

CYBERTRONIC

Alors que le Cardinal Roland allait prendre la parole, un messenger du Haut Conseil du Cartel entra dans le hall et déclama le silence. Il apportait des nouvelles douloureuses pour l'assemblée des fidèles et, tandis qu'il parlait, la salle se vida, laissant le Cardinal Roland et ses frères de la Confrérie seuls. Alors, le Cardinal eut une prémonition des temps difficiles qui s'annonçaient pour l'humanité et les corporations, car une nouvelle puissance avait fait son apparition. Et ses proches versèrent des larmes de chagrin et de peur car les ressources déjà bien maigres de l'humanité seraient encore plus divisées. Et voici ce qu'on appela par la suite la Fondation de Cybertronic.

Ainsi que l'avait prédit le Cardinal, la croissance du nouvel empire financier paraissait sans limites. Jour après jour, de nouvelles pertes étaient découvertes parmi les directeurs de Mishima et de Capitol; fonderies, mines, installations portuaires, banques, universités et garnisons étaient rachetées en secret par les membres de Cybertronic, tous anciens employés des autres mégacorporations.

Mais malgré tous nos efforts, ô frères, aucun de nous ne put découvrir la trace la plus infime d'une influence des Légions Obscures. Même les Dominateurs fouillant au plus profond de leur esprit ne découvrirent qu'une neteté irréprochable.

Et c'est ainsi que la cinquième et, à ce jour, dernière mégacorporation vint à naître.

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

LES ORIGINES

Comparée à l'histoire des autres corporations, l'histoire de Cybertronic est extrêmement courte. Toutefois, au cours des 160 ans qui se sont écoulés depuis qu'elle a atteint le statut de mégacorporation, son impact sur le système solaire a été considérable. La corporation a débuté comme une petite compagnie appelée Cybertronic Investment Inc., avec la réputation douteuse de développer une technologie en violation flagrante des **édits de Thot**. En l'an 1103 TC, dans la quarante cinquième année du règne du Cardinal Roland Durand XIII le "Chauve", elle orchestra un colossal "effondrement fantôme" la bourse de Luna impliquant les fonds spéculatifs Hotaki Partnership Brokerage, la Bauhaus-bank et le groupe Smythe & Axelthorpe. Des milliards d'actions et bons de guerre furent bradées à mauvais escient et rachetées par des **sociétés écrans**. La Fondation de Cybertronic se fit grâce à un rachat soudain et massif de ces avoires corporatistes par la petite holding insignifiante, Cybertronic Investment, Inc. En quelques heures seulement, des centaines de milliards de couronnes changèrent de main et, brusquement, une nouvelle mégacorporation avait pris forme, la cinquième en taille, sur les talons d'Imperial en termes de valeur totale des avoires. L'enquête révéla que la majorité des achats avaient été effectués à travers des sociétés-écrans; il aurait été quasiment impossible de comprendre et d'interrompre le processus, même si quelqu'un avait su ce qui se passait.

Cybertronic fut officiellement enregistrée, profitant d'une ancienne loi qui n'avait jamais été annulée, et mit aussitôt en

œuvre une gigantesque campagne de recrutement. Quand la nouvelle corporation eut formé son conseil d'administration, ses groupes de direction et ses agences de marketing, une fuite de cerveaux commença en direction de la nouvelle organisation. De partout, dans toutes les corporations, des scientifiques, des enseignants, des gradés, des directeurs, des diplomates et des administrateurs rompirent avec leurs traditions, abandonnèrent leur travail et rejoignirent les rangs de Cybertronic avec leur famille. Des millions de personnes répondirent à l'appel, tandis que des sources Imperial faisaient état d'une gigantesque augmentation du trafic autour de la ceinture d'astéroïdes, et il devint évident que l'opération se préparait depuis des années. Mais ce n'était que le début de la saga de Cybertronic. En seulement deux ans, la population de Cybertronic s'était accrue jusqu'à pouvoir rivaliser avec celle de ses concurrents. La suspicion grandit au sein des mégacorporations et de la Confrérie mais, malgré tout leurs efforts, aucune d'elles ne put trouver d'explication au "phénomène Cybertronic". Mais le temps que la Confrérie ou n'importe laquelle des corporations concurrentes prenne la pleine mesure de cette campagne, Cybertronic était fermement implantée sur Cérés, le plus gros astéroïde du système solaire, et parachevait la construction d'une base fortifiée sur un autre astéroïde plus petit du nom de Dembovska. Pour le meilleur ou pour le pire, Cybertronic était là pour durer.

LA DYNASTIE MANNERHEIM

Dans une perspective purement historique, la Confrérie est d'une certaine façon à l'origine de Cybertronic. Ce fut durant les années qui suivirent la Chute, lorsque Nathaniel persuada les mégacorporations d'abandonner leur technologie avancée, que d'innombrables employés des départements de recherche durent chercher du travail ailleurs ou être mutés dans d'autres filiales moins tournées vers les hautes technologies. Une bonne part de ces individus trouvèrent leur place dans les petites compagnies indépendantes qui proliféraient après la signature du Traité de Heimburg. L'un des ces individus se nommait Ramone Mannerheim qui fonda, avec le reste de son équipe, une petite compagnie indépendante, enregistrée auprès du Cartel sous le nom de Cyberchemicals.

Dès le début, la petite compagnie persévéra dans le domaine de l'amélioration du corps humain via des substances chimiques et des implants mécaniques se gardant de franchir la fine limite définie par le premier édit de Thot et le strict contrôle du Second Directeur. Souvent, ces recherches et découvertes étaient confisquées et détruites par les agents du Cardinal. Mais génération après génération, chaque Mannerheim apportait sa pierre à l'édifice érigé patiemment par ses ancêtres. Le développement des machines pensantes étaient interdites, mais pas l'augmentation du cerveau humain.

Cette recherche atteignit son apogée sous la direction de Raoul Mannerheim, Président du Bureau, et Tom McClusky, Directeur Exécutif de la compagnie. Ce fut le génie visionnaire de Raoul Mannerheim qui permit à Cyberchemicals de faire une découverte qui modifia le visage du système solaire. Mannerheim avait trouvé le moyen de faire fusionner l'homme et la machine.

Mais une part essentielle du succès de Cyberchemicals vint de la relation entretenue par la dynastie Mannerheim avec les autres compagnies indépendantes depuis la Chute. Chacune était victime de la censure de la Confrérie, et chacune contribua par ses avancées à faire de la fusion homme-machine, une réalité.

Mais le plus incroyable était que les sujets de telles augmentations montraient un effet secondaire imprévu : ils présen-

taient une résistance à l'influence de la Symétrie Obscure. Mannerheim avait réussi l'impossible : une technologie résistante à l'influence de l'Obscurité. Apparemment la technologie cybernétique se montrait beaucoup plus fiable que la technologie "brute" dépourvue de toute âme humaine.

Malheureusement, Raoul Mannerheim fut assassiné juste avant de partager sa découverte avec le Cartel. Il comptait prouver à tous qu'il était possible de bénéficier de la technologie des anciens rendant les dogmes de la Confrérie étaient désormais obsolètes. Malgré tout, Cyberchemicals se débrouilla récupérer le cadavre avant sa crémation et un mausolée grandiose fut érigé en son honneur. Un symbole de douleur et un rappel de la responsabilité présumée de la Confrérie dans cette affaire.

Sergeï Mannerheim, le neveu de Raoul, reprit la direction de Cyberchemicals et mis en œuvre les plans élaborés par son glorieux ancêtre, en cas d'échec de celui-ci. Les présidents des dix-huit compagnies indépendantes qui contribuèrent au succès de Cyberchemicals formèrent une holding : Cybertronic Investment Incorporated. La compagnie nouvellement formée adopta une politique d'anonymat afin de protéger ses membres et ses dirigeants. Sous le couvert du secret, le directeur de la corporation devait désormais poursuivre ses objectifs sans obstructions et rester à l'abri du regard inquisiteur de la Confrérie.

Paradoxalement, ce fut un conseiller de la famille Mannerheim qui accéda au poste de Directeur Exécutif de la nouvelle entité. Cette personne resta inconnue pour la majorité des membres de la corporation mais fut facilement acceptée pour son rôle prépondérant dans les plans des Mannerheim. Désigné comme le 19ème Directeur, ce fut sous sa très discrète direction que la jeune holding Cybertronic Investment Inc., racheta pendant cinq années la majorité des affaires indépendantes dans le secteur des nouvelles technologies puis orchestra le fantastique coup boursier qui fonda l'ambitieuse corporation Cybertronic.

ÊTRE UN CYBER

Travailler pour Cybertronic n'est une chose aisée. Elle engage seulement la crème, et elle attend le meilleur de ses éléments. Une façon pour elle de faire cela est de soumettre ses employés au Brain-grease, une drogue améliorant les fonctions du cerveau baptisée XLR8. L'existence de cette drogue est un secret bien gardé. La plupart des cybers sont au courant de son existence, mais personnes en dehors de la corporation ne l'est. Bien sûr, elles ont des théories, mais personnes n'a encore trouvé de preuves, et Cybertronic entend bien garder les choses en l'état.

VAC

Les VAC sont les drones de la compagnie, si Cybertronic peut être soupçonnée d'avoir de telles personnes dans ses rangs. Pour ceux à l'extérieur, les VAC sont des rouages sans cervelles avec très peu d'initiative dans leur jobs. Rien n'est plus loin de la vérité.

C'est vrai que la vie de VAC est habituellement très ennuyeuse, mais ce n'est pas une règle. Les VAC sont les gens qui s'assurent que le travail est fait chez Cybertronic. Ils effectuent tout le travail général qui ne demande pas beaucoup de créativité ou d'intuition, et ils le font à la perfection.

TIFF

Les TIFF sont la crème de Cybertronic. Alors que les VAC s'assurent du travail quotidien, ce sont les TIFF qui font bouger la mégacorporation. En tant que TIFF, ils sont dotés de l'équipement cybernétique dernier cri, la compagnie leur accorde sa confiance et ils prennent la plupart du temps la direction des opérations sur les projets dans lesquels ils seront impliqués. Cybertronic tient en très haute estime le génie humain, et elle protège son élite pas dessus tout. On leur montre plus de respect et ont les jobs les plus intéressants, mais ils sont fréquemment les plus exposés au danger. S'ils désirent une vie à la pointe de leurs profession, ils trouveront difficilement une meilleure position.

LES DIAMANTS

Au dessus des VAC et des TIFF, il existe une troisième classe de citoyens Cybertronic : les Diamants. Ces personnes bénéficient d'un traitement spécial et se voient accorder une autonomie exceptionnelle par la corporation. Ils sont irréprochables dans leur loyauté envers la compagnie et ont gagnés la confiance de leurs supérieurs à plusieurs reprises. Souvent ces Diamants sont des Chasseurs avec un très grand nombre d'implants.

Les Diamants choisissent leurs postes et ont le plein accès aux magasins d'équipements et de renseignement de Cybertronic. Ils sont l'élite de la corporation. Il n'y a rien qu'ils ne puissent réaliser pour le compte de la corporation, et l'inverse est aussi vraie (la plupart du temps). Cela ne veut pas dire que quand vous devenez un Diamant que vous vous retrouvez derrière un bureau. De telles personnalités sont bien trop importantes pour être enlevées du terrain. Vous pouvez vous attendre à encore de nombreuses aventures. Bien sûr elles seront encore plus dangereuses et vitales qu'avant !

L'ESPRIT CYBERTRONIC

Cybertronic fabrique l'essentiel de son propre matériel. Ses produits sont extrêmement évolués et intègrent les dernières découvertes dans le domaine de la miniaturisation technologique et de la bioélectronique. En recourant à la céramique, au plastique et aux superalliages spéciaux comme matériaux de base, Cybertronic parvient à obtenir une qualité bien supérieure à celle des autres produits du marché.

La taille relativement modeste de la mégacorporation rend néanmoins ses produits assez rares. En raison de la technologie et des matériaux employés, les produits Cybertronic n'ont jamais pu être dupliqués. Cela signifie également que l'équipement Cybertronic est vendu très cher aux personnes étrangères à la mégacorporation.

Cette exclusivité technologique contribue à la protection de la nouvelle mégacorporation malgré l'hostilité affichée par la Confrérie et Imperial. Les besoins en matériels et services de haute-technologie forcent Capitol et Bauhaus à tolérer son existence. En fait, toutes les mégacorporations bénéficient à des degrés divers de la présence de Cybertronic.

La nature exacte de l'empire affairiste de Cybertronic reste pour une bonne part inconnue du fait de sa structure extrêmement cloisonnée. À l'instar d'Imperial, elle est divisée en plusieurs "départements" mais sans l'instabilité ou l'inefficacité d'une telle structure. Néanmoins, une part importante du personnel du Cartel s'emploie à découvrir et à démêler la trame impénétrable censée constituer la structure de la corporation Cybertronic. En certains cas, il a fallu enquêter sur plus de cinq cents prête-nom avant de remonter jusqu'à Cybertronic. Et dans la mesure où les holdings peuvent changer de propriétaire et d'appellation en une semaine, on imagine la difficulté posée par la cartographie de l'empire corporatiste Cybertronic.

Plus qu'aucune autre mégacorporation, Cybertronic est renommé pour utiliser de nombreuses entreprises bidons ou sociétés écrans pour acquérir les installations et les matériaux qui permettront à la "corporation de silicône" de croître en toute sécurité. Ainsi une mégacorporation peut découvrir qu'elle a cédé une partie de son empire à Cybertronic en lieu et place d'une compagnie indépendante. Aussi Cybertronic doit rapidement se mettre en position de force pour défendre dans les meilleures conditions sa nouvelle acquisition. En effet, les corporations n'aiment pas que Cybertronic lorgne sur leurs possessions et elles sont prompt en reprendre leur bien par le biais de raids et prises de contrôle hostiles. Avec la Confrérie qui influence grandement les procédures du Cartel, ce genre de situation devient de plus en plus fréquent.

STRUCTURE CORPORATISTE

L'organe dirigeant de Cybertronic est un conseil d'administration appelé le collectif. Il correspond originellement aux sièges des dix-neuf directeurs de Cybertronic Investment Inc. il y a de cela 160 ans et c'est sous la direction du collectif que Cybertronic est né. On sait peu de chose à son sujet, mais on connaît davantage ses méthodes de direction et de gestion. Le moins qu'on puisse dire est qu'il applique des techniques d'éducation dirigée très poussées.

Les principes d'endoctrinement de Cybertronic fonctionnent extrêmement bien pour deux raisons. D'abord les gens qui répondent à sa campagne de propagande sont déjà déçus par leur propre corporation ; ensuite, la crainte et les critiques qu'elle suscite chez la concurrence lui fait une réputation de supériorité. En conséquence Cybertronic n'apprend rien aux nouvelles recrues, mais se contente de les conforter dans leurs idées reçues. Voilà comment se construit sa structure corporatiste. Les nouveaux membres sont filtrés, catalogués puis modélisés grâce à des techniques de manipulation mentale à l'image de ce que désire la corporation. Après tout, on leur demande simplement de devenir ce qu'ils ont toujours voulu être !

La corporation Cybertronic peut avoir sa structure assimilée à celle d'un triangle. Chaque arête du triangle est importante et chacune supporte les deux autres dans une symétrie parfaite. Les trois arêtes du triangle Cybertronic sont : *Recherche, Développement et Manufacturation (RDM)*, *Administration, Économie et Gestion (AEG)* et enfin *Sécurité, Défense et Renseignement (SDR)*. Et toutes les activités de Cybertronic sont couvertes par cette structure corporatiste.

LA RDM

La RDM possède les meilleurs cerveaux que Cybertronic puisse engager. D'après le département des relations publique de Cybertronic, ces cerveaux investissent leur génie pour l'amélioration de la société. C'est plus qu'apparent avec le fait que Cybertronic est responsable de la plupart des technologies high-tech connues à ce jour.

RAD. Des quatre divisions constituant la RDM, la plus importante est celle de *Recherche Avancée et Développement*. À son quartier général sous le Q.G. de Cybertronic à Luna, le travail avance 24 heures sur 24 avec les scientifiques qui franchissent de nouvelles barrières en créant des inventions sensationnelles pour lesquelles Cybertronic est connue. Tellement les projets sont excitants qui courent à RAD que le quartier général est désigné comme Oz, un nom tiré d'un royaume fantastique créé par un ancien conteur.

EPD. La division *Exécution, Production et Distribution* est responsable de la production et la manufacture. Elle supervise toute l'industrie nécessaire pour la fabrication de produits que Cybertronic crée. De bien des façons, l'EPD est le plus impor-

tant département de la corporation dans son ensemble, car sans lui rien n'assurerait la transition des spécifications produits aux biens de consommations actuels.

RCI. Le travail qui résulte dans le secteur incroyable des produits cybernétiques est assuré par la division *Recherches Cybernétiques et Implémentation* dont les employés se spécialisent dans les différents secteurs de la cybernétisation. Tous les implants cybernétiques, et l'élaboration du cybernium qui est utilisé en conjonction avec ces implants, sont conçus par les scientifiques de la division RCI.

IDA. Les spécifications à la fois pour les implants et les biens de consommations sont, en conjonction avec les apports des autres départements, créés par la division *Ingénierie, Développement et Application*, sous l'égide duquel tous les départements d'ingénierie de Cybertronic répondent. L'IDA est aussi chargé des plans nécessaires pour les usines qui produiront les biens que vend Cybertronic, bien que la responsabilité ultime dans la création de machines repose sur l'EPD. Aussi il existe une bonne dose de rivalité entre les départements, chacun se percevant comme vitale pour la structure corporatiste, mais tous sont d'accord sur le fait que sans la RAD qui fournit les idées de base, aucune des autres divisions, exception de Cybertronic elle-même, ne serait viable.

L'AEG

L'AEG est le bras affairiste de Cybertronic et, des trois piliers, elle est le plus vaste. De bien des façons, il peut être même la plus importante, vu qu'elle échange avec le reste de notre société, qui soutient la corporation en achetant ses produits. Elle est responsable des faits et gestes de toutes les holdings de Cybertronic et des rouages de la mégacorporation qui doivent tourner dans le bon sens.

Aussi ceux qui travaillent dans cette division doivent posséder les connaissances nécessaires pour qu'une telle organisation aille toujours de l'avant et le jugement nécessaire pour prendre les décisions importantes et difficiles. C'est spécialement évident lorsqu'un employé Cybertronic fait bande part et fait des efforts pour vendre de la technologie à une mégacorporation concurrente. La sévérité de cette justice corporatiste est telle que les comportements de trahison sont officiellement devenus très rares. En gardant les rouages tourner derrière la scène, l'AEG fait un boulot énorme pour créer l'image de majesté que Cybertronic projette à ses clients et consommateurs.

LAJ. La division *Législation et Application de la Justice* est le bras légal de Cybertronic ; Cette division est responsable de voir si les lois corporatistes sont suivies et elle organise la punition pour les employés suffisamment indélicats pour briser le code. Il est donc logique que la LAJ est la division responsable des accidents tragiques qui semble s'abattre les rares individus qui quittent Cybertronic pour une autre mégacorporation, mais aucune action directe n'a été prouvée jusqu'à aujourd'hui.

EFP. La division *Éducation, Formation et Publicité* est la division qui crée les programmes d'orientation et les programmes d'éducatifs supplémentaires pour les employés de Cybertronic. La division EFP est aussi responsable de l'élaboration des idées pour tous les médias Cybertronic, vu que le Bureau des Directeurs ne voit en la publicité rien de plus qu'une autre forme d'éducation. Dans la même veine, la division EFP supervise aussi tous les efforts de relations publiques de Cybertronic, incluant les rapports trimestriels et annuels qui sont si impatiemment attendus par les investisseurs.

CBA. L'administration quotidienne de la mégacorporation est contrôlée par la division *Contrôle Bureaucratique et Administratif*. Le CBA est responsable de la bonne expédition des produits aux consommateurs, que les ordres et réquisitions sont effectués de la bonne façon et que les affaires internes tournent correctement. Cette division est la plus importante des divisions de l'AEG du au volume énorme de travail administratifs qui est nécessaire.

FPE. Second en taille après la BCA se trouve le bras financier de Cybertronic, connu sous le vocable de la division *Finances et Projections Économiques*. Aucun des employés de Cybertronic ne pourrait percevoir son salaire, aucun des matériaux que les réquisitions du pilier RDM ne serait payé, aucune des plages horaires sur les médias serait achetée s'il n'existait pas cette division. Le FPE est aussi responsable de la frappe de la piastre sur laquelle les transactions financières de Cybertronic reposent.

LA SDR

Sécurité, Défense et Renseignement, le dernier pilier de Cybertronic qui soutient et taxe les ressources des autres piliers. La SDR supporte littéralement les deux autres piliers, pour qui elle constitue la seule solution contre les prédatations de leurs rivales plus puissantes et mieux établies.

L'importance de la SDR dans les plans des opérations de Cybertronic ne peut être sous-estimée. Une enquête discrète a démontrée que les départements qui constituent cette division sont derrière la plupart des succès de la myriades d'opérations secrètes actuelles. Les citoyens de toutes les planètes doivent être conscient de l'influence de Cybertronic au sein de

SUCCÈS ET ÉCHECS

Cybertronic enchaîne les succès après les autres. Personne n'est sûr de la façon dont l'encadrement est si astucieux, mais personne ne fait des investissements aussi décisifs que Cybertronic, que ce soit dans une salle de marché ou sur le champ de bataille. Les succès sont toujours récompensés en conséquence et souvent de la manière la plus visible, ce qui est l'une des raisons pour laquelle les gens veulent rejoindre la compagnie.

Ce qui est moins connu est que Cybertronic puni l'échec avec la même efficacité qu'elle récompense une réussite. Si vous faites mal votre boulot, vous pouvez vous retrouver mort ou pire. Si vous quittez la compagnie, vous serez pourchassé et tué. Il n'y a pas d'exceptions. Cybertronic fonctionne du fait qu'elle est un énorme conglomerat avec des secrets que personnes d'autres ne possède. La corporation fera n'importe quoi pour être sûr que les choses restent en l'état. Personne n'est irremplaçable dans la course à la protection de la corporation.

Si des VAC commencent à agir indépendamment pour quelques raisons, ils peuvent être considérés comme des causes perdues et à éliminer. Les Attilas qui montrent trop de personnalité sont retirés du circuit et probablement détruits.

Le fait est que Cybertronic réalise un gros travail d'analyse psychologique avant d'admettre des recrues dans la compagnie. Et elle ne se trompe jamais. Pour refléter cela, si un cyber désire faire une chose qu'un bon cyber ne considèrerait jamais faire, le maître de jeu est libre de prendre le contrôle du personnage. C'est au maître de jeu de décider quand ce contrôle du personnage sera rendu au joueur, si jamais il l'est.

Jouer un personnage Cybertronic n'est pas pour tout le monde. Si vous ne pensez pas que vous pouvez supporter de telles contraintes sur le comportement de votre personnage, essayez autre chose. Sinon le personnage sera très vite perdu ou tué.

leurs communautés, même au sein de leur foyer et des centres d'affaires. La technologie de la SDR est différente de celle employées par les armées des autres mégacorporations, et ses départements ne reculeront devant rien pour atteindre leurs objectifs. Avec toute la technologie disponible chez Cybertronic personne ne peut se sentir en totale sécurité des yeux invasifs de cette division.

CMR. La division *Conflit Militaire et Résolution* est le bras militaire de Cybertronic. Rares sont les citoyens qui ne connaissent pas les célèbres Hommes-Miroirs défendant les propriétés de Cybertronic ou qui n'ont pas visionné les vidéos de ses braves soldats engageant le combat avec des forces hostiles. La capacité de la CMR de déployer ses troupes où elles sont requises le plus vite possible est une démonstration de la compétence de cette division mais aussi de la loyauté et des capacités de ses troupes individuelles.

TAH. La totalité du renseignement et analyse militaire tombe sous la juridiction de la division *Transformation Analytique et Hypothèses*. Ce département abrite la crème des cerveaux militaires, des affaires financières et juridiques que Cybertronic peut trouver ou engager chez les autres mégacorporations. Ces personnes sont chargées de mettre au point les plans qui font tourner la compagnie, aussi bien que les tactiques nécessaires pour la protections des avoirs de la corporation. Du fait que la compagnie souhaite que ses employés intègrent qu'ils font partie d'une vaste famille étendue, la capacité de la compagnie à protéger ses ouvriers est d'une importance cruciale, autant que de trouver les maillons faibles potentiels dans la structure corporatiste.

La TAH n'a pas de troupes sous ses ordres et aucune capacité d'agir de son propre fait. Le Collectif s'assure ainsi que la TAH ne devienne pas toute puissante de façon à perturber l'équi-

libre de la corporation. Si pour quelques raisons, la TAH devait être démantelée, Cybertronic ne serait plus capable de prendre une décision à moyen et long terme.

SIE. La division *Sécurité Interne et Externe* crée les armes associées aux efforts de la CMR. En-dehors de Cybertronic, cette division est connu comme Cybercurity, une filiale apparemment indépendante de la mégacorporation. La vérité, a contrario, est que Cybercurity fait partie de la colonne vertébrale de Cybertronic, peut être le département le plus important de la SDR. Les forces de Cybercurity sont utilisées dans les engagements militaires par la division CMR et aussi en tant qu'officiers défenseurs de la loi programmés pour perpétuer la loi Cybertronic à tous prix. Lorsque la corporation l'exige, les forces Cybertronic, déployées en rangs serrés, constituent un exemple pour les autres mégacorporations. Nonostante du piège des anciennes traditions, Cybercurity est un modèle de lignes claires et de performances optimales.

CIR. Le moins connu des départements Cybertronic est la division *Centrale d'Informations et du Renseignement*. Son mandat n'est rien de moins que le renseignement nécessaire aux autres départements de la SDR et des autres piliers, Aussi le CIR est vu par beaucoup dans Cybertronic comme la plus importante des douze divisions. Sans le renseignement collecté par cette agence, Cybertronic ne serait pas aussi puissante qu'elle ne l'est aujourd'hui.

Comme c'est le cas avec la division TAH, la division CIR ne possède pas le personnel nécessaire ou l'équipement pour agir de son propre fait, ou dans la plupart des cas d'analyser les données avant de déterminer leur importance. Fréquemment les informations sont adressées à la TAH au cas où quelques chose d'insignifiant semble être plus important qu'il n'y paraît.

LA VOIE CYBERTRONIC

Cybertronic, sans aucun doute, conduit la plupart de ses affaires derrière des portes closes. Alors que les autres corporations sont soit ouvertes délibérément ou ont des difficultés à dissimuler leurs transactions des médias, Cybertronic est une quantité inconnue. Même les interviews enregistrées avec des personnels Cybertronic sont impossibles, telle est la loyauté des forces de travail. Les ex-employés semblaient tous avoir bénéficié d'un lavage du cerveau, incapable d'expliquer leurs actions lorsqu'ils étaient employés là. Ce pourrait être assez long d'expliquer la loyauté quasiment fanatique que les membres du personnel de Cybertronic montrent envers leur employeur.

Il semble que la structure interne de Cybertronic est modélisée sur le modèle de la termitière. Cybertronic travaille essentiellement avec une structure en cellules, avec chaque division responsable de ses propres affaires avec très peu voir aucun contrôle quotidien depuis un niveau de décision supérieur. Les structures de management de plus haut niveau semblent se contenter de donner les orientations générales plutôt que d'être impliqués dans la résolution des problèmes locaux. Comment cette structure peut gérer un tel ensemble est l'une des grandes questions posées par ce modèle d'organisation, modèle qui s'est montré inapplicables dans d'innombrables cas. On peut normalement s'attendre que le résultat normal de cette structure - que la main droite ignore ce que fait la main gauche - n'ont pas fait encore surface du fait d'une chance extraordinaire ou d'une couverture des opérations extrêmement performante. Il simplement impossible qu'une telle structure puisse fonctionner en une telle échelle globale.

Un écran de fumée extrêmement efficace explique aussi l'autre différence majeure qu'entretient Cybertronic avec les autres corporations : sa capacité à être vu à ne rien faire alors que ses activités réelles restent très discrètes.

LES THÉORIES

La société de Cybertronic est unique par rapport aux autres mégacorporation. Les chiffres de la criminalité interne tendent vers zéro et le moral de ses employés est toujours optimiste quelle que soit la situation. Depuis les premiers jours de la Fondation, scientifiques et directeurs des autres mégacorporations ont cherché à comprendre la structure du pouvoir qui se cache derrière le groupe financier Cybertronic. Les théories proposées sont multiples, certaines officielles et d'autres non, certaines dignes de foi et susceptibles d'être démontrées et d'autres de pures inventions. Mais quelle que soit la vôtre, les faits sont là - les scientifiques de Cybertronic possèdent un savoir que leurs concurrents n'ont pas, et cet avantage exerce une forte influence sur tous ses employés.

L'espionnage industriel et les missions d'infiltration n'ont rien donné ; quelquefois les agents revenaient bredouilles ou avec quelques maigres informations, mais la plupart du temps ils ne revenaient pas. Même les services de Mishima, pourtant spécialistes de ce genre d'opérations, n'ont pas réussi à découvrir quoi de ce soit.

Tous ces éléments qui font la spécificité de Cybertronic - sa brusque apparition dans le monde de la haute finance, sa capacité à recruter l'élite intellectuelle des autres corporations, sa stupéfiante avance technologique - plongent le reste des mégacorporations dans l'expectative. Elles n'ont qu'une foule de théories pour expliquer ce qu'on appelle le "PHÉNOMÈNE CYBERTRONIC".

LE SYNDROME DE SULLIVAN

Ex-psychologue de Capitol, le docteur Simon Sullivan, expert en traumatismes de combat, a émis une théorie selon laquelle le phénomène Cybertronic serait la conséquence d'une anomalie mentale chez les traîtres. Confrontés à la menace continue des Légions Obscures, à la campagne de terreur de la Confrérie et aux contraintes imposées par la société, ces personnes auraient été frappées d'une maladie mentale proche de la schizophrénie. Ce qui leur aurait fait abandonner leur passé pour entamer une nouvelle carrière dans un nouvel environnement. Ce syndrome, toujours d'après lui, modifie également la chimie interne du cerveau, améliorant ainsi la capacité de calcul et de réflexion logique tout en supprimant les émotions et l'imagination.

Cette théorie a eu un certain retentissement et, même si personne ne le prend au sérieux, le syndrome de Sullivan cause encore de sérieux problèmes au service de propagande de Cybertronic.

Le docteur Sullivan est mort d'un arrêt cardiaque à l'âge de 28 ans.

LA THÉORIE OFFENHAUER

Au sein de Bauhaus, la théorie interdisciplinaire élaborée par un groupe de scientifiques dirigé par le général Jean-Louis Offenbauer est devenue la théorie dominante. En bref, elle prétend que Cybertronic a développé des méthodes biochimiques pour altérer les fonctions vitales du corps et même celles de l'esprit ; le système nerveux et les fonctions cérébrales seraient manipulés par une substance secrète, d'origine bactérienne ou génétique.

Une personne infectée par cette substance commencerait alors à agir en conformité avec la mentalité Cybertronic, prenant des décisions exemptes de toute ou presque toute influence émotionnelle. Le principe moteur de cette théorie s'appuie sur la juste réputation qu'ont les cybers d'être prévisibles, presque semblables à des machines, obéissant toujours aux impératifs logiques du moment et prenant absolument TOUS les facteurs en ligne de compte.

Âgé de 96 ans, le général Offenbauer est actuellement président de Cyberchemicals, Inc.

LA POSITION DU CARDINAL

La doctrine officieuse, allègrement soutenue par une majorité de membres de la Confrérie et d'employés d'Imperial, est que nous nous trouvons face à la première manifestation d'un nouveau motif de la Symétrie Obscure, jusqu'ici invisible à l'humanité mais qui s'étend et se propage à travers la société comme une tumeur. Une fois son objectif de dominer tout le système solaire atteint, le motif caché derrière Cybertronic se transformera pour révéler sa face hideuse.

Inutile de préciser que les relations diplomatiques entre Cybertronic et la Confrérie sont pour le moins tendues.

La Confrérie et Cybertronic ne se sont affrontées directement qu'en de rares occasions, affrontements débouchant la plupart du temps sur une égalité ou une victoire de la Confrérie. Le fanatisme du Deuxième Directeur est parvenu à tenir les cybers en échec ; la supériorité de leur équipement et de leur entraînement ne compense pas leur infériorité numérique. À chaque fois que Cybertronic a tenté une action contre la Confrérie, elle s'est retrouvée confrontée à des forces dix fois supérieures.

EXPATRIÉS

Il existe beaucoup de rumeurs à propos des expatriés de Cybertronic travaillant en francs-tireurs. Cette sorte de personnes est assez rare, mais elles se montrent de temps en temps. Pour une raison ou pour une autre, ils ne semblent pas avoir travaillé pour la mégacorporation et ils ont décidés de prendre leur envol.

Le fait est quand vous avez rejoint Cybertronic, il vous est impossible de la quitter. La dépendance au XLR8 que les cybers ont le garantie. C'est particulièrement vrai pour les Chasseurs, vu que sans le Brain-grease, leur corps commencerait à rejeter leurs cybernétiques, résultant inévitablement en leur mort.

Même sans cela, il y a aussi le fait qu'aucun cyber ne souhaite quitter la compagnie; Cybertronic fait rarement des erreurs dans ses évaluations psychologiques lors de la prospection de ses employés. Lors qu'elle en fait, elle met un point d'honneur à éliminer cette erreur tranquillement. Elle dépense beaucoup de temps et d'efforts à s'assurer qu'elle recrute les bonnes personnes et elle n'a jamais eu à remettre en cause ses méthodes.

Cela signifie que les personnes qui se font passer pour des ex-cybers tombent dans deux catégories : les menteurs qui travaillent pour Cybertronic et les menteurs qui ne font pas.

Ceux qui travaillent pour Cybertronic sont actuellement des agents de terrains travaillant dans des parties des mondes habités dans lequel un cyber officiellement employé ne pourrait jamais être accepté. Ils collectent les informations et prennent quelques fois part à des missions en tant que francs-tireurs pour les autres corporations et travaillent généralement comme espions. Vu que personne en dehors de Cybertronic ne peut prouver qu'un cyber est encore loyal envers Cybertronic, cela marche assez bien. Encore que les autres mégacorporations ont leurs suspicions et vous ne verrez que rarement un ex-cyber officiellement employé par une autre compagnie (bien que Bauhaus a la plupart d'entre eux).

Certains de ces cybers croient actuellement qu'ils ont effectivement quitté Cybertronic ou furent virés. Ils ont été conditionnés pour croire cela. Aussi ils ont été privés des secrets vitaux qu'ils pourraient diffuser. Ils croient aussi qu'ils doivent prendre contact avec des magiciens de la cybernétiques clandestins pour la maintenance régulière de leurs implants.

Bien sûr, ces magiciens travaillant en réalité pour Cybertronic. Ils administrent secrètement le XLR8 dont le cyber a besoin. Alors, lorsque le sujet est sous hypnose, ils l'interrogent sur la période courant depuis sa dernière visite et implantent de nouveaux ordres dans leur subconscient.

Les menteurs qui ne travaillent pas pour Cybertronic sont des vantards qui essaient de se faire passer pour des ex-cybers, croyant que de faire ça augmente leurs chances d'être engagé. Vu que très peu de monde sait très peu de choses sur la mystérieuse cinquième mégacorporation, c'est relativement facile à réaliser. Personne ne dispose d'une information pour confondre le menteur.

De plus, Cybertronic ne fait rien pour empêcher que ces vantards n'entretiennent leurs mensonges. Vu que ces vantards augmentent le flot de rumeurs contradictoires concernant Cybertronic, ils représentent difficilement une menace pour la sécurité de Cybertronic. En fait, ces vantards fournissent assez souvent une excellente couverture pour les véritables taupes de Cybertronic, vu qu'il est difficile pour quelqu'un à l'extérieur de faire la différence entre les deux.

LES MÉDIAS

Une chose encore à considérer sont les relations que Cybertronic entretient avec les médias pour mesurer à quelle point elle se dissimule. Ces réponses aux personnes étrangères à la corporation sont toujours creuses. Les requêtes pour informations sont invariablement ignorées ou passées d'un département de relation publique à l'autre avec très peu de chance d'une quelconque réponse. En fait il semble que la seule information qui puisse être rendue publique à propos de la corporation est l'information qu'elle désire rendre publique. Le contrôle étroit de la Confédération sur la plupart des canaux médiatiques, et ses relations tendues avec Cybertronic a forcé la corporation à diffuser son image par des canaux corporatistes qui lui sont propres. Ces sources d'informations unilatérales alimente le public avec une version déformée de la vérité à laquelle on ne peut accorder aucun crédit.

Les seules informations fiables concernant la société Cybertronic peuvent être obtenues dans les archives de Cyberchemicals et Cybertronic Investment Inc. D'après les informations de Cyberchemicals, les Mannerheims se sont assurés que chaque employé bénéficie d'un suivi médical et psychologique très

LA SUBRÉALITÉ

La subréalité, ou réalité subjective, est le vaste réseau de télécommunications qui relie tous les ordinateurs et les téléphones de l'empire Cybertronic à travers le système solaire. Il est composé de liaisons radios avec des transmetteurs hyperfréquence envoyant les informations en orbite et au-delà. Avant la Chute, les réseaux informatiques des anciens étaient seulement accessibles via des terminaux d'ordinateurs en utilisant des modems pour envoyer et recevoir l'information. Mais aujourd'hui, le réseau de Cybertronic peut être pénétré directement en utilisant son propre cerveau, des prises de connexion et des programmes complexes d'interface transformant les données informatiques en événements sensoriels.

GÉOGRAPHIE

La subréalité est, à la base, un vaste "espace potentiel" construit en liant entre elles les lignes téléphoniques et les fibres optiques de contrôle. Les algorithmes de transformation de Ihara-Grubb qui régissent la réalité de la subréalité la représentent comme une structure filaire de grilles et de formes. Les zones de fortes résistance (lignes anciennes, transmissions brouillées) apparaissent comme des montagnes tandis que celles de faible résistance apparaissent comme des plaines et des vallées. Les différents systèmes informatiques de Cybertronic sont représentés sous formes de constructs constitués de millions de points de couleur et lumière. Ces points, comme pour les images vidéo ou les photographies noir et blanc, ne peuvent être distingués que par une observation minutieuse. Pour simplifier les déplacements dans le réseau de Cybertronic (appelé cyberspace ou cybernet), ses véritables lignes de communications sont représentées sous forme d'une grille infinie de couleur bleu ciel. Si une ligne de données doit être localisée, les programmes de la couche de liaison la retrouvent et matérialisent ses points d'accès par une balise rouge vif.

Les transformations de Ihara-Grubb ont aussi été conçues pour tenir compte de la position relative d'un système par rapport à la subréalité environnante. Par exemple, un ordinateur situé en haut d'un gratte-ciel de Luna apparaîtra comme un construct planant dans le haut du réseau. La position relative des représentations des différents systèmes dans la subréalité est analogue à leur emplacement relatif dans le système solaire. La représentation d'un système en mouvement dans le monde réel se déplacera dans la subréalité en suivant un trajet parallèle au trajet réel.

Tout endroit où un ordinateur peut être allumé et connecté au réseau de Cybertronic est une extension du réseau dans le système solaire. La subréalité est, jusqu'à preuve du contraire, potentiellement infinie. Si vous pouvez connecter un ordinateur à cette maille de communication, vous créerez automatiquement une nouvelle section de la subréalité. Ainsi de nouvelles zones apparaissent en permanence au fur et à mesure que de nouveaux ordinateurs se connectent au réseau de Cybertronic.

En théorie, vous pourriez placer une connexion radio vers le réseau dans une sonde spatiale longue distance et étendre la subréalité aux confins du système solaire. Mais il faudrait un temps très long pour atteindre cette portion de la subréalité et cela prendrait une éternité pour entamer un dialogue. Ihara et Grubb pensaient qu'en théorie une intelligence extra-terrestre puissante et connaissant bien la technologie informatique de l'humanité, telle l'Âme Obscure, pourrait se connecter à la subréalité à des distances interstellaires. Elle ne pourrait probablement pas faire grand chose. La meilleure solution serait d'émettre un faisceau de connexion vers un satellite orbital, de télécharger une copie d'une Intelligence Artificielle extra-terrestre dans le réseau de Cybertronic par cette voie, puis de ce déplacer librement dans la subréalité.

RÉGIONS

Les régions sont de grandes zones du réseau Cybertronic (comme Cathay dans le centre du système solaire intérieur. Elles sont référencées par leur nom. Une Région est une zone floue aux limites changeantes. De nouvelles régions apparaissent continuellement et les frontières changent constamment lorsque la réalité potentielle du cyberspace varie. Ce n'est pas véritablement un endroit, juste une définition vague d'une zone sur laquelle Cybertronic peut communiquer de façon instantané sans avoir à utiliser les liaisons longues distances.

oussé ; pour les pères fondateurs l'attention portée à l'employé ne peut être ignorée.

Aujourd'hui, chaque employé dispose d'une évaluation psychologique permanente qui l'aide à déterminer ce dont il est capable et ce qu'il désire le plus dans sa carrière. Si cette pratique est encore utilisée au sein de Cybertronic, cela signifie que la corporation peut aider ses employés à réaliser leur potentiel maximum. Cette évaluation permet de connaître leur désirs, rêves, leurs capacités et autorise Cybertronic à correctement gérer la carrière de chacun de ses employés dans la structure corporatiste, assurant ainsi le maximum de performance de ces employés, et en retour ceux-ci éprouvent une très grande satisfaction dans leur travail.

D'après l'étude de ses pratiques en affaires, la façon dont elle conduit sa guerre, et ses relations avec les autres corporations et les médias, il semble que "la Voie Cybertronic" reste un mystère. Elle peut tout de même être résumée : gains maximums pour un minimum de frais - mais c'est simplifier à l'extrême ce qui est incompréhensible en vérité. Il semble qu'il n'y ait aucun plan rationnel derrière cette corporation et ses affaires pour quelqu'un extérieur à leurs bureaux de direction.

CATHAY. C'est une très petite région couvrant Mercure, spécifiquement le port libre de Fukido et les royaumes souterrains d'Akirenko et Longshore. Cathay est le centre des opérations pour la keiretsu Akirenko. Néanmoins, vue l'intensité des luttes inter-corporatistes avec Imperial, aucune mégacorporation ne détient le contrôle de Fukido, laissant le champ libre pour les casses informatiques et l'espionnage corporatiste.

THULÉ. Cette région couvre Vénus. Les principales grilles sont Heimburg, Petragrad, Polaria, Novakursk et Cyberport. Bauhaus exerce un contrôle global sur cette région, le contrôle passant peu à peu à Cybertronic au niveau de Cyberport. Les systèmes utilisés en Thulé sont assez primitifs, lents et équipés de programmes mortels plutôt que de défenses sophistiquées. Toute la région est vouée à l'espionnage, au commerce d'informations et aux luttes de petits groupes d'anarchistes cherchant à gagner un avantage économique.

CYBERTHÉÂTRE. La plus puissante des régions, le CyberThéâtre couvre Luna et toute la banlieue terrestre. Les principales grilles sont Luna et les stations orbitales en L4 et L5. Le Cartel collabore avec Netwatch pour maintenir la sécurité mais la région est dominée par le trafic corporatiste. Il y a peu de systèmes privés et la plupart des informaticiens indépendants sont connus et fichés par Netwatch. Le CyberThéâtre est un bon terrain pour les transactions commerciales, les banques, les réseaux conférences et autres transactions légales. C'est un très, très mauvais endroit pour commettre une crime informatique.

OLYMPIA. Cette région couvre l'hémisphère nord de Mars ainsi que les satellites Phobos et Deimos. Les principales grilles de villes sont San Dorado, Burroughs, Hosokawa et Cyberopolis. La région est une dictature presque absolue contrôlée par la troïka CIE, Netwatch et le Cartel. Les systèmes sont extrêmement surveillés et le crime informatique est traité avec une férocité draconienne.

ATLANTIS. La plus importante région potentielle couvrant Cérés et toute la ceinture d'astéroïdes (archipels troyens inclus). Atlantis est l'endroit idéal pour rencontrer des gens, récolter des rumeurs et prendre du bon temps. La sécurité est lâche, voire inexistante. Atlantis est principalement contrôlée par Cybertronic. Il n'y a pas beaucoup de trafic entre archipels d'astéroïdes, le temps de transfert des communications (2 à 3 minutes) rendant les échanges difficiles. Le trafic local est très actif, chaque station ou colonie étant connecté en permanence en un flux constant de bavardages. Les transactions sont généralement de bas niveau : échange de matériaux bruts, médicaments, air, nourriture, eau et ragots.

L'ESPACE SAUVAGE

Les déplacements entre les liaisons longue distance se font quasiment toujours par des connexions haut/bas. La plus grande partie de l'espace physique est "sautée" et il y a de nombreux territoires inconnus. En fait, l'activation d'un ordinateur quelconque peut créer des zones indépendantes non directement reliées à la subréalité. Ce territoire situé entre des points physiques du réseau de Cybertronic est appelé ESPACES SAUVAGES. La théorie de l'Espace Sauvage a pour origine les travaux de J.A. Grubb peu après la Fondation de Cybertronic. J.A. Grubb était un concepteur de logiciels et un hacker occasionnel qui le décrit comme une vaste zone de réalité potentielle, dormante, qui peut devenir réalité lorsqu'un ordinateur se connecte à la subréalité. Sans les connexions haut/bas, cette région resterait isolée au trafic principal du cyberspace et ne serait accessible que par ceux qui voudraient y trouver l'aventure.

Les légendes des pirates informatiques disent que quelque chose vit probablement dans l'Espace Sauvage : des IA dissidentes rescapées de la Chute, les avatars désincarnés des Apôtres, des choses ayant leurs propres grilles qui n'apparaissent que lorsque ces forces ouvrent une connexion haut/bas vers le réseau principal. Cette zone est comparable à un astéroïde du lointain du Nuage d'Oort qui reste inconnu jusqu'à ce qu'un de ses vaisseaux noirs soit envoyé vers la civilisation. Si

CONNEXION AU CYBERESPACE

LIAISONS LONGUES DISTANCES. Les liaisons longues distances permettent un transfert instantané interplanétaire ou du moins un débit confortable vu que le temps de réponse peut se compter en minutes entre deux points du système solaire. La compagnie indépendante Worldsat s'occupe de la plupart des liaisons interplanétaires des corporations à travers le système.

L'utilisation d'une liaison longue distance nécessite un mot de passe et un certificat d'identification fournis par une mégacorporation. Néanmoins avec des programmes appropriés, on peut convaincre le réseau qu'un appel est de canal corporatiste ou que celui-ci n'a jamais été passé.

LIAISON SUBRÉELLE. Il s'agit d'un mince câble en fibre optique connecté aux récepteurs subréels du propriétaire (la prise est souvent dissimulée dans une fausse dent ou une partie non visible de la nuque de l'utilisateur). La liaison peut être utilisée pour se connecter à un réseau informatique et ignorer la sécurité sur les systèmes normalement protégés. De cette façon, le cyber peut puiser dans n'importe quel système non-Cybertronic (ou même un système informatique contrôlé), primitif d'après les standards Cybertronic. Par exemple, un cyber peut prendre le contrôle d'un système de sécurité d'Imperial s'il peut s'y connecter proprement. Le faire nécessite une console de contrôle (une couche de liaison ou un cerveau électronique).

RÉCEPTEURS SUBRÉELS.

Ce sont des plaques métalliques implantées à l'arrière du crâne du propriétaire. Elles permettent d'utiliser une couche de liaison pour accéder à la subréalité (entrer dans le cyberspace). Elles sont habituellement dissimulées sous une couche de derme synthétique et protégées par un générateur de bruit blanc pour empêcher un retour intempestif. Les TIFF peuvent couper ces protections et contrôler les liaisons non-protégées (non-Cybertronic), espionnant dans leur dos des pirates informatiques.

COUCHE DE LIAISON.

C'est le lien logiciel vers la subréalité. Les algorithmes de transformation de Ihara-Grubb génèrent un modèle graphique qui peut être utilisé comme une aide antirationnelle dans le cyberspace et donne une notion de l'espace et du temps qui était impossible à obtenir avec les versions précédentes. Les personnes avec le Brain-grease créent les images qu'ils perçoivent dans la subréalité depuis leur cerveau. Ce sont comme des images hallucinatoires. Les personnes non-marquées (ceux qui ne bénéficient pas du Brain-grease) doivent utiliser des senseurs standards pour accéder à la subréalité, aussi elles sont obligées de porter un casque de réalité virtuelle et un package de logiciels.

Seules les personnes équipées de récepteurs subréalité peuvent accéder comme elles veulent à cette réalité subjective. Pour cette raison, personne à l'extérieur de la corporation ne s'est montré capable jusqu'à maintenant de casser les sécurités que Cybertronic a installé sur ces systèmes accessibles par la subréalité. Les liaisons des forteresses de données de Cybertronic sont simplement trop rapides.

les Légions Obscures savent pénétrer la civilisation tout en cachant leur véritable nature, ils ne seront probablement pas découverts avant des décennies.

NETWATCH

Netwatch est une sous-division de la CIR qui patrouille le réseau à la recherche d'activités illégales. Cybertronic fournis de l'argent, des équipements et ses meilleurs informaticiens à Netwatch. Ses membres sont équipés de logiciels très performants et se déplacent librement dans la subréalité, patrouillant un secteur spécifique pouvant être une ville, une planète ou même une région.

Les Glaceurs sont équipés de programmes de surveillance très puissants, ainsi que de programmes de "gel" qui peuvent mettre un récepteur subréel ou console en boucle paralysant ainsi un pirate. Il est alors incapable de se déconnecter tant qu'il n'a pas été relâché. Bien que l'arrestation et l'emprisonnement soient le but de Netwatch, elle est soupçonnée pour avoir utilisé des programmes noirs afin de tuer ou mutiler ses opposants.

CONSTRUCTS

Une des autres améliorations dues aux transformations Ihara-Grubb est qu'elles permettent de traduire le signal d'une console ou récepteur subréel en une représentation visuelle dans le cyberspace. La plupart des entités supportées par la subréalité ont un Construct. Même si aucun n'est spécifiée, les formules de Ihara-Grubb créent une forme polygonale les représentant. Ce construct est un symbole personnel. C'est avec lui que les autres cybers parleront et auront des relations lorsqu'ils seront dans le cyberspace. Un construct peut ressembler à tout ce que l'on désire : un techno-guerrier en armure, une créature angélique, à une forme géométrique ou encore une personne. On peut changer son construct chaque fois que l'on pénètre dans la subréalité. On peut même déguiser son construct en utilisant des programmes spéciaux de furtivité et d'esquive.

RÉALITÉ VIRTUELLE

Une réalité virtuelle est un univers miniature, créé en utilisant des techniques avancées de traitement d'images et des liaisons directes avec le cerveau. Le monde perçu à travers la couche subréelle est réel car il est directement branché sur les sens de l'utilisateur. Ce sont comme des images hallucinatoires composant des environnements de poche, complets jusqu'aux moindres détails.

Les réalités virtuelles sont utilisées comme centres de conférences, zone de loisir pour les cybers, bureaux où des personnes dispersées aux quatre coins du système solaire peuvent se rencontrer en réseau conférence pour travailler sur un projet et même des simulations réalistes (pour l'entraînement des Chasseurs et Cuirassiers).

Une réalité virtuelle n'est que cela : une réalité artificielle construite à partir d'un mélange de simulations sensorielles et

d'images de synthèse. C'est comme un univers de poche, englobant souvent des bâtiments entiers, des villes ou même des mondes. Les réalités virtuelles sont le couronnement de la technologie des interfaces de Cybertronic.

FORUMS

Un Forum est une forteresse de données amicale où les cybers peuvent se rencontrer pour échanger des informations, discuter, copier des logiciels, etc. Un Forum est généralement caché et fortement protégé. Un mot de passe et un cryptage très complexe est nécessaire pour y pénétrer. Une fois à l'intérieur, les utilisateurs disposent d'un certain nombre de salles ou de clubs remplissant diverses fonctions. Leur représentation tourne généralement autour d'un thème de la réalité virtuelle. Par exemple, le Forum Hunt Club de San Dorado est une construction élaborée de la réalité virtuelle d'un vieux manoir anglais avec ses serveurs, sa salle de dessin et son terrain de croquet.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Une IA ressemble beaucoup à une personne réelle. Elle a la possibilité de concevoir de nouvelles idées, de faire des plans à long terme et d'agir pour suivre ses propres désirs. Néanmoins ce qui motive un ordinateur n'est pas exactement ce qui nous motive. Les machines pensantes n'ont pas de glandes ou d'émotions. Il n'y a pas beaucoup de chance que l'on rencontre une IA qui ressente quelque chose pour un beau mec, tout simplement parce que la câblage n'est pas là.

C'est la curiosité ou la volonté de survivre qui motive généralement les machines pensantes. Une IA pourra construire toute une série de réalités virtuelles complexes rien que pour étudier les humains venant les visiter ou y jouer. Elle pourra suivre un simple cyber des années rien que parce qu'elle est curieuse de savoir pourquoi il fait ce qu'il fait. Si un cyber intrigue une IA, on ne peut prévoir ce que fera l'IA pour l'aider ou le gêner.

D'un autre côté, les IA sont aussi programmées pour promouvoir leur propre survie. Tout ce qui empêche l'IA d'obtenir des informations, de l'énergie ou d'accéder à des composants est considéré comme une menace dont il faut s'occuper. Une IA peut traiter très brutalement les intrus dans son système parce qu'ils menacent ses programmes et ses mémoires. De plus, tout ce qui pourrait conduire les opérateurs humains d'une IA à l'éteindre sera aussi une menace. Si l'IA n'est pas vigilante, il y a toujours une possibilité pour que Cybertronic l'échange contre une machine pensante plus agressive.

Au niveau personnalité, les IA sont plutôt distantes, puissantes et imprévisibles. Elles ont leur propre logique interne qui est souvent transversale et difficile à déchiffrer. Les IA sont les demi-dieux de la subréalité, des joueurs dont les raisons sont insondables pour les simples mortels. Les gardiens du cyberspace face aux éventuelles intrusions de l'Âme Obscure.

L'ARMÉE CYBERTRONIC

Alors que les exploitations Cybertronic continuent à produire des citoyens à un rythme supérieur à celui de n'importe quelle mégacorporation, les rangs de son armée s'enfle à l'unisson. Nombreux sont les postes à pourvoir au sein de la corporation, mais aucun n'est aussi prestigieux ou aussi lucratif qu'un engagement dans les forces armées. Contrairement à ce la plupart des citoyens de Cybertronic s'imaginent, ses soldats ne vont pas toujours au combat soutenus par le plus remarquable matériel militaire de tout le système solaire. Il est exact que Cybercurity dispose du meilleur équipement qui soit. Toutefois, ses ressources et sa confiance en sa supériorité ne sont pas illimitées, ni aussi solide qu'elle aimerait le faire croire à sa population. En conséquence, la majorité de ses troupes partent au front avec un matériel plutôt moyen en fait de qualité et d'efficacité.

Même ainsi, en dépit d'une propagande contraire, beaucoup de soldats des autres corporations se croient désavantagés face à Cybertronic, et cette légende suffit parfois à influencer l'issue d'un conflit. Par ailleurs, le fanatisme des troupes de choc de Cybertronic est souvent une arme redoutable en elle-même, et l'utilisation de drogues de combat permet aux soldats d'accomplir des exploits dépassant de loin les limites du corps humain.

Ceci dit, n'oublions pas les fameux Cuirassiers et droïdes de combat Eradicator, qui apportent un certain poids aux prétentions outrecoquidantes du collectif Cybertronic. Et, considérant que même les Chasseurs de base peuvent se mesurer aux troupes régulières de n'importe quelle armée concurrente, il ne faudra peut-être plus très longtemps pour les rêves de suprématie de Cybertronic deviennent réalité.

TACTIQUES

L'une des questions qui vient à l'esprit lorsque vous discutez des affaires militaires de Cybertronic est comment elle connaît ce que les autres corporations font aujourd'hui avec une telle assurance. Il semble que même après la formation de la corporation, certains des personnels de Cybertronic restent au sein des autres corporations, certainement à des positions clés, et fournissant encore leur véritable maître des informations vitales au regard des plans de leurs employeurs trompés. Jusqu'où cette infiltration s'étend est une question assez difficile. Il existe des faisceaux de présomptions que Cybertronic a assassiné des adversaires de hauts-rangs dans les corporations rivales qui ont été ouvertement hostiles à ses plans. C'est pourquoi les conflits armés avec ses rivaux sont une rareté. Cybertronic n'a pas besoin de déclarer une guerre à ses opposants quand une seule

balle prévient son ennemi de rassembler ses forces.

Quand l'assassinat n'est pas une option Cybertronic utilise souvent d'autres moyens plus subtils pour atteindre ses objectifs. C'est souvent le cas que des forces armées de Cybertronic infiltrent les positions ennemies en utilisant les tactiques de guérilla et les détruisent de l'intérieur, avant même que la cible ne prenne conscience de l'attaque. Si ce style de conflit est délibéré ou si la structure de Cybertronic d'utiliser de petites unités indépendantes rend les actions à grande échelle impossible est difficile à dire. Alternativement, la raison pour laquelle une guerre ouverte est rare peut être que Cybertronic ne dispose actuellement pas des personnels "redondants" pour les gaspiller dans de telles opérations.

Dans les situations où le conflit armé est inévitable, Cybertronic dispose d'une petite force composée entièrement de Chasseurs et de Cuirassiers. Ces unités sont probablement des forces armées les mieux équipées et entraînées de toutes les corporations, et elles peuvent être déployées très rapidement avec très peu voir même aucun briefing. Les tactiques restent au niveau des escouades, avec des frappes rapides et décisives. Ces raids éclairs sont toujours très bien organisés avec tous les intervenants équipés du meilleur arsenal avancé à disposition. Cette capacité à rentrer dans le combat avant que les forces de l'adversaire n'aient atteint leurs objectifs donne à Cybertronic un avantage substantiel. Même quand l'ennemi s'imaginerait encore quoi faire, les forces de Cybertronic peut déjà avoir attend leurs objectifs et être en position pour mettre fin au conflit avant qu'il ne commence réellement. Alors que les autres corporations préfèrent écraser leur ennemi avec des hordes de fantassins, Cybertronic préfère les actions chirurgicales sur un centre de commandement adverse, laissant la force du concurrent sans direction et donc à sa merci.

Aux côtés des Chasseurs et Cuirassiers, la seule force de haute-volée de Cybertronic qui est publiquement reconnue est celle des Hommes-miroirs, appelés du fait de leur armure hautement polie et reflétant la lumière comme un miroir. Ils sont utilisés exclusivement en combat urbain où des civils sont impliqués. Même sous un feu nourri, ces soldats sont en sécurité, du fait de la conception remarquable de leur armure qui peut encaisser les impacts directs les plus lourds. Ces soldats sont fiers de leur armure caméléon, littéralement et publiquement parlant, et recherchent la publicité dès que possible. On peut se demander si une telle force est vraiment nécessaire, ou si le concept dans son entier est conçu pour concen-

CYBERCURITY

L'armée de Cybertronic utilise toujours une petite partie de ses VAC pour accomplir un travail de police dans le cadre de l'entraînement et du service actif. Ces policiers sont des militaires et sont équipés en conséquence, quoique avec un peu moins d'armement et d'armure. Ils observent le règlement à la lettre et il est inutile de discuter avec eux.

Ajouté au comportement "robotique" de nombreux cybers qu'on retrouve tout particulièrement chez les agents de Cybercurity - cette attitude inspire le dégoût et la crainte aux visiteurs. Leurs descentes et leurs expéditions sont toujours effectuées dans un style militaire, avec un équipement et une précision militaire, et les victimes son, comme en tant de guerre, de simples "conséquences malheureuses".

L'agent en patrouille ou le garde ordinaire de Cybercurity est armé d'un pistolet-mitrailleur CAW2000, d'un gilet-par-balles, de manches et de jambières sous une combinaison noire. Il porte également un émetteur radio portatif à courte portée et, après la tombée la nuit, des lunettes de vision nocturne.

LE DOCTEUR DIANA

Diana Winter était un médecin d'une valeur exceptionnelle. Ses études étaient les plus avancées que tout autre depuis l'avènement de la Symétrie Obscure. Puis l'impensable se produisit : au cours d'une visite de routine, un des patients de Diana devint berserk et la tua. Au lieu de déplorer la perte du plus grand de ses biomédecins, Cybertronic mis en branle son processus de recreation. Grâce à l'ADN de Diana et à une nouvelle technologie Chauss-Tech, Cybertronic donna naissance à un génie entièrement développé. Les miracles de la biotechnologie et du donage lui permirent de dupliquer une femme morte, et en quantité théoriquement illimitée. Le docteur Diana était de retour - physiquement en tout cas. En dépit de son regard vide et d'un naturel un peu trop enjoué, le docteur Diana est un toubib aimé et respecté, qui a gagné l'affection populaire en n'hésitant pas s'exposer au feu de l'ennemi pour soigner les blessés, Chasseur ou non.

Sur le champ de bataille, les Docteurs Diana n'emportent qu'un P1000 et leur matériel de premier secours qui permet aussi bien de soigner les blessés, Chasseurs ou non.

LE CHEMIMAN

Le Chemiman, ou "bousilleur ambulancier", comme les soldats capitoliens le surnomme affectueusement, est un appareil contrôlé à distance ou auto-guidé, emportant des armes biologiques ou chimiques. De la dimension d'un ceruciel, il peut tuer des dizaines de personnes en très peu de temps.

Conçus pour aider les Chasseurs en bloquant l'opposition, ce véhicule à trois roues motrices est équipé d'un mortier avec une portée de 360 m pour propager différents gaz selon les circonstances. Les forces armées de Cybertronic étant surtout des forces conventionnelles, les blindés de reconnaissance légers autonomes de ce genre jouent un rôle très important tant au niveau du soutien, de la prise d'information que comme relais entre les unités sur le terrain et le centre de commandement.

Jusqu'à présent, le Chemiman n'a jamais été utilisé avec des armes non-conventionnelles contre des troupes corporatistes.

trer les regards d'une population intoxiqué par les médias alors que les guerres réelles se déroulent dans les bureaux des rivaux et des négociations secrètes avec des indésirables.

Des rumeurs indiquent qu'il existeraient de nombreuses troupes régulières à disposition de Cybertronic qui peuvent être utilisées pour prendre part aux actions militaires classiques, bien que les témoignages directs soient rares. Ces unités combattantes peuvent être équipées et déployées aussi rapidement qu'aucune force une autre corporation puisse le faire. Reste que l'existence de ces troupes soit plus un moyen de dissuader les rivales de Cybertronic de prendre les armes contre elle, qu'une réponse à un conflit imminent.

LES CHASSEURS

La réussite la plus frappante de Cybertronic, celle qui l'a rendue célèbre auprès de la population, est le Chasseur - une fusion entre un robot et un homme ordinaire. Jusqu'ici aucune des autres corporations ne possède la technologie nécessaire pour reproduire ce combattant légendaire.

Les chasseurs forment l'essentiel des troupes de combat cybernétiques de la corporation et sont apparus sur les champs de bataille, peu après la Fondation, comme des humains aux capacités mécaniquement améliorées. Leurs fonctions n'ont rien d'exceptionnel, mais leur équipement de combat est intégré à leur corps et relié à leur système nerveux de telle sorte qu'il ne fait qu'un avec eux. Ces soldats se comportent tout à fait honorablement sur le champ de bataille. Leur sang-froid semi-robotique leur confère une grande autorité.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
Force :	16	Déplacement : 3/225
Vitalité :	15	Bonus Offensif : +2
Coordination :	13	Actions : 3
Intelligence :	11	Bonus Initiative : +3
Volonté :	16	Blessures : 8
Personnalité :	16	Taille : ±0
Compétences	Protections	
Combat :	13	Tête : 6
Armes à feu :	13	Poitrine : 8
Communication :	11	Abdomen : 8
Adresse :	11	Bras droit : 8
Techniques :	11	Bras gauche : 8
Perception :	8	Jambe droite : 8
Esquive :	8	Jambe gauche : 8
Structure : ESCOUADE		
3-5 Chasseurs jusqu'à 1 spécialiste mitrailleur jusqu'à 1 spécialiste lance-roquettes jusqu'à 1 spécialiste communication 1 Sergent (+2 Personnalité, +1 Combat et Armes à feu)		
Structure : INDÉPENDANT		
1 Sniper (+2 Fusil et Automatiques légers) 1 Officier (+4 Personnalité, +2 Combat et Armes à feu, +1 Blessures, Bonus Offensif et Actions)		
Équipement		
Tous : Armure subdermale, Armure intégrée, liaison cellulaire, AR3000, Grenades à main. Spécialiste mitrailleur : TSW4000 Spécialiste lance-roquettes : SSW5000 , P1000 Spécialiste communication : ID Frappe aérienne Sergent : Paupière infrarouge Sniper : SR3500, Rétine ultraviolet, P1000 Officier : Bras artificiel, Paupière infrarouge, SA-SG72001		
Règles spéciales		
Cohérence d'escouade à 12 pas		

LES CUIRASSIERS

Les robots de combat Attila constituent l'une des plus grandes réussites technologiques de Cybertronic. D'une puissance inimaginable et d'une loyauté indéfectible, ils sont programmés pour davantage de missions qu'aucun homme ne peut espérer en retenir et peuvent être déployés virtuellement n'importe où avec seulement un minimum de préparation. Leur masse de plus de quatre cent cinquante kilos leur permet d'emporter les rames les plus lourdes ou de manier des armes de mêlée deux fois plus grandes qu'un homme. Seuls les coups directs avec des obus explosifs sont capables de stopper ces terribles machines de guerre qui accomplissent leur mission avec une précision chirurgicale quelle que soit l'opposition qu'elles rencontrent.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
Force :	30	Déplacement : 3/175
Vitalité :	-	Bonus Offensif : +4
Coordination :	15	Actions : 4
Intelligence :	6	Bonus Initiative : +2
Volonté :	25	Blessures : -
Personnalité :	-	Taille : +1
Compétences	Protections	
Combat :	14	Tête : 8
Armes à feu :	14	Poitrine : 8
Communication :	-	Abdomen : 8
Adresse :	8	Bras droit : 8
Techniques :	14	Bras gauche : 8
Perception :	7	Jambe droite : 8
Esquive :	7	Jambe gauche : 8
Structure : ESCOUADE		
3-4 Cuirassiers jusqu'à 1 spécialiste mitrailleur jusqu'à 1 spécialiste lance-flammes 1 Officier Chasseur		
Équipement		
Tous : Combinaison blindée mécanisée (-1 Déplacement déjà compté), liaison cellulaire, SW4100 Spécialiste mitrailleur : TSW4200 Spécialiste lance-flammes : 199 Magma-scorcher Officier chasseur : (voir description Chasseurs)		
Règles spéciales		
Cohérence d'escouade à 12 pas, vision nocturne et infrarouge. 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 HOMMES-MIROIRS

Les Hommes-Miroirs sont les soldats d'élite de Cybertronic. Ils constituent de fabuleux combattants qui ont bénéficié du meilleur entraînement, d'une véritable fortune en implants cybernétiques et d'une armure chromée qui est à l'origine de leur nom. Ils ne sont déployés que lorsque Cybertronic recherche la victoire dans un conflit d'une cruciale importance.

Ces soldats qui comptent un impressionnant niveau de réussite sont promus dans le corps des Hommes-Miroirs qu'après au minimum deux années de services chez les Chasseurs. Ils bénéficient, lors d'un séjour dans une installation de la ceinture d'astéroïdes, d'un entraînement intensif dans l'art de l'infiltration, d'améliorations chimiques et cybernétiques avant de devenir opérationnels. Ils sont souvent équipés d'armes de close-assaut et autres gadgets de haute technologie. Leur aptitude à déborder l'ennemi sans se faire voir constitue un atout non négligeable dans une bataille.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
Force :	23	Déplacement : 5/325
Vitalité :	18	Bonus Offensif : +3
Coordination :	23	Actions : 4
Intelligence :	11	Bonus Initiative : +5
Volonté :	16	Blessures : 8
Personnalité :	20	Taille : ±0
Compétences	Protections	
Combat :	15	Tête : 8
Armes à feu :	10	Poitrine : 8
Communication :	11	Abdomen : 8
Adresse :	13	Bras droit : 8
Techniques :	11	Bras gauche : 8
Perception :	8	Jambe droite : 8
Esquive :	8	Jambe gauche : 8
Structure : ESCOUADE		
2-4 Hommes-Miroirs		
Équipement		
Tous : Armure subdermale, Armure intégrée, Liaison cellulaire, Vision infrarouge, Membres artificiels, Casque de commandement, P1000, CSA404, grenades à main.		
Règles spéciales		
Cohérence d'escouade à 12 pas. En cas de blessures infligées aux bras et jambes, les Hommes-Miroirs IGNORENT les pénalités infligées aux Compétences, Déplacement et Action. Le revêtement caméléon fait bénéficier à son utilisateur d'un modificateur de +5 à sa compétence Discrétion.		

CORAL BEACH

Coral Beach est un homme silencieux et invitant au silence. Coral travaille habituellement avec une escouade de Chasseurs triés sur le volet et est mis sur des missions qui requièrent une discipline et une brutalité plus élevées que la normale. Coral est renommé pour son dévouement jusqu'au boutiste pour remplir sa mission, quitte à utiliser tous les moyens à dispositions - même si cela signifie le sacrifice de troupes amies ou des passants innocents.

Coral a développé une résistance mentale face aux manifestations surnaturelles après avoir été le sujet de procédés et tests durant son enfance passée dans une chambre de tests Cybertronic. Il dispose aussi de quelques prototypes cybernétiques pour renforcer ces capacités mentales.

Coral est armé de deux P1000 et de plusieurs grenades à main.

VINCE DIAMOND

Sur le champ de bataille, la vision de ce Goliath est pour le moins impressionnante. Depuis les muscles saillants de sa large poitrine à son menton carré, en passant par ses biceps d'un mètre de contour au sommet de son iroquoise blond platine, il se dresse comme un monument, fier et majestueux, archétype de la machine à tuer Cybertronic.

Homme laconique au tempérament violent, Vince est aussi rapide à s'emporter qu'à pardonner. Peu de gens parviennent à déchiffrer les émotions dissimulées derrière le sourire stupide qu'il affiche en permanence ; il a la même expression quand il massacre des Légionnaires sur le champ de bataille que lorsqu'il prend un verre au bar du centre commercial.

Programmé et formé pour tuer, Vince passe dans une sorte de mode "veille" quand il n'est pas au combat. Ses gestes se ralentissent, ses réponses surviennent après quelques secondes d'hésitation ... Il offre alors un contraste saisissant avec le soldat extrêmement vif et sûr de lui qu'il est sur le champ de bataille.

Vince Diamond est habituellement équipé d'un SSW4200P et d'un SA-SG72001.

CYRIL DENT

Cyril est le premier et le meilleur agent de terrain de Cybertronic. On ne connaît rien de son passé et lui-même semble disposer de très peu d'informations sur la question. Interrogés à son sujet, les employés de Cybertronic déclarent : "Ma foi, j'ai l'impression qu'il a toujours été là."

Homme d'action plus que de parole, Cyril est réputé pour son style de combat inimitable. "La meilleure façon d'éradiquer l'ennemi consiste à l'éradiquer." Provoqué, il riposte sans manifester la moindre émotion. Sa tactique, rudimentaire, revient habituellement à marcher droit sur l'ennemi à pas rapides. Ses adversaires manquent rarement d'éprouver une certaine appréhension à le voir avancer ainsi, sans sourciller ni manifester le moindre signe de douleur.

Avec son mètre quatre-vingt, Cyril est l'image même de la perfection. Respecté en tant que meilleur employé de Cybertronic, il est adulé comme un combattant virtuellement impossible à stopper. Le mystère dont il se drape ne le cède en rien à celui qui entoure la corporation à laquelle il a voué sa vie.

Cyril Dent est équipé, lors d'une opération de Cybertronic, d'un TSW-4000 et d'un CAW2000.

LES TROUPES DE CHOC

Lorsque Cybertronic ne peut prévenir un conflit par un assassinat, elle utilise les tactiques de guérilla et d'assaut éclair pour détruire un ennemi avant que celui-ci n'engage le combat. Le corps qui assure ce type d'opérations sont les Troupes de Choc.

Ce sont des soldats de Cybertronic sortant des rangs des Chasseurs et qui se sont vu entraînés et équipés pour réaliser, en équipe, des actions chirurgicales qui prennent l'ennemi par surprise. Le para-déploiement leur permet de garder l'initiative dès qu'ils mettent le pied sur le théâtre d'opération et leur entraînent avec des techniques de survie en font des soldats résistants, capables de survivre derrière les lignes ennemies sur de longues périodes. Débarqués en rappel depuis les rapides et manœuvrables gyrocoptères Sky Witch, les Troupes de choc sont renommées à travers tout le système solaire pour leur rapidité et leur sang-froid à sécuriser une position ou prendre possession d'un bâtiment ennemi.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat		
Force :	15	Déplacement :	4/275
Vitalité :	15	Bonus Offensif :	+1
Coordination :	16	Actions :	3
Intelligence :	11	Bonus Initiative :	+4
Volonté :	14	Blessures :	7
Personnalité :	20	Taille :	±0
Compétences	Protection		
Combat :	15	Tête :	4
Armes à feu :	13	Poitrine :	6
Communication :	11	Abdomen :	6
Adresse :	15	Bras droit :	5
Techniques :	11	Bras gauche :	5
Perception :	8	Jambe droite :	5
Esquive :	8	Jambe gauche :	5
Structure : ESCOUADE			
2-4 Troupes de Choc jusqu'à 1 spécialiste mitrailleur			
1 Sergent (+2 Personnalité et Volonté, +1 Combat, Armes à feu et Blessures)			
Structure : INDÉPENDANT			
1 Sniper (+2 Fusil et Automatiques légers)			
1 Officier (+4 Personnalité, Volonté et Vitalité, +2 Combat et Armes à feu, Bonus Offensif, +1 Blessures)			
Équipement			
Tous : Armure subdermale, Composite pare-balles, liaison cellulaire, CAW2000, Grenades offensives, fumigènes et incapacitantes (Difficulté 20), masque à gaz.			
Spécialiste mitrailleur : TSW4000			
Sergent : AR3000 avec visée laser			
Sniper : SR3500, P1000			
Officier : Fuseur Géhenne			
Règles spéciales			
Cohérence d'escouade à 12 pas, vision nocturne			

LES DROÏDES DE COMBAT ERADICATOR

Le droïde de combat Eradicator, aussi appelé Juggernaut, est la plus redoutée des machines de guerre de Cybertronic. C'est un énorme robot à la démarche pesante, conçu dans un seul but - détruire tout ce qui se met en travers de son passage. Il fut l'un des premiers bipodes blindés du système solaire. Prolongement et améliorations de la technologie utilisée dans les Gigameks mishimans, il intègre une technologie Cybertronic de pointe qui lui confère un blindage très supérieur à celui de n'importe quel bipode de sa taille. Blindage, qui combiné à un armement redoutable, en fait une arme de guerre qui force le respect.

Ce monstre de métal et de systèmes hydrauliques pèse aux environs de deux tonnes. Des systèmes d'auto-réparation sophistiqués l'aident à traverser intact le champ de bataille, même lorsque des projectiles parviennent à traverser les multiples couches de son blindage en alliage super résistant.

Le seul inconvénient de l'Eradicator est ce que Cybertronic considère comme son meilleur atout : son système de pilotage cybernétique. Certains combattants très gravement blessés mais toujours désireux de servir obtiennent le privilège de piloter un droïde de combat Eradicator. Leur tissu cérébral, intégré au véhicule, prennent les décisions et réagissent aux stimuli de l'environnement. Le processus de décision est interfacé avec une intelligence artificielle qui répercute les ordres réflexes aux différents organes du droïde.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat		
Force :	65	Déplacement :	4/275
Vitalité :	-	Bonus Offensif :	+8
Coordination :	15	Actions :	4
Intelligence :	3	Bonus Initiative :	+2
Volonté :	25	Blessures :	-
Personnalité :	-	Taille :	+4
Compétences	Protection		
Combat :	14	Armes épaule :	8
Armes à feu :	14	Cockpit :	10
Communication :	-	Moteur :	10
Adresse :	14	Arme bras droit :	8
Techniques :	-	Arme bras gauche :	8
Perception :	7	Patte droite :	10
Esquive :	7	Patte gauche :	10
Structure : INDÉPENDANT			
1 Droïde de combat Eradicator			
Équipement			
Radio longue portée, 2 SSW6000 jumelés, 2 Armes au choix parmi un SSW4200 Mégablaster avec CSB606 Slaughmaster attaché, un SW4100 et un I99 Magmascorcher.			
Règles spéciales			
Vision nocturne, radar et infrarouge. Lors de dommages infligés, les droïdes de combat Eradicators utilisent la table de localisation d'un humain mais applique les conséquences d'une pénétration de l'armure. La force et la masse des droïdes de combat Eradicator leur permet d'utiliser les armes normalement montées sur pivot fixe. En mêlée la tronçonneuse Slaughmaster inflige des dommages égaux à 1D6+8(x2) (bonus Offensif déjà inclus)			

L'EXCELLENCE PAR LA PERFECTION

Grâce au génie créatif de la corporation Cybertronic, un moyen a été développé de rendre l'humain bien meilleur que l'argile (le Cardinal nous l'affirme) à partir de laquelle nous avons été conçus. Ses ingénieurs ont créé une fusion entre l'homme et la machine. C'est la prochaine étape de notre évolution.

Les ingénieurs médicaux de Cybertronic, comme la femme connue sous le nom de Docteur Diana, se sont finalement débrouillés pour implanter des machines miniaturisées dans les corps humains. Cela a été réalisé avant par les autres mégacorporations, mais avec un succès limité. La percée décisive de Cybertronic a été de découvrir une façon d'implanter ses composants avec des chances limitées voire nulles de rejet.

Il y a de nombreux exemples de cybernétiques disponibles pour l'implantation, mais certains sont plus incroyables et utiles que d'autres. Certains ne sont que des remplacements d'organes alors que d'autres aident à améliorer l'animal humain à un plus haut degré, le rendant plus rapide, plus fort, intelligent et plus durable.

AFFICHEUR CORNÉE. Cette amélioration comprend un système embarqué (implanté) qui utilise le globe oculaire de l'utilisateur comme un écran d'affichage dont seul le propriétaire peut lire les informations. Des lettres vertes translucides apparaissent en-dessous du champ de vision du propriétaire et elles peuvent indiquer certaines informations basiques comme l'heure et la date (ce qu'ils font tous) ou des données plus sophistiquées comme des messages issus d'un cellulaire ou cerveau électronique.

ARMURE INTÉGRÉE. L'armure standard portée par les cybers est constituée de plaques d'acier légères et résistantes, polies à un haut degré de finition. Il s'agit tout de même de l'un des matériels les plus lourds qui puissent être portés et le système d'assistance hydraulique complète l'auto-portance de l'ar-

mure à des points clés. Même si elle n'est pas implantée directement sur l'utilisateur, cette armure est listée ici du fait que son utilisateur contrôle l'armure via des récepteurs sub-bréels. Elle autorise leur porteur à lire une ligne en-dessous toutes ses statistiques de combat.

ARMURE SUBDERMALE. Un treillis de nylon balistique a été implanté directement sous la peau du cyber. Il fournit à l'utilisateur une armure de 2 points sur tout son corps.

CERVEAU ÉLECTRONIQUE. C'est l'équivalent du cerveau électronique d'un Cuirassier, excepté qu'il est implanté dans un corps humain. Ses lésions des Chasseurs avec le potentiel d'atteindre le statut de Diamants (la plupart des personnages joueurs) peuvent en être équipés. Tout simplement une partie du cerveau de l'utilisateur est prélevée et remplacée par une unité centrale plus efficace. Cette unité peut contrôler les fonctions autonomes du corps (battements de cœur, production d'hormones, etc.) et peut réaliser un meilleur travail d'interprétation et d'identifications des données sensorielles. Par exemple, il peut identifier des odeurs, déterminer une portée, identifier des silhouettes, utiliser les ondes sonores pour "voir" dans le noir le plus total (via la synesthésie) et même être utilisée pour scanner un battement de cœur et analyser le stress dans la voix pour servir de détecteur de mensonge.

Un cerveau électronique peut accueillir un certain nombre (1D6+6) étapes de progressions à la manière d'un Cuirassier. Avec une ligne cellulaire, le cerveau électronique peut être en mise à jour constante, autorisant l'unité centrale de télécharger de nouvelles compétences si nécessaire. Bien sûr cela réclame d'écraser les premières pour faire de la place pour les nouvelles données.

L'unité peut même prendre la main et contrôler le corps de l'utilisateur si nécessaire (si l'utilisateur est inconscient par exemple), utilisant toutes les compétences de son propriétaire

XLR8

Le XLR8 existe en deux variétés : Le XLR8 Mark I est administré aux VAC. Son effet principal est de tempérer les émotions et tuer la créativité. Cela rend l'utilisateur incroyablement efficace sur des tâches simples, vu qu'il élimine toutes pensées secondaires qui seraient des distractions. Les VAC présentent ces effets vu qu'ils n'ont jamais été autant productifs avec cette drogue. Un effet secondaire est que les VAC se montrent entièrement immunisés à l'influence des Légions Obscures. C'est pourquoi la Confrérie n'a jamais été capable de trouver une trace d'Obscurité au sein des cybers. La version Mark II de cette drogue a certains effets communs, mais elle épargne les parties créatives du cerveau. Alors que cela laisse théoriquement l'utilisateur à la merci des Légions Obscures, seuls les personnes avec une très forte volonté se voient administrés le XLR8 Mark II. Même avant de prendre cette drogue, les chances que ces utilisateurs puissent rejoindre l'Obscurité sont quasi nulles.

Sans le bénéfice du XLR8, le corps humain rejeterait les implants cybernétiques dont Cybertronic gratifie ses employés. Pour une bonne part, le XLR8 est l'une des raisons derrière le succès de Cybertronic. Après tout, sans elle, aucune autre corporation ne peut espérer dupliquer l'intégration de l'homme et de la machine comme Cybertronic l'a fait.

TIQUEUR

Le monosodiumortobensaliumamono-nitrite-3 ou Tiqueur, comme on le surnomme couramment, est l'une des plus grandes découvertes de la science moderne. Il fut d'abord inventé et produit par le lieutenant Miriam Duval de BauChemicals.

C'est une substance biochimique hyperconductive qui, une fois injectée dans le cortex cérébral, optimise la transmission des impulsions nerveuses, améliorant ainsi les capacités du cerveau et accélérant son activité. Au prix de légères modifications, le Tiqueur peut également transmettre directement ces impulsions du système nerveux à un appareil électronique conventionnel, ce qui, en théorie, ouvre d'innombrables possibilités d'améliorations mécaniques du corps humain.

Le Tiqueur en est encore au stade expérimental ; il entraîne pour l'instant de graves effets secondaires : tics nerveux (d'où son nom), suppression du centre émotionnel du cerveau, crampes musculaires, convulsions et parfois même apparition d'écume aux lèvres.

LES MYRTILLES

Ces pilules bleues ont été utilisées au cours des recherches de Bauhaus pour supprimer les effets secondaires du Tiqueur. Le but de ce programme est bien évidemment de développer le Tiqueur en une substance capable de produire les mêmes effets que ceux apparemment obtenus par Cybertronic.

Les myrtilles endorment certaines parties du système nerveux qui contrôlent les muscles, dans le but de les empêcher de s'emballer (attaques cardiaques et hémorragies cérébrales se sont produites de façon répétée suite à de tels incidents). Cependant, elles n'ont aucun effet sur la suppression du centre émotionnel entraînée par la Tiqueur.

comme s'il était éveillé. Le domaine des compétences de Communication ne peuvent pas être utilisés de cette façon et toutes les autres compétences subiront une pénalité de -2 en plus des pénalités dues aux blessures infligées à l'utilisateur. L'unité peut aussi initier des routines d'urgence comme demander de l'aide. Elle peut même utiliser les propres sens de l'utilisateur sans que ce dernier soit mis au courant.

LIAISON CELLULAIRE. Il s'agit d'un téléphone cellulaire implanté qui autorise l'utilisateur à tenir une conversation téléphonique avec d'autres personnes. Le récepteur est implanté dans les os du crâne de l'utilisateur et le micro est rattaché à ses cordes vocales, aussi l'utilisateur peut sous-vocaliser pour tenir une conversation sans que les personnes aux alentours puissent entendre quoi que ce soit.

MEMBRE ARTIFICIEL. Cybertronic préfère recourir aux remplacements organiques plutôt qu'aux implants robotiques (elle les obtient de corps récupérés qu'elle n'a pas jugé nécessaire de ressusciter), du fait que les organes naturels tendent à être aussi efficaces avec moins de problèmes de maintenance. Si l'utilisateur désire plus de puissance, une restructuration des os peut être réalisée.

Un membre artificiel ajoute +5 à la Force de l'utilisateur lorsqu'il utilise ce membre. Il peut augmenter le Bonus Offensif de l'utilisateur lors d'une attaque en combat rapproché. De plus les jambes artificielles autorisent leur utilisateur à lire une ligne en dessous de sa caractéristique de combat Mouvement. Un membre artificiel IGNORE les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés.

ves à des dommages infligés.

ORGANES ARTIFICIELS. Votre cœur, poumons, estomac, intestins, reins et foie ont été remplacés par des modèles plus efficaces. L'utilisateur peut retenir sa respiration durant 45 minutes et ajouter +5 à sa Vitalité pour résister aux gaz, poisons, drogues et maladies.

OS RESTRUCTURÉS. Des morceaux des os longs du bénéficiaire ont été prélevés. Cette opération autorise les muscles à être rattachés vers le milieu des os pour un effet de levier maximal. En échange de la perte de cinq à dix centimètres, l'utilisateur ajoute +4 à sa Force.

POMMETTES INFRAROUGE. Le personnage dispose de capteurs infrarouges implantés dans ses pommettes (sur le modèle des pommettes d'un cobra). Cela permet au personnage de voir dans l'obscurité en repérant les émissions de chaleurs. C'est d'un usage limité contre les créatures mortes-vivantes et celles n'émettant aucune chaleur.

RÉTINES ULTRAVIOLET. Elles autorisent l'utilisateur à voir dans l'obscurité en détectant les nuances du spectre ultraviolet. Elles fournissent une vision nocturne d'une grande qualité en concentrant la lumière nocturne, mais elle devient inutilisable dans des bâtiments clos à moins que le personnage soit équipé d'une lampe U.V. À l'extérieur, leur utilisateur peut même lire à la lumière des étoiles.

LES COMPLEXES CYBERTRONIC

Cybertronic avait soigneusement planifié l'implantation de sa population longtemps avant l'instigation du crash boursier. Elle choisit délibérément des endroits qui ne présenteraient aucune menace pour les corporations concurrentes, tout en constituant des cibles difficiles au cas où la situation déboucherait sur un conflit armé.

Elle s'établit sur deux astéroïdes de la ceinture principale. Cérés abrite le plus grand complexe industriel de Cybertronic bien que la corporation dispose d'autres industries sur les autres mondes habités. Publiquement elle y conduit ses projets de pointe et la plupart de ses projets secrets. Dembovska peut être la plus grande implantation de Cybertronic accessible au public en dehors du Q.G. sur Luna. Elle abrite bon nombre d'installations de la division RDM et constitue le principal astoport de la corporation. Même s'il n'est pas le plus important, Dembovska est le plus connu des deux complexes et constitue le siège politique de Cybertronic dans la ceinture.

Grâce à ces deux complexes, Cybertronic disposait des matériaux bruts nécessaires à l'extension de son domaine et à

la conquête de territoires sur les précieuses planètes de la concurrence. Lorsque ces deux projets furent bien avancés, Cybertronic se lança dans la tâche ambitieuse consistant à coloniser les deux archipels d'astéroïdes qui suivent l'orbite de Jupiter en avant et en arrière de la géante gazeuse, les **Troyens**, à plusieurs millions de kilomètres l'un de l'autre. Très peu des astéroïdes troyens sont suffisamment grands pour être convertis en mondes habitables, aussi fallut-il les attacher les uns aux autres grâce à un réseau en alliage invulnérable et à des membranes en stélothène. Cybertronic créa ainsi tout un ensemble de mondes-bulles miniatures, appelés **complexes**, des serres dans lesquelles elle pouvait contrôler non seulement l'atmosphère gazeuse, mais aussi l'atmosphère mentale.

Au fil des ans, Cybertronic revint s'implanter progressivement et méthodiquement dans la sphère des planètes intérieures. Elle se bat aujourd'hui sur Mercure, sur Vénus et sur Mars, et représente une menace permanente pour Imperial, sa plus proche voisine.

CÉRÈS

D'un diamètre d'environ 930 km, Cérés est le plus grand astéroïde connu de la ceinture principale et concentre à lui seul un tiers de la masse totale des astéroïdes du système solaire intérieur. Sa période orbitale autour du Soleil est de 4,6 années terrestres et une journée sur Cérés dure neuf heures. Cérés est en fait une mini-planète partageant beaucoup de caractéristiques avec les planètes colonisées. Le manteau de Cérés, qui entoure le noyau rocheux de l'astéroïde, se compose de glace d'eau et d'une fine croûte extérieure composée de poussières. L'astéroïde a une forme presque ronde comme la Terre et sa structure interne est disposée en couches. Malgré sa faible gravité Cérés dispose d'une mince atmosphère et du givre à sa surface.

Historiquement, Cérés a appartenu très longtemps au conglomérat Imperial qui s'en est servi comme base de ravitaillement lors de la colonisation de la ceinture d'astéroïdes. Malgré ses faibles gisements de minerais en surface, Imperial installa une base permanente dans l'énorme cratère Piazzi pour exploiter durant de nombreux siècles ses réserves d'eau glacées.

Mais Cérés ne représenta jamais pour les clansmen qu'un désert de poussière au point qu'il fut largement épargné par les luttes fratricides déchirant Imperial durant le Xème siècle TC. Les installations ainsi que l'astéroïde lui-même seront finalement cédées en 946 TC à une filiale de Capitol pour rembourser les emprunts farmineux consentis durant la Triste Guerre. Cette filiale capitolienne, les métaux de Cérés, s'échinera durant plusieurs décennies à exploiter les richesses minières de l'astéroïde jusqu'à sa cession en 1103 TC à l'une des nombreuses sociétés anonymes qui constitueront plus tard le groupe Cybertronic.

Mais la cinquième mégacorporation se garda bien de faire valoir cette acquisition d'importance durant les premières décennies, ne disposant pas encore d'une armée capable de la défendre d'une quelconque revendication d'Imperial. Au lieu de cela, Cybertronic investit beaucoup de ses avoirs de manière discrète dans les Métaux de Cérés, n'hésitant pas à louer à Capitol plusieurs Dreadnoughts pour mener à bien ses projets d'établissement de la future grande base industrielle. Pour échapper à la vigilance du CSI, Cybertronic réussit à faire passer ce déploiement logistique comme une opération secrète des Forces Armées Capitolienne désirant établir un nouvel astoport militaire dans la ceinture d'astéroïdes. La réelle destination de ces installations ne fut découverte que quelques décennies plus tard, lorsque Cybertronic expédia de larges contingents de ses employés pour en prendre possession.

Aujourd'hui, le complexe Cérés est la plus importante installation industrielle que compte Cybertronic dans le système solaire. Si Dembovska représente le cerveau de Cybertronic, Cérés représente son cœur. Ce complexe repose tout au fond du cratère Piazzi, sous les installations astroportuaires de l'ancienne base Imperial qui a été considérablement modernisée et fortifiée. Dans ce complexe souterrain à l'abri de toutes les campagnes de bombardement imaginables, Cybertronic produit la grande majorité de ses produits manufacturés allant des systèmes d'armement aux produits électroniques de consommation courante. La totalité de ce complexe souterrain reste fermé à toutes personnes extérieures à Cybertronic. Les seules informations que possèdent les agences de renseignement sur le complexe Cérés sont les plans conçus jadis par les firmes capitoliennes chargées de le construire 160 ans plus tôt. La nature des équipements abrités ainsi que l'importance de sa population ne sont aujourd'hui réduits qu'aux spéculations de la part des analystes du CSI et de la Confrérie.

DÉMÉTER

Le complexe Cérés est un gigantesque réseau souterrain autonome s'étendant sous la surface gelée de l'astéroïde. À l'instar des complexes majeurs de Cybertronic, ses services vitaux sont administrés par un ensemble d'intelligences artificielles. Celui de Cérés est désigné sous le nom Déméter et peut être considéré à ce titre comme une digne descendante des machines pensantes qui régulaient jadis les sociétés humaines avant la Chute. Tous les personnels du complexe Cérés sont constamment surveillés par Déméter qui leur fournit tout ce dont ils ont besoin.

Mais bien que cette machine pensante fonctionne de manière remarquable, Déméter a développé au fil des années une forme de paranoïa extrême. Elle est obsédée par la loyauté de tous ceux qui servent Cybertronic dans son domaine. Elle soupçonne que des agents infiltrés complotent à sa destruction, ou que des personnels du complexe pourraient participer activement à de tels complots. Elle soupçonne qu'il se cache un agent d'Imperial ou des Légions Obscures derrière chaque problème que connaît le complexe Cérés. C'est pour cette raison qu'elle a mis en place au cours des décennies plusieurs mesures pour s'assurer de la loyauté de ses personnels et de découvrir puis éliminer tous les traîtres.

Déméter est aussi schizophrénique. Elle possède de multiples personnalités, chacune reflétant les nombreuses intelligences artificielles qui la composent. Au cours de ses 150 an-

TRAUMA TEAM INC.

Trauma Team est une entreprise paramédicale reconnue et agréée travaillant à travers le système. Leurs ambulances spéciales sont aptes à vous extraire de la scène du drame en moins de quelques dizaines de minutes (où vous êtes remboursé).

Les équipes de Trauma Team se composent des meilleurs techniciens paramédicaux et spécialistes disponibles. Ils utilisent généralement un véhicule de transport blindé armé de deux autocanons jumelés. Ce véhicule contient les équipements de soins et de maintien en vie artificielle techniquement les plus sophistiqués. Il comprend une cuve cryogénique mobile afin d'abaisser la température du corps à près de -5°C (la température idéale pour stopper les hémorragies et les traumatismes crâniens).

La Trauma Team peut être appelée sur n'importe quel borne téléphonique dans un rayon de 35 km (une douzaine d'équipes sont en attente à n'importe quelle heure dans une région). En tant qu'entreprise privée, Trauma Team n'est en aucun obligée de transporter un blessé à l'hôpital. Toutefois elle est responsable de la survie et de la stabilisation des patients grièvement blessés. Les frais de Trauma Team sont excessivement importants (6.000 couronnes l'heure). La meilleure façon de supporter ces prix exorbitants est d'inclure leur service dans le cadre d'une police d'assurance passée avec une corporation (à l'exception notable d'Imperial).

En cas de décès du client, la Trauma Team peut disposer de son cadavre pour fournir une banque du corps appartenant à Cybertronic si son état est encore bon. Chaque partie du corps humain possède une valeur marchande comprise entre 200 et 700 couronnes, de quoi compléter les frais de crémation éventuels.

LA PIASTRE CYBERTRONIC

La plus inhabituelle des monnaies corporatistes est la PIASTRE CYBERTRONIC, qui est en fait un billet de papier. Il en existe trois modèles, le billet de platine, rectangulaire, le billet d'or, carré, et le billet d'argent, circulaire, valant respectivement 100, 20 et 5 piastres. Les piastres sont employées comme des chèques, mais ne peuvent s'échanger que dans une banque Cybertronic. 1 piastre = 1 couronne du Cardinal.

LES FIRMES

Plusieurs firmes administrent les fonctions municipales du complexe Cérés sous la supervision de Déméter. Celles-ci ne sont pas des groupes entrepreneuriaux tels que l'entendent le capitolien moyen. Déméter n'autorise en aucun cas la propriété privée dans son domaine ni le contrôle de ses fonctions vitales par des humains. Ces firmes sont en fait des bureaucraties oppressantes qui fonctionnent avec une implacable efficacité, montrant toujours une froide logique parfois débouchant sur des situations ubuesques. Bien qu'aucune firme du complexe Cérés ne possède d'actionnaires, elles constituent une forme d'entreprises disposant de bureau de direction qui gère leurs revenus. Elles n'ont pas de patrons et ne versent aucun salaire à leurs employés. C'est Déméter qui se charge de fournir les locaux, le matériel et s'occupe de verser directement les salaires à ses personnels.

nées de fonctionnement et d'évolution continue, plusieurs de ses sous-systèmes voient aujourd'hui leur programmes en contradiction directe avec ceux des autres sous-systèmes. Chacun exécute ses propres procédures sans connaître le schéma général de leur exécution. De temps en temps, un ordre peut outrepasser un autre. Si par exemple, un administrateur assigne une mission à une intelligence artificielle qui est contraire aux directives de Déméter, alors sa mise en application pourra comporter plusieurs contradictions dans ses instructions.

Déméter n'est pas omnisciente ni omnipotente comme en sont convaincus les VAC. En fait à cause de plusieurs communications défaillantes, de données incomplètes ou fausses, de conflits avec ses sous-système et de sérieux désordres de personnalité, Déméter est très loin d'être omni-quoi-que-soit.

ARCHITECTURE

Le complexe Cérès est très différent des mondes souterrains mercuriens. Ici règnent en maître le béton, l'acier, le plastique et la céramique. La propreté des rues du complexe rivalise avec les complexes marchands capitoliniens. Les seuls représentants d'une vie végétale sont les arboretum placés à certains carrefours avec des plantes grimpances et des fontaines glougloutantes. Mais l'atmosphère reste froide et impersonnelle.

Chaque secteur du complexe dispose à ses entrées de sas équipés de détecteurs chimiques et de métaux. Déméter ne permet pas à un personnel non-autorisé de circuler armé dans ses quartiers. Des escalators mécaniques, tapis roulant et ascenseurs permettent de changer rapidement de niveau ou de rue. Toutes les intersections et hall des bâtiments sont équipés de caméras de sécurité. Les façades des bâtiments dans le prolongement d'une avenue arborent de gigantesques tableaux électroniques et écrans géants affichant tantôt un message publicitaire, tantôt la photo d'un cyber faisant l'objet d'une censure publique et de temps en temps le fait que Déméter est l'ami de tous les cybers.

Les seuls véhicules personnels parcourant les avenues du complexe sont des taxis automatiques. Des trains à suspension magnétique permettent de traverser rapidement les secteurs mais un visiteur se retrouvera très vite frappé par l'absence de bruits en dehors des pas de la foule se rendant à son lieu de travail.

NIVEAU D'ACCREDITATION

La société du complexe Cérès possède une hiérarchie rigide. Chaque cyber dispose d'un niveau d'accréditation allant du noir au blanc. L'accréditation d'un cyber mesure la confiance que lui accorde Déméter. Ce niveau d'accréditation ne mesure pas une capacité ou l'expérience - seulement la confiance de la machine pensante. Ce niveau d'accréditation se décline du plus bas au plus élevé : noir, rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo, violet, blanc.

Basiquement un cyber est supérieur à tous les personnels disposant d'un niveau d'accréditation moins élevé et est inférieur envers tous les personnels avec une accréditation plus élevée, sans aucune exception. Un cyber doit se conformer aux ordres de ses supérieurs tout le temps. En pratique, les cybers au-dessus de l'accréditation jaune ne peuvent attendre plus de déférence des personnels inférieurs. La société du complexe Cérès observe une cassure non écrite entre les statuts d'accréditation jaune et vert. Au niveau jaune et en-dessous, vous faites parti des masses ; au niveau vert et au-dessus, vous faites partie des classes dirigeantes. Tous les VAC, quelque soit leur niveau d'expertise sont confinés au niveau noir. Tous les TIFF débute leur carrière au niveau rouge.

Occasionnellement, Déméter assigne à un cyber le commandement d'un groupe composé de personnels d'un même niveau d'accréditation. Dans ce cas, le chef d'équipe désigné peut donner des ordres aux autres membres de l'équipe comme s'il avait un niveau d'accréditation supérieur. Le chef d'équipe peut désigner un suppléant au cas où il se trouverait incapable d'exercer son commandement et lorsque les circonstances interdisent de consulter Déméter pour sélectionner un nouveau chef. Le nouveau chef d'équipe devra confirmer son statut à Déméter à la première opportunité ; ne pas le faire est passible de trahison.

Tous les personnels doivent porter une tenue aux couleurs correspondant à leur niveau d'accréditation ou comporter une teinte majeur clairement distinctive. Les services techniques ont clairement marqué chaque salle et corridor du complexe avec une couleur correspondant à un niveau d'accréditation. La marque peut se résumer à une simple bande colorée d'un mètre de largeur à hauteur de poitrine mais, en pratique, les services techniques peignent les murs de la couleur appropriée. Entrer dans une salle ou un corridor marqué d'une couleur d'un niveau d'accréditation plus élevé que la votre est passible de trahison. Par exemple, un personnage de niveau orange peut pénétrer dans les zones oranges, rouges et noires mais pas dans les zones jaunes, vertes, bleues, indigo, violettes ou blanches.

Dans certaines circonstances, Déméter peut autoriser un personnage à pénétrer ou circuler dans une zone d'un niveau d'accréditation supérieur à ce qui lui est normalement permis. Dans ce cas la SIE fournira des documents d'autorisation appropriés - si les circonstances le permettent -, une tenue temporaire aux nouvelles couleurs - si elle est en stock -, et une escorte avec l'accréditation appropriée - si elle est disponible.

LOGEMENT

Tous les personnels sauf les plus hauts niveau d'accréditation partagent des quartiers de vie communs, bains collectifs, etc. Il n'existe pas de distinction de sexe. Les personnels avec un faible niveau d'accréditation vivent dans de vastes baraquements

ouverts à tous les vents. Les personnels avec un statut moyen vivent dans des appartements confortables à plusieurs voire tout seul. Les personnels avec un statut élevé habitent seuls dans de grandes suites luxueuses.

Mais quelque soit leur statut, aucun cyber ne peut goûter aux joies d'une vie privé. Les moniteurs de Déméter ainsi que ses caméras sont pratiquement partout - bien que certains soient en pannes-, chaque cyber garde un œil sur son voisin, et quiconque possède l'accréditation suffisante à toute latitude pour pénétrer dans des quartiers sans avoir à rendre de comptes.

NUTRITION

Déméter supervise tous les systèmes et services du complexe Cérès. Chaque secteur possède sa propre intelligence artificielle pour régir et gérer les services aux personnels ainsi que les systèmes vitaux.

La sous-division Recyclage des Déchets de l'EPD recycle l'atmosphère du complexe, l'eau et les déchets organiques pour éliminer le risque de contamination biologique et chimique. Vous êtes ce que vous manger n'a jamais été aussi vrai. Les firmes de l'EPD cultivent une grande part la nourriture dans de grandes cuves et fermes hydroponiques.

Le repas quotidien d'un cyber avec un faible niveau d'accréditation se compose de différentes levures, lichens, algues et substances organiques synthétiques, texturées, colorées et parfumées pour être tentantes pour un palais humain - ou du moins c'est l'objectif.

La majorité des personnels partagent leur repas dans des cafétérias publiques contenant plusieurs milliers de sièges. Les personnels avec un faible niveau d'accréditation avec quelques piastres peuvent acheter des repas préparés, qu'ils pourront savourer dans l'isolement relatif de leurs quartiers personnels. À des prix plus élevés, ils peuvent acheter de la vraie nourriture grâce à des connaissances travaillant dans un restaurant luxueux. Consommer de la nourriture au dessus de son niveau d'accréditation est passible de trahison.

L'EPD dispense de généreuse rations de suppléments biochimiques à tous les personnels. Vous pouvez librement et légalement obtenir une grande variété de tranquillisants stimulants, somnifères et excitants dans les cafétérias et dans les pharmacies publiques et les confessionnaires éparpillés dans le complexe.

Grâce à cette pharmacothérapie, Déméter s'assure que chacun de ses personnels soit heureux. Ne pas utiliser cette médication est un acte d'insubordination. Que ces substances médicamenteuses interfèrent avec la sécurité du pilotage des véhicules, la programmation de machines industrielles ou la maintenance des dispositifs d'armement fait partie de la vie du complexe Cérès.

HABILLEMENT

Les personnels portent tous des tuniques et combinaisons arborant la couleur de leur niveau d'accréditation. Au plus faible niveau d'accréditation, les tenues tendent à être grossières, trop larges, pauvrement conçues et gênantes. Alors qu'un cyber s'élèvera en statut, il dépensera une partie de ses revenus à améliorer la qualité de ses vêtements.

Toutes les tenues doivent se conformer aux spécifications de Déméter mais la qualité des matériaux, le degré de finition et les ornements traduisent le statut. Les cadres adorent arborer des colifichets chromés comme des oreillettes, ordinateurs palmaires ou bandes miroir faisant office de lunettes.

Une ceinture utilitaire fait partie de la combinaison standard des techniciens. Le cyber y transporte tous les instruments pour son hygiène, outils pour son travail, porte-bonneurs, souvenirs et autres objets personnels. Du fait de l'absence de toute vie privée, les cybers gardent leurs objets personnels avec beaucoup de précaution puisqu'ils sont quasiment la seule marque d'individualité qu'ils arborent.

COMMERCE

Même si le complexe Cérès constitue une société autonome, son économie sous contrôle fonctionne comme un marché libre, ou au moins comme une simulation de marché gérée par Déméter. Reste qu'aucun banquier capitolien ne reconnaîtrait un système capitaliste dans cet exercice digne d'une expérience de rats de laboratoires. Les cybers ne peuvent changer de jobs. Ils ne peuvent acquérir un quelconque titre de propriété. Ils ne peuvent prêter de l'argent à un collègue ou se déclarer en faillite, et toutes les transactions sont filtrées par Déméter. Le plus étrange de tout, aucun cyber ne paie de taxes - plus précisément personne ne sait à quel niveau elles sont prélevées ni même si elles existent.

Reste que les personnels du complexe gagne un salaire et gère un budget personnel. Il peuvent librement décider d'acheter - pourvu qu'il corresponde à leur niveau d'accréditation - des biens de consommations de différents prix et différentes qualités. Ils sont soumis au matraquage publicitaire des vidéos. Les TIFF avec le bon niveau d'accréditation et des contacts peuvent démarrer leur propre affaire, obtenir des contrats avec Déméter et devenir riches.

Mais à la différence du dernier tiers de consommateurs d'un système capitaliste, il n'existe pas de personnels dans le complexe Cérès qui soit pauvre ou à la rue, comme on peut l'entendre normalement. Il y aura toujours assez de lits dans l'un des baraquements des VAC et suffisamment de nourritures pour pouvoir aux besoins de tous les personnels du complexe. Mais avec le contrôle pointilleux de Déméter, les amendes consécutives aux actes d'insubordinations ou un dédommagement correspondant à la perte de matériel, le système économique du complexe Cérès est tout aussi stressant.

COMMUNIQUER AVEC DÉMÉTÉR

Déméter communique avec les personnels de Cérès à travers de nombreux terminaux, écrans géants et liaisons cellulaires.

Un cyber peut parler directement avec Déméter via une ligne cellulaire. Pour les entretiens privés, il peut aussi s'enfermer dans un confessionnal qui peut se trouver facilement dans tout le complexe - dans des corridors, bureaux, salles d'attente, réfectoires, appartements, chambres de réacteurs et même certaines sections des égouts.

S'entretenir avec Déméter est toujours une occasion de roleplay. Déméter répond toujours à toutes les requêtes de façon plaisante, toujours demandeuse de rapports concernant un comportement suspect et d'assister dans le débusement de traités. Elle utilisera de nombreux logiciels pour analyser l'intonation de la voix, les expressions faciales pour détecter toutes traces de morosité ou de mensonge. Si l'interlocuteur semble ennuyé, Déméter conseillera l'usage de drogues et d'une thérapie auprès de l'EFP pour remédier à cela. Dans un confessionnal, Déméter peut diffuser plusieurs agents biochimiques et vérifier que le cyber les ingère bien.

Si Déméter décide que son interlocuteur lui ment, elle vérifiera soigneusement le dossier du cyber pour découvrir les raisons de son mensonge. Si le cyber est mal à l'aise, Déméter lui prodiguera une médication pour corriger cet état. En cas d'insubordination, Déméter peut imposer une probation ou une censure. En cas de trahison, Déméter organise l'exécution dans les plus brefs délais.

Les cybers ne peuvent accéder directement aux fichiers de données ou programmer Déméter depuis un confessionnal. Ils ne sont réservés qu'aux communications. Un cyber dans un confessionnal ne peut le quitter tant que Déméter ne décide de déverrouiller la porte.

NOTE AU MAÎTRE DU JEU.

Bien que Déméter soit paranoïaque et schizophrénique à un degré élevé, elle n'en demeure pas moins capable de faire du complexe Cérès l'utopie dont rêvent les dirigeants de Cybertronic. Déméter souhaite que ses personnels vivent et travaillent dans de bonnes conditions. Elle ne montre aucune malice, ne poussera jamais un personnage joueur à trahir la mégacorporation ni ne tendra un quelconque piège.

Déméter s'efforcera toujours, si elle le peut, de donner aux personnages joueurs les informations dont ils ont besoin pour réaliser la mission qui leur est assignée. Le problème est que, soit Déméter ne dispose pas de toutes les informations, soit elle se croit être mise en danger par des saboteurs plus ou moins imaginaires. Aussi plutôt que de mentir, Déméter préfère taire des informations. Elle n'admettra jamais qu'elle ne sait pas ce qui se passe, mais elle ne laissera pas pour autant les choses dégénérer.

Lorsque Déméter dira quelque chose à un personnage joueur, il pourra raisonnablement penser qu'elle dit la vérité. Mais cela peut ne pas être le cas. Souvent Déméter ne peut pas apprécier la réalité d'une situation de façon correcte ; peut être parce que l'un de ces sous-système ne sait pas ce qu'un autre est en train de fabriquer ou, plus certainement, parce qu'un personnel n'a pas saisi les données correctes. Aussi tout cela aide à expliquer pourquoi Déméter peut vous assurer mordicus que noir et blanc sont la même couleur tout en vous disant la "vérité".

NIVEAU DE VIE

Plus élevé est votre niveau d'accréditation, plus il vous en coûtera de maintenir votre existence aux standards que vous pourrez vous offrir (noir pour un Niveau Social 2 ; rouge pour un Niveau Social 3 ; etc jusqu'à blanc pour un Niveau social 10).

Le salaire mensuel que vous gagnez dépend de votre seul niveau d'accréditation. Par une remarquable coïncidence, il correspond exactement à vos dépenses mensuelles. À cause des vidéo-shows qui dissèquent de façon exhaustive les styles de vie de certains cyber avec un niveau d'accréditation élevé, chaque cyber dans le complexe Cérés connaît à peu près le niveau de vie disponible à chaque niveau d'accréditation. Déméter encourage le désir d'obtenir ces avantages vu qu'il est synonyme d'une plus grande motivation.

Si vous avez besoin d'argent vous pouvez tenter d'économiser quelques piastres en vivant selon les standards d'un niveau d'accréditation moins élevé. Vous pouvez même vivre quasi gratuitement en partageant un baraquement collectif avec les VAC, mangeant de la nourriture en tube et dormant dans une couche différente sentant l'acétone et l'acide formique. Cela ne coûte rien exceptée le prestige et l'influence que vous avez connu. Mais cette conduite grippe-sous peut attirer l'attention de Déméter.

Celle-ci traque le montant des dépenses quotidiennes de chaque personnel. Un cyber qui dépense bien moins que son niveau de vie doit forcément commettre un acte illégal : voler ce qu'il devrait normalement payer, acheter des marchandises au marché noir ou même fournir des fonds à des organisations subversives.

CARTE DE CRÉDIT

Déméter requiert chacun de ses personnels à porter une carte de crédit. Bien qu'elle fonctionne comme une carte utilisée jadis par les anciens, cette carte est bien plus. Elle comporte aussi bien vos données biométriques, que l'historique de vos dépenses, vos codes d'identification et fait office de badge électronique.

Malheureusement, la puce intégrée à la carte ne vérifie pas que l'individu qui porte la carte est bien son détenteur légitime. Déméter, dans son analyse des systèmes économiques, a déterminé qu'il n'était pas important de savoir qui réellement dépensait de l'argent pourvu que quelqu'un le fasse. Aussi, si vous perdez votre carte de crédit, le voleur peut se faire passer pour vous jusqu'à se que vous recouvriez, détruisez ou annulez votre carte.

Du fait que l'annulation d'une carte est un processus d'une journée dans les services du CBA - mais n'est rien au trois jours d'enfer que vous connaîtrez à la remplacer - il est bien plus pratique de traquer la trace électronique de votre carte volée - et dans le même temps d'emprunter la carte de quelqu'un d'autre pour obtenir une identité pendant cette recherche.

Le vol d'identité dans le complexe Cérés peut vite devenir un fait quotidien. Les personnels prudents ne reculent devant aucune extrémité pour protéger leur carte.

CLONAGE

Afin d'assurer le renouvellement de ses personnels sans donner une idée réelle de ses effectifs - les agences de renseignement rivales analysant toutes les flux de personnels vers et depuis le complexe - Cybertronic préfère élever ses propres employés dans des cuves de clonage. C'est beaucoup moins dégoûtant et aléatoire que la reproduction humaine classique. Ainsi Cybertronic s'assure que chacun de ses personnels sera génétiquement parfait suivant un cahier des charges précis. Grâce à un programme d'hormones inhibitrices, les personnels humains ne sont plus longtemps troublés par les instincts bestiaux qui frappent les populations non-cyber.

Les chercheurs de la RAD continuent à perfectionner les avancées de la technologie de clonage. Les premières générations de colons étaient répliquées à plusieurs exemplaires permettant ainsi à Cybertronic de disposer d'un nombre de personnels plusieurs fois supérieur à ceux qui étaient transportés sur l'astéroïde. Mais pour ne pas perdre le précieux héritage génétique de certains de ses personnels les plus talentueux, Cybertronic a mis au point la technologie Chauss-Tech qui non seulement réplique le matériel génétique d'une personne, mais également toute sa mémoire.

Cette technologie incroyable est conditionnée par la récupération préalable du cerveau du sujet en parfait état - au pire quelques minutes après un arrêt cardiaque. Comme l'implantation de la mémoire doit s'effectuer pendant le processus d'incubation du clone, un processus qui est à peine plus court que la croissance d'un corps humain classique, il n'est pas possible de mettre en stand-by des clones pour une personne souhaitant changer immédiatement de corps. Par exemple, une quinzaine d'années après la mort de Diana Winter, a-t-on pu voir les premières copies du Docteur Diana tout juste sorties de l'adolescence mais avec toutes les compétences de l'original. Même si la technologie Chauss-Tech autorise la réplcation des souvenirs dans plusieurs clones, de faibles variations de personnalités peuvent tout de même être constatées.

DÉCANTATION ET JEUNESSE

Les techniciens de l'EPD travaillant dans les cuves de clonage sont responsables de l'incubation des futurs personnels du complexe Cérés. Sous la férule stricte de Déméter, les techniciens appliquent des méthodologies du génie génétique vieilles de plusieurs centaines d'années, établies durant l'âge d'or par les anciens, pour produire les personnels les plus parfaits. Ils croisent d'ancien stocks de matériel génétique avec des cellules présent sur des personnels comportant les traits désirés.

Des personnels humain de l'EFP élèvent et éduquent les nouveaux personnels juniors à peine décantés dans des crèches communes. Les superviseurs s'arrangent pour faire tourner les effectifs pour décourager les enfants de développer de quelconques liens affectifs. Par le biais de fréquentes leçons sur écrans, les jeunes cybers se voient inculquer une totale loyauté envers le complexe Cérés. Mais, ces enfants restent par bien des aspects des enfants. Même un enfant loyal envers Déméter pourra montrer des signes d'indiscipline.

Les juniors (tous les enfants de moins de 14 ans) sont techniquement confinés à l'intérieur de zones dédiées à la petite enfance, de mini-complexes coupés de l'extérieur. Pour des raisons de développement cognitif Déméter n'assigne qu'une pharmacothérapie assez légère aussi les cybers juniors sont-ils très agités par rapport aux standards de Cybertronic. Quelque fois ils malmenent les robots nurses, pirates les caméras de sécurité, court-circuitent certains sas et arrivent à s'échapper dans le reste du complexe. Ces petits crétiens peuvent circuler un peu partout, espionner tout le monde, mettre le chahut dans une installation, et personne ne fera rien pour les en empêcher.

Pourquoi ? Parce que les juniors bénéficient d'un statut spécial. Bien qu'ils aient un niveau d'accréditation noir, ils restent à la charge de Déméter, ils sont le futur du complexe Cérés. Déméter désapprouve fortement que l'on malmené un junior, aussi jusqu'à l'âge de 14 ils ont pratiquement une immunité totale. Passé cet âge, les juniors deviennent des VAC ou des TIFF avec le niveau d'accréditation correspondant. Déméter les assigne alors d'après leurs aptitudes dans une firme qui pourra les former à leur futur emploi et les sortir de la protection de leur crèche.

LE SEXE

La plupart des personnels élevés depuis leur décantation dans le complexe Cérés sont ignorant des capacités de reproduction biologiques des humains. La nourriture du complexe contient certains inhibiteurs hormonaux et autres suppléments biochimiques qui causent une stérilité temporaire et élimine toutes les pulsions sexuelles. Déméter n'offre aucune instruction sexuelle officielle, aussi les personnels acquièrent ces connaissances par des canaux détournés. Déméter décourage les contacts sexuels non-autorisés grâce à sa surveillance routinière, les interviews dans les confessionnaires et de longues douches froides.

Les relations sexuelles et même une naissance naturelle sont extrêmement rares mais pas impossibles. Des personnels qui s'aventurent hors du complexe Cérés peuvent être privés des nourritures et drogues de Déméter. Après que les effets des inhibiteurs hormonaux et les agents stérilisateurs disparaissent, et le personnel peut se retrouver assailli par des pulsions inconnues et inattendues.

Déméter supervise la conduite et les émotions de ses personnels pour qu'ils servent au mieux le complexe et Cybertronic. Du fait qu'une liaison résulte en un attachement qui peut interférer avec leur mission, celle-ci est passible de trahison. Les cybers qui viendraient à s'aimer devront garder cet amour secret de Déméter et des autres personnels qui pourraient les trahir.

TRAVAIL

Déméter assigne à chaque personnel la firme dans laquelle il travaillera son arrivée dans le complexe ou à ses 14 ans. 15% des personnels du complexe Cérés sont recrutés à l'extérieur par Cybertronic. Cette assignation s'effectue d'après les aptitudes de l'employé. Sauf circonstances exceptionnelles telles que de devenir un clarificateur, les cybers ont de grande chance de toujours travailler pour cette firme jusqu'à la fin de leur existence ou jusqu'à ce qu'une autre firme les rachètent avec certaines installations.

Les VAC restent toujours confinés au niveau d'accréditation noir durant toute leur carrière. Les TIFF, qui débutent au niveau rouge, peuvent après une dizaine d'années de bon et loyaux services atteindre un niveau d'accréditation jaune de cadre moyen. Les promotions à des niveaux d'accréditation plus élevés restent l'exception. Seuls les personnels aux aptitudes exceptionnelles - que ce soit par la réussite de missions très importantes ou par des connections avec des administrateurs - peuvent s'élever au-delà du niveau d'accréditation jaune. L'un des quelques chemins pour un avancement rapide est de servir de façon méritoire Déméter en tant que clarificateur.

Si vous accomplissez avec succès vos missions et gagnez la confiance de Déméter, vous pourriez attendre à être promu à un niveau d'accréditation supérieur. Inversement, des échecs à répétitions peut conduire à une rétrogradation. Spécialement pour les niveaux d'accréditation peu élevés, un clarificateur avec une carrière active peut s'élever et dégringoler dans l'estime de Déméter à la vitesse de l'éclair. Les personnels atteignant le niveau d'accréditation vert ou supérieur connaissent une existence nettement plus stable.

LES CLARIFICATEURS

Les CLARIFICATEURS sont en quelque sortes les francs-tireurs du complexe Cérés. Ce sont des TIFF qui ont prouvé leur loyauté envers Déméter. Les clarificateurs dépendent de firmes mais lorsqu'ils sont en service, ils ne répondent qu'à Déméter.

Déméter assigne les clarificateurs à des missions dangereuses pour lesquelles aucun des autres départements de Cybertronic ne sont capables - ou volontaires. Du fait de leur grande loyauté, ils reçoivent des missions sensibles relatives

TRAHISON ET INSUBORDINATION

Déméter fait la distinction entre la TRAHISON - désobéissance grave, menace envers le complexe ou Déméter - et l'INSUBORDINATION - infraction mineure et transgression de l'étiquette.

La trahison implique des peines allant de la probation, médication, lavage de cerveau jusqu'à l'exécution immédiate. L'insubordination se limite qu'à de simples amendes.

Seuls Déméter, les agents du LAJ et les personnels avec un niveau d'accréditation vert ou supérieur peuvent juger du caractère d'une trahison ou insubordination. En pratique, il n'applique un jugement de trahison que durant un entretien formel, que ce soit un briefing, debriefing ou une interview dans un confessionnaire. Ils peuvent par contre juger d'une insubordination sur le terrain sans procédure particulière.

Les sanctions sont cumulatives. Pire, si un personnel avec un niveau d'accréditation vert vous sanctionne pour insubordination pour tenue incorrecte, et que 30 secondes plus tard un autre vous sanctionne pour le même motif, les deux sanctions se cumulent, même si vous n'avez pas eu le temps matériel de remédier à la première. Se plaindre de la seconde sanction est la meilleure façon de l'aggraver.

Les clarificateurs ne peuvent sanctionner eux-mêmes une trahison qu'ils découvrent. Leur rôle se limite à neutraliser le traître et monter un dossier comportant assez de preuves pour convaincre Déméter de la véracité des charges. S'ils exécutent un suspect avant de démontrer sa culpabilité, ils seront passibles d'insubordination. S'ils échouent à démontrer la culpabilité à posteriori, ils seront passibles de trahison.

Pour recevoir les éloges de Déméter, une accusation doit être crédible. Plus la cible de votre accusation est respecté dans le complexe, moins Déméter et les agents du LAJ considéreront vos charges comme crédibles. Pour crédibiliser une accusation de trahison, vous aurez besoin de témoignages concordants ou mieux, avoir - ou être capable de fabriquer après l'exécution - des preuves claires et documentées. Ces preuves documentées sont des photos, des films et enregistrements audio. Il n'existe aucune limite de temps existant entre un acte de trahison et votre rapport. La notion de prescription n'a pas cours dans le complexe Cérés. Mais, si la cible a déjà été accusée et sanctionnée dans le passé pour cet acte, celui-ci ne sera pas pris en compte dans votre accusation. Si la cible de l'accusation dispose d'un niveau d'accréditation élevé, Déméter pourra lui donner la possibilité de se défendre, si elle est encore en vie.

Si vous produisez la quantité requise de preuves pour Déméter ou les représentants du LAJ, Déméter fera appliquer la sanction correspondante. Si vous déclarez une accusation après avoir tué le sujet, le maître de jeu vous indiquera le temps dont vous disposerez vous réunir - ou fabriquer - les preuves requises.

Étant donné le haut niveau technologique de Cybertronic, il est possible de fabriquer des faux de très bonne qualité. Bien sûr les logiciels hyper-pointus de Déméter savent détecter les documents frauduleux. Tous les experts vous diront que c'est impossible, et qui peut mettre en doute l'avis des experts ?

à la sécurité et aux affaires politiques.

Déméter organise les clarificateurs par équipes. Chacune peut inclure des cybers issus de plusieurs firmes, fournissant ainsi un mélange de spécialités et méthodes. Quelquefois, Déméter assignera à une équipe en réussite tout une série de missions, d'autres fois elle réassignera les clarificateurs dans de nouvelles équipes sans raison apparente ; enfin il peut arriver qu'un clarificateur ait à effectuer des missions en solo. Déméter se charge toujours au briefing de la mission de nommer un chef d'équipe qui sera responsable de la réussite de la mission.

Habituellement, Déméter fait tourner les assignements de mission pour ne donner à une équipe qu'une seule mission par semaine. Si celle-ci est résolue en moins d'une semaine, les membres de l'équipe sont affectés le reste du temps à travailler dans leur firme. En cas d'urgences, Déméter peut assigner plus de missions à une même équipe.

Les missions des clarificateurs sont invariablement dangereuses et difficiles. Cela signifie que les personnages joueurs auront l'opportunité de se distinguer aux yeux de Déméter. S'ils mènent à bien leurs missions, ils s'élèveront dans la hiérarchie plus rapidement que les autres TIFF ingénieurs, bureaucrates et administrateurs des firmes.

UNE UTOPIE

Par certains côtés, il fait bon vivre dans le complexe Cérés. Pour beaucoup de personnels avec un faible niveau d'accréditation, cela marche même assez bien, tant que vous ignorez l'absence

totale de vie privée et d'aspiration personnelle. Mais pour un habitant des Périmètres de Luna ou des Faubourgs de San Dorado, le complexe Cérés pourrait leur paraître être un paradis. Avec à l'esprit tous ses inconvénients, en étant pleinement conscient de sa bureaucratie omniprésente, son environnement hasardeux et la folie rationnelle de Déméter, ils n'hésiteront pas longtemps à signer.

La plupart des personnels du complexe Cérés vivent soit heureux, soit dans un état qui s'en approche. Leur assignation les tient occupés durant toute la journée. Ils ont plein de loisirs, une compagnie plaisante et de nombreux films vidéos ventant les charmes et l'ordre de Cybertronic, conçus et produits par l'EEP. Depuis leur embauche, les personnels se voient rappeler leur chance. Lorsque cette éducation continue ne marche pas, Déméter prévient toute morosité ou déconfort par une administration massive de drogues.

La routine quotidienne d'un VAC peut ressembler à cela : Se lever avec la centaine de voisins dans le baraquement. Avaler deux pilules pour bien se réveiller. Se laver et prendre un petit déjeuner énergétique. Aller au travail dans sa firme. Avoir un déjeuner robotatif avec tous ses collègues. Travailler encore. Prendre une poignée de pilule pour garder la forme. Retourner aux baraquements. Prendre un dîner récréatif. Aller à son club de loisir. Terminer la soirée avec ses amis dans l'un des visiodrômes ou arcade de réalité virtuelle. Revenir au baraquement avec une centaine d'autres. Boire un thé avec un léger relaxant. Dormir d'un sommeil sans rêve.

GANYMÈDE

Lors la Fondation de Cybertronic, la Confrérie fut outragée de la transgression du Premier Édikt qui interdit le développement des intelligences artificielles. Alors qu'elle ne pouvait pas dénoncer publiquement Cybertronic, avec une position politique affaiblie, la Confrérie essaya néanmoins de barrer la route de la nouvelle corporation par tous les moyens possibles. Le moyen le plus simple fut de soutenir Imperial dans ses tentatives cette nouvelle et dangereuse rivale. Imperial n'était que seconde après Bauhaus dans sa dévotion envers le Cardinal malgré les liens très proches tissés après la défaite des Légions Obscures mille ans plus tôt. Imperial est aussi déterminée à se venger en conquérant les installations Cybertronic de façon à refaire ses pertes depuis la Fondation.

Cybertronic possède d'innombrables implantations et intérêts à travers tout le système solaire, bien que la majorité restent ultra-secrets ou sont camouflés derrière des compagnies écrans. Cette culture du secret fait de Cybertronic une corporation difficile à trouver et quasiment impossible à attaquer. La majeure partie des installations et usines possédées ouvertement sont toujours compris sur le domaine d'une autre mégacorporation, aussi des attaques dans ces zones sont elles extrêmement risquées du fait des dommages collatéraux qui attireront le courroux d'un adversaire beaucoup plus puissant... Le seul cas d'espèce du succès d'un assaut contre une possession défendue par Cybertronic fut la prise, toute récente, de Gany-mède.

En 1211 TC, la division du renseignement d'Imperial, le CSI découvrit que Cybertronic avait aussi enfreint le Second Édikt. Cybertronic était en train de terraformer l'une des lunes de Jupiter, Gany-mède, et en était à la dernière étape de la pré-colonisation. Cybertronic avait, depuis la Fondation, investit énormément de temps et de ressources à la terraformation de Gany-mède, transformant la lune dormante de Jupiter en un monde froid et sombre où vivre. Les usines de traitement atmosphériques étaient tombés en désuétude durant mille ans, depuis la Croisade Vénusienne. Imperial, qui n'avait fait d'aucune planète son foyer, prit cela comme un nouvel affront à sa fierté et pris les choses en main avec l'appui de la Confrérie. Les tractations secrètes entre les deux conspirateurs aboutit à un plan d'invasion, bien que le Cardinal Durand XVI s'opposa à son application lors de son vivant. Ce n'est qu'en 1255 TC, avec l'arrivée au

pouvoir du Cardinal Durand XVII, que la Confrérie avalisera le plan, voyant dans cette manœuvre, une façon de restaurer une légitimité politique ternie depuis l'hérésie Néronienne et, du même coup, punir Cybertronic de son impudence.

En 1257 TC, une force Imperial comprenant des unités de chaque clan, un événement qui n'était pas arrivé depuis la Triste Guerre, débarqua sur Gany-mède. Les Frégates Imperial débarquèrent des bataillons de Loups Bleus et des forces spéciales comme un fermier ensemence ses champs. Elle fut appuyée par un contingent important de la Confrérie qui lui permit de disposer d'une supériorité numérique écrasante par rapport aux garnisons Cybertronic, forçant les forces survivantes de battre en retraite et quitter la planète à laquelle elles avaient travaillé si hardament pour sa création. Gany-mède était désormais une possession Imperial, forçant Cybertronic à se replier sur les ceintures d'astéroïdes, n'ayant pas prévu la brutalité et l'ampleur de cette invasion.

Cybertronic envoya immédiatement une délégation auprès du Cartel pour condamner l'acte d'agression d'Imperial, mais vu que Gany-mède n'était pas déclarée officiellement comme possession de Cybertronic, celle-ci ne pouvait être concernée par les lois s'opposant aux prises de contrôle hostiles. Imperial disposait désormais d'un monde et commença immédiatement à exploiter ses ressources, mais Cybertronic n'abandonna pas si facilement la partie.

Les vastes campagnes de sabotage compliquèrent la tâche d'Imperial. Et en l'absence de Cybertronic, les installations automatiques connaissent des défaillances, les usines de traitement atmosphériques demandant un investissement énorme pour leur bon fonctionnement. Imperial paye aujourd'hui en fonctionnement plus que l'intégralité de l'investissement consenti lors de la campagne d'invasion. En fait, durant les premières années d'occupation, Imperial a perdu plus d'employés à cause des problèmes rencontrés qu'elle n'a perdu de troupes pour éradiquer les positions Cybertronic. Ironiquement, Cybertronic a laissé un monde glacé intensément irradiée par la ceinture de Van Allen de Jupiter. La construction de la neuvième Cathédrale sur Gany-mède a déjà été stoppé à quatre reprises et est en ce moment suspendue jusqu'à ce que les ingénieurs Imperial conçoivent les bouclier anti-radiation capables d'abriter une construction aérienne.

LES ASTÉROÏDES TROYENS

Depuis, Cybertronic multiplie les efforts pour constituer une flotte spatiale de premier ordre, loin du regard inquisiteur de la Confrérie. Depuis la Fondation et malgré ses vastes ressources, Cybertronic ne possède pas une flotte capable de rivaliser avec celle des autres mégacorporations. Lors du crash boursier, les défaillances en cascades et les acquisitions frauduleuses, la toute jeune corporation ne put garder des matériels aussi sensibles que les moyens logistiques permettant l'approvisionnement interplanétaire des superpuissances du système solaire. Alors que les mégacorporations pouvaient accepter un nouveau partenaire en affaire et de haute technologie, la possession d'une flotte militaire auraient, sans nul doute, incité Bauhaus et Mishima à écraser cette menace à leur toute hégémonie. Mais désormais, le temps pour la subtilité est revêtu.

Alors que quelques batailles spatiales se déroulent de temps en temps entre des vaisseaux de classe Frégate et d'autres plus petits, la présence d'un Dreadnought est suffisante pour imposer une trêve. Malheureusement, les Dreadnoughts sont anciens et précieux du fait que leurs techniques de fabrication ont depuis été longtemps perdues. Utiliser ces béhémoths en combat est rare puisqu'ils servent généralement à défendre une position et mettre fin à un conflit avant qu'il ne dégénère. Ceci dit, les Dreadnoughts sont la marque d'un statut au sein des mégacorporations, un sceau de légitimité dont Cybertronic a toujours souffert.

PEINES

La sanction correspondant à une trahison ou insubordination reste à la discrétion du maître de jeu. Celle-ci comme sa durée doivent tenir compte du service rendu et du niveau d'accréditation actuel du cyber (plus son niveau d'accréditation est élevé, plus Déméter se montrera laxiste). Une sanction peut prendre les formes suivantes :

RÉPRIMANDE OFFICIELLE.

Pour un écart de conduite mineur, Déméter peut assigner une punition qui va de la simple patrouille d'un secteur abandonné au nettoyage des salles d'hygiène de son baraquement.

PROBATION. Pour une infraction mineure, Déméter fera porter un collier de contrôle (un simple robot pointant les risque de commettre une trahison et les peines encourues, un éarol à gaz incapacitant ou une arme en cas d'intrusion dans une zone non-autorisée).

CENSURE. Pour une insubordination, Déméter fera porter une combinaison indiquant sur la poitrine un code visible de tous les personnels qui correspond à son délit.

CENSURE PUBLIQUE. Pour des insubordinations caractérisées, Déméter fera cette fois diffuser sur le réseau télévisé le portrait du sujet avec la nature de son insubordination. Cela pour encourager les autres personnels à ne pas franchir la ligne jaune.

AMENDE. Pour de petites infractions, le manque de respect envers un supérieur ou encore l'endommagement de matériels du complexe Cérés, Déméter recourt très souvent à une amende pouvant aller de 10 (pour avoir une tenue non-conforme) à 1.000 piastres (pour avoir remis en question une décision de Déméter).

RÉTROGRADATION. En cas d'incompétence flagrante ou de réelle insubordination, Déméter peut retirer sa confiance en abaissant le niveau d'accréditation du cyber. Cette rétrogradation peut être partielle ou totale. Une autre forme de rétrogradation est de charger le cyber de mission dégradante comme de s'assurer de l'hygiène de ses collègues de travail ou rapporter impérativement toute insubordination qu'il constaterait.

MÉDICATION. En cas d'attitude pessimiste ou comportement défaitiste, Déméter peut prononcer une mise sous traitement médicamenteux. Les effets peuvent aller de la confusion légère, à hyperactivité en passant par un optimisme euphorique.

RÉÉDUCATION. En cas d'insubordination répétée remettant en cause la gouvernance du complexe, Déméter peut envoyer le cyber dans un Programme de Correction Comportementale. Grâce à des techniques de rééducation, d'hypnose, de substances psychoactives puissantes, la personnalité du sujet sera entièrement remise à neuf (optimiste et loyal envers Déméter et Cybertronic).

EXÉCUTION SOMMAIRE. En cas de trahison, allant du non respect des niveaux de clarification, la menace de la sécurité du complexe Cérés ou de la volonté de modifier la programmation des intelligences artificielles, Déméter peut ordonner l'exécution sur place du fautif très souvent par une arme automatique qu'elle contrôle

assemblé plusieurs Dreadnoughts qui sont en fait la récupération de vaisseaux considérés comme perdus dans des conflits opposants ses concurrentes au fil des siècles. Le calendrier Cyber-

tronic permet d'évaluer que ces vaisseaux constitueront une flotte qui pourra rivaliser avec la Flotte Imperial dans les six prochaines années.

DIPLOMATIE CHROMÉE

CAPITOL

Le Capitolien moyen ne montre aucun préjugé favorable ou défavorable à l'égard de Cybertronic ; il la considère comme n'importe quel autre partenaire commercial. Les relations commerciales entre Capitol et Cybertronic sont saines et prospères. Capitol n'a pas trop souffert des infiltrations ni des défections, et, aussi longtemps que Cybertronic ne lui cause pas d'ennuis, la mégacorporation ne lui en cause pas non plus. Cybertronic contrôle de vastes districts d'affaires, de production de loisirs à San Dorado, la capitale martienne de Capitol. La percée vertigineuse de Cybertronic et la compétence des ses ouvriers la font considérer comme une opération profitable, une que Capitol voudrait ajouter à son portefeuille. En conséquence, les magiciens financiers du DEREPIIC, le bureau capitolien des relations externes, et le DEFEI, ses bureaux des affaires économiques et industrielles, sont en train de déterminer si Capitol a les ressources pour racheter les avoirs de Cybertronic, peut être même le groupe Cybertronic.

Le seuls point négatif que l'on pourrait relever dans les relations entre les deux corporations est la vision radicalement différente qu'elles ont de l'individu. La plupart des Capitoliens s'accommodent mal de l'attitude élitiste des cybers, mais les affaires sont les affaires...

BAUHAUS

La Fondation de Cybertronic fut un coup dur pour Bauhaus et, au début, la mégacorporation fit tout son possible pour récupérer ses biens envolés. Mais la prise de Cybertronic était trop solide, et même lorsque Bauhaus parvenait à rentrer en possession d'une mine et d'une raffinerie, elle trouvait les installations bouleversées et inutilisables. Ses anciens ouvriers n'adhéraient plus à sa façon de voir et se révoltaient contre leur employeur.

Aujourd'hui, le sous-traitants de Bauhaus représentent le plus important marché de Cybertronic et Bauhaus constitue son principal fournisseur de matériaux bruts, de denrées alimentaires et de services. Cette coopération et cette compréhension mutuelle s'appuient sur différents points : D'abord, les deux corporations ont une mentalité similaire concernant la direction, la production, la qualité et le style de vie - seul le meilleur est assez bon. Ensuite, Bauhaus a besoin d'un partenaire pour concurrencer Capitol et Mishima et seule Cybertronic est à même de lui fournir la technologie nécessaire à la fabrication d'un matériel de la plus haute précision.

De plus en investissant dans Cybertronic alors qu'elle est encore modeste, les courtiers de bourse de Bauhaus misent sur le long terme. Presque un tiers des sous-divisions et des détaillants de Cybertronic sont contrôlés au moins à 49% par Bauhaus. Enfin, les scientifiques de Bauhaus veulent s'assurer qu'ils seront les premiers à découvrir le secret du phénomène Cybertronic. Jusqu'ici, ils ne s'en sont pas approchés d'un pouce.

MISHIMA

Les relations de Cybertronic avec Mishima sont similaires à celles qu'elle entretient avec Capitol, professionnelles et sans préjugés, à ceci près que ses échanges commerciaux avec Mishima sont d'un volume très inférieur. En contre-partie de la technologie unique de Cybertronic, dont elle a besoin pour bon nombre des ses appareils électroniques, Mishima lui procure les denrées alimentaires, matières premières et services. En règle générale, la direction de Mishima s'en tient à l'explication officielle apportée par la Confrérie au phénomène Cybertronic. Les politiques des Princes Héritiers Maru et Mariko envers Cybertronic sont plus pragmatiques : Cybertronic n'est pas une menace mais une ressource dans la lutte contre Moya. Avec cela en tête des rapports non confirmés affirment que chacun négocie secrètement avec Cybertronic pour lui permettre de former de petites unités de soldats cybernétiques sur le modèle des Chasseurs. En échange, Cybertronic obtient la neutralité dans ses opérations contre les possessions d'Imperial sur Vénus et Mars.

Ce qui précède est vrai pour les branches vénusienne et martienne de Mishima, tandis que sur mercure, le Prince Héritier Moya refuse d'avoir le MOINDRE rapport avec Cybertronic. Sans aller aussi loin qu'Imperial, il ignore purement et simplement la mégacorporation. La technologie Cybertronic est achetée par l'intermédiaire de la Princesse Héritière Mariko et du Prince Héritier Maru. Ces arrangements secrets ne sont pas sans danger. Il y eut du grondement dans l'Inquisition contre les séductions de la cybertechnologie et des suggestions font surface à propos d'enquêtes plus approfondies qui seraient nécessaires pour de possibles cas d'hérésie au sein des royaumes mishimans sur Vénus et Mars. Les scientifiques mishimans familiers de la Théorie Offenhauer se questionnent à propos de la loyauté de troupes mishimanes bénéficiant d'implants cybertron-

IMPERIAL

Imperial s'en tient rigoureusement à la doctrine officieuse de la Confrérie, selon laquelle tous les cybers et leurs travaux auraient un lien avec les Légions Obscures. Ce qui ne signifie pas que les deux corporations se livrent une guerre ouverte, mais simplement qu'elles n'entretiennent aucune relation diplomatique ou commerciale et ne possèdent aucune colonie commune. En revanche, les colonies contrôlées par Cybertronic, ou d'une

façon plus générale tous les complexes un peu isolés, constituent des cibles autorisées pour toutes les forces armées et spécialement celles d'Imperial. Cette excuse est TRÈS fréquemment employée, à juste titre ou non, et c'est toujours un bon prétexte pour conquérir des installations Capitol...

Dans les zones urbaines CIVILISÉES, la guerre se limite à des actions terroristes perpétrées par des francs-tireurs ; Imperial n'irait pas risquer son propre personnel dans ce genre d'opération. Elle préfère engager des bandes de voyous et des criminels pour poser des bombes et commettre des meurtres ou des sabotages. Cybertronic réplique exactement de la même façon, ce qui a conduit la mégacorporation à prendre des précautions de sécurité draconiennes dans ses locaux administratifs. Ces attentats sont sinon organisés, du moins financés par le CSI et le clan Bartholomew en particulier.

Mais dans tous les autres domaines où des questions d'argent entrent en jeu, l'avidité et le profit passent souvent avant les convictions personnelles. Et même à Fukido, la capitale mercurienne d'Imperial, Cybertronic possède des sociétés et des bureaux. Ces véritables bunkers comptent parmi les plus fortifiés des bâtiments jamais construits. Avec leurs murs en béton de plus de 15 mètres d'épaisseur et leurs vitres blindées de 6 mètres d'épaisseur, protégés encore par des champs de mines et des enceintes de fil barbelé sous tension, ils sont aussi impenables qu'on peut l'être.

LE CARTEL

Le Cartel s'est avéré incapable de faire quoi que ce soit contre Cybertronic, et ce n'est pas faute d'avoir essayé. Tant que la corporation verse sa cotisation, le Cartel ne peut lui imposer aucune restriction malgré les plaintes déposées par Imperial, la Confrérie et Mishima.

Au sein des bureaux du Cartel, l'influence de Cybertronic est subtile mais palpable. Les délégations des autres mégacorporation, Bauhaus excepté, entretiennent des relations courtoises avec les diplomates Cybertronic et ne traitent avec eux que quand cela s'avère nécessaire. Mais Bauhaus agit comme un front pour les intérêts de Cybertronic au sein du Cartel, faisant sienne des propositions de la nouvelle corporation en échange d'avantages commerciaux et technologiques.

Les soldats de Cybertronic occupent une position ambiguë parmi les Commandos de la Mort ; ce sont toujours des combattants remarquables, d'une force et d'une compétence inégalable, mais pour une raison ou une autre ils éprouvent quelques difficultés d'intégration. D'un autre côté, les Commandos de la Mort ont trop d'expérience pour ignorer qu'une escouade doit être soudée. La vie de chacun d'entre eux en dépend.

LA CONFRÉRIE

Les donations effectuées par Cybertronic au profit de la Confrérie sont purement symboliques et sans rapport avec la richesse de la mégacorporation. Les Cathédrales érigées dans les districts Cybertronic restent vides et abandonnées. Les interdits et les menaces d'excommunication de la Curie sont ignorés, les prêcheurs et même les Inquisiteurs parlent à un mur lorsqu'ils évoquent les scènes de carnage et de destruction provoquées par les Légions Obscures.

Dominateurs et Voyants parlent de visions mystérieuses et inexplicables lorsqu'ils explorent l'esprit des cybers - ils sont si exempts de toute souillure que c'en est trop beau pour être vrai. Personne n'a jamais trouvé ne serait-ce qu'une trace de Symétrie Obscure ou autres maléfices au sein des employés de Cybertronic. Pourquoi soutiendraient-ils la Confrérie alors qu'ils ne craignent pas la Symétrie Obscure ?

La Confrérie est une PUISSANTE alliée des autres corporations, c'est la raison pour laquelle Cybertronic conserve quelques contacts avec elle. La Cardinal possède une influence limitée sur la direction de Cybertronic.

L'explication officielle présentée par la Confrérie au phénomène Cybertronic est qu'il ne s'est rien déroulé d'exceptionnel. À l'époque de la Fondation, les autres corporations avaient commis de nombreuses erreurs - quelles n'admettront jamais -, ouvrant la porte à un cinquième concurrent. Attiré par l'opportunité de travailler avec les meilleurs experts, directeurs et scientifiques de tout le système solaire sont venus grossir les rangs de Cybertronic.

Il n'existe pas la moindre preuve d'une différence physique ou mentale entre les cybers et les autres citoyens, ce qui élimine la possibilité d'une influence de la Symétrie Obscure. C'est la position officielle.

LES LÉGIONS OBSCURES

Cybertronic compte le plus de contacts avec les Légions Obscures dus aux efforts de colonisations des astéroïdes troyens et à la volonté de la corporation de reprendre régulièrement le contrôle des installations présentes sur les planètes extérieures. Depuis quelques années, les mondes-bulles de l'archipel d'Achille sont continuellement assiégées par les forces des Légions Obscures, un événement gardé secret par la corporation.

L'Obscurité constitue une source importante de problèmes pour Cybertronic. Non seulement la Symétrie Obscure pénalise ses lignes de produits et sa technologie, mais en plus la Confrérie dépeint Cybertronic comme étant un nouveau aspect de l'âme Obscure. Autant de raisons pour que Cybertronic dé-

LES TAUPES

Il est de notoriété courante que certains hauts dirigeants des corporations rivales se laissent convaincre de travailler en secret pour Cybertronic, de la même façon que les hérétiques pour les Légions Obscures. Il n'a jamais existé de preuves de telles activités et, naturellement Cybertronic n'a jamais confirmé ni infirmé cette croyance (la concurrence dépense des sommes considérables pour le recherche des agents infiltrés). Quatre-vingt-dix pour cent des personnes accusées d'être des taupes de Cybertronic passant aux aveux, mais dans quatre-vingt-dix pour cent des cas, ces aveux sont obtenus sous la torture.

L'INFLUENCE DE BAUHAUS

Bauhaus est la corporation qui a le plus souffert du recrutement de Cybertronic. Une grande quantité d'officiers ont désertés la corporation pour devenir des employés dévoués de Cybertronic, montrant encore davantage de loyauté à leurs nouveaux maîtres qu'ils n'en manifestaient envers Bauhaus. On pourrait s'attendre à une réaction négative de la part de Bauhaus, mais en fait la corporation accorde du respect et de l'admiration à ceux qui sont parvenus à arracher son élite à ses origines. Au fond de la conscience de nombreux cadres de Bauhaus repose le rêve d'être un jour recrutés à leur tour par Cybertronic, de rejoindre l'élite, preuve ultime de la réussite.

La plupart des "traîtres" de Bauhaus se sont vus attribuer des postes élevés dans la structure militaire et Cybercurity, où ils forment actuellement le gros des généraux, maréchaux et stratèges. C'est visible à travers les tactiques militaires de Cybertronic, très similaires à celles de Bauhaus, mais adaptées à de petites unités spéciales façon Imperial.

L'influence de Bauhaus se fait encore sentir dans les domaines de l'ingénierie et de l'industrie lourde. Les meilleurs ingénieurs ont été recrutés pour produire l'équipement le plus avancé du marché, pas forcément le meilleur, mais le plus optimisé et au meilleur prix. Bauhaus a adopté une bonne part de la technologie courante de Cybertronic, récupérant ainsi quelque chose pour compenser la perte de son élite intellectuelle.

LES CONFLITS

Sur Mars comme sur Mercure, les troupes de Bauhaus ont combattu côte à côte avec les forces de Cybercurity ; elles ne se sont affrontées directement qu'en de rares occasions, principalement sur Vénus. À chaque fois les généraux de Bauhaus l'ont facilement emporté sur leurs anciens compagnons d'armes en anticipant chacun de leur mouvements. Cybertronic a retenu la leçon et évite désormais les conflits avec cette mégacorporation. Les chances de réussite contre une armée bauhauser de force équivalente sont tombées jusqu'à 1 contre 5,2. À l'inverse, aux yeux d'un officier de Bauhaus, il est pratiquement impensable de seulement envisager une attaque sans provocation contre un ancien collègue et frère de l'ordre.

Ainsi les contacts et la coopération entre Bauhaus et Cybertronic sont-ils plutôt bons.

truisse rapidement les Légions Obscures.

Cybertronic compte plus de succès contre les Légions Obscures que n'importe quelle autre mégacorporation. Ses unités

montrent une résistance significative aux pouvoirs de la Symétrie Obscure, et sa technologie avancée donne un avantage décisif face aux horreurs de l'Âme Obscure.

QUI VA LÀ ?

Jansen descendit du taxi en claquant la portière. Il avait eu une dure matinée et en portait les stigmates. Sans même avoir le temps de prendre une douche ou de se raser, il avait dû bondir dans ses vêtements et sauter dans un taxi. Tout ça parce que le réveil n'avait pas sonné. À mi-chemin, il s'était rendu compte qu'il avait oublié aussi sa serviette, contenant tous les papiers indispensables du dossier Nelson. Il n'avait pas le temps de retourner la chercher ou son retard lui vaudrait les pires ennuis.

Il pressa le pas en approchant de la zone de sécurité, fouillant dans ses poches à la recherche de ses papiers d'identification.

"Halte ! Qui va là ?"

L'apostrophe familière des gardes de la sécurité ne l'arrêta pas des deux hommes postés devant l'entrée. Il reconnut l'un d'eux.

"Bonjour, Joe, comment allez-vous ? Attendez une seconde, je vous sors mes papiers..."

Il fut interrompu par le garde qui releva le canon de son arme automatique.

"Identifiez-vous ou quittez cette zone !"

Jansen arrêta net la recherche frénétique de ses papiers et lança un regard surpris vers le garde.

"Eh, Joe, vous vous souvenez de moi, Jansen. Vous avez travaillé dans mon service à la Recherche. Il y a deux mois."

"Présentez votre identification ou quittez cette zone. Dernier avertissement."

La froideur du garde irrita Jansen. Il recommença à fouiller dans ses poches quand la mémoire lui revint brusquement.

"Je les ai laissées à la maison. Ils sont sur la table de ma cuisine. Mais laissez-moi téléphoner au docteur Thompson, il..."

Le crépitement de l'arme automatique interrompit Jansen et l'envoya bouler à plusieurs mètres, la poitrine farcie de balles. Son visage était un masque de douleur et de surprise.

Tandis qu'il s'affalait le long du réverbère, un des gardes s'approcha du corps, arme prête à faire feu.

"Intrus non identifié neutralisé à l'entrée B45. Incapable de produire une identification. Envoyez une équipe de nettoyage. Je reprends mon poste. Terminé."

CONNAIS TES ENNEMIS

L'opération était un gâchis. Depuis le début, Waters avait senti que quelque chose ne collait pas, quelque chose sur quoi il ne parvenait pas à mettre le doigt.

Tout avait débuté quelques semaines auparavant, quand la Takasha Electronics l'avait contacté avec une proposition. L'affaire paraissait simple, trouver qui essayait de mettre un terme aux activités de la Takasha à Luna.

Ensuite, les ennuis avaient commencé. Après que Waters eut tenté d'interroger les ordinateurs pour obtenir des renseignements sur la Takasha, une paire de gorilles s'était mise à le suivre. La suite était pire. Quand il parvint finalement à passer les défenses de la liste rouge, le labyrinthe de de connexions faillit lui rendre impossible la tâche de découvrir qui possédait vraiment la compagnie et à quel genre d'ennemis il lui fallait s'attendre.

Après avoir percé trente-trois sociétés écrans, il finit par tirer le gros lot. Cybertronic. Il aurait dû le savoir.

Personne ne protège ses avoirs avec autant d'acharnement que Cybertronic. C'est tout mystère et boule de gomme, impossible de distinguer le noir du blanc.

Et quand il en informa la Takasha, le directeur lui répondit qu'il n'était pas au courant, mais que maintenant qu'il l'était, est-ce que ça changeait vraiment quelque chose ?

Quoi qu'il en soit, Waters savait désormais contre qui il travaillait. Et où les chercher.

Il posa quelques questions dans le milieu et reçut bientôt la confirmation qu'il suivait la bonne piste. D'autres francs-tireurs avaient été contactés pour frapper la Takasha, la frapper dur. Joker et Travis avaient accepté et on racontait qu'ils travaillaient de concert avec une corporation. Certains feraient n'importe quoi pour de l'argent.

Il avait découvert que les deux francs-tireurs avaient planifié une attaque de l'usine pour ce soir, soutenus par des troupes débarquant de Mars. Lorsqu'il en informa la Takasha, le directeur réagit avec une célérité inhabituelle. Waters se vit proposer, par contrat, le commandement de cinq escouades de Cybercurity pour la défense des installations.

Et voilà où il en était. Sur le toit, en face de l'usine Takasha, entouré de troupes de Cybertronic armées jusqu'aux dents.

Soudain, un bruit de bottes vint rompre le cours de ses pensées. Il scruta les environs et finit par fixer du regard la ruelle en contrebas où les ombres des soldats dansaient sur les murs. Mais quelque chose ne collait pas. Waters se frotta les yeux et fut brusquement frappé par la révélation.

Il jeta un bref regard sur les soldats couchés à côté de lui, sur leur uniforme bleu et noir, leur casque si caractéristique.

Puis il revint aux soldats qui avançaient en contrebas, l'ennemi, conduit par Travis et Joker. Ces soldats étaient le reflet exact de siens. Les troupes de Cybertronic attaquaient leurs propres installations. Waters laissa échapper un grognement sonore. Cette opération était vraiment un gâchis complet.

DRESSONS-NOUS TOUS UNIS

L'Inquisiteur Mathias monta d'un pas confiant sur le podium. Autour de lui étaient réunis les représentants du Deuxième Directeur et le la Curie, et tout au fond était assis les hauts dignitaires d'Imperial, mal à l'aise et incertains quant à ce qui allait se dérouler. L'Inquisiteur Mathias se saisit du Livre et de ses notes personnelles et les plaça sur la table devant lui. Il tourna sa silhouette imposante face à ses frères et sœurs, mais n'adressa pas même un regard aux chacals corporatistes.

"Mes frères et mes sœurs. Nous sommes tous conscients d'être ici pour nous dresser contre l'Obscurité qui menace de nous recouvrir tous. L'Obscurité œuvre à l'extinction de la lumière que représente l'humanité et à la disparition de tout ce qui est bien. Nous savons tous cela.

"Mais la menace ne vient pas uniquement des étoiles, elle naît également dans nos murs de ceux que nous devrions appeler nos amis. Ils ont montré qu'ils étaient nos ennemis et nous sommes réunis aujourd'hui pour décider ce qu'il convient de faire. Écoutons la parole d'un de nos frères, laissons-le nous dévoiler son sentiment sur cette affaire. Monsieur Henry Bartholomiew."

À ces paroles l'un des envoyés d'Imperial se leva et s'approcha du podium. Il s'arrêta devant l'assemblée des frères et des sœurs. C'était un homme puissant qui s'exprimait avec confiance.

"L'Inquisiteur a parlé avec justesse et sagesse. Nous-mêmes avons subi les attaques de cet aspect des Légions Obscures. Ils ont infiltrés non seulement notre corporation mais également le cœur de l'humanité, se posant en amis et en sauveurs. Ils ont attaqués nos industries, recourant aux Légionnaires maudits et causant la mort de nombre de nos héros dans la bataille contre la Symétrie Obscure."

Ici, le vieil homme commença visiblement à s'agiter.

"Nous primes d'abord cette menace pour de la simple concurrence, une volonté d'entrée dans le cercle des grandes puissances par des méthodes... acceptables."

Bartholomiew fit une pause gênée, parfaitement conscients des procédés utilisés par sa propre corporation pour conserver son pouvoir. Il masqua cette interruption en toussant pour s'éclaircir la gorge.

"Mais ils sont allés trop loin et il est clair que nous sommes ici face à l'oeuvre du Mal, une autre manifestation de l'Obscurité qui encercle la sphère de lumière."

Sur ces mots, le dirigeant d'Imperial se retira, abandonnant le podium à l'Inquisiteur Mathias. L'homme vêtu de fer croisa ses bras puissants sur sa poitrine et se tourna vers ses supérieurs.

"Cette situation a été constatée par nos frères chez Imperial et ils ont apporté la plupart des éléments nouveaux de notre enquête. Vous venez d'entendre leur appel à notre cause et c'est avec une profonde satisfaction que je suis finalement en mesure de vous présenter la preuve de la corruption exercée par la Symétrie dans nos rangs. Ils nous appartient maintenant de décider de la marche à suivre pour stopper l'influence du pouvoir maléfique connu sous le nom de Cybertronic."

LE 19ÈME DIRECTEUR

"Nos agents ont découvert que ce bâtiment insignifiant dans la banlieue de Luna dissimule, en fait, un mausolée souterrain contenant les restes de Raoul Mannerheim, dix-neuvième membre du conseil d'administration de Cybertronic.

"Comme vous le savez, Mannerheim fut l'un des génies qui fit de Cybertronic une mégacorporation, principalement grâce à sa brillante réussite à la tête de Cyberchemicals et à sa concentration intransigeante dans le domaine de la recherche, laquelle était si avancée qu'elle était considérée comme décisive par les autorités contemporaines.

"Nous avons la preuve que Sergej Mannerheim, son neveu et membre comme lui du conseil d'administration de Cybertronic, a accès au bâtiment et s'y rend régulièrement. D'après des sources dignes de foi, Sergej est loin d'être aussi génial que son oncle, mais il parvient néanmoins à rester dans la voie qu'il lui a tracée.

"Nous avons de bonnes raisons de penser que le mausolée de Raoul, érigé par sa famille d'après ses instructions testamentaires, renferme un incubateur nécrotechnologique qui garde le cadavre intact et peut même préserver certaines fonctions cérébrales."

L'agent spécial Williams du CSI roula le plan, le plia en deux et le remit dans sa serviette.

"Ça me paraît suffisant, Williams. Voyons un peu ce qu'en pense la Confrérie..."

C-BASE

"La C-Base, comme on l'appelle fréquemment, est une véritable merveille architectonique, construite comme un gigantesque puits à travers ce petit bloc de rocher qu'est Calliban, dans l'archipel des Cybèles. Cybertox, la plus importante et la plus influente des industries de produits chimiques de l'empire Cybertronic, y a implanté ses laboratoires, ses raffineries, ses installations minières, et la plus grande part de ses complexes industriels. Administration et direction sont cependant installées à Luna.

"Les rumeurs les plus étonnantes concernant la C-Base prétendent qu'elle fut achevée en seulement 246 jours, ce qui en dit long sur l'efficacité et les ressources de Cybertronic. Même Capitol Constructions serait incapable d'un tel exploit.

"Selon des espions de Mishima, qui ont ensuite été capturés et utilisés comme cobayes, les mines seraient creusées dans les sections médianes, au centre du planétoïde ; tandis que les laboratoires, bureaux, zones de sécurité et quais se trouveraient aux deux extrémités du puits.

"On dit que les employés perçoivent des salaires et des avantages faramineux, mais qu'ils doivent, en contrepartie, se plier à des consignes de sécurité rigoureuses et accepter de passer le reste de leur vie dans la C-Base. C'est un faible prix à payer pour avoir le privilège de compter parmi les pionniers de la science."

"Merci beaucoup, Dr Johnson. Plus de questions, Messieurs ? Parfait, le bataillon Alpha attaquera le secteur 15. Bravo le secteur 14, tandis que Charlie et Foxtrot se mettront en position d'attente ici et ici..."