



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Post-mortem > Aides de jeu > **Précisions sur le système d'exploitation**

Précisions sur le système d'exploitation

Compléments d'information sur le cyberspace de Brain\Waste

mardi 28 février 2006, par [FX](#)

Comment l'ISA fabrique ses pouvoirs ?

L'architecture interne de l'ISA ressemble aux grosses forteresses de données des mondes cyberpunks vivants.

Les **disjoncœurs** ressemblent à des grosses baudruches charnues dans lesquelles les miliciens Krops entreposent l'ectopeureuse, formant des petits lacs verdâtres. Ils utilisent des fioles de capture spécialement adaptés pour la Matrice, les glaubulles, pour enfermer du liquide, et lui donnent une silhouette. Tous gardent une texture diaphanes et vert fluo.

Les **synthoripiles** sont des cavernes miroitantes qui se contractent et se gonflent comme des poumons. Elles ont la particularité de s'amalgamer avec les pierres de savoir, et forment des grosses bases de connaissances. En inspirant, elles s'emplissent des courants remplis d'ecto-verso, qui sont rejetés à l'expiration pour former un flot d'informations qui va se balader dans le cyberspace.

Les programmes nouvellement nés dans les disjoncteurs sont placés à l'entrée, et s'imprègnent de multiples aptitudes et pensées hérités des spectres.

Les **transmistorts** sont installés au sortir des zones de fabrication des programmes matriciels. Placés dans des couloirs étroits du cyberspace, ils ressemblent à des cordes vocales, ils filtrent ces derniers et leurs implantent des comportements obligatoires ou des missions.

Précisions sur le rôle des agents matriciels

Note : les stats des programmes sont donnés dans le livre de base.

Les *disjoncœurs* évacuent le savoir devant les **Indiscouteurs**, des petits programmes en forme de plante bruyante. Ces commères virtuelles écoutent les flux qui passent à proximité, et les relaient en criant ce qu'elles ont entendu autour d'elle. En général, les *indiscouteurs* sont suffisamment rapprochés pour couvrir un secteur important du cyberspace. Ce sont les **Censeurs**, des programmes qui filtrent le savoir selon des critères préalablement établis, qui réceptionnent les cris de leurs collègues. Ils archivent l'information triée, en attendant l'action des **Sysmiss**, des unités mémorielles dont l'apparence est calculée selon les données qui s'y trouvent, grâce à des formules fractales complexes. Elles rassemblent de manière compréhensible et pertinente les flux épars d'information collectés par les censeurs, et si elles changent souvent d'aspect, elles représentent les bases de données que tout nevrinner rêve d'agresser.

Afin d'empêcher que les informations circulant librement dans la Matrice ne tombe entre de mauvaises mains, l'ISA s'est doté de programmes de contrôle. Les **Geigneurs** informaticiens prennent généralement une forme chétive et discrète, avec plusieurs membres palpeurs et une prédisposition naturelle à connaître fonction et mission des spectres. Ils patrouillent dans la Matrice, servant de gardes du corps aux Sysmiss. Hormis des contrôles de routine sur les spectres de passage, ouvertement ou à leur insu, ils peuvent gémir de manière atroce et déclencher l'alarme sur tout un secteur. C'est là que les **Cyrbères**, les programmes

de veille technologique, entrent en action. Dispersion des intrus, traque, capture, les cyrbères sont très compétents à pister leur cible. En général, seule une éjection instantanée de la Matrice peut vous sauver de leurs crocs et de leurs armes virtuelles, mais ils vous attendront...

Activités virtuelles

La Matrice ressemble de l'extérieur à de la cervelle boursofflée qui chapeaute la mégapole qu'elle contrôle. Aux abords, l'odeur est souvent des plus infectes.

L'intérieur constitue un milieu électro-magnétique, le cyberspace, dans lequel un spectre averti flotte sans effort. Les mouvements dans le cyberspace sont beaucoup plus rapides que dans le reste de l'Au-Delà. Mais certains spectres ne s'habituent pas au voyage matriciel hyper-rapide. Si vous êtes très mal à l'aise, vous pouvez même vous mouvoir plus lentement ! Si votre Conscience est à 0, vous avancez à la moitié de vos emjambées habituelles. Autrement, vous pouvez multiplier votre vitesse de déplacement par votre conscience.

Attrape moi si tu peux

Le programme Yamimoto 1.3 permet de vous munir d'une super cylindrée japonaise très tendance pour faire la course avec d'autres arpenteurs de la Matrice. Ces derniers ont fait grimper en flèche la popularité de ce soft indépendant. La rapidité de déplacement matriciel révèle généralement qui est capable de gagner un duel de programmes. Les courses de moto virtuelles évitent aux nevrunters de perdre bêtement leurs programmes simplement pour se mesurer à un collègue.

Dans les bars et les salles tri-DEO, des bornes proposent de s'entraîner à ces courses. Quelques insultes utilisées lors des défis sont passées dans le langage courant : « t'accélères ou tu dors ? », « j'veis t'acculer au mur, face de tron », « passe à la 2.0 »...

Pirates, mode d'emploi

Les pirates matriciels ciblent en priorité les bases de données, les Sysmiss, qui sont le cœur de la Matrice. Voler ou modifier des informations mémorisées par

ces programmes peut changer le visage de Brain\waste. Les pensées de l'ISA se créent précisément par l'interaction entre le code initial et les mémoires fragmentées stockées dans ses programmes. Elles sont étrangères au bon sens et au vraisemblable ; elles traitent l'information brute. Toutefois, avant de s'accorder tous les privilèges ou faire attaquer vos ennemis par une patrouille de drones, il faut trouver la bonne sysmiss, une quête longue et délicate...

Le pillage prend parfois des allures de braquage classique, lorsqu'un organe de la Matrice est attaqué. Dans ce configuration, les programmes sont dispersés, les miliciens krops capturés et l'endroit devient sous contrôle des nevrunters pendant quelques minutes, le temps pour eux d'accomplir leur but : créer des softs (synthoripile), voler des pierres (disjoncoeurs), ou créer des armées virtuelles sous leur contrôle (transmistorts). Les programmes utilisés par l'ISA ne présentent pas d'intérêt pour les nevrunters. La tâche de ces derniers est souvent de trouver des spectres de softs plus variés, ou de les détourner sur place. Armés d'une N-Cage, ils peuvent déjouer les vérifications des Génieurs, et tenter leur chance.

Une vie après l'aspiro

La Puissance du lieu ne s'intéresse à son activité. Même si l'ISA fait chasser les intrus, ce n'est pas une priorité. Elle n'utilise qu'un tiers du cyberspace. La Matrice reste une terre à conquérir, pour celui qui se sent de taille à jouer à cache cache avec les Génieurs. Des communautés persécutées se sont autrefois réfugiées dans des zones vides de la Matrice, rapidement suivies par les gangs qui les pourchassaient. Des indéks ensuite tenté leur chance, et certains ont réussi à construire un commerce fructueux. Depuis cette époque, l'immigration n'a pas cessé. L'ISA sévit par périodes, envoyant des missions sécuritaires disperser la foule installée, qui fuit rapidement pour s'installer ailleurs. Le danger n'est pas suffisant pour arrêter le phénomène ; bien au contraire, il donne du piment à l'existence des spectres qui ont choisi de poser leurs os ici.



Enfermés !

La « cage » enferme les programmes et les capacités matricielles dont le nevranner se sert pour mener à bien ses missions. Une cyberconsole possède deux fonctions : masquer votre arrivée dans la Matrice, et emmener des spectres, virtuels ou réels, avec vous en run. La seule restriction est qu'une console ne peut pas stocker une autre console.

La N-Cage définit autour d'elle (à vue) un espace qui lui appartient. Les programmes que vous libérez de votre console sont limités à cette zone, laquelle se déplace en même temps que le nevranner. Ils obéissent à vos ordres et recoivent votre bonus de commandement matriciel pour leurs actions (marge de réussite sur un jet d'une compétence de run du spectre pirate). Les spectres « relâchés » de votre console bénéficient des mêmes avantages, mais ne sont pas soumis à votre contrôle, et sortent de la zone s'ils le souhaitent - en perdant toutefois les bonus que le pirate leur octroie. *Vous pouvez cacher n'importe quel spectre dans votre N-Cage, à condition qu'il soit volontaire.*

Normalement, ce sont les stats du spectre pirate qui sont utilisés pour les jets. Des programmes de connaissance ou de réaction matricielle permettent au nevranner d'acquérir des aptitudes (compétences ou prouesses) dans la Matrice à

moindre prix. L'inconvénient réside dans le fait qu'ils prennent la place d'un autre programme dans la N-Cage.

Les programmes les moins chers sont des codes informatiques jetés à la poubelle par les informaticiens vivants, qui permettent de faire un seul type d'action : pénétrer dans une zone, décrypter une clé, etc. *Les softs plus puissants sont des spectres modifiés que le Nevrunner sort de sa console et le lâche dans le cyberspace* ; ils sont plus chers et plus volumineux que les précédents (2 niveaux d'artefacts au lieu d'un). Suivant leur complexité, ils peuvent faire agir de manière autonome, vous obéir totalement ou avoir un libre-arbitre.

Le pirate garde un lien avec les spectres qu'il a libéré dans la Matrice, il peut utiliser la puissance de sa N-Cage pour ramener tout ce que celle-ci contenait au début du run (les programmes et spectres dispersés ne reviennent pas).

Les consoles vendues par les corporations regorgent d'accessoires plus ou moins utiles destinés à vous faire dépenser vos x-billes. Faites vos adaptations à partir des jeux existants. Au marché noir, les N-Cage sont vendues entre 20 et 100 M-o, c'est pourquoi on préfère en général passé un contrat avec les agents des institutions mortifères.