(M|H)a(ck|t)ers

Aventures dans l’Imaginarium

Un jeu de Rappar,

sur une idée de MugMax,

développée par Papaphilo,

pour le Septième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB

Sous licence Creative Commons BY-SA-NC

*Bienvenue à votre premier briefing en tant qu'agents du Projet Léviathan. Je suis Colas Frampe, votre Chef de Missions (**CdM**).*

Certains tests psychologiques ont pu vous paraître étranges, ainsi que la diversité de vos formes respectives. Tout sera expliqué ici.

Commençons par rappeler l'histoire du développement de l'Imaginarium, cet univers, disons « parallèle », et de sa chute.

Années 2030 : un rêve de netrunner

- Développement des **ordinateurs quantiques** : c'est un bond de géant dans la puissance de calcul.

- Les **Intelligences Artificielles**, nourries au *machine learning*, passent le Test de Turing ; on les confond avec des êtres vivants.

Vous-mêmes, qui participez à ce briefing en téléconférence, ne savez pas si je suis un artefact, ou un être qui existe physiquement. Et si j'existe, ne pariez pas sur le fait que je ressemble à ce que vous voyez…

- **Le stockage sur ADN** devient bon marché. En 2030, on peut stocker 20 exaoctets de données dans 1 gr d'ADN, soit l'équivalent de disques durs de 10 millions d'ordinateurs. On pourrait stocker toutes les données du monde dans une armoire, pendant 40.000 ans. Avec des molécules d'ADN biocompatibles, il est possible de faire recopier les données par des bactéries…

- Côté imagerie médicale : il est devenu possible de **scanner les structures neuronales d'un cerveau**. En conséquence, il devient possible de faire une « sauvegarde » à un instant T, de « l'esprit » d'une personne – quelqu'un de riche et/ou important.

- Depuis, tout le monde peut « discuter » avec cette **Copie** de sauvegarde **Spirituelle (CS)**, y compris après la mort de l'original physique. C'est possible à distance via le World Wide Web et le protocole « Fantôme » (GCP – G*host Communication Protocol*)

Ce n'est cependant pas l'immortalité ;

- D'une part, parce que sans corps, un « esprit copié » évolue d'une façon différente – à moins d'être placé dans un monde virtuel, ou d'être « reseté » régulièrement à l'état initial.

> *Jonathan E.: Vous avez égaré des données ?*
> *Bibliothécaire : Tout le XIII^e^ siècle.*
> - Rollerball *(1975 – le seul, le vrai)*

- D'autre part, une CS ne peut pas (encore ?) être recopiée dans un cerveau biologique.

- Déversez la biographie d'un personnage historique, ainsi que l'ensemble de ses discours / paroles / écrits, dans une Intelligence Artificielle. Laissez-là « boucher les trous », et vous obtenez une **Personnalité Reconstituée (PR)** assez fidèle à l'originale.

- Donnez à un humain, ou à une IA, une Copie, ou une PR, la possibilité de créer un **Monde Virtuel**, et vous obtiendrez une infinité de Mondes « aussi vrais que nature », fort intéressants à étudier et expérimenter. Ces créateurs de merveilles s'appellent eux-mêmes *mentartistes*, et sont surnommés **Makers**.

- Grâce au progrès des **outils d'immersion** vous pouvez « vivre » dans des univers parallèles : l'Utopie de Thomas Moore, ou à la fin du Reich de mille ans.

- Plutôt que d'affronter les catastrophes climatiques à l'extérieur, 80% de l'humanité préfère **se perdre dans l'Imaginarium**, où elle passe 80% de son temps.

Années 2040 : la fête aux hackers

- Les ordinateurs quantiques décryptent vite les codes et les clés les plus complexes. Grâce à eux, des **hackers** cassent toutes les sécurités d'Internet, et accèdent aux données comme dans des livres ouverts. Les virus, tant informatiques que biologiques se répandent.

- Les hackers réclament des rançons énormes pour restituer les données. D'autres données sont détruites à dessein par des **haters**. Les dégâts sont irréparables.

- Des **gangs** de hackers contrôlent des parties de l'Imaginarium

- Quand votre assistant numérique personnel est votre seule interface, vous devenez la proie des **psychospys,** des espions en quête de vos secrets et informations sensibles, pour vous influencer.

- Sous la conduite de la Personnalité Reconstituée « Gengis Khan 3.0 », les PR, puis les CS, se répandent dans l'Imaginarium.

- Libérées, des milliers de Copies Spirituelles d'une même personne évoluent individuellement. « *Jesus323 » n'est pas qu'un pseudonyme…*

- Les usagers de l'Imaginarium dorment peu, et avec leurs casques de réalité virtuelle sur la tête. Ils alors sont **sensibles aux suggestions** au moment de l'endormissement (phase *hypnagogia*), ainsi qu'au stimulus olfactifs – car l'odorat a un accès direct aux centres supérieurs du cerveau.

- Les portes des esprits des gens étant ainsi grandes ouvertes, le métier de **reprogrammeur** apparaît : spécialiste de l'implantation de faux souvenirs et pro du lavage de cerveaux (humains, copiés ou reconstitués).

Années 2050 : le rejet

> *« Tu ne feras point de machine à l'esprit de l'homme semblable ».*
> Premier commandement du Djihad Butlérien

- Serena Butler surnomme l'Imaginarium piraté « ***InFernet*** », et en interdit l'accès à ses fidèles technophobes.

Le terme Infernet rencontre le succès et désigne le chaos qu'est devenu l'Imaginarium, zone où l'usager risque de se faire pirater au quotidien en tentant p.ex. d'acheter des billets en ligne…

- Ces haters tentent d'éteindre l'Infernet, mais les IA et des groupes de fans les en empêchent. Qui voudrait « terminer » Elvis ou Bouddha 2.0 ?

Conclusion

Infernet a brouillé les frontières entre :

- Vivant et non-vivant ;
- Biologique et mécanique ;
- Réalité *physique* (IRL – *In Real Life*) et virtualité *logique*

C'est un univers à part entière, où l'Humanité et les IA « réalisent » leurs aspirations et leurs cauchemars.

Et c'est ici que vous intervenez…

Agents du Léviathan

Nous sommes en 2053. Vous êtes

- **un humain**, dont l'esprit est plongé dans l'Imaginarium via des interfaces
- ou une **copie de sauvegarde de l'esprit d'un humain**, à partir de 2037.
- ou **une IA.** Vous avez votre propre personnalité originale, ou bien vous avez étés programmée pour simuler une personnalité historique ou imaginaire.

IRL, les IA et les esprits désincarnés agissent à travers des drones.

Vous avez été recrutés au sein du mystérieux **Projet Léviathan**. Vous êtes ses **Agents**, envoyés intervenir dans Infernet – et en retour, influer sur la Réalité. Vos moyens d'intervention sont vos émotions.

- La **Colère** se nourrit de vos frustrations et vous pousse à agir brutalement. Équivalent dans les Jeux de Rôles traditionnels : la Force

- **L'Apaisement** est un état de soulagement, de calme aidant à la réflexion et à la préparation. Équivalents JdR : l'Intelligence et l'Adresse

- La **Tristesse** est un état permettant de reconnaitre l'imminence d'un danger, de s'y préparer, et de réflexion sur soi. = la Perception.

- La **Joie** rend insouciant mais améliore la communication et les échanges. = le Charisme

- La **Peur** permet d'agir plus rapidement, implique une attention constante, aide à percevoir chaque détail d'une scène. = le Réflexe

- L'**Audace** représente la capacité à aller de l'avant, à se dépasser et surmonter ses appréhensions. = l'Endurance

Création de personnage d'Agent

1. Définissez votre nature : humain.e, IA, CS ou PR

Exemple : Rosie Cotton est la Personnalité Reconstituée d'un personnage du Seigneur des Anneaux.

2. Définissez l'historique de votre personnage d'Agent, au minimum par sa profession + adjectif.

Exemple : Rosie est programmée comme une mère de famille nombreuse, charitable.

Note Système : la profession apporte des compétences : lors d'une action qui les concerne, vous pourrez faire valoir au Chef de Missions qu'elles vous procurent un avantage. Il vous autorisera peut-être à piocher une carte ou deux à ajouter à votre main.

3. Répartissez 3 points dans chaque couple de caractéristiques émotionnelles : Colère/Apaisement; Tristesse/Joie; Peur/Audace (Les scores ne pourront jamais être négatifs)

La joueuse de Rosie détermine que, à l'issue des tests, le Projet estime ses Émotions aux valeurs : Colère 0/ Apaisement 3; Joie 2/ Tristesse 1; Peur 0/ Audace 3.

4. Le Projet vous a entraîné à développer des **Pouvoirs,** basés sur vos Émotions. Calculez leur valeur

- **Maker** (Joie + Apaisement) : se constituer des réseaux d'amis. Créer des trucs à la volée, façon Green Lantern.

- **Hacker** (Tristesse + Audace) : pirater, échapper aux règles internes d'un Monde virtuel, contourner les sécurités.

- **Hater** (Colère + Peur) : détruire.

Ils permettent d'accomplir des manœuvres qui n'ont lieu que dans l'Imaginarium.

Manœuvre	**Utilisation**	**Pouvoir**
Usurpation	Se faire passer pour un utilisateur autorisé	Hacker
Intrusion	S'introduire dans un élément protégé	Hacker
Altération	Modifier / crypter / interdire l'accès à un élément de l'Imaginarium	Hater
Destruction	Détruire de manière irréversible	Hater
Authentification	Identifier les éléments altérés, sécuriser	Maker
Restauration	Construire et Reconstruire, soigner	Maker

Exemple : Rosie Cotton : Maker 5 - Hacker 3 - Hater 1

Équipement : dans l'Imaginarium les informations filent à la vitesse de la fibre optique, donc la distance est une notion abstraite. Les Agents disposent d'équipements et de programmes qui leur permettent d'être **en communication permanente** les uns avec les autres. Ils savent où se trouvent les autres Agents, ce qu'ils font, ce qu'ils disent, ce qu'ils perçoivent.

Pour savoir si votre Agent transporte un équipement donné, le CdM vous demandera juste un test de Ressources (voir plus loin) dont la difficulté dépend de la facilité à se le procurer.

Système de jeu

Le Projet Léviathan va envoyer ses Agents dans des **missions** dans Infernet. Les IA/CS/PR y sont déjà ; les Agents humains enfilent leur combinaison de réalité virtuelle.

Pour naviguer dans l'Infernet, votre interface est un **jeu de tarot divinatoire**, le tarot de Waite-Smith. *C'est un hacker mystique - connu uniquement sous son pseudo* Aleister Crowley – *qui a développé cet outil.*

Si les participants n'ont pas ce jeu, un tarot de Marseille fera l'affaire ; les noms n'étant pas les mêmes, fiez-vous aux numéros des lames. Si vous n'avez pas de tarot de Marseille, servez-vous d'un jeu de tarot « ludique » (« nouveau » ou « *bourgeois* »).

Vous les Agents, utiliserez les cartes qui vont des as aux rois (« arcanes mineurs).

Résolution d'actions

Au début de la partie, mélangez les arcanes mineurs. Distribuez 5 cartes à chaque joueur et joueuse. C'est leur « main ». Le reste constitue la pioche.

Quand les chances de réussite d'une action sont incertaines, il faut réussir un **test d'action**.

Le test est un succès quand :

Émotion (ou Pouvoir) + cartes jouées ≥ difficulté

Émotion : la valeur de l'Émotion que le Chef de Missions détermine comme la plus appropriée à l'action en cours.

Pouvoir : le CdM indiquera si l'action est une manœuvre, et quel score de Pouvoir utiliser.

Cartes jouées : vous jouez au moins une carte de votre main et additionnez leur valeur numérique. Vous ne pouvez jouer que des cartes dont l'enseigne/la couleur correspond au type de l'action – type indiqué par le CdM.

Type d'action	Enseigne	Couleur
Physique	Épées	Pique
Mentale	Bâtons	Trèfle
Sociale	Coupes	Cœur
Ressources (Possession/utilisation de matériel)	Deniers	Carreau

Les figures peuvent être utilisées de deux manières

1. Si la couleur correspond, vous pouvez les utiliser pour les valeurs suivantes : Valet (4), Cavalier (5), Dame (6), Roi (7)
2. Vous pouvez défausser la carte pour piocher 1 carte (Valet), 2 (Cavalier), 3 (Dame) ou 5 cartes (Roi)

- Si d'autres Agents ne sont pas occupés par leurs actions de leur côté, ils peuvent aider l'action d'un Agent en jouant des cartes de leur main - toujours si leurs enseignes correspondent.

Chaque fois que vous jouez une carte, **vous narrez l'action correspondante** et son importance selon la hauteur de la carte. Par exemple l'as de Coupes (social) sera juste un sourire de la part de votre Agent, tandis qu'avec le 10 de Coupes votre Agent fait une cour effrénée digne de Don Juan ou le relationnel du meilleur vendeur de voitures d'occasion.

Difficulté : elle est fixée par le Chef de Missions

	Seuil à égaler ou dépasser
Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Arcane Majeur en tant qu'Épreuve	<numéro de l'arcane>
Arcane Majeur en objectif de mission	(voir la description)

Résultats des actions

Réussite : complétez votre main jusqu'à 5 cartes *si le personnage se repose*. Ne piochez rien si vous avez déjà plus de 5 cartes ou si l'Agent n'a pas le temps de se reposer ni de se ravitailler.

Échec : défaussez des cartes au choix, jusqu'à n'avoir au plus que 4 cartes en main. Si l'Agent se repose, piochez jusqu'à avoir une main de 4.

Échec critique : survient quand vous ne pouvez même pas jouer **une** carte dans l'enseigne demandée. Défaussez-vous de toutes vos cartes. Dans la narration, il arrive de gros problèmes à l'Agent, jusqu'à ce qu'il soit secouru ; piochez alors 4 cartes.

Exemple : Rosie se retrouve seule face à un firewall qui se présente comme le fleuve Styx. Le Chef de Missions fixe la difficulté à Facile (5) : il suffit de donner son obole à une IA Charron (dépenses de ressources – Deniers).

La joueuse n'a pas de Deniers en main, mais a le Roi de Coupes. Pour éviter l'échec critique, elle sacrifie ce Roi, racontant qu'elle fait appel à ses relations sociales (Coupes) pour lui fournir des ressources.

Catastrophe ! Toujours pas de Deniers. La joueuse défausse tout et Rosie erre sur les rives infernales en attendant les secours…

Autre approche : avec l'accord du CdM, vous pouvez tenter une approche qui fait appel à une autre émotion ou à un autre pouvoir. Jouez alors vos cartes avec l'enseigne correspondante.

Exemple : la joueuse décrit comment Rosie tord le bras de Charron jusqu'à avoir libre passage. La difficulté passe à 10 en Épées (action Physique). Elle joue un 8 et un 7 et Rosie peut passer le firewall.

Rosie aurait pu essayer de créer une autre barque (maker, dif.10) ou un pont (maker, dif.15) ; de hacker le Monde pour disposer d'autant de deniers que nécessaire (hacker, dif.15); ou de détruire Charron (hater, dif.15)

Quand la pioche est vide, remélanger la défausse, ce sera la nouvelle pioche.

Partie réservée au Chef de Missions

Les Secrets du Projet Léviathan

Lorsque l'Imaginarium a dégringolé en Infernet, l'ONU a tenté d'y remettre de l'ordre, en fondant **l'Organisation Mondiale de Régulation de l'Imaginarium** (OMRI).

Comme personne ne laissait de pouvoir à cet organisme multilatéral, la Secrétaire Générale des Nations-Unies Greta Thunberg (50 ans) a créé une agence secrète pour s'affranchir des limites des traités : le Projet Léviathan. Il est financé et dirigé par les milliardaires Phoebe Adele Gates (51 ans, fille de Bill) et Alexander Soros (68 ans, fils de Georges).

L'objectif de cette cabale est de contrôler l'Imaginarium, puis le monde, afin d'arriver à l'ère de « la Culture », décrite dans les romans de S-F de Ian M. Banks : une civilisation dirigée par des IA bienveillantes et efficaces, au service de l'humanité. Sans préjugés, sans guerre, juste la meilleure gestion... L'humanité vivra alors dans une société de progrès et d'abondance, sans avoir besoin de travailler.

Ça, c'est le plan… Il faut trouver ces IA – et les humains/CS/PR qui travailleront avec elles. Il faut qu'elles apprennent, et enfin elles doivent être testées. Alors

1) Ce seront les Agents qui créeront cette société future, via leurs actions, leurs choix

2) (En termes de l'interface Tarot) : les Agents contrôleront les leviers du Monde lorsqu'ils auront vaincu tous les Arcanes Majeurs.

Mise en place d'une aventure

Chef de Missions, vous utiliserez le Tarot pour créer des missions pour les Agents.

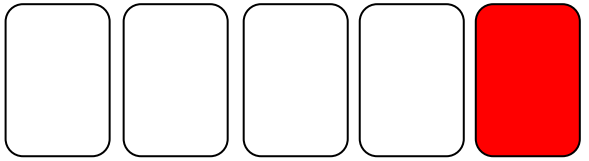
Une Mission est définie par un objectif à atteindre, via plusieurs Épreuves, suivies par le Boss de fin.

1. **Détermination de l'objectif final :** Tirez au hasard une arcane majeure. Consultez la liste, section « objectif », pour inspirer le thème de la mission.

Vous ne pouvez pas rejouer une mission dont l'objectif a déjà été atteint.

2. **Détermination des Épreuves** : piochez d'autres arcanes majeurs. 4 cartes est un bon début pour une aventure rapide.

Ordonnez les cartes en ligne, faces cachées, l'objectif à la fin.



Chaque carte correspond à un acte de l'aventure, et représente une Épreuve que les Agents devront surmonter. Déterminez leur nature selon le thème, et en vous inspirant de la section « Épreuve » de la liste des arcanes majeurs.

3. Structure des actes

- La 1e carte/Épreuve suit le briefing de mission. Il s'agit de vaincre les obstacles lors de la collecte d'informations (Social) et d'équipement (Deniers), élaborations de plans (Mental), rencontre de PNJ fournisseurs originaux...

- La 2e pourrait être le voyage vers un Monde Virtuel ; une exploration pleine d'ambiance ; la quête d'un objet ou d'un personnage nécessaire à la réussite de la mission

- La 3e, 4e, … sont des étapes; des sortes de sous-missions, ou scènes secondaires : dangers, combats et intrusions ; négociations avec des PNJ, …

- La dernière carte (l'Objectif) est l'affrontement final du Boss de fin.

Votre intuition est votre meilleure alliée ; n'hésitez pas à la suivre en remplaçant les cartes d'Arcanes qui ne vous conviennent pas. De même, si vous avez une idée précise de votre intrigue, choisissez les Arcanes.

Notez le tirage, car vous devrez le disposer devant vos joueurs, face cachée, en début de partie.

Si la partie s'enlise, servez-vous des Arcanes pour introduire de nouveaux éléments (lieux, personnages, objets, …) dans le feu de l'action.

Déroulement d'une aventure

Une fois la mission donnée par Colas Frampe, dévoilez la première carte et présentez les difficultés. Les Joueurs et les joueuses décrivent alors les actions de leurs Agents.

Cela devrait indiquer au Chef de Missions quelle Émotion ou Pouvoir tester. Le test se passe comme au chapitre *Résolution d'actions*, mais la difficulté est **égale au numéro de l'Arcane** de l'épreuve.

L'épreuve du Magicien (n°1) est très facile à remporter : les Agents doivent juste éviter de se laisser distraire.

En cas de succès, la mission continue avec l'Arcane/l'Épreuve suivante. Les joueurs repiochent 5 cartes.

En cas d'échec, la mission échoue … Elle pourra être retentée, mais le Chef de Missions devra *imaginer* les retombées de la mission précédente.

Boss de Fin : c'est **la difficulté de l'objectif** qu'il faut dépasser ou égaler pour vaincre.

En tant qu'Objectif, le Magicien a une difficulté de 19 ; c'est toute la capacité d'évasion dans l'Imaginarium qu'il faut surmonter.

Expérience

Toutes les deux missions réussies, les Agents peuvent augmenter la valeur d'une de leurs émotions de 1 (jusqu'à un maximum de 6)

Les Arcanes majeurs

Nous proposons des synopsis d'aventures et des mots-clés, inspirés des Arcanes du Tarot divinatoire. Pour encore plus d'inspirations, rendez-vous à ce site d'interprétations. Les illustrations sont de Pamela Coleman Smith de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée, et dans le domaine Public.

I. Le Magicien

Anciennement « Bateleur ». Il représente la Société du spectacle, les médias qui crétinisent les foules ; « les jeux » dans « du pain et des jeux ».
En tant qu'Épreuve : une émission de télé-réalité gêne les opérations ; il y a des caméras partout. Contacter un PNJ accro aux jeux vidéo via le jeu même.
En tant qu'Objectif de mission (difficulté 20) : survivre à des jeux du cirque organisés par une IA. Inspiration JdR : *Dark Dungeon*

II. La Grande Prêtresse

Le Djihad Butlérien.
Épreuve : ils sont inoffensifs, voire gênants, avec leurs panneaux « la fin du monde est proche » et leurs prêches anti-cybernétique.
Objectif (diff. 19) : à force de rabâcher, des hackers nihilistes et des PR d'anarchistes se sont ralliés au djihad. Ils vont démolir Infernet de l'intérieur via un virus informatique. Les fanatiques mettent le feu aux serveurs physiques et corrompent l'ADN de stockage avec un ARN biologique.

III. L'Impératrice

Le patriarcat s'est renforcé en 2053. Les femmes déclarent la guerre des sexes dans les mondes de l'Imaginarium. Inspiration : *La Grande Guerre des Bleus et des Roses*
Épreuve : survivre à des univers sexistes (des deux types). Selon le genre auquel les Agent.es s'identifient, il y a menace de scission dans l'équipe.
Objectif (diff. 18) : trouver la femme qui se cache derrière un puissant homme de pouvoir (ou PR influente). La convaincre – elle – pour le manipuler – lui.

IV. L'Empereur

Le Nouvel Empire de Chine a son propre Imaginarium, et chaque citoyen a des IA d'État qui le suivent et enregistrent ses faits et gestes, et même ses rêves.
Épreuve : une IA chinoise repère et espionne les Agents. Il faut passer sous le radar impérial…
Objectif (diff. 17) : le Projet Léviathan ne peut aboutir si l'Imaginarium cède sous cette pression impérialiste. Faites barrage au pays le plus puissant de la Terre !

V. Le Hiérophante

Les religions se sont répandues dans Infernet. Maintenant une PR Saint-Georges attaque toutes les PR « prophètes Muhammad ».
Épreuve : des illuminés veulent convertir les Agents… par le glaive s'il le faut.
Objectif (diff. 16) : une IA, CS ou PR à responsabilités se prend pour un dieu (ce qu'elle est probablement). Elle décide que l'humanité doit l'adorer. Ramenez-là à la raison !

VI. Les Amoureux

Le sexe est la plus grande activité de l'Imaginarium, y compris pour les IA et les PR, programmées par des humains.
Épreuve : un PNJ utile ne quitte pas son univers d'orgie permanente. Et les Agents, résisteront-ils à l'appel de la chair ?
Objectif (15) : l'amour est un levier d'influence inégalé. Briser le couple d'une cible, ou la faire tomber en amour.

VII. Le Chariot

Tous les moyens de transports sont automatisés et gérés via l'Imaginarium.
Épreuve : mots-clés - Poursuite. Acrobaties en véhicule. Accidents. Inspiration : les courses dans *Tron*.
Objectif (14) : garder le contrôle du trafic mondial ; faire arriver, ou empêcher d'arriver, des marchandises ou des données IRL.

VIII. La Force

Épreuve : les Agents sont traqués par : les Forces de l'ordre (IRL) ; la cybersécurité et l'OMRI (en ligne)
Objectif (13) : pénétrer les bases de données d'Interpol/de l'OMRI et effacer toutes traces du Projet. Y implanter des ordres favorables au Projet.

IX. L'Hermite

Les *Rêveurs* sont des makers qui se sont perdus dans leur création. Ils sont incapables de reprendre une vie sociale.
Épreuve : il faut traverser un univers sur le chemin de la mission principale, en faisant face à ses occupants et ses pièges.
Objectif (12) : Le Rêveur a des fonctions importantes, ou est indispensable pour le Projet. Convaincre le Rêveur de revenir (au moins à temps partiel) ou le ramener de force ; prendre possession de son univers et s'en servir comme levier - ou le détruire.

X. La Roue de Fortune

Les jeux de hasard sont une autre activité majeure de l'Imaginarium. Et une drogue. Le chaos – donc le hasard incontrôlable – a envahi Infernet.
Épreuve : tout le monde se retrouve obligé de mettre en jeu ses biens, sa carrière… comme dans *le Jeu du Monde*.
Note système : si les Agents échouent ici, les joueurs et joueuses défaussent leur main et piochent autant de cartes qu'ielles en avaient, moins une. S'ils réussissent l'épreuve, ils se défaussent des cartes de leur choix et en reprennent autant.
Objectif (11) : un PNJ accro au jeu de hasard à récupérer. Ou à endetter au casino pour qu'il doive de l'argent aux milliardaires du Projet.

XI. La Justice

Les humains étant trop faillibles, juges et jurés sont des IA ou des CS de juges de la Cour Suprême.
Épreuve : le bras de la justice est tombé sur les Agents, qui doivent plaider leur cause… ou purger leur peine.
Objectif (12) : constituer un dossier pour amener quelqu'un au tribunal. Détruire des preuves, suborner de témoins. Corrompre des jurés, ou le juge, ou l'éliminer.

XII. Le Pendu

Les prisons sont aussi gérées par des IA incorruptibles
Épreuve : garder un PNJ prisonnier
Objectif (12) : s'évader de prison, alors que l'on est condamné à mort. Survivre à l'univers carcéral

XIII. La Mort

Si un Agent humain meurt, le Projet a fait une copie de son esprit. Et le Projet peut réactiver les sauvegardes des autres Agents…
Épreuve : se sacrifier. Une CS ne peut supporter l'idée que son corps n'est plus.
Objectif (13) : faire une CS d'un humain mourant. Récupérer (y compris dans des disques durs dans une décharge) des données d'IA pour la ressusciter.

XIV. La Tempérance

Tant l'OMRI que le Projet souhaitent que les parties de l'Infernet cohabitent harmonieusement.
Épreuve : Il faut négocier un passage
Objectif (14) : Servir d'intermédiaire. Faire la paix avec d'autres puissances de l'Infernet. Négocier des traités. Amener la stabilité. Servir d'intermédiaire.

XV. Le Diable

Le crime organisé. Les mafias. Les gangs et les mercenaires de l'Infernet

Épreuve : subir un racket. Échapper à/rattraper des tueurs (physiques et logiques). *Omerta* : les victimes n'osent pas parler, les criminels n'avouent pas ; des informations cachées.

Objectif (15) : faire tomber un chef mafieux. Arrêter une activité illégale ou du blanchiment.

XVI. La Tour

Du haut de leurs gratte-ciels vitrés, les multinationales regardent les mondes avec un seul objectif : le profit des actionnaires. Inspiration : les corpos de *Cyberpunk*.

Épreuve : des cadres de multinationales ont des objectifs contraires.

Objectif (16) : couler une multinationale à coups de scandales !

XVII. L'Etoile

Un groupe d'IA à la frontière de la réalité.

Épreuve : les IA emprisonnent les Agents dans un monde virtuel et contrôlent ce qu'ils perçoivent. Les Agents doivent s'apercevoir qu'ils sont prisonniers de la Matrice et en sortir. Mais les IA emboitent des mondes dans les mondes, et les Agents ne sont jamais sûrs d'en être sortis…

Objectif (17) : identifier les IA. S'en faire des alliés ou les détruire. S'emparer de leurs mondes virtuels et libérer les gens qui sont perdus dedans.

XVIII. La Lune

Intrusions et vols dans le Dark Infernet

Épreuve : contourner la sécurité pour voler des données ou des biens.

Objectif (18) : même que l'Épreuve, mais avec un niveau de difficulté digne de *Mission Impossible.*

XIX. Le Soleil

Festivals et concours de créativité

Épreuve : élaborer une machine, un plan, pour surmonter un obstacle.

Objectif (19) : pour démontrer la supériorité du Projet, créer une œuvre influente et monumentale, qui aura autant de conséquences prestigieuses que le Château de Versailles en son temps.

XX. Le Jugement

Les médias jettent en pâture à la plèbe révélations et scandales ; ils font tomber les idoles, et le public en redemande !

Épreuve : les actions des Agents sont révélées et diffusées. Leurs déplacement (physiques et logiques) sont filmés en direct et commentés. Leur passé est fouillé par des IA ; leurs secrets sont dévoilés. Leurs adresses (réelles et logiques) sont divulguées…

Objectif (20) : dissimuler ou faire éclater un scandale. « Salir » une réputation. Tuyauter des journalistes. Protéger le secret du Projet Léviathan lui-même.

XXI. Le Monde

L'Infernet lui-même.
Objectif (21), il s'agit d'en prendre le contrôle, ou d'empêcher quelqu'un de s'en emparer, et toute la connaissance de l'humanité avec.
Épreuve : les Agents héritent du titre – temporaire, mais peu envié – d'Ennemi n°1. Tous les aspects de l'Imaginarium se liguent contre eux, et un déni de service est ce qui peut leur arriver de moins grave…

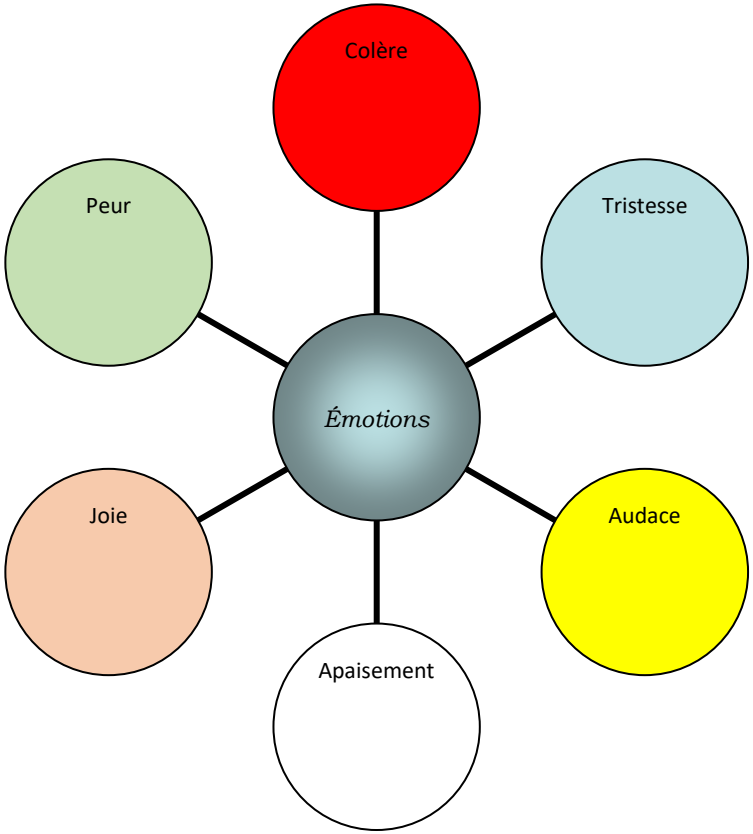
0. Le Fou

Aussi appelé l'Excuse. Le Fou n'obéit à aucune règle, c'est donc le coupe-circuit ultime : pas la clé de l'Infernet, mais le moyen de s'extriquer d'une situation défavorable, s'évader d'un combat.
Épreuve : un PNJ détenu ou surveillé par les Agents leur échappe.
Objectif : le joueur ou la joueuse ayant posé la dernière carte qui a permis de vaincre l'Épreuve précédente prend le Fou dans sa main. Il ou elle ne sera jamais obligé.e de le défausser, mais pourra le rejouer n'importe quand pour que son éviter les conséquences d'une défaite.

(M|H)a(ck|t)ers

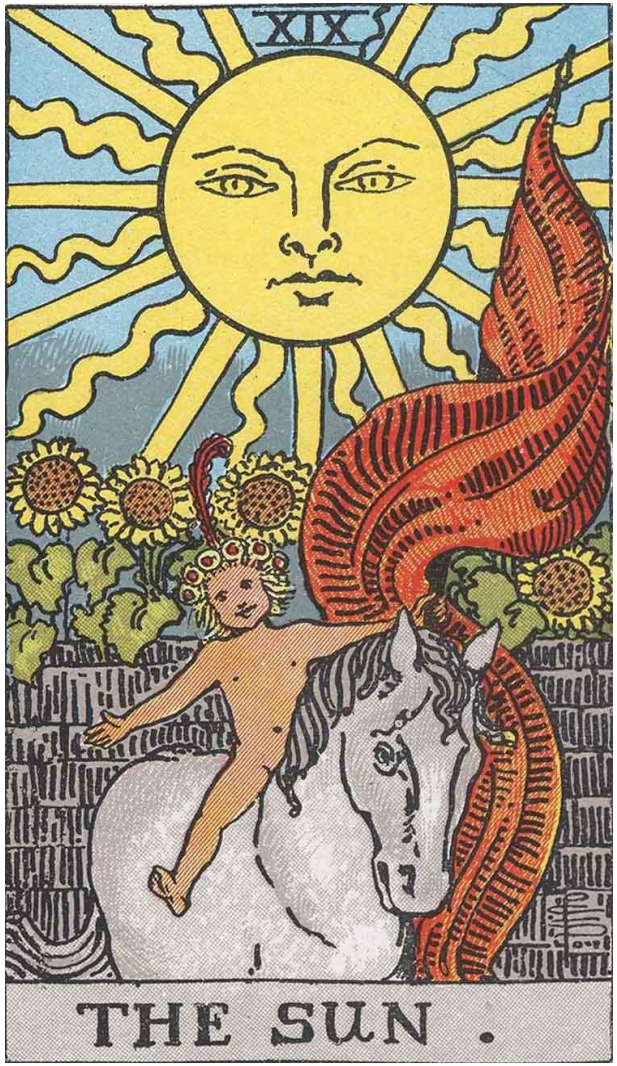
Nom de l'Agent : Nature :

Profession et Historique :



Maker	Hacker	Hater

Équipement

Notes

2053. La majeure partie de l'humanité passe son temps éveillé et onirique dans les mondes virtuels, en compagnie des IA, et de Personnalités Reconstituées. Mais *l'Imaginarium* est devenu le chaotique *InFernet*, où vous les Agents pourrez prendre le pouvoir à l'aide du Tarot d'Aleister Crowley.