

## La plongée

(Originellement Publié dans : **Casus Belli** Hors série n° 16,  
Auteur : Pierre Rosenthal)

**Le Rézo, la Matrice, le cyberspace, tous ces mots désignent la même chose tout en n'en montrant qu'une partie. Et quand des millions de connectés partagent un même espace en croyant sincèrement qu'il y a "quelque chose" derrière tout ça, il est naturel - alors que la technologie permet de manipuler les rêves - que ceux-ci se concrétisent.**

## La Jungle

Dans l'encyclopédie, on vous a dit qu'il existait deux niveaux pour visiter le Rézo : HyperNet et la Matrice. En fait, il existe encore deux autres niveaux que peu de jackeurs connaissent, même si les termes qui les définissent leur sont familiers.

Tout d'abord, au niveau inférieur à la Matrice, il y a un niveau que nous désignerons sous le nom de Jungle (parfois connu sous le nom de Grand Bleu - d'où le terme de plongée, ou Reptilien, ou Jurassique). Ce niveau correspond à celui que nous appelons dans nos ordinateurs actuels : système d'exploitation. Dans les années 2080, on ne programme quasiment plus en code. On donne des instructions symboliques. Et les systèmes communiquent entre eux par des techniques d'HDI (Holographic Dreams Image, IRH en français). Ces flots d'HDI sont des données extrêmement compactes - codées comme des images fractales, de même type que celles produites par les machines à rêves. Ils permettent de faire circuler en même temps des données, des instructions et des configurations (nouvelle façon d'appréhender les données). Au XXI<sup>e</sup> siècle (en faisant un raccourci), on peut dire que les ordinateurs communiquent entre eux en rêvant, ou en s'échangeant des rêves.

### Ce qui se passe dans la Jungle

Dans la Jungle, le jackeur se verra comme il s'imagine en rêve. Il n'y aura plus de Glaces, de TechnoBlocs, de zones de données. Si le jackeur s'imagine comme un chevalier, il sera recouvert d'une armure brillante, chevauchant peut-être dans une verte plaine. Tant que le jackeur navigue dans des zones visitées par tout le monde, c'est sa vision qui s'impose. Quand il approche d'un TechnoBloc, c'est l'image inconsciente de la structure qui s'impose. En général on rencontrera un gigantesque robot, un comptable retors, etc. Mais il faut bien dire que nombre de TechnoBlocs se voient comme de redoutables prédateurs, et les Sept Dragons n'ont pas volé leur nom.

Si on veut « voler » une donnée au TechnoBloc, il faudra le vaincre. Ce qui peut être très dangereux. On peut aussi, ce qui est impossible dans la Matrice, dialoguer avec le système d'un TechnoBloc, le persuader, le charmer, lui demander des renseignements. Et peut-être réussir. Une fois sorti de la Jungle, dans la Matrice, on retrouvera les informations données ou volées dans sa mémoire informatique comme si on venait de les pirater.

### Glace Noire

Certaines Glaces peuvent d'un seul coup faire basculer un esprit dans le Kernel. Autant dire que pour quelqu'un de non préparé, c'est le choc traumatique assuré, d'où les « légendes » de jackeurs qui ont « brûlé » leur cerveau.

### Mathématiques chaotiques

Certains mathématiciens de très haut niveau arrive à aller dans le Kernel en utilisant le talent Mathématiques chaotiques à la place de celui de Méditation Zen. Les différences sont: pas de possibilité de passer dans la Jungle; et le test de souvenir se fait sans le malus de -4 dès que l'on veut des données qui peuvent s'exprimer en mots ou en chiffres (pas plus de l'équivalent d'une page de livre).

## Le Kernel

Une Intelligence Artificielle est une créature du Rézo, et aucun humain ne peut penser un jour l'égaliser en habilité et en vitesse (une I.A. fait cent mille millions de milliards de fois plus d'opérations simultanées qu'un humain). Mais c'était compter sans l'astuce et la philosophie de certains moines jackeurs tibétains, qui développèrent la technique de « plongée profonde », dite « petit nirvana ». Puisque les ordinateurs communiquent par une certaine forme de pensée, il suffisait de rendre son esprit proche de ce même mode, devenir un relais, une mémoire pour le Rézo, disparaître pour se fondre dans la Matrice. Il ne reste alors plus qu'à « dériver » dans le Kernel (le niveau inférieur à la Jungle, celui où les flots HDI naviguent de façon réflexe, sans plus aucune volonté consciente) jusqu'aux abords du lieu que l'on veut connaître. Le système informatique utilisera alors le cerveau du jackeur comme relais, s'appropriant ses synapses. Une fois la transe terminée, le jackeur n'a alors plus qu'à se « souvenir », les données qu'il cherche sont quelque part dans sa mémoire.

### Les dangers du Kernel

Le problème d'ouvrir son cerveau aux ordinateurs est que l'on ouvre la porte à toutes les manipulations. Tout d'abord, si son esprit n'est pas assez vide (il ne faut plus penser à rien qu'à l'objectif) les logiciels sentent une résistance et brûlent littéralement le cerveau. Ensuite il faut savoir verrouiller des parties de son cerveau, sinon on se réveille en ayant perdu toute sa mémoire, et parfois pire encore (se souvenir que 3 plus 18 font 1, et que la soude caustique se déguste à température ambiante, est assez handicapant). Enfin, il faut arriver à se souvenir de données qui auront peut-être été rangées très loin dans sa mémoire. Il n'est pas rare qu'un jackeur tibétain de 60 ans, après une visite au Kernel, se "souviennent" avoir inscrit un code sur un papier quand il avait 12 ans. Mais ce code était-il C2A4S6 ou C3A46S ? Le souvenir remonte quand même à 48 ans dans le passé pour le moins.

## En jeu

### Entrer dans la Jungle/Kernel

Il faut d'abord être dans la Matrice. Puis faire un test de mise en transe. Un jackeur qui ne sait pas que la Jungle et le Kernel existent n'aura pas cette idée de lui-même. Le test vaut Esprit ✨ + Désir 🌀 + Humain 🧑 + [Méditation Zen] - 4. La Méditation Zen est un talent qui est une technique spécialisée avec une base de -4. Si le

test échoue, on subit une déconnexion brutale (perte de 3PS). Si on réussit, la Marge de Réussite indique jusqu'où on peut descendre.

**Marge de 1 à 3** : on reste à la frange, sans pouvoir descendre dans la Jungle.

**Marge de 4 à 16** : Jungle

**Marge de 17 à 20** : on est entre Jungle et Kernel, cela permet à ceux qui ne connaissent que la Jungle de savoir qu'il y a quelque chose dessous.

**Marge de 21 et plus** : Kernel.

### Être et agir dans la Jungle

Agir dans la Jungle est tout simplement jouer à un jeu de rôle dans le jeu de rôle. C'est au meneur de jeu de trouver des adversaires, des pièges, des quêtes à accomplir pour avoir les renseignements. Tous les talents sont conservés par le personnage en Jungle. Il n'a plus d'équipement autre que le matériel standard correspondant à l'univers où il évolue. On échange ses valeurs de Corps et Instincts pour tous les tests qu'il a à faire. De plus un malus affecte tous ses tests dès qu'il va « loin » (sur une autre grille, une autre SatZone). Un personnage qui perd tous ses PS ou tous ses PV est éjecté de la Jungle. Quand on perd des PV, ils sont convertis en EP à la sortie de la Jungle. Pour sortir volontairement de la Jungle, il faut réussir un test Esprit ✨ + Action 🏃 + Humain 🧑 + [Méditation Zen]. En cas d'échec, il y a une déconnexion brutale.

### Être et agir dans le Kernel

Dans le Kernel il faut d'abord ne pas être, donc réussir un test Esprit ✨ + Résistance 🛡 + Néant ☹ + [Méditation Zen] (le Néant vaut -1). En cas d'échec, on subit [B] EP et on est déconnecté. Ensuite il faut se laisser dériver dans le Kernel jusqu'à son objectif, test Esprit ✨ + Désir 🌀 + Mécanique ⚙ + [Méditation Zen]. Si on échoue, un programme passe dans une partie du cerveau et le brûle, faisant [B]PV de dégâts définitifs sur une partie du corps. Il faut ensuite savoir quand remonter, et faire un test Esprit ✨ + Perception 👁 + Mécanique ⚙ + [Méditation Zen]. Si ce test échoue, aucune autre conséquence que celle de ne pas avoir réussi. Enfin, il faut se souvenir de ce que l'on a été chercher, avec un test Esprit ✨ + Action 🏃 + Humain 🧑 + [Méditation Zen] -4. Si le test échoue, on n'aura que des souvenirs fragmentaires. Le gros avantage du Kernel est que l'on n'y rencontre plus ni Glace ni I.A. Le gros défaut : on met son cerveau en gage à chaque fois.