseau des portes distants des anciens ou les communications instantanées en appliquant certaines propriétés de la mécanique quantique, le gros des applications de cette sphère reste cantonnée à l'espionnage et la gestion de vastes banques de données, la subréalité de Cybertronic étant l'une de ses plus grandes réalisations. Grâce à elle, les agents du Cartel peuvent contacter les banques de données du Cartel où qu'ils se trouvent dans le sys-

LA TECHNOMAGIE

La magie est l'altération de la réalité par la simple force de la volonté. Ceux qui sont capables de la maîtriser sont capables de modeler la réalité à leur gré. La magie peut se manifester de deux façons différentes : statique ou dynamique. La magie dynamique est celle avec laquelle les populations sont le plus familiarisées - les Mystères de la Confrérie en sont l'exemple le plus caractéristique. Les Dons Obscurs en sont un autre exemple. Avec la magie dynamique vous êtes capables de lancer des boules de feu ou de voler dans les airs. La magie dynamique est clairement une violation des lois de la réalité.

La magie statique, bien que plus largement utilisée, reste méconnue. Aussi appelée technomagie, la magie statique tente de détourner les lois de la réalité à son profit - les supersciences en sont l'exemple incarné. Toutes les manifestations de la magie statique doivent se conformer au strict cadre de la réalité, explicables de façon rationnelle. La magie statique se manifeste sous la forme d'une technologie complexe ou de techniques avancées. Avec la magie statique vous êtes capable d'utiliser des munitions plasma ou un réacteur dorsal. La magie statique est, par définition, limitée par les lois de la réalité et à fortiori de la science.

Tout le secret des anciens et des mégacorporations durant l'âge d'or fut de redéfinir constamment les lois de la réalité. En cherchant à l'expliquer et la rationaliser, l'humanité n'a fait que repousser ses limites permettant à la magie statique d'accroître ses possibilités. Avec de nouvelles théories et découvertes, de nouvelles applications et prodiges scientifiques étaient possibles. Lorsque la Symétrie Obscure vint balayer le système solaire, le consensus forgé par les mégacorporations vola en éclat, le paradigme scientifique sur lequel reposait l'hypertechnologie s'effondra. L'humanité douta de sa force et la technologie des anciens ne fut plus qu'un lointain souvenir. Aujourd'hui, le Cartel ne peut faire revivre la technologie des anciens que dans ses laboratoires aseptisés, où le paradigme des anciens peut être restauré dans un espace confiné. Les agents du Cartel, dotés d'une forte compréhension des supersciences peuvent seuls appliquer ces principes sur le terrain.

tème solaire. Sans elle le Cartel ne pourrait exploiter les volumes de renseignement collectés aux quatre coins du système par ses satellites espions. Les outils permettant d'exploiter cette sphère sous les champs de distorsion spatiale, les hypermathématiques et la physique Einsteinienne, des stimulateurs ou incapaciteurs sensoriels et des senseurs gravimétriques.

DOMINATION. L'étude des sciences comportementales a toujours fait partie de l'arsenal du Cartel. Sur un plan individuel, avec des exercices d'amélioration de la mémoire et des capacités de calcul mental, un agent peut voir ses capacités de réflexion grandement développées. Bien que la conscience humaine ne puisse être réduite à quelques équations et paramètres, il est possible de la simuler avec les bons programmes, ou d'altérer des schémas de pensée grâce à des stimuli adaptés. Sur un plan collectif, la métemetique permet de connaître l'évolution des humeurs d'une population plus précisément que les outils de sondage. En ceci la sphère de Domination se révèle être un outil décisif pour le contrôle des populations par les mégacorporations. Cette sphère de la Domination utilise les substances psychoactives, techniques de lavage de cerveaux, implants cybernétiques, techniques d'analyse comportementale et stimulateurs sensoriels.

ENTROPIE. La sphère de l'Entropie permet au Cartel de contrôler les différents marchés planétaires à travers le système solaire. Avec une forte application dans l'économie et les mathématiques associées, le Cartel maîtrise la "théorie du chaos", l'idée de contrôler les permutations et de déterminer le résultat final en corrigeant simplement les variables d'un processus. La théorie du chaos peut aussi servir à n'importe quelle département du Cartel - les Statisticiens s'en servent pour leurs prédictions, les Conseillers pour faciliter une opération et les Généticiens pour modéliser et minimiser d'éventuelles mutations génétiques. Tant que cela reste du domaine du possible, une application de la théorie du chaos peut déterminer les étapes nécessaires pour la rendre inévitable. La sphère de l'Entropie peut être appliquée à l'aide de programmes statistiques avancés, des modèles thermodynamiques et des brouilleurs entropiques.

LUMIÈRE. La sphère de la Lumière n'est pas encore bien appréhendée par le Cartel. Du fait de sa nature "mystique", les travaux réalisés sont principalement théoriques laissant au Premier Directeur de la Confrérie le soin de développer des applications. Les agents de terrains utilisent cette sphère principalement pour protéger de l'Obscurité leur personne et leurs équipements mais rares sont ceux capable de la maîtriser en tant que tel. Même ceux capables d'altérer ou d'utiliser la Lumière sont bien en peine d'expliquer comment elle fonctionne réellement et pourquoi. La seule tentative d'explication est que la Lumière est à la base de tous les éléments consécutifs de notre réalité à l'opposé de l'Obscurité qui est son antithèse et constitutive d'une réalité symétrique dont serait issue l'Âme Obscure. Les outils pour manipuler cette sphère incluent des biogels, des batteries primaires, des confins de champs, des stabilisateurs de la réalité et des senseurs spéciaux.

MENTALISME. La sphère du Mentalisme est plus largement inscrite dans les sciences du vivant et de la médecine avancée. À travers son application, le corps humain peut être amélioré, les maladies identifiées et éradiquées, même la mortalité peut être repoussée. Avec les composants appropriés, il est possible de repousser les limites du genre humain. Les drogues et agents chimiques peuvent améliorer les capacités musculaires et renforcer le système nerveux de leur consommateur. Combiné

avec la sphère de la Transmutation, celle du Mentalisme autorise le développement des implants cybernétiques et bioniques. Bien que la Sphère du Mentalisme n'est pas encore révélé tout ses secrets, ses résultats sont prometteurs. Les outils de cette sphère comprennent les rétrovirus, altérations chirurgicales, matériel cloné, bio-implants, pharmacopée spécialisée et même certains régimes, exercices physiques et techniques de méditation.

PRÉMONITION. Les travaux conduits sous l'égide de la sphère de la Prémonition autorisent le Cartel à renforcer les frontières de notre réalité et à pénétrer dans d'autres plans d'existence. La Délégation Imperial s'intéresse tout particulièrement à cette sphère de connaissance pour analyser la nature exacte de notre réalité, essayant de la cartographier et d'appréhender ses lois. Les autres délégations n'étudient qu'à titre exceptionnel cette sphère laissant aux corps expéditionnaires du Cartel le loisir d'explorer ces autres réalités. Sur le terrain certains agents l'utilisent pour détecter les agents de l'Âme Obscure qui disposent d'une signature particulière trahissant leur origine ou connivence avec la réalité de la Symétrie Obscure. Les outils permettant de mettre en œuvre cette sphère inclue des générateurs que champs quantiques, des boucliers entropiques, des neurostimulateurs et senseurs spéciaux.

TEMPORALITÉ. Le Cartel éprouve beaucoup de frustration et de de réconfort avec la sphère de la Temporalité. Le temps s'écoule de façon ordonnée bien, qu'avec les bons outils, il soit possible de le compresser, dilater voire de l'arrêter ou effectuer des sauts dans le passé ou le futur. Les travaux effectués en recherche fondamentale reposent sur une absolue compréhension des mécanismes de notre réalité qui ne sont pas aussi rigides que l'on pourrait le croire. Sur le terrain, un agent s'appliquera plus à jouer sur l'interprétation subjective du passage du temps que par son altération. Après tout l'esprit humain interprète notre réalité aussi sûrement que les distances de la sphère de Connexion autorisant quasiment les mêmes applications. Les outils permettant le contrôle de cette sphère incluent des senseurs chronoscopiques, des champs d'énergie entropiques, des stimulateurs ou incapaciteurs sensoriels et des régulateurs de résonance de Planck.

TRANSMUTATION. Les objets inertes, par eux-mêmes inutiles, peuvent devenir de fantastiques outils grâce aux applications de la sphère de la Transmutation. Les sciences physiques et la chimie permettent d'expliquer la structure fondamentale de la matière et, armé de cette connaissance, les scientifiques sont capables de changer leurs propriétés, d'élaborer de nouveaux alliages, de réduire les objets à leurs composants essentiels, même de suspendre ou altérer les caractéristiques communément admises d'un objet. L'étude de la Transmutation permet de réaliser des fuels spéciaux, des plastiques haute résistance, des céramiques réactives, des supraconducteurs et des métaux à mémoire de forme. De par la faible influence de la Symétrie Obscure sur cette sphère, les mégacorporations ont pu recouvrer très rapidement ces technologies. Bien sûr les délégations travaillent à la diffusion de composants électroniques imperméables à la Symétrie Obscure mais cette technologie reste confinée aux élites corporatistes. Les outils permettant la mise en œuvre de cette sphère comprennent les champs magnétiques, les nanotechnologies et toutes sortes de substances et techniques pour altérer la matière.

LES PROCÉDURES

En termes de jeu les Archétypes du Cartel sont capables de lancer des sorts à l'instar des membres de la Confrérie. Ces sorts sont appelés procédures dans le paradigme technocratique mais leurs effets sont en tout comparables. Les Archétypes du Cartel peuvent cocher des étapes de progression dans une ou plusieurs sphères des supersciences de la même manière qu'un Archétype de la Confrérie.

Mais les agents du Cartel ne sont pas des lanceurs de sorts en costume-cravate. Ils ne possèdent aucun Niveau de perfection et montrent la même accointance avec le surnaturel que le passant ordinaire des rues de Luna. Aussi pour manipuler les sphères des supersciences et mettre en œuvre les procédures associées, l'agent devra recourir à un appareil hypertechnologique qui lui fournira le Niveau de perfection dont il a besoin. Chaque artefact technologique ou méthodologie scientifique dispose d'un Niveau de perfection traduisant son efficacité et sa complexité. Par exemple, une paire de lunettes filtrant différents spectres aura un Niveau de perfection de 1 ou 2 pour une procédure de Regard alors qu'une porte distrans pouvant relier deux planètes aura un niveau de Perfection de 10 ou plus pour une procédure de Portail. L'agent du Cartel est intimement persuadé qu'il ne peut pas lancer un sort avec la seule force de sa Volonté, il aura toujours besoin de se reposer sur une explication scientifique pour lancer son sort. Même si l'explication relèvera de la science-fiction ou d'une chance folle, le principal est qu'elle soit comprise et supportée par notre réalité. Bien sûr certaines procédures, dans les sphères de la Connexion ou de la Temporalité principalement, demanderont d'énormes appareils complexes pour être mises pleinement en œuvre : il est difficile de déplacer une personne à travers l'espace et le temps sans une énorme dépense d'énergie et des installations à l'environnement soigneusement contrôlés. Mais qui a dit que la magie était facile.

De par sa nature respectueuse des lois de la réalité, l'application des supersciences ne requiert que la dépense de 2 points de Volonté par magnitude investie. L'avantage est que l'agent pourra utiliser plus fréquemment ses procédures qu'un Mystique les artefacts technologiques que peut emporter l'agent sur le terrain ont très souvent des Niveaux de perfection égaux à 1 ou 2, limitant de fait le nombre de magnitudes pouvant être investies. Par contre les supersciences disposent d'artefacts technologiques issus des anciens bien plus puissants que les artefacts de la Confrérie. Là où un bâton à sort devra être rechargé par un lanceur de sort, un canon à plasma n'aura besoin que d'une prise électrique (par contre l'agent l'utilisant devra faire un petit somme pour regagner les points de Volonté perdues lors de son utilisation).

Du fait que les supersciences sont supportées par la réalité, leurs échecs le sont tout autant. En cas d'échec critique lors de la mise en œuvre d'une procédure, celle-ci ne perdra aucune magnitude mais ces manifestations se retourneront inmanquablement contre le lanceur. Au maître de jeu d'être imaginaire, les effets doivent être pervers, subtils et relever de la Loi de Murphy. Plus la procédure ratée sera puissante, plus la procédure et terribles seront les conséquences même si elles peuvent être décalées dans le temps. Par exemple, un sort de Domination peut se solder par l'état végétatif d'un témoin capital que l'agent tentait d'interroger.

LA SÉCURITÉ DU CARTEL

Le pouvoir du Cartel était autrefois sévèrement limité par l'absence d'une véritable force de police. La question fut longuement débattue par les dirigeants politiques de l'organisation, et ils parvinrent finalement à contraindre les corporations à permettre la création d'un service de sécurité. Les effectifs devaient être financés, entraînés et équipés par le Cartel et n'être employés qu'à des tâches de police.

Mais ces agents constituent, en réalité, une force paramilitaire. Il suffit au Cartel de présenter une affaire comme un problème de sécurité pour pouvoir les faire intervenir.

Les forces de sécurité du Cartel sont utilisées dans toute une variété de missions. Officiellement chargés de protéger les installations du Cartel, elles agissent parfois comme escadrons de la mort ou même comme troupes conventionnelles. Elles choisissent la plupart de leurs recrues parmi les compagnies indépendantes et sont suffisamment autonomes pour pouvoir être déployées, même CONTRE les mégacorporations.

LA SÉCURITÉ DU CARTEL

Les agents de la sécurité du Cartel sont réputés pour le total manque de discrétion. Ils semblent tous coulés dans le même moule. Leur grade est indiqué sur leur épaule.

L'équipement standard des agents de la sécurité du Cartel se compose d'une combinaison de camouflage et d'un gilet pare-balles, avec un casque intégral doté de plusieurs appareils électroniques de visée et de communication. Ils portent habituellement un fusil d'assaut automatique et un pistolet de gros calibre.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
Force :	13	Déplacement : 3/225
Vitalité :	13	Bonus Offensif : +1
Coordination :	13	Actions : 3
Intelligence :	11	Bonus Initiative : +3
Volonté :	11	Blessures : 7
Personnalité :	12	Taille : ±0
Compétences	Protections	
Combat :	13	Tête : 4
Armes à feu :	13	Poitrine : 4
Communication :	13	Abdomen : 4
Adresse :	11	Bras droit : 3
Techniques :	11	Bras gauche : 3
Perception :	6	Jambe droite : 3
Esquive :	6	Jambe gauche : 3
Structure : ESCOUADE		
3-4 agents de la sécurité		
Équipement		
M50, radio courte portée, M13 Bolter		
Règles spéciales		
Aucune		

LES COMMANDOS DE LA MORT

Les Commandos de la Mort sont des combattants les mieux entraînés et les mieux équipés de l'histoire de l'humanité. Ils composent un petit corps d'élite institué pour affronter la terrifiante puissance des Légions Obscures. Ils sont aussi la preuve vivante que les hommes peuvent coopérer et que même les corporations peuvent parvenir à travailler ensemble. Une unité d'assaut de Commandos de la Mort se compose habituellement de deux hommes. Tous deux sont entraînés à tous les aspects du combat, mais à des degrés divers : l'un est un expert en combat rapproché et l'autre un spécialiste en tir de soutien.

L'équipement et les armes des Commandos de la Mort sont développés par les mégacorporations en étroite collaboration avec les techniciens des Commandos. Ils bénéficient toujours d'une technologie de pointe très supérieure à celle des équipements standards. Bon nombre de ces armes n'existent qu'en tant que prototypes. L'armure portée par les Commandos est faite de plastique léger et de céramique et elle est matelassée avec de nouveaux matériaux Cybertronic absorbant l'énergie.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat
Force : 15	Déplacement : 3/225
Vitalité : 14	Bonus Offensif : +1
Coordination : 16	Actions : 4
Intelligence : 13	Bonus Initiative : +4
Volonté : 17	Blessures : 8
Personnalité : 15	Taille : ±0
Compétences	Protections
Combat : 15	Tête : 8
Armes à feu : 14	Poitrine : 8
Communication : 13	Abdomen : 8
Adresse : 12	Bras droit : 8
Techniques : 12	Bras gauche : 8
Perception : 12	Jambe droite : 8
Esquive : 9	Jambe gauche : 8

Structure : ESCOUADE

1 spécialiste combat à distance
1 spécialiste combat rapproché

Équipement

Tous : tout un attirail de gadgets hypertechnologique +2 à +5

Spécialiste combat à distance : Deathlockdrum ou Auto-canon Nimrod

Spécialiste combat rapproché : Combinaison Punisher, Fuseur Géhenne

Règles spéciales

Le spécialiste combat à distance a un domaine de compétence Cinétique à 12. Le spécialiste combat rapproché a un domaine de compétence Mentalisme à 12.

LES CUIRASSIERS

Les Cuirassiers Attila mis à la disposition par la Délégation Cybertronic sont recouverts d'un derme synthétique pour dissimuler leur nature mécanique lors des missions civiles. Ils sont immenses et portent toujours toujours un ample pardessus. La plupart des gens ne les assimilent qu'à des géants idiots affublés d'un sourire béat, jusqu'à ce qu'ils les examinent plus attentivement, mais quiconque a déjà eu à faire à eux peut les repérer à des kilomètres, peau synthétique ou non.

Leur équipement se compose d'un trench-coat renforcé, d'un pistolet mitrailleur ou d'un fusil à pompe automatique. Lorsque la situation l'exige, ils peuvent utiliser les mêmes armes lourdes que leur cousins Attilas. Leur seule protection contre les balles se résume à leur endosquelette de métal camouflé sous le synthéoderme. Ce dernier a le désavantage à partir en lambeaux dès que les projectiles ricochent sur les os métalliques du robot.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat
Force : 30	Déplacement : 4/225
Vitalité : 25	Bonus Offensif : +4
Coordination : 15	Actions : 4
Intelligence : 6	Bonus Initiative : +2
Volonté : 25	Blessures : -
Personnalité : -	Taille : ±1
Compétences	Protections
Combat : 14	Tête : 6
Armes à feu : 14	Poitrine : 6
Communication : -	Abdomen : 6
Adresse : 8	Bras droit : 6
Techniques : 14	Bras gauche : 6
Perception : 7	Jambe droite : 6
Esquive : 7	Jambe gauche : 6
Structure : INDÉPENDANT	
1 Cuirassier	
Équipement	
Liaison cellulaire, CAR-24, M516D	
Règles spéciales	
Un Cuirassier IGNORE les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés. La force et la masse des Cuirassiers leur permettent d'utiliser les armes normalement montées sur pivot fixe !	

LES MISSIONS

Les Commandos de la Mort, la force militaire officielle du Cartel, représentent les soldats les plus célèbres et les plus respectés de tout le système solaire. Combattants d'élite, ils sont spécialement formés à se battre contre les Légions Obscures, à égaler la férocité des Népharites et à frapper l'ennemi au cœur.

Les Commandos de la Mort sont placés sous l'autorité du conseil de Sécurité. Les mégacorporations se chargent de fournir les soldats, d'entretenir leur prestige et de maintenir leur nombre à cinq cents hommes opérationnels. Le soutien logistique et autres fonctions secondaires sont organisés par le Cartel, qui y affecte essentiellement des recrues.

Les Commandos de la Mort se voient confier des missions variées, mais ne sont jamais utilisés pour régler des différends entre corporations ou cadres privés, ni contre la Confrérie. Ils sont uniquement déployés contre les Légions Obscures.

Les unités de Commandos de la Mort constituent l'ultime machine de guerre dans les affrontements à petite échelle. Leur rôle est de réduire les places fortes de l'ennemi, ce qui implique rarement la participation de plus d'une dizaine ou d'une vingtaine d'hommes.

Les missions les plus dangereuses sont les expéditions contre les foyers d'Hérétiques ou les Citadelles des Légions Obscures.

POUVOIRS KĪ

Tout au long des siècles, les mishimans ont développé les arts martiaux et les technique de maîtrise corporelle à un niveau . Ils ont fait des guerriers mishimans des êtres craints où qu'ils combattent et ont été à l'origine de bien des insomnies des Inquisiteurs du Second Directorate. La majorité des samourais et Chasseurs de Démons qui utilisent les pouvoirs KĪ sont surveillés de très près par la mégacorporation et la majorité d'entre eux intègrent aujourd'hui les rangs des Commandos de la Mort. Les Chasseurs de Démons sont affectés à la lutte contre l'Obscurité au sein des royaumes mishimans.

Ces pouvoirs KĪ sont en réalité des procédures de la sphère du Mentalisme et prennent pour support le corps de leur utilisateur. Celui-ci est transformé par un processus d'exercices mentaux et d'aguerrissement extrême étalé sur plusieurs années. Cet entraînement permet au mishiman de concentrer sa force intérieure d'une manière surhumaine pour ceux qui n'ont pas l'habitude de ce genre de prodiges. Toutes ces capacités requièrent des quantités importantes de volonté à utiliser mais elles rendent d'importants services.

En termes de jeu, un agent du Cartel appliquant une stricte discipline du code du Bushido, et peut être avec un coup de pouce des Généticiens et des Pharmacopéistes, peut transformer en quelques années son corps en une véritable machine de guerre, lui conférant un Niveau de perfection dans la sphère du Mentalisme. Pour chaque reprise de formation dont bénéficie le personnage durant sa création, lancez 1D10. Si le résultat est SUPÉRIEUR OU ÉGAL à son niveau de perfection, celui-ci augmente de 1 (le résultat 0 est toujours un succès et le Niveau de perfection maximum est de 5).

HYPERTÉCHNOLOGIE

L'outil fait l'agent. Chaque agent du Cartel utilise des outils particuliers pour accomplir ses missions. Ces appareils, que ce soient des machines sophistiquées ou des implants intégrés donnent à l'agent ses extraordinaires capacités et définissent ses limites. Chaque Délégation dote ses agents des outils les mieux à mêmes de remplir ses objectifs.

Les exemples d'appareils hypertechnologiques présentés ci-après sont dotés d'un Niveau de perfection compris entre +1 et +5, traduisant ainsi leur puissance respective et pouvant être utilisés de deux façons :

- Lorsque l'appareil est utilisé comme matériel pour un jet de compétence qui ne relèvent pas des supersciences, le Niveau de perfection est ajouté à la chance de réussite (comptabilisez le comme le modificateur au jet de compétence relatif au matériel).
- Lorsque l'appareil est utilisé pour un jet de compétence relevant des supersciences, le Niveau de perfection est considérée comme la Valeur de base de la compétence et il indique le nombre maximum de magnitudes pouvant être investis dans la procédure.
- Chaque magnitude consommée par l'appareil lors d'une utilisation coûte 1 pt Volonté à son utilisateur.
- À l'instar des sorts des Mystères, chaque magnitude investie accroît les chances de maladresse, aussi un agent prudent n'utilisera un appareil qu'avec parcimonie.

Enfin un personnage ne bénéficiant d'aucun entraînement dans les supersciences ne pourra bénéficier d'aucun bonus à ses jets de compétences (le matériel pourra être utilisé pour l'action entreprise mais pas de manière optimum).

Exemple : Devon utilise la salle 101 pour interroger un Hérétique. La salle 101 procure un bonus de +5 au jet d'Interrogation de Devon. Si par contre la salle est utilisée pour une procédure de la sphère de Domination, Devon bénéficiera d'une Valeur de base de 5 à toutes les compétences de cette sphère et pourra investir jusqu'à 5 magnitudes dans chacune de ses procédures. Enfin si un personnage étranger aux supersciences essaie d'utiliser la salle 101 pour un interrogatoire, il ne bénéficiera que d'une bonus de +0 à ses jets d'Interrogation (le matériel est de bonne qualité mais le personnage ne saura en tirer pleinement partie) .

ARME À ÉNERGIE

Cinétique +2 à +5

Les armes à énergie se déclinent en plusieurs familles - micro-ondes, sonique, laser, ionisante, etc - mais partagent les caractéristiques d'une conception relativement fiable - Fiabilité 8 - et de l'inexistence d'un quelconque recul (très pratique en gravité zéro). Ces armes ont toutes un aspect massif avec un canon rectangulaire et de multiples boutons pour le paramétrage du tir. Leur Niveau de perfection dépend de leur catégorie : pistolet +2, fusil +4, autocanon portatif +5.

BADGE UNIVERSEL

Domination +1, Connexion +1

Ce badge composé de cristaux piézo-électrique et d'un émetteur hautes-fréquences intégré est capable d'ouvrir les portes de toutes les organisations humaines du système solaire. Un garde qui l'examinera sera persuadé d'avoir entre les mains un authentique badge tandis qu'un lecteur de carte répondra par la positive quelle que soit le code d'accès saisi. Accessoirement, l'agent peut l'utiliser pour influencer les pensées superficielles de son interlocuteur.

BATTERIE QUANTIQUE

Lumière +1, jusqu'à 6 magnitudes

Ces appareils enfilables dans de nombreux appareils hypertechnologiques fonctionnent comme des bâtons à sort : elles fournissent des magnitudes lors de l'utilisation de l'appareil et se rechargent automatiquement au rythme d'une magnitude par heure de non-utilisation. Le jeu de câble fournie avec chaque unité permet un branchement sur tous types d'appareils ou en série. Poids 2,5 kg l'unité.

CALCULATEUR TRINAIRE

Entropie +5

Ce super-ordinateur utilise une logique utilisant des unités d'information pouvant prendre 3 valeur différentes permettant des calculs inabordables par rapport aux équivalents corporatistes. Doté de programmes de simulation poussés et connecté aux bases de données, un calculateur trinaire est capable d'effectuer des prédictions extrêmement précises, dans les limites des modèles auxquels il a accès. Ces calculateurs aident généralement une intelligence artificielle capable d'affiner les recherches et de corréler les résultats. Par exemple, pour

une personne dont le profil est complètement renseigné, le profilage permet d'anticiper ses actions avec une probabilité frôlant les 96%.

CASQUE PSYCHIQUE

Domination +3

Ce casque intégrale ne possède aucune ouverture visible et ne présente aucune protubérance. Sa surface extérieure d'obsidienne autorise son porteur à mieux résister aux Dons Obscurs affectant le psychisme. Paradoxalement, l'intérieur du casque est équipé de tout un assortiment de senseurs autorisant l'utilisateur à parfaitement appréhender son environnement visuel, sonore et olfactif tout en le protégeant des stimuli les plus agressifs.

COMBINAISON DE COMBAT

Transmutation +4, points d'armure 8

Cette armure composite portée par les Commandos de la Mort est beaucoup plus légère que les armures corporatistes. Les différentes couches de céramiques et autres matériaux absorbant l'énergie lui procure non seulement un niveau de protection supplémentaire mais aussi la possibilité de se rendre invisible. Lorsqu'elle est inactive, l'armure présente un aspect noir absorbant toute lumière visible ; et lorsqu'elle est touchée par un projectile, le point d'impact émet une pale lueur blanche traduisant la dissipation de l'énergie cinétique sous forme photonique. rangée, cette armure peut tenir dans une grosse valise.

COSTUME THERMO-OPTIQUE

Transmutation +2

Le tissu composant ce costume est composé de plusieurs couches de polymères capable de changer de couleur ou de durcir localement lorsque soumis à un impact. Les propriétés du costume peuvent être commandées par une montre bracelet assortie. De plus, le tissu reste propre en toute circonstance (les taches de sang, d'hydrocarbures ou de poussière glisse tout simplement sur sa surface comme de l'eau sur du téflon).

CYBERCONSOLE

Connexion +3, Entropie +3

Il s'agit d'un micro-ordinateur de la taille d'un calepin mais capable d'interagir avec de nombreux systèmes électroniques voir même d'interopérer avec un artefact nérotechnologique. Ce micro-ordinateur peut afficher sur son écran tactile des données satellitaires, effectuer des calculs probabilistes, décrypter un message ou casser un code d'accès, coordonner l'infiltration de plusieurs unités dans un bâtiment ou communiquer en direct avec le Bureau régional.

DISRUPTEUR ÉLECTRONIQUE

Entropie +4

Il s'agit d'un attaché-case contenant plusieurs appareils électromagnétiques et soniques qui ont pour effet de neutraliser tous les appareils et délicats mécanismes dans une aire d'effet. Elle peut neutraliser tous les dispositifs de mise à feu par radio pour protéger un convoi d'un attentat, donner des migraines à tout le voisinage avec des infrasons, mettre en panne des appareils électromécaniques voir de faire prendre une même valeur à tous les afficheurs digitaux (mais il ne permet pas pour autant de manipuler des données sur un disque dur par exemple).

ENTRAÎNEMENT KÏ

Mentalisme +1 à +5

Par un entraînement rigoureux et une discipline de fer, l'agent peut transformer son corps pour contrôler ses influx nerveux, son activité cardiaque et musculaire pour accomplir des prodiges. Au final, les procédures de cette sphère sont très voisines avec les Mystères du Mentalisme pratiqués par les Mystiques de la Confrérie (à ceci près que l'agent dépense moins de pts de Volonté et récupère beaucoup plus vite). À la différence des Mystères, le niveau de perfection est limité à 5 points du fait de la nature statique de ces procédures.

HYPER-ACTIVATEUR

Temporalité +2

Cet implant qui se greffe à la hauteur de la nuque injecte des hormones de synthèse et des signaux électriques qui modifient temporairement la perception du temps de l'utilisateur. Le résultat est une meilleure anticipation des événements par l'utilisateur en situation de stress et l'augmentation de ses réflexes musculaires tout en accroissant la précision de ces gestes.

LABORATOIRE "Q"

Prime +5

Il s'agit d'un laboratoire technique équipé de tout le matériel pour créer ou réparer des objets hypertechnologiques susceptibles d'être confiés à un agent. Il se distingue des autres laboratoires par son environnement surprotégé de toute perturbation extérieure - électronique comme bactérien. Ici les objets hypertechnologiques sont moins sujet à la Symétrie Obscure qu'en environnement extérieur (le laboratoire se comporte comme un stabilisateur de pouvoir pour le technicien en ce qui concerne toutes les procédures effectuées dans son enceinte).

MÉTÉTIQUE

Domination +3

Cette théorie qui considère les unités d'informations comme des gènes et les cultures comme des organismes, est un précieux outil pour les "spin-doctor". Que ce soit par des messages publicitaires, des messages subliminaux ou en faisant appel aux réflexes culturels d'une population spécifique, l'agent est capable d'influencer les pensées d'une personne ou d'un groupe

d'individus grâce à un ensemble de stimuli correctement choisis. Le signal peut prendre la forme d'un éclairage particulier, de messages intercalés dans un programme télévisé voire d'un parfum ou d'une musique.

SATELLITE DE BASSE ATMOSPHÈRE

Connexion +3, Prémonition +3

C'est un petit aéronef espion conçu pour voler à haute altitude et capable de rester en vol plusieurs jours. Ses optiques lui permettent de filmer en temps réel une surface de plusieurs hectares dans différents spectres avec une précision diabolique. Ses programmes d'extrapolation sont capables de percevoir un faible blindage, une épaisse frondaison ou des conditions météorologiques exécrales. Ces données peuvent être ensuite relayées à un centre opérationnel où elles seront analysées puis renvoyées à un coordinateur de combat équipé d'une cyberconsole.

SCANNER QUANTIQUE

Prémonition +5

Ce scanner portable de la grosseur d'une valise est équipé de senseurs pouvant pénétrer différents matériaux dans différents spectres. Non seulement, il restitue une image claire d'éléments normalement dissimulés ou invisibles mais il peut en plus détecter l'usage de magie dynamique et afficher clairement les auras des personnes ou objets concernés (que les Mystères et les Dons Obscurs lors de leur utilisation sont concernés). Enfin ce scanner est capable de relever les empreintes digitales et d'analyser de nombreuses substances organiques comme l'ADN ou des matériaux nécro-organiques.

TORCHE STROBOSCOPIQUE

Entropie +2, Temporalité +2

Cette lampe torche puissante est équipée d'un système électronique d'obturation ultra-rapide lui permettant de produire un faisceau lumineux stroboscopique. À différentes fréquences cette torche est capable de clouer sur place un ennemi qui aura l'impression que le temps accélère autour de lui ou de le plonger dans la plus grande confusion en le privant de toute capacité de concentration sur une tâche donnée. Un agent souhaitant utiliser un tel appareil devra s'équiper de verres senseurs ou d'un casque psychique pour éviter d'être lui-même victime de cet effet (les verres fumés normaux n'offrent aucune protection). Enfin un écran de télévision est incapable de restituer un tel phénomène à moins qu'il ne soit lui-même équipé d'un système d'obturation ultra-rapide.

SALLE 101

Domination +5

Il s'agit d'une pièce blanche de deux mètres de côté, isolé du monde extérieur et équipé d'une chaise métallique où est attaché le sujet. Les parois et le plafond immaculé sont équipés de différents senseurs, projecteurs et émetteurs d'ultrasons contrôlés par une console se trouvant à l'extérieur de la pièce. Par une combinaison de flash lumineux, infrasons et mesures des paramètres neuronaux du sujet, l'opérateur est capable de soutirer des renseignements ou implémenter toutes les informations qu'il désire. Des messages subliminaux peuvent être aussi utilisées pour "retourner" un agent ennemi ou transformer un civil en bombe dormante.

VALISES "MC GUYVER"

Transmutation +4, Entropie +2

Il s'agit de deux lourdes valises métalliques possédant tout le matériel pour effectuer les opérations sur un matériel les plus compliquées (nettoyage d'une salle de tout indice, pose de mouchards indétectables, explosifs camouflés en objets usuels, etc). Des nanomachines, acides spéciaux et matériels électroniques sont à disposition pour effectuer toutes les opérations de maintenance, surveillance ou sabotage.

VALISES MÉDICALES

Mentalisme +4, Domination +2

Il s'agit de deux lourdes valises métalliques possédant tout le matériel pour effectuer les opérations sur un être vivant les plus compliquées (reconstruction d'un organe endommagé, neutralisation de toxines, stabilisation d'un patient en état de mort clinique, etc). Des nanomachines, rétrovirus programmables, drogues de synthèse et gels cryogéniques sont à disposition pour sauver un patient ou soumettre un sujet récalcitrant.

VERRES SENSEURS

Prémonition +1

Cette aide à la vision combine les effets de lentilles infrarouges, d'amplification de lumière et d'une caméra vidéo qui permet, après traitement, l'affichage de l'image départ avec des données externes issus d'un ordinateur portable. Lorsqu'elles sont éteintes, ces lunettes assez lourdes sont opaques mais activées, elles peuvent superposer des données issues des banques de données architecturales ou satellitaires (configuration d'un étage, placement des troupes ennemies supposées, réalité augmentée, etc).

Le maître de jeu peut créer de nouveaux appareils hypertechnologique au gré d'un scénario ou d'une campagne. Gardez simplement à l'esprit que certains artefacts sont susceptible de court-circuiter un scénario de la même façon qu'un Gardien des Mystères de la Confrérie. La disponibilité de chacun de ses équipements est donc à la discrétion du maître de jeu.

IMPROVISATION

Il peut arriver qu'un grain de sable enraye un délicat mécanisme et qu'un agent du Cartel se retrouve sans un appareil hypertechnologique pour lui sauver la mise. Cette spécialisation est l'un des principaux défauts du paradigme technocratique. Sans le temps et des moyens pour conduire une action dans "les limites des lois scientifiques", un agent est forcé d'improviser. Si celui-ci n'est pas persuadé qu'il peut accomplir un prodige rien qu'avec les maigres moyens à dispositions, alors il ne pourra le faire.

D'un autre côté, ce n'est pas intéressant de jouer une équipe d'agents du Cartel seulement pour s'apercevoir que la moitié de leur compétences ne peut être mise en œuvre du fait qu'ils ne possèdent pas les outils appropriés.

Comme indiqué précédemment, un agent du Cartel est entraîné dans plusieurs disciplines. Un agent doit pouvoir toujours se débrouiller à trouver matériel pour atteindre ses objectifs ; même si celui-ci n'est pas disponible sur le terrain, quelque chose doit être improvisé, bricolé ou détourné pour être utilisable - ses compétences académiques lui ont été inculqués pour cela.

En toute dernière extrémité, un agent du Cartel peut utiliser la technomagie sous sa forme vulgaire - la conjonction fortuite de plusieurs phénomènes physiques. Par exemple, lors d'une poursuite à pied dans une station de métro un sort de Frappe peut prendre la forme d'une surtension entre les rails et frapper la cible d'un arc électrique. Faire cela revient pratiquement à lancer un sort des Mystères, aussi l'agent devra-t-il surveiller ses arrières.

Pour réaliser un effet spontanée, l'agent ne devra compter que sur ses compétences académiques appliquées à la situation rencontrée. L'agent ne crée pas l'effet à proprement dit puisqu'il ne possède aucun niveau de perfection ; il ne fait que constater sa manifestation ou les conditions qui l'ont permise.

Exemple : L'agent Devon est ciblé par un Népharite qui lui lance une boule de flammes obscures depuis une ouverture. Ne bénéficiant d'aucune protection ni d'artefact hypertechnologique (il travaillait sous couverture), Devon n'a aucun moyen de stopper la décharge de Symétrie Obscure qui fond sur lui. À travers ses verres senseurs, il se rend compte à la dernière seconde qu'une partie du plafond est fragilisée. En se jetant en arrière, il réussit à éviter la boule de flammes tandis qu'une partie du plafond s'effondre de façon imprévisible.

Les manifestations spontanées des supersciences sont habituellement statiques : l'agent du Cartel fait l'expérience de quelque chose qui rentre dans sa perception de la réalité en premier lieu et qui lui est bénéfique dans un second. Dans la plupart des cas, l'agent n'est pas conscient qu'il a lancé un sort - il a juste tourné une coïncidence à son avantage. Lorsque vous êtes entraîné à être le meilleur, il arrive que vous connaissiez un peu de réussite pour vous sauver la mise.

BASES ET INFLUENCE

Bien des gens - spécialement les cadres des corporations - ont une image du Cartel qui se résume à une entité monolithique ayant infiltré tous les niveaux de la société et disposant de hordes d'agents tous coulés dans le même moule et disponibles vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Cette impression n'est pas tout à fait vraie.

Sûr, les APPARENCES d'une puissance dominante est utile pour le Cartel, mais le fait est qu'il n'y a pas suffisamment d'agents et conseillers techniques pour exercer un tel contrôle sur la société. Avec au mieux quelques centaines de milliers d'agents et quatre ou cinq fois ce nombre en conseillers techniques, le Cartel n'a pas le personnel pour être partout. Même les supersciences utilisées pour surveiller les points chauds doivent être opérées par quelqu'un. Et vu que ces systèmes sophistiqués sont susceptibles de faire l'objet d'une erreur humaine, certaines informations importantes peuvent échapper au regard du Cartel.

Mais celui-ci n'est pas pour autant aveugle ni ses ressources étirées jusqu'à leurs limites. En fait, le Cartel excelle dans sa capacité à utiliser le minimum de forces pour un retour maximum. Les Hérétiques prospèrent dans les mégavilles que ce soit par leur habilité ou par l'incapacité du Cartel de les poursuivre. Les masses ont aussi un énorme impact sur les mégacorporations ; bien que le Cartel puisse guider les populations vers certains objectifs, il est impossible de prédire parfaitement comment l'humanité va réagir - en dépit des affirmations contraires des Statisticiens.

Où le Cartel peut faire la différence est dans sa capacité à déployer ses forces de manière efficace et d'apporter un soutien rapide en cas de difficultés. Le Cartel est avant tout une mise en commun de moyens par l'entremise des délégations fournissant du personnel supplémentaire pour les situations épineuses. Une cellule d'Hérétiques provoquant de graves troubles peut se voir affecter toutes les ressources du Cartel de façon ponctuelle. Par contraste, les agents de l'Obscurité sont trop occupés à poursuivre les agendas de leurs Apôtres respectifs pour que plus d'une centaine d'entre eux participent à une même opération. En divisant l'opposition et en concentrant ses forces contre un ennemi clairement identifié, le Cartel est capable d'écraser facilement ses ennemis.

La puissance du Cartel ne provient pas seulement de ses agents et de leur matériel hypertechnologique. Pensez-y : vous pouvez utiliser les employés des mégacorporations à faire le travail pour vous. Après tout, vous pouvez cassez les codes d'une banque et supprimer les comptes d'une société servant de couverture à vos ennemis, mais pourquoi le faire lorsque vous pouvez simplement demander à un employé de la banque de le faire de façon légitime ? Énormément d'employés des compagnies indépendantes travaillent pour le Cartel sans le réaliser. La majorité des corporations de haute-technologie implantées dans Luna sont dans ce cas. Vu que les agents du Cartel tendent à être les meilleurs dans leur secteur, ils peuvent obtenir un support de collègues dans leurs propres branches d'expertise. Une fois que vous mettez les moyens des corporations de votre côté, vous pouvez rendre la vie très difficile à vos opposants.

LES MÉGAVILLES

Du fait qu'il n'y a pas suffisamment d'agents pour siéger à toutes les positions clés de chaque mégaville, le Cartel doit exercer son influence par le biais de personnels qui prennent en charge les affaires de tous les jours. Les Délégations Capitol et Bauhaus sont les mieux dotées pour ces tâches, mais pratiquement chaque agent a une spécialité où il est considéré comme une autorité. Plutôt que de mettre des administrateurs aux bureaux de direction des mégacorporations et compagnies indépendantes, les agents utilisent leurs connections pour constituer un réseau d'influence, faire de chantage ou apporter leurs lumières sur des affaires délicates en échanges de services. Cela ne rime à rien de gaspiller un temps précieux à occuper une place politique, spécialement lorsqu'il suffit de passer un coup de fil pour obtenir les mêmes faveurs. Vos compétences seront mieux utilisées ailleurs !

Mais les agents du Cartel évitent les profils de haut qui attirent l'attention. Les Observateurs de la Confrérie peuvent très vite repérer sur un organigramme les départements spéciaux et les employés ne relevant d'aucune officine officielle. À la place, les agents préfèrent occuper un métier normal - une position dans une mégacorporation, une académie ou la police - cela permet de se tenir au courant des opérations et autres événements dans un secteur tout en disposant d'une couverture et d'une vie de tous les jours. Si vous faites partie de la Délégation Mishima, il sera intéressant pour vous d'occuper un emploi dans le département de biologie d'une université locale plutôt que d'essayer de maintenir votre propre laboratoire secret. La Délégation Capitol peut fournir énormément de cash, mais cela ne vous dispense pas de participer à côté de vos propres projets.

En fait, de nombreux agents utilisent leur travail normal comme couverture et comme moyen d'aider le Cartel dans ses tâches. Un Conseiller peut passer tout son temps à traquer des cellules Hérétiques infiltrées, mais en travaillant dans une centrale de renseignement corporatiste, il peut être en position d'obtenir des informations supplémentaires, une assistance des forces de l'ordre pour éliminer une menace ou une aide de sa bureaucratie. Plutôt que d'essayer de traquer seul un ennemi, vous pouvez requérir une assistance officielle, un accès à des armements sensibles et même recevoir un chèque à la fin du mois pour votre bon travail.

LES FAÇADES

Une opération de façade est une affaire ou une officine qui est utilisée par le Cartel mais qui ressemble à une compagnie de tous les jours. Les équipes d'agents utilisent souvent des sociétés écrans comme couverture à leurs activités dans une mégaville. Par exemple, un agent de la délégation Capitol peut user de son influence pour obtenir certains agréments et licences ; son collègue de la délégation cybertronic peut assumer la position de chef de recherche pour une modeste compagnie en électronique. Les agents des Délégation Mishima et Imperial peuvent travailler à des projets spéciaux destinés à un contrat pour le compte d'une mégacorporation alors que l'agent de la Délégation Bauhaus assurera les relations publiques et le recrutement. Quelques personnels sont transférés pour démarrer l'entreprise et les affaires suivent leur cours - l'équipe peut alors engager quelques employés, obtenir des capitaux d'investisseurs intéressés et faire des profits. Dans le même temps, ils utilisent ces nouvelles connections et cette position pour infiltrer la zone et bénéficier d'un bâtiment en guise de quartier général depuis lequel ils opéreront.

Une façade doit ressembler et fonctionner comme une affaire normale. Certaines sont mêmes des entreprises normales dont le contrôle est aux mains du Cartel et qui servent à ses opérations. Bien sûr, les outils avancés du Cartel doivent être dissimulés avec beaucoup de précautions en les sécurisant dans une pièce à l'abri des regards indiscrets. Vos employés ne doivent jamais connaître la nature exacte de vos affaires. Aussi longtemps que cela ressemblera à une petite firme sans importance, ils ne causeront aucun problème. Si cela signifie réparer ou financer des innovations technologiques, très bien. Ces employés généreront une activité de tous les jours qui renforcera votre couverture en cas de contrôle d'une mégacorporation ou de la Confrérie.

En la matière, quelques agents ne sont même pas conscients de l'influence réelle du Cartel. Si une instruction provient de votre patron dans votre travail de tous les jours, vous ferez ce qu'il dit. Lorsqu'un scientifique reconnu dans votre spécialité vous contacte pour vous mettre sur un projet particulier, cela peut vous faire réfléchir mais de là à penser qu'il s'agit d'une opération secrète du Cartel, il y a un pas. Aussi longtemps que les activités des délégations resteront secrètes, il sera difficile pour les mégacorporations et la Confrérie d'entamer une action coercitive. Bien que le Cartel ne dispose que de très peu de personnels pleinement au courant de ses projets - agents et administrateurs - son bras est très long dans le monde corporatiste.

OPÉRATIONS EXTÉRIEURES

Une partie importante, lors de la conduite d'une opération, est la connaissance du terrain, savoir ce à quoi vous aurez ou n'aurez pas à faire. Bien que les villes industrielles constituent le terrain de jeu favori du Cartel, de nombreuses activités hérétiques doivent être éliminées hors de l'environnement urbain. Un agent en costume-cravate obtiendra plus d'aide sur le territoire d'une mégacorporation comme Capitol que dans une colonie perdue sur Aphrodite Terra.

Les équipes doivent s'adapter à leur environnement. Gardez toujours à l'esprit que la plupart des opérations du Cartel sont secrètes et que les autorités locales ne supportent aucune ingérence. Si votre équipe est un assortiment de cadres huppés, ils risquent vite d'être repérés dans les Périmètres de Luna. Un camouflage approprié peut effacer ce contraste à un certain degré, mais le mieux est encore de faire appel à une antenne locale. Celle-ci pourra prendre beaucoup mieux en compte la tactique à adopter pour mener votre opération sans trop de casse. Les mégacorporations n'envoient jamais leurs propres agents en terrain ennemi mais préfèrent utiliser des francs-tireurs, tout comme vous devriez le faire.

Mais l'aspect le plus frustrant d'une opération extérieure reste les contraintes du terrain lui-même. Beaucoup de villes isolées et colonies reculées disposent d'une technologie limitée. Les agents, dans de telles conditions, peuvent éprouver des difficultés à faire fonctionner leur équipement ou obtenir des pièces de rechange. Ce n'est pas un hasard si la Symétrie Obscure influence plus fortement la technologie humaine dans les zones primitives d'une planète : les machines multiplient les dysfonctionnements et ne peuvent être réparées ; les procédures sociale se heurtent aux coutumes locales ; des contaminants et un climat extrême peuvent venir à bout de bio-ingénieries et composants cybernétiques. Les agents expédiés dans ces régions (ne vous méprenez pas, une affectation dans une région sous développé est toujours une punition) doivent donc faire avec ce qu'ils ont.

Du fait que les supersciences sont rarement appliquées et supportées dans les zones reculées des planètes, les agents ont tendance à mettre de côté leurs directives et à prendre des initiatives. C'est un cercle vicieux : certains aspects de l'hypertechnologie refusent obstinément de fonctionner ; l'agent doit se rabattre sur des solutions locales ; les problèmes dans la zone ne sont pas résolus d'après les critères du Cartel. La seule façon de circonvier la situation est d'améliorer le paradigme technologique de la zone, en entraînant les personnels et en industrialisant un maximum la colonie. C'est un travail important, mais essentiel pour le progrès de l'humanité et des objectifs du Cartel.

LES EMPLOYEURS

Les relations entre les mégacorporations et le Cartel s'arrêtent au niveau du Haut Conseil et du Conseil de Sécurité où les représentants des mégacorporations disposent de sièges pour toute les décisions politiques et d'interventions militaires majeures. Au niveau des délégations, les mégacorporations n'exercent qu'un contrôle indirect par le biais des personnels qu'elles fournissent ainsi qu'avec les subventions consenties. Un directeur de division de Capitol sera incapable de savoir ce que trafique la Délégation Capitol à moins d'en faire partie.

CAPITOL. À l'origine de la formation du Cartel, Capitol en est toujours le principal bénéficiaire et défenseur, celle qui a le plus intérêt à son existence. Elle essaie conformer aux règlements du Haut Conseil et s'applique à les faire observer, y compris dans les juridictions des autres corporations.

MISHIMA. Le travail de Mishima au Cartel est une triste page de son histoire. Dirigée par le Suzerain et constituée de représentants de son fils et concurrent le Prince Héritier Moya, la Délégation de Mishima est complètement désorganisée. Elle occupe une position solide au Conseil de Sécurité, dans la mesure où le Suzerain n'y exerce aucune influence, mais au Haut Conseil elle a les mains liées. Les notes et les suggestions soumises au Suzerain sont inutiles et ne servent qu'à amuser la galerie.

BAUHAUS. La direction de Bauhaus n'est pas particulièrement impressionnée par le travail du Cartel et elle n'en attend pas grand-chose. Elle utilise plutôt l'administration du Cartel comme un vivier de bureaucrates où elle envoie ses conseillers, diplomates et dirigeants faire un stage de diplomatie. Elle rencontre le même problème qu'Imperial en ce qui concerne la prise de décisions.

IMPERIAL. Imperial consacre également du temps et de l'énergie pour faire du Cartel une institution qui fonctionne. Son représentant au Haut Conseil est un parent important de Sa Sérénité, mais il fait davantage office de messenger et de porte-parole que de négociateur. Il est difficile de mener des tractations avec Imperial par l'intermédiaire du Cartel, dans la mesure où tous les clans de la corporation veulent avoir leur mot à dire avant qu'une décision ne soit prise. Avec Bauhaus, Imperial fournit une sorte de contrepoids à Capitol.

CYBERTRONIC. Redoutée, détestée ou, au mieux, évitée, la Délégation de Cybertronic n'a pas la vie facile au sein du Cartel. Elle n'a guère d'influence, excepté lors des décisions importantes du Haut Conseil, mais c'est suffisant. Quand Cybertronic désire vraiment faire passer quelque chose devant le Cartel, elle agit plutôt par l'intermédiaire de Bauhaus.

LA CONFRÉRIE. La Confrérie a des représentants - les Observateurs - à tous les niveaux du Cartel. Ils se contentent de superviser, de prendre des notes et de faire des rapports. Ce sont fréquemment des Administrateurs craints et respectés, et même s'ils n'ont aucune autorité légale, la plupart des gens se conforment à leurs indications.

SATELLITES TUEURS ET SUPERSURVEILLANCE

Tout est en place : votre équipe opère sous couverture depuis une officine locale, ou peut être vos agents font partie des forces de police ou des médias locaux. Vos contacts font leur rapports régulier vous fournissant les données en temps réel. Votre Bureau vous a donné l'autorisation d'élimination de la cellule hérétique et il ne vous reste plus qu'à pousser un bouton.

Le travail réel d'application des directives du Cartel peut être aussi facile. Mais, comme mentionné plus haut, vous ne disposez pas de tous les agents nécessaires et bien que votre influence soit étendue, elle n'est pas illimitée. Lorsqu'un agent des Légions Obscures décide d'agir dans la discrétion et de garder un profil bas, il peut s'avérer très difficile à repérer et à exterminer. Souvent, les cultes des Apôtres de Semaï et d'Ilian sont les plus dangereux, car ils avancent dissimulés, corrompant de nombreuses personnes avant que leurs activités ne soient finalement détectées.

Bien que le Cartel dispose des meilleurs outils de surveillance du système solaire, il y a une limite à ce que l'on peut faire avec des jouets technologiques. Quand vous ne savez pas quoi chercher, une plus grosse loupe ne sert pas à grand chose. Beaucoup d'équipes sont aussi à lutter pour se voir allouer des ressources. Le Cartel peut prêter certains équipements et appareils spéciaux, en particulier pour des missions très importantes, mais vous aurez besoin de justifier leur emploi. Après tout, il y aura toujours quelqu'un d'autre qui en aura plus besoin que vous. La réalité est tirée de tous côtés, et chaque suture compte. Aussi, vous aurez intérêt à avoir une bonne raison avant de requérir une ressource particulière.

Pour faire court, il n'existe pas de grandes plates-formes orbitales qui survillent la surface de chaque monde habité en permanence. Il n'y a pas de mouchards placés dans chaque ordinateur qui enregistrent les actions de leurs utilisateurs. Et il n'y a pas de satellites capable de tuer n'importe quel ennemi depuis l'orbite, simplement en pressant un bouton.

Le Cartel dispose tout de même de ressources impressionnantes au regard des mégacorporations, mais il doit les utiliser judicieusement. Trop de technologie et le système se perd dans sa complexité et souffrira de la Symétrie Obscure. Il n'existe pas de substituts au bon vieux travail d'investigation sur le terrain pour résoudre un problème. L'image d'un Cartel omniscient et omnipotent provient du fait que chaque membre des délégations et chaque conseiller technique travaille ensemble pour améliorer le sort de l'humanité. Si un suppôt de l'Âme Obscure venait à avoir maille à partir avec une équipe d'agents, il y a des chances qu'il contacte quelques complices et tente de disparaître. Dans le même temps, l'équipe adressera un rapport détaillé à chaque Bureau du système. Soudainement, le Cartel dans son ensemble saura qui ou quoi chercher, et si l'individu ou la créature venait à mettre son nez dehors, un dispositif conséquent l'interceptera, où que ce soit.

En outre, les satellites tueurs en orbite peuvent attirer l'attention. Sur les mégacorporations expérimentent les lasers orbitaux et autres plates-formes de tir transatmosphériques, mais ils n'atteignent pas la précision et la sophistication des armes du Cartel. Si soudain chaque ennemi identifié devait disparaître dans un gigantesque pilier de flammes, les populations commenceraient à paniquer et à se poser des questions. Étant donné que les mégacorporations utiliseraient à mauvais escient cette technologie, ce serait un désastre pour l'humanité et

pour le Cartel. Il opère dans le secret parce qu'il n'a pas le choix. Il doit procéder par étape simple pour éviter l'influence pernicieuse de la Symétrie Obscure, et il doit garder les mégacorporations dans l'ignorance parce qu'il ne peut risquer de gérer deux fronts à la fois. Les Secondes Guerres corporatistes et les Légions Obscures.

Cela ne veut pas dire qu'une équipe ne dispose pas d'outils surpuissants, bien sûr. Elle peut utiliser des missiles à neutrons, des microdrones et autres merveilles de la cybernétique. La clé est la nécessité. Malgré le pessimisme de certains supérieurs, le Cartel n'est pas sans arme. C'est l'usage de cette puissance de façon efficace qui pose problème.

LE VIDE

Alors que la situation empire sur les mondes habités, l'espace semble constitué un havre de paix. Il n'y a pas de populations incrédules, aucun crime, aucune pollution, aucun Hérétique ou Inquisiteur. Seule la précision ordonnée de la science peut atteindre les lointains mondes du système solaire extérieur à l'écorce glacée par delà les espaces abyssaux.

Malheureusement, le vide est aussi mal fréquenté que les surfaces de planètes. Les Légions Obscures y sont présentes surtout au delà de l'orbite de Jupiter. Mais une fois qu'un agent est dans l'espace vous bénéficiez de quelques avantages. L'hyper-technologie et les supersciences s'appliquent à plein dans le vide, probablement à cause de l'absence de gravité et de contaminations extérieures. La délégation Imperial utilise des vaisseaux de ligne qui défient les lois physiques et les stations de recherche dans les astéroïdes fournissent, aux chercheurs, un havre propice à toutes les expérimentations qui ne seraient pas faisable sur Luna.

Mais une fois que vous avez pénétré dans ces colonies, vous êtes soumis aux règles du Cartel. Seule une stricte adhésion aux procédures établies permet d'assurer la survie sous un dôme d'air recyclé et de végétation artificielle. N'importe qui peut se voir engager dans un combat avec des créatures de l'Âme Obscure qui essaient de capturer ou massacrer tout représentant de l'espèce humaine. La vie dans les colonies n'est pas le paradis idyllique que le Cartel dépeint, mais la délégation Imperial essaie de les sécuriser et de les améliorer chaque jour.

Hélas le programme spatial du Cartel a pris de nombreux coups récemment. Nombre de vaisseaux de ligne ont souffert de la Symétrie Obscure ; il devient de plus en plus ardu de maintenir une flotte opérationnelle avec la complexité de la technologie moderne - les ordinateurs et outils sont si délicats et incroyablement sophistiqués qu'ils deviennent difficiles à maintenir en état de marche. Certaines colonies des Centaures ou des Transneptuniens ont été évacuées, du fait des attaques incessantes des Légions Obscures. D'autres colonies ont été perdues, un beau jour les communications avec elles ont été coupées brutalement. L'ultime frontière peut être conquise, mais cela implique des combats féroces. La politique du Cartel en la matière est de faire des efforts pour inverser la tendance, mais pas d'investir la moindre couronne dans un projet condamné d'avance. La plupart des équipes de Commandos de la Mort sont d'ailleurs affectées à la protection de ces colonies, quand elles ne vont pas porter le fer directement dans les bases ennemies. Peut être un jour, cette politique de colonisation du système solaire extérieur s'avérera payante, mais aujourd'hui, elle représente des efforts énormes.

LA COOPÉRATION

Malgré ce que nombre de personnes pensent - personnels du Cartel inclus-, le Cartel ne CONTRÔLE pas l'appareil médiatique ou les bureaux de direction des mégacorporations. Il exerce en fait une influence irrésistible sur chacun d'eux. Ceux qui sont convaincus que le Cartel ne cherche qu'à exercer une domination sur toute chose, sont dans l'erreur. Les objectifs actuels de l'organisation sont un peu plus complexes : Le Cartel cherche à sauver l'humanité d'elle-même.

En tout premier, l'agenda du Cartel reste simple : garder les Légions Obscures à distance ; mieux, les éliminer. Les organismes qu'ils soient protozoaires, rats, humains ou corporations - cherchent à conquérir l'autre, pour établir un ordre de fait où un groupe pourra instituer une hiérarchie, et tous les autres devront s'y conformer. Le Cartel et les mégacorporations souhaitent redevenir ce groupe. Par les exemples de l'histoire, les sociétés dominent leurs concurrentes par la guerre, le génocide, l'esclavage et la dévastation économique. Le Voile connaît un meilleur moyen : un monde où une technocratie pourra assurer la paix, la prospérité et la coopération. Le carnage horrible de la plupart des membres du Cartel - c'est l'essence de l'Obscurité. Et vu que le Cartel fut fondé pour élever l'humanité loin de la barbarie des Premières Guerres corporatistes, l'agenda du Cartel est d'éviter la survenue des Secondes Guerres corporatistes.

Malheureusement, la guerre est quelquefois nécessaire. Que ce soit sous le couvert d'une croisade contre les Légions Obscures, le châtement d'une corporation récalcitrante ou la domination subtile des marchés du système solaire, le Voile est prêt à mener la guerre lorsque toutes les autres options échouent. L'arsenal technologique du Cartel et ses Commandos de la Mort ne constituent que l'outil le plus évident de cette guerre, mais la diplomatie mégacorporatiste, la coopération économique et la propagande médiatique sont plus utiles que les armes à feu. Les agents du Cartel sont prêts à utiliser la force si cela s'avère nécessaire, mais les armes réelles du Cartel sont les supersciences, pas les épées.

LA LUMIÈRE ET LA TECHNOCRATIE

Malgré le fait que le Cartel évite toute affiliation avec la Confrérie, ses membres peuvent suivre la Voie du cardinal. À l'instar des autres scientifiques, ces individus basent leurs vision de la science comme une manifestation de la Lumière. Pour eux, l'homme s'est vu donné un grand pouvoir pour lutter contre l'Obscurité : il peut appréhender l'ordre de l'univers, fabriquer des outils qui mesurent et commande cet ordre pour l'employer à son bénéfice.

L'idée est clairement hérétique au sein du Cartel - en fait son opposé. Durant le 1er siècle TC, les supersciences étaient considérées comme un héritage des anciens. Les premiers membres du Cartel n'avaient qu'à reprendre leurs travaux pour élever l'humanité vers un nouvel âge d'or. Mais aujourd'hui, longtemps après que toutes traces des réalisations des anciens se soient effacées, ce concept de science omnipotente à intégrer le rôle de la Lumière dans la protection de l'humanité. Il est vrai que les plupart des administrateurs préfèrent l'athéisme à la parole du Cardinal - et une grande partie de la population pense ainsi. Mais l'idée de la Lumière n'implique pas de suivre des directives de la Confrérie, un agent qui croie n'en a pas besoin. La Lumière n'a pas besoin de se révéler sous les traits d'un Cardinal pour exister. La perfection de l'univers en est une preuve suffisante !

Alors que certains cadres supérieurs découragent la pratique religieuse chez leurs subordonnés, certains considèrent simplement que le sujet relève d'une prérogative individuelle. Le Cartel ne sponsorise ni ne soutient pas la Confrérie (sauf pour les missions conjointes de lutte contre l'Obscurité), mais il ne persécute pas pour autant un membre ayant de la sympathie pour le Cardinal. Naturellement, les idéaux corporatistes exaltent l'homme comme le souverain de l'univers et évite toute mention à un ordre supérieur. Aussi longtemps qu'un agent n'apportera pas sa foi sur son lieu de travail, il peut aller autant de fois qu'il veut assister aux messes dans les Cathédrales. Il fera quand même l'objet de moqueries de ces collègues, bien entendu. Toujours est-il qu'un agent qui perçoit son travail comme une sainte mission montrera toujours une plus grande motivation que celui qui le voit comme un simple job. De telles personnes peuvent faire avancer le Cartel, et tant qu'elles seront séparées leur travail de la religion, le Cartel les laissera pratiquer en paix.

violence remplit un triple objectifs : elle fait apparaître les mégacorporations comme les terrains de jeu de maniaques homicides, trop dangereux à attaquer, elle autorise les prédateurs - les employés - à défouler leur plus bas instincts réprimés par leur éducation et elle encourage ces impulsions pour transformer certaines personnes fragilisées en machines de guerre. Mais quoi qu'il en soit ces machines psychotiques peuvent s'avérer utiles. Les agents du Cartel peuvent vouloir avoir ces personnes avec eux que contre eux.

Ce jeu dangereux présente certains risques. Comme un Généticiens peut l'attester, plus vous modifiez la forme et le comportement d'un organisme, plus ses mutations deviendront imprévisibles. Si les mégacorporation s sont des organismes - comme beaucoup d'agents du Cartel le croient -, ces mutations

peuvent provoquer les événements qu'ils étaient censés prévenir. L'exemple des Premières Guerre corporatistes a convaincu les têtes pensantes du Cartel que des séries de conflits ponctuels, d'échecs technologique ou d'émergence de contre-cultures étaient préférables à clash brutale à l'échelle du système solaire. Aujourd'hui, les Conseillers exercent un e influence subtile mais ferme sur l'humanité toute entière. Si le Cartel venait à disparaître, la civilisation moderne chuterait avec lui.

Ce sont les véritables enjeux dans la guerre contre l'Obscurité et la survie de la race humaine. Chaque agent du Cartel ne connaît que trop bien ces enjeux. Et cette prise de conscience en font les plus grands bienfaiteurs - ou les ennemis implacables - de toute l'humanité.

LES PORTES DISTRANS

Les portes distrans sont un héritage de l'âge des anciens qui aujourd'hui ne se résume plus qu'à une poignée de reliques dans le système solaire. Ces artefacts, pinacles de la technologie humaine et des machines pensantes, constituent un projet inachevé, foudroyé par les Premières Guerres corporatistes et la Chute.

Lorsque les puissantes compagnies marchandes envisagèrent la conquête du système solaire extérieur, voire de mondes appartenant à d'autres étoiles, une solution dut être trouvée pour écourter de manière significative les voyages vers des bases qui devenaient de plus en plus lointaines. Les portes distrans, des tunnels quantiques reliant virtuellement deux points de l'univers, devaient être capable, à la première porte, de désassembler au niveau atomique n'importe quel corps, de le transférer à une porte jumelle qui avait la charge de le reconstituer à la manière d'une communication téléphonique.

La seule contrainte pour établir le tunnel quantique, autre que l'aspect technique d'assemblage et désassemblage, était le transport d'une des deux porte au point d'arrivée par des moyens conventionnels. Une fois celle-ci installée, les machines pensantes devaient assurer l'établissement et le bon fonctionnement du tunnel quantique - une tâche éminemment complexe lorsqu'il s'agissait de pouvoir transférer un vaisseau interplanétaire de classe Dreadnought avec tout son fret et son équipage.

Malheureusement ce projet fut arrêté net par les disputes mesquines qui précédèrent les Premières Corporatistes. Et comme les machines pensantes furent démantelées par la Confrérie avant la fin de ce conflit généralisé, les portes distrans ne furent jamais utilisées. Tout au plus quelques exemplaires monumentaux - 200 mètres de circonférence - furent achevés avant l'abandon du projet. Aujourd'hui ne subsistent que de vastes bêtisiers de métal et de pierre qui, surprenamment, ne semblent pas atteints par l'usure de 1.300 années d'intempérie et d'abandon.

Les portes distrans constituent l'un des projets au long cours du Cartel depuis sa fondation, et plus spécifiquement de la Délégation Imperial chargée de leur remise en fonction qui constituerait un bond en avant pour l'humanité en abolissant les frontières physiques entre les mondes humains. Et ce n'est que depuis la fondation de Cybertronic et la reconstruction partielle des machines pensantes que le Voile envisage avec certitude la remise en fonction de ces artefacts.

Indépendamment, de l'exploit hypertechnologique que cela représente, quelques ombres viennent ternir les promesses des portes distrans. Non seulement la Confrérie va exprimer son désaccord à un tel projet s'il venait à être rendu public mais il se pourrait bien que le Deuxième Directeur déclenche une purge en réponse à la transgression majeure de plusieurs Édits de Toth.

De plus, les scientifiques du Cartel ne savent pas quels risques sont encourus par l'utilisation de tels tunnels dans un univers infiltré par la Symétrie Obscure. Un dysfonctionnement de quelques micro-secondes d'une porte distrans et c'est la perte assurée d'un vaisseau. Sans parler de la possibilité que le tunnel quantique peut théoriquement transcender les lois du temps et abolir les frontières entre les dimensions - par exemple transférer un vaisseau avec tout son équipage vers une porte distrans qui fut construite juste avant que les Conquistadores d'Imperial ne mettent le pied sur Pluton.

LA FIN JUSTIFIE LES MOYENS

La femme porta la main à son casque, approchant le microphone de ses lèvres.

"Oui, Monsieur. Ici l'agent Brooks, Monsieur. Je vous reçois cinq sur cinq."

Brooks était entouré d'autres agents, pour la plupart lourdement armés et protégés. Tous portaient l'uniforme noir et bleu du Cartel, et les trois lettres BIE indiquaient que les Externes étaient une fois encore de sortie. Ils se tenaient au milieu d'une forêt de pins et un vent glacial les avaient conduits à se serrer les uns contre les autres pour avoir moins froid.

"Oui, Monsieur," continua Brooks, "la mission est bien entamée. Nous avons eu quelques difficultés à contacter le troisième groupe, mais nos agents infiltrés font de leur mieux. Ça ne devrait absolument pas perturber l'opération. Nous agissons dès que vous en donnerez le signal."

Elle écouta une fois de plus le grésillement de ses écouteurs, essayant de se concentrer sur la voix lointaine noyée dans le hurlement du vent.

"Oui, Monsieur, le briefing va commencer immédiatement. Terminé."

Brooks tendit le casque à son assistant et marcha vers les agents regroupés autour du radiateur électrique. Quand elle pénétra dans leur cercle, ils devinrent soudain attentifs. Elle ôta ses gants et sortie d'une sacoche une tablette graphique affichant une photo aérienne de la région.

"Comme vous le savez tous, nous sommes ici pour mettre un terme à une occupation illégale par Bauhaus d'une zone appartenant à Imperial. Les responsables locaux de Bauhaus ne paraissent tenir aucun compte des ordres de leur siège, nous avons une possibilité que des agents des Légions Obscures soient présents. La surveillance par satellite a apporté certaines précisions venant renforcer cette théorie."

Brooks indiqua avec un fin stylet plusieurs points lumineux sur l'écran.

"D'après le balayage infrarouge, les troupes de Bauhaus sont déployées ici, ici et là. Elles sont équipées d'un armement ultra moderne et ont probablement reçu des renforts de Légionnaires en maraude. Malgré le fait qu'ils ne dégagent aucune chaleur, nous estimons leurs forces à une trentaine de Légionnaires. Reste la possibilité de un ou deux snipers camouflés sous un écran thermique."

Cette information fut reçue avec la plus grande inquiétude par les hommes du Cartel, qui n'étaient eux-mêmes que douze, mais Brooks reprit :

"Il nous est impossible de mettre fin à cette occupation à nous seuls en l'état actuel des choses. J'ai donc passé un arrangement avec deux bandes locales, coutumières de la guérilla contre l'exploitation Bauhaus. elles nous aideront si nous leurs fournissons des armes. Les armes sont dans les caisses."

Sur ces mots, elle désigna les caisses chargées à l'arrière des véhicules tout terrain garés à proximité. Mais l'un des hommes exprima un doute en articulant soigneusement sa question.

"Vous voulez dire que nous allons fournir des armes à des bandes de criminels ?"

Brooks affronta l'homme et le regarda droit dans les yeux.

"Pour l'instant, agent Wiley, nous avons besoin d'alliés. À moins que vous ne souhaitiez diriger l'assaut personnellement. Comme je le disais," reprit-elle en lui adressant un regard glacial, "les armes seront distribuées aux bandits qui nous assisteront ensuite au cours de l'assaut. Nous agissons en tant que conseillers tactiques et ceux d'entre vous qui ont une expérience de coordinateurs de combat seront assignés à ce poste."

Elle se retourna face à Wiley.

"Et ne vous inquiétez pas pour les armes. Elles sont programmées pour s'auto-détruire dans vingt-quatre heures. Vous n'imaginez pas que je suis assez stupide pour procurer des armes à nos ennemis ?"

SALLE 101

J'étais environné d'une lumière blanche, cloué à une chaise de métal par des sangles et bracelets. Quelque part une décision avait été prise mais je n'y avais pas pris part. J'avais été trompé, enlevé et détenu par quelqu'un ou quelque chose. Je me nomme Richard Drake et je suis une personne - une personne enlevée pour son libre arbitre et sa moralité.

J'avais du temps pour analyser ce qui m'entourait et réfléchir sur la situation. Je sais, en premier lieu, je dois rester calme, rester rationnel, comme je l'ai toujours fait. Si je commence à paniquer ou succomber à la peur, même pour un bref moment, tout serait perdu. Ils contrôlaient la situation.

À cette pensée, une voix (une pensée ? une présence ?) fit écho à travers la chambre cellulaire : "NOUS AVONS LE CONTRÔLE."

"Qui êtes-vous" demandais-je.

La réponse fut brève : "NOUS SOMMES LE CONTRÔLE."

Il y avait une porte sortant de la pièce ; une porte y conduisant. Je contrôlais ma colère, canalisant ma haine comme un bouclier de défense. ma fureur était sans limite ; j'essayais de la sortir hors de moi, tentant vainement de briser la porte blanche de ma cellule avec l'intensité de mon émotion.

Quelque me fit ravalier ma rage, forçant les verrous de mon esprit. La douleur était trop forte. Si seulement je pouvais identifier sa source, trouver une personne à laquelle m'opposer, je pourrais concentrer mes pensées. Au bout d'un moment, mon désir fut satisfait. La porte se déverrouilla. Une femme entra.

Elle avait déjà fait cela avant. Elle est efficace. Professionnelle. Inhumaine. Je l'examina lentement, commençant par les pieds et remontant mon regard. Elle se tenait droite, en position d'écoute. De longues jambes. Pantalon ajusté. Costume ne traduisant aucune mégacorporation d'origine. Cheveux noirs soyeux. Frêle mais avec l'aplomb d'une danseuse. Des traits orientaux ; aucune émotion. Une personne sur laquelle concentrer toute ma haine ... à moins que ce ne soit ce qu'ils désirent.

"Les débuts sont toujours difficiles," entonna t-elle. Il y avait beaucoup de confiance dans son ton, exigeant le respect ; je ne pus me concentrer sur la signification de ses mots. Elle articula chacun d'eux lentement. "C'est le commencement. Il s'agit d'une salle 101".

"Et pourquoi m'avez vous amenez ici ?"

"Du fait, monsieur, que vous êtes mort. Pour le monde extérieur, vous êtes mort et enterré. Vous pouvez me considérer comme votre ange gardien."

Ma colère resurgit, annihilant ma volonté. La réponse fut rapide - une douleur insupportable - et un mot s'introduisant dans mon esprit : CONTRÔLE.

Je...dois...garder...le contrôle.

"Vous pensez que vous n'avez pas le choix, mais vous l'avez. Vous l'avez. Vous avez choisi de mourir, vous vous souvenez ? Des somnifères, 1.000 milligrammes. Une bouteille de scotch. Pour le monde extérieur, vous êtes mort. Nous, nous vous offrons la vie."

"Si vous acceptez, alors votre vie connaîtra un nouveau commencement... aujourd'hui. Chaque moment de votre existence sera surveillée. Chaque pensée sera analysée. Chaque action sera enregistrée. Votre nom, vos pensées, votre identité - tout cela est notre.

J'hurlais, mais uniquement parce que je l'avais choisi.