

Les implants

Généralités

Depuis les années 2000, la recherche sur les implants corporels a beaucoup évolué. Les hommes ont d'abord commencé à implanter des prothèses ou des éléments composites pour tenter de faciliter la vie des infirmes. Un jour, les progrès de la médecine ont permis d'implanter un cœur, un rein ou encore une main à des personnes malades ou victimes d'accident. Les chercheurs ne cachèrent pas leurs ambitions: si les organes humains étaient faillibles, alors il faudrait trouver un moyen de les remplacer pour augmenter la durée de vie.



Longtemps les humanistes en tous genres criaient au loup, et prétendaient que ces avancées médicales seraient réservées à une élite. Ils n'avaient pas totalement raison, et pas totalement tort non plus. Tout comme l'hôpital public depuis la révolution française, les implants sont toujours proposés en premier lieu aux quidams afin d'en faire une analyse empirique à grande échelle, avant d'en développer des modèles de qualité supérieure pour, cette fois, une élite. De fait, les classes populaires se sont emparées de ces technologies, et il est devenu possible pour tout un chacun de se faire implanter sur une gamme d'implants de base, allant du discount au produit de qualité relativement bon marché. Ainsi, avoir une main cybernétique toute bête, ou un filtre rénal, est devenu possible pour la plupart.

Les courants philosophiques

Il existe trois grandes philosophies chez les consommateurs et vendeurs d'implants:

La réparation

Cette pratique consiste en la préservation de la personne par l'implantation de matériaux ou d'organes, des plus basiques aux plus complexes, qui viennent remplacer un organe ou un membre défectueux. Les plus concernés par cette philosophie sont en général les pauvres, qui n'ont d'autres choix que de pallier à la défektivité de leur corps avant de songer à en améliorer les capacités. Mais certaines personnes font le choix de ne pas s'augmenter alors qu'elles en auraient les moyens. C'est parfois une question de religion, pour les catholiques par exemple qui estiment qu'il faut profiter de l'avancée de la science pour sauver des vies, mais que l'augmentation est un péché d'orgueil voir une tentative de se prendre pour Le Créateur lui-même. Parfois, c'est une question de morale pour certaines personnes qui estiment que les augmentations sont une façon d'organiser une course interminable et effrénée entre les individus, qui n'aura de limite que le coût que chacun pourra mettre dans les dits implants.

L'augmentation

Il s'agit là de la pratique permettant un accroissement des capacités naturelles de la personne par le biais d'un implant. Cette recherche de «l'augmentation humaine» a vu le jour dès le XXe siècle dans les romans d'anticipation. C'est dans les années 2010 qu'elle se développe réellement, dans et en dehors des laboratoires. C'est là qu'apparaissent les mouvements de Bio hacking et de biologie participative.

Le Bio hacking est un hacking du corps humain, et il est une composante de la philosophie transhumaniste. En 2015, Gabriel Licina et Jeffrey Tibbetts furent les premiers à rendre publique une expérience menée sur eux-mêmes et visant à octroyer à Gabriel la capacité de voir dans le noir.

La biologie participative est une approche «populaire» de l'étude biologique qui prône une recherche en dehors des laboratoires et du système universitaire. Cette pratique n'est pas sans inquiéter le monde scientifique, mais elle trouva néanmoins de nombreux adeptes à partir des années 2020, riches en scandales sur la recherche scientifique.



Aujourd'hui, on peut se faire greffer un bras cybernétique capable de briser un membre à mains nues, un Neurojack intracrânien permettant de traiter ou transformer des données numériques directement dans sa tête, ou encore des plaques sub-dermales faisant office d'armure. Dans le domaine de l'augmentation, tout est imaginable ou presque. Les plus gros consommateurs d'augmentations cyber sont connus sous le nom de «StreetSam» (ou Samouraï des rues). Ils sont généralement crains, et travaillent en freelance ou louent leurs services à des corporations.

Le No-Cyb

En réaction à l'engouement populaire pour l'implantation cybernétique, un contre mouvement philosophique et culturel s'est développé autour du rejet des implants. Composé de militants radicaux, de complotistes ou de religieux zélés (tels que les Témoins de Jéhovah), ce mouvement fait de plus en plus d'adeptes mais n'arrive pas à prendre forme sous une même bannière uniforme tant les différences qui le compose sont importantes.

Les différents implants

La cybernétique

Ce sont les implants les plus répandus. C'est ce type d'implants qui a permis de populariser «l'implantation» dans le monde. Ils ont tous une base mécanique et électronique et sont repérables facilement par le biais de scanners ou de détecteurs de fréquences, lorsqu'ils ne sont pas tout simplement visibles à l'œil nu. Certains implantés refusent que leurs implants soient dissimulés sous une fausse peau, préférant se revendiquer comme des «Chromés», ces amateurs de cybernétique tape à l'œil.

Certains implants nécessitent d'avoir un NeuroJack (implant comparable à une unité centrale et connecté au cerveau du porteur) qui fait la liaison entre l'implant et le cerveau. C'est le cas par exemple des bras ou des jambes, qui ont besoin d'être coordonnés avec le cerveau, mais ce n'est pas le cas d'un filtre nasal, qui agit de façon autonome. Rappelons qu'une très grande majorité de la population possède un NeuroJack. Il est notamment essentiel pour accéder à OdysseY.

Le marché de l'occasion est saturé d'implants de basse qualité ou comportant des défauts latentes.



Le Bioware

Ces implants sont des organes créés de toutes pièces avec des techniques de clonage et de construction ADN. Le Bioware est un domaine pionnier dans la recherche génétique, et la recherche sur les animaux a permis de transposer certaines propriétés animales au travers de ces organes tout fraîchement créés. Par exemple, il est possible de se faire implanter une glande agissant sur les phéromones, ou des systèmes auditifs proches de ceux des félins. Et grâce aux muscles implantés, fini les heures de gonflette ou d'entraînement!

Il est inutile de disposer d'un NeuroJack pour utiliser du Bioware.

La place des implants dans le costume

Vous l'aurez compris, les implants sont parfois visibles, et parfois invisibles. Cela ne laisse présager en rien de leur efficacité. Certains StreetSam apparaissent comme visiblement non implantés, mais tout cela n'est dû qu'à des artifices de peaux artificielles, d'implants esthétiques et autres joyeusetés. D'autres à contrario possèdent de nombreux implants, très visibles, mais dont l'efficacité et l'empreinte sur l'Humanité sont très faibles. On pourrait donc croire au premier abord qu'il s'agit de Street Sam alors qu'en réalité il s'agit plus d'un look qu'autre chose.

Donc, pour votre costume, vous pouvez faire à peu près tout ce que vous voulez. Les seules personnes qui sont limitées sont celles qui ne peuvent avoir aucun implant, ou celle qui font partie des Chromés, et dont les implants doivent absolument être visibles. Ces personnes-là sont informées de ces particularités.



Les dangers de l'implantation

Tous les humains ne sont pas égaux face aux implants. Le premier risque est le rejet. Il peut être dû à une mauvaise installation, une infection ou encore une incompatibilité génétique. Cette particularité génétique, appelée le Gène Vajpayee (du nom du chercheur qui l'a découvert), est dominante. C'est-à-dire qu'elle se transmettra quoi qu'il arrive à l'enfant si l'un des parents l'a déjà. Il peut arriver qu'elle se génère spontanément chez des enfants nés de parents cyber-implantés.

L'incompatibilité génétique est l'un des fer de lance de la propagande No-Cyb qui démontre, par l'existence de ce gène, la volonté du corps humain de vouloir rejeter l'implantation cybernétique. Certains prônent même la procréation la plus large possible de personnes ayant ce gène. Les catastrophes nucléaires et sanitaires du dernier siècle ont fait brutalement grimper le nombre de personnes stériles au monde,

et les banques de spermes et d'ovocytes ont pris une place centrale dans le processus de reproduction de l'humanité. Les No-Cyb se sont donc naturellement empressés d'aller saturer les banques de ces dons touchés par le Gène Vajpayee. Cette pratique eut l'effet pervers de créer un véritable marché (légal et noir) du sperme et de l'ovule non touchés par le gène.

L'autre grand danger de la cybernétisation est la perte de l'humanité. Le terme est complètement barbare, et les scientifiques lui préfèrent le terme d'Empathie intra-espèce. Il s'agit de la capacité d'un être humain à être sensible et empathique avec son environnement. On a constaté que plus une personne est cybernétisée, moins ce lien existe. A tel point qu'à partir d'un certain seuil de cybernétisation, l'esprit se renferme sur lui-même, faisant du corps de la personne une coquille vide et inanimée. Ce phénomène est semblable à une forme de psychopatie aiguë et s'accroît à mesure que la personne est implantée. Chaque implant n'a pas le même impact sur l'esprit, et le recul scientifique a permis d'établir une échelle relativement fiable qui évite les accidents du seuil critique.

Une étude sociologique a permis de démontrer qu'il existait un véritable lien entre la psychopathie due à l'implantation cybernétique et les StreetSam, généralement implantés à 99% de l'échelle de résistance. Ces derniers se retrouvent la plupart du temps en marge de la société à des fonctions de tueurs, soldats ou autres fonctions nécessitant une froideur extrême parce qu'ils sont implantés. C'est-à-dire que c'est leur augmentation qui les conduit à trouver ce type «d'emplois», et ce sont ces mêmes implants qui vont les conduire à continuer sur cette voie le restant de leur vie, du fait de leur détachement et de leur insensibilité. Ainsi, les StreetSam ont une durée de vie très faible, et on estime qu'un StreetSam vivra entre 10 et 20 ans après avoir été totalement implanté.

Malgré les possibles dérives que cela peut produire, il est possible de se procurer des implants d'occasion. Ils sont généralement à des prix cassés, mais leur provenance est souvent douteuse, et la plupart des corporations et des pouvoirs en général interdisent la revente de ce type de matériel. Le marché noir remplit alors ce service pour les individus qui ne se soucient guère de savoir à qui ce cœur artificiel a bien pu appartenir par le passé. Le Cyber d'occasion est plus courant que le Bioware.

Le recul a aussi permis de constater que le matériel Cyber d'occasion fait perdre plus d'Humanité que le Cyber neuf. Les implants Bioware ont aussi une incidence sur l'Humanité, mais bien moindre que leur équivalent cybernétique. Ainsi, un implanté Bioware pourra d'avantage s'augmenter qu'un implanté Cyber, mais les prix sont bien plus importants pour le Bioware. Enfin, certaines corporations proposent du matériel Cyber ou Bioware d'excellente qualité affectant bien moins l'humanité. Ce type de matériel est séparé en deux niveaux : le «Bêta», accessible à tous mais à un prix aberrant, et l'«Alpha» à un prix phénoménal, et généralement réservé quoi qu'il arrive à une élite ou à des agents corporatistes de haut niveau.

Pour éviter les infections, les produits neufs sont vendus dans un conditionnement spécifique, dans des cylindres protégeant aussi bien des maladies que des altérations électromagnétiques. Les implants cyber sont généralement vendus tels quels ou dans des sachets antistatiques avec une étanchéité microbienne toute relative. Les organes sont eux vendus dans des bocaux, noyés de liquide spécifique, ou tout simplement sous vide.

Les plus grandes marques

Atlantys

Il est le premier vendeur de Cyberware au monde. Atlantys trouve ses origines dans l'une des plus grandes entreprises de matériel informatique du début du XXIe siècle: Apple. Elle en a gardé les méthodes marketing et l'avance technologique permanente. Les sorties d'implants sont prévues des mois à l'avance, et la Corporation a toujours plusieurs années d'avance sur son propre catalogue, ce qui lui permet de vendre chaque année des centaines de millions d'implants Cyber, du NeuroJack au Réflexes Câblés.

La marque dispose d'une masse de consommateurs quasiment addicts, prêts à lâcher des milliers de Nuyens à chaque sortie d'implants. Ils sont même capables d'enchaîner les retraits et les implants pour être toujours à la pointe, créant ainsi de multiples opportunités d'infections, d'opérations dangereuses ou de traumatismes biologiques. On appelle ces passionnés les Atlantys Addicts. Ils sont généralement méprisés par les StreetSam, qui voient en eux une version édulcorée et policée de ce qu'ils sont eux: de véritables machines humaines.





Sarif Industries

Deuxième principal acteur du marché, Sarif Industries est spécialisé dans le Cyber mais ne dispose pas de la puissance d'Atlantys pour prétendre à conquérir d'autres marchés. Les implants Sarif sont moins onéreux que les implants Atlantys, et dit-on, tout aussi efficaces. Ils manquent cependant de design, et on leur prête une moins grande facilité d'absorption pour les corps. Mais ce qui fait surtout la différence avec les implants Atlantys, c'est la Neuropozine, ce médicament indispensable pour les porteurs d'implants Sarif. Sans cela, le porteur passe vite en état de manque, puis l'implant se met à dysfonctionner, voir à s'arrêter totalement. Cela peut être gênant dans le cas par exemple d'une colonne vertébrale cyber, de poumons cyber-assistés, ou d'yeux cybernétisés. Il y a quelques années de cela, à l'époque de la chute de Gibraltar, un

scandale a éclaté autour de la Neuropozine. Une pénurie a engendré de nombreux cas d'accidents mortels, faisant drastiquement grimper le prix du précieux remède, et mettant la corporation en état de faiblesse face à Atlantys.

Cependant, le géant de la cybernétique a su se relever, et la production de Neuropozine a repris de plus belle, boostant les ventes de Sarif malgré les accidents de l'époque. Quelques années plus tard, tout était comme oublié par les consommateurs...

La modification génétique

Vaste sujet que celui de la modification de l'homme par l'homme. Nous serons donc synthétiques, en nous concentrant sur les éléments les plus marquants de ce dernier siècle.

Les Hybrides

Souvent appelés «mutants» à tort, les hybrides sont des êtres modifiés génétiquement dès leur conception pour former des êtres hybrides entre humains et animaux (des animaux marins à 99%). Ils sont considérés par la quasi-totalité des organisations au monde comme des humains, mais leurs droits ne sont pas équivalents suivant là où ils vivent. Les hybrides ne forment pas une catégorie importante de la population mondiale dans laquelle ils représentent moins de 1% des êtres humains. Cependant, ils sont plus présents en Europe, et particulièrement en Europe de l'Est. C'est dans les milieux marginaux qu'ils sont le plus représentés.

Sur les territoires d'Atlantys, les hybrides ont strictement les mêmes droits que les autres humains mais sont considérés comme une espèce différente. Tout comme les animaux marins, qui ont eux aussi des droits équivalents aux humains et aux hybrides. Si la quasi-totalité des Hybrides sont issus de croisements entre humains et animaux marins spécifiquement, c'est parce qu'Atlantys a été pionnière dans ce type de recherches, et que la corporation a les yeux rivés sur les océans depuis toujours. Les premiers Hybrides sont issus de leurs laboratoires, et en fuyant la corporation et en se reproduisant, l'espèce a pu se développer ailleurs dans le monde.

Les hybrides peuvent avoir une forme très humanoïde, et ne comporter que de légères traces du patrimoine génétique des animaux marins. Il arrive qu'il s'agisse simplement de doigts palmés, ou de branchies. Mais parfois, les hybridations sont bien plus importantes, pouvant aller jusqu'à une peau écailleuse ou un changement total de l'apparence, avec une peau noire et rugueuse, des griffes, des yeux adaptés aux profondeurs, etc... La nature s'est emparée de la diversité chez les hybrides en leur donnant la capacité de se reproduire et de donner vie à des hybrides à leur tour. Les gènes animaux ne sont pas forcément héréditaires. Ils ont un caractère polygénique, c'est-à-dire que leur transmission chez l'enfant est régie par des procédures complexes encore incompréhensibles pour les chercheurs. Il existe des organisations portant l'hybridation comme une qualité fondamentale, voir comme un trait de supériorité. C'est le cas d'«Hybride Nation» (prononcé à l'américaine), une organisation terroriste

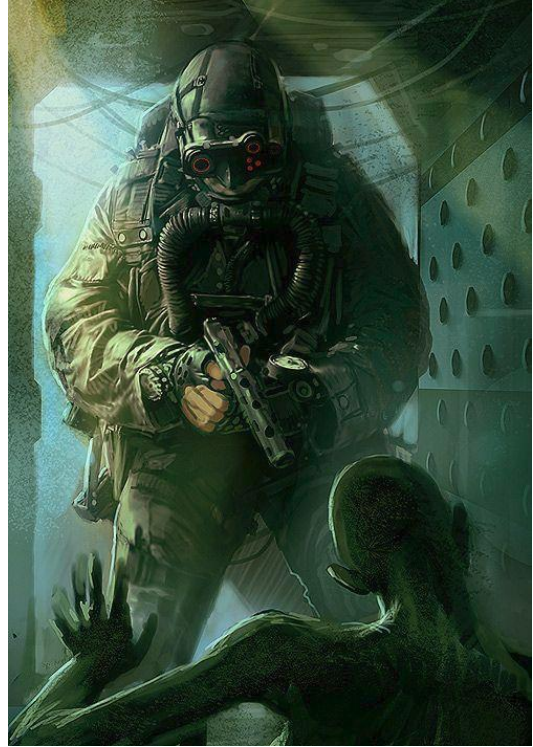
internationale luttant pour la création d'un État Nation dirigé par des Hybrides, pour des Hybrides. Il existe aussi de nombreux groupes ou organisations anti-Hybrides, dont les actions peuvent aller jusqu'au lynchage ou au meurtre.

Les Mutants

Avec les catastrophes industrielles, nucléaires et environnementales, l'humanité semble vouloir s'adapter pour survivre. C'est certainement pour cela qu'apparaissent de ça de là, à travers le monde, des humains aux capacités et aux apparences «anormales». Certaines de ces personnes peuvent résister incroyablement bien à la chaleur ou au froid, ou encore respirer à un taux d'oxygène moins important dans l'air. D'autres ont besoin de plus de CO2 dans l'air pour respirer correctement, et certains absorbent les particules fines et les transforment en vitamines.

Les cas sont multiples et déroutants pour le monde scientifique. On est encore loin des individus capables de pouvoirs psychiques, mais il paraîtrait qu'une personne totalement insensible à la radioactivité aurait été découverte.

Ces modifications génétiques viennent rarement seules, et les «porteurs» de ces «anomalies», souffrent bien souvent de difformités physiques ou de problèmes neurologiques complexes. Les difformités physiques sont d'ailleurs de plus en plus nombreuses dans le monde, et ont fait augmenter drastiquement le nombre d'avortements. Mais nombres de femmes n'ont pas encore accès à la contraception et à l'avortement médicalement assistés, donnant donc naissance à des enfants difformes souvent rejetés par la société. La plupart des sociétés voient d'un bien plus mauvais œil les Mutants que les Hybrides, qui ne sont déjà pas bien vus. Les Hybrides eux-mêmes vivent assez mal le fait qu'on puisse les comparer à des Mutants.



Les NeuroJack

Les grandes lignes

Le NeuroJack est un périphérique informatique se connectant directement au cerveau de l'utilisateur et pouvant exploiter ses pensées et ses sens à l'aide d'applications dédiées. Il permet tout aussi bien de se connecter à des implants Cybernétiques implantés sur le corps de l'utilisateur, que de se connecter à une machine extérieure. Le NeuroJack est indispensable pour se connecter à OdysseY. Il contient également une capacité de mémoire en plus du microprocesseur. Il se manifeste par un petit boîtier fixé dans la boîte crânienne, et une interface semblable à une prise femelle, le plus souvent recouvert de peau artificielle pour protéger des impuretés qui pourraient venir encrasser la prise. Les « Chromés » préfèrent quant à eux porter des caches métalliques bien visibles, voir customisées.

Depuis quelques années, les NeuroJacks peuvent disposer d'une option WiFi facilement installable. Cette option comporte un risque car elle ouvre la porte au hacking et à la contamination par virus sans contact physique, ce qui est normalement impossible avec un implant ordinaire. Mais les programmeurs des Corporations vendant ce produit ont su se montrer rassurants sur la question, proposant tout un tas de Firewall et de protections dites « infallibles ». Si il est vrai qu'il est devenu très complexe de hacker un NeuroJack par WiFi, certains spécialistes du genre connaissent les méthodes pour détourner les sécurités.

Les premiers implants Cybernétiques directement connectés au cerveau ont fait leur apparition dans les années 2040, à Novo-Sarajevo. Ce quartier de Sarajevo était la Silicon Valley de ce nouveau millénaire, fréquenté par les esprits scientifiques les plus brillants du continent, voire de la planète. C'est là-bas que furent créés les premiers NeuroJack par une équipe de chercheurs, dont le professeur Lazovic, présumé concepteur de la plateforme OdysseY, aurait fait partie.

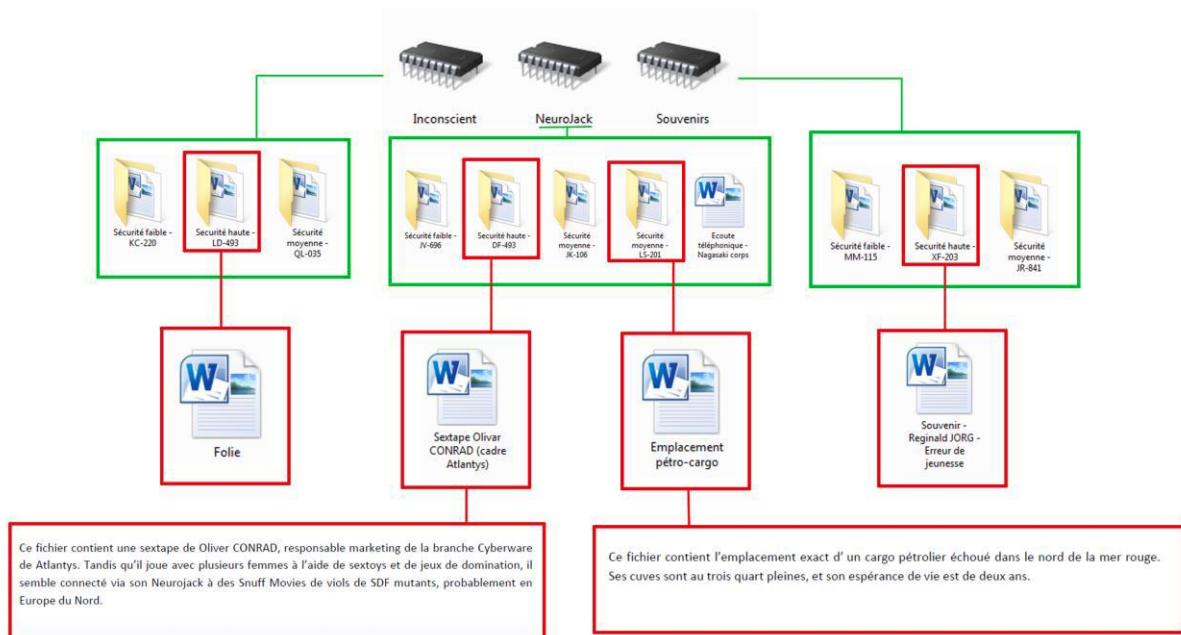
Comment on gère ça dans le jeu

En jeu, le NeuroJack sera représenté par une clef USB que chaque porteur de NeuroJack doit avoir en permanence sur lui. Par défaut, on considère que tous les personnages ont un NeuroJack, seuls les personnages à qui nous l'auront spécifiquement précisé n'en seront pas dotés. Cette clef USB ne sera pas volable car elle représente un support de mémoire directement implanté dans le crane du porteur. Elle doit être vide de tout fichier et passée à l'antivirus de préférence car nous allons toutes les utiliser. Nous allons vous emprunter vos clefs au début du jeu, et y ajouter des dossiers qui représenteront le contenu de votre NeuroJack. Ils contiendront notamment des parties de votre BG, représentant ainsi votre mémoire et votre inconscient accessible via le hacking de votre NeuroJack. Mais ils pourront contenir également des éléments de jeu, comme des localisations de « trésors », des informations cryptées sur votre corporation ou encore la compta de votre commerce.

Voici quelques précisions sur les interactions des NeuroJacket le hacking:

- **Il existe trois dossiers différents sur chaque NeuroJack: Souvenirs, Inconscient, NeuroJack.** Dans ces trois grands dossiers, qui ne peuvent pas être copiés tels quels, il y a d'autres dossiers et fichiers:
- **Les fichiers textes.** Ils ne se trouvent pas dans un dossier, et ils sont donc considérés comme « sans sécurité ». Ils peuvent être consultés librement, mais il est impossible de modifier le contenu d'un fichier. On part du principe que n'importe qui se rendrait compte de la malversation. Seuls certains hackers peuvent modifier le contenu des fichiers sans que cela se voit, cela leur sera précisé.
- **Les sous-dossiers.** Les sous-dossiers représentent en fait des sécurités mises en place pour verrouiller un fichier. Pour accéder au fichier et le consulter, il faut casser la sécurité. Il est possible de transférer le sous-dossier sur un autre NeuroJack, mais le contenu ne pourra être consulté qu'une fois que le dossier sera hacké. A ce moment-là, le hacker a la possibilité d'extraire le fichier et de le rendre consultable sans sécurité. Ou de le laisser dans ce sous-dossier dont il connaît maintenant le code pour le hacker quand il le souhaite.

Exemple de NeuroJack



- Il n'est pas possible de trouver des sous-dossiers contenant plusieurs fichiers, car chaque fichier doit avoir sa propre protection. Il n'est donc pas possible de créer des sous-dossiers pour classer ses fichiers dans son dossier NeuroJack. Par contre, un hacker peut créer une sécurité, et donc un nouveau sous-dossier, mais il ne pourra y mettre qu'un seul et unique fichier. Il n'est pas possible de mettre un sous-dossier dans un sous-dossier et d'enchaîner ainsi les protections. Un sous-dossier ne peut contenir qu'un fichier, point.
- La protection des sous-dossiers est représentée par un code. Pour ouvrir un sous-dossier, il faut donc simplement entrer le code qui correspond. Il existe plusieurs types de codes:

Sécurité faible	Il faut rentrer un code de 5 chiffres dans un certain ordre
Sécurité moyenne	Il faut rentrer un code de 6 chiffres dans un certain ordre
Sécurité haute	Il faut rentrer un code de 7 chiffres dans un certain ordre
Sécurité exceptionnelle	Il faut rentrer un code de 8 chiffres dans un certain ordre
Code administrateur	Il faut rentrer un mot spécifique

- Les hackers disposent tous d'une série de trois chiffres (propre à chaque hacker), qui représentent les trois premiers chiffres de n'importe quel code. Ensuite, seuls les chiffres qui suivent doivent être découverts pour ouvrir le sous-dossier et accéder au fichier qu'il contient. Pour cela, il faut soit tester toutes les possibilités existantes (ça peut être long), soit utiliser sa compétence de Hacking pour obtenir un ou plusieurs chiffres supplémentaires sur le code. A ce moment-là, il suffit d'aller voir Bab, l'orga qui gère le hacking, et de lui indiquer le dossier que vous voulez hacker ainsi que le nombre de chiffres que vous débloquez. Il sera précisé dans le livre de règle combien de fois un personnage peut exécuter cette manœuvre de hacking. Seul le dernier chiffre d'un code n'est jamais trouvable de cette manière, il faut alors tester les 10 occurrences restantes.

- Le code administrateur permet d'ouvrir directement, à l'aide d'un mot de passe, n'importe quel dossier de protection que le hacker a lui-même créé. Attention, ce code administrateur ne permet pas de déverrouiller ses propres sous-dossiers présents dans «Souvenirs» et «Inconscient». Effectivement, ces informations sont présentes dans son NeuroJack à l'insu du hacker, et s'il veut y avoir accès, il doit les hacker comme si le dossier n'était pas de lui. Attention, ce code administrateur représente simplement une manœuvre d'accès simplifiée à des backdoor laissées par le hacker, mais il n'est en aucun cas possible de récupérer ce code en torturant le hacker par exemple.
- Tous les personnages, y compris les non-hackers, disposent d'un code administrateur leur permettant d'ouvrir leurs propres sous-dossiers présents dans le «NeuroJack» au début du jeu. On part du principe que même si le personnage n'est pas hacker, celui qui a conçu la protection pour lui a laissé une porte d'entrée cachée.
- Chaque joueur peut créer un fichier dans le dossier NeuroJack s'il le souhaite. Cela peut être pour consigner un accord secret, lister les codes qu'il a découverts, ou tout autre chose.
- Il est possible de transmettre une information par filaire à un autre personnage. Pour cela il suffit que les deux interlocuteurs soient consentants. Cela peut se faire sans orga, il faut simplement avoir accès à un ordinateur en jeu. On considère que l'ordinateur est un lieu où on peut trouver un câble pour relier les deux NeuroJack, et donc pour effectuer le transfert il suffit de déconnecter les clés USB et de transférer le dossier. Chaque fichier ou dossier transféré prend une minute, dossier par dossier, fichier par fichier.
- Il est possible de voler le contenu de son NeuroJack à quelqu'un. Il faut alors le connecter de force, toujours près d'un ordinateur. Il faut que la victime soit maîtrisée physiquement, inconsciente ou morte (après la mort, le NeuroJack se dégrade au bout de 30 minutes environ, et il devient impossible de récupérer le contenu). Une fois qu'elle est connectée, il faut transférer les fichiers et sous-dossiers, toujours en mettant une minute par élément et un par un.

Quelques exemples...

- Angelo a récemment récupéré les coordonnées d'un crash de cargo serveurs. Il pense qu'il est possible de récupérer de la data si quelques serveurs sont encore en état. Lui-même n'est pas hacker, mais il a bien le *sous-dossier* dans son NeuroJack. Il est dans le *dossier* NeuroJack, et il n'a aucune compétence pour l'ouvrir, pourtant l'information cruciale est contenue dans le *fichier* présent dans ce *sous-dossier*...Il fait appel à PenelOP, une hacker particulièrement douée. Elle a envie d'en finir rapidement, ils se connectent en filaire et ils transfèrent le *sous-dossier* verrouillé du *dossier* NeuroJack de Angelo au *dossier* NeuroJack de PenelOP.

Impatiente, elle va se poser sur un ordinateur, et commence le hacking. Elle dispose des trois premiers chiffres, mais le *sous-dossier* est de sécurité haute, il lui manque donc 4 chiffres. Elle fait appel à un orga et utilise sa compétence pour obtenir les trois prochains chiffres...Une fois qu'elle a cela, il ne lui en reste plus qu'un à trouver, elle n'a donc plus qu'à tester dix fois le codes avec un chiffre différent à chaque fois à la fin.

Une fois le déverrouillage effectué, elle a deux possibilités:

- Elle se reconnecte à Angelo et lui transfère le *fichier* dans son *dossier* NeuroJack. Il n'est plus sécurisé, mais il est lisible.
- Elle peut créer un nouveau *sous-dossier*, et laisser une backdoor à Angelo. Alors un orga lui donne un nouveau *sous-dossier* vierge, avec un nouveau code de sécurité et deux backdoor: le code administrateur de PenelOP et celui d'Angelo. PenelOP n'a pas besoin de connaître le code administrateur d'Angelo, elle doit simplement lui dire qu'il dispose d'une backdoor, et lui n'a plus qu'à entrer ce code pour ouvrir le dossier. Le nouveau niveau de sécurité de ce dossier dépend du niveau de compétence du Hacker.

- Erika veut obtenir de force les codes d'accès du sous-marin du Capitaine Ost. Elle vient de le neutraliser, il est encore en vie mais inconscient. Elle le traîne vers l'ordinateur le plus proche et connecte son NeuroJack au sien. Elle décide alors de transférer tous les sous-dossiers présents dans son NeuroJack, et ceux présents dans Souvenirs, au cas où. Il y a 10 dossiers, elle en a donc pour 10 minutes, en sélectionnant et en chargeant les dossiers un par un. Heureusement, elle lui a donné un somnifère, cela évite un réveil pendant le chargement. Elle décide ensuite, pour donner une leçon au Capitaine, de supprimer tous les *sous-dossiers* présents dans *NeuroJack*. Elle ne touche pas à ceux présents dans *Souvenirs* et *Inconscient*, elle n'en est pas capable, personne (dit-on) n'en est capable.

Une fois le forfait commis, elle laisse le Capitaine où il se trouve, et elle quitte la station. Elle est consciente que ce qu'elle vient de faire est plus mal perçu encore qu'un viol, et qu'il va probablement chercher à se venger...En attendant, elle a tout le temps de décrypter, dans son coin, le contenu des *sous-dossiers*.