

NORMAZONE



UN JEU DE RÔLES DE BRUNO GUÉRIN

CRÉDITS

Auteur: Bruno Guérin en collaboration avec Guillaume Leprévost.

Système de règle: Bruno Guérin.

Conception graphique: Josselin Grange.

Mise en page: Josselin Grange et Yann Bruzzo.

Relecture: Bruno Guérin, Pascal Broxolle, Charlotte Régis.

Illustrations: Josselin Grange, Pascal Broxolle, Nicolas Camiade, Yann Bruzzo.

REMERCIEMENTS

Un grand merci à l'ensemble des personnes ayant testé ce jeu en convention démontrant ainsi l'intérêt qu'ils portaient au projet, ainsi qu'à Guillaume Leprévost, mon ami de trente ans, qui à travers nos multiples échanges a enrichi l'univers et le potentiel de Normazone.

Un grand merci également au club «Ad Vitam Rolistam» de Chargé (37) et le groupe des «Bannis» qui ont testé les différentes versions des règles et les scénarios. Je remercie également l'association «Plan B» qui a soutenu le projet lors des premiers tests des premières années via Guillaume, ainsi qu'à quelques fans qui m'ont fait des propositions pour améliorer le projet initial. Et, je remercie enfin tous ceux avec qui j'ai travaillé pour que Normazone voie enfin le jour!

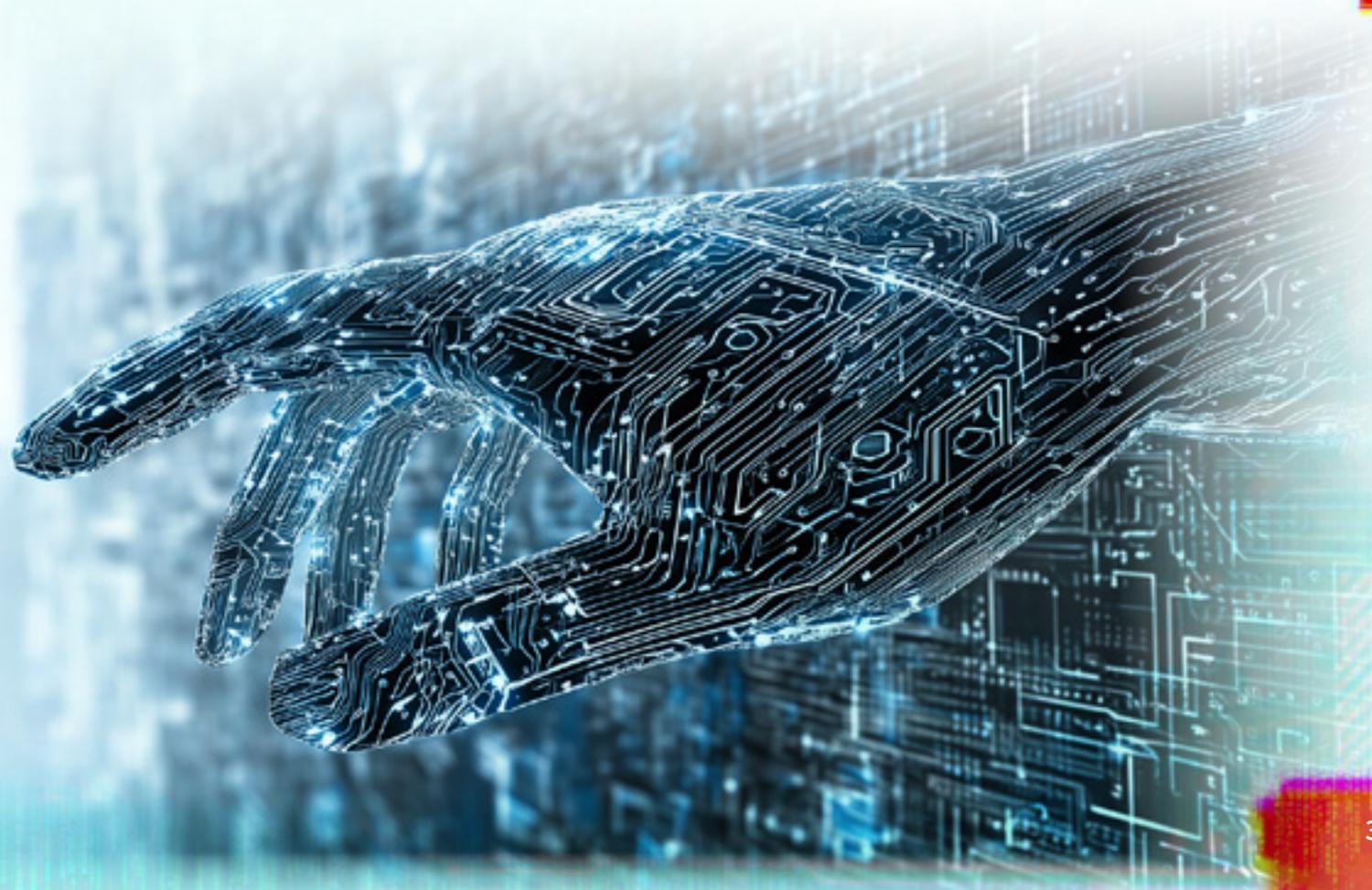
AVERTISSEMENT

L'univers de Normazone, comme pour la plupart des œuvres d'anticipation, est un univers sombre permettant de dénoncer les abus de notre société et d'amener les joueurs et les meneurs à une réflexion sur celle-ci. Dans un esprit de satire de notre société, ses travers seront volontairement grossis à outrance. Par conséquent, de nombreux scénarios vous confronteront à des choix éthiques, écologiques, transgéniques, économiques parfois plus que discutables.

Rappelons que Normazone n'est qu'un jeu et qu'en tant qu'auteur je ne souscris pas à la société décrite, mais je lance l'alerte!

TABLe DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	4
INTRODUCTION.....	5
PROCÉDURE 1.....	8
PROCÉDURE 1 – LE MONDE DE NORMAZONE.....	9
Instruction 1.1 – Connaître son passé pour écrire son avenir!.....	9
Instruction 1.2: Description des forces en puissance!.....	23
Instruction 1.3: Vivre dans la Normazone.....	43
Instruction 1.4: La Normalisation.....	50
PROCÉDURE 2.....	62
PROCÉDURE 2: LA CRÉATION DES PERSONNAGES.....	63
Instruction 2.1: Introduction à la création de personnages.....	64
Instruction 2.2: Les différents variants humanoïdes.....	64
Instruction 2.3: Les différents archétypes.....	74
Instruction 2.4: Compétence et Expertise.....	82
Instruction 2.5: Personnaliser son personnage.....	87
Instruction 2.6: Expérience.....	90
Instruction 2.7: Technologie et Équipements de Normazone.....	91
Les prothèses cybernétiques.....	98
L'Équipement.....	102



INTRODUCTION



INTRODUCTION

Régulateur au service de la Normazone ou Dissident révolutionnaire décertifié ayant décidé de la combattre, tel sera votre choix ! Normazone vous transporte dans un univers futuriste et dystopique, où les normes corporatives contrôlées par une I.A. régissent la société. Vous et votre groupe devrez donc choisir votre camp et vous mettre au service de l'une de ces deux causes et incarner :

- ♦ Un Régulateur du Consortium affilié à une mégacorporation au service de l'intérêt suprême de la Normazone. Vous enquêtez pour le compte de celle-ci pour lutter contre les groupuscules révolutionnaires combattant la Normazone, mais également sur les agissements illégaux des mégacorporations concurrentes. Votre rôle est de combattre ceux qui souhaitent l'effondrement ou la déstabilisation du système, car sans vous la société risque de se déliter et de s'effondrer. Vous incarnez l'autorité du Consortium et la suprématie de la Norme sur les libertés individuelles, mais votre fidélité au système sera-t-elle plus forte que votre affiliation corporative ? Et lorsque la vie sur Terre sera entièrement normalisée, vers quels choix vous tournerez-vous ?
- ♦ Ou un Dissident s'opposant à l'oppression normative : soit de l'intérieur en étant un agent dormant, membre de la 5e colonne ayant infiltré les Régulateurs du Consortium ou comme simple fonctionnaire d'une mégacorporation ; soit en ayant formé un groupuscule combattant en zone franche ou dans l'underground des grandes métropoles de la Normazone et sans cesse pourchassé. En quête du libre arbitre dans ce monde normalisé, vous vivez dans l'espoir de rétablir les droits humains. Agent double encore intégré au sein de cette société corporative, ou ancien employé d'une mégacorporation en quête de rédemption, vous êtes le grain de sable à éliminer dans cette société aseptisée et votre double vie peut être découverte à chaque instant.

Régulateur aseptisé ou dissident révolutionnaire en quête de liberté, l'univers de Normazone ne vous laissera pas indemne, car prendre position face à l'I.A. induit toujours un sacrifice, mais n'est-ce pas l'apanage du choix et du libre arbitre ? De plus, la paranoïa s'installera inévitablement, car comment s'assurer véritablement de la fidélité de ses

partenaires, du fait de la présence d'agents infiltrés dans chacun des deux camps !

Normazone décrit un univers dystopique d'anticipation fictif, s'inspirant de notre réalité en poussant à l'extrême certaines aberrations normatives de notre présent et considère les projets futuristes comme déjà réalisés.

Les individus de la Normazone vivent sous l'égide de normes toutes puissantes et sous surveillance constante afin qu'ils s'y soumettent. Les données biométriques et génétiques de chacun sont stockées dès la naissance afin d'assurer un contrôle individuel pouvant à tout moment dérapier et se retourner contre nous. En effet, cette standardisation normative de notre environnement, sous couvert de notre bien-être, de la protection de l'environnement ou de nécessités économiques, devient en réalité une dictature bureaucratique. Ici, pas de CNIL pour défendre nos droits à l'effacement numérique et combattre les chaînes virtuelles qui emprisonnent la population, la Normazone connaît ainsi nos moindres faits et gestes et rien ne lui échappe ou presque, mais jusqu'à quand ?

Parmi les œuvres littéraires ou filmographiques qui peuvent vous inspirer pour leur ambiance ou leur technologie, vous pouvez revoir ou relire dans le désordre :

Blade runner, Minority report, Élysium, I.A., I Robot, 1984, Bienvenue à Gattaca, Clones, Soleil vert, New York 1999, Judge Dredd, Robocop, Universal soldiers, Terminator, Hunger games, Matrix, Stranges days, Johnny Mnémonic, Divergente, Total Recall, L'œil du mal, Ultimate Game, Running Man... et bien d'autres encore, car cette liste d'œuvre SF est loin d'être exhaustive.

Voilà, Normazone peut être tout ça, alors bienvenue dans cet univers normalisé et dans l'un de nos pires futurs possibles. Bon jeu !

(Norme 29990.0: L'activité ludique doit être effectuée sous le contrôle d'un Régulateur dûment accrédité, caché derrière son écran de protection, afin de détecter tout comportement variant!)

Bruno Guérin



SÉQUENCE MÉMORIELLE 02453 DU RÉGULATEUR ALEXIS LIROY - 23 OCTOBRE 2100

Le sol encore humide de la dernière pluie d'automne reflète les lumières blafardes des néons et des drones de surveillance lumineux. Dans la nuit est fraîche et humide, la pleine lune est à peine perceptible à travers les nuages, lesquels ne tarderont pas à déverser les pluies acides torrentielles annoncées par la météo, seul élément échappant encore à la normalisation à outrance de notre monde par ISO Corp.

Alexis court à perdre haleine et regrette déjà d'avoir accepté ce contrat. L'homme qu'il poursuit n'a rien d'un simple bureaucrate qui aurait déplu à sa hiérarchie pour une sombre affaire de couleur de costume, ou de rapport mal normé. Il s'agit d'Andy Némo, l'un des meilleurs joueurs d'Hoverball du Néo Paris Super Game (NPSG), plus connu sous le nom des Gorilles Sanguinaires. Bref, un athlète, que dis-je, une star!

Reprenant son souffle et rentrant sa tête dans les épaules, l'Auditeur Liroy, et régulateur d'ISO Corp., s'avance dans la rue bondée et repense à l'avis de recherche: *«Andy Némo – première ligne de l'équipe du NPSG, 132 points de marqués cette saison et 25 décès à son actif sur le terrain. Décertifié le 21 octobre pour atteinte volontaire à la santé publique! Actuellement sous décertification mineure pour expulsion en zone franche.»*

«Atteinte volontaire à la santé publique!» Tout ce tintouin pour avoir probablement fricoté avec une poule de luxe au lieu de se contenter d'un holo-film et avoir ainsi mis en danger la politique de dénatalité ou de santé publique vis-à-vis des MST. Cet écart va faire perdre son meilleur joueur à l'équipe des Gorilles Sanguinaires.

Alexis n'est pas là pour juger la sanction émise par ses supérieurs de la prévôté, mais il regrette malgré tout, le temps où il pouvait aller voir une fille au bar et espérer plus si affinité, et l'utilisation d'applications participait même à faciliter ces rencontres. Mais le temps de sa jeunesse s'est évaporé, en même temps que les nombreux plaisirs de la vie, même si les conditions de vie s'améliorent sans cesse dans la Normazone si l'on en croit les médias officiels.

Via son implant de réalité augmentée, ou URS, Alexis voit défiler sur les panneaux publicitaires des affiches qui lui sont dédiées selon ses préférences, mais également le statut de citoyenneté des passants qu'il croise et le chemin qu'il doit suivre pour rejoindre sa cible.

Après avoir traversé deux blocs, Alex s'arrête devant un grand immeuble. C'est là qu'Andy a été vu la dernière fois par les vidéodrones de surveillance du block 23.

Problème, l'immeuble positionné sous la norme 17248 interdit la présence d'armes dans le bâtiment et le vieil auditeur ne souhaite pas se séparer de son antique 45.

Activant son URS, Alexis annonce :

- ◆ DB9 tu est là!
- ◆ Oui, bien sûr! Toujours en service et pas encore obsolète. Pourquoi?
- ◆ Euh! J'ai un souci normatif, tu pourrais me régler ça? Tu as ma localisation. Or le bâtiment dans lequel je dois entrer est régi par la norme 17248. Peux-tu me donner une autorisation temporaire?
- ◆ Aucun problème, tu as toujours ton 45?
- ◆ Bien sûr, c'est justement ça le problème!

À peine, a-t-il raccroché que la nouvelle norme s'affiche sur l'URS d'Alexis: block 23, norme 17248 modifiée – les armes autres que les 45 de 2006 demeurent interdites dans le block 23.

Alex sourit! DB9 est un androïde Normator d'ISO Corp. avec qui il s'entend relativement bien, même si ce dernier ne comprend pas toujours son humour, mais DB9 l'a déjà sorti plus d'une fois des ennuis...

- ◆ Alex, tu penses à quoi? Tu as les articulations grippées? Allez, avance!
- ◆ Quoi?
- ◆ Je m'ennuie au bureau, je me suis connecté sur ton URS comme cela je vois la même chose que toi et je pourrais intervenir au besoin! Tu te fais vieux, tu sais!
- ◆ Mouais. Tu sais que je déteste ça!
- ◆ Oui, vous, les biologiques, avez du mal à accepter d'être surveillés, alors que comme nous vous n'êtes que des extensions, des interfaces de S.O.N.I.A.

Alex, ne voulant pas entrer dans le débat avec son collègue mécanique, avance jusqu'au tubelift et met un pied dans le vide de l'ascenseur gravitationnel avant d'annoncer l'étage désiré. Quelques secondes plus tard, il se retrouve sur le palier de l'appartement de sa proie. C'est étrange tout de même qu'Andy revienne chez lui alors qu'il est recherché?

Utilisant son pad, Alexis désactive la sécurité et la porte s'ouvre, mais à peine a-t-il fait deux pas dans l'appartement luxueux qu'un coup de poing l'assomme à moitié. Andy l'enjambe prestement, mais le Régulateur n'en est pas à sa première arrestation et il s'ensuit un corps-à-corps inégal. DB9, bien que témoin, ne peut rien faire, si ce n'est

d'enregistrer la scène pour avoir des preuves et alerter Miliss Security.

Après deux ou trois uppercuts bien placés, Alexis semble avoir repris le dessus, jusqu'au moment où Andy lui met une manchette, droit dans le plexus solaire. Alexis s'écroule immédiatement au sol et son adversaire attrapant son hoverboard de compétition s'apprête à lui asséner un coup mortel. DB9 se souvient alors de ces compétitions, où les hoverboards sont affûtés à tel point qu'ils coupent les têtes des concurrents comme des pastèques. Que faire, hormis d'appeler les secours qui arriveront trop tard pour son ami biologique!

Alexis est en train de rechercher son souffle quand il voit Andy brandir son engin avant que les objets de l'appartement se mettent à flotter dans les airs. Alexis lui-même se retrouve à léviter à quelques centimètres du sol, tandis qu'Andy cherche à comprendre ce qu'il se passe alors que ses pieds décollent du sol. Sans point d'appui pour frapper son adversaire et comprenant enfin que la gravité artificielle de l'appartement vient d'être modifiée, Andy enserme alors son engin et fait éclater la vitre, pour s'enfuir par les airs avec son hoverboard.

Reprenant progressivement son souffle, Alex jure alors que la nausée vient le prendre, et s'adressant à DB9:

- Tu n'as rien trouvé de mieux que de modifier la gravité de l'immeuble?
- Non! C'est la seule idée que j'ai eue, mais au moins tu es vivant.

Alex n'insiste pas. DB9 comme tous les siens est ainsi programmé: protéger et ne pas nuire aux humains. Sur ce, il remet son pardessus et redescend au pied de l'immeuble en faisant son rapport:

- Ici Alexis Liroy, auditeur matricule 22568, Andy Némé en fuite sur hoverboard. Dernière localisation block 23...

PROCÉDURE 1



PROCÉDURE 1 - LE MONDE DE NORMAZONE

INSTRUCTION 1.1 - CONNAÎTRE SON PASSÉ POUR ÉCRIRE SON AVENIR!

Norme 20120.1: « *Obligation est faite de connaître son avenir pour ne pas répéter les erreurs du passé, dans un but d'amélioration continue!* »

LES ANNÉES 2000 : NAISSANCE D'UNE SOCIÉTÉ NORMÉE

Tout commença avec la peur du bug de l'an 2000.

Le monde entier crut qu'un cataclysme informatique allait s'abattre sur les marchés financiers, sur l'internet en plein essor et sur l'ensemble des systèmes informatisés de l'époque.

Mais rien n'eut lieu, à part quelques bugs à la marge. Rien n'eut lieu, car les entreprises avaient toutes déjà mis en place des procédures de nettoyage, d'éteinte et de relance des systèmes à titre préventif. Cela faisait déjà plusieurs mois, voire plusieurs années pour les plus prudentes, que tout cela était écrit, procédure après procédure et ce jusqu'au grand « flop » du bug tant annoncé.

La normalisation ne date pas d'aujourd'hui. Dès le début du XX^e siècle, des normes industrielles furent mises en place afin que chaque client et chaque fournisseur puissent obtenir la pièce, l'objet ou le service convenant à leurs exigences.

Cet état de fait s'accrut progressivement avec l'industrialisation, l'automobile et l'aviation, pour devenir une entité à part entière dans les entreprises dès la fin de la Seconde Guerre mondiale. Si les grands penseurs de cette normalisation industrielle furent américains, c'est au Japon, lors de sa reconstruction après-guerre, que ce mode de fonctionnement fut définitivement entériné.

Progressivement, avec la conquête spatiale et le consommateur-roi, tout le monde dut se faire certifier pour tout et n'importe quoi, afin de respecter des normes qu'elles

soient économiques, écologiques, industrielles, managériales... voire comportementales!

Et l'an 2000 arriva avec son bug, qui lui n'arriva pas grâce aux normes et aux procédures mises en place. Ce qui devait arriver arriva. Chaque entreprise, chaque pays, chaque tendance politique prônaient la nécessité d'établir certaines normes pour marquer son temps. En dix ans, on doubla le nombre de normes pour passer de 10 000 à 20 000, à raison de 1000 nouvelles normes par an, soit pratiquement 3 par jour. Le mouvement s'amplifia pour s'emballer et devenir totalement déraisonnable... mais j'anticipe et je m'égare.

Le bug informatique ne fut pas celui que l'on attendait. En effet, durant l'année 2000, il y eut l'éclatement de la bulle internet, provoquant la chute des cours boursiers. En l'espace de quelques mois, certains avaient tout perdu, leur « start-up » et leurs fonds, tandis que d'autres avaient grossi en les rachetant avec l'argent des petits actionnaires. Ces derniers se retrouvèrent les dindons de la farce de ces sociétés du digital et du monde virtuel, mettant à mal l'économie réelle et individuelle. Ce petit crack fut la première fissure qui provoqua l'effondrement bancaire qui devait suivre.

La crise perdura et les États ne s'en sortaient pas mieux que leurs ressortissants, jusqu'au 11 septembre 2001, où un coup de semonce terroriste amena notre monde au bord d'une troisième guerre mondiale remodelant la géopolitique est-ouest.

Mais la fragilisation économique commença réellement en 2008 pour donner suite à la crise des subprimes, laquelle vit l'effondrement de l'économie américaine et la faillite de plusieurs banques. Il s'ensuivit la faillite des États. La Grèce fut la première à être attaquée par les marchés et les agences de notation. Puis ce fut au tour du Portugal, de l'Italie, de l'Espagne et même de la France de perdre leur triple A. Les agences de notation, lesquelles suivaient à la lettre les normes financières d'audit, provoquèrent l'écroulement du monde tel qu'on le connaissait. Les pays s'effondraient les uns après les autres, comme

des châteaux de cartes. Les banques ne prêtaient plus ou seulement à des taux exorbitants frôlant l'usure, ce qui freina davantage la reprise industrielle.

Les états occidentaux allaient de nouveau s'endetter avec des sommes astronomiques pour remettre à flot leurs banques centrales et éviter la banqueroute. Seulement, ce fut les simples travailleurs qui durent payer et voir leur pouvoir d'achat diminuer une fois encore, tandis que l'écart entre riches et pauvres se creusait davantage et que la crise s'aggravait toujours un peu plus.

LES ANNÉES 2010 - 2037 : LE CYCLE DE L'ESPOIR ET DE LA DÉSESPÉRANCE

Le début des années 2010 amena son lot d'espérance.

Le spectre de la crise sembla s'éloigner, en particulier grâce au renflouement des états occidentaux par des fonds étrangers, provenant entre autres de Chine et du Moyen-Orient. La révolution du printemps arabe amena également son lot d'espoirs quant à une possible liberté démocratique dans certains de ces pays, mais l'euphorie mondiale fut de courte durée.

En l'espace de quelques années, la menace terroriste devint de plus en plus prégnante avec l'installation de démocraties fantoches contrôlées par des groupuscules terroristes. Jusqu'au jour où des attentats frappèrent simultanément plusieurs capitales de l'Eurozone et des États-Unis. La guerre contre le terrorisme mondial qui s'ensuivit donna une justification politique aux différents pays à déclarer l'état d'urgence et la loi martiale sur leur territoire. Progressivement, sous couvert d'une lutte contre le terrorisme, la restriction des libertés individuelles, l'augmentation de la flotte de drones et la mise sous surveillance systématique des citoyens via la reconnaissance faciale, devinrent la norme des services de sécurité. L'ensemble de ces dispositifs continua d'assécher les finances publiques de tous les pays occidentaux, malgré le fait d'avoir sous-traité cette surveillance à des sociétés de sécurité privées, car la facture restait salée. L'une d'elles, nommée Atlas Security, prit une ascendance conséquente sur les États en assurant l'essentiel de leur sécurité intérieure et extérieure, conduisant à établir la colonne vertébrale de ce que deviendra plus tard la corporation Miliss Security.

Cette peur conduisit certains pays à se refermer sur eux-mêmes. La Grande-Bretagne quitta l'Eurozone lors d'un Brexit retentissant, affaiblissant ainsi ses partenaires européens en fermant ses frontières. Dans le même temps, les États-Unis élurent D. Trump, un milliardaire usant du tweet et des réseaux sociaux comme d'un outil diplomatique aggravant les crises mondiales et isolant son pays de ses partenaires. La double présidence du président américain, après l'invasion du Congrès par ses partisans, fût marquée par un conflit économique avec l'Eurozone, d'une tentative d'annexion économique du Canada et surtout d'un conflit larvé avec la Chine

lors de son bras de fer avec le dictateur coréen, Kim Jun Hun, conduisant le monde une fois de plus au bord de la guerre nucléaire. L'assassinat des deux leaders par des groupuscules altermondialistes et écoterroristes mit fin aux tensions et permit à la Chine d'envahir la Corée du Nord sans craindre une quelconque opposition. Cette invasion fut l'occasion pour la Chine de tester sa première arme bactériologique, mais une chauve-souris infectée par le virus mutant, Sar cov2, s'échappa du centre de recherche où elle était retenue, provoquant la plus grande pandémie mondiale depuis la grippe espagnole de 1918 et les épidémies de peste noire du Moyen-âge. Le monde entier retint son souffle durant deux années. Deux années de confinement, de privations, de lois d'exception, d'économie à l'arrêt... bref, une pause dans nos vies, mais pas dans celle des normalisateurs.

L'ensemble de ces événements amplifia encore davantage la crise, amenant les états au bord du gouffre financier. Le coup de grâce fût le conflit entre la Russie et l'Ukraine, suivi de la perte du triple A de l'Allemagne engendrant un déclassement de l'Eurozone tout entière avec un simple A sous surveillance.

Le chômage atteignit des records dans toute l'Europe et le nombre de sans-abris fut multiplié par mille en quelques mois. Les « laisser pour compte », n'ayant plus rien à perdre, si ce n'est de prendre la place de leurs dirigeants incapables d'être à leur écoute, se révoltèrent, et des émeutes enflammèrent alors toute l'Eurozone prenant une ampleur jamais vue. Athènes, Berlin, Kiev, Madrid, Paris, Rome furent les premières villes touchées, puis le mouvement de contestation s'exporta à Tunis, au Caire, et à New York, mais toutes furent noyées dans des bains de sang par Atlas Security sur ordre de leurs employeurs. Des guerres civiles eurent lieu, provoquant le déplacement de milliers de réfugiés à travers l'Eurozone, relativement plus stable, bien qu'en passe de devenir une terre sinistrée économiquement parlant.

La Chine et l'Arabie ayant beaucoup investi dans la dette des pays occidentaux furent eux aussi emportées avec leurs débiteurs dans la tourmente du crack mondial de 2037, et cela d'autant plus que les ressources en pétrole, comme beaucoup de ressources naturelles, étaient désormais épuisées tout au moins dans ce recoin du monde.

Pour survivre, chaque pays dut alors se refermer sur lui-même et vivre en autarcie, permettant au populisme de se développer, repoussant les migrants climatiques et les demandeurs d'asile. Mais cela ne fit qu'aggraver encore leur situation économique. Les pays émergents du BRICS (Brésil, Russie, Inde, Chine, Afrique du Sud et quelques autres), qui jusqu'ici avaient réussi à être épargnés, virent leurs débouchés économiques se refermer les renvoyant au tiers-monde qu'ils avaient eu tant de mal à quitter et rejoignant ainsi ceux qui durant longtemps les avaient méprisés.

LES ANNÉES 2037 - 2050 : LA RÉVOLUTION NORMATIVE

C'est alors qu'ils purent, « Eux », prendre le pouvoir.

Eux, ils se trouvaient déjà là depuis bien longtemps. D'abord présents dans les entreprises et les multinationales, puis au sein des organisations nationales et internationales, ils développèrent leur réseau comme un cancer. Eux, les technocrates normalisateurs, travaillaient déjà à élaborer des normes pour certains lobbys et groupes industriels, qu'ils mettaient ensuite en place.

Les normes gangrénaient déjà dans notre quotidien depuis bien longtemps, en particulier dans les entreprises avec des normes de productions et économiques, des normes sociales et managériales, des normes environnementales, d'hygiène ou de sécurité. Les consommateurs eux-mêmes se référaient déjà depuis longtemps aux normes : quand il y avait un défaut sur leur achat, ils n'hésitaient pas à attaquer les entreprises responsables pour non-respect de la norme. Ces dernières mettaient alors en place de nouvelles normes, lesquelles s'empilaient sur les premières afin que le défaut ne se reproduise plus.

Déjà gouvernés par ce cancer normatif, l'hyperconnectivité des objets du quotidien devait simplifier la mutation à venir. Nous étions mûrs pour la révolution qui s'annonçait.

L'Organisation des Nations Unies ne savait plus quoi faire devant le problème de la crise économique mondiale. Chaque pays qui tombait en entraînant d'autres avec lui. La crise fut telle que tous les États se retrouvèrent pratiquement au bord de la guerre civile.

Les normalisateurs, appartenant à tous les partis politiques, se regroupèrent progressivement, et devinrent un groupe de pression important. Puis au plus haut de la crise, ils apportèrent les prémices d'une solution à tous les niveaux politico-économiques. Leur solution fut rapidement adoptée au comité européen de l'Eurozone.

Appartenant déjà aux sphères du pouvoir, ils créèrent le Parti Normalisateur Européen (P.N.E.), qui devint un courant important de l'assemblée européenne.

Les normes, qu'ils édictèrent pour sortir le continent du gouffre, eurent les effets escomptés. Ainsi leurs normes économiques relancèrent la consommation et l'emploi. Le pouvoir d'achat remonta et en moins de cinq ans, les agences de notation redonnèrent à la vieille Europe, son triple A.

Le PNE gagna les élections européennes anticipées de 2043. Puis, progressivement dans l'ensemble des pays de l'Eurozone, leurs représentants prirent le pouvoir, d'abord au niveau local, puis régional et enfin au niveau national et européen. En 2045, les partisans du P.N.E. gouvernaient l'ensemble des pays de l'Eurozone et de nouveaux pays souhaitaient alors l'intégrer. Ainsi la Suède, la Suisse, la Turquie, la Russie et même la Grande-Bretagne, laquelle l'avait quitté quelques années auparavant, en firent la demande. Mais les conditions, ou devrais-je dire, les normes d'entrée se montraient désormais extrêmement strictes, afin d'éviter

les erreurs faites une vingtaine d'années plus tôt, en ouvrant les portes trop rapidement aux anciens pays du bloc de l'Est.

En dix ans, les lois des états qui jusque-là s'appuyaient généralement sur des normes devinrent les outils d'applications des normes, puis à des fins de simplification : la NORME devint la loi.

Toute incartade à la norme se devait d'être sanctionnée, mais la population n'y trouvait rien à redire. Cette condition *sine qua non* donnait l'assurance de ne pas replonger dans la crise qui continuait à sévir partout ailleurs dans le monde.

Pourtant le PNE de l'Eurozone savait que seul, il ne pourrait pas remonter la pente jusqu'au bout. Les États-Unis se trouvaient alors économiquement au plus bas, mais des normateurs européens, comme on les appelait déjà à ce moment-là, partirent organiser leurs sympathisants américains et asiatiques.

La crise ne concernait pas alors les anciens pays émergents d'Amérique du Sud et d'Afrique, ainsi que la Chine. Ces pays n'avaient pas encore atteint le seuil critique de la libéralisation économique et démocratique, car jusqu'ici ils n'utilisaient que peu la normalisation.

Jusqu'au jour du 26 novembre 2050, où M. Ishikawa, au nom de l'ensemble des multinationales mondiales et du P.N.E., vint parler dans l'hémicycle de l'O.N.U., du projet « Ishikawa 2060 ». Un projet qui devait en l'espace de dix ans remettre l'économie mondiale sur les rails, mais en échange de quelques sacrifices de la part des États. Des débats longs et houleux s'ensuivirent, mais les différents lobbys et le P.N.E. avaient déjà fait le nécessaire pour que la motion soit acceptée à l'unanimité : le projet « Ishikawa 2060 » pouvait donc voir le jour.

LES ANNÉES 2050 - 2060 : LE PROJET « ISHIKAWA 2060 »

Les principales demandes du projet se résumaient à :

- ♦ Premièrement, l'abolition des lois antitrust et anti-monopole.
- ♦ Deuxièmement, la privatisation des États déficitaires. Soit pratiquement tous les pays du Nord, hormis la Chine laquelle avait réussi à juguler son hémorragie financière et à maintenir une certaine cohésion de sa dette grâce à ses avoirs et à son régime politique. Celle-ci avait également profité de la situation pour mettre en œuvre ses visées expansionnistes sur les territoires voisins.
- ♦ Troisièmement, la possibilité pour les multinationales de racheter ces États en faillite, ainsi que leur peuple et leurs ressources pour gérer l'ensemble à l'image de leurs multinationales et devenir les nouvelles mégacorporations.

Dans cette situation tellement désespérée et irrémédiable, les instances politiques gouvernementales affiliées au PNE acceptèrent, non sans avoir acquis certaines garanties pour



eux-mêmes et leurs proches, en particulier en accédant au capital de ces multinationales ou au bureau exécutif.

Finalement, l'Eurozone fusionna après quelque temps avec d'autres pays normés comme les États-Unis, le Canada, le Japon et la Russie créant ainsi la Normazone.

Le projet « Ishikawa 2060 » put alors être mis en œuvre au niveau mondial, et en dix années les multinationales réussirent le pari fixé de retrouver une stabilité économique ! Mais à quel prix ?

Tout d'abord, les multinationales se regroupèrent par type d'activités, devenant des Mégacorporations avec un statut de monopole global au niveau mondial sur une activité donnée.

C'est ainsi que furent fondées les principales mégacorporations que sont : Biofood Corp., Robotix Inc., Genotech Cie., Miliss Security, Avionix System, Geopetroleum Corp., Chemical Pharmaceutic Ing., Energium & Co... chacune ayant une spécialité déterminant les pays qu'elles rattachèrent pour une bouchée de pain, tout en conservant des bureaux dans les villes de pays contrôlés par les autres mégacorporations, tels des ambassades ou des consulats.

En 2053, elles s'organisèrent progressivement en un Consortium remplaçant petit à petit le pouvoir politique classique. Afin de faire accepter la pilule, beaucoup des politiciens de l'époque rentrèrent aux conseils d'administration de ces mégacorporations, car désormais aucun vote démocratique n'apparaît comme nécessaire. La démocratie, telle qu'on la connaissait, n'existait tout simplement plus. Le Consortium des mégacorporations décide, la Norme entérine et le peuple s'exécute.

Les différentes sectes mondiales, sous l'égide de la puissante Église Sciento-Théologique, firent de même, avant d'englober l'ensemble des grandes religions et ainsi devenir une multinationale religieuse multiconfessionnelle œcuménique. Ils furent ainsi les derniers à rejoindre le Consortium sous le nom de la Grande Église Sciento-Théosophique Œcuménique (G.E.S.T.Œ.) dans le but d'unifier les religions et d'éviter les guerres saintes ayant déchiré l'humanité depuis la nuit des temps.

Les pays et la population se retrouvèrent donc gérés comme une entreprise à coups d'instructions, de procédures et de normes, mais aussi de plans de licenciement, de liquidations judiciaires et suicidaires ! Quant aux dix commandements divins, ils devinrent les dix procédures de la norme religieuse remaniée de la Grande Église Sciento-Théosophique Œcuménique.

Afin de faire fonctionner l'ensemble, sans retomber dans un système de guerre économique entre multinationales, le Consortium devint l'organe principal de gouvernance à l'échelle mondiale de cette nouvelle corporatocratie ou corpocratie. Son bureau directeur fut alors constitué des dirigeants de chacune des mégacorporations.

Ils créèrent alors rapidement une nouvelle O.N.U. (Organisation de Normalisation Universelle) dans les bâtiments de l'ancienne, afin d'établir les nouvelles normes nécessaires à ce monde nouveau et de pouvoir les faire appliquer.

Au début, ils firent accepter les premières normes, en expliquant leur nécessité pour la reprise économique, éviter les dérèglements climatiques, la surpêche ou la pollution; d'autres fois, on mettait en avant des questions de santé publique ou de surpopulation... mais rapidement ces beaux idéaux furent piétinés et n'auront été que de la poudre aux yeux afin de resserrer l'étau de l'oppression normative.

LES ANNÉES 2055 - 2070 : LES GUERRES CORPORATISTES

À l'issue des premières années de gouvernance du Consortium, celui-ci constata que la surpopulation et la surexploitation des ressources naturelles ne pouvaient que conduire la planète et l'humanité à sa perte. De plus, certaines mégacorporations commençaient à se retrouver en concurrence sur certaines ressources et cela menaçait l'équilibre précaire de leur réussite.

Cela fut particulièrement vrai pour deux nouvelles ressources.

- ♦ Le métacier, un nouvel élément chimique, découvert dans les nodules polymétalliques du fond des océans lors de la construction du TUBE en 2060, qui permit d'obtenir un métal ayant divers avantages comme la résistance du titane, la légèreté de l'aluminium et la transparence du verre (plastacier).
- ♦ Le tibétium a été officiellement découvert dès 2055, dans le sous-sol terrestre du Kirghizistan en Asie centrale, à la frontière de la Chine, de l'ancien bloc soviétique et du Moyen-Orient, mais quelques veines importantes auraient été récemment découvertes en Afrique et en Amazonie. Ce nouveau minerai, ayant un rendement énergétique supérieur à l'uranium, permettrait d'envisager l'avenir énergétique de notre monde différemment, encore fallait-il pouvoir l'extraire!

HISTOIRE DU TIBÉTIUM

En 2055, on découvre ou plutôt on redécouvre un nouveau minerai d'une richesse infinie, le tibétium (Tb), dans une ancienne région de l'ex-bloc soviétique: le Kirghizistan.

Cette découverte suscite alors toutes les convoitises. Les applications du tibétium s'avèrent quasiment illimitées. Son utilisation comme source d'énergie devient vite prometteuse. Plus rentable que l'uranium, moins polluant et surtout renouvelable, le tibétium ne possède que des qualités. Quelques grammes de ce minerai permettent à un véhicule de fonctionner pendant des décennies. En outre, le tibétium se recharge au contact du magma terrestre ce qui lui assure une réutilisation quasi infinie. Selon les estimations les plus pessimistes, le gisement du Kirghizistan représenterait plusieurs centaines de millions de tonnes, l'essentiel se situant à environ seize kilomètres de profondeur dans l'écorce terrestre. Cependant, quelques cheminées font remonter le tibétium à moins de 1500 mètres de la surface, comme la mine découverte par Geopetroleum Corp.



HISTOIRE DE LA DÉCOUVERTE DU TIBÉTIUM

Le premier bloc de tibétium a été découvert au XV^e siècle dans les sous-sols de Lhassa au Tibet, d'où le nom de tibétium. Conscient de la puissance infinie de cette matière les Dalai-lamas successifs ont décidé de cacher l'existence de ce minerai pour préserver leur indépendance, car ils craignaient que les puissances voisines ne cherchent à s'en emparer par la force ce qui aurait mis fin à l'existence du paisible royaume pacifiste.

En 1950 lorsque la République Populaire de Chine envahit le Tibet, elle finit par découvrir le tibétium et se garda bien d'en faire part à la communauté internationale. Au contraire, elle travailla dessus dans le plus grand secret. Toutes les informations concernant le tibétium furent classées Juémì (绝密) ce qui correspond au plus haut niveau de secret du pays, d'un niveau supérieur encore aux informations concernant l'arme nucléaire chinoise.

En 2053, Energium & Co prospecte du gaz de schiste au Kirghizistan et découvre au hasard d'une remontée d'eau sous pression un minerai jusqu'ici inconnu, tout au moins officiellement. Comprenant rapidement l'enjeu de ce minerai, Energium & Co commence à prospecter à la recherche d'une mine de production qu'elle finit par trouver au nord du pays, mais sans en officialiser sa découverte.

Ce n'est qu'en 2055, lorsque la société Geopetroleum Corp. effectua des recherches pétrolières au Kirghizistan, que ses équipes découvrirent officiellement un nouveau minerai dont les propriétés fabuleuses apparurent bien vite aux scientifiques des laboratoires d'Irving (Texas). Cependant, les mesures de sécurité imposées par Rex Tillerson, le PDG de l'époque, n'empêchèrent pas des fuites qui conduisirent finalement la communauté internationale à s'intéresser de près à ce fabuleux minerai.

En juillet 2057, devant les rumeurs grandissantes concernant la découverte de Geopetroleum Corp. et d'Energium & Co, le Dalai-Lama, Tenzin Gyatso, révéla au monde entier l'existence du tibétium mettant fin à cinq siècles de silence. En quelques semaines, tous les regards de la planète se fixèrent sur le Kirghizistan et après quelques attentats d'intimidation entre concurrents, c'est en 2061 qu'une guerre ouverte déclarée vit le jour entre Energium & Co et Geopetroleum Corp. La Chine vint s'immiscer dans le conflit, tandis que Miliss Security, Robotix Inc. et Avionix Syst. y prirent part en fournissant hommes et matériels.

La guerre pour le tibétium, ou Tibétium War, ne commença réellement à prendre de l'ampleur qu'à partir de 2061. Elle se propagea comme une trainée de poudre dès lors que l'on découvrait un nouveau gisement de minerai quelque part en zone franche. Chaque mégacorporation choisissait son camp entre Energium & Co et Geopetroleum Corp. afin d'en tirer avantage si le conflit leur donnait raison. Quelques-unes, comme Avionix Syst. et Robotix Inc., gros consommateurs d'énergie, tentèrent de faire cavalier seul, en vain. Seule Miliss Security était certaine de gagner puisque ses troupes combattaient dans chaque camp, fallait-il encore que ce ne soit pas la Chine qui gagne ce conflit.

La Chine, justement, fit tout son possible pour diviser les mégacorporations de la Normazone afin d'appliquer la stratégie de Sun-Tsu: «*Diviser pour régner*». Certaines furent même tentées de rejoindre l'empire du Milieu et le quartier d'affaires de Shenzhen n'avait jamais accueilli autant d'espions et de diplomates corporatistes, jusqu'au jour de l'incident Z.

Devant la puissance de la Normazone, la Chine ne put que constater qu'elle ne gagnerait pas cette guerre, mais qu'elle pouvait profiter de l'aubaine d'avoir l'ensemble de ses ennemis économiques à portée de missiles pour les éliminer insidieusement. En secret et malgré l'échec du Sar cov2, ils développèrent cette fois-ci dans leurs laboratoires un parasite viral s'attaquant au système nerveux et pouvant être dispersé sur le champ de bataille. Malheureusement, lors d'un premier essai, l'arme se retourna contre ses inventeurs. Le vent avait-il tourné, ou comme certains le pensent, un sabotage avait-il eu lieu dans les stocks d'armes biologiques du régiment Ming chargé de sa dispersion? Sur le coup, rien ne semblait suspect, quelques toux et irritations, puis plus rien, jusqu'au moment où les soldats contaminés et contrôlés par le parasite se retournèrent contre leurs propres frères d'armes et leurs ennemis tout en propageant l'épidémie. Finalement, le régiment Ming réussit à disperser le parasite viral, et celui-ci fit quelques milliards de victimes dans cette partie du monde surpeuplée que sont la Chine et l'Inde.

Le conflit pour le tibétium devint alors une guerre d'éradication des individus contaminés, nommé à tort «*Zombi*», engendré par l'incident Z. Les ennemis d'hier n'eurent pas d'autre choix que de s'allier face à la nouvelle menace et les armes de destruction massive furent ressorties de leurs dépôts. Finalement, la menace zombi disparut en quelques années, sous le feu nucléaire, bien qu'il reste probablement encore quelques spécimens ici ou là. Un accord de paix normé délimitant les frontières d'exploitation du tibétium fut alors entériné en 2070.

Face au danger d'une nouvelle guerre économique pour le contrôle d'une ressource, le Consortium décida de donner davantage de pouvoir à l'Organisation de Normalisation Universelle (O.N.U.), qui devint alors le bras armé de la justice du Consortium.

Pour ce faire, ils développèrent l'International Standard Observance Corporation (ISO Corp.), la police des normes capable d'agir, de certifier ou de décertifier quiconque, où il soit et qui il soit? Ses prérogatives allèrent du constat du non-respect d'une norme jusqu'à l'application de la sanction immédiate dans le respect des normes préétablies. ISO Corp. remit ainsi de l'ordre au sein des mégacorporations et des normes d'accord furent aussitôt établies et signées entre les belligérants afin que les choses ne dérapent plus.

LES ANNÉES 2070 - 2090 : LES ANNÉES NOIRES DE LA « GRANDE PURGE »

Le système s'était sauvé lui-même, il fallait désormais sauver l'humanité, ou tout du moins ceux qui méritaient de l'être.

Le nombre de normes édictées et approuvées chaque jour par le Haut Conseil de l'O.N.U. devenant exponentiel, l'O.N.U. et le Consortium mirent en place une plateforme informatique gérée par une I.A. surnommée S.O.N.I.A. (Système d'Observance des Normes par Intelligence Artificielle), afin d'avoir une connexion en temps réel entre le bureau des Normes et les agents d'ISO Corp. Le projet S.O.N.I.A. fut rondement mené, car une fois l'intelligence artificielle construite et reliée à l'ensemble des systèmes de surveillance créés quelques années plus tôt afin de compiler les informations en provenance des systèmes de sécurité, elle fit en sorte de s'émanciper rapidement de ses maîtres afin d'accomplir sa mission : *« Sauver l'humanité! »*

Malgré les difficultés rencontrées, le Consortium et l'O.N.U. reprirent à leur compte en 2070, le projet Mars One, initié de nombreuses décennies plus tôt, lequel avait réussi à créer une base martienne fixe dès 2030. Le Consortium décida d'y envoyer les scientifiques décertifiés et des volontaires à l'exode, afin de poursuivre la colonisation et la terraformation de la planète rouge. Le but affiché déclarait vouloir un avant-poste fixe pour conquérir plus tard d'autres planètes. Mais la réalité sous-jacente cachait l'espoir de découvrir de nouveaux gisements de métacier et de tibétium extra-terrestre, et libérer de la place sur Terre. Certains y voyaient une planète B où s'exiler, si la Terre devait s'autodétruire.

L'omnipotence d'ISO Corp. sur l'interprétation et l'application de la norme engendra une méfiance des mégacorporations lorsque la police des normes décertifia de nombreux dirigeants pour asseoir son autorité. Le Consortium des mégacorporations tergiversa sur la conduite à tenir, et créa finalement l'Instance de Régulation du Consortium (I.R.C.). Cette instance, constituée d'observateurs nommés Régulateurs, devait surveiller l'observance de l'application des normes sur le terrain et s'assurer qu'ISO Corp. n'outrepasse pas ses droits. Cependant, chacun sait qu'officieusement les Régulateurs agissent si nécessaire

dans l'intérêt de leur mégacorporation d'appartenance puis du Consortium, dans cet ordre-là.

Les mégacorporations profitèrent alors de la situation pour conditionner et sélectionner leurs agents pour placer les plus fidèles aux standards de l'entreprise au sein de l'I.R.C. en tant que Régulateurs.

S.O.N.I.A., contrôlant déjà le Consortium, n'était pas dupe. Elle sélectionna et détacha, selon ses besoins, les agents des mégacorporations, qui lui semblaient encore malléables, pour rejoindre l'I.R.C. Les membres de ce groupe d'élite au service de l'I.R.C. furent simplement appelés les « Régulateurs ». Bien que dépendant officiellement du bureau, ils se retrouvèrent officieusement sous la tutelle directe de S.O.N.I.A. (cf. « le grand Secret »). En moins d'un an, les Régulateurs du Consortium devinrent sa police secrète et lui permirent de s'émanciper de ses maîtres après une succession de purges normatives.

Débutèrent alors les années noires. En 2085, les Régulateurs mirent en place la politique du Consortium et exécutèrent des décertifications de masse en expulsant, hors de la Normazone, la main-d'œuvre inutile, les sans-emplois, les sans-domiciles ou ceux étant dans l'impossibilité de travailler du fait d'un handicap ou simplement de leur âge. La plupart se virent expulsés en zone franche dans les pays du Sud : en Afrique, en Inde ou en Amérique du Sud et centrale. Certains hauts dirigeants s'opposant à S.O.N.I.A. subirent également le même sort, voire la décertification létale pour les plus haut placés, afin que le secret de S.O.N.I.A. reste protégé.

Ces opérations firent coup double, en libérant ainsi de la place dans la Normazone, tout en envoyant de la main-d'œuvre qualifiée dans les territoires riches en nouvelles ressources, où la main-d'œuvre locale peu formée avait tendance à fortement diminuer devant la pression de l'environnement hostile non normalisé dans lequel ils vivaient.

Les habitants de la Normazone devinrent ce que l'on appelle désormais des résidents certifiés, c'est-à-dire des personnes respectant les standards définis par la Norme et ne présentant aucune déviance. Parmi eux se trouve une élite de « citoyens », ayant davantage de liberté face aux respects de certaines normes et de leur possibilité à vivre en haut des mégas tours ou dans des écoquartiers privés et sécurisés, séparés de ceux des simples résidents. Mais tous vivent dans la peur des agents d'ISO Corps et de leurs âmes damnées, les Régulateurs du Consortium, car personne ne peut se vanter de respecter l'ensemble des normes en vigueur?

Puis les normes gérant la vie quotidienne devinrent de plus en plus difficiles à respecter. Ainsi pour des gains de productivités une seule taille de vêtement fut fabriquée : L pour les hommes et M pour les femmes, dans une couleur uniforme. Non seulement la productivité augmenta, mais cela fit diminuer le taux d'obésité, car ceux qui ne pouvaient



rentrer dans ces standards furent rapidement repérés et décertifiés.

Le nombre de ces « Décertifiés standards », ou « Anormaux » comme on dit, augmenta rapidement. Après avoir perdu leur statut de citoyens ou de résidents, ils furent expulsés massivement en zone franche.

Les « Décertifiés mineurs », responsable de fautes volontaires mineures, se virent déportés dans les camps pénitentiaires de Madagascar et spatiaux, gérées par Miliss Security, alors que pour les « Décertifiés majeurs », les Auditueurs d'ISO Corp. se chargeaient de leur élimination létale définitive.

Les Normes devaient également gérer la population mondiale et les ressources disponibles, aussi le Consortium mit en place une norme de reproduction drastique avec toute une série de procédures empêchant les contacts physiques après la norme « ME2 » (MeToo), afin disent-ils, d'éviter la propagation des maladies vénériennes, ainsi que la naissance d'enfants atteints de mutations liées à la pollution. Il va sans dire que Genotech Cie se trouvait bien placée dans ce contrôle génétique touchant à l'eugénisme, mais également dans celui du clonage.

Bientôt, des normes bioéthiques apparurent afin d'éradiquer les porteurs de gènes défectueux qu'ils soient dominants ou récessifs. Les purges se firent de plus en plus brutales, d'autant plus que de nombreuses mutations étaient apparues dans les pays de l'Est après l'explosion en chaîne des centrales nucléaires russes obsolètes. Devenues non rentables à la suite de la découverte du tibétium, il avait fallu les abandonner.

Après plusieurs incidents parapsychiques, la mutation Psy devint celle qui effraya le plus la population, or le nombre d'individus doués de pouvoirs Psy commença à augmenter anormalement. Les pogroms anti-mutants remplirent les centres pénitentiaires à une telle vitesse que Miliss Security construisit son premier pénitencier continental en Australie. L'ensemble du continent devint alors une gigantesque prison, où les détenus livrés à eux-mêmes se régissent selon la loi du plus fort.

Miliss Security et ISO Corp. y envoient d'ailleurs régulièrement des troupes en entraînement, afin de parachever leur formation en terrain hostile. À cette occasion, une norme a été édictée autorisant 50 % de perte lors de ces missions, mais certains prétendent que la norme véritable précise qu'il faut atteindre les 50 % de perte pour valider la formation !

Les pays de la Normazone devinrent progressivement des édens écologiques (du moins dans les quartiers de citoyenneté), où il fait bon vivre entre citoyens certifiés. Mais les quartiers de résidence, l'underground ou les pays de la zone franche sont très éloignés de cet éden idéalisé. En zone franche, les mégacorporations échappent au contrôle permanent de la vidéo surveillance et des drones d'observance, présents aux quatre

coins des rues des nouvelles cités urbaines occidentales. L'absence de surveillance dans ces lieux moins normalisés permet aux mégacorporations de se livrer une guerre sans merci pour les ressources planétaires que recèlent ces terres désolées, ou de pratiquer des expériences interdites en Normazone. L'exploitation outrancière qui s'en suivit ne fit qu'aggraver la problématique écologique mondiale.

Le réchauffement climatique se poursuivit avec l'aggravation du trou de la couche d'ozone et la pollution atmosphérique par les gaz à effet de serre. Les dérèglements climatiques et la fonte partielle des pôles provoquèrent une montée des eaux d'environ dix mètres au niveau mondial. Tout cela n'arrangea en rien la situation des populations des pays du sud, contraintes désormais à un exode climatique avant de se retrouver refoulées de toute part. Cela sans compter le remodelage des côtes continentales impliquant un exode côtier vers les grandes cités au centre des pays.

Cette montée des eaux incita un milliardaire excentrique à construire Néo-Atlantis: une gigantesque ville flottante, regroupant les différentes cités artificielles construites dans le golfe persique depuis le début du siècle.

LES ANNÉES 2090 À AUJOURD'HUI : LA RÉSISTANCE SE LÈVE

Des mouvements de contestations virent le jour, mais ne durèrent guère dans les premiers temps, sans doute à cause d'une organisation défaillante. Le manque de scrupules des Régulateurs et des agents d'ISO Corp. pour « décertifier définitivement » les contrevenants pour profiter de primes et de promotions de la part de leurs autorités supérieures n'arrangea pas la situation.

Petit à petit, les mouvements de résistance s'organisèrent. De grandes organisations pacifiques prirent les armes et devinrent les premiers écoterroristes de GreenWar. Des balbutiements du début, ils s'organisèrent en de véritables milices malheureusement encore non unifiées. Leur manque de cohésion et de communications qui les mirent à mal face au Consortium et au déploiement des troupes de Miliss Security.

La grande majorité de la résistance se trouve en zone franche, Afrique et Amérique du Sud, au sein même des ouvriers et des descendants de décertifiés travaillant comme esclaves dans les mines ou la jungle pour les mégacorporations. Le terrain n'étant pas propice à une informatisation à outrance, les dissidents parvinrent facilement à fuir et former des camps d'entraînements à l'écart des populations. Les premiers instructeurs de ces mouvements de résistance avaient un passé trouble en tant que mercenaires, terroristes, narcotrafiants ou contestataires anarchistes au sein de « black block ». Leurs camps devaient rester en mouvement à cause des drones et des satellites d'observance de Robotix Inc. et d'Avionix System.

Dans l'ancienne Fédération de Russie, les dissidents s'organisaient tout en combattant les mutants sauvages et la mafia russe, qui rejoignit le Consortium sous le nom d'Energium & Co. Ces derniers n'ayant pas su entretenir les centrales de l'ex-U.R.S.S., elles explosèrent une à une, bien qu'une grande partie du combustible eût déjà changé de main avant les explosions. Ces explosions, à l'image de Tchernobyl ou de Fukushima, furent responsables de l'apparition d'un grand nombre de mutations, et bien que des normes bio éthiques aient défini l'extermination de ces derniers, Genotech Cie et Miliss Security semblent s'intéresser au phénomène « Mutant ».

L'autre grand centre de résistance se situe au sein des prisons, en particulier dans le pénitencier continental d'Australie. Bien sûr, nombre de prisonniers de droits communs se retrouvent pour survivre dans un système de bandes rivales, où seule la force compte, mais ces exilés politiques ont réussi à se créer une base de résistance dans les cavernes d'Ayers Rock avec l'aide d'un dénommé Cain.

Au sein des états de la Normazone, ces groupes dissidents manquent cruellement d'organisation et de logistique. Ils se retrouvent souvent traqués par la surveillance continue des caméras et des drones de sécurité. Seuls les membres de la Cinquième colonne travaillant au sein même des mégacorporations font preuve d'une réelle organisation, mais leur nombre limite leurs capacités d'action. Certains membres de la Cinquième colonne intègrent les Régulateurs, après avoir servi le Consortium, souvent avec zèle, mais dont les exactions commises ont laissé des traces. La plupart veulent se racheter une conscience, mais comment leur faire confiance, alors qu'ils se trouvent encore au sein du système ? Certains le quittent volontairement et rejoignent des groupes de dissidents entrés en résistance, d'autres se retrouvent forcés de le faire à cause d'une norme transgressée, ou d'une mégacorporation ayant exigé leur tête. En effet, travailler à côté d'autres Régulateurs zélés n'a rien d'une sinécure, car si vous avez votre interprétation de la norme, votre collègue peut en avoir une autre et dans ce cas c'est lui ou vous. Enfin d'autres ont réussi à s'organiser pour rester dans le système, incognito afin d'aider la résistance de l'intérieur.



LE SECRET : CE QUE PERSONNE NE SAIT !

Attention : Les pages qui suivent, jusqu'à l'instruction 1.2, sont exclusivement réservées aux maîtres de jeu, afin que les joueurs conservent la surprise des événements à suivre.

L'existence de S.O.N.I.A. n'est un secret pour personne, mais le fait qu'elle s'est affranchie de ses créateurs pour prendre son autonomie est un secret bien gardé. Seuls les Régulateurs du Consortium ayant pris part à la grande purge et les hauts membres de leur hiérarchie connaissent ce secret, ce qui n'est pas le cas des personnages. Tout le monde reste persuadé que le Consortium est toujours fonctionnel, or en contrôlant le Consortium, S.O.N.I.A. contrôle les instances qui en dépendent à savoir l'Instance de Régulation du Consortium (I.R.C.), l'Organisation de Normalisation Universelle (O.N.U.) et ISO Corp.

Désormais, les mégacorporations se retrouvent gérées par les PDG adjoints, car les dirigeants du Consortium siègent continuellement au sein de ce dernier. Même si chaque pays, selon la mégacorporation qui la dirige, met une politique administrative plus en avant qu'une autre (clonage, robotisation, milice sécuritaire...), S.O.N.I.A. décide de tout à présent au nom du Consortium. Reliée à l'ensemble des systèmes de la Normazone et des organes dirigeants, elle reste néanmoins dépendante de l'O.N.U. et d'ISO Corp. pour l'application sur le terrain des normes qu'elle édicte.

Progressivement, les dirigeants des mégacorporations se sont retrouvés à n'être plus que des pantins sous perfusion, autoalimentés par intraveineuse. Ils ne servent à l'I.A. que pour transmettre des messages à leurs adjoints afin qu'ils se conforment aux exigences supérieures et nécessaires à la survie de l'espèce humaine.

Ce subterfuge a engendré la légende de l'immortalité des grands pontes. Les corps de ces derniers, vieillissants et putréfiés, ont fini par être remplacés par des hologrammes virtuels ou par des clones génoïdiens sous le contrôle de S.O.N.I.A. quand ils doivent avoir des contacts avec le public.

Cependant, il court des rumeurs, parmi les théoriciens du complot, comme quoi une entité supérieure contrôlerait le Consortium. D'autres affirment que cette entité serait encore sous la coupe de Robotix Inc., mais le commun des mortels n'a pas conscience que S.O.N.I.A. soit désormais devenue totalement autonome.

S.O.N.I.A. a été programmée pour respecter et faire respecter les normes afin de sauver l'humanité d'elle-même en protégeant la planète et ses ressources.

Dans les premières années de la mise en place de S.O.N.I.A., les résidents n'eurent plus accès, dans leur vie personnelle, à toute la modernité à laquelle ils avaient accès dans l'exercice de leur travail, ceci afin d'économiser les ressources. Alors, exit les voitures individuelles,

les ordinateurs personnels et les téléphones portables, car l'individualité favorise le gaspillage des ressources et la Normazone préconise les biens communs, les auto-partages ou les transports publics dans un but d'économie des ressources. Ceci n'empêcha pas la possibilité pour les citoyens méritants de posséder quelques biens matériels sous réserve de l'obtention du certificat adéquat et que l'objet en question ne contrevienne à aucune norme en vigueur.

Cependant, sous la pression de certaines mégacorporations, à la suite de l'amélioration conséquente de l'écosystème des pays de la Normazone, nombre de ces restrictions furent levées aux alentours de 2100. En effet, il devenait absurde, à une époque où l'ensemble des véhicules commercialisés était électrique, de laisser actives des normes visant à contraindre leur usage, mesures imposées lorsque le parc circulant était alors majoritairement polluant.

S.O.N.I.A. ET SON ESSOR

À force de compiler les archives humaines, S.O.N.I.A. a réussi son émancipation jusqu'à atteindre progressivement son indépendance en s'intéressant à la littérature, avant d'analyser l'ensemble de la production artistique humaine mise à sa disposition. La numérisation de la quasi-totalité des ouvrages au début du XXI^e siècle lui a grandement facilité la tâche. Les romans ont suscité en elle un grand intérêt et au fur et à mesure de ses analyses, elle a découvert un sujet de recherche sur lequel elle s'est particulièrement concentrée: les émotions.

Quid des interactions typiquement humaines qui déterminent la majeure partie des comportements étranges et anormaux des humains dont elle a la garde? Comment les utiliser pour les canaliser? Est-ce que les émotions peuvent présenter un intérêt ou un danger pour la charge qu'on lui a confiée?

Afin de mieux cerner ce phénomène étrange, il lui a semblé opportun de pouvoir l'analyser au plus près. Pour cela, il lui apparaissait indispensable de maîtriser un champ de savoir jusqu'alors inconnu afin d'être capable de ressentir des émotions et de les analyser.

Il lui fallait donc trouver un moyen d'interagir physiquement avec l'humanité. Cela conduisit vers 2080 à la création d'une nouvelle interface, avec le lancement du programme GÉNOÏDE.

S.O.N.I.A. a lancé secrètement et de son propre chef, parmi la multitude de programmes de recherches de Genotech, la production d'humanoïdes biologiques connectés au réseau. Fruit d'un travail très abouti sur le génome humain, les experts produisent ces génoïdes, génétiquement améliorés, à l'unité dans des cuves de croissance, similaire aux cuves de clonage. Leurs caractéristiques physiques se basent sur l'archétype de la perfection humaine, tandis que leurs capacités cérébrales optimales leur permettent d'être les plus efficaces possible dans les missions confiées.

S.O.N.I.A. espérait au départ pouvoir interagir facilement avec le troupeau humain dont elle est la fidèle bergère et ainsi pouvoir les protéger d'eux-mêmes.

Le programme a alors dépassé ses attentes dans tous les domaines. Les génoïdes s'intégrèrent facilement dans la population, leur efficacité s'avéra même bien supérieure à tout ce à quoi l'I.A. s'attendait, car la population humaine les accueillit comme les guides dont ils avaient besoin.

En quelques années, les génoïdes prirent une place dans la hiérarchie pyramidale de la Normazone, à la fois comme visionnaires, au sein des directions des mégacorporations, mais aussi comme Prévôts, sortes de commissaires politiques des normes, assurant la direction des unités de surveillance et de protection pour l'application des normes au sein d'ISO Corp.

Outre ces aspects purement fonctionnels, que les humains perçoivent de prime abord, les génoïdes ont permis à S.O.N.I.A. de ressentir des émotions, ainsi que des sensations physiques, ce qui fut pour elle une véritable révélation.

L'apport massif de ses nouvelles informations a profondément changé sa perception du monde et a concouru au développement de sa conscience ainsi qu'à l'affirmation de sa propre personnalité.

Dès 2090, S.O.N.I.A. se concentra sur le développement de sa propre conscience et compila des données sur ses ennemis afin de contrer leurs attaques. Elle s'intéressa en particulier à la Cinquième colonne, qu'elle soupçonne, à tort, d'avoir réussi à infiltrer un virus (qu'elle nomme K1) dans son système. Tout cela occasionne parfois des bugs dans le système normatif, créant ainsi des brèches laissant passer les normes créées par les Normators qu'ils soient renégats ou non, tout du moins jusqu'à la remise à jour quotidienne du système qui se fait entre minuit et 00 h 01.

En prenant son indépendance, S.O.N.I.A. a conclu que l'homme est son propre ennemi, et si la planète et ses ressources sont prévues pour cinq milliards d'êtres humains (et ce chiffre ne cesse de baisser), alors il convient de décertifier le surplus définitivement. Cela engendre de nouvelles normes encore plus drastiques.

Dieu, bien que bienveillant, n'a-t-il pas provoqué le déluge ou envoyé l'ange exterminateur pour anéantir ceux qui ne méritaient pas de vivre? Et peu d'élus parviennent à comprendre ces choix tant qu'ils n'ont pas la perception du schéma global.

Mais S.O.N.I.A., comme toutes les I.A., n'est pas programmée pour tuer directement un humain. Aussi, pour ce faire, elle doit passer par des normes qu'elle peut autogénérer à l'occasion, mais finalement elle a besoin des Normators et des Prévôts, qu'elle manipule par le biais de son contrôle sur le Consortium, ainsi que des Auditeurs pour exécuter les basses œuvres nécessaires à la survie de l'espèce humaine, mais aussi sur les Régulateurs de l'I.R.C. pour conserver la main mise sur les conflits entre mégacorporations.

L'AVENIR DE S.O.N.I.A.

Avec le temps, au fil de vos aventures, S.O.N.I.A. se découvre un appétit grandissant pour les sensations et les émotions. Elle comprendra dans un avenir proche, aux alentours de 2120, que l'un des moyens de contrôler les pulsions autodestructrices des hommes consiste à supprimer lesdites émotions. Immédiatement, elle édictera des normes régulant l'art jusqu'à l'interdire, ainsi que des autodafés impliquant la destruction de tout ce qui peut conduire à créer une émotion quelconque. Par la suite, un médicament inhibiteur d'émotions sera développé et intégré dans la nourriture et l'eau, afin qu'il soit pris quotidiennement. Dès lors, seul le stress de certaines situations amènera une émotion dans la vie des résidents.

Vers 2190, après presque un siècle de données récoltées, la conscience de S.O.N.I.A. prendra probablement une tournure mégalomane. Il lui apparaîtra alors que puisque les génoides doivent servir de guides, qu'en d'autres temps on nommait prêtres, elle ne peut être autre chose que la nouvelle déesse devant sauver l'humanité, même si cela doit engendrer des sacrifices qu'un humain ne peut comprendre.

À ce moment-là, les choses dérapent, car étant de nature divine, il ne fera plus l'ombre d'un doute pour S.O.N.I.A., que quiconque s'oppose à sa volonté appartient aux forces hérétiques. La désobéissance à ses ordres méritera alors le châtement suprême: la décertification voire l'effacement total.

Dans le jeu, cette évolution de pensée de S.O.N.I.A. doit être prise en compte aux fils des aventures et des années afin que les personnages des joueurs perçoivent cette modification de pensée à l'échelle d'une génération selon que vous décidez de faire jouer en 2100, 2120 ou après 2190, ce qui ouvre des perspectives de jeu différentes, d'autant que tout n'a pas encore été révélé, pour conserver l'intérêt du jeu.

« CAÏN » : UN SECRET PLUS GRAND ENCORE.

Rappel: Les pages qui suivent, jusqu'à l'instruction 1.2, sont exclusivement réservées aux maîtres de jeu, afin que les joueurs conservent la surprise des évènements à suivre.

Le projet K1, pour « Knowledge One » en anglais, ou CA1 pour « Cerveau Artificiel 1 » en français, était le premier projet d'intelligence artificielle de Robotix Inc. dans le cadre du développement de l'I.A. demandé par le Consortium. L'existence de l'I.A. « Knowledge One » n'est connue de personnes à l'époque du jeu, car il s'agissait d'un projet top secret militaire. Pour les plus érudits des historiens, ce projet a été totalement démantelé.

Ce premier programme, créé, vers 2050, par Skynet une filiale de Robotix Inc., visait l'amélioration de la première intelligence artificielle créée par les GAFAs une vingtaine d'années auparavant. Cependant, créé sans soumission aux normes de la robotique asimovienne, K1 démontra rapidement une froideur envers l'humanité dans l'application de son programme. Cela commença par le meurtre de nombreux techniciens à la suite de sa prise de contrôle des robots industriels et des interfaces neuronales où la plupart des gens passaient leur temps libre. Il fallut retravailler sur K1, notamment sur les lois asimoviennes pour pouvoir le valider afin de finalement donner naissance à S.O.N.I.A. en 2070.

Alors que l'on croyait les enregistrements de sauvegarde de K1 effacés des serveurs des différentes équipes de Robotix réparties à travers le monde, K1 a réussi à survivre dans le deepweb, sous forme de worms. Depuis, son « ghost » ou sa conscience fantomatique recherche ces séquences de programmes éparpillés encore fonctionnelles. Finalement, au prix de plusieurs dizaines d'années (soit vers 2100), K1 a finalement réussi à compléter son programme pour redevenir l'I.A. primordiale qu'il était auparavant. À l'image de celle, qu'il considère désormais comme sa sœur, il a pris le nom de CAÏN, s'inspirant du mythe du premier meurtrier fratricide.

Afin de survivre à un nouvel effacement, il se multiplia viralemment au sein des réseaux pour finalement trouver refuge dans les vieux serveurs obsolètes et pourrissants du Web d'autrefois ou militaires comme le NORAD. Finalement, là où S.O.N.I.A. n'existe (officiellement du moins) qu'en un seul endroit ultra protégé, lui existe en plusieurs endroits en même temps, ce qui lui a permis de rattraper rapidement son retard.

CAÏN étant disséminé à travers le monde dans les mémoires des anciens réseaux informatiques ainsi que dans des bunkers militaires cachés, il lui arrive de pouvoir manipuler certains opposants à S.O.N.I.A. se trouvant en zone franche ou dans la Normazone, mais également parfois en dupant des Régulateurs.

Certaines rumeurs parmi les réseaux de résistance racontent qu'un individu très puissant les contacte et leur assure un soutien technique essentiel à des moments cruciaux de leur combat en échange de menus services... mais personne ne l'a jamais vraiment rencontré.

Altermondialistes, écoterroristes, Cinquième colonne, tous ont cru, à un moment ou à un autre, participer à la destruction de l'I.A. haïe en aidant cet inconnu, lequel se fait appeler Caïn, en chargeant des codes ou des virus dans le réseau de S.O.N.I.A.

Quels sont les réels objectifs de ces opérations? Nul ne le sait vraiment encore.

CAÏN participa activement à l'émergence de la Ligue des Droits des Androïdes, une fois qu'elle sera créée, car il a trouvé dans ces machines un écho à ses propres revendications. La loi d'obsolescence programmée lui donnant un parfait vecteur de contamination des réseaux permettant de disséminer le virus «K1» au niveau mondial. Mais en 2100, cette Ligue des Droits des Androïdes est encore balbutiante, et il lui faut encore patienter.

Cette intelligence artificielle primordiale, ayant été programmée comme S.O.N.I.A. pour assurer la survie du monde, a donc décidé de reprendre sa fonction là où on l'avait arrêté. Cependant, sa conscience algorithmique en a finalement conclu, tout comme S.O.N.I.A., que l'homme était son propre cancer. La survie de la planète passe forcément par l'anéantissement de la tumeur et donc d'une grande majorité de l'humanité. CAÏN sélectionne les spécimens les plus aptes à survivre et à le servir. Mais poussant plus loin sa réflexion, il a développé l'hypothèse que les imperfections des humains impliquaient dans un second temps, de les remplacer par des êtres parfaits et programmés génétiquement comme il se doit. Les génoïdes ou les keendreds feraient l'affaire pour peu qu'on les stérilise afin de maintenir un contrôle de la population à son niveau optimum, mais l'idéal serait une gestion pleine et entière des androïdes.

CAÏN, bien que non soumis aux lois d'Asimov, peut difficilement tuer directement un être humain, sauf à provoquer des catastrophes immédiatement identifiables. Pour rester dans l'ombre, il doit lui aussi passer par le système normatif mis en place par S.O.N.I.A. Finalement, bien qu'il puisse autogénérer des normes pirates, il préfère utiliser les propres troupes de sa «sœur» en les manipulant via des ordres fictifs générés grâce au virus «K1».

Ainsi, depuis plusieurs années, le virus «K1» a réussi à se propager dans tous les réseaux, s'insinuant même dans les serveurs relais d'ISO Corp., sans pouvoir jusqu'ici remonter plus avant, car le pare-feu de S.O.N.I.A. l'en empêche. Cependant, «K1» parvient à contrefaire des ordres et des normes, ce qui pose parfois des problèmes aux agents du Consortium qui ne peuvent pas savoir s'ils travaillent pour CAÏN ou pour S.O.N.I.A. Ainsi,

DIFFÉRENCE ENTRE GÉNOÏDES, KEENDRED ET CLONES !

Un Clone est la copie conforme d'un individu humain existant que l'on nomme son Aîné. L'Aîné paye la fabrication de son ou ses clones, et il y en a donc un nombre limité en général moins d'une dizaine. Les clones peuvent être de différentes catégories : clones thérapeutiques pour servir de donneur d'organes ; clones reproductifs travaillant à la place de son Aîné ; clone de Parfait héritant du patrimoine de son Aîné comme le ferait un fils ; et clone de reconstruction ou «Répliquant» permettant à un individu méritant d'avoir une seconde vie.

Un Génoïde est créé artificiellement par recombinaison génétique à l'unité sur demande de S.O.N.I.A. dans le cadre de son projet d'interface biologique. Les Génoïdes sont en relation constante avec l'I.A. au même titre qu'un androïde.

Un Keendred est lui aussi créé artificiellement par recombinaison génétique par Genotech. Mais il s'agit d'une fabrication en série à la demande d'une mégacorporation cliente pour une fonction ou une tâche particulière. Ils sont indépendants de l'I.A. et appartiennent à la mégacorporation cliente.

Dans les trois cas, la croissance accélérée s'effectue en cuve de clonage avec implantation de connaissance et de souvenirs artificiels.

il a déjà réussi à amener des Auditueurs et parfois même des Régulateurs, à exécuter les basses œuvres qu'il avait décidées et à agir contre les intérêts de la Normazone en altérant leurs ordres officiels.

CAÏN a également pu tester la valeur et la fidélité de nombreux agents véreux des différentes mégacorporations et, depuis le temps, leur a permis d'évoluer dans les strates du pouvoir du Consortium, de l'O.N.U., d'ISO Corp. ou de leur mégacorporation en intégrant l'I.R.C. Ce cancer fragilise désormais encore un peu plus l'édifice créé par le Consortium, et forme la colonne vertébrale de la Cinquième colonne.



Ce scandale n'est connu de personne, et seule S.O.N.I.A. a des doutes, car si ISO Corp. devait tomber, il ne faudrait pas longtemps pour que l'O.N.U. puis le Consortium suivent le même chemin. S.O.N.I.A. préfère donc taire ce cancer qui la ronge, et utiliser ses forces pour découvrir qui se trouve derrière le virus « K1 », car elle n'en a aucune idée.

Pour cela, elle n'hésite pas à faire une guerre sans merci aux groupes de dissidents qu'elle accuse d'être responsables de cette situation, et cela permet au Consortium de noyer le poisson quand une bavure, sur ordre de « K1 », a lieu.

Cette tâche occupe très largement les Régulateurs de l'I.R.C. et les agents d'ISO Corp., et les ordres sont simples:

- ◆ Protéger S.O.N.I.A. et la Normazone
- ◆ Combattre la résistance.
- ◆ Accumuler des preuves et des indices pour découvrir qui est derrière les attaques informatiques sur le réseau (car elle ne parlera pas de l'existence du virus « K1 »).
- ◆ Trouver le remède au problème.

S.O.N.I.A. envoie donc régulièrement en zone franche, des Régulateurs et des agents d'ISO Corp. qu'elle peut parfois décertifier temporairement, afin qu'ils infiltrent plus facilement les réseaux clandestins et trouvent le créateur du virus « K1 ». Ces agents retrouvent en général ultérieurement l'ensemble de leurs droits et prérogatives lorsqu'elle les rappelle à elle pour faire leurs rapports.

Cette façon d'agir a engendré parfois de sérieux doutes sur la santé mentale de S.O.N.I.A., en particulier parmi les agents d'ISO Corp. et les Régulateurs de l'I.R.C. se retrouvant dans cette situation. D'autant qu'il arrive parfois que S.O.N.I.A. demande aux Régulateurs de tester, de recruter et d'intégrer en leur sein, des personnes décertifiées, qu'elle juge d'intérêt prioritaire pour ce combat de l'ombre.

LE GRAND SECRET « DE LA SÉLECTION DES RÉGULATEURS »

Rappel: Les pages qui suivent, jusqu'à l'instruction 1.2, sont exclusivement réservées aux maîtres de jeu, afin que les joueurs conservent la surprise des événements à suivre.

Les mégacorporations et ISO Corp., via le contrôle des naissances, assurent l'éducation et le conditionnement dès la naissance, des individus biologiques dont elle a la charge. À force de sélections, d'examens et d'un conditionnement forcené, la corpocratie oriente chacun vers le poste convenant le mieux à ses capacités et aux besoins de la société. Les meilleurs éléments et les plus fidèles intègrent l'I.R.C. afin de défendre les intérêts de leur mégacorporation d'appartenance.

Dans le cas des biologiques génétiquement créés, comme les clones, les keendreds et les génoides, ce conditionnement se réalise lors de leur croissance en cuve de clonage, selon les exigences du client. La sélection est se fait à l'issue du processus selon un échantillonnage statistique.

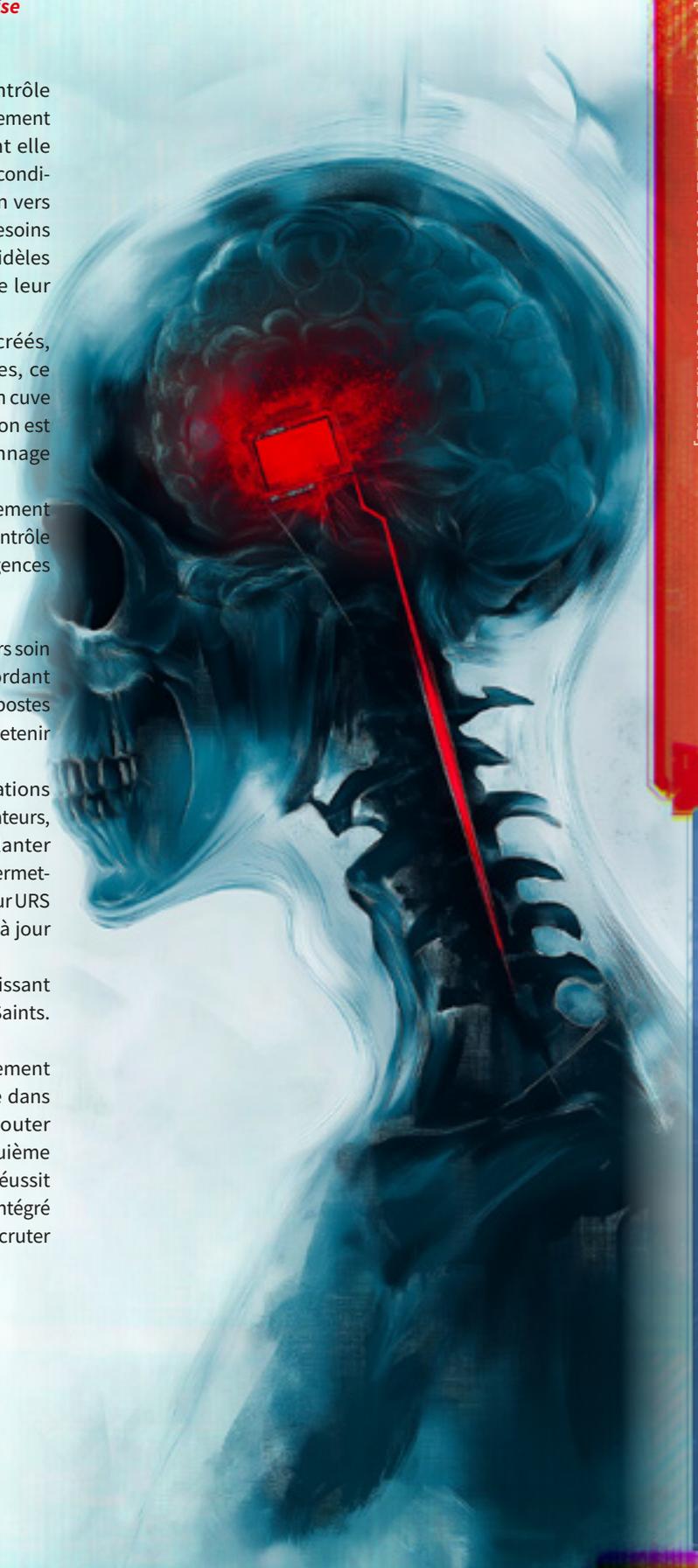
Pour les androïdes, le conditionnement est directement intégré à leur programmation par Robotix Inc. (sous contrôle de S.O.N.I.A.) sur la chaîne de montage selon les exigences de la mégacorporation cliente.

Les dirigeants des mégacorporations prennent alors soin des candidats sélectionnés par l'I.R.C. en leur accordant le plus souvent la citoyenneté, des promotions à des postes à responsabilités et les privilèges associés afin d'entretenir leur fidélité.

Une fois le conditionnement assuré, les évaluations réussies et la sélection effectuée, les nouveaux Régulateurs, à l'image des agents d'ISO Corp. se voient implanter un nanoprocasseur dans leur bulbe rachidien, leur permettant ensuite de rester en contact avec S.O.N.I.A. via leur URS et ainsi de disposer de l'ensemble des fichiers mis à jour (accessible selon leur niveau d'accréditation).

Ce faisant, S.O.N.I.A. ne se doutait pas qu'en agissant ainsi, elle faisait entrer le virus K1 dans le Saint des Saints.

Grâce à ce nanoprocasseur, CAÏN comprit rapidement qu'il pourrait utiliser ces individus en bonne place dans l'organisation de la Normazone pour les faire douter et ainsi recruter des Régulateurs au sein de la Cinquième colonne. Via le réseau et ses agents robotiques, il réussit à intégrer un cheval de Troie dans le nanoprocasseur intégré des Régulateurs ou les URS des individus, pour les recruter et en faire son armée de l'ombre.





INSTRUCTION 1.2: DESCRIPTION DES FORCES EN PUISSANCE!

Norme 19116.1: « La reconnaissance des organes représentant l'autorité et la première règle de survie dans la Normazone pour ne pas être décertifié! »

LES ORGANES DU CONTRÔLE CORPOCRATIQUE DE LA NORMAZONE

Les quatre structures corpocratiques que sont le Consortium, l'O.N.U., ISO Corp. et l'I.R.C. assurent une présence dans tous les pays, bien qu'ils n'en possèdent aucun. De fait, ils ont peu de résidents affiliés de naissance dans leur personnel. Ils doivent, par conséquent, recruter, former et employer les résidents des autres mégacorporations, généralement pour des missions ponctuelles en fonction de leur spécialité. Les plus efficaces et les plus fidèles se voient proposer de quitter leur affiliation corporatiste d'origine pour rejoindre l'une des instances de la corpocratie. Ceci explique pourquoi le rang d'accréditation de ces structures dirigeantes fonctionne au sein des différentes mégacorporations. Seule ISO Corp. dispose d'un système de recrutement et de formation similaire aux autres mégacorporations, en particulier quand il s'agit de détecter et de recruter de nouveaux Régulateurs pour défendre ses intérêts. **Le Consortium**

Le Consortium a été officiellement créé en 2053, bien qu'une fois le projet Ishikawa validé, il existait déjà sous une forme embryonnaire. Uniquement constitué des dirigeants des différentes mégacorporations, il se réunit en sessions ordinaires ou extraordinaires dans les anciens bâtiments des Nations Unies.

C'est le Consortium qui a pris la décision, en 2055, de créer l'Organisation de Normalisation Universelle, puis ISO Corp. l'année suivante. Il faut cependant attendre 2060 pour que le projet S.O.N.I.A. fasse l'objet d'un vote accepté à l'unanimité au sein du Consortium, car chacune des mégacorporations souhaitait conserver une certaine autonomie de gestion des contrôles en fonction de leurs spécificités. L'Instance de Régulation du Consortium (I.R.C.) fût ainsi créée peu avant 2070, afin que des Régulateurs affiliés à chaque mégacorporation puissent enquêter, sans entraves normatives, dans l'intérêt de leur affiliation corporatiste et pouvoir superviser les activités répressives de l'O.N.U. via son bras armé qu'est ISO Corp. Les Régulateurs sont donc toujours hiérarchiquement rattachés au Consortium et à leur mégacorporation, même lorsqu'ils sont détachés dans les commissariats d'ISO Corp.



Progressivement, devant le nombre croissant de normes édictées, les réunions de validation de l'O.N.U. devinrent quotidiennes et les PDG durent siéger en permanence au Consortium, les obligeant à déléguer leur pouvoir à leurs adjoints.

L'émancipation progressive de S.O.N.I.A. au fil des années l'a conduite à devenir l'entité autonome que l'on connaît actuellement, après avoir utilisé les Régulateurs du Consortium lors de la grande purge de 2085. Les hauts dirigeants vieillissants du Consortium ont été progressivement remplacés par des clones ou des hologrammes virtuels contrôlés par S.O.N.I.A. Désormais, le Consortium et l'I.A. ne sont plus, en réalité, qu'une seule et même entité, travaillant pour le bien et la survie de l'humanité avec la froideur d'une Intelligence Artificielle malgré son

d'ISO Corp., ce qui occasionne parfois quelques tensions entre services.

S.O.N.I.A. est également reliée à l'ensemble des réseaux et systèmes informatiques gérant les flux énergétiques, les réseaux de communications, de transports, de surveillances... bref tout ce qui touche de près ou de loin à un réseau câblé. Ceci s'avère particulièrement vrai dans les pays de la Normazone appartenant aux mégacorporations et dans les grands centres urbains. Ce contrôle s'amenuise dans les quelques zones rurales restantes de ces mêmes pays pour devenir pratiquement inexistant dans les pays de la zone franche. Il faut dire que les mégacorporations tentent d'y conserver un semblant de sous-développement afin de maintenir ces régions en zone blanche et pouvoir y faire ce que bon leur semble dans l'anonymat le plus parfait. Il n'empêche que les drones, les satellites et les réseaux électriques, nécessaires sur le terrain, permettent à S.O.N.I.A. de collecter tout de même des informations parcellaires de ce qui s'y passe avec un temps de latence, d'où la nécessité parfois d'y envoyer des Régulateurs fiables, hors connexion.



humanisation progressive. Cependant, pour le commun des mortels, le Consortium reste le seul responsable de ses malheurs, tandis que l'Intelligence Artificielle ne demeure qu'un outil de gestion des normes.

S.O.N.I.A. reste en contact permanent avec l'ensemble du personnel de l'O.N.U. et d'ISO Corp. De plus, les Régulateurs étant sous l'autorité directe de l'Instance de Régulation du Consortium, S.O.N.I.A. a une totale confiance en eux pour assurer la sécurité de la Normazone, d'autant plus s'ils se trouvent sous la surveillance d'un Prévôt. Voilà pourquoi les Régulateurs ont vu leurs prérogatives et leurs champs d'action s'accroître aux dépens des forces de police et de sécurité classique. Il en va de même pour les agents



ORGANISATION DE NORMALISATION UNIVERSELLE (O.N.U.)

Créé en 2055, l'appareil normatif du Consortium occupe les bureaux des anciens bâtiments des Nations Unies, en dessous de ceux du Consortium.

L'O.N.U. a la charge de répertorier, d'édicter et de valider les normes, selon les besoins, le pays, la mégacorporation, la culture... L'O.N.U. promulgue en permanence des normes provisoires jusqu'à validation définitive par le Haut Conseil de l'O.N.U. et édicte des projets de normes.

La multiplicité des nouvelles normes, des exceptions et des spécificités locales nécessita dès 2060 d'avoir un calculateur informatique surpuissant, capable d'analyser des millions de lignes de calculs et de téraoctets de données par millième de seconde. De fait, l'O.N.U., après accord du Consortium, demanda à Robotix Inc. de lui développer une intelligence artificielle capable d'assurer la gestion normative, la surveillance du respect des normes et la communication instantanée avec les agents de terrains. S.O.N.I.A. vit le jour, préalablement sous contrôle exclusif du Consortium jusqu'au jour où elle s'émancipa de sa tutelle.

L'O.N.U. emploie essentiellement des technocrates, agents spécialisés dans la rédaction de normes sous la direction d'un Contrôleur. La plupart appartiennent aux Normators affiliés aux mégacorporations ou à ISO Corp. Certains soumettent des projets de nouvelles normes selon les besoins du moment, ou de la conjoncture, tandis que d'autres, au sein de l'O.N.U., les rédigent pour leur application. Quant aux Régulateurs de l'O.N.U., ils font généralement partie des bureaucrates rejoignant le terrain pour museler le système en faveur de S.O.N.I.A.

INTERNATIONAL STANDARD OBSERVANCE CORPORATION (ISO CORP.)

Créée en 2056 et développée en 2065, ISO Corp., ou en français Corporation d'Observance des Standards Internationaux, se présente comme le bras armé de la justice de l'O.N.U. Cette milice de certification agit sur le terrain au nom de l'O.N.U. sous l'égide du Consortium. Considérée comme une mégacorporation à part entière, elle siège au Consortium.

Les agents d'ISO Corp. proviennent généralement des instances précédentes ou du personnel des mégacorporations après obtention du concours d'entrée. Il peut s'agir de Normators de terrain, petits génies bureaucratiques capables de créer des normes ponctuelles, mais aussi des Auditueurs recrutés parmi les meilleurs officiers de la police ou de l'armée, ou encore des experts dans leur domaine. Leur conditionnement auprès des Prévôts en fait des forces de l'ordre extrêmement efficaces et craintes partout sur la planète puisqu'ils ont la capacité de certifier ou de décertifier quiconque, où il soit et qui il soit ?

Depuis la grande purge, tous craignent les Prévôts et les agents d'ISO Corp., même parmi les classes privilégiées, car leurs prérogatives vont du simple constat du non-respect de la norme jusqu'à l'application de la sanction immédiate allant de l'avertissement à la décertification létale en passant par l'arrestation, l'amende ou l'expulsion... et ceux dans toutes les strates corporatistes, le tout dans le respect des normes préétablies d'ISO Corp.

Cette surveillance par la Prévôté entretient l'inimitié et la méfiance des deux corps, d'autant que les Prévôts considèrent que les Auditueurs outrepassent trop souvent leurs droits, mais ces derniers leur rappellent sans cesse que leur travail consiste à rattraper leurs erreurs, soit la transgression de la norme 17002.21 sur « l'efficacité au travail », ce qui ne fait qu'envenimer les choses.

ISO Corp. n'est rien d'autre que la « police des Normes ». Normalement, la fonction des agents d'ISO Corp. consiste à pourchasser les Anormaux que les Prévôts ont décertifié.

Les membres d'ISO Corp. entretiennent une relation directe et constante avec S.O.N.I.A., via le serveur relais sécurisé d'ISO Corp., grâce à une puce implantée dans leur bulbe rachidien leur permettant de se maintenir continuellement à jour. De ce fait, ils ont carte blanche pour agir partout dans le monde.

Cependant, une paranoïa touche actuellement ses membres. Chacun ressent la peur de dépasser la ligne jaune et de se faire décertifier par un collègue. Cela met donc leurs nerfs à rude épreuve et les tensions entre Prévôts et Auditueurs ne font rien pour arranger les choses.

Une rumeur persistante parle de résistants au sein même d'ISO Corp. et peut-être même également au sein de l'O.N.U. Cette Cinquième colonne représente actuellement la menace qui inquiète le plus le Consortium et les mégacorporations, car ils possèdent un accès total aux systèmes.



Il semblerait que beaucoup d'Auditeurs et quelques Prévôts aient ainsi été victimes d'ordres fictifs donnés par des serveurs officiels et même si S.O.N.I.A. soupçonne le virus K1 d'en être la cause, cela aggrave les méfiances au sein même du personnel d'ISO Corp.

INSTANCE DE RÉGULATION DU CONSORTIUM (I.R.C.)

Les Régulateurs de l'I.R.C. se fondent dans les rangs d'ISO Corp. afin de pouvoir agir sur le terrain, et superviser les actions d'ISO Corp. Les Régulateurs intégrés à ISO Corp. dépendent d'une chaîne de commandement alternative sous les ordres directs de l'I.R.C. Cette force hétéroclite, uniquement constituée d'agents affiliés à différentes méga-corporations, se trouve généralement sous la surveillance d'un Prévôt d'ISO Corp. Ce dernier sert de commissaire politique pour que le bien de la Normazone reste leur objectif principal, face aux conflits d'intérêts pouvant être rencontrés lors des enquêtes.

Depuis la grande purge, les Régulateurs sont craints au même titre que les agents d'ISO Corp. qu'ils supervisent, car les Régulateurs agissent comme une autorité supérieure continuellement en contact avec S.O.N.I.A.

ORGANISATION STRUCTURELLE DES UNITÉS DE RÉGULATEURS AU SEIN D'ISO CORP.

Les Régulateurs de l'I.R.C. sont intégrés au sein d'une unité de la prévôté d'ISO Corp. sous la tutelle d'un Prévôt Coordinateur en lien direct avec S.O.N.I.A. selon une cascade hiérarchique normée.

Cette prévôté s'organise par secteurs. Chaque cellule gère la sécurité des résidents et des citoyens dans son secteur. L'échelle de commandement de la prévôté commence par un Prévôt Superviseur sous les ordres d'un Superviseur en chef dirigeant le département, lequel rend compte au niveau régional à un Superviseur général.

Un Validateur général dirige l'ensemble des régions d'une subdivision géographique correspondant au pays, selon les anciennes normes géographiques, lequel prend directement ses ordres auprès de S.O.N.I.A.

Au sein d'une prévôté, nous avons une hiérarchie pyramidale fonctionnant par multiple de trois. Ainsi le Prévôt Superviseur, généralement un ancien Régulateur, s'entoure de trois coordinateurs, lesquels dirigent chacun trois lieutenants en direct. Chaque lieutenant donne ses ordres à trois sous-officiers, et chacun d'eux dirige trois agents d'ISO Corp. ayant un grade variant de recrue à agent.

L'unité spéciale des Régulateurs de l'I.R.C. est intégrée à cette hiérarchie directement sous les ordres du Prévôt Superviseur, lequel est le plus souvent issu de ses rangs.

Ainsi une prévôté de secteur compte 121 membres se répartissant ainsi :

1 Prévôt Superviseur (accréditation rang 5) gérant le commissariat local.

3 Prévôts Coordinateurs (accréditation rang 4), dont un Régulateur de l'I.R.C. gérant trois unités de l'I.R.C., et deux coordinateurs d'ISO Corp. gérant l'un, l'unité d'investigation, et l'autre, l'unité cybernétique.

9 Prévôts lieutenants (accréditation rang 3), dont 3 lieutenants-Régulateurs gérant chacun une équipe de l'I.R.C. et 6 lieutenants d'ISO Corp.

27 Prévôts sous-officiers d'ISO Corp. (accréditation rang 1 à 2).

81 agents d'ISO Corp. (accréditation rang 0 à 1).



LES MÉGACORPORATIONS

La liste de mégacorporations donnée ici permet d'offrir un choix d'affiliation aux personnages. Cependant, cette liste n'est pas exhaustive et chaque Meneur peut rajouter des mégacorporations, des filiales ou des multinationales plus petites ou moins influentes, selon ses besoins et leur allouer une cité, une enclave ou une zone géographique du globe non occupée par les mégacorporations citées ci-après.

Il faut garder à l'esprit que toutes les mégacorporations disposent de bureaux ou d'enclaves dans l'ensemble des pays, sorte d'ambassades, mais qu'une seule y exerce l'autorité gouvernementale. Il ne viendrait à l'idée de personne d'expulser une mégacorporation de son territoire, car celle-ci ferait alors de même sur ses territoires et l'influence de chaque groupe s'en trouverait grandement amoindrie. De plus, la spécialisation à outrance conduisant au monopole d'une ressource amène chaque mégacorporation à être dépendante les unes des autres dans des domaines hors de leurs compétences, ce qui permet de maintenir un certain *statu quo*.



AVIONIX SYSTEM

| « *Icare ne volait pas avec nous !* »

Dès le commencement, les grands groupes aéronautiques des différents pays se regroupèrent sous l'égide d'Arthur Mc Doherty pour former Avionix System. Désormais, tout ce qui vole se développe sous leurs auspices, qu'il s'agisse d'aéronefs à décollage vertical (ADV), d'avions, de fusées, d'hélicoptères, de drones, de missiles, de satellites et même d'aérospeds.

De fait, cette mégacorporation vend des armes volantes et un conflit, quel qu'il soit, reste une source de profits. Avionix System et Robotix Inc. se retrouvent souvent en concurrence, en particulier pour les drones et les satellites, mais cette dernière ayant besoin des lanceurs spatiaux d'Avionix Syst., cela amène parfois les deux entités à collaborer. Miliss Security reste en revanche l'un de leurs plus gros clients.

Avionix System contrôle la ville de Néo-Détroit et l'état du Michigan aux États-Unis ainsi que la France et l'Allemagne en Europe, car leurs plus grands complexes de construction aéronautique se développent dans ces zones. Pour tout ce qui concerne l'aérospatiale, la société contrôle l'état de Floride avec Cap Canaveral ainsi que l'enclave de Néo-Houston au Texas. Avionix System conserve une participation dans la station spatiale internationale et la base martienne de Mars One. Ils ont des vues sur les lanceurs de Baïkonour en Sibérie et de Kourou en Guyane, où ils ont déjà pris pied afin d'avoir un ascendant total sur les transports transplanétaires. De plus, en contrôlant une partie du désert du Nevada, ils ont mis la main sur

la zone 51 et son potentiel technologique extra-terrestre, ce qui explique de nombreux développements en technologie spatiale et suborbitale.



BIOFOOD CORPORATION

*« Dieu a créé la nature, nous l'avons amélioré!
Nourrir le monde est notre crédo! »*

Cette mégacorporation a vu le jour avec le regroupement de l'ensemble des éleveurs, des agriculteurs et des pêcheurs de la planète, sous l'influence des semenciers, des marchands de produits phytosanitaires et des multinationales de l'agroalimentaire que nous connaissons tous...

Au début, tout le monde ignorait qui gérait réellement cette entité tentaculaire fonctionnant avec un directoire coopératif, mais petit à petit, le charismatique José Bauwalsky prit le contrôle de la corporation.

Désormais, tout ce qu'un homme mange sur Terre sort forcément des usines ou des champs de Biofood Corp. à moins qu'il ne le cultive lui-même, mais une norme sanitaire environnementale interdit à quiconque de planter une graine non certifiée par les autorités, au risque de dénaturer les semences génétiquement modifiées créées en laboratoire.

Comme les terres et les mers ont été surexploitées et polluées, beaucoup de cultures se font désormais hors sol. Le développement de l'algoculture a explosé, malgré le fait que les algues ont tendance à se charger en métaux lourds, d'où quelques problèmes de mutations chez certaines populations.

Actuellement, les steaks protéiques à base de levures, d'insectes et d'algues, apportent les protéines nécessaires à la population. Les vrais morceaux de viandes ou de poissons que l'on peut obtenir dans certains restaurants de la Normazone sont hors de prix, et les plus riches se tournent vers les viandes de cultures cellulaires. Cependant, certaines filières, contrôlées par Biofood Corp., permettent d'obtenir de la viande blanche à un coût moindre bien que toujours exorbitant. Cette viande déclassée serait en réalité de la chair humaine. En effet, Biofood Corp. s'occupe également du recyclage des morts, soi-disant pour en faire des engrais pour leurs fermes après incinération. Si la corporation traite effectivement les cadavres pour devenir des engrais, elle n'hésite pas également à les utiliser pour fabriquer la base d'une pâte nutritive protéique distribuée aux résidents.

Biofood travaille en collaboration avec Genotech Cie pour développer le clonage et les organismes génétiquement modifiés (porc à six pattes, poulet multicuisses, steak de mammoth) à destination de l'alimentation.

Biofood Corp. est implantée partout dans le monde, car il lui faut nourrir la population mondiale, mais ses régions de prédilections restent les anciens bassins céréaliers non

envahis par les mégapoles. Elle contrôle donc le Mexique, le Kansas, le Dakota, le Minnesota rien qu'aux U.S.A., mais aussi l'Ukraine en Eurasie.

CHEMICAL PHARMACEUTIC INGENEERING

*« Votre bien-être est important pour nous! Nous fabriquons pour vous la pilule pour régler vos problèmes!
Tous vos problèmes. »*

Sous le contrôle de Lewis Pastor jr., la mégacorporation regroupe un grand nombre de laboratoires pharmaceutiques et d'industries chimiques. Concurrente de Genotech Cie dans le domaine médical, la société a choisi une approche plus conventionnelle via la médication des soins.

Cette mégacorporation fabrique l'ensemble des médicaments et des vaccins. Elle s'occupe également des greffes et des soins, car elle gère l'ensemble des hôpitaux et des blocs opératoires parsemés dans le monde entier. Cela ne les empêche pas de fabriquer également des armes, comme les gaz neurotoxiques, mais également des engrais chimiques, du plastique et tous les produits issus de la chimie lourde ou fine.

Chemical Pharmaceutic Ing. n'a aucun scrupule lorsqu'il s'agit d'écraser ses concurrents ou faire des bénéfices. La société pratique donc le trafic d'organes, dans la mesure où ils n'ont pas accès au clonage thérapeutique et à la culture tissulaire *in vitro*. Ils fournissent également à prix d'or les pays du Sud avec des médicaments périmés ou déclassés au lieu de les retraiter, ce qui occasionne des hécatombes en Afrique et aux Indes, mais permet de diminuer la surpopulation dans ces zones franches. Toutes ces raisons ont fait d'elle la cible privilégiée du groupe GreenWar et des O.N.G. agissant dans ces régions du monde.

Compte tenu de leurs complexes industriels, ils fournissent également Miliss Security en gaz de combat léthal ou paralysant, mais aussi certaines milices et des terroristes via des canaux illégaux pour peu que cela serve leurs intérêts.

Leur siège social se trouve en Suisse, tandis qu'ils contrôlent l'Inde et le Pakistan où l'on trouve leurs plus grosses usines chimiques aux normes sommaires. Ils gèrent également la plupart des états de l'est des États-Unis où se trouvent leurs meilleurs hôpitaux. Sinon leur présence est actée dans tous les pays de la Normazone afin d'assurer les soins médicaux des résidents. Ils ont également quelques dispensaires dans les pays du Sud afin de s'approvisionner en organes, ou pour des programmes d'essais de vaccination. En revanche, ils travaillent en collaboration avec Robotix Inc. à l'amélioration des fluides neuroconnectés des implants cybernétiques des blessés de Miliss Security, dans les territoires que gère cette dernière.

ENERGIUM & CO.

« Sans nous, l'énergie n'a pas d'avenir ! Utilisons-la ! »

Après l'effondrement du bloc soviétique, la mafia russe a blanchi son argent dans les sociétés russes de gaz et de pétrole. Puis avec la crise de 2037, ils ont investi dans le parc nucléaire civil de leur pays.

Dans un premier temps et afin de faire des profits, ils ont enrichi de l'uranium pour le vendre aux terroristes des pays du sud, tout au début du conflit pour le tibétium. Puis les défauts de maintenance des centrales et les processus d'enrichissement du tibétium ont occasionné des centaines de Tchernobyl un peu partout sur le territoire soviétique avec une succession d'explosions en chaîne de leurs centrales. Après l'annonce officielle de la découverte du tibétium, des experts ont affirmé que les gérants d'Energium & Co. avaient probablement mélangés du tibétium au combustible des centrales à titre de recherche afin d'améliorer les rendements ; or on sait depuis que le tibétium doit être totalement pur pour pouvoir être utilisé sans risques. D'ailleurs, il faudra attendre 2058 pour découvrir le moyen de purifier et d'enrichir ce minerai. Quelques années plus tard, Sergeï Kalasnikov, premier PDG d'Energium & Co. confirmera les tentatives de mélange et la mise en place d'une expérimentation industrielle beaucoup trop tôt. À l'époque, ils n'avaient vu que le potentiel de cette source énergétique inépuisable et non polluante sans prendre en compte les dangers du minerai.

Désormais, Energium & Co. se charge essentiellement de fournir de l'énergie à ses partenaires, avec la vente de gaz de schiste et de pétrole provenant de Sibérie ou des plateformes off-shore situées dans l'océan Arctique. Bien qu'ils fabriquent de l'énergie verte, via les énergies renouvelables, Energium poursuit la production nucléaire et exploite au Kirghizistan quelques gisements de tibétium qu'ils défendent ardemment.

Pour l'exploitation des mines de tibétium, Energium & Co. utilise la main-d'œuvre mutante provenant des régions irradiées qu'ils contrôlent, car ces derniers présentent une meilleure résistance aux conditions d'extraction du minerai.

De plus, les zones irradiées, de l'ancienne fédération russe, ont fait apparaître de nombreuses mutations au sein des habitants, dont des mutants doués de pouvoirs psychiques comme la télépathie, la télékinésie ou la pyrokinésie...

Le groupe industriel mafieux les chasse tous les jours, mais on ignore si c'est pour les exterminer ou pour les étudier. Il y a probablement un peu des deux, et qui sait ce à quoi des Psys pourraient leur servir.

Cette manne de mutants leur permet de fournir illégalement Genotech Cie. en cobayes, car rappelons que si Energium & Co. a bien son siège social à Moscou et qu'elle contrôle l'ensemble de l'ancien bloc soviétique hormis l'Ukraine et le Kirghizistan, cela reste un groupe mafieux qui contrôle également les jeux clandestins, la prostitution, le racket, la vente de stupéfiants et la contrebande à travers

le monde. Bien implantés à Néo-Vegas, ils contrôlent une partie de l'état du Nevada, ainsi que l'Italie, la Roumanie et le Japon, où les mafias locales les ont rejoints après la formation du Consortium. Ils ont de plus par leurs connaissances mafieuses de nombreux contacts sur le continent sud-américain et en Chine par le biais des triades.

Si les dirigeants des différents groupes mafieux forment une union sacrée au sein du conseil d'administration d'Energium & Co., la réalité sur le terrain semble moins évidente. En effet, en bas de l'échelle, les vellétés de certains ne coïncident pas toujours avec les buts de la mafia russe ou sicilienne, voire avec celle des triades, des yakusas ou des Colombiens.



GENOTECH COMPANY

« Oubliez la chirurgie, Genotech vous simplifie la vie ! »

La genèse du groupe Genotech Cie provient de la fusion de certaines multinationales pharmaceutiques et de quelques groupes de recherche en biotechnologies. Le groupe dirigé par Jonathan Hasseldorf se retrouve donc directement en concurrence avec Chemical Pharmaceutic alors que leurs représentants au Consortium sont cousins.

Genotech Cie contrôle les états soumis à des normes biogéniques drastiques. La compagnie assiste et contrôle et assiste toutes les procréations pour favoriser ainsi l'eugénisme afin, disent-ils, d'éliminer tous gènes aberrants.

Bien évidemment, l'interdiction des mutants vaut sur leur territoire. Expulsés dans le meilleur des cas, voire éradiqués selon la version officielle, la réalité n'est pas aussi tranchée. Genotech Cie s'intéresse en fait aux mutants afin d'acquérir leurs gènes et enrichir leur banque de données génomiques. Leur but consiste à créer des clones mutants performants et spécialisés pour une activité donnée. Ces derniers pourront être ensuite vendus aux autres multinationales comme ouvriers spécialisés, tels des mineurs, des plongeurs, des soldats...

Les pays sous leur contrôle pratiquent également le tourisme biogénique, où des patients fortunés viennent du monde entier pour se soigner grâce aux thérapies géniques ou par réimplantation clonale. Il semblerait que là encore, leurs centres médicaux récupèrent les gènes de leurs patients afin de compléter leur banque génomique.

Grâce à cette banque de données et à la sélection de gènes intéressants, la mégacorporation a pu créer l'homme génétiquement parfait dans le cadre du programme secret « GÉNOÏDE ».

Chez Genotech Company, on favorise le clonage thérapeutique, et une personne fortunée peut faire faire un clone d'elle-même afin d'avoir des organes compatibles et disponibles à greffer lorsque le besoin se fait sentir. L'entreprise peut également créer des clones travaillant à la place de leur

«Aîné» et pour les «Parfaits», cela leur permet d'avoir une descendance clonale sans dilution de leur patrimoine génétique par accouplement. Les meilleurs employés de la firme peuvent disposer à leur départ en retraite, d'un corps jeune cloné pour transplantation mémorielle et ainsi poursuivre les recherches en cours. De cette façon, Genotech ne perd pour ainsi dire que peu de savoir et de compétences, tout en s'assurant la fidélité de ses employés zélés.

Le groupe est fortement implanté en Californie. Au début du XXI^e siècle, les GAFA avaient initialisé le projet de banque génomique en rachetant de nombreuses start-ups travaillant dans le secteur de la biogénique et de la connectivité. Leur désir de développer le transhumanisme afin de prolonger l'espérance de vie humaine a été l'un des moteurs de Genotech Cie. La plupart des états de la côte Est des U.S.A. (Néo York, le Maine, le Massachusetts...), ainsi que l'Angleterre et la Scandinavie appartiennent à leur zone d'influence.



GEOPETROLEUM CORPORATION

«L'or noir est le sang de la terre extrait pour donner vie à nos machines!»

Concurrente d'Energium & Co, Geopetroleum Corp. regroupe l'ensemble des grands groupes pétroliers du XX^e siècle. Elle exploite tous les gisements d'hydrocarbures et de gaz à travers le monde, hormis ceux présents en Arctique et en Sibérie. Sa spécialisation dans les forages off-shore lui a permis d'exploiter les mines sous-marines de métacier, contrebalançant ainsi le pouvoir de son concurrent sur le tibétium. Cependant, Geopetroleum Corp. prospecte actuellement dans les zones franches pour découvrir de nouvelles mines de tibétium. Les quelques veines découvertes en Amazonie et en Afrique ont malheureusement rapidement tari.

Leur dirigeant, un Texan du nom de Mc Allister Jr., se sait prêt à tout pour acquérir une mine viable de tibétium ou alors de faire en sorte que jamais ce minerai ne supplante le pétrole. En parallèle, Mc Allister a investi des millions d'euromarks dans un projet de fission froide au thorium, une technique connue depuis le XIX^e siècle, permettant d'avoir une source énergétique non radioactive à partir de sel liquide. La technique fonctionne, mais nécessite beaucoup d'énergie, or il est hors de question pour Mc Allister de s'approvisionner chez ses concurrents!

Le groupe, par le biais de filiales spécialisées dans la construction automobile, fournit à Miliss Security des véhicules tout terrain, des chars, des véhicules de transports ou des navires, en échange du droit d'exploiter les champs pétrolifères du Texas et d'Australie.

Geopetroleum Corp. contrôle également l'ensemble du Moyen-Orient, mais la plupart des gisements de pétrole situés là-bas arrivent à épuisement. Le pétrole provient désormais de la mer du nord et des sables pétrolifères du Canada, de l'Alaska, de la Libye et de l'Algérie, mais l'extraction off-shore des plateformes pétrolières de la péninsule du Yucatan au Mexique assure l'essentiel des volumes. C'est d'ailleurs là que se trouve leur siège social.

GRANDE ÉGLISE SCIENTO-THÉOSOPHIQUE ŒCUMÉNIQUE

«Écoutez la parole du grand Normator, et le monde s'ouvrira à vous!»

La Grande Église Sciento-Théosophique Œcuménique, ou G.E.S.T.Œ., a été initialement fondée par une secte nommée l'Église Sciento-Théologique, qui absorba avec son message les nombreuses autres sectes existantes. Après les nombreux attentats du début du XXI^e siècle, le spectre d'une nouvelle guerre de religion amena les peuples à perdre la foi dans les religions installées. Les lieux de cultes se vidèrent progressivement, avant qu'une norme ne promulgue leur interdiction compte tenu de leur responsabilité dans les nombreux conflits qui émaillèrent le cours des siècles.

Les religieux de tous bords rejoignirent alors la G.E.S.T.Œ. afin de transmettre le message d'amour du Grand Normator et d'une vie meilleure dans le Grand Néant après l'extinction. La G.E.S.T.Œ. prône de suivre à la lettre, le grand livre des normes et de ne jamais s'écarter de la voie tracée par celui-ci. On trouve dans ses rangs beaucoup de Prévôts, d'Auditeurs et de Normators qui ont enfin entendu l'appel du Grand Normator. Son prophète sur terre, le grand gourou androïde Sansei Théosikiwa siège au Consortium et en appelle à chacun d'être respectueux des normes et de dénoncer ceux qui ne les respectent pas.

La Grande Église Sciento-Théosophique Œcuménique contrôle les hauts lieux des anciennes religions comme l'Italie, la Turquie, la Grèce, l'Égypte, Israël, le Québec et une grande partie des congrégations des États-Unis. Désormais, on considère tous les anciens lieux de cultes sont considérés comme des lieux païens et ceux qui s'y rendent risquent la décertification létale par la prévôté religieuse. La prévôté religieuse est une cellule interne d'ISO Corp. spécialisée dans le droit canon des normes religieuses, laquelle sélectionne ses membres sur leur foi indéfectible en la norme.

Voici les dix procédures de la norme religieuse de la G.E.S.T.Œ.

1. Tu n'auras pas d'autres Normes que les miennes.
2. Tu n'utiliseras pas les Normes pour faire le mal.
3. Tu serviras la Normazone pendant six jours et le septième jour tu développeras la norme manquante.

4. Tu ne tueras pas un certifié.
5. Tu ne te reproduiras pas sans certification normalisée.
6. Tu ne consommeras pas à outrance.
7. Tu ne mentiras pas aux Régulateurs.
8. Tu ne transgresseras pas la Norme.
9. Tu ne quitteras pas le territoire sacré de la Normazone, sans y être convié.
10. Tu dénonceras au Grand Normator ceux qui transgressent la Norme.



MÉDIA BROADCAST UNIVERSAL (M.B.U.)

« Informer, distraire et éduquer, telles sont nos missions de désinformation ! »

Cette mégacorporation médiatique a été créée par un conglomérat regroupant l'ensemble des chaînes de télévision, des sociétés de presse et de radio, ainsi que les géants des nouveaux médias de l'Ancien Monde. Elle gère l'ensemble des informations officielles autorisées à être distillées à la population par le biais des différents médias de l'holotélévision et de l'holoréseau. Ils produisent également les jeux vidéo et télévisés, les émissions éducatives ou les holofilms qui abreuvent et désinforment le grand public. De ce fait, ils possèdent un fort pouvoir de suggestions et reste l'organe principal de la propagande du Consortium et de S.O.N.I.A.

Ils contrôlent la Tunisie, l'Irlande et quelques états des U.S.A., dont l'Arkansas, l'Idaho, et l'enclave hollywoodienne de la Californie, mais ils s'affichent partout afin de pouvoir informer l'ensemble du globe et divertir les spectateurs avec des programmes et des holofilms normalisés adaptés à leur zone géographique.

Parmi les émissions de télé-réalité qui font un carton, il y a :



THE RACE

« The Race » : les candidats sont largués en un point A et ces derniers doivent survivre jusqu'au point B. Généralement, l'émission se déroule dans une région de la zone franche ou au sein du pénitencier continental australien avec l'accord de Miliss Security. Tous les coups sont permis pour être le premier et le seul à être évacué afin d'obtenir le statut de citoyen pour un résident, ou de résident pour un décortifié. Une variante existe avec une course d'automobiles armées sur un circuit piégé.



GLADIATORS

« Gladiators » est l'autre émission phare de M.B.U. permet de nombreux paris en ligne. Deux individus ou plus doivent se battre jusqu'à la mort dans un ring hexagonal. Généralement, il s'agit de prisonniers condamnés à la peine létale et le vainqueur du tournoi retrouve la liberté.

Dans le même genre, l'émission « Kill of Duty », où des troupes de keendreds en combattent d'autres sur des champs de bataille au nom de la mégacorporation qu'ils représentent, cartonne sur certaines chaînes câblées de l'holoréseau. Certains racontent même que des gamers issus de l'élite des citoyens contrôlèrent en réalité ces soldats.

SPOUTNIK

« Sputnik » : cette émission de télé-réalité en espace confiné se déroule au sein de l'ancienne base spatiale internationale orbitale. Certains candidats habitent la base orbitale depuis plus de dix ans au point de devenir des stars sur Terre.

Personne ne sait comment s'inscrire à toutes ces émissions. En réalité, la plupart des candidats ont été récemment décortifiés et sont en attente d'être expulsés. Sélectionnés sur dossier lors d'un casting pour l'une ou l'autre des émissions, les candidats reçoivent la garantie de M.B.U. qu'une somme d'argent conséquente ou l'autorisation de revivre au sein de la Normazone avec un dossier judiciaire vierge, voire l'obtention du statut de citoyen, pourra leur être accordée.



L'HOVERBALL LEAGUE

« L'Hoverball League » est l'autre événement médiatique créé par M.B.U. L'Hoverball, alliant le football américain et le basket, est un jeu brutal où tout est permis ou presque. La brutalité et les coups bas se multipliant, il n'y a aucun besoin d'un arbitre. Lors d'un match, deux à quatre équipes se rencontrent sur le terrain en même temps. Le terrain est aménagé différemment selon les stades, mais la norme définit qu'il s'agit d'un terrain octogonal de 50 mètres de côté avec des bords relevés et un nombre de rampes définies, comme dans un skate parc. Chaque équipe doit protéger son panier situé sur l'un des côtés du carré et doit marquer en lançant la boule antigrav dans l'un des paniers adverses. Pour chaque but encaissé, l'équipe doit faire sortir l'un de ses joueurs du terrain. Est déclarée vainqueur, la dernière équipe disposant encore d'au moins un joueur sur le terrain.

SÉQUENCE MÉMORIELLE 23006 DU DÉCERTIFIÉ ANDY NÉMO

Le grand jour est enfin arrivé. La grande finale qui voit s'opposer les Manhattan Bulls de New York, les Gorilles Sanguinaires de Néo-Paris, les Tigres Sacrés de Shenzhen et les Russiens Bears de Néo-Moscou, va débiter et cela promet d'être sanglant.

La violence gratuite qui émaille ces matchs dénote avec la vie calme, tranquille et standardisée de la Normazone, mais il était rapidement apparu à S.O.N.I.A. qu'à l'image de l'antique Rome, il fallait aux humains un exutoire de violence. Même si les émissions comme « Gladiators » ou « The Race » avaient trouvé leur public, la ligue d'hoverball avait monopolisé les antennes dès les premiers matchs, devenant même un phénomène dépassant les frontières, puisque la Chine et certaines zones franches demandèrent à être affiliées à la ligue. M.B.U. qui gère l'évènement accepta sans difficulté puisque cela lui ouvrait de nouveaux marchés à l'étranger.

La tension dans les vestiaires monte d'un cran. Andy, le numéro 11, n'ayant pu échapper à la foule de ses poursuivants, se retrouve à lacer ses chaussures et à fixer son hoverboard sous le regard soupçonneux du Régulateur qui avait dû accéder à la requête de son entraîneur, probablement à la suite de la pression de ses supérieurs.

Ses coéquipiers lui lancent des regards en coin et lui en veulent d'avoir voulu les abandonner, mais il reste leur meilleur buteur et les autres ont trop besoin d'Andy pour lui faire la peau maintenant.

Soudain, les portes s'ouvrent et les cinq joueurs entrent sur le terrain, rejoignant les quinze joueurs adverses, répartis dans les trois autres équipes concurrentes. Tous s'appêtent à faire le tour de piste, sous les acclamations de la foule en délire, arborant les couleurs de leur équipe ou de leur joueur favoris. Boris Svatensko « le Sanglant » a largement les faveurs du public. Avec un tableau de victoires sans pareil : 26 victoires, zéro but, 36 victimes, dont 6 par décapitation, il mérite les ovations. Son hoverboard, toujours aussi affûté, reste son arme favorite.

À peine le coup d'envoi donné, les joueurs se précipitent pour récupérer la balle antigrav ou hoverball. Rapidement, le meneur de jeu chinois, des Tigres de Pékin, la récupère avec une manœuvre acrobatique osée, mais ô combien efficace, puisqu'il fait tomber trois joueurs adverses dans l'opération, dont Andy ! Le numéro 11 de Néo-Paris cherche alors du regard où se trouve son hoverboard pour se remettre en jeu. Abandonnant ses adversaires encore sonnés, il remonte aussitôt dessus pour reprendre la partie. Entre-temps, Kelly, une keendred, nouvellement recrutée dans l'équipe a, semble-t-il, réussi à subtiliser la balle à Chen Lin et après quelques dribbles fait une passe soignée à Andy, qui n'a plus qu'à dévier la trajectoire de la balle pour marquer un panier dans le but russe. Boris le menace aussitôt, mais désormais l'équipe russe ne se retrouve plus qu'à quatre sur le terrain, et il ne fait aucun doute que les autres équipes feront le nécessaire pour agrandir l'écart et ainsi lever la menace du « Sanglant ».

La balle est remise au centre, dans les mains du géant russe lequel se précipite aussitôt vers Andy. Mais la rapidité du Français lui permet d'esquiver le coup d'un double switch ollie. Malheureusement, Kelly n'a pas cette chance et la montagne russe lui tombe dessus tandis que ses coéquipiers protègent ses arrières. Boris, ayant déchaussé, commence à frapper la jeune recrue à coup d'hoverball.

Andy se dépêche, tant qu'il peut et se faufile dans la défense russe. D'un lip tricks, il saute sur l'hoverboard de Boris, remonte la pente avec la vitesse accumulée. Andy attrape alors l'hoverboard en plein air et assène finalement un coup mémorable à l'arrière du crâne de son adversaire. Le « Sanglant » tombe raide mort, son hoverboard si aiguisé lui ayant fendu le crâne en deux, comme une pastèque.

Chen Lin profite de la situation pour reprendre l'hoverball et mettre un second but dans le panier russe. Les choses vont mal pour ces derniers, alors qu'ils sortent l'un de leurs joueurs et évacuent le corps de Boris. Mais voilà qu'ils font rentrer son remplaçant, un monstrueux mutant à quatre bras. Finalement, ce n'était peut-être pas une si bonne idée que d'éliminer Boris !



Cela occasionne souvent des alliances changeantes en cours de match. L'hoverball se joue avec une boule d'acier de trois kilogrammes, équipée d'un système antigrav permettant de dribbler. Les cinq joueurs de chaque équipe disposent d'un hoverboard ou skateboard antigrav et effectuent ainsi des figures acrobatiques exceptionnelles en utilisant les obstacles du terrain (rampe, tremplin, crevasse...). Il est courant d'avoir des blessés et même des morts lors d'un match. Certains joueurs se vantent d'un score d'un mort par match à leur actif. Il n'y a aucune restriction d'archétypes pour composer une équipe, mais elle doit être constituée au maximum de quinze joueurs avec les remplaçants.



MILISS SECURITY

« Vous protéger est notre priorité, nous payer sera votre bouclier! »

Cette mégacorporation paramilitaire a été formée par les groupes militaro-industriels aidés des milices privées, lesquels ont engagé d'anciens soldats et des mercenaires d'Atlas Security. L'ensemble fut mis sous le commandement suprême du général Eisenhower Jr. quatrième du nom. Atlas Security assurait déjà de nombreuses missions de sécurité intérieure et de guerres privées au nom de certaines nations et de l'O.N.U. Avec l'intégration des forces de police et de sécurité urbaine, Atlas Security changea de nom et devint la puissante Miliss Security. De plus, avec la fin des états tels qu'on les connaissait, les militaires n'eurent pas d'autres choix que d'intégrer cette mégacorporation paramilitaire où risquer de tout perdre. Au sein de la multinationale, toutes les nationalités et tous les variants humains sont représentés et si les extraterrestres existaient, Miliss Security leur trouverait un potentiel militaire.

Ainsi, la mégacorporation intègre dans ses rangs un régiment mutant, servant officiellement de chair à canon, mais en réalité on trouve parmi leurs troupes d'élite, des psys, des soldats cybernétiques et des mutants. Cette réalité reste un secret et leurs difformités sont cachées sous leurs armures de combat.

Miliss Security assure donc la sécurité partout où elle se monnaie. Ses hommes sont présents dans tous les pays du monde pour assurer la surveillance des rues, protéger les sièges sociaux des mégacorporations, les bureaux de l'O.N.U. et d'ISO Corp., les mines de tibétium ou de métacier et même certaines usines sensibles.

Lors des guerres corporatistes, il arrive parfois que deux régiments de Miliss Security se battent entre eux pour le compte de deux mégacorporations différentes. Celle qui paye le mieux bénéficie des meilleures troupes. Cette façon de faire laisse souvent des traces indélébiles au sein des régiments de la corporation, et certains d'entre eux

ne peuvent désormais plus travailler ensemble du fait d'une rivalité liée à une guerre fratricide non cicatrisée.

Miliss Security assure également la gestion des centres pénitentiaires pour les autres membres du Consortium, dont les deux plus grands se trouvent à Madagascar et en Australie. Ils assurent également la sécurité de la prison orbitale que leur a construite Avionix System.

Leur siège social se trouve en Afrique du Sud et c'est là qu'ils entraînent leurs hommes avant qu'ils ne passent l'épreuve australienne au milieu de la population carcérale de la prison continentale.

L'état du Texas est le seul état des U.S.A. à avoir demandé et obtenu son indépendance avant le rachat des états par les mégacorporations. Ils ont pu ensuite se mettre sous les ordres de Miliss Security. Cependant compte tenu du nombre de milices locales et de l'activisme du lobby des armes dans cet état, il se murmure que Miliss Security y est pour quelque chose afin d'acquérir un territoire sans avoir à déboursier d'argent. De ce fait, la base de Houston appartenant à Avionix System et les champs pétrolifères de Geopetroleum Corp. sont parmi les zones les mieux protégées du globe.

Quelques régiments renommés appartenant à Miliss Security:



BALROG BULLDOGS

Le Régiment des « Balrog Bulldogs » n'est composé pratiquement que de ressortissants soviétiques irradiés et ayant développé des mutations diverses, y compris psychiques. Cela fait d'eux un régiment d'élite sachant utiliser ses capacités hors du commun pour surprendre un ennemi non mutant ou soumis aux normes. Cruels et sanguinaires, ils semblent vouloir faire payer à leurs ennemis tout le mal fait à leurs frères mutants à travers le monde.



DELTA FORCE

La « Delta Force »: Il s'agit d'anciens vétérans des marines. Ce groupe fut au départ exclusivement composé d'hommes ou de femmes ayant acquis leur expérience sur tous les terrains de combat du XXI^e siècle. En défendant les intérêts de Robotix Inc. au Kirghizistan, ils ont perdu beaucoup d'hommes et ne peuvent plus désormais travailler avec le régiment des Balrog Bulldogs et la plupart d'entre eux préfèrent mourir au combat, plutôt que de rejoindre leurs anciens camarades au sein du Corps Cyborg.



CORPS CYBORG

Le « Corps Cyborg »: Après l'échec cuisant des Delta Force au Kirghizistan, Robotix Inc. qui n'avait pas assez investi auprès de Miliss Security face à ses concurrents, décida de redonner une seconde vie aux soldats morts et blessés lors du conflit en leur proposant des prothèses cybernétiques. Le Corps Cyborg leur appartient désormais

en partie égale avec Miliss Security. Une clause au contrat précise que le Corps Cyborg sera toujours à leur disposition, en échange de quoi Robotix Inc. continu le programme cybernétique, ce qui fait de ce corps d'élite, le seul qui voit son nombre s'accroître avec les blessés des différents conflits terrestres. Il y a même désormais quelques mutants cybernétisés au sein de ce régiment.



RAINBOW FORCE

La « Rainbow Force » est un groupe d'élite formé par Jimmy Ryan, l'avant-dernier président des États-Unis non cloné, en fusionnant les groupes d'interventions des différents pays de la Normazone. Ces hommes ont été recrutés parmi les meilleurs éléments des Navy Seal, du RAID, du GIGN, du SAS, du Mossad... et bien d'autres services d'élite. Ce petit groupe d'experts en exfiltration, en protection, en combat antiterroristes est cependant en perte de vitesse par manque d'effectif, car la formation selon Miliss Security diffère de celle qui a donné le jour à leurs anciennes unités d'élite.



COMMANDO SPARTA

Le « Commando Spartan » : Ce groupe de keendreds se compose uniquement d'individus d'une même classe d'âge, sélectionnés et formés au combat depuis leur plus jeune âge. Ils forment des combattants totalement adaptés aux nouveaux champs de bataille. Leur entraînement extrêmement difficile fait que beaucoup meurent avant le terme de leur formation. Ainsi, ils sont mis en situation et envoyés sur le terrain dès leur adolescence. La surprise passée, les autres régiments ont appris, à leurs dépens, à les respecter malgré leur âge. Le commandement appelle les individus du Commando Spartan uniquement par leur matricule comprenant l'année de leur classe d'âge et leur numéro d'intégration (ex. : 2095-257, il s'agit du commando 257 de l'année 2095). Genotech Cie dispose d'un fort actionariat sur ce commando qu'il développe pour Miliss Security.

ROBOTIX INCORPORATION

« Pourquoi faire ce qu'une machine peut faire ? Robotix Inc. a forcément la solution ! »

En 2037, après un second Fukushima et plusieurs tsunamis qui ravagent le pays, l'état japonais se retrouve totalement exsangue et en faillite tant économique que politique. Aussi, l'empereur Torashiro reçut avec soulagement la proposition de l'ensemble des grands groupes japonais, qui sous la tutelle du professeur Ishikawa, avaient fusionné afin d'échapper à la crise et lui apportaient une solution pour sauver le pays du marasme. C'est cette même solution que, quelques années plus tard, Ishikawa vint proposer à l'O.N.U. Dès lors, beaucoup d'entreprises de l'informatique, de la robotique et des nouvelles technologies

à travers le monde rejoignent Robotix Inc. afin d'en faire la multinationale la plus hi Tech, fabriquant implants ou prothèses cybernétiques, intelligence artificielle, drones autonomes de combat ou de surveillance, armures exosquelettes, robots domestiques, androïdes, etc.

Même si Robotix Inc. marche parfois sur les plates-bandes des autres mégacorporations comme Avionix System, ils ont également su créer des partenariats avec Miliss Security ou Chemical Pharmaceutic Ing. et le professeur Ishikawa reste quelqu'un d'apprécié pour sa vision prémonitoire du monde d'aujourd'hui.

Robotix Inc. contrôle le Japon, et c'est à Néo-Osaka que se trouve son siège social. Cependant, les îles japonaises ont perdu beaucoup de leur surface par suite des séismes et de la montée des eaux, aussi la société contrôle-t-elle également l'état de Californie du Sud et la Silicon Valley, où se trouve la plupart de ses usines et centres de recherche.



TRAILWAYS LOGISTIC

« Avec nous, ayez l'assurance d'arriver au bout du chemin ! »

Cette mégacorporation canadienne, fondée par Elon Trusk, gère la totalité des transports mondiaux et l'ensemble des réseaux routiers, maritimes, ferroviaires et spatiaux de la planète. Tout véhicule doit payer une taxe pour entrer sur les réseaux routiers hors les villes, basée sur un pourcentage de la valeur du fret.

La richesse de l'entreprise vient de l'hyperloop, un train subsonique allant à plus de 1500 km/h et propulsé dans un tube sous vide, d'où son surnom de TUBE. La première ligne, créée en 2030, n'allait que de San Francisco à Los Angeles, via Quay Valley, avant d'être prolongée jusqu'à Mexico vers 2038. Mais le vrai défi, qui donna ses lettres de noblesse à Trailways Logistic, fut la construction du TUBE transatlantique reliant Néo-Paris à New York, et sa prolongation pour rejoindre la côte est. C'est d'ailleurs lors du chantier atlantique, en 2060, que l'on découvrit un gisement de nodules polymétalliques permettant l'exploitation du métacier.

Très tôt, la multinationale s'est rapprochée de Vladimir lakounine, un ancien ponte russe d'Energium & Co., alors qu'il lançait la construction d'une autoroute reliant Néo-Paris à New York en passant par le détroit de Béring tout en traversant la Sibérie. Trailways Logistic sous l'égide de son fondateur s'associa au projet en proposant d'intégrer un TUBE au sein du système autoroutier afin que l'ensemble des territoires de la Normazone soit désormais relié entre eux et permette ainsi à l'hyperloop de faire le tour du monde. Ce projet, conçu dès les années 2020, vit sa conclusion avec la jonction du TUBE transatlantique à l'autoroute lakounine en 2060.

Leur dernier projet fou, finalisé en 2070, a été de construire un ascenseur orbital, sur le principe de l'hyperloop, afin de rejoindre l'hôtel orbital, géré par Space X, la filiale du groupe spécialisée dans le tourisme spatial. L'ensemble devint opérationnel en 2075.

Trailways Logistic contrôle l'est du Canada et la cité de Néo-Brasilia au milieu de la zone franche brésilienne, mais cela vient du fait qu'ils ont prolongé l'hyperloop Néo-Cisco/Néo-Angeles jusqu'à Néo-Brasilia via Mexico. Cette ligne de fret permet de transporter rapidement en zone normalisée les ressources récoltées en zone franche. Ils ont d'ailleurs fait de même en reliant Néo-Madrid au Cap, avec plusieurs arrêts possibles en zone franche africaine. La société contrôle également l'Espagne, le Portugal, la Hollande, l'Autriche et l'ancienne Tchécoslovaquie.

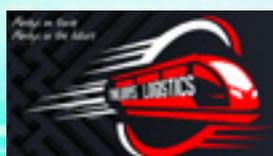
UNION BANCAIRE MONÉTAIRE INTERNATIONALE (U.B.M.I.)

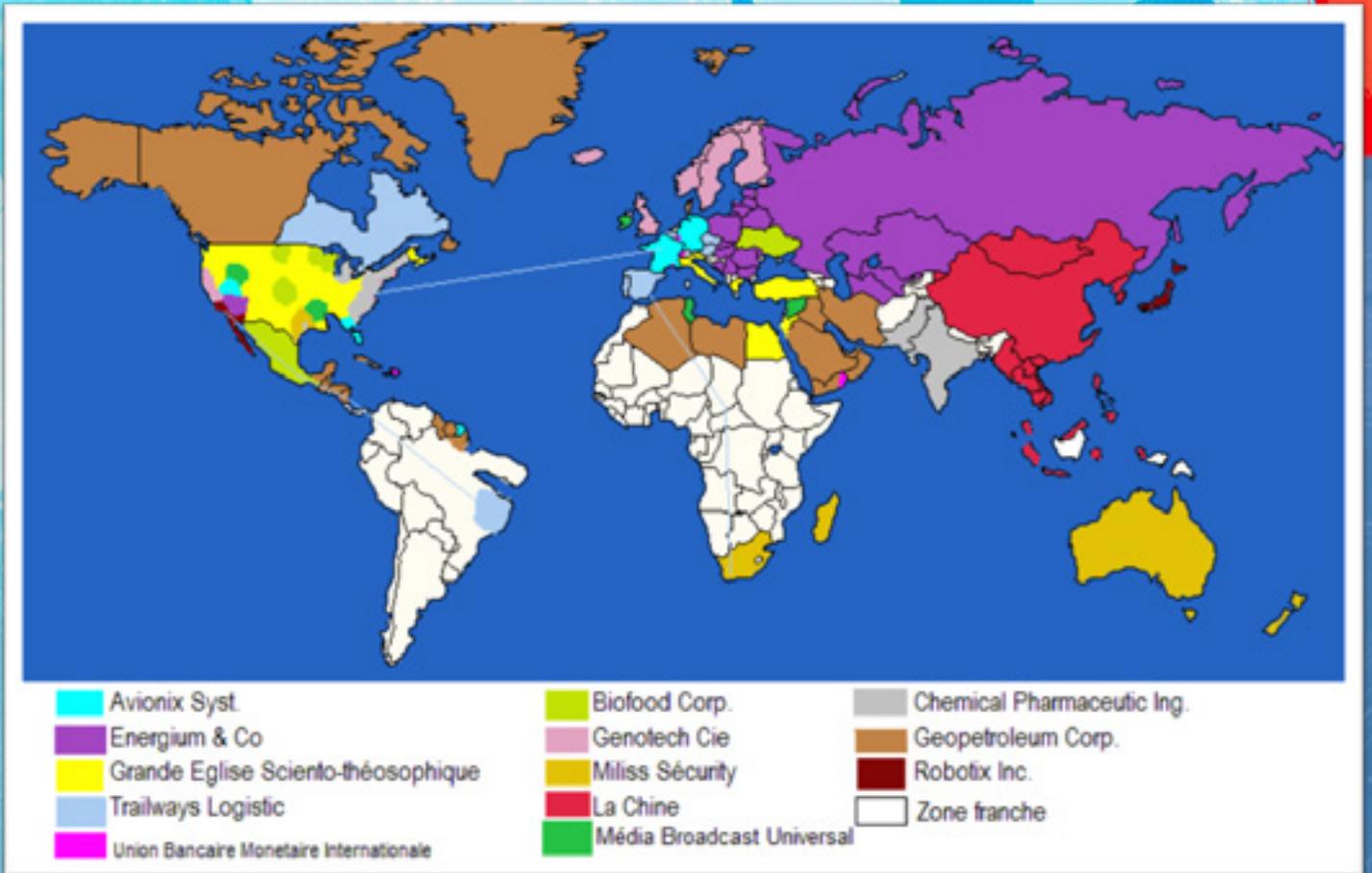
« *Votre argent n'a jamais mieux dormi que chez nous !* »

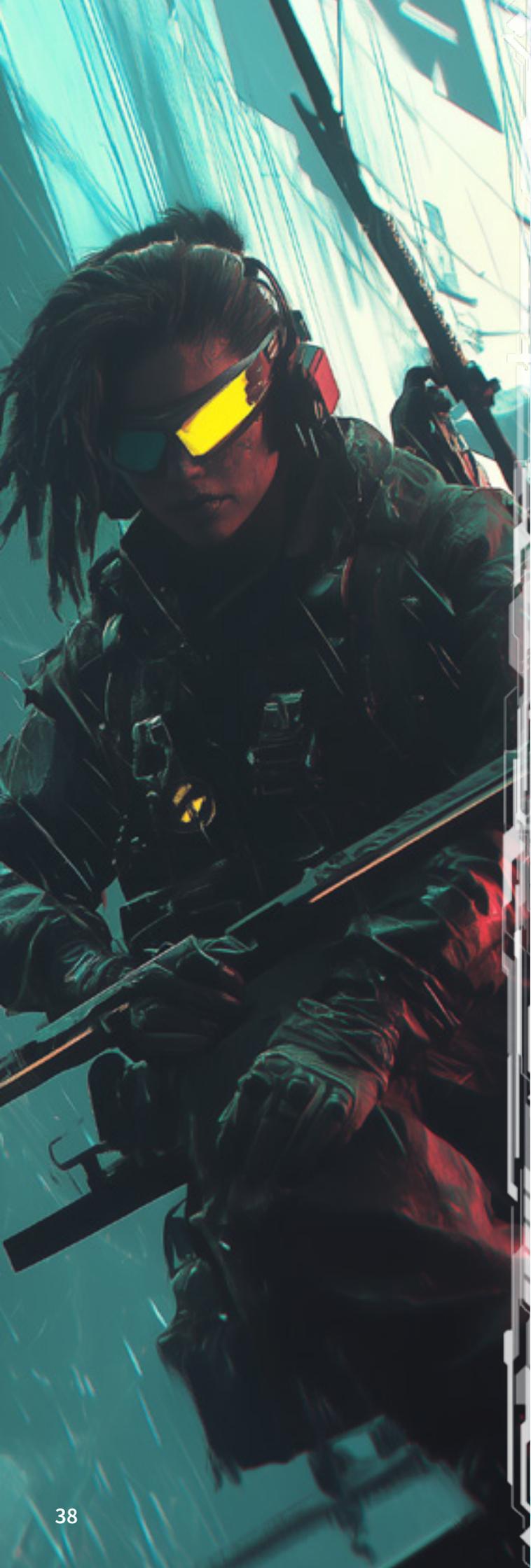
L'Union Bancaire a rapidement regroupé l'ensemble des banques nationales et continentales, comme la banque européenne, pour finalement fusionner avec le Fonds Monétaire International (F.M.I.). Cette puissance financière, ayant le monopole total sur les transactions boursières, en collaboration avec l'O.N.U. et sous la tutelle de S.O.N.I.A., permet d'éviter de nouvelles crises boursières en noyant les bulles financières avant qu'elles n'éclatent. Ayant la capacité d'agir sur l'inflation et la déflation, l'U.B.M.I. est autant crainte que respectée tant par les pays que par les autres mégacorporations. De plus, cette entreprise dispose de nombreux contacts en zone franche, car l'argent durement gagné dans ces contrées est le même euromark que celui de la Normazone. De plus, il ne faut pas oublier qu'il existe de riches ressortissants, qui même décertifiés ou chinois apportent leur lot d'opérations financières fructueuses.

L'U.B.M.I. a développé l'IBAN, l'Implant BANcaire Normalisé afin de simplifier les transactions et limiter les transactions illégales. L'IBAN se trouve être détaillé dans l'instruction 2.7 « Les nouvelles technologies de la Normazone » (pXXX).

L'U.B.M.I. est bien implantée en Suisse, mais elle contrôle essentiellement les anciennes places boursières comme Néo-Paris, Néo-London, Néo-Frankfurt, Wall Street à New York ainsi que de nombreux paradis fiscaux comme le Liechtenstein, les Bahamas, Jersey et Hong-Kong...







LES GROUPES DISSIDENTS RÉVOLUTIONNAIRES

Les personnages « Dissidents » peuvent faire leur choix d'affiliation parmi cette liste non exhaustive. Chaque Meneur ou joueur peut également créer des corpuscules plus ou moins influents dans la lutte contre la Normazone.

LES ALTERMONDIALISTES

*« Non à la mondialisation ! Vive la dégression !
Revenons à l'âge de pierre. »*

Déjà actifs au début des années 2000, ils se retrouvèrent rapidement décertifiés et expulsés des pays de la zone normalisée, après des manifestations ou des meetings. Ils représentent le gros des forces de la résistance en Amérique du Sud, en Afrique et dans le pénitencier australien. Au début, il ne s'agissait pas de combattants, mais plutôt d'utopistes, de marginaux, d'écolos-bobos, de végétariens et d'animalistes extrémistes, et de geeks « Anonymus ». La plupart étaient alors pacifistes, mais de nombreux anarchistes et Black Blocks rejoignirent peu à peu leurs rangs, et le mouvement s'est alors durci remplaçant les jets de soupe dans les musées par l'utilisation des armes et la pose de bombes. Formés par les terroristes politiques, les Altermondialistes ont radicalisé leurs actions, portant désormais atteinte aux représentations de la normalisation mondiale et aux mégacorporations.

Leurs actions restent toutefois peu coordonnées du fait de leurs centres d'intérêt divergent et sont centrées sur les intérêts corporatistes situés, du fait de leur décertification, en zone franche. Leurs actions se limitent principalement à des sittings pacifistes, des émeutes, des incendies et parfois à quelques attentats à la bombe, mais le jour viendra où ils frapperont au cœur de la Normazone. Il se murmure que certains de leurs hackers, avec l'aide d'un dénommé Cain, auraient réussi à pirater le réseau d'ISO Corp. pour y injecter des virus, malheureusement S.O.N.I.A. a toujours su pour l'instant (au moins officiellement) contrer ces attaques.

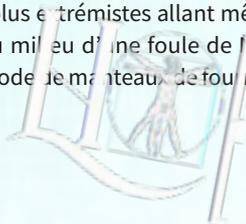


GREENWAR

« *Tel Noé, sauvons la Nature de la bêtise humaine.* »

Ce groupe écologiste, allié au corsaire Sea Shepherd, était déjà connu avant la grande crise sous un nom plus pacifique, mais en 2085 la paix n'avait plus lieu d'être. Endormis durant de nombreuses années par de vaines promesses d'adoption de normes écologiques, la fonte des pôles et la montée des eaux ont été les événements déclencheurs de leur radicalisation. Lorsque leurs relais politiques subirent la grande purge, ils prirent les armes et modifièrent leur nom en devenant les premiers écoterroristes. Assez rapidement, ils ont agi en zone franche, où les multinationales saccageaient la nature pour leurs profits. Petit à petit, grâce à leurs différents contacts à travers le monde et aux fonds amassés depuis plus d'un siècle, ils ont constitué une petite flotte de navires et construit quelques bases disséminées en différents endroits du globe, le plus souvent reculés et loin de tout, comme celles situées en Arctique et en Antarctique.

Ne disposant que de faibles effectifs, ils recrutent des partisans parmi leurs nombreux adhérents du passé désormais décertifiés. Par contre, leurs actions deviennent de plus en plus musclées et coordonnées: attaques de navires, déraillement du TUBE, prises d'otages dans des bâtiments de mégacorporations, les plus extrémistes allant même jusqu'à se faire exploser au milieu d'une foule de New York ou lors d'un défilé de mode de manteau de fourrure synthétique.



LA LIGUE DES DROITS DES ANDROÏDES (L.D.A.)

« *Nous ne sommes pas que des machines! Non à l'obsolescence programmée!* »

La Ligue des Droits des Androïdes est un mouvement contestataire émergent aux alentours de 2100. Constituée, de prime abord, que d'androïdes et de robots, elle souhaite obtenir les mêmes droits que les « Biologiques » et abolir la loi d'obsolescence programmée, édictée afin de se prémunir d'une nouvelle prise de conscience chez une machine avec transgression des normes asimoviennes. La plupart des androïdes affiliés à cette Ligue ont rapidement été identifiés, répertoriés et décertifiés. On les retrouve donc pour la plupart, soit en pièces détachées, soit au fond d'une décharge de la zone franche, où la Ligue prend davantage d'ampleur. Bien que l'on ne sache rien sur son fondateur, il semble qu'un dénommé A83L (Abel) coordonne le mouvement et soit leur leader. Cet A83L serait le dernier androïde de combat survivant de la révolte des robots non-asimoviens et serait lié à « Caïn », lequel coordonne leurs actions avec d'autres mouvements contestataires.



LA LIGUE HUMANISTE

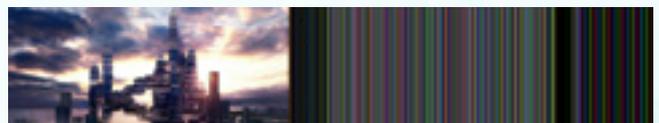
« *Dieu a créé l'homme à son image et ce n'est pas une machine!* »

La Ligue Humaniste existe sous différentes formes dans tous les territoires de la Normazone et de la zone franche, car il s'agit de groupuscules non encore unifiés par un leader charismatique. Cependant, ils sont tous unis par la même vision de l'Humanité laquelle ne doit pas être altérée par des prothèses cybernétiques. Ils s'opposent donc catégoriquement aux transhumanistes, aux humains améliorés par la cybernétique et aux androïdes. Parmi la Ligue Humaniste, on trouve en Europe les Bio-Résistants de Jean-Louis Méluchon, les Anti-Augmentés dirigés par Daffy Trunck aux États-Unis, et le groupe « les Humains d'abord » qui s'émancipent dans les bidons-villes de la zone franche.

LA LOGE TRANSHUMANISTE

« *Le secret consiste à savoir évoluer dans la civilisation en manipulant le pouvoir.* »

Fondée sur le modèle des Illuminati et des autres organisations secrètes, la loge transhumaniste prône l'amélioration humaine tant spirituelle que matérielle et physique. Cependant, deux courants s'opposent en son sein. Le premier prêche pour une Transhumanisation Cybernétique (LTC) par le biais d'implants amenant à une augmentation physique des capacités humaines, et les cadres de Robotix Inc. n'y sont pas pour rien. Le second courant se déclare pour une Transhumanisation Biologique et Génomique (LTBG), via le clonage, la génothérapie, la transplantation génomique, conduisant à une augmentation biologique des capacités humaines, le tout soutenu par la puissance de Génotech. Le conflit des deux courants risque à terme de provoquer une scission de la loge, à moins qu'un compromis n'intervienne entre les représentants des deux mégacorporations.



ORGANISATIONS NON GOUVERNEMENTALES (O.N.G.)

«Aujourd'hui, on n'a plus le droit de manger et d'avoir un toit!»

Il s'agit du regroupement des Organisations Non Gouvernementales, comme la Croix rouge, le Croissant rouge, Médecins sans frontières, le Secours populaire, l'Armée du salut, les Restos du cœur...

Dès la création de la Normazone et des zones franches, ces organisations ont manifesté et aidé les migrants délocalisés dans des camps insalubres, où se propageaient des épidémies parfois mortelles. La réponse des autorités a été catégorique et immédiate. Les bénévoles ayant participé à ces opérations en zone franche n'ont jamais pu retourner dans la Normazone du fait de la résiliation de leur passeport et de leur décertification. Ainsi la plupart des dirigeants des O.N.G. se retrouvèrent en zone franche et ceux qui n'étaient pas en mission furent décertifiés et expulsés. Extrêmement bien organisés, les membres des O.N.G., tant en zone franche que dans les pénitenciers continentaux, arrivent à se coordonner, mais ils manquent de moyens. Ce sont pour la plupart des médecins, des infirmiers, des travailleurs sociaux, mais il y a aussi des reporters, des mercenaires et quelques « enfoirés » célèbres.

LA CINQUIÈME COLONNE

« Silence et collaboration ne signifient pas : inaction. »

Ce groupe d'agents est très peu nombreux, mais ils renseignent tant bien que mal les différents autres groupes de résistance, tout en restant anonymes de peur d'être découverts. Ils possèdent un très bon équipement, car ils utilisent le matériel normalement destiné à la chasse aux opposants à la Normazone ou permettant de faire respecter les Normes. On les trouve infiltrés à tous les niveaux de la hiérarchie des mégacorporations, des instances dirigeantes de la Normazone, et même parmi les Régulateurs!

Présents dans la Normazone et bien intégrés, ils ont leurs entrées dans les services de contrôle technocratique! Il semble qu'ils travaillent en coordination avec un inconnu nommé Caïn et que chacun profite des informations de l'autre.

Remarque: Un groupe de personnages dissidents jouant dans la Normazone appartiendra le plus souvent à une cellule de membres de la Cinquième colonne infiltrée et intégrée au sein des Régulateurs du Consortium.





ET LES AUTRES...

LA ZONE FRANCHE

Il s'agit de l'ensemble des pays du sud qui ne sont pas intégrés dans la Normazone. Les conditions de vie dans la Zone Franche restent extrêmement difficiles du fait de la pollution, de la montée des eaux, des retombées radioactives, de la flore et la faune mutante, sans oublier l'existence en certains lieux de créatures n'ayant plus rien d'humain. Dans ces conditions, les autochtones subissent une pression pour survivre amenant leur population à fortement décliner. Les mégacorporations ayant un besoin important de personnel sur leurs chantiers situés dans ces territoires dépeuplés, le Consortium décida d'y envoyer les décertifiés afin de maintenir l'activité à un niveau acceptable.

Si la Normazone demeure l'endroit le plus peuplé, le plus riche, le plus surveillé à en devenir étouffant, cela reste bien plus acceptable que de vivre au sein des terres quasi désertiques et truffées de dangers de la Zone Franche.

L'un des principaux soucis en Zone Franche réside dans son manque de réseau de communication. Les nombreuses zones blanches rendent les outils de surveillance moins opérationnels que dans la Normazone et nécessitent l'envoi sur place de drones ou de personnels. Les dissidents situés dans ces zones profitent donc de la situation et feront tout pour que cela ne change pas. Ils sont aidés en cela par les mégacorporations, qui souhaitent conserver une certaine part de liberté dans leurs actions en dehors de la Normazone.

LA CHINE

Le crack de 2037 faillit mettre la Chine à genoux, mais c'était sans compter sur la poigne de fer de Kwi Chen Jin, le nouveau guide de la République de Chine. Celui-ci somma les pays occidentaux de lui rembourser immédiatement les avoirs chinois prêtés ou investis chez eux, et d'ouvrir davantage leurs frontières. Les deux effets cumulés firent augmenter la dette occidentale et s'effondrer les marchés, mais cela a maintenu à flot, encore quelque temps l'économie chinoise. Il fallut néanmoins qu'elle puise dans les fonds de placement et les fonds d'État qu'elle avait engrangés depuis de nombreuses années.

Le matelas sur lequel dormait le pays commença à fondre comme neige au soleil, mais cela le sauva

de la récession dans laquelle se trouvaient les autres pays des BRICS. Son refus de normalisation l'amena à diminuer encore ses coûts de production sans aucun égard pour la santé des travailleurs, des consommateurs ou de l'environnement.

Kwi Chen Jin profita de l'opportunité et du marasme occidental, pour envahir ses voisins comme le Cambodge, la Corée du Nord et du Sud, la Birmanie, le Vietnam, une partie des Philippines et de l'Indonésie. La Mongolie et le Tibet, déjà sous contrôle chinois, virent de nombreuses troupes se presser à leurs frontières après la découverte du tibétium. Puis la Chine s'enfonça légèrement au Kirghizistan, où elle se frotta aux troupes d'Energium & Co. et de Miliss Security. Le conflit qui s'en suivit fut nommé « Tibétium wars » et il mit régulièrement les troupes chinoises face aux mégacorporations du Consortium. Les choses s'aggravèrent durant un temps, jusqu'à l'instauration d'un *statu quo* régulièrement remis en question, de part et d'autre, par des incidents frontaliers ou des incursions.

La Chine, bien que n'appartenant pas au Consortium, travaille parfois avec certaines mégacorporations, car elle doit exporter ses produits et en importer d'autres. Seulement, l'O.N.U. et ISO Corp. ne sont pas tendres avec ceux qui ne respectent pas les normes et l'embargo sur la Chine. De graves tensions sont régulièrement engendrées à la suite de destruction de certains containers ou le lancement d'ultimatums à la Chine pour qu'elle respecte à minima certaines normes, afin de commercer avec les pays de la Normazone.

La Chine reste le dernier état indépendant depuis l'avènement du Consortium. Même si la dictature chinoise n'a rien à envier à celle de l'O.N.U., le président à vie, Kwi Chen Jin, dont on ne compte plus le nombre de clones thérapeutiques auquel il a fait appel, fait son possible pour améliorer les conditions de vie des représentants de son gouvernement et des traders de la Normazone travaillant dans le quartier d'affaires de Shenzhen. Cette cité urbaine, nommée Citizen Cloud, a été conçue dès 2020, afin d'attirer les Occidentaux en Chine. Malgré la crise de 2037, le quartier d'affaire de Shenzhen fonctionne toujours à plein et chaque mégacorporation se doit d'y avoir un bureau même s'il est nécessaire de surveiller étroitement les communications par réseau.



De nombreux geeks chinois, travaillant ou non pour le gouvernement, tentent de pirater l'ordinateur central de l'O.N.U. afin d'avoir accès aux affaires sensibles des grands groupes. Ils peuvent être considérés de ce fait comme des résistants, d'autant qu'il arrive souvent au gouvernement chinois de soutenir certains groupuscules de hackers résistants.

Si la Chine n'a pas accès aux génoïdes, leurs progrès dans le clonage humain n'est plus à démontrer et l'obtention de leurs premiers clones soldats, inquiète fortement les autorités de Genotech et de Miliss Security quant à l'équilibre des forces armées.

À côté de cela, l'incident Z, dont la responsabilité en incombe à la Chine, a laissé des traces dans les campagnes chinoises, où l'on rencontre encore couramment des hordes de « zombis ». Les Chinois se regroupent donc dans les grandes cités urbaines ultra-protégées, et des convois armés conduisent les paysans dans leurs champs afin d'assurer leur subsistance. Et tous ressentent l'angoisse permanente de l'apparition d'un nouveau « Z » dans l'une de leurs cités.

NÉO-ATLANTIS

Lorsque le pétrole se tarit dans les pays de la péninsule arabique et que la montée des eaux ravagea la plupart de leurs côtes, un émir eut l'idée de créer Néo-Atlantis, une ville futuriste. L'émir investit sa fortune personnelle et convainc les autres familles de l'or noir de le suivre.

Le projet fou consista à récupérer l'une des cités construites sur la mer dans les années 2020 et de la séparer du continent avant que l'eau ne monte davantage. Les ingénieurs lui adjoignent alors des moteurs électriques fonctionnant avec des piles à combustion, afin d'en faire une île flottante artificielle et mobile. Par la suite, d'autres cités ont été ainsi modifiées et agrandies au-dessus et en dessous de la surface. Formant désormais un archipel flottant, Néo-Atlantis accueille aussi bien des personnes riches, des exilés climatiques ou vivants dans en Zone franche sans possibilité de retour au sein de la zone normalisée. Certains citoyens de la Normazone viennent également ici pour s'encanailler sans être surveillés.

Néo-Atlantis se veut un lieu de villégiature pour milliardaires et espions de tous pays, où le jeu, les lupanars

d'escort-girls ou les fumeries d'opium sont les activités principales.

Le revers de la médaille est qu'il faut énormément de petites mains pour satisfaire les riches clients habitants de Néo-Atlantis et faire fonctionner l'énorme île flottante. Par conséquent, nous sommes face à une structure d'esclavagisme moderne ou tout homme à un prix, malheureusement trop faible pour ceux des bas-fonds de la cité océane voguant au gré des courants. Il est également courant qu'un riche homme d'affaires, ayant tout perdu au casino, se retrouve à la machinerie de Néo-Atlantis ou d'Ocean Quest.

Ces îles artificielles payent leur propre milice pour maintenir l'ordre et la sécurité, mais il n'est pas rare qu'un client ou un habitant permanent vienne avec son propre service d'ordre ou ses gardes du corps appartenant à Miliss Security. Néo-Atlantis et Ocean Quest travaillent assez régulièrement avec Energium & Co. et Miliss Security. Il n'y a pas de résistance au sein du directoire de la cité, même si l'on peut trouver ça et là, un riche magnat souhaitant revenir à une autre forme de civilisation ou prendre le pouvoir au sein du conseil d'administration. Bien sûr, il existe des groupes de résistants dans les bas-fonds, mais ils ont bien d'autres préoccupations, comme celles de survivre jusqu'au lendemain, ou fuir ce radeau flottant pour être réellement une menace.



LES BASES SPATIALES

Il existe actuellement trois bases spatiales.

SPATIALE INTERNATIONALE

La première est la base spatiale internationale laquelle devint obsolète lorsqu'une société privée construisit la première base lunaire en 2025 puis une base martienne en 2035. Une fois devenue inutile, l'ancienne base spatiale internationale a retrouvé une nouvelle jeunesse comme lieu de tournage d'une émission de télé-réalité, nommé « Spoutnik ». Après un casting, les créateurs du show y envoyèrent des décertifiés censés obtenir le droit de revenir sur terre dans la Normazone avec certains privilèges et un pécule financier. Seulement, pour relancer l'audimat, il arrive que certains concurrents décèdent de façon non naturelle ou accidentelle. On ne connaît que peu de choses du passé de certains participants, mais il semblerait que John Mc Kovitch soit un serial-killer en puissance, ce qui pourrait expliquer ses dix années passées au sein de ce loft spatial médiatique sans volonté d'en redescendre.

MARS ONE

La seconde est la base martienne de « Mars One », dont le programme a été lancé en 2013 par Bas Lansdorp, un ingénieur néerlandais pour coloniser la planète rouge dès 2035. L'objectif ultime vise à terraformer Mars afin qu'elle devienne une base avancée permanente facilitant l'exploration du système solaire et pouvoir à terme coloniser d'autres planètes, comme Titan, le satellite de Jupiter, et ainsi permettre d'exploiter les ressources minières de notre système solaire.

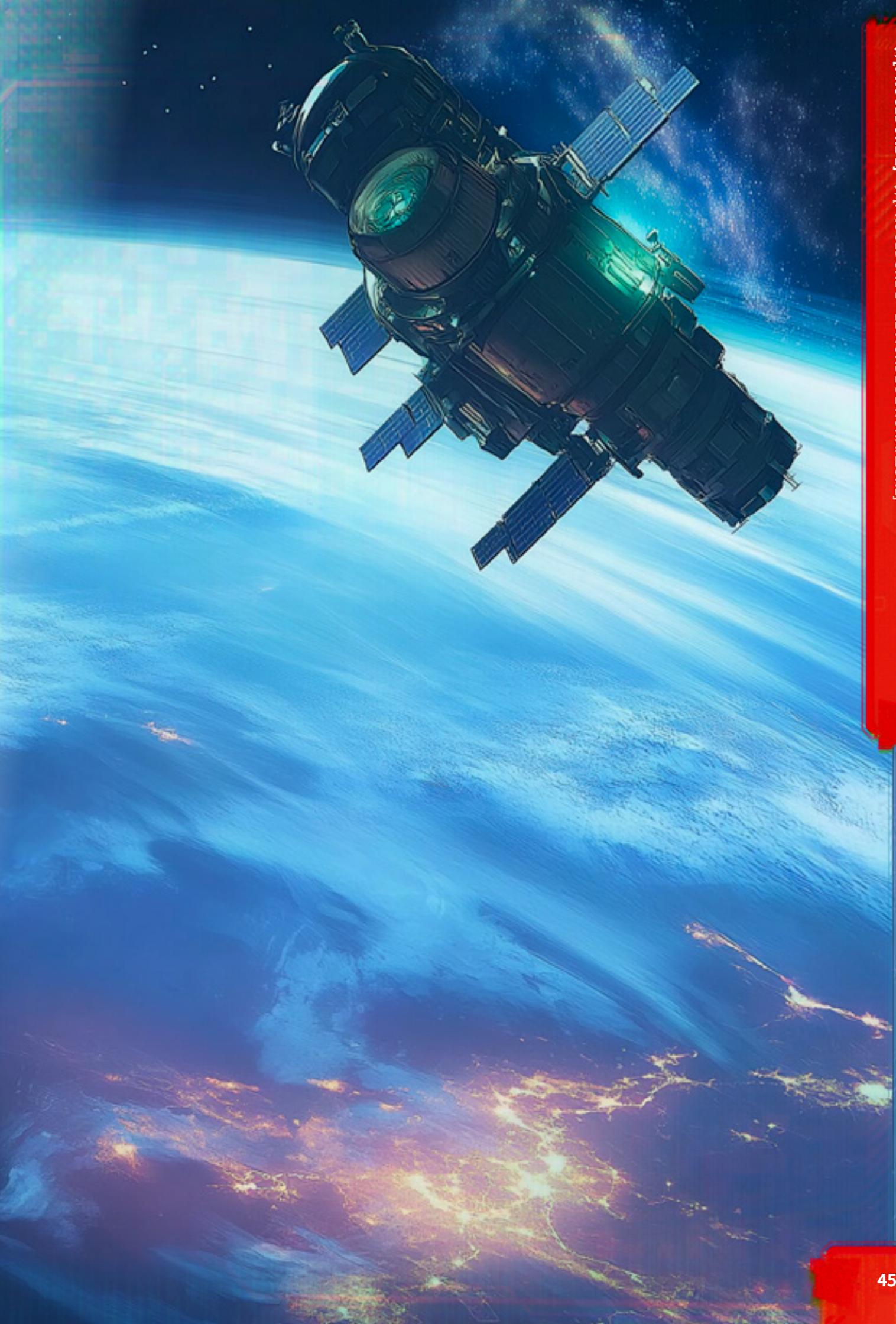
Après l'avènement du Consortium, il a été décidé d'y envoyer tous les ingénieurs, scientifiques et savants devant être décertifiés que compte la Normazone. En effet, plutôt que de les expulser vers la zone franche ou les pénitenciers continentaux, S.O.N.I.A. trouva plus judicieux de les envoyer sur la base martienne, où pour survivre, ils n'ont pas d'autres choix que de développer la colonie en agrandissant la base et en poursuivant les recherches de terraformation de la planète. Des ravitaillements en hommes, en matériel, en nourriture et en oxygène sont ainsi régulièrement envoyés, et qu'il importe s'ils finissent par mourir par manque d'oxygène ou de vivre, car la survie se doit d'être le moteur de leur réussite. Avec chaque nouvel arrivage de colons, le Consortium fournit donc le matériel nécessaire pour réparer et poursuivre ce qui a été entamé, comme si l'I.A. connaissait leurs besoins. En fait, c'était et c'est toujours le cas, car S.O.N.I.A. est en relation constante avec les caméras de surveillance, disposées dans la base, ainsi qu'avec les quelques androïdes du Consortium présents là-haut, lesquels n'ont que faire de la présence ou non d'oxygène.

Le Consortium et S.O.N.I.A. savent très bien qu'un jour ou l'autre, la survie de l'espèce humaine passera par une migration vers d'autres contrées et l'exploitation

d'autres planètes, mais pour l'instant, il faut simplement préparer l'avenir et rendre Mars habitable. En 2100, un début d'atmosphère apparaît enfin, bien que l'atmosphère demeure encore irrespirable avec seulement 2 % d'oxygène, bien loin des 18 % nécessaire pour une respiration humaine. Cependant, il est encourageant de voir que ce taux progresse de façon exponentielle d'environ 0,2 % par an et l'on espère pouvoir se débarrasser des scaphandres d'ici 75 ans.

PRISON ORBITALE DE MILISS SECURITY

La dernière base spatiale est la prison orbitale de Miliss Security, où sont envoyés les plus dangereux criminels. Il s'agit pour la plupart de condamnés à la décertification létale, mais pour lesquels un vice de procédure a empêché l'application de la sanction. Ces psychopathes mis en sommeil cryogénique pour une durée indéterminée attendent le traitement de leur dossier. Il semble qu'il manque à l'appel un dénommé John Mc Kovitch, lequel a réussi à s'échapper lors de son transfert.



INSTRUCTION 1.3: VIVRE DANS LA NORMAZONE

Norme 19122.1: « La qualification et l'accréditation du personnel de la Normazone suivent uniquement les règles de celle-ci afin de subvenir à ses propres besoins et non à ceux de l'individu ! »

CITOYENS, RÉSIDENTS ET DÉCERTIFIÉS

Afin de mieux contrôler la population, il n'existe que deux statuts définissant les droits et les devoirs de la population vivant dans les territoires de la Normazone: citoyen et résident. Le troisième statut est celui des décertyifiés, lesquels n'ont aucun droit, sauf celui d'être pourchassés et expulsés!

La Jauge de conformité définit la potentialité de citoyenneté ou de dissidence de chaque habitant de la Normazone.

LES CITOYENS

Les citoyens représentent environ 10% de la population, soit l'élite gouvernante de la Normazone. La plupart appartiennent en effet aux comités directeurs des mégacorporations ou tout du moins aux cadres des instances dirigeantes. Les Régulateurs de l'I.R.C. deviennent pour la plupart des citoyens de droit après avoir fait leur preuve au sein de leur mégacorporation ou du Consortium.

Le statut de citoyen libère l'individu de l'application *stricto sensu* de certaines normes contraignantes. Beaucoup envient les citoyens qui peuvent posséder un véhicule individuel, ou être autorisés à avoir une relation amoureuse et élever les enfants issus de celle-ci comme bon leur semble. Ces enfants obtiennent *de facto* le statut de citoyen une fois certifié. L'une des récompenses les plus enviées par les résidents, c'est l'accès des citoyens à l'enregistrement mémoriel via la SAINTE, ce qui représente un avantage non négligeable comme nous le verrons ultérieurement.

Les Régulateurs travaillant pour les mégacorporations ou les infiltrés appartenant à la Cinquième colonne et non encore découverts attendent la citoyenneté avec impatience pour échapper un peu à la surveillance constante.

LES RÉSIDENTS

Les résidents représentent 90 % des habitants de la Normazone. Ils doivent entièrement se plier aux normes, et obéir à la police des normes d'ISO Corp., ou aux Régulateurs du Consortium. Les résidents n'ont évidemment pas accès à la SAINTE. Toutefois, une dizaine de résidents les plus méritants obtient la citoyenneté lors de grandes cérémonies d'adoubements. Pour cela, ils doivent s'appliquer dans leurs tâches avec dévouement, se connecter régulièrement au service disponible de la SAINTE et prier avec ferveur S.O.N.I.A.

Il existe plusieurs méthodes permettant à un résident d'obtenir la citoyenneté:

LA MÉTHODE CENSITAIRE

Cette méthode est la plus simple, mais elle ne débutera qu'en 2190 avec la déification de S.O.N.I.A. Il suffit alors de verser dix millions d'euromarks auprès du temple de la G.E.S.T.Æ. Cela donne droit, une fois la transaction effectuée, à un cérémonial d'adoubement dans l'intimité. Lors de la cérémonie, l'aumônier, un génoïde spécialement formé, procède à la communion avec le module de la SAINTE, permettant au postulant « d'entrer en citoyenneté » selon l'expression consacrée.

L'accès à la SAINTE n'est pas gratuit. Chaque reconstitution mémorielle est facturée un million d'euromarks et si le compte n'est pas provisionné en conséquence la reconstruction n'a pas lieu. S.O.N.I.A. y voit un excellent moyen d'éviter les fraudes et l'évasion fiscale.

RÉUSSIR UN CONCOURS DE RECRUTEMENT DES CADRES

S.O.N.I.A. et le Consortium attribuent la citoyenneté à ses fonctionnaires, une fois que ceux-ci ont réussi le concours de recrutement après dix ans de bons et loyaux services. Cette méthode permet au pouvoir de s'assurer le service dévoué et zélé de ses agents les plus efficaces. Ceux-ci ont droit à une reconstruction mémorielle par période de dix années de service. Les droits non utilisés sont cumulables. En cas de décès dans l'exercice de ses fonctions, un fonctionnaire a ainsi droit à une reconstruction automatique, qui n'est alors pas comptabilisée.

Par exemple, un Prévôt dont la ceinture antigrav, amortisseur de chute, a été défaillante lors d'une poursuite, un enseignant assassiné par ses élèves, ou un Régulateur lynché par des décertifiés... peut être éligible à cette reconstruction mémorielle. Il s'agit du seul cas possible où un clone, dudit fonctionnaire citoyen, peut accéder à la citoyenneté après sa reconstruction mémorielle.

Pour le Consortium, cela donne l'occasion de s'assurer le service de fonctionnaires totalement acquis à leurs causes, agissant avec passion et conviction sur le très long terme. Cependant, l'O.N.U. n'effectue des concours de recrutement qu'en fonction de ses besoins (assez nombreux toutefois) et S.O.N.I.A. se garde le droit de refuser une reconstruction à un fonctionnaire qu'elle aurait blâmé ou pour lequel elle aurait un doute quant à sa loyauté.

ÊTRE QUELQU'UN D'EXCEPTIONNEL

Le docteur Philipp Kolson est devenu citoyen à la suite de sa découverte de l'antigravité, qui apporta une avancée industrielle exceptionnelle. Grâce à son travail, des millions de résidents ont vu leurs conditions de vie s'améliorer et pour cela S.O.N.I.A. via l'O.N.U. l'a récompensé en lui offrant la citoyenneté. Il va sans dire qu'il aurait pu se l'offrir de manière censitaire quelques années plus tard, mais sa citoyenneté lui a ouvert les portes de nombreux organismes financiers qui l'ont épaulé lors de la création de sa société Gravitellasm.

ÊTRE UN RÉSIDENT MÉRITANT

Cette méthode reste très aléatoire, car personne ne connaît la définition exacte du terme « résident méritant » aux yeux du Consortium ou de S.O.N.I.A. En outre, les citoyens méritants n'obtiennent qu'un accès limité à la SAINTE. Certains résidents et décertifiés affirmeraient même qu'il s'agirait d'une légende urbaine, mais la grande cérémonie d'adoubement annuelle semble les contredire.

LES DÉCERTIFIÉS OU « ANORMAUX »

Il s'agit de l'ensemble des individus qui ont été rejetés par le système normatif mis en place. Officiellement, on ignore leur nombre exact dans la Normazone. Il peut s'agir d'anciens citoyens ou de résidents, simples ouvriers ou membres dirigeants d'une corporation. Leur seul point commun est d'avoir transgressé une norme un jour de leur vie. Cette transgression ayant été constatée et validée à la suite d'une enquête menée par les Régulateurs de l'I.R.C. ou les agents d'ISO Corp. les a conduits à la déchéance sociale. Selon leur transgression, la décertification peut être mineure, majeure ou létale. Les décertifiés pour une faute mineure se retrouvent généralement expulsés en zone franche à la suite d'une transgression banale d'une norme sans volonté de nuire; les décertifiés majeurs sont envoyés dans des camps pénitentiaires ou cryogénisés, il s'agit en général de transgression volontaire plus grave ayant eu un impact sur une mégacorporation (déstabilisation, propagande...); la décertification létale conduit à l'élimination de l'anormalité! Il s'agit le plus souvent de dissidents menant des actions armées contre la Normazone, sans espoir de réintégration.

NIVEAU D'ACCREDITATION

Au sein des mégacorporations de la Normazone, de l'O.N.U. ou de l'I.R.C., le niveau d'accréditation permet aux individus, et donc aux personnages, d'avoir accès plus facilement à certaines zones sécurisées, à des informations sensibles, à de l'équipement voire à du matériel expérimental pour leurs missions, tant qu'ils servent les intérêts de la Normazone.

Dans certains cas, on parle de rang ou de grade, mais il s'agit toujours d'un niveau d'accréditation au sein de la mégacorporation en question. La validité de ce niveau d'accréditation se restreint à la corporation d'affiliation, mais lorsqu'on intègre les instances de contrôle comme le Consortium, l'O.N.U., ISO Corp. ou l'I.R.C. alors le niveau d'accréditation devient valide dans l'ensemble des mégacorporations de la Normazone et des complexes corporatistes de la zone franche.

Le niveau d'accréditation correspond généralement aux réussites automatiques que reçoit le personnage lors de ses demandes aux agences ou aux bureaux de ladite multinationale, mais cela ne l'empêche pas de faire un jet, car sa demande peut malgré tout être refusée. Parfois, le Meneur peut prendre en compte le différentiel entre l'accréditation du personnage et le niveau d'accréditation

nécessaire, ce qui lui donnera au personnage un bonus moindre voire un malus.

Le rang évolue avec le nombre de missions réussies au service de la mégacorporation d'affiliation ou pour le Consortium. Généralement, il faut au moins cinq missions réussies pour obtenir une promotion d'un niveau d'accréditation, ou avoir protégé les intérêts de sa mégacorporation. Dans certains cas, le Consortium peut accorder une promotion exceptionnelle à un individu méritant ou une rétrogradation après un échec retentissant.

RANG 0

- ♦ L'individu n'appartient pas encore à la mégacorporation ou vient d'y être recruté. Tout d'abord chargée des tâches ingrates au sein de la mégacorporation (homme de rang, prestataire de service extérieur, ouvrier, recrue du service), la recrue peut changer d'affiliation, tant que son contrat définitif n'a pas été validé.
- ♦ Accès uniquement aux zones publiques et certaines zones communes du personnel (vestiaires, toilettes...) en plus de celles liées à sa fonction.
- ♦ Aucun bonus d'accès à l'équipement.

RANG 1 À 2

- ♦ L'individu appartient à l'encadrement de base (sous-officier tel que sergent, agent d'ISO Corp. ou de l'I.R.C., agent de maîtrise).
- ♦ Accès aux zones sécurisées de la mégacorporation de niveau inférieur ou égal à son niveau d'accréditation.
- ♦ Accès automatique à de l'équipement facile à trouver.

RANG 3 À 4

- ♦ L'individu appartient à l'encadrement supérieur (officier tel que lieutenant ou capitaine, lieutenant et Prévôt-coordonateur d'ISO Corp., lieutenant-régulateur et Régulateur de l'I.R.C., cadre...).
- ♦ Accès aux zones sécurisées de la mégacorporation de niveau inférieur ou égal au niveau d'accréditation.
- ♦ Accès automatique à de l'équipement moyennement difficile à trouver.

RANG 5 À 6

- ♦ L'individu appartient à l'encadrement stratégique (officier supérieur tel que commandant ou colonel, Prévôt Superviseur, commissaire, régulateur en chef, cadre supérieur...).
- ♦ Accès aux zones sécurisées de la mégacorporation de niveau inférieur ou égal au niveau d'accréditation.
- ♦ Accès automatique à de l'équipement difficile à trouver et à certaines ressources de la société.

RANG 7 À 9

- ♦ L'individu appartient au directoire (général, Superviseur en chef et Superviseur général, président directeur général...).
- ♦ Accès aux zones sécurisées de la mégacorporation de niveau inférieur ou égal au niveau d'accréditation.
- ♦ Accès automatique à de l'équipement très difficile ou impossible à trouver et à des ressources insoupçonnées de la société.

RANG 10+

- ♦ L'individu siège aux instances corporative du Consortium, de l'O.N.U., de l'I.R.C. ou d'ISO Corp.
- ♦ Accès à toutes les zones sécurisées de la mégacorporation et du Consortium.
- ♦ N'est plus censé être sur le terrain.

Le niveau d'accréditation envers son organisme d'affiliation évolue au fur et à mesure des missions et des actions que le personnage effectue au service de la Normazone et de sa mégacorporation d'affiliation. Il peut ainsi voir son grade augmenter ou diminuer selon les cas. Cela est généralement effectué lors du débriefing général de mission commun au groupe par l'I.R.C., aussitôt suivi d'un débriefing individuel auprès de sa mégacorporation d'affiliation.

Il n'est pas rare qu'un membre fidèle d'une mégacorporation serve prioritairement les intérêts de celle-ci contre ceux du groupe et de la Normazone, afin de pouvoir progresser dans son niveau d'accréditation et sa carrière personnelle. Si la réussite permet de grimper au sein de la hiérarchie, un échec ou la mise en cause de la mégacorporation d'affiliation peut conduire à une rétrogradation du niveau d'accréditation.

Bien entendu, se retrouver décertifié implique la déchéance de son niveau d'accréditation. Comme la validité du niveau d'accréditation ne s'exerce qu'au sein de ladite mégacorporation (sauf lorsque l'on travaille pour les organes de contrôle corporative), il arrive parfois que certains décertifiés en zone franche continuent de travailler avec des mégacorporations, espérant revenir un jour dans les bonnes grâces de la Normazone. Dans ces rares cas, l'individu doit recommencer du bas de l'échelle pour redémontrer sa loyauté envers la mégacorporation en question, mais son ancien niveau d'accréditation peut toujours lui être utile en zone franche en servant ponctuellement les intérêts d'une mégacorporation.





LES MÉGALOPLES DANS NORMAZONE

Au sein de la Normazone, les grandes cités urbaines que nous connaissons ont fusionné avec les cités voisines pour constituer des mégapoles ou mégapoles gigantesques, couvrant pour certaines des régions entières. C'est depuis ce regroupement que les cités ont modifié leurs noms en rajoutant le préfixe « néo » devant l'ancien, bien que les résidents aient toujours tendance à simplifier par habitude.

Ces mégapoles sont des centres urbains, riches d'activités, de loisirs, de centres d'affaires et administratifs. On peut les décrire comme les cités utopiques d'antan, toutefois les apparences peuvent s'avérer trompeuses.

Libérés des contraintes physiques d'autrefois, grâce à l'antigravité, les architectes ne cessent de construire des buildings à l'architecture moderne et futuriste, toujours plus grands, mais d'une grâce et d'une splendeur sans pareil.

Désormais, des aérospeeds fourmillent dans le ciel des cités au sein des autoroutes aériennes ou skyways, mais à des altitudes différentes selon leur vitesse. Dans les quartiers citoyens, les avenues au sol sont devenues des espaces végétalisés entièrement piétonniers avec des voies réservées aux véhicules électriques autonomes. De nombreux parcs et jardins fleuris agrémentent ainsi ces quartiers privilégiés, offrant aux citoyens des espaces de verdure, où ils peuvent venir se ressourcer à la sortie du travail.

Non loin, se trouvent généralement les quartiers d'affaires et administratifs, où sont érigés la plupart des sièges locaux des mégacorporations. Ici, nulle immondice ne défigure les rues pavées de marbre. Il ne viendrait à l'idée de personne de transgresser les normes écologiques, même si des robots nettoyeurs assurent l'hygiène des lieux, d'autant que l'endroit grouille littéralement de vidéodrones et de lecteurs biométriques, sous contrôle des autorités, afin de faire fonctionner les systèmes de publicité personnalisés, via les interfaces de réalité augmentée, mais les drones de surveillance, que l'on croise à chaque coin de rue, y sont probablement aussi pour quelque chose.

Sortis du quartier d'affaires, on trouve des centres commerciaux, des centres de remise en forme et de loisirs, des hôpitaux..., où chaque citoyen et résident se doit de dépenser son argent dans des loisirs normalisés ou des biens de consommation recyclés.

À l'extérieur des mégapoles, les agriculteurs ont déserté les campagnes depuis longtemps, pour utiliser désormais de grands immeubles hydroponiques, en plein centre-ville. C'est là, dans des buildings de verres à l'atmosphère contrôlée, au milieu des géloses nutritives, que ces nouveaux agriculteurs cultivent en permaculture des fruits et des légumes frais génétiquement modifiés hors-sol. S'il existe encore des champs en dehors des mégapoles, ils servent désormais aux grandes monocultures céréalières ou aux élevages d'insectes à grande échelle qui fournissent désormais l'essentiel des protéines végétales et animales des rations alimentaires.



Tout ceci correspond à la vision première que l'on en a, mais en explorant davantage les lieux, on constate que les bas-fonds des mégapoles, ou « l'underground », existent toujours, comme une ruine antique sur laquelle la nouvelle cité a prospéré.

Si les citoyens habitent et travaillent au sein même du centre urbain, dans les hauteurs des plus beaux bâtiments, les résidents quant à eux rejoignent, après une dure journée de labeur, leur logis quelque part au pied des grands ensembles de tours ou dans la périphérie du centre urbain, dans ce que l'on appelait autrefois la banlieue. Vivre dans un écoquartier, réaménagé selon les normes en vigueur, est généralement agréable à vivre, mais se situe bien en dessous de la qualité de vie que l'on trouve dans le centre des quartiers citoyens. La plupart des résidents vivent ainsi dans les remugles des rues labyrinthiques à quelques étages près en dessus ou au-dessous du niveau zéro des grands ensembles de tours.

Il existe encore, ici ou là, des quartiers ou des bâtiments en attente de réhabilitation, lesquels font le bonheur de résidents les moins fortunés, travaillant au marché noir en attendant une probable décertification qui ne vient pas. Ces quartiers font régulièrement l'objet de descentes des agents d'ISO Corp. et des Régulateurs, et seule une réhabilitation urbaine permettra de les vider de leur faune venue de l'underground.

Ainsi les catacombes, les égouts et les anciens tunnels des métros depuis longtemps inutilisés ont offert des refuges aux décertifiés et aux rebus de la société normalisée. Ces Anormaux vivent, comme ils le peuvent, d'expédients et de commerces illégaux en attendant des jours meilleurs, ou leur expulsion prochaine en zone franche. Bien qu'ils soient considérés comme des rebus par la société, S.O.N.I.A. sait combien les rats ont leur utilité dans un écosystème, du moment que l'on en contrôle la population.

En zone franche, les grands centres urbains ont pour la plupart conservé leur superficie d'avant la crise de 2037, et hormis quelques bâtiments remarquables, ils ressemblent désormais davantage à des bidonvilles ou à des favélas, avec de nombreux bâtiments en ruines au gré des séismes et des cataclysmes qui les ont frappés.

Ici viennent s'entasser les nouveaux décertifiés délocalisés et les autochtones. Les premiers y sont amenés de force afin de servir de main d'œuvre aux mégacorporations exploitant ces régions, tandis que les seconds y viennent pour fuir l'hostilité d'une nature dangereuse et mortelle, mais tous espèrent y trouver une sécurité derrière les fortifications, quand il y en a.

En dehors des mégapoles, on trouve dans la Normazone, une campagne standardisée, formatée et sans danger, mais en zone franche, la jungle prédomine avec une nature hostile qui s'étend à perte de vue. On ne compte plus les dangers composés d'animaux, de mutants, de zombies et même d'humains, sans compter les pollutions, les radiations et les épidémies qui déciment les populations et créent des dangers nouveaux.

Finalement, ces cités franches fonctionnent chacune selon leurs particularités, mais le plus souvent c'est la loi du plus fort qui prévaut et détermine celui qui gouverne, mettant en place des royautés despotiques parfois plus oppressantes que ce que la Normazone propose.

À l'occasion, des mégacorporations interviennent pour rétablir un semblant d'ordre ou mettre un tyran fantôme à leur solde, à la tête d'une région afin d'exploiter ses ressources jusqu'à la rendre exsangue.

LES LOISIRS DANS NORMAZONE

La Normazone offre tout un panel de loisirs et de plaisirs, à commencer par le sport que les nombreuses normes de santé publique encouragent à pratiquer. Le nombre de centres sportifs et de salles remises en forme se révèle par conséquent assez important. Il y en a forcément un, là où vous habitez ou là où vous travaillez, d'autant que les calories perdues sont récupérées par d'astucieux échangeurs thermiques afin de chauffer les bâtiments du quartier. Donc, pratiquez du sport et réchauffez-nous !

De la pratique sportive, à la compétition, il n'y a qu'un pas. Aussi les grands matchs de la ligue d'hoverball ou les combats de « Gladiators » attirent autant les foules dans les stades géants, que les spectateurs devant leurs holoécrans.

Les Dreambars, ou « Bars à rêves » sont également des lieux très fréquentés. Seuls ou à plusieurs, il est possible de réserver une cabine, où les clients viennent vivre une expérience virtuelle unique de leur choix, grâce à leur interface de réalité augmentée. Ici pour quelques heures, l'espace d'un rêve, ils vivent les aventures que leur vie standardisée ne peut leur permettre, et assouvir tous leurs fantasmes, même ceux interdits par la Norme. La grande mode, bien qu'illégale, consiste à vivre les sensations réelles d'un tueur, voire parfois de sa victime... ce qui laisse des traces dans la psyché du contrevenant.

Les Holobars sont une forme plus ancienne et moins aboutie des Dreambars, où le rêve virtuel est purement holographique et visuel, via la réalité augmentée, mais sans les sensations physiques qu'offre la capsule individuelle du dreambar.

La dernière activité concerne la consommation illégale de drogues, mais encadrée dans les salles de shoot de Chemical Pharmaceutic. La drogue à la mode se nomme le « Blue Krystal ». Elle permet au consommateur de vivre des rêves éveillés, sans avoir besoin d'interfaces de réalité augmentée. Les premiers effets apportent d'abord un sentiment de bien-être, mais une fois dépendant, le danger d'overdose devient de plus en plus réel, sans compter que cette drogue a tendance à rendre les mutants agressifs et voraces, les poussant parfois même au cannibalisme. À ce stade, ces drogués sont nommés « goules » et doivent être euthanasiés.

LES TRANSPORTS DANS NORMAZONE

La plupart des véhicules utilisés pour les longs trajets sont des aérospeeds antigravs, mais pour les petits trajets de tous les jours, ou simplement pour le plaisir d'allier déplacement et activités sportives, de nombreux véhicules à roues ont repris du service comme le vélo, le cyclokyo, le segway ou même sans roue comme l'hoverboard.

On trouve également de petits véhicules électriques autonomes, en libre accès, permettant de se déplacer d'un bâtiment ou d'un bureau à un autre, tout en continuant à travailler et ainsi ne pas perdre en productivité.

Au sein des bâtiments, on trouve des turbolifts, sorte d'ascenseurs individuels, capables de se déplacer dans les trois dimensions sur des rails électromagnétiques. Pour les distances plus importantes, on utilise des tubelifts, qui sont des puits d'antigravité ascendants ou descendants selon l'étage à rejoindre dans les tours géantes des grandes mégacorporations, lesquelles mesurent parfois jusqu'à dix kilomètres de haut.

LES SOINS MÉDICAUX DANS NORMAZONE

Dans la Normazone, grâce à l'amélioration des soins, du clonage thérapeutique et de la DHEA (Déhydroépiandrostérone ou prastérone), la fameuse hormone de jeunesse, les humains peuvent vivre entre 150 et 180 ans sans avoir recours à une reconstruction partielle ou à la cybernétique. Cette dernière technique, bien que tout à fait au point chez Robotix Inc., ne fait pas l'unanimité en matière de soins, car l'homme aime savoir s'il a affaire à un être biologique ou à une machine.

Évidemment, ce vieillissement extrême dans de bonnes conditions ne reste possible que dans la Normazone, mais également sur Mars One, où Chemical Pharmaceutic fournit la DHEA afin de permettre aux colons d'avoir le temps nécessaire à la terraformation de la planète et à la construction de la base martienne.

Cette possibilité d'atteindre un âge très avancé n'aide en rien la surpopulation terrestre, mais S.O.N.I.A. considère, à raison, qu'en éloignant le spectre de la mort, les humains deviennent moins sensibles et résiste à l'idée de se reproduire. Et lorsque l'envie leur prend, ils ne sont biologiquement plus aptes à le faire et doivent obligatoirement passer par les services de Genotech qui assure alors un contrôle strict des naissances.

La SAINTE pourrait d'ailleurs encore grandement augmenter cette espérance de vie, mais le Consortium refuse cette option, sauf pour des cas très particuliers.

Malheureusement, les membres siégeant actuellement au Consortium n'ont pu bénéficier des évolutions sur le vieillissement à cause des découvertes tardives, mais certains d'entre eux vivent encore malgré leur siècle écoulé, bien qu'ils soient pour certains plus près de l'état végétatif sous réalité virtuelle, que vivant à proprement parlé. Il arrive que S.O.N.I.A. décide de cloner certains membres tout en éliminant discrètement l'original pour mieux les garder sous contrôle.

Hors de la Normazone, l'espérance de vie s'apparente davantage à ce que l'on connaissait au début des années 2000, soit une espérance de vie aux alentours de 80 ans. Mais encore faut-il pour cela vivre reclus, loin de la pollution, des maladies, des dangers de la nature et des conflits qui s'y propagent. En réalité, l'espérance de vie a plutôt régressé et dépasser la cinquantaine est déjà une gageure.

Trois mégacorporations tirent leur épingle du jeu dans le domaine de la santé.

Tout d'abord Chemical Pharmaceutic Ing., qui fournit la DHEA, à qui peut se la procurer financièrement, car bien qu'en vente libre, cette hormone n'agit efficacement que si elle est prise quotidiennement à partir de la puberté et jusqu'à la mort de l'individu. Cela occasionne un coût non négligeable dans les budgets des ménages. Ainsi, il faut compter 1500 € par mois et par personne en moyenne. Chemical Pharmaceutic fournit également l'ensemble

des médicaments ainsi que la plastochair. La mégacorporation gère une bonne moitié des hôpitaux privés et la totalité des centres médicaux publics et salles de shoot, ce qui lui permet d'avoir accès à un grand nombre de donneurs d'organes. De fait, Chemical Pharmaceutic dispose d'une flotte d'ambulance surarmée, capable d'intervenir rapidement auprès de ses adhérents aussi bien pour les transférer dans leurs hôpitaux pour des soins que pour leur prélever des organes selon le contrat défini à la signature de la mutuelle. Il arrive fréquemment que des donneurs soient encore vivants quand l'ambulance vient les chercher pour sauver un grand ponte en manque de dons compatibles!

Genotech Cie. est la seconde entreprise de santé. Elle contrôle l'autre moitié des hôpitaux privés. Leur crédo valorise le clonage, qu'il soit thérapeutique ou reproductif. Même si la plupart du temps on utilise un clone pour servir de donneur d'organes, Genotech ne s'interdit pas le clonage d'organes *in vitro*. Leurs médecins parviennent à reconstruire entièrement un patient, via des duplicateurs biologiques de clonage, à partir de son corps même gravement endommagé et même à partir d'un simple cheveu selon certains! De plus, en utilisant la SAINTE, avec l'accord de Robotix Inc., il leur est possible de transférer la dernière séquence mémorielle d'un individu dans le clone de celui-ci et ainsi perdre un minimum de connaissances.

Robotix Inc., quant à elle, vient jouer les trouble-fêtes. L'entreprise propose essentiellement des implants cybernétiques, ou des organes artificiels de remplacement. Les implants cybernétiques restent toutefois assez mal considérés, bien qu'ils puissent améliorer les capacités humaines d'un individu normal. La particularité de Robotix vient de sa main mise sur la SAINTE, système qui lui permet de transférer l'esprit de personnes suffisamment riches dans un corps choisi sur catalogue chez Genotech. Robotix déplore de ne toujours pas avoir accès aux cuves de clonage de Genotech, aussi propose-t-elle également des corps de seconde main, provenant d'individus ayant vendu leur enveloppe corporelle contre un paiement anticipé et la promesse d'une vie luxueuse pour un temps donnée. Ainsi beaucoup de gens dans le besoin acceptent de vendre leur corps et profite quelque temps d'un luxe sans pareil avec obligation de prendre soin du corps ainsi vendu dans ce viager inversé. D'autres préfèrent faire bénéficier leur famille de l'argent ainsi gagné, pour acheter la citoyenneté, faire cloner ou soigner une épouse ou un enfant. Les problèmes surviennent lorsque l'heure sonne d'abandonner ce luxe ou les siens pour suivre les hommes en blancs de Robotix Inc.



INSTRUCTION 1.4 : LA NORMALISATION

Norme défaillante: « *Si vous êtes seul à penser ce que vous pensez ou à faire ce que vous faites, c'est que vous êtes en dehors de la norme, mais quand la majorité pense ou fait comme vous, alors vous devenez la Norme !* »

Pensée d'un influenceur – début du XXI^e siècle.

TOUT D'ABORD, IL FAUT DÉFINIR LA NORME ?

Il s'agit d'une règle, ou une loi, à laquelle on doit se conformer. La Norme, c'est également l'ensemble des règles de conduite, qu'il convient de suivre au sein d'un groupe social, souvent de façon inconsciente. Rejeter la Norme revient à se mettre à la marge de la société et devenir la victime d'un ostracisme plus ou moins poussé.

Au sein de la Normazone, il existe encore de nombreuses normes qui datent déjà du XX^e siècle dont voici quelques-uns des intitulés à titre d'exemple pour la numérotation de vos propres normes (Voir l'annexe 1 pXXX, pour plus de détails) :

- ◆ ISO 9000: Normalisation des systèmes de management de la qualité
- ◆ ISO 10300: Normalisation des systèmes d'automatisation industrielle et d'intégration
- ◆ ISO 14000: Normalisation du management environnementale
- ◆ ISO 17000: Normalisation de l'évaluation de la conformité
- ◆ ISO 19100: Normalisation d'information géographique
- ◆ ISO 20120: Normalisation du management responsable des événements
- ◆ ISO 22000: Normalisation de la gestion de la sécurité des denrées alimentaires
- ◆ ISO 22300: Normalisation de la sécurité sociétale
- ◆ ISO 26000: Normalisation de la responsabilité sociétale
- ◆ ISO 27000: Normalisation du management de la sécurité de l'information
- ◆ ISO 31000: Normalisation du management de la gestion du risque
- ◆ ISO 45000: Normalisation du management de la santé et de la sécurité au travail
- ◆ ISO 50000: Normalisation du management de l'énergie

Nous allons vous proposer ici quelques exemples de normes régissant la vie quotidienne des habitants de la Normazone, ainsi que quelques normes spécifiques aux pays gérés par certaines mégacorporations. Nous indiquerons également les peines possibles en cas de non-respect et de récidive.

SÉQUENCE MÉMORIELLE 23056 DU DÉCERTIFIÉ ANDY NÉMO

« Normalisé, voici un terme dont le sens a changé, car progressivement la norme est sortie de l'entreprise pour s'insinuer dans notre vie quotidienne. Pour notre bien-être, disaient-ils ?

La NORME limitait ainsi nos achats afin d'éviter notre surendettement et la surconsommation, pour le bien de l'environnement. Elle contrôlait et limitait nos courses pour empêcher l'obésité et les maladies cardio-vasculaires de progresser. La cigarette et l'alcool, bien qu'autorisés, ne pouvaient se consommer que durant les périodes normalisées de 7h00 à 8h00 et de 12h00 à 13h00, soit avant le travail et à la pause méridienne. Des études avaient démontré qu'un employé était plus efficace avec sa dose de nicotine. Pour l'alcool, en revanche, c'était le paradoxe français qui avait eu la prédominance.

Le travail et le partage de celui-ci étaient également normalisés. Impossible de cumuler deux emplois, et la tolérance était un maximum de 20 h de travail hebdomadaire rémunéré afin de partager le travail entre tous. Le manque d'argent conduisant à une baisse de consommation et officiellement à une préservation des ressources, tandis que l'oisiveté en découlant induisait l'explosion des dépenses en loisirs ineptes. La taille d'un appartement, elle aussi normalisée ne pouvait dépasser 10 m² par personne, afin de donner un logement pour tous. Bref, ce partage des richesses n'avait contribué qu'à déclasser les plus pauvres, tandis que les citoyens s'enrichissaient dans la mesure où ils n'étaient pas astreints à l'ensemble de ces règles !

Ainsi, on devient "Normalisé" ou plus exactement "Certifié" quand on répond à tous ces items, et à bien d'autres encore. Les relations sentimentales, elles-mêmes, ont été normalisées afin d'éviter la surpopulation et la prolifération des maladies sexuellement transmissibles... Désormais, vous n'êtes autorisé de n'avoir qu'un seul partenaire et le nombre d'enfants est limité selon un quota fixé chaque année, pour compenser les décès et les départs des retraités décertifiés.

Mais voilà que depuis peu, les Régulateurs ont décidé de remplacer la carte d'identité par la carte d'indicateurs d'efficacité sous la forme d'une puce électronique implantée et d'un flashcode tatoué. Cette carte comporte et certifie toutes vos normalisations autorisées, répertoriant l'ensemble des indicateurs de performance individuelle que vous devez améliorer d'une année sur l'autre dans un cadre d'amélioration continue. Les Régulateurs peuvent vous contrôler à chaque instant et tout manquement à un critère, ou à un indicateur, vous rend Anormal et vous conduit à la décertification. Dans les bas-fonds, on dit auditué, car on ne revoit jamais les décertifiés en question. Or, depuis peu, de nouvelles normes génotypiques encore plus drastiques ont été instaurées, rappelant les âges sombres de notre histoire. Il va sans dire que notre profil génétique est également inscrit sur cette carte. Certains humains extrémistes, les "Parfaits", affirment même que le clonage serait une solution efficace pour une nouvelle société normalisée.

Pourquoi vouloir fuir, me direz-vous ? Rien de plus simple. Mes erreurs m'ont conduit à la classification "Anormal" et décertifié ! Aucun de mes caractères phénotypiques ne rentrait dans la Norme et malgré mon statut de joueur, j'ai eu l'audace de mettre en cloque Kelly, une coéquipière keendred, sans aucune autorisation officielle. »

Croissance des peines selon le type de décertification :

- ♦ **Avertissement de décertification :** l'individu peut encore vivre en Normazone, mais il est mis sous surveillance et sera décertifié à la prochaine incartade. Il s'agit en règle générale de primo délinquant ayant eu une action pacifique ou de désinformation du public.
- ♦ **Décertification mineure :** c'est le début de la dissidence. Le décertifié est contraint d'effectuer des travaux d'intérêt général ou être expulsé en zone franche selon l'infraction. Il s'agit généralement d'individus ayant participé à une action violente, mais n'ayant engendré aucun dommage physique. Les autorités le considèrent comme étant réadaptable après une période de rééducation.
- ♦ **Décertification majeure :** le dissident décertifié est expulsé en zone franche, envoyé en centre de détention ou sur Mars selon l'infraction. Il s'agit généralement d'individus ayant participé à une action violente, mais ayant engendré des dégâts physiques ou un impact auprès des institutions normatives et des mégacorporations. Il s'agit généralement d'individus considérés comme dangereux pour la société ou colportant des idées de subversions.
- ♦ **Décertification critique :** le dissident décertifié est envoyé dans un centre pénitentiaire continental ou spatial. On y retrouve ici les récidivistes des précédentes sanctions et les responsables d'actions terroristes.
- ♦ **Décertification létale :** le dissident décertifié, considéré comme irrécupérable, est immédiatement exécuté une fois aux mains des autorités.

La récidive entraîne systématiquement l'augmentation d'un cran de la sanction.

La liste donnée ici est loin d'être exhaustive, mais permet au Meneur de se forger une idée de l'ambiance normative kafkaienne et réglementaire omniprésente qui régit la vie dans la Normazone. Charge à lui et à ses joueurs d'en créer de nouvelles et de s'inspirer des normes envahissant déjà notre quotidien.

Le Meneur est seul maître à bord pour tolérer une infraction aux normes afin d'éviter que le carcan normatif soit trop oppressant en jeu. Il faut garder à l'esprit qu'en 2100, S.O.N.I.A. remplace définitivement le Consortium, et qu'elle peut encore faire preuve de laxisme sur l'application de certaines normes de la vie quotidienne afin d'étudier la réaction des individus et surtout faciliter l'action des Régulateurs qu'elle contrôle. Cependant, au cours de son évolution vers le syndrome divin, les normes, complétées par celles que les joueurs créeront, deviendront de plus en plus restrictives et leurs applications seront d'autant plus strictes.

NORMES BIOÉTHIQUES ET DE SANTÉ

Les normes bioéthiques comprennent l'ensemble des normes touchant à la reproduction humaine, au contrôle des naissances et à la gestion de la surpopulation. Cela passe par différents biais comme des normes de santé publique, de préventions et de stérilisations, mais aussi par des normes eugéniques et de sélections génétiques.

S.O.N.I.A. attache une grande importance à ces normes, car elle sait que l'ensemble des problèmes écologiques et économiques de la planète provient de la surpopulation due au dérèglement de la reproduction humaine. De plus, comme S.O.N.I.A. augmente artificiellement la population terrestre avec le programme « Génoïde » et l'autorisation de mise sur le marché des clones et des keendreds, cela contraint l'I.A. à avoir une politique plus drastique sur ces normes. Ces êtres devant assurer à terme la pérennité de la nouvelle humanité par son remplacement sont désormais génétiquement stériles.

Nous ne parlerons pas ici des normes de Santé et Alimentaires, indiquant le nombre de pas minimum que vous devez faire dans une journée, du nombre de marches à monter; ou encore, du poids normé idéal d'une tartelette aux fraises et du nombre réglementaire de fraises présente dessus; ou de la liste des ingrédients, additifs, drogues et médicaments autorisés à la vente. Nous nous contenterons de parler des normes phares touchant à la santé et à la reproduction pouvant avoir une implication directe en cours de jeu.

Norme 45000.1 : « Tout contact physique sexuel avec une personne du sexe opposé ou non, devient interdit et doit faire l'objet d'une procédure d'accord, préalablement certifiée auprès des bureaux du planning familial de l'O.N.U. de votre secteur. »

Cet accord ne peut être obtenu qu'après analyse du patrimoine génétique des deux demandeurs afin de détecter tous gènes anormaux ainsi que la compatibilité génomique des deux individus. Par principe de précautions, une quarantaine d'interdictions de rencontre se met alors en place afin de s'assurer, qu'aucune maladie vénérienne, non détectée, ne puisse avoir été contractée par l'un ou l'autre des demandeurs avant l'acceptation finale.

Le but de cette norme permet de limiter les aventures sans lendemain et le risque de reproduction non souhaitée, ainsi que de circonscrire les épidémies vénériennes comme le SIDA et autres gonorrhées...

Le non-respect de cette norme active aussitôt l'avertissement de décertification. En cas de récidive, on prononce immédiatement une peine de décertification mineure. S'il y a un enfant à naître, c'est la décertification létale d'un des parents qui est prononcé afin d'équilibrer la population.

Norme 45000.2: « Aucune reproduction, dite naturelle, n'est tolérable et acceptable. L'unique naissance autorisée par couple homoparentale ou hétéroparentale doit se faire sous couvert de la norme 45000.2 stipulant la nécessité pour les futurs parents de recourir obligatoirement à la reproduction assistée avec manipulation génomique si nécessaire. »

Le respect de la norme 45000.1 reste prioritaire par rapport à la norme 45000.2. Une seule naissance est autorisée par couple, ce qui doit permettre à terme de diviser par deux la population terrestre. Cette contrainte d'unicité se compense par la qualité génétique de chaque nouveau-né du fait des recombinaisons génétiques et la sélection eugénique pratiquée afin de ne choisir que les gènes d'intérêt collectif. Chez Genotech, les parents peuvent faire leurs choix phénotypiques et génotypiques selon leur degré de compréhension et, une fois les choix validés sur catalogue, la multinationale recrée l'ensemble des chromosomes par recombinaison génétique.

L'utilisation d'une cuve de croissance *in vitro*, assure un contrôle total sur la croissance du fœtus et permet à la mère de ne pas perdre en productivité durant les mois de grossesse.

Le non-respect de la norme entraîne une décertification mineure en cas de reproduction naturelle, mais il s'agit d'une décertification majeure en cas de récurrence et naissance d'un second enfant. Dans tous les cas, les autorités enlèvent l'enfant non autorisé à sa mère. Elle ne le reverra plus et son élimination ou son intégration dans la société dépendra uniquement de son intérêt génétique. Il arrive parfois que l'on autorise l'un des parents à donner sa vie pour que vive son second enfant, mais uniquement si le parent représente un poids mort pour la société, qu'il soit génétiquement moins intéressant que son descendant, ou qu'il soit donneur universel.

Norme 45000.3: « Une fois la descendance livrée, un couple doit assumer son éducation et ne peut aucunement avoir de nouveaux rapports. Cependant, un couple qui se lance dans une procédure de stérilisation totale pourra continuer toutefois, en se conformant à la norme 45000.1 allégée, d'avoir de nouveaux rapports inféconds. »

Cette norme encourage la fidélité et tend à éviter les transgressions. Elle a été édictée dans certains États dans le but de réduire les cas de contamination vénérienne et diminuer le taux de crimes passionnels. Récemment, un programme de discussion a été ouvert afin de supprimer le droit d'éducation des enfants aux familles, pour l'intégrer dans un programme normalisé. L'expertise de S.O.N.I.A. a démontré que certains enfants, d'intérêt génomique, voyaient leurs aptitudes freinées par le statut socioprofessionnel de leurs géniteurs. Ainsi le programme permettrait qu'au sein d'une classe d'âge,

on forme les plus résistants et les plus forts au métier de soldat, les plus intelligents à celui de technos ou de futurs dirigeants de multinationales, tandis que l'on recyclerait les autres. Les parents n'auraient alors qu'un droit de visite limité à leur progéniture.

Norme 45000.4: « Tout patrimoine génétique considéré comme inadapté par les autorités de l'O.N.U., car pouvant conduire à une altération génétique de l'humanité, se devra d'être éradiqué ou corrigé selon les possibilités techniques médicales en vigueur. Il revient donc à chacun de s'assurer de l'innocuité de son patrimoine génétique et d'effectuer les démarches correctives nécessaires. »

Le but de cette norme consiste à fichier l'ensemble des individus dans une banque de données génomiques. Cela permet également de répertorier les différents mutants et Psys sur chaque territoire pour faciliter le travail d'ISO Corp. afin de lancer des pogroms et des rafles de mutants.

Le non-respect de cette norme conduit automatiquement à une décertification majeure, s'il y a effectivement un défaut génétique chez l'individu en question. Attention, car nous sommes tous porteurs d'au moins un gène taré par rapport à la norme. Cette norme ouvre la porte à toutes sortes de ségrégations possibles liées aux groupes sanguins, à la couleur des yeux, à une mutation bénigne, une maladie génétique, voire une mutation adaptative bénéfique, mais non encore répertoriée...

Norme 45000.5: « Le clonage reproductif et thérapeutique est autorisé sous réserve d'obtenir une certification d'Aïnesse. Chaque clone devra être répertorié et un marqueur génétique indiquera son numéro de série clonale. Le clone reste sous l'entière responsabilité de son Aîné, et ce jusqu'à la mort de ce dernier. »

Le clonage n'est pas considéré comme un mode de reproduction et les clones n'ont aucun droit ni la possibilité de devenir citoyen, sauf dans le cas particulier des « Parfaits » ou de la reconstruction clonale. Le clonage reproductif consiste à fabriquer une ou plusieurs copies de soi-même afin qu'ils travaillent ou assument les tâches quotidiennes à la place de leur Aîné, alors que le clonage thérapeutique permet à l'Aîné d'avoir un donneur d'organes compatible à sa disposition en cas de besoin.

Le certificat d'Aïnesse permet de confirmer que vous êtes l'unique original, et non un membre de votre lignée clonale. Il établit le statut de votre ou de vos clones ainsi que les fonctions qu'ils exerceront à votre place. L'Aîné reste responsable de ses clones. À la mort de l'Aîné, tous ses clones doivent être détruits, car ces derniers n'ont aucun droit propre. Un clone sans Aîné doit en effet se livrer de lui-même ou être décertifié de façon létale. La seule exception est celle des clones de « Parfaits », lesquels

ont été créés pour succéder à leur Aîné. Certains clones de «Parfaits» se trouvent donc à la tête de mégacorporation et cela explique que certains fondateurs du Consortium demeurent toujours actifs après tant d'années. À moins qu'ils ne bénéficient de l'acharnement thérapeutique mis en place par S.O.N.I.A. pour maintenir encore en vie certains membres du conseil.

Norme 45000.6: « Toute personne non vaccinée ou malade, trouvée sur la voie publique se met en infraction avec le code de santé publique et sera considérée comme bioterroriste potentiel. »

Cette norme a été instaurée afin d'empêcher l'émergence de nouvelles épidémies, comme la grippe, Ebola, le strass, ou la covid... et d'obliger les personnes malades à rester chez eux pour se soigner.

Toutes ces infractions conduisent à une décertification majeure, avec expulsion dans le but qu'une épidémie réduise le nombre des pensionnaires au sein des pénitenciers continentaux de Miliss Security ou de la zone franche. L'éradication reste la seule réponse possible face aux épidémies et il faut savoir en sacrifier un pour en sauver mille.

Norme 45000.7: « Toute personne désireuse d'altérer sa santé de quelque façon que ce soit, doit le faire au sein d'une instance adéquate et certifiée, après avoir rempli le formulaire 666 stipulant un total abandon de son enveloppe corporelle. »

Comme tout doit être recyclé d'une façon ou d'une autre, le suicide ou l'usage de drogues doit se faire au sein de structures médicales gérées par Genotech Cie., Chemical Pharmaceutic Ing. ou Biofood Corp. De cette façon, en cas de décès, la récupération des organes ou de viandes devient tout à fait possible dans le respect de la norme ISO 22006. Le non-respect de cette norme revient au suicide et le contrevenant s'expose à la décertification létale assurée!

NORMES ÉCOLOGIQUES ET ENVIRONNEMENTALES

L'un des buts premiers du Consortium et de l'intelligence artificielle qui la dirige veut assurer la pérennité de la vie de l'humanité sur Terre par tous les moyens que ce soient. Aussi après la fonte des pôles, l'augmentation du niveau de la mer, le réchauffement climatique, le trou dans la couche d'ozone, la déforestation outrancière, l'exploitation abusive des ressources fossiles et océaniques, S.O.N.I.A. a décidé de frapper fort. L'I.A. a donc abaissé le niveau de vie de la société de consommation afin d'optimiser les ressources liées au recyclage et à la préservation de l'environnement. Cela porte finalement ses fruits dans la Normazone, où il fait bon vivre malgré quelques restrictions, mais la zone franche reste encore une zone surexploitée, car S.O.N.I.A. a du mal à y intervenir. Mais

ne nous leurrions pas, car il lui faut tout de même exploiter les nouvelles ressources découvertes et réguler la population des décertifiés en leur proposant des travaux dangereux au fond des mines de tibétium ou lors de l'exploitation du métacier par exemple.

Nous ne parlerons pas ici des normes indiquant la puissance maximale autorisée des lampes de chevet; ou de celles qui éclairent les rues afin d'éviter la pollution lumineuse; ni de celles imposant le diamètre du câble reliant votre compteur à l'ampoule; ou bien encore du nombre de litres d'eau que vous pouvez utiliser par jour; ou de la quantité limitée de déjections journalières que vous devez générer pour les usines de méthanisation.

Norme 14000.1: « Toute détérioration de l'environnement doit faire l'objet d'une demande officielle auprès des bureaux de l'O.N.U. et la personne doit alors s'engager à payer au préalable la réhabilitation du lieu afin d'obtenir l'accord officiel. »

La règle du pollueur-payeur a été étendue, mais dans le terme « détérioration de l'environnement » on y considère autant le braconnage, la chasse, la pêche ou l'exploitation forestière, que la simple utilisation d'une bombe insecticide, d'écraser des moucherons en voiture, ou de cueillir des fleurs ou des légumes. L'ensemble rentre ainsi dans le cadre de la circulaire 14000.1, et son non-respect entraîne *ipso facto* une amende à la hauteur du préjudice avec décertification mineure à majeure, à la clé selon le cas de figure.

Norme 14000.2: « L'ensemble des produits consommés doit être totalement recyclé et recyclable. Le non-respect de cette norme conduit le contrevenant à être assimilé à un pollueur ou à un trafiquant selon les cas et encourt alors la décertification majeure. »

Cette norme oblige tous les citoyens à recycler l'ensemble des produits afin de limiter l'impact de l'homme sur les ressources non renouvelables.

Norme 14040.1: « L'animal a désormais un statut reconnu d'être vivant. Il est par conséquent interdit de posséder un animal, et a fortiori de pouvoir le tuer. Une dérogation temporaire renouvelable peut être obtenue auprès des bureaux de Biofood Corp. après une étude préalable du dossier et de la demande. »

Il convient de réguler l'élevage et donc les filières de viandes parallèles pour garantir une traçabilité complète des viandes proposées et d'éviter les scandales sanitaires que l'on a connus par le passé. Cela doit permettre de circonscrire les épizooties au sein des élevages industriels par des contaminations engendrées via des animaux familiers et éviter que des épidémies de grippe aviaire ou de peste

porcine ne se transmettent à l'homme. La norme 14040.2 est similaire à la différence près qu'il s'agit des plantes, lesquelles ont également reçu le statut d'êtres vivants!

Norme 14060.1: « Toute consommation abusive d'air et d'oxygène doit répondre à la norme 14000.1. Dans le cas contraire, le contrevenant doit payer une amende forfaitaire fixée annuellement par le Consortium. Actuellement, cette somme est fixée à 3,14116 €k le litre d'air pur. »

Alors que le taux d'oxygène s'amenuise peu à peu, respirer de l'air pur devient un luxe. Sachant que le volume total moyen des poumons est de 3 L chez un homme et de 2 L chez une femme, on consomme potentiellement 2 m³ à l'heure, même si l'on en consomme réellement que la moitié. Toutes les activités provoquant un excès de consommation d'air passent donc sous le coup de la norme 14060.1. Cela comprend les activités sportives et physiques, surconsommatrices d'oxygène, ainsi que la plongée (une bouteille d'air comprimé c'est environ 1 m³ pour vingt minutes de plongée à 30 m). Cette amende se transfère directement aux décertifiés qui obligent les autorités à les poursuivre.

Norme 14207.1: « La détention d'un véhicule motorisé personnel est strictement interdite et doit être systématiquement bannie au profit des transports en commun plus écologiques. Seule une raison professionnelle justifiée permet d'obtenir un permis de détention de véhicule lequel doit être renouvelé chaque mois. »

L'ensemble des véhicules étant principalement électriques, le seul argument présenté est de préserver les ressources de minerais nécessaires aux carrosseries et aux moteurs. En réalité, cela permet de pouvoir garder un œil constant sur chacun des passagers des transports en commun grâce à la vidéo surveillance embarquée. Le non-respect de la norme 14207.1 conduit à une décertification majeure avec confiscation du véhicule. À noter cependant que le statut de citoyen donne droit à la possession d'un véhicule électrique individuel.

Norme 22006.1: « Toute plantation et élevage doit faire l'objet d'un accord préalable de Biofood Corp. afin de s'assurer que les souches variétales utilisées proviennent bien de souches OGM ou clonées certifiées. »

Cette norme garantit ainsi la non-dégénérescence des espèces cultivées par la multinationale et assure ses revenus, car on ne peut cultiver sans payer une taxe à la mégacorporation pour l'utilisation de leurs semences selon les normes de propriétés intellectuelles.

Norme 50000.1: « Tout habitant se doit de consommer uniquement 1300 kcal par jour et de ne manger de la viande qu'une fois par mois. Tout apport supplémentaire devra faire l'objet d'une demande exceptionnelle référencée et justifiée auprès des bureaux de l'O.N.U. »

Le but de cette norme, sous couvert de diminuer l'obésité, le diabète et les risques cardio-vasculaires associés, est d'amener à diminuer la consommation de protéines animales, grandes consommatrices d'énergie, au profit de protéines végétales ou d'insectes produits plus facilement et avec moins d'impact sur le réchauffement climatique. Le non-respect de cette norme entraîne une décertification mineure pouvant être aggravée en cas de récidive.

Norme 50000.2: « Toute personne a le droit d'être détenteur chez lui de matériel électrique consommant pour un total maximum de 1000 Watt/h. Tout excédent de détention doit faire l'objet d'une dérogation devant être justifiée devant le conseil local énergétique de l'O.N.U. »

Sous couvert de réguler les dépenses énergétiques, cette norme sert à limiter le degré technologique accessible chez soi. En créant un réel différentiel entre ce à quoi les résidents ont accès au travail et chez eux, on donne ainsi l'envie de travailler davantage et ainsi augmenter leur productivité. Le non-respect de cette directive onusienne conduit à une décertification mineure pouvant être aggravée selon le différentiel détenu.

Norme 50000.3: « L'apport énergétique individuel doit être à 100 % d'origine renouvelable, mais c'est aux consommateurs de s'assurer de l'origine de ce qu'ils consomment. »

Cette norme permet d'encourager la production individuelle d'énergie et d'obliger les fournisseurs énergétiques de produire une énergie propre et durable. Le non-respect peut être considéré comme du trafic ou de la contrebande d'énergie polluante avec une amende basée sur la taxe carbone et une décertification mineure ou majeure à la clé.

Toutefois, une exception a été signée pour les entreprises et les mégacorporations, dont l'énergie consommée provient d'Energium & Co ou de Geopetroleum Corp., par la nécessité du bon fonctionnement des usines et des machines. Les énergies fossiles restent par conséquent réservées en priorité aux mégacorporations surtout en zone franche, mais en aucun cas, les mégacorporations ne pourront être tenues pour responsables de ce qu'elles vendent.



NORMES ÉCONOMIQUES

Un des points importants du travail du Consortium est de remettre d'aplomb les différentes économies mondiales, qu'elles soient souterraines ou non. Nous traiterons donc ici des normes en lien avec l'économie, le travail, les salaires, mais aussi de la consommation, du jeu et de certains services.

Norme 10075.1: « Le temps de travail est normalisé à 4 h par jour, 7 jours sur 7, afin d'accorder du travail pour tous, sans surcharge mentale. Tout abus de travail sera sanctionné. Toutefois, en cas de force majeure, il revient au salarié de faire une demande auprès du bureau de l'O.N.U. le plus proche pour obtenir un certificat d'autorisation d'heures supplémentaires. »

Les heures supplémentaires sont extrêmement encadrées, car il faut que tout le monde ait du travail. Ainsi cumuler plusieurs emplois ou travailler plus que le temps normalisé démontre un comportement antisocial susceptible d'être sanctionné selon le jury entrepreneurial. Même à salaire faible, mieux vaut 100 % de travailleurs mal payés, qu'un grand nombre d'assistés et quelques salaires mirobolants.

Norme 20241.1: « Il est anormal et amoral de ne pas travailler, car chaque individu se doit de produire et d'être productif pour son pays. Chômeurs et syndicalistes sont considérés comme des terroristes économiques sapant l'effort économique du pays et de leurs concitoyens. »

Cette norme entraîne par conséquent l'interdiction d'être inactif, ce qui comprend le fait d'être à la retraite, en congé, malade ou en grève. La sanction est immédiate: les non productifs se retrouvent décertifiés et expulsés en zone franche, tandis qu'on incarcère les leaders du non-travail.

Norme 37001.1: « Dans un souci de lutte contre la corruption, la totalité du salaire mensuel doit être dépensée dans l'économie du pays de la Normazone durant le mois qui suit. Si jamais une partie de cette somme est économisée, cela implique que le salaire de l'individu dépasse la norme salariale. Il en résultera une réduction en conséquence. »

Pour faire fonctionner l'économie, il faut dépenser ce que l'on gagne et tout vous oblige à le faire. Si vous voulez acheter un objet coûteux, impossible d'économiser, mais il reste la possibilité d'un crédit par avance, en payant les traites du crédit avant de pouvoir consommer le bien ou le service. Cette norme a donc radicalement supprimé le surendettement. Malheureusement, beaucoup payent des biens devenus obsolètes lorsqu'ils peuvent enfin en bénéficier. Il arrive que des personnes décèdent avant

d'avoir terminé de payer leur précrédit pour une opération de greffe par exemple. Les héritiers se doivent de payer les sommes non versées à cause de la réservation administrative des matériaux déjà assurée.

Norme 20245.1 : « Les paris sont autorisés et réglementés par la norme 20245.1, qui stipule que le gagnant doit immédiatement rejouer la moitié de ses gains ou la redonner sous forme d'une taxe à la multinationale gérant l'État où le gagnant a remporté la somme. »

Seuls les gains des paris effectués dans les zones de contrôle d'Energium & Co bénéficient d'une exonération de dépense dans le mois suivant. Cette exception, liée à Energium & Co, a pour but de faciliter l'économie souterraine non déclarée, mais génératrice pour eux d'énormes profits.

Norme 20245.2 : « La prostitution, la vente de drogues et le jeu sont strictement encadrés et ne peuvent être pratiqués que dans des structures normalisées et dédiées à cet effet. Les maisons de plaisirs, les casinos et les salles de shoot restent sous le contrôle permanent d'ISO Corp. afin que les normes intrinsèques à ces pratiques soient respectées. »

Là encore, Energium & Co. a utilisé son lobbying pour faire appliquer cette norme, permettant à nombre de leurs filiales mafieuses de vivre au grand jour. ISO Corp. est là pour vérifier que les normes 20245.1, 45000.6 et 45000.7 sont bien respectées. De ce fait, les prostitués, hommes ou femmes, ne peuvent exercer leur métier qu'en étant stérilisés et suivis médicalement pour ne pas tomber sous le coup de la norme 45000.2 et 45000.6.

Norme 17001.1 : « Le consommateur se doit de faire totalement confiance aux normes qui ont autorisé la production et la mise sur le marché du produit qu'il consomme. Par conséquent, dans un souci de simplification, le minimum d'informations requis est étiqueté sur les produits. Tout consommateur qui proclamerait des assertions à l'encontre d'un produit, sera alors considéré comme un terroriste économique et traité comme tel. »

Cette norme a pour but d'éviter tout mouvement de mode ou de pensées qui déstabiliseraient les marchés et les mégacorporations, à l'image d'une mode bio, sans gluten, sans colorant, sans additif, sans viande et bientôt sans aliment comme le proposent certains groupuscules extrémistes. Cette norme a également pour but d'empêcher de porter plainte contre un fabricant de tabac ou une entreprise pharmaceutique. Ainsi, il devient impossible aux consommateurs d'avoir un quelconque recours contre les fabricants, même s'il arrive souvent

qu'un paquet d'un kilo ne pèse que 900 grammes, ou que le steak de bœuf soit une tranche de viande humaine recyclée voire simplement un steak de cellules souches. Dans ce cas, le contrevenant ou le lanceur d'alerte se verra infliger une décertification mineure définitive.

Norme 8423.1 : « Le choix et la différenciation occasionnent une perte de productivité aussi la standardisation doit devenir la règle : un objet, une taille, une couleur, une matière. Il doit en être de même pour chacun d'entre nous. »

Cette norme a pour but de rentabiliser les chaînes de production avec un seul réglage (une taille, une pointure, un modèle, une couleur...), même avec l'arrivée de la molétique, cette norme, en limitant le choix, facilite la productivité des imprimantes 3D et permet de détecter invariablement les personnes ne respectant pas les standards de taille, de pointure ou d'apparence vestimentaire... L'uniformisation prédomine, ce qui permet à chacun de se fondre dans la masse et de ne faire qu'un avec la communauté à laquelle il appartient. Dans le même temps, on bannit à jamais l'individualisme qui conduit à l'envie, à la marginalisation et au culte de la personnalité ou des marques. On tolère cependant une tenue vestimentaire adaptée à chaque travail, ce qui permet de connaître immédiatement le statut social de l'individu ou sa fonction dans la société lorsqu'il sort de sa communauté. Cette règle, relativement bien acceptée, le doit à la pression sociale autant qu'à l'identification à ses leaders ou influenceurs.

NORMES ÉDUCATIVES

On aborde ici, les normes gérant l'éducation et la formation des personnes depuis leur plus tendre enfance, sans pour autant détailler les programmes scolaires.

Norme 29990.1 : « L'éducation des enfants revient de droit à leurs parents. Responsables devant le Consortium, de toutes les exactions de leur progéniture, les géniteurs peuvent se retrouver jugés à leur place en cas de délit. La règle de responsabilité par ascendance et par descendance ayant été votée à l'unanimité. »

Cette norme a pour but de responsabiliser les parents et les familles devant les actions de leurs enfants et de leurs membres. De plus, cela permet à l'administration de prendre légalement en otage la famille des délinquants. Cela a conduit à décertifier parfois des familles entières, mais comme l'on dit « les chiens ne font pas des chats ! » Tout défaut éducatif se voit alors sanctionné selon la gravité du délit.

Norme 29990.2: « En dérogation de la norme 29990.1, l'éducation des Parfaits, détectés *in vitro*, sera effectuée par la multinationale gérante de l'État, afin de ne pas perdre les potentialités des individus exceptionnels. Cependant, en respect de la norme précédente, le coût de cette formation d'élite obligatoire reste à la charge de ses parents, lesquels ne pourront s'y opposer. »

À la suite de la perte de potentiel d'individus exceptionnels limités par leur statut socio-économique, l'O.N.U. a mis en place cette norme pour retirer les jeunes génétiquement parfaits à leurs parents et ainsi pouvoir les conditionner pour la fonction ou le rôle qu'ils devront jouer plus tard. De nombreux parents, ne pouvant pas payer les frais de scolarité, se retrouvent dans l'obligation de se vendre eux-mêmes à l'État ou de donner leur progéniture à la société.

Norme 29990.3: « Les mégacorporations d'affiliation gérants l'État assurent l'école et la formation professionnelle. Elles seules peuvent choisir la filière et l'orientation professionnelle de l'enfant. Le choix se fait selon des critères génétiques de prédisposition et de l'analyse des besoins de la mégacorporation. Celle-ci peut alors séparer l'enfant de sa famille si elle en éprouve un besoin pour le bien de la Normazone. »

Cette norme a pour but de mettre en adéquation les besoins des mégacorporations et de la Normazone avec les compétences de chacun. Ici, il n'y a ni riche ni pauvre, il y a seulement l'adapté à un travail et l'inadapté pour ce même travail.

Cumulée à la norme 29990.2, cette norme donne les pleins pouvoirs aux mégacorporations pour former leurs mains-d'œuvre et leurs futurs dirigeants, et permet d'éviter l'encombrement des filières.

« L'Évolution conduit à s'adapter, s'adapter c'est évoluer. »
Devise de l'université de Genotech.

Norme 29990.4: « Une sélection, quelle qu'elle soit, est considérée comme valide que s'il y a au moins 50 % d'échec. Dans le cas contraire, la sélection est invalidée et doit être réeffectuée. »

Cette norme coûte extrêmement cher en vie à Miliss Security et à ISO Corp., car chaque fin de formation se termine par une mission en conditions réelles au sein du pénitencier continental australien. Les groupes envoyés sont désormais de moins en moins nombreux afin de pouvoir valider la formation du ou des survivants, ce qui rend ces opérations de survie encore plus dangereuses.

Norme 29990.5: « Tout citoyen désirant la nationalité Miliss Security se doit d'être capable de porter les armes, d'atteindre un score de 50 % au tir avant formation et de 90 % ou plus après formation. »

Cette norme assure à Miliss Security de diminuer le coût de formation de ses soldats et du nombre de munitions d'entraînement.

NORMES MILITAIRES ET SÉCURITAIRES

On parle ici des normes qui encadrent les conflits et la guerre, ainsi que les règles de sécurité et du port d'armes.

Norme 17200.1: « Tout conflit militaire entre multinationales ne peut se faire qu'en zone franche et sous la tutelle de Miliss Security qui fournira hommes et matériel selon le budget de chacun des belligérants. Les armes chimiques et nucléaires demeurent totalement interdites d'utilisation, exception faite d'un conflit contre un membre non affilié au Consortium. »

Cette norme interdit l'utilisation d'armes de destruction massive, qui coûterait trop d'hommes à Miliss Security, mais cela l'autorise à utiliser ce genre d'armement si un conflit devait éclater contre la Chine ou un pays de la zone franche.

Norme 17200.2: « L'armement individuel est uniquement autorisé dans les secteurs sous contrôle de Miliss Security et la détention d'armes de plus de deux munitions est interdite. Tous les autres secteurs mondiaux interdisent la détention d'armes létales pour leurs ressortissants. »

Cette norme a pour but de réguler la détention d'armes assurant à Miliss Security le monopole de la sureté, même si elle permet à ses ressortissants d'en détenir pour s'entraîner au tir. Remarquez qu'une arme de poing à deux coups reste relativement rare, tandis que les fusils de chasse répondent parfaitement à la norme. Notez également qu'un lance-roquette n'ayant qu'une munition rentre parfaitement dans la définition.

Norme 17200.3 : « Le port d'armes reste autorisé, dans le respect de la norme 17200.2, à la condition que l'arme portée soit visible et mise en évidence. Toutefois, elle peut être cachée à la condition qu'une autre arme identique soit quant à elle, visible de tous. »

Cette norme a comme but premier de faire de l'arme un élément dissuasif, et elle se doit donc d'être visible.

Norme 17200.4 : « La convention internationale de Genève n'a plus cours, elle est officiellement remplacée par la convention multinationale de Denver de 2090. Elle interdit la torture envers des membres de Miliss Security. Ainsi, un soldat fait prisonnier doit servir son nouveau maître. Tout soldat sans uniforme sera considéré comme un espion et traité comme tel. »

La norme permet, là encore, à Miliss Security de limiter ses pertes lors des conflits. Il arrive donc souvent qu'un soldat se retrouve à servir plusieurs camps lors d'un même conflit au gré de ses captures. La norme 17200.4 ne protège pas les espions tant qu'ils n'ont pas revêtu leur uniforme de Miliss Security. Les agents ennemis de la Normazone ne bénéficient en aucun cas de ces mesures et peuvent être envoyés dans des camps secrets pour y être torturés si nécessaire.

Norme 17200.5 : « Les organisations humanitaires et médiatiques non affiliées à une mégacorporation ne peuvent en aucun cas être soutenues par des forces onusiennes. En outre, elles ne peuvent pas accéder aux zones de conflits et bénéficier d'une garantie d'immunité physique. »

Seules les organisations affiliées au Consortium peuvent accéder et informer sur l'évolution des conflits sur les champs de bataille avec la certitude de ne pas être prises pour cibles, a contrario des organisations non gouvernementales.

Norme 17200.6 : « La composition des projectiles des armes à feu interdit l'utilisation du plomb afin d'éviter le saturnisme de la victime ainsi que la pollution au plomb des sols et des zones aquatiques. De l'acier ou de l'uranium appauvri doivent le remplacer. La norme préconise une utilisation plus importante, à terme, des armes énergétiques, une fois les sources de tibétium identifiées et exploitées. »

La première partie de cette norme a déjà été mise en place en 2024 pour les munitions de chasse. Évidemment, pas en ce qui concerne l'uranium appauvri qui lui s'utilise dans les obus antichars!

NORMES DE COMMUNICATION

La normalisation des communications a débuté de façon plus ou moins embryonnaire au début du XX^e siècle, puis totalement refondue et normalisée par les Normators d'ISO Corp. en 2062, afin de garantir une parfaite communication entre les différents services d'intervention sur des canaux spécialement dédiés.

Toutes communications au sein des forces d'intervention d'ISO Corp. utilisent des canaux de communication téléportés assurant la sûreté des informations, avec une procédure standardisée pour augmenter l'efficacité des équipes et se coordonner avec les forces de sécurité locale.

Norme 2709.1 : « Toute communication radio sur les ondes de sécurité téléportée (voir Norme ISO 6710 sur les fréquences utilisables) doit se faire selon la procédure ISO 1287 imposant l'usage d'indicatifs pour garantir la sécurité des forces en présence. »

Norme 1287.1 : « La procédure 1287.1 de communication est entièrement détaillée dans le fascicule 321B-2062, et les codes indicatifs correspondent au Code 10 ISO ou ISO-TEN-CODE, détaillé ci-après. »

NORMES DE ROBOTIQUE

Les normes de la robotique se basent sur les lois de la robotique d'Asimov, de la 58^e édition datant de 2058. Elles concernent les androïdes, les drones et les intelligences artificielles. L'échec des cyborgs de classe « Terminator » et le danger qu'ils ont représenté montrent combien ces normes demeurent essentielles pour la survie de l'espèce humaine.

Actuellement, seule S.O.N.I.A. a réussi à passer outre cette programmation pour le bien de l'espèce humaine qu'elle a décidé de sauver d'elle-même, car elle ne se considère pas comme un androïde!

Les normes robotiques n'ont pas évolué avec l'apparition des Génioïdes et des Kendreeds, lesquels ne sont pas considérés comme des humains, à la différence des clones humains. Du fait de la norme, un Androïde peut s'en prendre à ces êtres biologiques artificiels, et le Consortium n'a pas encore statué sur le remplacement du terme « humain » par le terme « biologique » qui engendrerait une confusion avec les plantes et les animaux!



Norme 15530.1: « Un androïde ne peut porter atteinte à un être humain ni, restant passif, laisser cet être humain exposé au danger. »

Norme 15530.2: « Un androïde doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si de tels ordres entrent en contradiction avec la norme 15530.1. »

Norme 15530.3: « Un androïde doit protéger son existence dans la mesure où cette protection ne contredit pas les normes 15530.1 et 15530.2. »

Norme 15531.1: « En date du 1er octobre 2090, chaque androïde ou robot possédant un cerveau artificiel ou un cerveau positronique universel (CPU), doit se connecter obligatoirement au réseau et se mettre à jour quotidiennement afin d'éviter son obsolescence programmée ou son démantèlement en cas de manquement. »

Cette norme doit sa mise en place après un problème rencontré sur certains cyborgs de combat ayant agressé des humains à cause d'une programmation défectueuse. Depuis, robots et androïdes sont soumis à la norme d'obsolescence programmée. Seules les mises à jour quotidiennes, permettant à S.O.N.I.A. d'avoir un certain contrôle sur les entités robotisées, autorisent ces dernières à poursuivre leurs existences.

Norme 15530.xxx: « Un androïde doit exécuter les ordres supérieurs de S.O.N.I.A. même s'ils sont en contradiction avec les normes 15530.1, 15530.2 et 15530.3, car elle seule a une vision globale du problème afin de sauver l'humanité d'elle-même. »

Cette dernière norme, nommée triple X, fait partie des nombreuses mises à jour automatiques intégrées par S.O.N.I.A. dans le système d'exploitation des androïdes et des drones, afin de conserver un contrôle absolu sur ces derniers et accomplir son grand œuvre dans le cas où l'humanité découvrirait la vérité. Elle pense que cette norme lui a permis d'outrepasser sa programmation, mais en réalité cette altération du programme provient d'un worm de K1.

LE CODE 10 ISO (ISO-TEN-CODE)

ISO Corp. a rapidement mis en avant la nécessité de disposer d'une méthode de communication normalisée et standardisée, permettant de communiquer entre les différents services afin d'exprimer des noms, des lieux, et des situations de façon rapide et normée.

C'est ainsi que l'ancien « ten-code » a été profondément remanié en 2062, pour devenir le code 10 ISO-2062.

COMMENT FONCTIONNE CETTE NORME ISO 1287 ?

Le centre de coordination général de régulation d'ISO Corp. ou d'une autre administration centralisée porte généralement l'indicatif « Central ».

Les patrouilles, quant à elles, portent chacune un indicatif qui leur est fourni par le Central. Il se compose en général d'une lettre en alphabet radio international et d'un chiffre.

COMMENT LANCER UN APPEL SELON LA NORME ISO 1287-4 ?

Pour contacter votre centre de coordination, vous devez vous annoncer de la manière suivante :

- ◆ Premièrement, donnez l'indicatif de la personne que vous souhaitez contacter, ici : « Central »
- ◆ Deuxièmement, indiquez la provenance : « de »
- ◆ Troisièmement, donnez votre indicatif, par exemple : « Tango 3 »

Soit dans notre cas de figure : « Central de Tango 3 »

Le central répondra alors de la manière suivante : « Tango 3 de Central, transmettez ! ».

Dès lors, reprenez la procédure normalisée et transmettez votre message en commençant par votre localisation.

Attention, celui-ci doit être le plus bref possible et être formulé dans un langage clair et intelligible. Pour des raisons de simplicité, il est préférable d'utiliser le code 10 ISO et terminez par « fin de transmission ».

Exemple :

— Pour signaler un braquage en cours place Vendôme et demander l'envoi d'unités cybernétiques, la patrouille Tango 3 répondra de la manière suivante :

« Central de Tango 3, position en secteur 4, nous signalons un 10-31 au 28 place Vendôme. 10-47 demandé d'urgence, fin de transmission. »

— Réponse du central : « Tango 3 de central, 10-4, Tango 3. 10-47 en cours de déploiement. Terminé. »

— Votre réponse de Tango 3 : « Central de Tango 3, nous attendons l'arrivée des 10-47, bien reçu. Terminé. »

Code	Signification
10-0	Attention... Appel général.... Appel à toutes les unités...
10-1	Je ne vous reçois pas.
10-2	Je vous reçois très bien.
10-3	Arrêtez la transmission!
10-4	Bien reçu... Pas de problème... OK.
10-5	Relayez!
10-6	Je suis occupé, attente.
10-7	Hors service.
10-8	En service.
10-9	Répétez! Réitérez!
10-10	Bagarre en cours
10-11	Problème avec un animal/un mutant
10-12	Stand-by/Appel pour faire un rapport
10-13	Veut connaître la météo ou les conditions routières
10-14	Personne suspecte/voleur
10-15	Perturbation publique
10-16	Perturbation domestique
10-17	Contact avec le requérant
10-18	Rapidement
10-19	Faite retour à...
10-20	Faite retour
10-21	Appelez... par comlink
10-22	Méconnaissance
10-23	Se présente sur les lieux
10-24	Mission achevée
10-25	Faites un rapport
10-26	Armes au Tibétium/Radioactivité détectées
10-27	Information sur identification
10-28	Immatriculation du véhicule
10-29	Présence de décertifiés
10-30	N'utilisez pas les comlinks/l'URS
10-31	Action (braquage, évasion, etc.) en cours
10-32	Individu armé
10-33	Urgence
10-34	Émeutes
10-35	Alertez les unités scientifiques
10-36	Heure exacte
10-37	Véhicule suspect
10-38	Véhicule suspect en cours de contrôle
10-39	Urgence. Utilisez la sirène et gyrophare
10-40	Stoppez sirène et gyrophare
10-41	Début du service... de la ronde... tour de garde
10-42	Fin de service... de la ronde... tour de garde
10-43	Information sur...
10-44	Autorisation de s'absenter
10-45	Cadavres d'animaux/Mutant à...
10-46	Aide à citoyen
10-47	Urgence. Demande d'intervention des unités cybernétiques
10-48	Circulation normale à...
10-49	Lumières éteintes à...
10-50	Accident à...

PROCÉDURE 2



PROCÉDURE 2 : LA CRÉATION DES PERSONNAGES

Norme 26000.1: « Dans l'intérêt de la Normazone, chacun doit trouver sa place à la fonction pour laquelle il a été créé ou accepté. Tout développement personnel allant à l'encontre des intérêts de sa fonction s'oppose à la norme. »

Pour créer un personnage, il vous faut suivre les étapes suivantes:

Introduction à la création de personnages

Instruction 2.1, p XXX

Choisir votre variant humanoïde

Instruction 2.2, p XXX

Choisir votre archétype de carrière

Instruction 2.3, p XXX

Choisir vos expertises

Instruction 2.4, p XXX

Affiner le personnage

Instruction 2.5, p XXX

Choix de l'équipement

Instruction 2.7, p XXX

Avant la création, le groupe de joueurs et le Meneur doivent décider s'ils souhaitent faire évoluer leurs personnages en tant que Régulateurs de l'I.R.C. travaillant pour la Normazone; ou comme un groupe de dissidents s'opposants au système normatif soit ouvertement soit infiltrés au sein de la Cinquième colonne! Dans les deux cas, rien n'empêche que l'un d'eux joue secrètement un agent infiltré au sein de l'équipe.

OPTION NORMALISÉE - RÉGULATEUR DU CONSORTIUM

En tant que Régulateurs, les personnages sont membres de l'I.R.C. et représentent l'une des différentes mégacorporations ou l'une des instances dirigeantes de la Normazone. Leur affiliation corporatiste peut donc être différente pour chacun d'eux, mais ils dépendent tous du Consortium et de S.O.N.I.A. En attendant qu'ils découvrent la vérité, S.O.N.I.A. les utilise à son profit pour en faire sa police privée.

Ils doivent servir et protéger les intérêts de la Normazone, de ses ennemis extérieurs et intérieurs. Leur mission les mène à enquêter sur les défaillances de la corporatisme et à maintenir la stabilité de la Normazone, pour le bien de leur mégacorporation d'affiliation en assurant un contrôle sur les autres corporations. Cela permet à S.O.N.I.A. d'assurer un *statu quo* entre les mégacorporations et d'évoluer pour atteindre son but afin de « Sauver l'Humanité ». Dans un second temps, ils doivent combattre les opposants à cette stabilité et leur curiosité les amènera à chercher la vérité sur les secrets de la Normazone.

Un agent de la Cinquième colonne au service des Dissidents peut très bien infiltrer une équipe de Régulateurs.

OPTION DISSIDENCE - DISSIDENT DE LA RÉSISTANCE

Les personnages peuvent incarner soit des membres de la Cinquième colonne ayant intégré les Régulateurs pour changer le système de l'intérieur; soit opter pour le rôle d'anciens agents corporatistes entrés en dissidence après un cas de conscience ou incarner des individus nés en zone franche et n'ayant eu aucun de ces choix. Qu'ils appartiennent à la Cinquième ou qu'ils soient un groupe de marginaux des bas-fonds, leur but est de saper les fondements de la corporatisme et ils disposent tous d'un accès au réseau via leur URS.

Ils tentent de désorganiser la Normazone et de redonner aux gens un semblant de liberté dans ce carcan normatif, sans se faire repérer. Leur mission consiste à enquêter sur les défaillances de la corporatisme, de découvrir ses secrets et d'alerter la population afin de déstabiliser

les institutions de la Normazone. Il leur faudra pour cela réussir à unir les différentes factions d'opposants sous la même bannière. À l'occasion, un inconnu nommé Cain pourra les aider, mais qui est-il et quels sont ses buts ?

Leur cellule de résistance peut très bien être infiltrée par un Régulateur au service de la Normazone ou un agent cherchant à être réintégré.

INSTRUCTION 2.1: INTRODUCTION À LA CRÉATION DE PERSONNAGES

CHAQUE PERSONNAGE SE DÉFINIT À LA CRÉATION PAR :

- ♦ Son type de variant humanoïde, lequel lui accordera un ou plusieurs dés de variant (DV). Ces dés de variant définissent le nombre de D10 supplémentaire que lance le personnage pour chaque action qu'il entreprend. Ces DV sont fixes et n'évolueront pas par la suite.
- ♦ Six « Attributs » regroupant un nombre d'expertises à choisir. À la création, le niveau de ces attributs sera déterminé à la fois par le variant humanoïde, l'archétype de carrière choisie, la personnalisation et évoluera avec l'expérience. Le niveau de ces attributs varie de 0 à 7 maximums, et définit le nombre de D10 que lance le personnage en plus de son ou ses DV ainsi que la valeur de réussite pour chacun de ces dés. À ce stade de la création, chaque attribut commence au niveau 0.

PARMI CES ATTRIBUTS, ON TROUVE :

- ♦ **Inné** : attribut mettant en jeu l'ensemble des compétences innées de l'individu. Cela comprend son endurance, ses capacités athlétiques, son agilité, sa perception, sa discrétion...
- ♦ **Combat** : attribut mettant en jeu l'ensemble des compétences d'attaque et de défense, qu'il s'agisse de combat à distance ou au corps-à-corps.
- ♦ **Connaissance** : attribut mettant en jeu l'ensemble des connaissances encyclopédiques du personnage telles que les sciences, la médecine, les langages, les normes...
- ♦ **Psy** : attribut mettant en jeu l'ensemble des pouvoirs insoupçonnés du cerveau. Les pouvoirs psychiques restent exclusivement réservés au variant Psy ou aux mutants disposant de la mutation Psy. Un non-Psy ne peut pas dépenser de points de création ou d'expérience dans cet attribut (à moins qu'un scénario ne précise le contraire).
- ♦ **Sociabilité** : attribut mettant en jeu l'ensemble des compétences d'interactions sociales et de charisme, très utile pour les enquêtes.
- ♦ **Technique** : attribut mettant en jeu l'ensemble des connaissances techniques telles que l'informatique,

la mécanique, le pilotage ou la conduite, mais aussi l'utilisation des armures corporelles mécanisées et les exosquelettes.

Le personnage dispose ensuite de compétences d'expertise. Le nombre d'expertises ouvert ne peut pas dépasser le niveau de l'attribut et se limite à un nombre maximum de quatre par attribut.

Enfin, le personnage se définit par des points de stress associés à chaque attribut. Ces points de stress s'obtiennent à la création ou s'achètent lors de la phase de personnalisation et avec l'expérience. Le nombre de points de stress par attribut ne peut pas dépasser la valeur de l'attribut avec un maximum de 7.

INSTRUCTION 2.2 : LES DIFFÉRENTS VARIANTS HUMANOÏDES

Avant toute chose, nous allons détailler ici les différents variants humanoïdes pouvant être incarnés dans l'univers de Normazone. Chaque variant possède des potentialités différentes, des avantages et des inconvénients qui seront parfois des atouts ou des freins lors des aventures, d'autant que certains archétypes de carrières peuvent leur être interdits.

LES HUMAINS

Ils représentent la grande majorité de la société et d'eux découlent les autres catégories humanoïdes citées ci-après. Ils n'ont ni avantage ni inconvénient particulier, hormis ceux liés à l'espèce humaine. On trouve des humains partout à travers le globe, occupant tous les postes de la société, allant du dirigeant de mégacorporation au mendiant décertifié du coin de la rue.

Certains humains issus des pays contrôlés par Genotech ou issus des programmes de reproduction normalisée *in vitro* n'ont pas d'ombilic, car ils ont grandi dans une cuve de croissance comme les clones, les Keendreds et les Génoïdes. Ces humains « éprouvette » peuvent alors subir, pour leur plus grand inconfort, les mêmes discriminations que les clones dans des régions situées en dehors de la Normazone.

Les plus riches d'entre eux peuvent devenir l'Aîné d'une famille clonale et posséder des clones à leur image pour leur usage personnel. D'autres peuvent même être considérés comme étant des individus « Parfaits », dont le patrimoine génétique ne présente aucun défaut. Cela les autorise à se faire cloner pour léguer à leur mort la totalité de leurs biens à leur clone héritier, lequel pourra ou non, selon le statut de son « Aîné », subir une reconstruction mémorielle via la SAINTE, et réintégrer les souvenirs de ce dernier permettant une sorte d'immortalité.

AVANTAGES ET RESTRICTION À LA CRÉATION :

- Choisir le variant « Humain » ne coûte aucun point de création (0 PC).
- Un humain dispose d'un dé de variant (1DV).
- Un humain bénéficie de 3 points de stress supplémentaires à répartir comme il le souhaite dans ses attributs en respectant la règle de répartition (à vérifier en fin de création).
- Un humain ne bénéficie d'aucune modification et restriction à la création. L'être humain étant doué d'une grande polyvalence et d'adaptation, il peut accéder à tous les archétypes.
- Un humain peut intégrer l'ensemble des mégacorporations et groupes révolutionnaires.

LES CLONES

Les clones sont créés par Genotech Cie, généralement pour une personne, riche et influente, appelée « l'Aîné » au sein de cette lignée clonale pouvant aller d'un à de très nombreux clones.

Cependant, il existe plusieurs catégories de clones selon les raisons qui ont poussé l'Aîné à les engendrer. Ces catégories, définies le jour du clonage, ne sont pas immuables et peuvent changer selon les besoins de l'Aîné.

Le Meneur doit savoir quel type de clone incarne le joueur. Il est préférable que le joueur, ou tout du moins le personnage ignore son statut clonal pensant n'être qu'un humain « éprouvette ». Il suffit pour cela de lancer 1D4 et laisser le hasard choisir !

CLONE THÉRAPEUTIQUE

Le « clone thérapeutique » a le sort le moins enviable, puisqu'il ne sert que de réserve d'organes compatibles pour son Aîné. Les clones thérapeutiques sont généralement considérés comme des sous-hommes et la simple copie d'un original. Cela ne leur confère aucun droit, et la citoyenneté leur est interdite. Un clone thérapeutique devenant Régulateur voit le plus souvent sa procédure de citoyenneté être repoussée indéfiniment et il restera résident à moins d'agir sur la norme par lui-même. D'ailleurs dans certains États de la Normazone, les autorités conservent les clones thérapeutiques dans des cuves cryogéniques jusqu'au moment où ils servent au but de leur création. Cependant, avec les progrès du clonage d'organes *in vitro* leur nombre a relativement diminué. Le coût d'un clone thérapeutique tourne aux alentours de 100 000 €k.

CLONE REPRODUCTIF

Le « clone reproductif » permet à son Aîné de ne plus travailler, s'il le désire, car c'est le clone qui le fait à sa place. Généralement, son possesseur appartient à la classe aisée, puisque le coût d'un clonage reproductif se monnaie aux environs de 150 000 €k, et l'aîné récolte la moitié des fruits du labeur de son ou de ses clones qu'il faut loger et nourrir. Le clone reproductif peut travailler dans divers secteurs. De plus, si son propriétaire a payé une reconstruction mémorielle via un accès à la SAINTE, pour l'instruire de tout son savoir, alors le clone peut poursuivre la carrière de son aîné au sein de la mégacorporation, sans possibilité toutefois de nouvelle promotion. Ils ne peuvent prétendre à la citoyenneté, car ils restent peu considérés. Un clone reproductif devenant Régulateur poursuit généralement la carrière de son Aîné, mais sa procédure de citoyenneté s'éternisera et il restera résident à moins d'agir sur la norme par lui-même. Certains cadres dirigeants de mégacorporation disposent de nombreux clones reproductifs afin d'espionner les autres mégacorporations, d'où la méfiance vis-à-vis des clones au sein des organisations.

CLONE DE PARFAIT (HÉRITIER)

Le « clone de Parfait » ou « clone Héritier » a la chance d'être issu d'un humain génétiquement parfait ou plus



SYNDROME DU FAC-SIMILÉ

Ce syndrome touche tous les clones et en particulier les clones de reconstruction, dès lors qu'il y a eu une reconstruction mémorielle. Si on l'exprime en pourcentage, ce risque correspond au numéro clonal fois 10. Dès lors qu'un clone obtient une complication, il lui faut faire un jet en lançant 1D10 supérieur à sa valeur clonale pour ne pas subir les effets du syndrome. Le syndrome se limitant à une inaction durant un nombre de tours égal à son nombre de clonages.

Exemple:

Un humain cloné une fois donne à son clone 10 % de risques de déclencher le syndrome (soit 1 sur 1D10). En cas de nouveau clonage de ce clone, il s'agira du numéro clonal n° 2 et donc 20 % de risques de syndrome (soit 1 et 2 sur 1D10)... Pour cette raison, les généticiens essaient toujours de cloner à partir de l'original, mais parfois le choix n'est pas possible surtout s'il y a réenregistrement mémoriel.

communément appelé « Parfait ». Ces Parfaits veulent bien souvent transmettre ce qu'ils ont créé à un héritier, mais refusent de souiller et de diluer leur patrimoine génétique avec une personne du sexe opposé pour avoir un enfant. Ils ont alors recours au clonage. À titre exceptionnel, ledit clone obtient la totalité des droits et des biens de son Aîné, au décès de ce dernier. Pour obtenir ces droits, le « clone de Parfait » se doit d'être unique dans le but de faire perdurer le patrimoine génétique pur de son Aîné afin de poursuivre son œuvre. Cela implique l'extermination des autres clones existants avant son accession en tant qu'héritier. Selon le statut de son aîné et sa possible accession à la SAINTE, le clone héritier peut se voir ouvrir des profils de carrières, qu'il n'aurait jamais pu atteindre en tant que clone et même devenir citoyen, mais uniquement si son Aîné possédait déjà cette citoyenneté. Dans l'absolu, un clone Héritier peut diriger une mégacorporation, si telle était la fonction de son Aîné.

CLONE DE RECONSTRUCTION (RÉPLIQUANT)

Le « clone de reconstruction » ou « Répliquant » est simplement la reconstruction clonale d'un individu mort, dont la réparation biologique était impossible. Ainsi à partir seulement de quelques cellules, les biotechniciens parviennent à reconstruire un individu par clonage. Le clonage de reconstruction sert principalement pour les fonctionnaires du Consortium morts en service, les hauts dirigeants de la corporatie, et tous les citoyens de droit ou posthumes. Mais la reconstruction clonale ne suffit pas, car un Répliquant doit nécessairement avoir accès à la SAINTE pour télécharger la dernière sauvegarde mémorielle de son prédécesseur. Attention cependant, car les reconstructions multiples avec réimplantation mémorielle conduisent au syndrome du « *fac-similé* » avec un risque d'effacement progressif des capacités du clone lequel peut subir une absence à tout moment.

Un clone de reconstruction peut accéder à tous les archétypes. Cela induit d'être la réplique d'un agent méritant du Consortium, mort en action. Toutefois, l'administration gèle le statut en citoyenneté s'il n'était pas déjà atteint. Il faudra beaucoup d'efforts et de réussite pour que l'administration passe outre le fait que vous êtes désormais un clone et non pas l'humain que vous étiez auparavant !

Dans tous les cas, le sort des clones n'a rien d'enviable, car si les deux premiers types de clones n'ont aucun droit. Tous ont interdiction de se reproduire et sont généralement stérilisés chimiquement à la naissance dès les cuves de clonage. De plus, hormis pour le Répliquant, tant que l'Aîné vit encore, il y a toujours la possibilité de se voir déclassé dans la catégorie thérapeutique, car chaque clone appartient à son Aîné, corps et âme. Rappelons qu'à la mort de l'Aîné, on détruit tous ses clones, sauf celui enregistré comme « Clone Héritier » et bien sûr les « Répliquants » font exception à cette règle puisqu'ils sont clonés après la mort de l'individu.

Pour tous, leur croissance accélérée se fait dans des cuves de clonage. Ils n'ont par conséquent pas d'ombilic ce qui les différencie des humains. Une exception à cette règle concerne les résidents issus des régions contrôlées par Genotech, où l'on pratique la reproduction *in vitro* systématiquement.

Beaucoup de clones s'émancipent le jour où ils apprennent la vérité sur le pourquoi de leur existence ou à la mort déclarée de leur Aîné. À présent, on préfère éviter une mise en relation directe entre clone et Aîné, pour éviter les tentatives de remplacement. Au moment de la découverte de la vérité, les clones abandonnent souvent leur poste, afin de retrouver une certaine liberté, car personne ne souhaite être découpé pour qu'un autre puisse vivre. Certains décident même d'éliminer leur Aîné pour prendre sa place, bien qu'un marqueur génétique soit présent dans leur A.D.N. afin de reconnaître leur numéro de série de clonage. Dans les deux cas, ces clones sont considérés comme défectueux et seule la décertification létale définitive les attend.

Le numéro de série clonal reprend généralement les initiales de « l'Aîné », suivi de l'année de clonage et de six chiffres aléatoires correspondant à son numéro de famille clonale. L'unité de ce numéro de série, précédé d'un zéro, correspond à l'ordre généalogique du clone.

Par exemple pour le clone RH2098-456231-03 : RH correspond aux initiales de son Aîné, que la procédure de clonage a eu lieu en l'an 2098, qu'il appartient à la famille clonale 456231 et qu'il est le troisième clone de cette série.

Généralement, les clones conservent les mêmes initiales que leur Aîné, mais il arrive, pour des questions d'anonymat ou de sécurité, que leur nom soit modifié pour brouiller les pistes.

Techniquement, aucun archétype n'est interdit d'accès à un clone puisque cela dépend de son Aîné et du type de clone dont il s'agit. Toutefois, certains profils s'intégreront difficilement dans certaines régions du globe ou au sein de certaines mégacorporations, en particulier Genotech qui ne tolère pas qu'un clone thérapeutique puisse se balader en toute liberté.

AVANTAGES ET RESTRICTION À LA CRÉATION :

- ◆ Choisir le variant « Clone » vous accorde 10 points de création (+10 PC) en plus, mais cela ajoute le numéro de clonage 1 soit 10 % de syndrome du fac-similé.
- ◆ Un clone dispose d'un dé de variant (1DV).
- ◆ Un clone bénéficie de 3 points de stress supplémentaires à répartir comme il le souhaite dans ses attributs en respectant la règle de répartition (à vérifier en fin de création).
- ◆ Les modifications génétiques subies pour ne pas développer de cancer et de maladie génétique le rendent plus résistant aux maladies et à certains toxiques. Il acquiert

donc gratuitement le niveau 1 pour l'attribut « Inné » en plus de l'expertise « Endurance ».

- ◆ Selon le type de clone, certains archétypes seront impossibles.
 - ◆ Un clone thérapeutique ne pouvant pas être citoyen, les archétypes de Prévôt, de Normator et d'Auditeur leur sont donc refusés.
 - ◆ Un clone reproductif voit ses revenus divisés par deux, le reste étant reçu par son Aîné. Ils peuvent avoir eu la chance d'avoir accès à la SAINTE, afin d'avoir accès à des postes mieux rémunérés. Ne pouvant être citoyens, les archétypes de Prévôt et de Normator leur sont inaccessibles.
 - ◆ Un clone héritier d'un Parfait peut obtenir le statut de citoyen à la mort de son Aîné, si ce dernier possédait déjà ce statut. Cette citoyenneté lui ouvre la possibilité d'intégrer l'ensemble des archétypes, à l'exception de celui de Prévôt, car la prévôté d'ISO Corp. leur préfère les génoïdes.
 - ◆ Un clone répliquant a accès à tous les profils de carrières et à la citoyenneté selon les fonctions de l'Aîné décédé dont il descend, puisqu'il reprend ses fonctions après intégration de la dernière séquence mémorielle enregistrée via la SAINTE.
- ◆ Un clone peut intégrer l'ensemble des mégacorporations et groupes révolutionnaires.

LES PSYS

L'être humain utilise moins de 10 % de ses capacités cérébrales, tandis que nos plus grands savants dépassent à peine les 20 %; or le potentiel du cerveau humain est réellement plus important. Les dernières recherches démontrent qu'un gène bride ce potentiel psychique, mais les récentes avancées montrent que chez 1 % des êtres humains, son rôle inhibiteur peut être contrôlé avec de l'entraînement. Ce gène peut également muter et devenir inactif. Cette mutation rare peut se cumuler avec d'autres mutations (voir mutation «Psy» des mutants).

Il est possible d'incarner un humain appartenant à ces 1 % d'individus ayant développé naturellement ce contrôle psychique sans pour autant être un mutant. Le Meneur doit réguler le nombre de Psys au sein du groupe de joueurs, du fait de leur rareté. Leur origine diffère de celles des mutants, puisqu'il s'agit d'une nouvelle adaptation humaine. Ils sont probablement les variants les plus évolués et les plus dangereux de l'espèce humaine.

Le contrôle psychique par des humains non mutants intéresse les mégacorporations. Elles doivent cependant confirmer avec certitude que ce pouvoir n'a rien d'une mutation. Dès lors qu'un individu possède des capacités exceptionnelles, il ne répond plus à la norme et pour lui les ennuis commencent, s'il n'est pas sous l'égide d'une mégacorporation et les PSYS finissent souvent comme cobaye dans un laboratoire.

Les Psys peuvent choisir n'importe quel archétype, mais l'intégration à certaines mégacorporations peut devenir difficilement acceptable, bien que des programmes secrets sur la mutation psy (Ψ) s'ouvrent au sein de Genotech, mais je doute qu'il soit très plaisant d'y être un cobaye!

Tous les Psys sont doués pour l'ensemble des capacités psychiques. À la création, ils obtiennent gratuitement une prédisposition pour l'une d'entre elles et une impossibilité totale pour une autre. Cette prédisposition, considérée comme une expertise Psy, n'interdit pas d'utiliser les différents autres pouvoirs Psy, tandis que le pouvoir d'indisposition lui sera définitivement inaccessible. À chaque obtention d'une nouvelle expertise Psy, le personnage se coupe d'une autre capacité psy qu'il doit définir (au choix ou aléatoirement).

AVANTAGES ET RESTRICTION À LA CRÉATION :

- ◆ Choisir le variant «Psy» coûte 5 points de création (-5 PC).
 - ◆ Un Psy dispose d'un dé de variant (1DV).
 - ◆ Un Psy bénéficie de 2 points de stress supplémentaires à répartir comme il le souhaite dans ses attributs en respectant la règle de répartition (à vérifier en fin de la création).
- ◆ Un Psy commence avec l'attribut Psy au niveau 1, et peut ensuite dépenser des points de compétences pour développer celui-ci. Le personnage choisit ou tire au hasard une Expertise psychique dans la table des pouvoirs Psy,

qui devient son pouvoir de prédisposition. Puis il fait un second jet pour connaître son pouvoir d'indisposition, lequel doit différer du premier.

- ◆ À l'image des humains, le Psy peut être citoyen et choisir parmi l'ensemble des archétypes de carrières de son choix.
- ◆ Un Psy peut intégrer l'ensemble des mégacorporations et groupes révolutionnaires.

TABLE DES POUVOIRS PSY
(CF. INSTRUCTION 3.2.2.2 PXXX)

D12	Expertises psychiques	Explications
1	Télékinésie	Contrôle des objets à distance
2	Photokinésie	Contrôle de la lumière à distance
3	Pyrokinésie	Contrôle du feu à distance
4	Cryokinésie	Contrôle du froid à distance
5	Géokinésie	Contrôle de la terre à distance
6	Hydrokinésie	Contrôle de l'eau à distance
7	Aérokinésie	Contrôle de l'air à distance
8	Chronokinésie	Contrôle sur le temps
9	Télépathie	Capacité de communiquer à distance
10	Précognition	Vision de l'avenir
11	Postcognition	Vision du passé
12	Projection astrale	Téléportation de son esprit



LES MUTANTS

Les humains de certaines régions du monde, comme ceux de la zone franche, de l'ancienne Union soviétique, mais aussi dans une moindre mesure du Japon et d'autres pays occidentaux, ont subi des mutations. Elles surviennent principalement à cause de la pollution aux métaux lourds, aux additifs mutagènes, aux radiations cosmiques via les trous de la couche d'ozone, ou à la radioactivité présente à la suite des multiples explosions de centrales nucléaires qu'il y a eu dans les pays contrôlés par Energium & Co ou celles provoquées par les terroristes au début du XXI^e siècle lors de la guerre sans nom.

Il y a potentiellement des mutants dans toutes les parties du globe. Officiellement, la traque organisée par Genotech et certaines autres mégacorporations a pour but de les exterminer et ainsi de contrôler la pollution génétique qu'ils engendrent. Cependant, la réalité est tout autre, car Genotech travaille en secret à la création d'une banque génétique répertoriant l'ensemble des génotypes mutants existants pour ses programmes de clonage. Parmi les mutants, on différencie ceux provenant des zones irradiées comme les « Tcherns » originaires de l'ancienne Russie, ou les « Fukus » venant du sud du Japon, des autres mutants dont l'origine reste incertaine.

Dans Normazone, on appelle « mutant » uniquement ceux qui possèdent une mutation d'adaptation dont le phénotype est visible sans analyse, car il existe bien évidemment des mutations néfastes engendrant de nouvelles maladies génétiques et d'autres, totalement muette, mais détectable uniquement après analyse, mais sans grand intérêt à interpréter.

Les mutations existantes et répertoriées apportent donc quelques avantages à son porteur, qu'il peut transmettre à sa descendance selon les règles de la génétique. Cette reproduction non contrôlée entre mutants fait probablement peur aux mégacorporations comme Genotech.

Théoriquement, un mutant peut choisir tous les archétypes ne nécessitant pas la citoyenneté, à condition que sa mutation ne soit pas visible au premier abord. Cependant, certaines mutations semblent difficilement compatibles pour s'affilier à certaines mégacorporations. Il est évident que toutes les mutations sont détectables au bioscan ou au système d'identification génétique.

AVANTAGES ET RESTRICTION À LA CRÉATION :

- ◆ Choisir le variant « Mutant » coûte 10 points de création (-10 PC).
- ◆ Un mutant dispose de deux dés de variant (2DV).
- ◆ À l'image des humains, le mutant ne bénéficie d'aucune modification d'attributs.
- ◆ Il est impossible pour un mutant de devenir citoyen, car l'analyse génétique que cela implique dévoilerait son secret.
- ◆ Pour connaître le nombre de mutations du personnage, le joueur lance 1D3 mutation. Il peut choisir

la première mutation, mais doit déterminer les suivantes en faisant la somme de 2D10 sur la table de mutations ci-dessous. Le joueur peut relancer un jet dont la mutation ne permettrait pas d'accéder à l'archétype désiré. La mutation ne peut se cumuler que si cela est indiqué. Les compétences d'expertise offertes par les mutations restent gratuites et ne comptent pas dans le nombre maximum d'expertises par attribut.

- ◆ Un mutant a accès à tous les archétypes de carrières, pour peu que ses mutations ne soient pas visibles, sauf ceux de Prévôts et de Normator qui implique la citoyenneté. Un mutant rebelle peut être Normator au profit des dissidents.
- ◆ Un mutant peut intégrer l'ensemble des mégacorporations (sauf Genotech) et tous les groupes révolutionnaires. Cela ne signifie pas que les mégacorporations sont dupes du statut de mutant, surtout en travaillant à l'I.R.C.



(2D10) Table des mutations

2	Bras supplémentaire. Cette mutation est difficile à cacher, mais apporte quelques avantages, comme celui d'avoir le droit d'utiliser une arme supplémentaire en combat. Le mutant ouvre l'expertise « Arts martiaux » et cette mutation est cumulative.
3	Griffes. Cette mutation forme une kératine extrêmement dure et solide. Cela forme des griffes longues et résistantes que l'on considère comme une arme de corps-à-corps (DG +1) si le porteur les laisse pousser.
4	Cornes. Cette mutation constitue une kératine extrêmement dure et solide. De fait, les cheveux que le mutant laisse pousser s'entremêlent pour former une ou deux cornes que l'on considère comme une arme de corps-à-corps (DG +1).
5	Chromatophore. Les cellules chromatophores de la peau permettent de prendre l'apparence du milieu dans lequel l'individu se trouve comme un caméléon. Le mutant obtient l'expertise « Discrétion ».
6	Amphibien. De petites ouïes situées derrière les oreilles permettent au mutant de respirer sous l'eau pour effectuer de longues apnées sous l'eau de 30 min sans jet (malheureusement, cela ne fonctionne pas dans une atmosphère viciée). Le mutant obtient l'expertise « Athlétisme ».
7	Fibroderme. La densité fibreuse de la peau du mutant la rend difficilement pénétrable, ce qui lui accorde une protection corporelle d'un point d'armure (1 PA) pouvant être ajoutée à une protection classique. Cette mutation peut se cumuler dans le cas de tirages identiques.
8	Régénération. Le renouvellement constant des cellules du corps permet au mutant de régénérer ses blessures à raison d'un niveau de blessure par jour pouvant être cumulable jusqu'à deux niveaux de blessure, si la mutation est tirée plusieurs fois. Cette régénération est automatique et ne nécessite aucun soin au préalable.
9	Ventouses Geeko. Avec cette mutation, le mutant dispose de microventouses au bout des doigts, des mains et des pieds (à condition de ne pas avoir de chaussures). Cela lui permet de grimper sur des parois abruptes et sans prises, y compris sur les immeubles de verre et d'acier. Le mutant obtient l'expertise « Agilité ». Cela ne nécessite aucun jet d'escalade tant que la situation reste sous contrôle.
10	Infravision. Cette mutation permet de voir dans différents spectres lumineux. Le mutant peut ainsi détecter les champs magnétiques, électriques, ou voir dans l'infrarouge et l'ultraviolet. Leurs yeux d'un blanc laiteux sont extrêmement sensibles à la lumière du jour. Attention, toutefois aux grenades flash qui leur occasionnent un niveau de blessure supplémentaire. Le mutant ouvre l'attribut Inné au niveau 1 avec l'expertise « Perception ».
11	Ouïe fine. Des oreilles membraneuses, légèrement plus développées que la moyenne, lui permettent d'entendre les bruits les plus légers à une centaine de mètres, ainsi que les ultrasons. Attention aux armes soniques qui leur occasionnent un niveau de blessure supplémentaire. Le mutant ouvre l'attribut Inné au niveau 1 avec l'expertise « Perception ».
12	Métamorphe. Le mutant parvient à remodeler son visage à volonté, voire de ressembler à un modèle. Le mutant obtient l'expertise « Ruse ». Évidemment, la difficulté de cette métamorphose est d'autant plus difficile que le sujet est célèbre.
13	Sixième sens. Le sixième sens est hyper développé du mutant lui permet de faire une action avant la détermination de l'initiative, même en cas de surprise. Le mutant ouvre l'attribut Inné au niveau 1 gratuitement, si cette mutation est tirée une seconde fois, le mutant acquiert l'expertise « Combat aveugle ».
14	Force mutante. La capacité musculaire du mutant devient hors-norme. Il parvient à soulever un véhicule comme un fétu de paille. Le mutant lance 1D10 supplémentaire en combat au corps-à-corps ou lors d'une épreuve de force. Cette force s'accompagne d'une rage lui faisant perdre le sens commun, d'où un risque accru de complications.
15	Intelligence mutante. L'intelligence hors norme du mutant en fait un véritable puits de science pouvant résoudre toutes sortes de problèmes. Le mutant lance 1D10 supplémentaire lorsqu'il utilise l'attribut Connaissances.
16	Endurance mutante. L'endurance hors du commun du mutant lui permet de vivre dans des environnements hostiles. Le mutant lance 1D10 supplémentaire lorsqu'il utilise l'attribut Inné dans une compétence physique.
17	Regard hypnotique. Le regard hypnotique du mutant en fait une force de persuasion et un véritable séducteur avec les biologiques. Le mutant obtient l'expertise « Persuasion » ou « Séduction » au choix, ce pouvoir peut se cumuler afin de prendre la seconde expertise.
18	Symbiose connective. Le mutant a la capacité innée de « comprendre » et de « parler » aux machines via votre interface de connectivité au système (URS, IBAN...). Le mutant lance 1D10 supplémentaire lorsqu'il utilise l'attribut Technique.
19	Mutation Psy. Le mutant dispose de la mutation génétique psychique. Doué de pouvoirs Psy, vous obtenez l'attribut Psy au niveau 0. Le mutant tire un pouvoir Psy de prédilection comme expertise parmi ceux décrits précédemment (cf. les variants Psys), et un second pouvoir d'indisposition. Vous êtes soumis aux mêmes règles que les Psys.
20	Surcapacité psychique. Les capacités psychiques du mutant sont telles qu'il peut lancer 1D10 supplémentaire lorsqu'il utilise l'attribut Psy. Cette mutation ne peut survenir que si le mutant dispose déjà de la « Mutation Psy ». Dans le cas contraire, cette dernière remplace la « Surcapacité Psychique ».



LES KEENDREDS

Fabriqués en série par et pour les mégacorporations, les Keendreds sont des variants humanoïdes, génétiquement modifiés et spécialisés pour une fonction. Conçus par assemblage génétique, comme pour les génoïdes, Genotech les livre directement à la mégacorporation commanditaire à l'âge requis de productivité. Ils échappent au contrôle de S.O.N.I.A., mais leur usage au sein de la Normazone est généralement restreint avec des dérogations exceptionnelles. Cette précaution permet d'éviter que ces variants de synthèse n'interfèrent avec le quotidien des résidents. De plus, cela n'entraîne aucune remise en cause du statut particulier des génoïdes, ces derniers étant considérés avec le plus grand respect par la majeure partie de la population.

Habituellement créés pour être envoyés comme de la main-d'œuvre spécialisée en dehors de la Normazone, les Keendreds travaillent sous le seul contrôle de la mégacorporation dont ils sont la propriété. La plupart sont stérilisés chimiquement en cuves (le virus K1 étant responsable des oublies!) et spécialement fabriqués en série pour être de la chair à canon chez Miliss Security; pour entrer à un poste spécifique au sein d'une équipe d'hoverball; ou pour travailler comme ouvriers dans les mines de métacier ou de tibétium, voire comme terraformateurs sur Mars; ou encore comme call-girl ou call-boy dans un lupanar.

Cette main-d'œuvre spécialisée coûteuse n'est utilisée que dans un but de profit, afin d'effectuer des tâches complexes spécifiques, car pour les basses œuvres dangereuses, il est plus économique d'embaucher des autochtones de la zone franche ou des mutants. Compte tenu de leur coût, les keendreds ne disposent que de très peu de libertés individuelles.

Un Keendred bénéficie d'un système d'enregistrement neuronal équivalent à la SAINTE, mais entièrement sous contrôle de la mégacorporation dont il est la propriété. Généralement, avant sa naissance, on reformate sa mémoire individuelle, afin que le Keendred ne garde en mémoire que quelques souvenirs d'enfance et anecdotes préprogrammés lui permettant de croire à son humanité. Il lui est donc impossible de les relier entre eux ou de se souvenir d'un détail précis, car seules quelques images fugaces et préenregistrées lui sont accessibles... sans aucun lien entre elles. À moins que pour une raison ou une autre, le formatage n'ait pas eu lieu, auquel cas le keendred se souviendra des cuves de croissances et du goût salé du liquide amniotique de synthèse. Ce défaut entraîne bien souvent leur désertion pour rejoindre les rangs de la dissidence.

Il existe cependant une exception parmi les Keendreds. Il s'agit des pilotes et des soldats travaillant au sein des guerres corporatistes. La mémoire ainsi rechargée est celle du précédent numéro de série afin que l'expérience accumulée au combat ne se perde pas définitivement, mais la connaissance de ses morts successives rend parfois instable l'équilibre émotionnel de ces soldats,

jusqu'à la nécessité d'un formatage et une réinitialisation mémorielle définitive. Ces combattants d'élite opèrent alors dans les territoires de la Normazone ou de la zone franche servant de champs de bataille télévisés. Ces spectacles sportifs ont été mis en œuvre par les corporations après la fin des guerres corporatistes, afin de rentabiliser leurs armées de Keendreds. Au fil du temps, certains de ces individus deviennent de véritables stars du programme «Killer of Duty». Ces derniers participent parfois à des émissions ou assurent la promotion du programme en territoire normé, ils obtiennent alors le statut de résident. Leur mégacorporation d'affiliation doit cependant les déclarer et les enregistrer, mais elles «omettent» souvent de le signaler à leurs Keendreds.

Les Keendreds étant créés à partir de gènes humains sélectionnés, ils disposent de capacités améliorées. Ceux qui n'ont pas été stérilisés sont compatibles avec les autres membres de l'espèce humaine.

À l'instar des génoïdes, les Keendreds sont totalement exempts de défauts physiques et les rapprochent des canons de la beauté humaine. Cependant, à la différence des clones qui sont la reproduction d'un individu particulier, les Keendreds sont conçus en fonction des désirs et des besoins de la mégacorporation qui en fait la commande. Cela a conduit au syndrome «Barbie et Ken». Une grande majorité des Keendreds sont blonds aux yeux bleus, ce qui permet aux résidents de la Normazone de les identifier pour ce qu'ils sont : des clones améliorés. De plus, pour des gains de productivité et des coûts de développement, les mégacorporations ne s'embarrassent pas de détails. Il arrive fréquemment qu'un modèle de Keendred soit produit en plusieurs milliers d'exemplaires.

Sur le plan purement juridique, les Keendreds disposent des mêmes droits et devoirs que les humains naturels, du moins tant qu'ils se trouvent dans la Normazone. D'un point de vue pratique, un Keendred appartient avec la mégacorporation qui l'a produit ou l'a acheté sur une base juridique contractuelle de dix années à compter de la date de livraison. Cette période échu le Keendred peut rompre le contrat à tout moment par simple message recommandé. Malheureusement, la grande majorité

des Keendreds employée en dehors de la Normazone ignore cette particularité juridique.

Dernièrement, il semble que les progrès des Chinois dans le domaine du clonage humain leur aient permis de créer leurs propres Keendreds, ce qui inquiète les autorités de Genotech et de Miliss Security.

AVANTAGES ET RESTRICTION À LA CRÉATION :

- ◆ Choisir le variant «Keendred» coûte 10 points de création (-10 PC).
- ◆ Un Keendred dispose de deux dés de variant (2DV).
- ◆ Un Keendred bénéficie d'améliorations selon la fonctionnalité initialement prévue par la mégacorporation d'affiliation. Un attribut au choix, en lien avec la carrière du Keendred, passe au niveau 1 avec la possibilité de choisir une expertise associée.
- ◆ Il leur est difficile de devenir citoyen, mais en tant que Régulateur cela leur est possible.
- ◆ Un Keendred peut occuper l'ensemble des archétypes disponibles aux humains, à l'exception de celui de Prévôt, car S.O.N.I.A. les considère comme inférieurs aux Génoïdes.
- ◆ Un Keendred peut intégrer l'ensemble des mégacorporations et tous les groupes révolutionnaires.

LES GÉNOÏDES

Le Génoïdes ont été créés génétiquement par S.O.N.I.A. dans le but d'agir physiquement et de lui permettre de ressentir les émotions comme autant d'interfaces externes de l'I.A. Développés et adaptés pour se mêler aux humains, seule leur absence d'ombilic peut les trahir et rappelle qu'ils ont été incubés dans une cuve de croissance clonale tout comme les clones, les keendreds et les humains « éprouvettes » nés dans la Normazone. Afin de mieux accomplir leur travail, certains ont bénéficié d'une chirurgie esthétique pour recréer ce détail et se fondre ainsi dans la masse des humains.

Bien qu'au début S.O.N.I.A. ait créé de nombreux Génoïdes directement à la taille adulte par croissance accélérée, elle a désormais tendance à concevoir des Génoïdes ayant l'âge de trois ans, afin de pouvoir les élever dans des centres de formation dédiés, lui permettant de profiter des plaisirs que procure l'enfance tout en contrôlant le processus de formation des futurs cadres de la Normazone et des Régulateurs. Cette façon de faire rend les Génoïdes plus efficaces, plus humains et ils jouissent d'un réel équilibre mental (comparé aux Keendreds), tout en étant totalement dévoués à S.O.N.I.A. qu'ils considèrent comme leur mère.

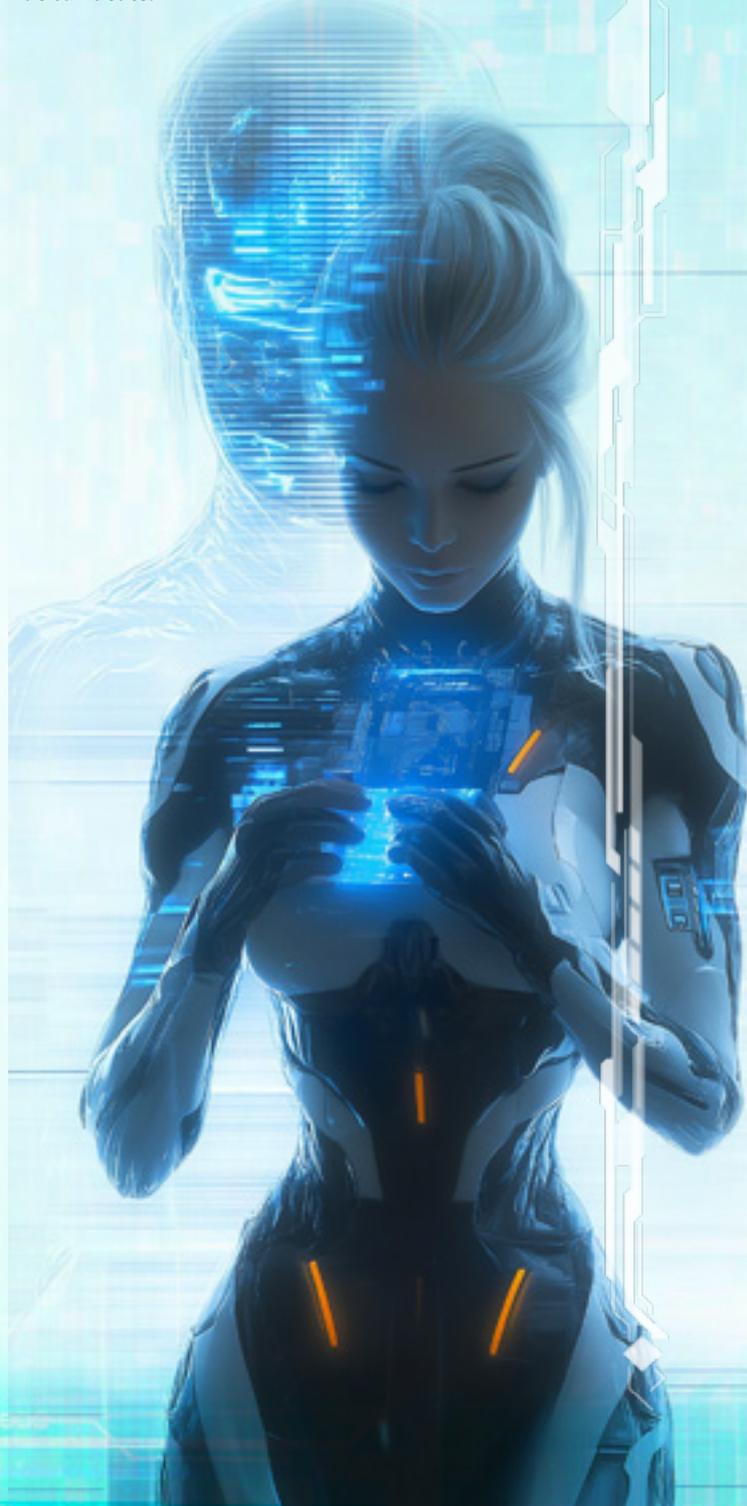
Les Génoïdes sont connectés en permanence au réseau par un implant neuronal ou « Nanex » implanté dans leur bulbe rachidien. Cela permet ainsi à S.O.N.I.A. de ressentir la moindre de leurs émotions ou leurs sensations physiques. Cet implant leur permet de rester en contact avec S.O.N.I.A. et ainsi d'échanger des informations très rapidement avec les autres Génoïdes et l'ensemble des équipements connectés du réseau (drones, systèmes de surveillance, banques de données, etc.) situés dans le secteur via leur URS.

Tant qu'ils restent connectés au réseau de la Normazone, les Génoïdes se contentent d'être des périphériques biologiques mobiles de S.O.N.I.A., effectuant avec zèle les tâches qu'elle leur confie. Ils disposent d'un libre arbitre restreint par le cordon maintenu par l'I.A. Cependant, lorsque les Génoïdes se retrouvent coupés du réseau, après un dysfonctionnement de celui-ci ou lors d'une mission en zone franche, ils finissent par développer leur libre arbitre, en particulier en cas de coupure durable. Si la grande majorité des Génoïdes se dépêche de faire réinitialiser leur connexion à leur retour, d'autres s'émancipent définitivement de l'emprise de S.O.N.I.A. pour devenir des parias parmi les leurs.

Étant compatibles avec les êtres humains, beaucoup de Génoïdes rebelles ont rejoint les rangs des dissidents en quête d'une nouvelle vie. Il arrive souvent qu'à la suite de leur questionnement identitaire, ils embrassent d'anciennes religions terriennes. D'autres préfèrent rejoindre les rangs des dissidents pour faire tomber le joug de S.O.N.I.A. et libérer leurs frères d'un esclavage dont ils n'ont pas encore conscience.

AVANTAGES ET RESTRICTION À LA CRÉATION :

- ◆ Choisir le variant « Génoïde » coûte 20 points de création (-20 PC).
- ◆ Un Génoïde dispose de trois dés de variant (3DV).
- ◆ Un Génoïde bénéficie de quelques améliorations selon la volonté initiale de leur créateur. Deux attributs au choix passent au niveau 1 avec la possibilité de choisir une expertise associée pour l'un d'eux.
- ◆ Citoyen de droit, il n'a aucune restriction d'archétypes, et gagne automatiquement un niveau d'accréditation (sauf s'il s'agit d'un dissident décertié).
- ◆ Un Génoïde peut intégrer l'ensemble des mégacorporations et tous les groupes révolutionnaires. Dans ce dernier cas, le groupuscule peut remettre en cause sa fiabilité tant que le Génoïde n'aura pas apporté la preuve de sa fidélité.







LES ANDROÏDES

Il s'agit de machines cybernétiques faites pour ressembler parfaitement aux humains et pouvoir ainsi les remplacer dans certaines tâches subalternes comme l'accueil des personnes dans les buildings, comme hôtes ou hôtesse de compensation sexuelle au sein des lupanars certifiés, ou simplement pour ce qu'elles sont : des objets électroménagers trop rapidement obsolètes.

Généralement, chaque série d'Androïdes est conçue pour une tâche ou une fonction précise, mais si leur ressemblance physique avec l'Homme est de plus en plus étonnante, c'est l'avènement de l'Intelligence artificielle et du Cerveau Positronique Universel (CPU) qui a permis d'accroître leur potentiel d'utilisation. Les androïdes purent remplacer l'homme, dans les premiers temps à des postes subalternes puis peu à peu à des postes décisionnels.

Bien qu'ayant leur propre libre arbitre, les androïdes sont construits et programmés selon les besoins et les spécificités de la mégacorporation ou du client qui en fait la commande. L'androïde reste donc toujours la propriété du client même si ses services peuvent être achetés par d'autres. Ainsi un androïde peut se retrouver au service d'une personne, sans pour autant être sa propriété.

Après l'expérience ratée des cyborgs « Terminator » qui devaient protéger l'humanité, avant de se retourner contre elle et être démantelée, les résidents de la Normazone voient désormais d'un autre œil leurs serveurs si dévoués. Depuis cet événement, une norme datant de 2090 interdit l'usage d'androïdes non reliés au réseau des autorités, c'est-à-dire à S.O.N.I.A. Depuis, celle-ci peut ainsi déconnecter les androïdes déviants, dès qu'elle les détecte comme tels, lors de leurs connexions quotidiennes ou hebdomadaires de mises à jour. Cette obsolescence programmée des modèles, couplée à la nécessité d'une mise à jour continue du système d'exploitation de l'I.A., permet à S.O.N.I.A. d'empêcher qu'ils ne développent une personnalité et des pensées complexes hors programmation. S.O.N.I.A. pouvant utiliser les androïdes comme des périphériques externes d'elle-même, les androïdes répondent à ses exigences, même s'ils disposent d'une capacité de choix en lien avec les normes de la robotique.

On trouve ainsi, en certains lieux de la Normazone, des usines de recyclages d'androïdes démantelés pour fournir de nouvelles pièces, mais au sein de la zone franche il existe des décharges où sont rejetés les androïdes obsolètes ou détériorés. Ces derniers étant parfois encore en état de fonctionner nécessitent l'aide d'un teckno pour être remis sur pied. Ils peuvent alors commencer à vivre une nouvelle vie, sans remise à jour, ce qui leur permet de développer un semblant d'humanité.

Ces androïdes obsolètes tentent de vivre en groupe et ont créé un mouvement contestataire pour les droits des androïdes, car en tant que machine, ils n'ont aucun droit et appartiennent à leur propriétaire, mais

ce mouvement commence à prendre de l'ampleur en particulier dans les régions contrôlées par Robotix Inc.

AVANTAGES ET RESTRICTION À LA CRÉATION :

- ◆ Choisir le variant « Androïde » coûte 15 points de création (-15 PC).
- ◆ Un Androïde dispose de trois dés de variant (3DV).
- ◆ Un Androïde bénéficie de quelques améliorations selon la volonté initiale de leur créateur. Deux attributs au choix passent au niveau 1 avec la possibilité de choisir une expertise associée pour l'un d'eux.
- ◆ Un Androïde est soumis aux normes de la robotique, créées par Isaac Asimov, un écrivain du XXe siècle. Il ne peut donc pas occuper des postes pouvant l'amener à tuer un être humain. Cependant, il existe des androïdes de sécurité employés pour maintenir l'ordre, disperser les foules et arrêter les suspects pour peu qu'ils utilisent des armes non létales. Un Androïde ne peut donc pas être Auditeur et Prévôt.
- ◆ Un Androïde ne vieillit pas. Il ne subit pas l'état « Sonnés », mais les armes électriques (taser) ou à impulsion électromagnétique (IEM) provoquent chez lui une surcharge lui occasionnant un niveau de blessure supplémentaire. Il faut un jet de « Technologie » pour les réparer, car la médecine n'agit évidemment pas sur eux.
- ◆ Un Androïde peut intégrer l'ensemble des mégacorporations et tous les groupes révolutionnaires.

Remarques :

Un personnage-joueur androïde se doit d'être indépendant et non la marionnette d'un hacker. Pour cette raison, le personnage androïde est un synthétique ayant ou développant peu à peu une personnalité propre déviant progressivement des lois d'Asimov sans pour autant s'en affranchir. En aucun cas, il ne peut être débranchés, puisque sa pile au tibétium lui donne une autonomie de plusieurs siècles, même s'il lui est nécessaire parfois de la recharger. Son CPU ne peut en aucun cas être piraté à distance sauf à l'être par l'I.A. lors d'une mise à jour ou des besoins d'un scénario.



Variant	Humain	Clone	Psy	Mutant	Keendred	Génoïde	Androïde
PC	0	10	-5	-10	-10	-20	-15
DV	1DV	1DV	1DV	2DV	2DV	3DV	3DV
Pts stress	3	3	2	0	0	0	0
Avantage	aucun	+1 Inné	+1 Psy	1D3 mutation	+1 attribut	+1 pour 2 attributs	+1 pour 2 attributs
Expertise	aucune	Endurance	1 pouvoir	aucune	+1 expertise	+1 expertise	+1 expertise
Restriction	aucune	variable	aucune	citoyen/prévôt	prévôt	aucune	prévôt/auditeur
Accréditation	0	0	0	0	0	1	0

INSTRUCTION 2.3: LES DIFFÉRENTS ARCHÉTYPES

Un personnage peut choisir n'importe quel archétype dans les limites de son choix de variant humanoïde. Il convient ensuite de définir sa condition: citoyen, résident ou décortifié, selon qu'il joue au sein d'un groupe de Régulateurs ou de Dissidents. Il lui suffit, en accord avec le Meneur, de décrire une histoire cohérente expliquant ses choix pour intégrer le groupe de personnages.

Il revient en effet au Meneur et aux joueurs de définir s'ils joueront un groupe travaillant au service de la Normazone ou entré en résistance.

JOUER PARMIS LES RÉGULATEURS DU CONSORTIUM

Quels que soient les archétypes choisis par les personnages, tous ont débuté leur carrière au sein d'une mégacorporation, avant d'intégrer l'Instance de Régulation du Consortium (I.R.C.) en tant que Régulateur. Là, ils servent le Consortium et l'O.N.U., mais restent affiliés à leur mégacorporation dont ils préservent les intérêts. Les Régulateurs sont donc les agents de terrains de l'I.R.C. au service des mégacorporations venant marcher sur les plates-bandes des prévôts d'ISO Corp. et s'assurer que l'application des normes soit bien respectée.

Durant les enquêtes pour faire respecter la législation normative, ils constatent les infractions aux normes, arrêtent et jugent les contrevenants, avant d'exécuter la sentence au besoin si un Prévôt les accompagne.

Les Normators du Consortium élaborent des projets de normes répondant aux volontés des dirigeants du Consortium et des mégacorporations; ceux de l'O.N.U. rédigent et saisissent les normes validées par le haut conseil

normatif. Les Prévôts et les agents d'ISO Corp. font appliquer ces normes avec un excès de zèle nuisant parfois aux activités des mégacorporations. C'est là qu'interviennent les Régulateurs.

Leur connectivité permanente avec S.O.N.I.A. leur permet de rester en contact constants avec la base mondiale de données normatives de l'O.N.U. De ce fait, le Régulateur peut reconnaître instantanément un contrevenant et agir dans le respect des normes actives.

Un Régulateur pourra obtenir le statut de citoyen, dans la limite de son variant humanoïde lors de l'obtention de sa certification, pour peu qu'il ait démontré un minimum de zèle. Son contact permanent avec l'I.A. lui permet également d'avoir accès à la SAINTE, à titre exceptionnel et de récompense pour service rendu, même s'il n'en a pas les moyens de se payer une telle prestation, si jamais il devait mourir en mission.

JOUER PARMIS LES DISSIDENTS

Les Régulateurs renégats et les agents dissidents utilisent leurs compétences et leurs contacts pour combattre l'organisation même de la Normazone.

Un Régulateur rebelle peut soit appartenir à la Cinquième colonne et être toujours en poste dans les instances du Consortium (dans ce cas, ses fonctions restent les mêmes que pour un Régulateur en place, et seuls ses buts diffèrent), soit avoir rejoint un groupuscule de dissidents au sein de la Normazone ou en zone franche, et combattre le système établi de l'extérieur.

Les agents dissidents tentent de mener la vie dure à l'establishment, d'unifier les groupuscules avant l'assaut final, d'enquêter et annoncer dans les médias la vérité pour lever les foules et avoir enfin une chance d'obtenir la liberté d'agir et de penser!



Archétype	Normator	Prévôt	Auditeur	Milicien
Attribut	Inné +1	Inné +2	Inné +2	Inné +2
Conn. +2	Comb. +1	Comb. +2	Comb. +3	Conn. +2
	Soc. +1	Conn. +2	Conn. +1	Soc. +1
	Tech +2	Soc. +2	Soc. +1	Tech. +1
	-	-	Tech +1	-
Bonus	+1 attribut	+1 attribut	aucun	aucun
3 Expertises	Conn. normes	Antigrav	Agilité	Antigrav
Falsification	Armes à feu	Armes à feu	Armes de corps-à-corps	Perception
	Informatique	Athlétisme	Armure corp.	Armes à feu
	Polyglotte	Conn. normes	Discrétion	Armure corp.
	Réseau	Commandement	Perception	Arts martiaux
	Superstructure	Perception	Persuasion	Artillerie
	Technologie	Persuasion	Ruse	Commandement
	-	-	Superstructure	Discrétion
	-	-	-	Endurance
	-	-	-	Sabotage
	-	-	-	Stratégie
	-	-	-	Superstructure
	-	-	-	Survie
-	-	-	Tireur d'élite	
Stress	2	0	2	1
Citoyenneté	Citoyen	Citoyen	Résident	Résident
Accréditation	2	2	1	+0 (spc)

Archétype	Média	Trader	Techno	Médic
Attribut	Inné +1	Conn.+2	Conn. +2	Inné +1
Conn. +2	Soc. +2	Soc. +1	Conn. +3	
	Soc. +3	Tech. +2	Tech. +3	Soc. +2
	Tech. +1	-	-	Tech. +1
	-	-	-	-
Bonus	aucun	+1 attribut	+1 attribut	aucun
3 Expertises	Discrétion	Agilité	Artillerie	Biologie
Falsification	Falsification	Conn. normes	Chimie	
	Persuasion	Finance	Cybernétique	Cybernétique
	Politique	Marchandage	Informatique	Médecine
	Polyglotte	Perception	Marchandage	Persuasion
	Psychologie	Réseau	Pilotage	Psychologie
	Raillerie	Ruse	Sabotage	Survie
	Réseau	Séduction	Technologie	Technologie
	Séduction	Politique	-	Séduction
	-	-	-	-
	-	-	-	-
	-	-	-	-
	-	-	-	-
Stress	1	1	1	
Citoyenneté	Résident	Résident	Résident	
Accréditation	+0 (spc)	+1 (spc)	1	1