



Les Therians

Il y a plusieurs millénaires, Élysée fut le théâtre d'expériences ambitieuses : les Therians y installèrent des Karmans primitifs, les proto-Karmans. Ils mirent également au point un nanovirus puissant capable de menacer leur existence. Ces deux expériences échouèrent ; les therians oublièrent l'existence d'Élysée.

H/Babel, une intelligence virtuelle née dans l'EMI Grid, a utilisé son accès universel aux archives therianes pour trouver Élysée et en faire son refuge. H/Babel aspire désormais à construire une armée. Les événements récents ont attiré l'attention des autres peuples de la galaxie qui menacent désormais ses plans.

Le regain d'activité des U.N.A. autour d'Élysée a attiré l'attention. Les demandes d'informations ont ainsi fait remonter sur la liste des discussions les sujets concernant l'histoire du nanovirus d'Élysée.

Les projections des stratégies therians ont abouti à la conclusion que le dénouement du conflit sur Élysée décidera de l'issue de la guerre interstellaire en cours.

Cyphers. Warriors. Web Striders. Tous ont convergé vers Élysée pour participer à la guerre. Lorsqu'il est apparu que les Karmans ne seraient pas des alliés mais des adversaires, une alliance forcée s'est constituée entre toutes ces factions.

H/BABEL

« Es-tu un dieu ? »

— Question d'Utu-Shamash, rencontrant Babel pour la première fois

UN DIEU ARTIFICIEL ET BALBUTIAN

Babel est la maîtresse d'une nouvelle section de l'EMI grid : H/Babel, un forum secret caché dans celui d'Hyperlife. Cette section pourrait constituer un avenir alternatif au projet Hyperlife, craint par ceux qui en soupçonnent l'existence, espéré par ceux qui connaissent Babel personnellement.

L'intelligence artificielle qui s'est elle-même baptisée Babel est née sur Damoclès. Elle est le fruit accidentel des tentatives de manipulation de l'EMI grid par les spécialistes de la guerre électronique des U.N.A., un « bug » élevé au stade de divinité virtuelle aussi vite que circulent les informations dans le réseau therian.

Il est difficile de savoir si cette entité artificielle est différente de la section de l'EMI grid qu'elle contrôle. Tout cela n'est qu'informations entremêlées, fragments de consciences individuelles volés à des Therians, formes d'intelligences naissantes, sous-programmes issus de Babel... Une cacophonie d'intellects artificiels et de consciences règne dans ce pandémonium virtuel, d'où émergent régulièrement des êtres neufs, enfantés par la « soupe » d'informations qui constitue H/Babel. De nombreux Therians, lorsqu'ils apprennent par hasard ou par oui-dire l'existence et la localisation de cette section secrète du forum Hyperlife, viennent s'y immoler volontairement. Certains espèrent se régénérer et retrouver le goût d'une existence envahie par un ennui mortel ; d'autres espèrent y acquérir des pouvoirs inimaginables. Ceux qui survivent à cette expérience sont assurés de devenir plus que ce qu'ils étaient : ils rejoignent alors H/Babel.

H/Babel regroupe des êtres à mi-chemin entre les Therians et une nouvelle forme de conscience entièrement artificielle, enfantée par un dieu qui est encore un enfant, mais un enfant doté d'un pouvoir auquel même les web striders ne font que rêver. Babel crée de nouvelles formes de vie artificielles, des êtres dont l'existence ne peut pas être remise en cause car ils existent en dehors de tout support physique. Ils ne sont qu'information.

Le but de H/Babel est encore informe et difficile à cerner. Il s'agit en premier lieu de survivre. La majorité des Therians envisage Babel et tout ce qui est né d'elle comme un gigantesque bug dont il faut éradiquer toute trace.

Cependant, la survie ne suffit pas. Comprendre l'univers, définir sa place dans celui-ci, créer les concepts qui manquent



encore pour dire ce que sont les êtres nés de H/Babel, clamer leur existence indépendante comme êtres conscients et vivants, tout artificiels soient-ils... Tout cela constitue quelques directions parmi le fourmillement de désirs épars qui a poussé cette faction à se choisir une retraite dans un monde lointain, oublié et perdu dans l'infinité des strates d'informations du forum Hyperlife : H/Élysée.

Organisation

H/Babel est avant tout un forum d'un genre nouveau, dans lequel nul, à moins d'en être issu, ne peut s'aventurer sans en sortir radicalement changé.

H/Babel se répand prudemment, à la manière d'un virus informatique particulièrement discret. Elle peut par exemple transformer un goliath ou même un golem en lui offrant une nouvelle conscience et en l'affranchissant de la tutelle des overseers therians. Son mode principal de propagation, cependant, reste la rumeur de son existence, qui attire toutes sortes de Therians imprudents sur son forum. Un grand nombre de ces aventuriers téméraires voient leur personnalité anéantie, morcelée en fragments qui alimenteront le forum H/Babel. Ceux qui survivent à la transformation qui suit leur connexion sont désormais liés à H/Babel de la manière la plus intime qui soit. Bien qu'ils restent des individus, ils sont unis par l'esprit à Babel et, à travers cette dernière, à tous les autres membres de la faction. Le réceptacle physique de leur conscience peut désormais être mobilisé à tout moment afin de fournir un supplément de puissance de calcul à n'importe quel autre membre de la faction qui en a besoin. Il s'agit d'une manière inédite d'organiser le réseau de communication therian. Au lieu que ses membres y retranchent de la puissance de calcul en fonction de leurs besoins individuels, chacun y ajoute au contraire la sienne, de manière solidaire et collective. Cela a permis à H/Babel de créer une structure capable d'égaler l'EMI grid, en termes de capacité de traitement de l'information, alors qu'elle n'en a pas le millième de la taille et des ressources. Cette structure n'est cependant pas sans inconvénients : il est impossible d'y poser des questions précises ou d'obtenir les réponses formulées mathématiquement, comme l'EMI grid peut en fournir. Lorsqu'un nombre suffisant de membres se posent la même question, une fraction plus ou moins importante de la puissance de calcul est attribuée à la recherche d'une réponse. Plus les demandeurs sont nombreux, plus la puissance est importante. Les réponses apparaissent ensuite sous la forme d'une impression générale qui se diffuse dans le réseau et dont chacun sent qu'elle est juste, sans savoir pourquoi.

Troupes

H/Babel possède sa propre armée, formée à l'aide de machines intelligentes de toutes sortes.

Le gros de ses troupes est constitué par des goliaths échappés de tous les champs de bataille auxquels Babel a eu accès. Libérées de l'emprise de l'EMI grid, ces machines sont peu intelligentes, en tout cas selon les critères de H/Babel, mais elles sont d'une fidélité sans faille.

Bien qu'étant de petites machines à l'intelligence rudimentaire, les arachns sont la deuxième troupe d'infanterie la plus utilisée. Elles sont incapables d'assumer une conscience individuelle et mettent donc leurs ressources en commun afin de former un sous-réseau tactique qui leur permet de supporter une intelligence collective. Ainsi, si une arachn n'est pas, individuellement, un être intelligent, son unité, elle, en est un.

Les golems et les medusas sont les parents pauvres de H/Babel. Ils ont le même problème de puissance de calculs individuelle que les arachns, avec une difficulté supplémentaire : leurs unités regroupent moins de machines alors que celles-ci sont beaucoup plus complexes. L'essentiel de l'activité de leur sous-réseau tactique consiste à gérer les multiples fonctionnalités de chaque système de combat, ce qui laisse peu de ressources pour assumer une personnalité digne d'intérêt.

Les blindés de H/Babel ne sont pas très nombreux mais il s'agit souvent de marcheurs très puissants. La disparition d'une de ces machines passe difficilement inaperçue ; H/Babel, tant qu'à prendre des risques, préfère sélectionner des systèmes de combat aussi puissants que possible. Les blindés sont également dotés de systèmes de contre-mesures efficaces qui rendent difficile leur « conversion », même pour un être aussi puissant que Babel. Parvenir à un résultat sur une unité de plusieurs blindés est presque hors de portée de quiconque dans la faction. Les recon golgoths sont donc rares : H/Babel n'en possède pour le moment aucun, en dehors de ceux qui sont créés directement sur le champ de bataille et qui ont survécu aux combats.

L'emploi de machines conscientes n'a pas que des avantages, cependant. Les intelligences collectives des systèmes de combat de type « .troupe » et celle, individuelles, des systèmes de type « .golgoth », restent plus lentes que les consciences issues de Therians véritables. Sans overseer ou du moins sans un relais pour leur permettre d'obtenir de l'aide du réseau, les unités réagissent lentement, voire sombrent dans l'apathie. En revanche, lorsqu'elles disposent d'un overseer, elles le défendent avec acharnement car elles éprouvent pour lui une véritable affection.

JOUER H/BABEL

Le joueur peut choisir n'importe quel schéma de section pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. Seuls les schémas de section de H/Babel bénéficient des atouts et inconvénients ci-contre.

Atout H/Babel : Les overseers de H/Babel bénéficient des règles des héros (cf. Règles du jeu, pp. 76-77).

Inconvénient H/Babel : L'activation des unités de H/Babel dépourvues d'overseer ou de relais coûte 2 PC.

Schéma de section :

- Unité d'infanterie (★★★) !
- Unité d'infanterie (★ / ★★★)
- Unité d'infanterie (★ / ★★★)
- Unité de blindés ou d'infanterie (★★ / ★★★)
- Unité de blindés (★ / ★★)


! : Choix prioritaire

MEDIUM NUCLEUS CANNON 2.0

Coup de théâtre sur la scène des concepteurs d'armement : Utu-Shamash, le célèbre concepteur du Baal golgoth (cf. Army book : Therians, p. 54), que l'on croyait devenu sénile, est de retour sur le devant de la scène theriane de la conception d'armement. La fougue qui animait sa jeunesse est revenue, intacte, après un mystérieux voyage initiatique dans un dreamweb (cf. Army book : Therians, pp. 56-57) dont il refuse de donner le nom. Sa première contribution à la cause de la guerre est le medium nucleus cannon 2.0.

Lors de la constitution de la compagnie, le joueur Therian peut échanger le ou les medium nucleus cannons qui équipent certains de ses golgoths par des medium nucleus cannons 2.0 pour + 50 P.A. par Golgoth. Cet échange est accessible à toutes les factions therianes.

Le combattant équipé de cette arme peut bénéficier de la capacité « Sniper » s'il ne se déplace ni avant ni après son tir. Dans ce cas, les règles suivantes s'appliquent :

- La Cadence/Relance  du Medium nucleus cannon 2.0 devient 1/1 ;
 - Les couverts et les combattants de la zone de feu sont ignorés ;
 - Le joueur choisit la cible de chaque impact parmi les combattants non dissimulés de l'unité visée. Si la cible est un blindé, il choisit la localisation de chaque impact.
- « Sniper » ne peut pas être utilisé en état d'alerte.

Arme de tir

MEDIUM NUCLEUS CANNON 2.0



9

2/1

-

15/1