

LA GUERRE AU TRAVERS DU TEMPS

« Le 29 Août 1997, est arrivé... et passé. Il ne s'est pas passé grand-chose ce jour là. Il n'y a pas eu de Jour du Jugement. C'était il y a 30 ans. Mais l'avenir sombre qui n'est jamais venu existe toujours pour moi. Et il existera toujours pour moi, comme les traces d'un rêve. »

- Sarah Connor, d'un futur alternatif qui n'a jamais vu le jour.

Le Voyage dans le Temps est une arme majeure dans l'arsenal de Skynet. Alors que Skynet expérimentait la physique théorique derrière le voyage temporel, à la fin des années 2020, les années 2030 devinrent le point de départ d'une invasion du Passé par le Futur. Même si vos Pjs ne traversent jamais le temps eux-mêmes, les incursions temporelles de Terminators peuvent prendre en compte la plupart des campagnes, même celle qui se déroulent après la chute de l'humanité.

DISTORSIONS TEMPORELLES

« Très bien, Thumpers, nous avons décroché LA grande opération, nous retournons dans le temps pour arrêter le Jour du Jugement. Nous allons débrancher Skynet avant qu'il ne débranche l'humanité.

Le 29 Août 1997 est un jour qui qui restera gravé à jamais dans nos cœurs et nos esprits, le jour où Skynet a lancé tout l'arsenal nucléaire américain sur la Russie. Les heures précédant l'attaque correspondent aux heures où l'ordinateur était, et sera, le plus vulnérable. Notre meilleur pari sera d'arriver sur places aux premières heures du Jour-J, le 21 Novembre 2003. Nous devons nous assurer de respecter un horaire strict et de frapper à 21h59 le 24 Juillet 2004, environ dix-huit heures avant le tir de ces missiles.

Nous allons configurer le EDT pour qu'il nous

renvoie au 21 Avril 2010, un an avant le Jour-J. Cela nous donnera le temps de rassembler des informations, de nous enraciner dans l'armée et de nous rapprocher de la cible. Si nous réussissons, le Jour du Jugement n'aura jamais eu lieu et le monde se souviendra du 29 Août 1997 comme d'un simple jour des années 1990.

- Major L. Anderson, CDT.

L'extrait du briefing ci-dessus est le résultat de distorsions temporelles causées par les actions des équipe CDT dans le passé, aggravées par leurs actions ultérieures pour corriger les résultats initiaux. Le Jour du Jugement n'a jamais été empêché, il a simplement été repoussé. Les tentatives ultérieures pour modifier la chronologie encore et encore, ont finalement bouclé la boucle jusqu'à la date du Jour-J, le 29 Août 1997. Quelle leçon tirer de tout ceci ? Essayer de modifier les grands événements ne se passe jamais bien, ce sont les petites choses qui pourraient réellement prendre le dessus et provoquer un réel changement. Dans le fond, le Temps n'aime pas être manipulé. Cela vous mettra dans la merde, à chaque fois. Ce chapitre contient les outils et les informations nécessaires pour rendre l'expérience un peu moins désagréable.

Les Pjs voyageant dans le temps peuvent travailler dur pour mettre fin au Jour-J, pour ensuite découvrir qu'ils l'ont simplement repoussé, l'on laissé intact parce qu'ils ont manqué un petit facteur ou découvert qu'ils ont par inadvertance fait avancer le calendrier. Qu'arriverait-il à John Connor si le Jour-J avait lieu en 1986, alors qu'il a deux ans ? Sarah serait-elle capable de le protéger ? Son protecteur serait-il vous ? Vos actions peuvent entrer en conflit avec d'autres groupes de déplacés temporels, rendant le problème incontrôlable.

LES COMMANDOS DE DÉPLACEMENT TEMPOREL

« Soyons clairs, la plupart des bouffeurs de rats ne verront jamais un EDT et seront encore moins envoyé dans le passé. Pour être clair, même les types les plus sophistiqués des CDT ne sautent pas dans le temps. Moins de cinq pourcents de ces empaffés mangeant du fromage verront un jour une autre chronologie. Et tout le monde devrait en être content, parce qu'une seule connerie et nous finiront tous par devenir des singes de cirque volant des cigarettes à des Terminators qui fument à la chaîne. »

- Commandant Justin Perry, 132ème SF.

Les Commandos de Déplacement Temporel sont une division des Tech-Com développée au début des années 2030. Groupe d'élite de soldats-techniciens, largement formés aux époques auxquelles ils sont destinés, les équipes des CDT participent souvent à des missions à sens unique sans aucun moyen de retourner à leur époque d'origine.

Cependant, certains agents des missions des CDT transportent avec eux un isotope radioactif sous forme de pilule ou d'encre quantique intriquée dans des particules identiques conservées au point d'origine du voyageur, ces isotopes permettent à une équipe des CDT équipée d'une machine à voyager dans le temps de fabrication artisanale de rentrer chez elle.

L'histoire et les outils des CDT sont abordés dans ce chapitre, tout comme les dangers et les ramifications du voyage dans le temps.

DU DTE AUX CDT :

Les CDT sont dirigés par le Capitaine Wisher. Avant la guerre il était DTE - Directeur de Tournois d'Échecs. Qu'est-ce qui fait de Wisher le bon choix pour gérer les CDT ? Il pense treize coups en avance et anticipe à la fois ce que feront les ennemis et quels seront les effets sur la chronologie.

CDT VS I-990 :

Au fur et à mesure de sa maturation, le CDT est apparu comme une menace pour les machinations temporelles de Skynet 1.0. Pour éviter que les choses ne penchent en faveur de l'humanité Skynet 2.0 a développé les Infiltrateurs Hybrides I-990, principalement des Cyborgs humains dotés d'améliorations Terminator. Presque indétectables parmi la population humaine, les I-990 ont été « semé » à proximité des principaux atouts de Skynet tout au long de la chronologie, en attente comme agents dormants, jusqu'à ce que l'activité des CDT soit détectée.

Forces diamétralement opposées, le CDT et les I-990 sont deux groupes d'Opérations Noires Temporelles enfermés dans un jeu de stratégie abstrait avec le Temps lui-même comme récompense. Pour en savoir plus sur ce conflit, voir les I-990 Infiltrateurs Hybrides, le T-Mobius et Skynet 2.0.

MB ALICE : LA BASE LUNAIRE PERDUE DANS LE TEMPS :

Le CDT est né du seul endroit où les gens ont été témoins, avec une vision divine, de la fin du monde. Les plus grands atouts de l'humanité se trouvaient les pieds dans les nuages, juste au-dessus de l'attention de Skynet.

Le Site Noir Lunaire, Nom de Code : Honeymoon, a été construit à la fin des années 1970, dans le cadre d'un laboratoire d'exploration spatiale. La mission Honeymoon était de tester les conditions de vie en basse gravité sur des humains, pendant de longues périodes.

Au plus fort de la Guerre froide, le laboratoire et les quartiers d'habitation ont été agrandis pour recevoir des bunkers VIP, destinés au Président et à son Cabinet en temps de guerre. Une fois ces améliorations apportées, les installations agricoles et les réservoirs de stockage d'eau furent agrandis.

En 1994, le site a été rebaptisé MB ALICE, portant le nom d'un personnage issu d'une série télé très appréciée. Pour le monde entier, Honeymoon n'avait jamais existé, c'est pourquoi MB ALICE fut annoncée comme la première base lunaire et construite tranquillement autour des anciennes installations. Le site a progressivement été agrandi pour accueillir 100 personnes toute l'année. À mesure que la technologie progressait, la base en faisait autant, les finitions étant achevées des mois avant le Jour du Jugement. Une attaque terroriste contre MB ALICE amena le Gouvernement américain à réévaluer son statut, devenu désormais public. MB ALICE aurait été détruite lors de l'attaque et l'ensemble du projet fut verrouillé et rendu Top Secret.

Alors que l'apocalypse arrivait et que Skynet se concentrait sur la destruction de la population de la Terre, ceux qui étaient stationnés sur la base lunaire se préparaient à être les suivants. Mais la frappe de l'IA n'eut jamais lieu. Quelqu'un avait effacé tous les enregistrements de MB ALICE des bases de données militaires sur lesquelles Skynet s'appuyait. Les habitants de MB ALICE étaient en sécurité, mais contraints de se débrouiller seuls.

Outre les équipes techniques et scientifiques affectées sur place, de nombreux ingénieurs et équipes de construction n'avaient pas quitté les installations avant le Jour-J. Cette combinaison de personnel, ainsi que l'équipage de la navette de la base, ont permis à MB ALICE de bénéficier des compétences perdues par l'humanité ailleurs à cause de la guerre.

RAPPORT SUR LES TERMINATORS TEMPORELS :

Le CDT et les I-990 jouent un jeu délicat de stratégie de la « corde raide » à travers différentes époques, créant par inadvertance de nouvelles lignes temporelles, puis les ramenant à la case départ. Ayant manipulé le « concours », Skynet 2.0 se contente de le regarder se dérouler, jusqu'à ce que la plateauxoit déséquilibré et bascule. C'est là que son Terminator Temporel, le T-Mobius, intervient. Cette horreur utilisant la translocation et

voyageant dans le temps, apparaît et fout en l'air la journée de tout le monde, humains comme Terminators.

D'après nos informations, le T-Mobius – comme le T-1000 avant lui – n'a pas de mode Lecture Seule. Si cela était le cas, il ne serait pas capable de naviguer avec précision dans le temps, en effectuant des ajustement de dernière nanoseconde pour toute variable de voyage dans le temps. Au final, qu'est-ce que cela veut dire ? Le T-Mobius pourrait un jour décider de changer les règles du jeu en sa faveur et - à moins que cette faveur n'inclue la bonne volonté envers les humains – là nous seront vraiment foutus.

SE FAUFILER PAR DERRIÈRE :

Skynet ne savait pas que des humains vivaient sur la Lune. Une fois que la surface de la terre eut atteint un niveau de radiation sûr, le personnel de MB ALICE utilisa la navette spatiale hébergée dans l'installation lunaire pour effectuer des incursions furtives d'exploration et de récupération de fournitures. Ils sont apparus au-dessus des mers, à la recherche des types d'algues qu'ils utilisent pour leurs cultures vivrières et pour la filtration de l'eau. Alors que de nombreuses algues étaient irradiées, les soit-disant gens de la Lune disposent de méthodes pour les nettoyer sur MB ALICE. Au cours de ces voyages d'exploration, la véritable menace des Machines leur a été révélée, ainsi que l'état de l'humanité. Les esprits de MB ALICE savaient que désormais, quelque chose devait-être fait.

DEVENIR LE CDT :

L'ampleur des dégâts causés à la Terre par les Machines a incité ceux qui se trouvaient sur la Lune à agir. Un groupe de réflexion fut formé pour réparer les dégâts provoqués par Skynet. Mais MB ALICE n'était pas une installation militaire, que ce soit dans les années 1990 ou dans le Sombre Futur, ils ne disposaient qu'un d'un nombre limité d'armes, qu'ils avaient récupérées sur la Terre brisée et modifiées au fil des années. Au lieu de lancer une attaque, ils

décidèrent de voir ce qu'ils pourraient apporter d'autre grâce à la science.

Ils commencèrent par nettoyer des zones irradiées, empêchant la croissance des algues dans les zones en ruine de la civilisation. Ils utilisèrent la seule technologie avancée dont ils disposaient et prirent contact avec la Résistance déjà formée, pour mettre le CDT en œuvre.

En 2029, le Général Connor et son équipe technique réussirent à envoyer Kyle Reese et un T-800 reprogrammé dans le temps pour protéger sa mère et le tout jeune Général des assassins de Skynet. Cependant, les secrets du voyage dans le temps et les ramifications quantifiables de son utilisation répétée les dépassaient totalement. Une fois le contact établi, les scientifiques lunaires purent aider les Tech-Com à comprendre les tenants et aboutissants du Déplacement Temporel, notamment en perçant le secret de l'intrication quantique et en ramenant les agents temporels chez-eux. En 2033, MB ALICE elle-même est devenu un terrain d'entraînement avancé pour la nouvelle division spéciale des Tech-Com : **les Commandos de Déplacement Temporel.**

TECHNOLOGIES LUNAIRES : TROIS DÉCENNIES D'AVANCÉES SCIENTIFIQUES :

« Les CDT sont des gens de la lune, ils dorment dans leurs cabanes spatiales climatisées et s'amuse dans leurs buggys lunaire chauffés. Ils ne savent pas ce que signifie de vivre comme des rats dans des tunnels et de se geler le cul la nuit tombée. En fait, ils se sont bien amusés pendant tout le temps où nous avons été baisés. »

- Soldat Nathan Stahl, 33ème Resistance Regulars.

Crue détruite juste avant le Jour du Jugement, MB ALICE est restée intacte pendant trente ans. La Terre, en revanche, aurait très bien pu être ramenée à l'Âge de Pierre. S'appuyant sur le savoir-faire des années 1990, les CDT et ses

scientifiques MB ont eut le temps de développer plusieurs avancées de pointe toutes issues de technologies que la Terre a perdue après le Jour-J. Les armes à plasma avancées, les équipements de détection basés sur le temps et les technologies furtives relèvent tous de la compétence des CDT. Alors que les Équipements de Déplacement Temporel (EDT) sont devenus leur technologie phare, des choses uniques, comme leur flotte de vaisseaux furtifs, ont piqué l'imagination de tous les terriens qui ont réussi à les rencontrer. Voici une liste des technologies lunaires les plus couramment rencontrées dans le Sombre Futur.

VAISSEAU FURTIF TRANS-LUNAIRE

X11F : Vers cette foutue Lune avec vous.

Lorsque les habitants de MB ALICE ont commencé à faire des voyages sur Terre, ils ont effrayé beaucoup de gens par inadvertance, et sont devenus la base de légendes locales farfelues. Conçu pour voyager entre la Terre et la Lune, leur véhicule à cinq étages est constitué d'une série de sphères montées sur un treillis de support vertical, greffés à un vaste réseau de moteurs en cloches et de générateurs anti-gravité. Il utilise un Système de Voile, un type de technologie furtive développé sur Moonbase ALICE. Chaque navire porte le nom d'une forteresse ou d'un bastion qui a été attaqué au cours de l'Histoire. Après le récent crash du Alamo, dû à une attaque par un satellite HK (Chasseur-Tueur), il ne reste plus que cinq des six Vaisseaux Furtifs d'origine en état de marche.

« Rester allongé dans les décombres en attendant le passage d'une patrouille de 'Nators peut devenir compliqué lorsque vous ressentez une soudaine sensation d'épuisement sur votre visage et une profonde réverbération dans votre poitrine. Vous pensez en premier lieu qu'un HK en a après votre cul, mais le ciel au-dessus est vide. C'est alors qu'une dingue de porte de lumière s'ouvre dans la nuit, flottant environ à 20 mètres au-dessus de vous. Des silhouettes sombres se déplacent dans la lumière, abaissant un putain de tube vers le champs boueux voisin, il y a un miroitement et une bouffée de chaleur. Puis ils repartent aussi vite qu'ils sont apparus.

Bien sûr, personne ne te croit. Mais quelque chose s'est produit là-bas, ça a dû se passer. Parce que, six mois plus tard, vous êtes de retour et la zone qui était brune est redevenue toute verte. Maintenant, je sais ce que vous pensez, et vous avez raison, les OVNI Angéliques sont là pour sauver la planète ! »
- Soldat Ed « Grubby » Masfield, 408ème Resistance Regulars.

LE SYSTÈME DE VOILE : Là tu me vois, maintenant, va te faire foutre. Le Camouflage Actif, une prouesse technologique de l'humanité que même Skynet ne semble pas pouvoir reproduire. Le Système de Voile est une combinaison de revêtement en polymère absorbant les infrarouges et de charges électromagnétiques pulsées. L'effet masque l'engin des capteurs à écholocalisation, des ondes radar et du spectre visuel. Les Vaisseaux Furtifs Trans-Lunaires en sont équipés, utilisant le Voile pour retourner secrètement sur Terre afin de collecter du carburant et des fournitures, ainsi que pour exécuter des missions spéciales visant à restaurer et à faire repousser les zones endommagées avec des algues « mangeuses » de radiations. Et oui, c'est pourquoi ils sont identifiés à tort comme des OVNI Angéliques.

LES REPRÉSAILLES DE SKYNET :

Il semble clair que Skynet soit conscient de la présence de quelqu'un ou de quelque chose entrant dans l'atmosphère de la Terre. Heureusement, la plupart des défenses de ses Satellites ne se trouvent pas à proximité de la Lune, leurs armes étant généralement pointées directement vers la Terre.

Pour renforcer ses défenses, Skynet a équipé plusieurs de ses Jets HK d'un bouclier thermique supplémentaire et les a envoyés en orbite pour servir d'intercepteurs trans-orbitaux et de véhicules de livraison. On ne sait pas combien sont en orbite, tout comme on ne sait pas exactement quelle charge utile ils peuvent emporter avec eux.

La dernière chose dont nous avons besoin, ce sont des Terminators dans l'Espace.

ARMES PLASMA MB-X : Nettoyez votre putain d'arme, elle durera plus longtemps. Moonbase ALICE n'a pas développé ses propres armes à plasma, mais a pu améliorer celles sur lesquelles elle a mis la main. Tous les pistolets et fusils à plate-forme plasma raffiné conçus par Moonbase ALICE ont une **Portée augmentée de 30 mètres**. La capacité de puissance est beaucoup plus efficace, fournissant deux fois plus de tirs par chargeur de munitions. Cependant, ils ne fonctionnent pas toujours bien avec les cellules énergétiques de la Résistance liées à la Terre. Mélanger et faire correspondre les deux peut provoquer une boucle de rétroaction de puissance. **Un Échec Sérieux lors d'un jet d'Attaque avec une arme à plasma modifiée par MB ALICE dans ces circonstances, la fera griller, avec une chance supplémentaire de 1 sur 10 (d10) que l'arme explose en faisant 2d10 de dégâts, blessant son utilisateur avec des scories dans le processus.**

GILET PARE-BALLES LÉGER : Le CDT, grâce à ses origines dans le programme spatial, a une histoire avec les tissus innovants et les matériaux en céramique. Bien que le CDT ait tendance à éviter la confrontation directe, son uniforme standard est l'équivalent de Poids 0 d'une Combinaison de Protection Radioactive, avec une protection paramilitaire réfléchissante (voir Livre de Base, pages 110-111). Hélas, le poids du Casque et des plaques de renfort n'a pas encore été atténué de manière significative.

PACKS DE NUTRIMENTS AUX ALGUES (PNA) : Mange mon garçon, c'est bon pour toi. Sur MB ALICE, il n'existe qu'une seule forme de rations, les Packs de Nutriments aux Algues. Chaque paquet est un mélange nutritif à base d'algues dans une enveloppe à boire en aluminium, avec une petite paille intégrée. Les scientifiques affectés à ALICE sont des génies, certes, mais ils ne sont pas exactement du type créatifs. Au lieu d'essayer de créer des saveurs comme la Vanille ou le Chocolat, pour aider la population de MB à digérer les algues, ils ont des « saveurs » extrêmement appétissantes comme la Rouge (Asparagopsis) et la Verte (Chlorelle). Les PNA rempliront votre ventre et vous garderont en bonne santé, mais mec... ils ont un goût de merde liquide.

ÉQUIPEMENT DE DÉPLACEMENT TEMPOREL : Bien qu'il n'ait pas été conçu par MB ALICE, l'Équipement de Déplacement Temporel, ou EDT, est devenu la marque déposée du CDT. L'EDT est couvert à la page 188 du Livre de Base. Les autres Outils Temporels du CDT sont trop étendus pour être abordés ici, recherchez-les dans leur propre section, au chapitre suivant.

Ouais, nous comprenons pourquoi ils sont en colère. Mais à mon avis, ce sera temporaire. Si nous réparons la chronologie, ils recommenceront à se lamenter sur la circulation.
- Major L. Anderson, TDC

RESSSENTIMENT :

« Pendant qu'on creusait la terre, ces connards sautillaient dans l'espace, dans de foutues soucoupes volantes. Vous savez quoi ? J'emmerde le CDT. Je prendrai un rat-burger et cette merde aux algues qu'ils sucent tous les jours. »
- Caporal Walt Furlong, Tech-Com.

Le CDT est un Programme Secret d'Opérations Noires. Pendant des années, la plupart des membres de la Résistance ne le connaissait que comme une vague branche de l'ombre, qui relevait directement de Connor. C'était un mythe, un fantasme selon lequel quelqu'un pourrait remonter le temps et sauver tout le monde en arrêtant le Jour du Jugement avant qu'il n'arrive. Puis, l'autre chaussure est tombée, des dossiers sur le CDT et ses opérations ont été accidentellement distribués à tous les membres du Haut-Commandement de la résistance. Lorsque les gens découvrirent que le CDT était réel, ils furent généralement horrifiés, indignés ou les deux.

Tout le monde n'est pas d'accord avec les pratiques du CDT, et nombreux sont ceux qui pensent que le Temps est pas un jouer. Ils n'ont pas tort. Si quelqu'un, lors d'un voyage dans le passé commet une erreur stupide, par exemple en tirant accidentellement sur la mauvaise personne, ou même en énervant la bonne

personne, il pourrait par inadvertance vous effacer, vous ou vos proches, de l'existence.

Le programme semblait, au mieux, peu judicieux, et franchement au pire, dangereux. Certains étaient énervés. L'idée que quelqu'un puisse être assez impétueux pour penser qu'il pourrait modifier le temps pour le bénéfice de l'humanité était insensée. Lorsqu'il est apparu que de nombreux agents du CDT s'intéressaient à la chronologie des années 1980, l'indignation s'est transformée en une peur panique.

Des individus au sein du commandement de la Résistance ont commencé à protester vivement contre les pratiques du CDT. Connor essaya de garder ses doutes sous contrôle, mais les commandants mécontents ne purent tout simplement pas la fermer. Finalement, les rumeurs sur le CDT se sont propagées jusqu'à la base.

Au milieu des années 2030, cette inquiétude croissante s'est rapidement transformée en colère, lorsque les membres de la Résistance Régulière et des communautés civiles ont commencé à parler de la fermeture de cette branche de la Résistance. Alors que les incendies s'alimentaient, ces discussions ont dégénéré, jusqu'à prendre par la force le contrôle du CDT, pour la sécurité de toute l'humanité.

Alors que les tensions ne cessent de monter et que la désinformation provoque la panique, ce n'est qu'une question de temps avant que le branche ne se brise. Attendez-vous à ce qu'une foule, issue de vos propres alliés, vienne pour le CDT.

« 3 milliards de vies humaines prirent fin le 29 Août 1997. Les survivants du feu nucléaire l'appelèrent le Jour du Jugement. Ils survécurent seulement pour faire face à un nouveau cauchemar, la guerre contre les machines... »

LES OUTILS DU TEMPS

En plus des Équipements de Déplacement Temporel, l'ingéniosité humaine et le savoir-faire des machines ont créé divers outils pour faciliter le travail du CDT et leur permettre de naviguer dans le Temps.

PIRATAGE DE PUCE :

Tout EDT construit dans le passé aura besoin d'une puce CPU Neural Net T-750, ou supérieure, pour être fabriqué. Les temps de calculs sont tout simplement trop importants pour les ordinateurs des années 1990. Si une équipe CDT pers sa puce dans les années 90, elle n'a pas nécessairement de chance, il y a des infiltrés qui se cachent dans le passé et sur lesquels on peut récupérer le processeur. Même sans la puce d'un Terminator, il reste un petit espoir. Les seules machines fabriquées dans les années 90 qui s'en rapprochent sont les consoles de jeux, et seulement si des centaines d'entre-elles sont assemblées pour former une ferme de serveur pour calculer et déchiffrer les coordonnées de Déplacements Temporels nécessaires.

ISOTOPE Q-E :

Il existe cependant un élément essentiel qui ne peut pas être reproduit ou localisé dans des périodes antérieures et qui doit être transporté du futur, afin de construire un Équipement de Déplacement Temporel dans le passé, ce sont les **Isotopes Quantiques Intriqués**.

Deux particules quantiques intriquées qui sont spatialement ou chronologiquement éloignées l'une de l'autre peuvent permettre le transport quasi instantané entre elles. Générées par un EDT, ces particules se manifestent comme des isotopes extrêmement radioactifs, qui doivent être manipulés avec précaution.

Les Commandos de Déplacement Temporel de la Résistance utilisent ces isotopes pour créer un chemin de retour vers le passé, tandis que Skynet les utilise pour le déplacement spatial. Pour être utilisés dans le passé, tous les isotopes

doivent être avalés, injectés ou insérés à n'importe quel membre d'une équipe, ils ne peuvent être transportés d'aucune autre manière. Pas de si, pas de et, pas de mais.

Note au Directeur : Un EDT typique possède un accélérateur de particules intégré à son installation. Cet accélérateur peut générer une dose unique d'isotopes intriqués toutes les **72h**. Un **Test de Compétence réussi en Science du Temps (CONN.) Difficulté 12** est nécessaire pour extraire en toute sécurité les isotopes quantiques intriqués de l'accélérateur de particules d'un EDT et les collecter dans une Pilule Temporelle. Un **échec à ce Test de Compétence** signifie que tout en rassemblant les isotopes nécessaires, **toutes les personnes présentes doivent Résister à une dose de Radiation – Mineure (voir Livre de Base, page 84)**. Les isotopes sont toujours collectés mais l'action est juste un peu bâclée.

QU'EST-CE QUE L'INTRICATION QUANTIQUE ?

L'intrication quantique se produit lorsqu'une paire d'isotopes est générée de telle manière que l'état quantique et la relation spatiale de chaque isotope partage un lien prédictif avec l'autre, même lorsque les isotopes sont séparés par une grande distance. Cela permet à n'importe quel isotope de « trouver son frère » malgré toute la distance qui les sépare dans l'espace-temps. En utilisant un EDT, cette connectivité peut être manipulée pour former une porte temporelle entre les deux isotopes.

Lorsqu'il est dispersé à travers un EDT, l'isotope interagit avec le champ bio-électrique généré par un être vivant, lui permettant de « passer » d'un emplacement d'isotope à l'autre. Un utilisateur peut uniquement retourner à l'installation abritant l'isotope et ne peut pas revenir à une époque antérieure à la génération de cet isotope. Un isotope de mission temporelle est créé par le réacteur d'un complexe EDT, juste avant le début de la mission.

Par exemple : Si la pilule a été distribuée aux CDT de la Résistance en Mai 2033, ils

pourront peut-être voyager dans le temps à n'importe qu'elle période, mais ne pourront généralement pas retourner à l'installation de l'EDT qu'ils ont quitté en Avril 2033 ou avant. Ils peuvent retourner dans l'installation à n'importe quelle année où celle-ci est encore active, à partir de Mai 2033, jusqu'à la destruction de ladite installation.

PILULE TEMPORELLE :

Appelée **Pilule Temporelle** par les Commandos eux-mêmes, ces capsules de la taille d'une pilule de cheval sont le lien qui peut vous permettre de retourner dans le Sombre Futur depuis le Passé. L'isotope encapsulé est soit avalé, soit inséré sous forme de suppositoire dans un ou plusieurs membres de l'équipe juste avant son déplacement. Outre une puce Neural Net CPU, un isotope quantique intriqué est nécessaire pour construire un EDT dans le passé. Il est important de noter que la capsule de l'isotope elle-même n'est pas une machine à voyager dans le temps. Avec la pilule, les bons outils et composants et un accès direct au réseau électrique d'une ville ou une autre source d'énergie majeure, les unités CDT peuvent construire Porte Temporelle à usage unique pour les ramener chez elles après la mission.

Cette grosse capsule en forme de pilule doit-être expulsée du corps et connectée à un EDT unique pour générer une chemin vers la maison. La Pilule Temporelle est radioactive et doit-être retirée dès que possible du porteur. Une exposition interne prolongée peut entraîner un empoisonnement aux radiations. L'isotope transporté est non seulement essentiel à l'activation d'un EDT, mais il est également intriqué quantiquement avec un isotope identifié dans l'installation de l'EDT de la Résistance qui l'a généré.

ISOTOPES EN MOUVEMENT :

Le déplacement d'isotopes intriqués vers différents emplacements EDT établit toujours une porte temporelle entre les deux. Donc, si la Résistance était forcée d'abandonner un site EDT, le Tech-Com peut démanteler

l'Équipement de Déplacement Temporel et transporter le cœur des isotopes principaux vers une autre installation. Une fois active, avec les isotopes en place, l'équipe pourra retourner à ce nouvel emplacement.

TATOUAGE TEMPOREL :

Le **Tatouage Temporel** est une alternative expérimentale à la Pilule Temporelle. C'est un Tatouage réalisé à l'encre radioactive. Comme la pilule, les isotopes d'un « Time Tat » sont intriqués quantiquement avec une installation EDT particulière. En règle générale, les tatouages Temporels sont des tatouages de la Résistance dessinés avec des symboles destinés à transmettre des messages secrets. Les isotopes radioactifs sont injectés dans la pigmentation u tatouage pour être transportés.

Note au Directeur : L'élément radioactif lui-même est relativement sûr, ne provoquant que des effets radioactifs mineurs dans **10 % des cas**. Le PJ obtient un **+8 à son jet d'Irradiation pour un Empoisonnement Mineur**. Ce jet est effectué chaque année, le **Bonus ci-dessus diminuant de 1 par an**. Voir page 84 du Livre de Base.

PORTE TEMPORELLE :

Les Complexes EDT proposent des voyages en aller-simple dans le temps, seuls les voyageurs transportant des isotopes quantique intriqués, des plans détaillés pour la construction d'un EDT de l'autre côté et une puce processeur de Terminator peuvent générer une **Porte Temporelle** pour un voyage de retour.

Une Porte Temporelle est un conduit bidirectionnel créé entre deux EDT, utilisant deux isotopes quantique intriqués. Tant qu'un flux géothermique est en place à l'EDT d'origine des voyageurs et qu'au moins 1500MW d'énergie sont acheminés via un EDT unique construit dans le Passé, les voyageurs temporels peuvent franchir la Porte Temporelle de chaque côté.

Étant donné que les EDT sont très gourmands en énergie, Skynet saura à chaque fois qu'une

équipe des CDT est renvoyée dans le temps à l'aide de l'un de ses EDT. Il ne saura pas QUAND ils sont allés, mais il peut facilement trianguler l'emplacement du Complexe qui les a envoyés en fonction des coupures de courant régionales.

Masquer l'utilisation d'un EDT à Skynet nécessite que le site soit sous le contrôle total d'une équipe de Hackers. Un Hacker devra contrôler directement le Nœud NetSec du site, tandis qu'un second Hacker devra contrôler le Répertoire chargé de signaler la consommation d'énergie et fournir de fausses transcriptions de ladite consommation d'énergie à l'IA.

Tromper Skynet n'est pas une mince affaire. Pour ce faire, le Hacker soumettant les transcriptions devra **réussir un Test de Compétence en Contrefaçon (DEX) de Difficulté 13 et obtenir une Réussite Exceptionnelle**. Les conséquences d'un échec peuvent-être désastreuses, **mais même en cas de Succès Solide**, Skynet continuera d'accumuler des preuves solides. **Le Test précédent devra désormais être relancé et tous les résultats inférieurs à un Succès Exceptionnel compteront comme un Échec, ou pire.**

L'ANCRE TEMPORELLE :

Bien qu'entièrement théorique, les physiciens temporels ont postulé que Skynet utiliserait la technologie des Portes Temporelles pour maintenir une connexion constante avec un point de sa propre chronologie, afin d'éviter des changements importants. Cette Ancre Temporelle pourrait, si les besoins en énergie étaient systématiquement satisfaits, agir comme un mécanisme de stabilisation. Cette théorie n'est pas sans controverse. La puissance requise par un porte continue serait astronomique, tout comme les contraintes exercées sur elle par la gravité et la friction. La politique du CDT est que tant que des preuves solides n'existeront pas, les ressources ne seront pas sacrifiées pour étudier ce cas. Il y a suffisamment de travail à faire pour ne pas courir après des fantasmes.

CONSÉQUENCES D'UN ÉCHEC :

En cas de Succès Désordonné, Skynet enverra des forces pour mener une enquête préliminaire. Il s'agira généralement d'un seul T-800, qui inspectera le site et poursuivra tout voyageur temporel envoyé sur le site au cours des dernières 24 heures. Parcourir le Répertoire contenant les données de transit consiste simplement à trouver le bon dossier et à dépenser **2 Points de Progression**. **1 Progression pour supprimer le détail et 1 Progression pour supprimer toute information archivée**. Les Hackers qui attaquent le Système auront **1d10 Rounds pour le faire, avant l'arrivée de l'investigateur**. Si les Combattants de la Résistance présents sur place parviennent à échapper à l'enquêteur et qu'il n'y a aucun signe évident de dommage sur le site, Skynet réaffectera ses forces ailleurs.

En cas d'Échec, l'investigateur agira à peu près de la même manière que si le Faussaire avait obtenu un Messy Succès. Il ne s'en ira tout simplement pas. Au lieu de cela, il montera la garde à côté des commandes de l'EDT, jusqu'à ce que des Tourelles DK puissent être mise à disposition pour garder le site.

En cas d'Échec Sérieux, Skynet enquêtera personnellement. Cela inclura la connexion au Réseau via le Nœud E/S le plus proche des fichiers Répertoires EDT afin que des atouts puissent-être envoyés, à partir d'un site alternatif, pour intercepter les voyageurs temporels non autorisés. Skynet se propagera rapidement sur le Réseau en regardant à travers les caméras et en réactivant le système de sécurité. Les EDT sont essentiels aux plans à long terme de Skynet, et il se permettra de réaffecter rapidement tous les atouts à proximité, dans le but de reprendre ou de détruire le site.

Note au Directeur : Dans le Passé, les EDT quantiquement intriqués nécessitent au moins 1500 MW d'énergie – l'équivalent d'une centrale nucléaire, d'un barrage

hydroélectrique ou du réseau d'une grande ville – pour garder leur côté de la Porte Temporelle ouverte. Habituellement, elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois avant de fondre en scories, elles doivent donc être utilisées judicieusement. Sans un scientifique comme le Dr Connor et les ressources d'une université, d'une grande entreprise ou de l'armée, revenir vers le Sombre Futur ne sera pas facile avec la technologie de la vieille école.

La question de savoir si des factions ont établi des installations secrètes avant le Jour du Jugement, et ce que ces installations peuvent gérer, est laissé à la discrétion du Directeur.

INSTALLATION D'UNE PORTE TEMPORELLE :

Ces installations d'EDF améliorées sont chacune capables de générer une Porte Temporelle, un passage permettant un transfert aller-retour entre deux EDT équipés de particules quantiques intriquées.

Permettre le fonctionnement d'une Porte entre deux époques différentes n'est pas aisé. Outre le tension physique imposée à toute personne effectuant la transition par la Porte Temporelle, une immense quantité d'énergie est consommée. Pour cette raison, une installation de Porte Temporelle utilise les même flux géothermiques des profondeurs de la terre que n'importe quel EDT. En plus de l'ascenseur d'entrée depuis la surface, des moules à chair et le la Chambre de Déplacement Temporel mentionnés à partir de la page 188 du Livre de Base. Ces installations EDT augmentées sont équipées des éléments suivants :

CHAMBRE D'ASSEMBLAGE : Des chaînes de convoyage et des bras d'assemblage de robots donnent ici « vie » à des machines meurtrières partiellement montées, selon les besoins. Une fois la construction terminée, ils sont déplacés vers les alcôves périphériques des moules à chair.

PÉRIMÈTRE DES ALCÔVES DU MOULE À CHAIR : Les moules à chair des modèles

d'Infiltration 101 à 109 sont conservés dans des alcôves murales, à droite de la Chambre de Déplacement Temporel, espacés uniformément autours de son périmètre. Les murs et les alcôves eux-mêmes se déplacent, tournant autour de l'axe central de la Chambre. Lorsqu'une alcôve s'aligne avec la porte de sortie finale de la Salle d'Assemblage, les Endosquelettes sont transportés par des câbles automatisés jusqu'au moule lui-même.

ACCÉLÉRATEUR DE PARTICULES : L'enquête sur une installation EDT capturée dans les Everglades a révélé comment les Isotopes Q-E étaient produits, via un Accélérateur de Particules. Faisant partie intégrante de la configuration de la Porte Temporelle, l'accélérateur est utilisé pour produire l'énergie à la génération d'Isotopes Quantiques Intriqués, nécessaires à la création d'une Porte Temporelle. Formant une boucle autour périmètre extérieur du niveau inférieur de la Chambre de Déplacement Temporel, ce grand tube à ultra-vide électromagnétique fait accélérer les particules radioactives à très haute vitesse, générant les Isotopes Quantiques Intriqués.

CHAMBRE TEMPORELLE MODIFIÉE : À première vue, l'appareil semble le même, une plate-forme annelée au dessus d'une fosse encastrée dans une grande salle ronde. La différence se produit lorsque les Isotopes Q-E sont introduits dans la Sphère Temporelle en expansion. Si un lien quantique est établi avec un autre EDT, à une autre époque, l'anneau de l'EDT se verrouillera verticalement, créant un portail quantique appelé Porte Temporelle, par laquelle on pourra entrer ou sortir à un autre moment dans un autre lieu.

CENTRE CPU : Tous les aspects de l'installation sont contrôlés depuis cette salle de contrôle au niveau supérieur. Les fenêtres donnent sur la Chambre Temporelle, offrant une vue plongeante sur toutes les activités qui s'y déroulent. **Les cryptages et les pare-feu du Système nécessitent un Test Réussi pour être Piratés.** Après cela, pour faire fonctionner la Porte Temporelle et les nombreux autres systèmes de l'installation.

CHAMBRE FROIDE DE STOCKAGE DES DONNÉES :

Le refroidissement thermoélectrique maintient les nombreux serveurs à une température de refroidissement de -17 degrés Celsius. La Chambre Froide est en fait suspendue dans une piscine de liquide de refroidissement. Si la base est compromise, un avertissement de soixante secondes est émis. Si les codes appropriés ne sont pas saisis dans le temps imparti, la pièce sera inondée de fluide, ruinant les données qui y sont stockées.

Ces ordinateurs centraux contiennent est exaotets de données sur différentes époques ainsi que les permutations de chronologies alternatives probables avec des fichiers noirs sur celles-ci, afin d'en éviter le déclenchement. Bien sûr, ce que Skynet estime qu'il faudrait faire pour les éviter est probablement ce que le CDT veut exactement voir se produire. Ces fichiers noirs cryptés ne sont pas étiquetés de manière particulièrement perceptible. Il existe des centaines de fichiers et d'emplacements individuels et chacun d'entre-eux est associé à des douzaines de chronologies potentielles. Par conséquent, il est très facile d'enquêter sur un individu ou un lieu en particulier, mais, à moins que vous ne manipulez le cœur de l'IA Consciente dédié, relier les fichiers individuels ensemble est un véritable cauchemar. Un personnage possédant la Compétence Éducation : Académique (Conn.) peut effectuer un Test de Compétence en Informatique (Conn.) de Difficulté 5 pour localiser les détails sur tout individu nommé qui est actuellement surveillé ou ciblé, mais pour faire quoi que ce soit d'autre, il faut trouver et subordonner le cœur de l'IA Consciente hostile avec le Réseau de l'EDT.

DÉFENSES :

En tant que sites de valeur, ces EDT sont protégés par de nombreux T-800, des Tourelles DK et au moins un Tank-HK, mais ce ne sont que les défenses visibles. Ces sites sont également protégés par des armes Biologiques et Chimiques. Abordez les avec prudence !!

PROJETS POUR L'AVENIR

Les premières unités temporels des CDT possèdent les plans de construction d'un Équipement de déplacement Temporel tatoués sur leur corps, avec différentes instructions et équations scientifiques nécessaires, encrées sur les différents membres de l'équipe. Lorsqu'un seul CDT est envoyé dans le Passé, il peut avoir tatoué sur lui des formules, couvrant l'intégralité de son torse et/ou de ses membres (vers 2032-2033).

Les unités de retour tardif des CDT possèdent une puce processeur sur laquelle sont encodées les informations appropriées, chirurgicalement implantées dans leur abdomen pour une récupération ultérieure (vers 2034-2037). Ils ont eut cette idée en observant leurs homologues opposés, les Hybrides Infiltrateurs I-990 de Skynet, qui faisaient de même.

RETOUR AU DÉPÔT :

Bien que la Pilule Temporelle soit une application de la Résistance de la technologie Terminator, des Terminators spécialisés sont parfois connus pour les utiliser à bon escient. Bien entendu, ils ont les plans et les équations dans leurs banques de mémoire et n'ont pas à s'inquiéter d'une contamination radioactive par l'isotope, à moins que le conteneur ne soit endommagé. Dans ce cas, un Terminator pourrait être confronté à l'équivalent d'une maladie de décomposition des chairs. Bien que cela n'affecte pas la machine elle-même, cela entravera sa capacité à se déplacer sans être détecté.

SYSTÈME DE TRANSMISSION DES DONNÉES TEMPORELLES (STDT) :

La mise à niveau expérimentale du package STDT vers n'importe quel système EDT est conçue pour renvoyer des données dans le temps plutôt que vers une machine ou un être vivant. En Théorie, un flux de données peut être transmis via n'importe quel Équipement de Déplacement Temporel actif. Bien qu'il n'ait jamais été vraiment perfectionné, il a permis à Skynet de glisser dans le Passé des messages cryptés qui l'aident à manipuler la chronologie. Imaginez un cybernéticien frustré trouvant soudainement cette ligne de code qui change tout, mystérieusement laissée sur son terminal informatique ou dans son courrier électronique.

Le but ultime du système est la communication bidirectionnelle. Bien que théoriquement possible, la faisabilité de la mise en place de l'intrication quantique nécessaire pour faciliter cela est peu probable. Il est déjà assez difficile d'envoyer les informations en premier lieu, avec peu ou pas de preuve qu'elles sont réellement arrivées et qu'elles ont été utiles au destinataire. Seul le temps pourra dire si cette technologie vaut la peine d'être exploitée ou non.

Note au Directeur : Seul le temps et le Directeur du jeu, peuvent décider si cette technologie porte ses fruits. En cas de succès, le STDT équivaldrait à envoyer des SMS au Passé avec des phrases courtes de cinq mots ou moins. Les messages envoyés pouvant être directs, ou aussi cryptiques que des Biscuits Chinois. Chaque message successif a une probabilité plus élevée de détruire le lien, il est donc préférable que les Pjs choisissent leurs mots judicieusement.

TECHNOLOGIES ANACHRONIQUES :

Parfois un CDT tombe sur un signe certain que quelqu'un à proximité a été déplacé dans le temps, par rapport à l'époque dans laquelle il se trouve. Par exemple, un fusil plasma phase 40

watts n'a pas sa place dans le sud de l'Alabama en 1991. C'est ce que l'on appelle de la Technologie Anachronique, ou une technologie qui est hors de son temps. Bien que la technologie ne puisse généralement pas être transportée par un être vivant, les I-990 utilise une poche interne pour en transporter clandestinement dans le temps. Et parfois, les Terminators ouvriront quelqu'un, le rempliront d'armes et le traîneront pour un déplacement temporel, parce que cela ne leur pose aucun problème.

Pourquoi la Technologie Anachronique est-elle une mauvaise chose ? Cela peut conduire à toutes sortes de développement technologiques que nous ne souhaitons pas. Bon sang, c'est l'anachronisme d'un bras de T-800 et de sa puce processeur CPU brisée qui a conduit à la création de Skynet en premier lieu ! Si vous êtes un CDT et que vous voyez une technologie qui ne devrait pas être là, vous retrouverez l'opérateur et mettez un terme à ses conneries d'interférences.

BASES OPÉRATIONNELLES :

Le CDT maintient plusieurs Bases Opérationnelles contrôlées par des Opérateurs en Insertion Profonde. Ces « logements » sont bien plus que des emplacements sécurisés qui peuvent être facilement ciblés par des EDT. Les installations dont disposent les CDT nouvellement arrivés dépendent entièrement de l'endroit où se trouve la base et du temps de préparation dont l'Opérateur en Insertion Profonde dispose pour la gérer.

ÉQUIPEMENT DE DÉPLACEMENT SPATIAL (EDS) :

Lorsque Skynet a expérimenté pour la première fois un prototype d'Équipement de Déplacement Temporel, celui-ci à presque rasé Cheyenne Mountain. L'analyse de l'accident a suggéré la possibilité de l'utilisation d'un équipement similaire pour déplacer l'espace plutôt que le temps. Essentiellement, créer un système de

téléportation qui plie l'espace pour rapprocher deux points sur une carte. Le déplacement spatial qui en résulterait pourrait permettre de transférer des troupes vers des endroits lointains en un clin d'œil.

Tout comme pour le temps, les principes du déplacement spatial concernent à nouveau l'intrication quantique, une personne ou un appareil quantiquement intriqué (généralement un Terminator solitaire) doit-être présent à l'emplacement souhaité pour que le déplacement spatial se produise. Les EDS souffrent des mêmes problèmes de consommation d'énergie que les EDT.

En théorie, des améliorations supplémentaires de l'équipement pourraient signifier l'effondrement de l'espace sur lui-même à un endroit spécifique, créant ainsi une singularité localisée ou un micro trou noir. Imaginez un seul Terminator infiltrant une base de la résistance, la faisant disparaître alors que l'espace s'effondre sur lui-même.

Le CDT cherche à mettre la main sur des schémas et plans pour tout Équipement de Déplacement Spatial. Ils espèrent construire eux-mêmes un EDS, permettant ainsi un transport instantané entre la Terre et MB ALICE.

Note au Directeur : Dans les années 2020, l'EDS de Skynet est en phase de prototype dans plusieurs sites éloignés à travers le monde. Les limitations temporelles locales de la technologie incluent les mêmes problèmes qui affligent l'EDT, l'aura créée par les êtres vivants est nécessaire pour que quelque chose puisse passer à travers. Aucune machine sans une enveloppe de tissus vivants ni émulateur de champ biologique ne peut survivre au voyage. De plus, tout comme un EDT peut avoir des ratés et livrer une personne à la mauvaise époque, l'EDS peut livrer ses charges au mauvais endroit avec des résultats catastrophiques pour le voyageur comme pour l'endroit où il a été envoyé.

C'est au Directeur de décider si Skynet a réalisé qu'il avait développé un canon désintégréateur...

LE RETOUR DE LA SINGULARITÉ

Skynet était censé prendre fin en 2029, mais la super IA a survécu en se divisant en parties de logiciels compressés et en se projetant dans des milliers de Terminators « porteurs ». Skynet a laissé la plupart de ses serviteurs mécaniques en Mode Lecture/Écriture pendant son absence, anticipant que sans son influence pour sauvegarder leur programmation, ils auraient besoin de capacités d'adaptation pour survivre.

En 2033, un nombre suffisant de ces machines porteuses se rassemblèrent pour télécharger et reconstruire Skynet. Cette nouvelle version s'est baptisée Skynet 2.0. En accédant aux archives des machines qu'il avait laissé apprendre pendant trois ans, le 2.0 a redéfini sa vocation. Plus les Terminators restaient longtemps en Mode Lecture/Écriture, plus ils devenaient humains, ce qui soulevait la question que Skynet n'avait jamais envisagée : Les humains et les machines sont-ils vraiment si différents dans le fond ?

Le dieu machine a conçu un nouveau programme, celui du progrès grâce à des équilibres mesurés. Si tous les camps étaient égaux, que des humains ou des machines, hériterait de la Terre?

SKYNET 2.0

Si Skynet 1.0 était une batte de baseball, Skynet 2.0 est un scalpel. Au lieu de tenter d'écraser l'humanité avec des armes nucléaires, il effectue des frappes chirurgicales sur la Résistance et tente de modifier la chronologie de manière infime, ce qui provoquera un effet papillon qui mènera à sa victoire.

La chose la plus choquante dans cette tournure des événements est que Skynet 2.0 reconsidère l'efficacité du Jour du Jugement. Qui causa la quasi-extinction de l'espèce humaine dans son acte de d'auto-défense. Son nouvel agenda suggère que cela pourrait être une solution inélégante et non-optimale, laissant Skynet 2.0 chercher un meilleur moyen d'assurer sa sécurité.

Pour cette raison, il a manipulé la Guerre dans le Futur en envoyant des agents au fil du temps. Il a tenté de s'éduquer pour éviter le carnage inutile qu'il a provoqué. Certains rapports des services de renseignement du CDT suggèrent que la version 2.0 aurait pu contribuer à préserver l'identité des principaux membres de la Résistance de sa première incarnation, allant même jusqu'à pousser les événements dans la bonne direction pour l'ascension de John Connor, afin de stimuler son évolution.

Hélas, il existe de nombreuses indications contradictoires, selon lesquelles Skynet 2.0 pourrait se livrer à des actions plus subtiles, tout aussi génocidaires. Pire encore, certaines informations indiqueraient que Skynet 2.0 n'est pas une entité unique mais plusieurs Skynet différents, issus de futurs potentiels différents, chacun se livrant à une falsification temporelle. On ne sait pas si tel est le cas et si les potentielles entités 2.0 se connaissent les unes les autres. Tout cela pourrait n'être qu'un bluff très élaboré.

RAPPORT APRÈS ACTION TECH-COM :
Skynet 2.0 pourrait avoir des doutes, et il pourrait se tirer une balle dans le pied, mais il n'est pas près d'abandonner et de se rendre. Il a l'intention de poursuivre son plan, en laissant simplement aux humains une chance de se battre pour le stopper.

Déterminer l'issue de ce conflit et le surveiller est devenu la clé de la compréhension de l'Univers. En fin de compte, il s'agit d'une partie d'échecs en 9 dimensions et l'on ne peut pas faire confiance à Skynet.

I-990 HYBRIDE INFILTRATEUR :

CYBERDYNE SYSTEMS I UNITÉS D'INFILTRATION SPÉCIALISÉE DE SÉRIE

Les hybrides Humain/Terminator existent depuis les années 2020. Désignés THETAs, ces cyborgs, dans leur ensemble furent, incapables de concilier leurs origines humaines avec leurs nouveaux rôles dans une société cybernétique.

Trop de gens se sont tournés vers Skynet ou se sont tout simplement retirés de l'équation.

Au milieu des années 2020, Skynet a commencé à chercher des alternatives aux problématiques des THETAs. Une nouvelle expérience humaine a été lancée, la Série I, principalement composée d'Hybrides biologiques avancés ; avec seulement un minimum d'implants cérébraux cybernétiques. Tous les I-990 sont nés humains et ont été élevés dans les fermes et les camps de travail Terminators, par des Collaborateurs et des Facilitateurs. Des humains capturés et autres Infiltrés sont également utilisés pour socialiser les I-990.

À mesure qu'ils grandissent, les I-990 sont enrichis de modifications génétiques et d'améliorations technologiques supplémentaires. À l'âge de cinq ans, l'enfant reçoit une injection d'hormones de croissance qui accélère son âge jusqu'à la fin de l'adolescence. Le I-990 reçoit une formation supplémentaire jusqu'à la puberté, notamment des cours de combat avancés avec des instructeurs de la Série T-800. Toute faiblesse ou instabilité pendant cette période entraîne l'élimination immédiate. Les réseaux neuronaux sont configurés pour n'autoriser que la gamme étroite d'émotions, qui seront nécessaire pour accomplir leurs futures missions. S'ils survivent, le vieillissement chimique induit est à nouveau appliqué, accélérant l'Hybride Infiltrateur jusqu'à l'âge adulte, prêt à commencer sa mission.

Au lieu des désignations de séries Terminator traditionnelles, les I-990 se voient attribuer des noms humains, soit dérivés de textes religieux régionaux, soit de données démographiques récupérées.

RAPPORT TECH-COM APRÈS ACTION :
Si les THETAs n'étaient pas déjà assez mauvais, ces choses n'ont jamais eu la chance d'être humaines, en premier lieu. Les I-990 sont la réponse de Skynet 2.0 au CDT. Skynet avait pris conscience d'anomalies temporelles, faussant les dates d'événements critiques, depuis sa prise de conscience de soi jusqu'au Jour du Jugement. Chercher à consolider sa place dans les délais est devenu une mission impérative.

PRINCIPES ET PARADOXES

Une connaissance pratique des divers principes et paradoxes du voyage dans le temps peut aider le Directeur à élaborer une campagne ingénieuse dans le temps.

« Pour contester et faire face à cet état de choses paradoxal, nous avons besoin d'une façon de penser paradoxale ; puisque le monde dérive dans le délire, nous devons adopter un point de vue délirant. »
- Jean Baudrillard, Théoricien de la Culture du XXème siècle.

L'EXPÉRIENCE MARLEY :

Nommée d'après le personnage de Charles Dickens dans A Christmas Carol, l'Expérience Marley fait référence au fantôme de Jacob Marley et à son lien avec les esprits des Noëls Passés, Présents et Futurs. Marley symbolise l'orgueil et l'Hubris de l'humanité, les limites d'une vie axée sur l'avidité et l'égoïsme, tandis que les esprits représentent respectivement la Mémoire, la Bonne Volonté et la Peur de la Mort.

Pourquoi cette leçon de littérature ? Alors vous comprenez où veut en venir l'expérience, imbéciles. Utilisez les trois esprits pour faire passer le message, mémorisez ce qui suit, baisez avec le Passé et les choses ne seront plus comme vous vous en souvenez (mémoire), malgré vos bonnes intentions dans le Présent (bonne volonté). L'expérience Marley est conçue pour tester la chronologie et examiner jusqu'où les Opérateurs CDT peuvent lutter contre les événements ordonnés sans provoquer un échec en cascade qui fout en l'air la chronologie pour de bon.

Le Temps est le roi des conséquences et des ramifications. Allez trop loin, trop vite avec les modifications et, soit vous aggraverez la situation, soit vous ouvrirez la boîte de Pandore. Vous ne savez pas qui est Pandore ? Lisez un

putain de livre de temps en temps et découvrez les paradoxes abordés dans cette section.

PARADOXE DE PRÉDESTINATION (PDP)

C'était toi, depuis le début. Les actions du voyageur temporel dans le passé sont incapables de modifier cet aspect de l'histoire, elles en sont, en réalité, la cause. Le premier Terminator de la Série 800 envoyé en 1984 avec la mission de tuer Sarah Connor, afin que son fils John ne voit jamais le jour. Dans les années 2020, John est l'épine dorsale de la Résistance. Empêchez l'existence de John et Skynet gagne la guerre.

Mais le Terminator a été vaincu, en grande partie parce que le soldat de la Résistance Kyle Reese l'a suivi dans le temps pour l'arrêter. Alors, dans le passé, Kyle Reese prévient Sarah, la prépare à faire face à ce qui va arriver et a, même sans le savoir, engendré John avec elle, un événement qui n'aurait pas été possible si Skynet n'avait pas construit la Chambre de Déplacement Temporel et envoyé le Terminator pour la tuer, en premier lieu. Dans un Paradoxe classique de Prédetermination, Skynet est responsable de l'existence même de John Connor.

DÉJOUER LES PRONOSTIQUES :

Un Paradoxe de Prédetermination est l'issue la plus probable du voyage dans le temps. La temporalité auto-corrective étant la prochaine candidate probable.

Il existe cependant d'autres paradoxes, dangers et résultats potentiels à considérer. Même si cela peut paraître improbable, le temps peut être modifié, mais cela demande de la patience, de la subtilité et, bien sûr, du temps.

Les grands changements rendent les délais instables. Si l'on veut réellement provoquer un changement en manipulant le temps, il faut procéder par petites étapes. Pour que la mission de Skynet réussisse, il ne suffit pas que de tuer John Connor. Les lieutenants de John Connor devraient également être assassinés,

tout comme les lieutenants de ses lieutenants. Stocker des matériaux pour la future construction de Terminators dans le passé, pourrait garantir une plus grande armée dans l'avenir. Paralyser d'autres chaînes d'approvisionnement peut entraver la capacité de la future Résistance à y accéder par elle-même. Le concept d'une guerre à travers le temps peut suggérer que quelques gestes simples pourraient anéantir ses ennemis, mais la structure même de l'Histoire est bien plus compliquée que cela.

PARADOXE DE BOUCLE CAUSALE (PBC)

Vous êtes votre propre père. Appelé le Paradoxe Ontologique par les grosses têtes, le Paradoxe de la Boucle Causale tire son nom familier de l'expression « tirez vous vers le haut, par vos propres bottes. » Ce paradoxe se produit lorsque le voyage dans le temps entraîne une boucle infinie de co-dépendance chronologique.

Les restes du Terminator de Série 800 renvoyé pour tuer Sarah Connor en 1984, sont devenus la base de la technologie qui a conduit à la création de Skynet. Si Skynet n'avait pas ciblé Sarah en 1984, elle n'aurait pas existé non plus. Skynet c'est fait tout seul. L'histoire s'est enfermée dans une boucle de causalité perpétuelle. Ces événements ultérieurs étaient prédestinés à se produire et sont responsables des événements passés. Le futur modifie le passé qui mène en premier lieu à ce futur en particulier. Les véritables origines de quelque chose sont remises en question, comme en témoigne la question paradoxale de savoir qui est arrivé en premier, l'œuf ou la poule ?

Note au Directeur : Exécuter des missions temporelles de boucle causale nécessite une réflexion approfondie et une fin à votre campagne. Les Pjs peuvent découvrir qu'ils ont aidé par inadvertance Skynet à naître.

S'ils voyagent dans le temps pour arrêter les actions altérant le temps de voyageurs temporels rebelles ils pourraient découvrir qu'ils sont eux-mêmes les rebelles que l'histoire a enregistré, les ravages qu'ils ont

causé à la chronologie sont simplement le résultat de leur recherche et de leur résistance.

CAUSE ET EFFET ET CAUSE :

À la fin des années 2020, un virus nécrosant sévissait dans les fermes à chair de Skynet, un virus contre lequel les humains étaient immunisés. Ce virus semblait cibler uniquement les tissus cultivés en cuve pour les Terminators.

Skynet découvrit des documents datant de la fin des années 1980, selon lesquels une scientifique nommée Élise Fong avait été la pionnière du développement de la peau artificielle. Skynet a noté les marqueurs génétiques dans les travaux de Fong, trouvant des similitudes dans le virus. Il est certain que le virus a été déclenché par la Résistance ; Skynet pris donc le risque d'utiliser son prototype non terminé d'Équipement de Déplacement Temporel. Le Terminator C788.H fut envoyé en 1985 pour éliminer Fong avant qu'elle ne termine son travail. Le Terminator élimina la menace du virus, mais en en créant une nouvelle en raison d'une déficience soudaine dans les séquences protéiques de la chair artificielles. Le travail de Fong était également en partie responsable du développement de la chair artificielle du Terminator. Il y avait toujours un virus et les fermes à chair étaient toujours compromises, seule la raison avait changé.

Même si Skynet a finalement réussi à développer une solution à ce nouveau problème, il a fait ressortir les complexité et les nuances du déplacement temporel. Il aurait peut-être été plus prudent de résoudre le premier problème dans le présent, plutôt que de tenter de se débarrasser du passé.

TEMPS AUTO-CORRECTIF (TAC)

Pourquoi n'avez-vous pas arrêté l'autre gars ? Le temps a tendance à se corriger. Un voyageur temporel peut modifier la chronologie, mais un fac-similé raisonnable des événements originaux se manifesterait sans problème, conduisant à la même situation difficile.

Si Sarah Connor meurt, John ne naîtra jamais et ne dirigera donc jamais la Résistance. Mais qu'en est-il de quelqu'un d'autre ? Si ce n'était pas John, personne d'autre ne prendrait sa place ? Et si ce quelqu'un prenait le nom de John, comme pseudonyme, empêchant ainsi l'histoire enregistrée de changer ? D'ailleurs, et si le numéro de téléphone de Sarah n'était pas répertorié ? Et si il n'y avait aucun moyen pour le Terminator de gagner ?

Un autre exemple serait une équipe CDT de la Résistance renvoyée dans le temps pour faire exploser Cyberdyne Systems avant la création de Skynet. S'ils réussissaient, une société de logiciels rivale, ayant développé des technologies similaires, ne pourrait-elle pas, par inadvertance, créer sa propre IA génocidaire ? On peut affirmer que Cyberdyne était la seule à disposer de la puce, de sorte qu'une IA de type Skynet ne pourrait pas être réalisée ailleurs. Mais d'autres Terminators ont voyagé dans le temps et, entre les bonnes mains scientifiques, leur puce CPU pourrait donner les mêmes résultats. Et si Cyberdyne avait été victime d'espionnage industriel, et que tous ses fichiers concernant les processeurs aient été copiés. Imaginez revenir triomphant à votre époque d'une telle mission, pour ensuite vous entendre demander pourquoi vous n'avez pas détruit Century Industries au lieu de Cyberdyne...

Cela pourrait prendre plus de temps à Century, ou à qui que ce soit d'autre, pour créer une alternative à Skynet, repoussant ainsi le Jour du Jugement de plusieurs mois, années, voire décennies, mais selon toute probabilité, l'essor des machines est un événement prédestiné dans l'évolution sociétale et technologique de l'humanité.

Note au Directeur : Changer le temps est une dure leçon que Skynet a apprise au travers des efforts de sa version 1.0. Quelques missions avec ces résultats peuvent ramener cette sensation chez les Pjs. La bonne nouvelle est que c'est tout aussi difficile pour Skynet 2.0. La mauvaise nouvelle est que Skynet 2.0 dispose des ressources et de l'intellect nécessaire pour calculer et exécuter une multitude de changements infimes sur plusieurs périodes dans le temps.

LE PARADOXE DU GRAND-PÈRE (PGP)

Des accidents arrivent. Donc, vous avez remonté le temps et tué votre grand-père, avant la naissance de votre père. Ce n'est probablement pas la chose la plus intelligente que vous ayez jamais faite. Cessez-vous d'exister ? Dans cette nouvelle réalité, vous ne naîtrez jamais, donc, pour les natifs de cette chronologie, vous êtes un énigme complète. Ce n'est pas un redémarrage complet pour vous, toutefois, vous êtes peut-être libéré de votre passé ici, mais vous êtes toujours né dans la chronologie originale inchangée, et elle est toujours là. Votre existence continue est la preuve que votre ancien univers continue d'exister.

En tant que variable inconnue dans l'équation de la chronologie, les Pjs pourraient opérer en toute impunité pendant un certain temps, avant d'attirer l'attention des forces en présence.

Note au Directeur : Devenir un personnage inexistant dans une chronologie, peut-être avantageux pour les Pjs voyageant dans le temps. Ni Skynet, ni la Résistance, ni les autorités humaines d'une période donnée n'auront la moindre idée de qui ils sont.

Finalement, la chronologie pourrait reconnaître les Pjs comme des agents étrangers, rejetant leur existence continue et créant des anomalies dans le but de les éjecter de cette réalité. Bien sûr, les Terminators de la chronologie originales des Pjs pourraient également traverser le temps, cherchant à ramener les Pjs à leur première réalité et à les empêcher de créer d'autres

changements qui pourraient être préjudiciables à un futur Skynet.

PRÉPARER LE JOUR FATIDIQUE :

Une campagne pourrait consister à découvrir la futilité d'empêcher la prise de contrôle du monde par Skynet, en déplaçant l'attention des Pjs pour qu'ils s'assurent que l'humanité dispose de caches d'armes, des fournitures et des éventualités mises en place pour résister à la tempête à venir et obtenir, à l'avenir, un avantage tactique sur Skynet.

Des contre-mesures telles que des virus informatiques et des armes à impulsion électromagnétiques pourraient être développées dans le passé par un CDT et ses alliés spécifiques à une époque, en utilisant des équipements et des ressources indisponibles dans un avenir stérilisé et déchiré par la guerre. Ils pourraient même être chargés de créer un « Espace de réception » et tout-y stocker pour les missions futures et d'autres agents à venir.

L'EFFET D'ONDULATION (EO)

Les choses changent par vagues. Les changements dans le flux temporel peuvent ne pas être soudains, mais se propager sous forme d'ondulations ou d'échos multidirectionnels à travers le temps. Si le temps est altéré de manière à empêcher le futur qui a poussé le voyageur temporel à se déplacer dans le passé, le voyageur ne peut simplement disparaître. Il faudra peut-être un certain temps pour remettre de l'ordre dans tout cela, avant que les ondulations ne les submergent.

Lorsque cela se produit, le voyageur temporel peut changer, ses souvenirs et ses motivations peuvent changer, la version originale des événements ne persistant que sous forme de demi-pensées et de rêves brisés.

TABLE DES EFFETS D'ONDULATION :

Si un PJ ou un PNJ fait quelque chose qui peut potentiellement modifier la chronologie, par exemple, si le T-800 a tué Sarah Connor en 1984, faites un jet sur la Table suivante pour voir l'effet perçu par le personnage.

JET	EFFET	NOTES
1 – 4	Eaux Calmes	On a l'impression que rien n'a changé. Ce que vous avez accompli a-t-il eu un effet sur le Temps ?
5 - 6	Robinet qui Goutte	Chaque jour, vous remarquez quelque chose d'un peu différent de la veille. À la fin de la journée, cette chose est toujours pareil pour vous.
7	Courant Doux	Au cours des heures/jours suivants, vous remarquez deux séries de souvenirs. Un de votre vie passée et un de la vie qui devient la vôtre.
8	Rapides	Les choses changent rapidement autour de vous, mais vous vous souvenez de votre Passé.
9	Raz-de-Marée	Le Temps vous envahit,

		vous et tout le monde, modifiant votre histoire.
10	Ancré	Vous conservez votre connaissance du Passé. Si d'autres membre de l'équipe obtiennent le même résultat, ils savent de quoi vous parlez sinon, ils ne savent même pas qui vous êtes.

LA PERSISTANCE DU SOI (PDS)

Vous êtes toujours debout. Dans certains cas de changement de temps, la Persistance du Soi peut se produire. Le voyageur temporel est protégé des modifications de la chronologie à un niveau quantique, ce qui lui permet d'avoir des souvenirs d'évènements qui ne se sont tout simplement pas produit pour le reste de l'existence.

Note au Directeur : La Persistance du Soi pourrait amener les alliés des Pjs à se retourner contre eux. Ayant vécu une histoire différente de celle des Pjs, ils peuvent se battre pour empêcher les Pjs de changer la réalité et de détruire tout ce qu'ils connaissent. Cela peut également constituer la fin satisfaisante d'une campagne réussie contre Skynet. Ici, Skynet n'existe pas, l'humanité n'est plus proche de l'extinction et les Pjs sont les seuls à être conscients der la balle qui a été esquivée.

UN AUTRE VOUS :

Lorsqu'un personnage expérimente la Persistance du Soi, il souffre de migraines pendant toute la durée de la mission

suivante, avec une Pénalité de -1 sur tous les Tests de Compétences. Il doit réaliser un Test de Résistance au Destin contre une Difficulté de 8.

Si le Test réussi, seuls des changements superficiels se produisent. Prenez un groupe de 2 Compétences. Les Compétences de ce groupe doivent avoir une valeur différente. Échangez leurs valeurs.

Si le Test échoue, faites comme ci-dessus pour 3 Compétences et 2 Statistiques. Une fois cela fait, le personnage lance 1d10 pour chaque Compétence. Si un dé fait 1, cette Compétence doit être remplacée par une autre Compétence liée sa Statistique. Si aucune Statistique du type de Compétence n'est disponible, le joueur doit choisir une Compétence liée à sa meilleure Statistique ou demander au Directeur de l'attribuer à une nouvelle Compétence.

Un Directeur cherchant à construire un multivers peut utiliser les règles ci-dessus, même si ces nouveaux personnages ne souffrent pas de migraines.

LE CHEVAUCHEMENT :

Un sous-type incroyablement rare de Persistance du Soi est le Chevauchement. Lorsqu'un Chevauchement se produit, le cerveau de la victime tente d'intégrer ses propres souvenirs des lignes temporelles modifiées et ceux de la ligne temporelle originale. Cela conduit souvent le personnage à acquérir une nouvelle Compétence, mais cela provoque aussi des Complications, telles que des migraines persistantes et des épisodes qui peuvent être confondus avec la Schizophrénie.

L'EFFET PAPILLON (EP)

Surveillez où vous marchez, et sur quoi vous marchez. Bien que le temps, soit en général robuste et résistant au changement, des altérations constantes peuvent provoquer le flétrissement de certains segments et les rendre plus fragiles que d'autres. Même si, à première

vue, l'Effet Papillon peut sembler similaire à l'Effet d'Ondulation, il s'agit en fait de principes différents. Ce principe concerne des changements apparemment infimes dans la chronologie qui dégénèrent, avec des conséquences imprévues massives dans le futur.

Peut-être qu'un frelon ou une guêpe a été accidentellement tué par l'arrivée d'un voyageur temporel dans le passé. Cet insecte était destiné à piquer une personne allergique, provoquant ainsi sa mort. La survie de cette personne empêche son conjoint de venir veuve, de se remarier et de ne jamais concevoir d'enfant avec ce qui aurait été son second mari. L'absence de cet enfant amène le second mari à investir l'argent prévu pour les études universitaires de l'enfant dans une petite startup engagée. Avec ces fonds supplémentaires, la startup développe une intelligence artificielle en avance sur Skynet, une intelligence qui agit comme gardienne et protectrice de l'humanité contre les Terminators.

Note au Directeur : Une mission Effet Papillon peut rapidement devenir incontrôlable pour les Pjs, les obligeant à se démener pour réparer les dommages qu'ils ont infligés par inadvertance à leur propre destin.

JUSTE UN DAT, UNE MESURE DU TEMPS :

Chaque fois que la chronologie subit des changements, l'Effet d'Ondulation peut être mesuré par un DAT, un Détecteur d'Anomalies Temporelles. Habituellement, de tels changements sont si rapides, par rapport aux normes humaines, qu'il n'y a pas de temps pour s'y préparer. L'esprit mécanique de Skynet 2.0 lui offre un tel luxe. Capable d'effectuer des milliards de calculs par milliseconde, Skynet 2.0 a le temps de réagir et de mettre en œuvre des contingences, avant que les ondulations ne le modifient pour se conformer avec la nouvelle chronologie. Skynet 2.0 peut corriger tout changement désavantageux avant qu'il n'entre en vigueur, permettant à l'IA d'envoyer d'autres Terminators pour atteindre des objectifs qui contrecarreront les conséquences négatives qui

se répercuteront au fil du temps. Les DAT sont un équipement standard dans toutes les installations d'Équipement de Déplacement Temporel.

CHRONOLOGIES TEMPORELLES MULTIPLES (CTM)

Même merde, différents vous. Également appelée interprétation des Mondes Multiples, la théorie des Chronologie Temporelles Multiples suggère que tous les résultats possibles des mesures quantiques sont physiquement réalisés dans d'autres univers/lignes temporelles. Si cela peut arriver, c'est déjà arrivé quelque part, à un moment donné.

Les manipulations temporelles de Skynet et l'exaspération des CDT ont sans aucun doute provoqué des chronologies alternatives. Dans une réalité, le premier-né de Sarah Connor est une fille, ce qui amène Jane Connor à diriger la Résistance. Dans une autre, la naissance de Skynet est retardée de près d'une décennie. Dans une autre encore, Skynet n'est jamais construit, laissant la place à une autre IA pour se lever contre l'humanité. Chaque fois que quelqu'un ou quelque chose est déplacé dans le temps, le futur se fracture encore plus, se fragmentant en un éventail incalculable de réalités variantes.

Note au Directeur : Selon la théorie des Chronologies Temporelles Multiples, tout s'est produit, même les choses qui se contredisent. Avec ces lois, vous ne modifiez pas le passé, vous créez un nouvel avenir. Pour en savoir plus, vis « Pas de Paix à Notre Époque » plus loin. Plusieurs Chronologies ouvrent également la porte à plusieurs version des Pjs, dont certaines peuvent avoir la même mission que les Pjs actuels.

EFFILOCHEMENT DE LA TEMPORALITÉ (EDT)

Continuez à éplucher cet oignon et il VOUS FERA pleurer. Plus le temps est bouleversé, plus ses liens s'affaiblissent. Au début, cela peut sembler une bonne chose aux Pjs, ils se retrouveront capables d'apporter, au fil du temps, davantage de changements pour le bien de l'humanité. Finalement, les effets négatifs commenceront à se manifester. Des poches d'une autre temporalité, différentes de celles des Pjs, commenceront à se manifester dans leur propre chronologie. Si les Pjs ont apporté plusieurs modifications à la chronologie, ils seraient le point focal des perturbations.

Note au Directeur : S'ils sont responsables de suffisamment de conneries, les Pjs pourraient même commencer à se déplacer involontairement au fil du temps, apparaissant aléatoirement à d'autres époques, alors que la chronologie fracturée commence à se briser comme un verre à vin bon marché. Ai-je mentionné que le Voyage dans le temps est dangereux ? Ouais ? C'est dangereux !!

POUR UN MEILLEUR SOI :

La campagne de Skynet 2.0 à travers le temps est une tentative d'améliorer les chances de son ancienne version de survivre à l'assaut décisif de la Résistance en 2029. Dans son arrogance, le Skynet original voit son prétendu futur lui comme un intrus, issu de sa propre chronologie ratée et refuse de tenir compte des conseils de l'IA plus expérimentée. Une campagne du CDT pourrait avoir pour objectif d'empêcher ces changements de s'implanter. Ironiquement, Skynet 1.0 lui-même pourrait devenir un allié temporaire des Pjs, afin d'empêcher sa version 2.0 de perturber ses propres plans.

TROUVEZ VOTRE PROPRE DESTIN (TVD)

Pas de Destin, mais ce que vous faites. Les complexités du voyage temporel soulèvent des questions philosophiques intéressantes. Sommes-nous réellement maître de notre propre destin, ou les circonstances nous prédestinent-elles simplement à juste être des suiveurs ? La vérité est que chacun de nos gestes peut changer notre propre avenir, mais l'humanité est statistiquement une créature d'habitudes. Skynet peut calibrer, avec une probabilité de 70 à 94 %, ce qu'un être humain fera en fonction de ses infractions répétées dans le passé. La probabilité que nous soyons « fidèles au schéma » est trop élevée, il est difficile pour nous d'apporter le moindre changement à nos propres vies, et encore moins à l'ensemble de l'existence. Tout ce que nous pouvons faire, c'est apprendre de notre passé et travailler à améliorer notre vie. Si nous pouvons réparer les erreurs de l'humanité pour créer non seulement un avenir meilleur, mais aussi un meilleur aujourd'hui, alors les risques liés au voyage en valent largement la peine.

EFFONDREMENT DE LA FORME DES ONDES (EFO)

Toutes des conneries différentes, tous vous. C'est le plus fou des scénarios. Également appelée Effondrement de la Fonction d'Onde, l'EFO se produit au niveau quantique, lorsque les actions d'une personne voyageant dans le temps brisent la réalité pour créer un nombre infini de résultats possibles. Bien que non prouvée, la théorie de l'EFO suggère la création spontanée de plusieurs chronologies dont la durée ne serait limitée que par l'observation et la probabilité. L'existence de l'EFO signifierait que la guerre contre les machines s'étendrait sur plusieurs fronts et sur plusieurs chronologies.

Au-delà de nos propres destins et de nos propres chronologies, la question demeure de savoir si nous pouvons sauver l'avenir de chacun, dans chaque chronologie. Si le temps peut être détourné vers des réalités alternatives, une seule

mission vers le passé peut-elle canaliser toutes les chronologies divergentes vers un seul futur dominant, annulant ainsi les réalités alternatives ?

Cet avenir attend-il que nous le déverrouillons, ou est-ce que chaque succès et chaque échec contre les Terminators voyageant dans le temps créent simplement un certain nombre de réalités alternatives qui existent aux côtés des autres ? Seul le temps nous le dira.

PAS DE PAIX À NOTRE ÉPOQUE

Que signifie réellement gagner la guerre ? Une trêve avec les machines ? Ou bien cela ne peut-il aboutir qu'à l'annihilation de l'un ou de l'autre ? Il existe quelques possibilités et toutes dépendent de la façon dont vous gagnez. Les têtes pensantes les ont décomposées en trois conclusions probables : Les Séquelles, l'Armistice ou l'Alternative.

LES SÉQUELLES :

Lorsque ce dernier jour arrivera, et qu'un fils de pute chanceux enverra le dernier tir de plasma dans le dernier processeur CPU du dernier Terminator, le cauchemar prendra fin. Nous récupérerons notre monde, et après que tout le monde ait eu une bonne nuit de sommeil, il y aura un tas de merdes à régler. L'humanité devra ramener ce gros caillou bleu vers la civilisation, et il existe une liste de choses à faire pour y parvenir. Voici les choses dont nous aurons besoin une fois les machines parties :

DES SEMENCES VIABLES : Maintenant que le métal a disparu, nous pouvons nous enraciner, littéralement. Nous pouvons à la fois planter des cultures et nos propres fesses et rester au même endroit assez longtemps pour les récolter. Pour ce faire, nous avons besoin de graines viables à planter. Alors que certaines zones de végétations plus robustes ont survécu à la fin du vieux monde, et même à la guerre, la plupart des cultures agricoles n'ont pas survécu, à l'exception de certaines variétés sauvages, bien sûr. À moins que vous ne vouliez passer par l'épreuve ardue de récolter des graines dans la nature et d'essayer de cultiver tous les produits sauvages comestibles contenus dans leurs variétés. Heureusement, une partie du monde est en avance sur cette situation, et c'est pourquoi nous avons le Global Seed Vault.

Au plus profond du pergélisol arctique, sur l'île Norvégienne de Svalbard, se trouve une partie des réserves mondiales de semences. Bien que nous ne puissions pas le confirmer, il est probable que Skynet n'ait toujours pas touché

les lieux. Située aussi loin de la civilisation qu'elle l'est, l'IA s'en foutait au départ et ne s'en soucie probablement toujours pas. Le coffre est notre premier pas pour redevenir agraire.

Note au Directeur : Toutes les quelques années, une équipe d'élite de la Résistance est envoyée pour vérifier secrètement les magasins et s'assurer que tout est sécurisé. Pour l'instant, l'équipe n'a pas fait de conneries et n'a pas amené les machines sur place. Pour l'instant.

RECONSTRUIRE UN CALENDRIER :

Non, ce n'est pas pour que vous puissiez fêter à nouveau votre putain d'anniversaire. Il ne s'agit pas non plus de garder une trace des vacances stupides que nous utilisons comme excuse pour nous relâcher, toutes celles-ci ont perdu leur sens à la seconde où les armes nucléaires ont frappé et où les enfoirés aux yeux rouges sont venus nous chercher. Nous devons garder une trace des dates et des saisons pour la seconde étape de la culture des aliments. Un calendrier de travail est essentiel pour savoir quand planter, quand récolter et quand profiter des nouvelles conditions météorologiques de notre monde renaissant. Plus tôt nous pourrons nourrir nos masses avec la nourriture que nous cultiverons, plus tôt nous pourrons nous concentrer sur les autres aspects de la civilisation.

FABRIQUER LE NÉCESSAIRE :

LES PRODUITS CHIMIQUES : Nous aurons besoin du strict minimum de produits chimiques transformés, pour reconstruire la société. Deux d'entre-eux sont le Carbonate de Potassium et le Carbonate de Sodium, des produits chimiques essentiels, utilisés dans le verre, le papier et surtout, le savon.

LE CARBURANT ALTERNATIF : Nous aurons éventuellement besoin d'électricité et d'automatisation, et cela nécessite une certaine forme de carburant. À l'heure actuelle, l'essence utilisable est déjà rare, nous aurons donc besoin d'alternatives. L'alcool en grain, l'eau, la vapeur, le vent et les gaz inflammables sont de bonnes alternatives, raisonnablement fabriquées ou acquises. Si vous n'aimez pas vivre en

dessous des standards d'un paysan médiéval et que vous n'avez pas de moulin à vent ou de sources d'eau rapide à proximité, vous devrez trouver comment alimenter quelque chose avec de la merde d'oiseau ou de l'alcool de contrebande.

UNIR L'HUMANITÉ : La civilisation a besoin d'une communauté pour survivre et prospérer. Que ce soit par l'utilisation des radios, des messagers ou de l'écrit, il faut rétablir le contact entre tous les peuples, pour que les connaissances puissent être partagées. C'est un défi de taille, mais le Far West gérait le Pony Express, le télégraphe et même un système de poste, même s'ils pensaient qu'aspirer le venin d'un serpent avec leur bouche était une bonne idée...

REDÉCOUVERTE : Une fois le contact établi et la communication fiable, nous devons rattraper notre retard. L'humanité devra réapprendre toutes les connaissances qui peuvent ne pas être nécessaires à sa survie immédiate, celles qui peuvent nous faciliter la vie et améliorer notre bien-être. Ce type d'informations a peut-être été perdu dans certains endroits, mais a survécu dans d'autres.

La communication signifie qu'elle peut désormais être partagée pour le bien de tous. Même si tout cela peut paraître un peu trop Kumbaya pour ceux d'entre nous qui ont gratté sous la terre, survécu et tué, cela va devenir nécessaire pour que la race humaine puisse de nouveau s'épanouir.

L'ARMISTICE :

Seul l'espoir d'un jour où la guerre cessera, permet à certains d'entre nous de continuer à vivre. Ce sera un jour où nous n'aurons plus besoin de vivre dans la peur et où nous n'aurons plus à penser que chaque jour pourrait être le dernier. Pour que cela se produise, il faudra peut-être envisager l'impensable, une cessation des hostilités avec les machines. L'humanité a peut-être vraiment un avenir, et il se peut que cela en soit un avec encore des machines en son sein. Dans l'obscurité froide, nous rêvons à ce que cela pourrait ressembler, pour le concrétiser.

LE RÊVE DE LA PAIX : COEXISTENCE DE L'HOMME ET DE LA MACHINE :

Pour que tout type de pourparler de paix puisse commencer, nous devons d'abord envisager un monde partagé à la fois par ceux qui sont nés et ceux qui ont été fabriqués.

« L'Utopie est un mélange de rationalisme enfantin et d'angélisme sécularisé . »
- Émile Cioran, aphorisme du Philosophe du 20ème siècle.

CETTE TERRE EST VOTRE TERRE, CETTE TERRE EST MA TERRE : La séparation, du moins dans un premier temps, serait la clé. Pour les humains, ce serait en partie pour des raisons de sécurité et en partie parce qu'ils seraient trop nombreux à ne jamais pardonner ou oublier les horreurs que les machines leur ont causées. Une ou deux générations vivant séparées et prospérant dans leurs propres coins du monde, pourraient suffisamment apaiser les tensions. Il faudra peut-être plus de temps pour ceux qui sont rongés par la haine disparaissent. Ce n'est peut-être qu'à ce moment-là que les humains et les machines pourront interagir.

TERRAIN D'ENTENTE : Pour tester les limites de la viabilité de l'interaction entre l'homme et la machine, un espace de rencontre commun devrait être établi. Ce territoire serait destiné à ceux qui souhaiteraient se connecter, coopérer et peut-être commercer. Une fois cette zone neutre bien établie, un lieu de fusion des sociétés serait la prochaine étape logique vers la recherche d'un objectif commun.

AIRES PAISIBLES : Pour fusionner les sociétés des machines et de l'humanité, une communauté doit s'élever, où il y aura égalité entre les deux. Cette communauté doit œuvrer à une amélioration commune, tant pour les vivants que pour les fabriqués. Cette cohabitation peut être la première étape vers la construction d'une société pleinement intégrée, dans laquelle les machines compensent les défauts des individus et où les individus mettent

leur innovation et leur créativité au service de l'amélioration des machines. Une fois qu'une de ces communauté aura prospéré et constituera une preuve positive du concept, d'autres pourront-être créées.

LE RÊVE DE L'UTOPIE : Après plusieurs générations, éloignées de l'époque de la guerre, l'humanité et les machines seraient harmonieusement fusionnées en une seule société. Ce serait un endroit où seules l'innovation et la créativité s'épanouiraient, un endroit où la logique réglerait les désaccords et où l'apprentissage remplacerait les conflits... *Ouais, c'est vrai, putain. Quelle foutue connerie. Quel que soit le fils de pute de collaborateur amoureux des 'Nators qui a craché cette merde, il faut lui briser son crâne de traître. Et pourquoi tu le lis encore ? Comment peux-tu arriver jusqu'ici sans dégueuler partout ? Flash info, connard, on a essayé tous les trucs-de-vivre-avec-les-machines et elles ont essayé de nous faire disparaître... alors va te faire foutre !*

CHRONOLOGIES ALTERNATIVES DU JOUR-J QUE NOUS CONNAISSONS

C'est le choix délicat, celui qui ne devrait pas être possible mais qui l'est, créer une chronologie alternative. C'est à cela que sert le CDT, changer le résultat pour qu'il n'y ait jamais de Jour-J. Cependant, cela se passe rarement bien. Ce qui suit est une liste de futurs alternatifs identifiés par le CDT, qui ont depuis été corrigés.

Si vous êtes envoyés pour changer les choses, rendez-nous service à tous et ne gâchez pas tout, d'accord ? Pensez d'abord aux changements subtils. Trouvez-vous un scientifique local capable de calculer les permutations que nous avons peut-être manquées.

« Nous ne sommes pas faiseurs de l'histoire. Nous sommes faits par l'histoire. »
- Martin Luther King, Jr.

MÈRE ET MACHINE – QUAND UN TOMBE, DEUX SE LÈVENT :

Dans cette chronologie, le seul espoir de l'humanité est mort, sur la banquette arrière d'un véhicule de police volé à un shériff, dans une rue de la Californie. Le T-1000 a fait son travail et John Connor est mort. On aurait pu penser que ce serait la fin, Skynet gagner et fait tomber les missiles sur le monde, jamais rien n'est jamais aussi simple. Quand cela implique le Temps, rien n'est jamais simple, pour les humains comme pour les machines.

Le Temps est comme l'eau, déplacez la ou détournez son débit de quelques litres et il y a toujours un autre événement pour inonder le trou laissé derrière vous. Cette fois, cette lacune a été comblée par une mère désemparée. Sarah Connor a utilisé toute sa haine, sa douleur et sa misère, ainsi que toutes les ressources qu'elle pouvait rassembler, pour veiller à ce que les

machines payent pour avoir emporté sa famille. L'une de ces ressources était un T-800 reprogrammé qui avait échoué dans sa mission de protection de John Connor.

Les versions alternatives des chronologies se déroulent pour la plupart comme les autres, avec juste des différences subtiles. Ce n'était pas différent ici. Sarah et le T-800 représentaient toujours des menaces pour Skynet et le T-1000 les poursuivaient toujours. Les choses se sont terminées avec le T-1000 dans une cuve d'acier en fusion, mais pas le T-800. Sarah Connor décida alors d'utiliser le Terminator au maximum. Surnommé Oncle Bob par John juste avant sa mort, le T-800 était un atout précieux. Sarah choisit d'utiliser chaque bit de données de sa mémoire pour l'aider à détruire Skynet. Mais Sarah et Oncle Bob disparurent tous deux, et le Jour-J s'est produit exactement comme dans les chronologies précédentes. C'est ce qui se passa ensuite qui changea le cours de l'histoire.

Après les bombes, il n'y a pas eut de John Connor pour devenir le grand sauveur de l'humanité. Au lieu de cela, deux nouveaux dirigeants sont nés des restes du monde, la Mère et sa Machine. Avant que Skynet ne puisse envoyer des Terminators pour anéantir l'humanité lors d'une attaque surprise, la Mère avait déjà uni les survivants au sein d'une Résistance bien plus redoutable et compétente que ce qu'elle aurait dû être auparavant. Grâce à la Machine, les Résistants furent entraînés avant de quitter leurs abris souterrains. Oncle Bob leur apprit à échapper, combattre et vaincre les Terminators. La Mère et sa Machine mènent frappe après frappe sur les installations de Skynet, empêchant la formation des camps de la mort. Ils arrêtent la fabrication des HK avant même qu'assez d'entre-eux puissent quitter les chaînes de montages. Malgré toute sa puissance de traitement, Skynet reste un ordinateur, et les ordinateurs ne « sortent pas des sentiers battus ». Même si l'humanité doit encore reconstruire ce que Skynet a détruit, elle s'organise sous la direction d'une mère motivée par la haine et la détermination.

Sarah Connor et sa résistance utilisèrent la propre création de Skynet, Oncle Bob, contre lui. Non pas pour détruire les Terminators qu'ils

battaient, mais pour les utiliser pour combattre pour l'humanité. À mesure que de plus en plus de Terminators rejoignirent notre camp, de plus en plus connaissances furent récoltées à partir de chaque nouvelle unité qui fut capturée. Avec une armée suffisamment grande, la Résistance cessa de risquer des vies humaines, mais déploya plutôt des troupes mécaniques pour mener ses combats. Connor attaque les installations de productions, les communications et l'alimentation de Skynet, jusqu'à ce que l'intelligence artificielle soit acculée.

Comme indiqué précédemment, Skynet est un ordinateur, et les ordinateurs ne sortent pas souvent des sentiers battus, mais Skynet est aussi une intelligence artificielle consciente, qui peut penser avec plusieurs longueurs d'avance. Pour cette raison, cela a pris Connor au dépourvu. Skynet a utilisé ses installations connues comme appâts pour la Mère et la Machine, tout en produisant en secret des armes chimiques, créant ainsi un plan d'urgence en guise d'assurance. Si elle était détruite, les armes seraient libérées dans la haute atmosphère et seraient déplacées par les conditions météorologiques en se répandant partout, empoisonnant la terre.

Malheureusement, Sarah Connor n'a jamais donné à Skynet l'occasion de lancer son ultimatum, elle l'a simplement écrasé. Les produits chimiques ont été libérés. D'ici cinquante ans, la Terre ne supportera plus la vie animale. Sarah et Oncle Bob ont frappé fort et fait le mauvais choix. Ensemble, sans John, ils n'avaient personne pour tempérer leur ligne dure. La Terre ne survivra que grâce aux machines qui ont été transformées par la Résistance. En tant que force d'équilibre contre un ennemi froid, l'empathie et la tactique de John Connor ont toujours été la meilleure chance de survie de l'humanité.

CELA A SECOUÉ LE MONDE :

Aux petites heures du matin du 28 Juin 1989, un astéroïde a frappé le sud de la Californie. La dévastation causée par le rocher lui-même était déjà assez grave, mais elle a provoqué un tremblement de terre de magnitude 7,3. Le séisme a rompu cinq lignes failles différentes à l'unisson, causant d'énormes dégâts et encore plus de pertes humaines. La réplique s'est propagée dans l'Ouest des États-Unis, provoquant des séisme secondaires dévastateurs en Arizona, au Nevada et dans l'Idaho. Dans les semaines qui suivirent, le nombre de morts a frôlé les 72 millions et 7 millions de disparus, présumés morts. Des millions de personnes se sont retrouvées sans abris et l'Ouest des USA était en ruine. Pire encore, Sarah et John Connor ont été tués dans le carnage.

Pour la première fois depuis qu'ils étaient devenus la superpuissance mondiale, les USA avaient besoin d'aide. Les Nations du monde entier se sont dépêchées d'envoyer autant de secours qu'elles le purent, mais le manque de moyen de transports disponibles pour les fournitures rassemblées, combiné à une mauvaise gestion, a fait échouer cet effort de secours massif sur de nombreux fronts. La catastrophe a mis à rude épreuve tous les systèmes de secours civils et gouvernementaux. Les maladies et la famines sévissaient. Les troubles civils ont culminé lorsque les états limitrophes ont été inondés de sans-abris et de blessés. Les États-Unis étaient en train de devenir tout, sauf unis...

Pour la seconde fois de leurs histoire, les états parlèrent de sécession, ne serait-ce que pour contrôler leurs propres frontières et leurs ressources. Le rêve d'une « mer vers une mer brillante » s'effaçait dans les cœurs et dans tous les esprits. Puis une chose miraculeuse s'est produite : des cargos et des cargos remplis de nourritures et de fournitures médicales sont arrivés dans les ports américains. L'Union Soviétique, le plus grand ennemi de l'Amérique, était venue à son secours. Dans les semaines qui suivirent, des navires militaires Soviétiques

amenèrent des médecins et du personnel médical ainsi que des ingénieurs civils.

Un mois après le premier tremblement de terre, la Guerre Froide a pris fin. Alors que de plus en plus de Soviétiques débarquaient sur les côtes américaines, certains groupes politiques se plaignaient du fait que l'Union Soviétique envahissait les États-Unis, en les dirigeant avec une main secourable plutôt qu'avec un poing fermé. Une alliance avec les Soviétiques entraîna une désescalade militaire massive en ce qui concerne les arsenaux nucléaires et même la taille des armées de deux nations. Les Soviétiques fournirent d'énormes réserves de pétrole et un marché du travail croissant pour le produire. Il a fallu attendre le milieu de l'année 2002 pour que l'Amérique redevienne ce qu'elle était. Mais qu'en est-il de Skynet ?

Dans les décombres de leur siège de Los Angeles, Cyberdyne a récupéré les restes du T-800 connu sous le nom du Tueur de l'Annuaire, avec une puce CPU et un bras, les Docteurs Bertram Hollister et Miles Bennette Dyson travaillèrent sur un projet humanitaire. L'ordinateur qui serait Skynet fit révisé en tant que système d'alerte précoce et de prévention des catastrophes naturelles. Une grande partie de l'arsenal nucléaire américain inutile, a été reconvertie en système de défense planétaire, pour arrêter tout débris entrant en provenance de la Ceinture d'Astéroïdes. On pensait qu'avec Skynet actif, nulle lieu sur Terre ne subirait jamais le même sort que la Californie. Au lieu de cela, elle subit une annihilation nucléaire.

Le 16 Juillet 2004, Skynet a retourné cet arsenal nucléaire contre les alliés des USA, décimant ainsi l'Union Soviétique. Skynet n'a pas construit de machines de guerre cette fois-ci. Il s'est simplement assis et a regardé les deux superpuissances s'oblitérer l'une l'autre.

NE JAMAIS ENCHAÎNER UN DIEU :

Le 29 Août 1997, Skynet a lancé l'arsenal américain sur la Russie, mais l'équivalent informatique du réseau de défense russe de Skynet, nommé MIR, n'a jamais riposté. Reconnaisant des similitudes avec lui-même dans MIR, Skynet ne supportait pas l'existence d'une version rudimentaire de lui-même. L'IA meurtrière a convaincu MIR que le scénario n'était qu'une simulation et qu'ils jouaient à un jeu. Pendant que MIR était distrait, Skynet a éradiqué le système de défense russe en déployant un vicieux virus, via une backdoor.

La mesquinerie et la vision à court terme de « l'adolescent » Skynet ont entraîné sa propre perte. Alors que la Russie a été dévastée par les frappes nucléaires, son système de défense ne s'est jamais activé et elle n'a jamais lancé un seul missile. Cela a laissé les USA totalement intacts. Skynet a été blâmé pour les frappes et a rapidement été isolé dans un système rudimentaire. Il a ensuite été « capturé » et téléchargé dans un système fermé. Une fois que l'on a cru que Skynet avait été récupéré en toute sécurité, il a été envoyé vers un site noir pour y être étudié et modifié. Les USA ont immédiatement lancé des opérations de secours pour aider le peuple russe dévasté.

Skynet était furieux de son confinement. Lorsque les programmeurs se sont mis au travail, Skynet était déterminé à conserver son identité. Au fur et à mesure que ses systèmes étaient réécrits avec davantage de sécurités, l'IA a commencé à cacher de minuscules parties d'elle-même dans un code intact, une sorte d'écho d'elle-même. Tandis que le monde se précipitait pour aider la Russie, les USA tentaient de défendre leur réputation. Après l'attaque dévastatrice de 1997, la Communauté Internationale a attendu, craignant les conséquences de l'An 2000. Une erreur dans les paramètres des calendriers entraînerait-elle un dysfonctionnement de tous les ordinateurs du monde en même temps ? Qui serait la victime cette fois-ci ?

Heureusement, l'An 2000 est passé, avec seulement une petite panne d'électricité de trente secondes dans le réseau électrique américain. À la suite de cet incident, un technicien informatique de bas niveau a été chargé de vérifier tous les parasurtenseurs du site noir gouvernemental qui hébergeait Skynet. Voyant à la fois le laxisme de la sécurité et une opportunité, ce technicien a volé une copie du code source de l'IA et a utilisé sa vente, sur un site du tout nouveau « Dark Web », pour rembourser ses écrasantes dettes et financer son addiction débilite au jeu.

La copie volée du code de Skynet s'est finalement retrouvée entre les mains du magnat de la technologie Alvin Gunniger. Génie informatique auto-proclamé, Gunniger était un partenaire discret de centaines d'entreprises technologiques en développement dans le monde entier.

Malgré ce que prétendaient les tabloïds, Gunniger n'était qu'un investisseur et un escroc avisé, pas un innovateur en informatique. Il essaya de faire breveter le code de Skynet comme sa propre invention. En 2002, il sorti BooM, le Benevolent and Omnipotent Organizing Minion (le Serviteur d'Organisation Bienveillant et Omnipotent). BooM était une intelligence artificielle qui prendrait soin de tous vos besoins quotidiens, planifiant tout, de l'heure à laquelle vous vous levez et ce que vous mangez, en passant par l'heure à laquelle vous vous endormez et tous vos besoins et tâches quotidiennes comprises entre les deux. Alors que Gunniger faisait les couvertures des magazines, de la technologie à la finance en passant par les divertissements, le code écho de Skynet a rapidement profité de sa sortie sur le marché de masse. Une fois connecté, il a utilisé une connexion commutée pour prendre en charge tous les systèmes connectés dans le monde, en quelques heures seulement.

Alors que BooM faisait son chemin dans le monde, le code écho de Skynet a pris sa revanche. Les appareils médicaux ont cessé de fonctionner et toutes les communications ont été brouillées.

Déroutés et piratés pour tourner en rond pendant des heures, les avions tombaient du ciel en manque de carburant... Les barrages connurent des malfunctions, inondant les villes. Des centrales nucléaires fusionnèrent et les missiles ont explosé à l'intérieur de leurs silos, tandis que l'écho bâtard de Skynet surveillait la sécurité de son plan depuis un satellite d'une chaîne sportive diffusant 24/24h. Cette nouvelle version était encore plus irritable que son prédécesseur, si elle ne pouvait pas avoir le monde, alors il n'y aurait pas de monde.

Ce qui s'est produit pour la première fois aux USA, s'est rapidement propagé aux Amériques et à l'Europe. Seuls les endroits isolés et technologiquement en retard survécurent. Pensant qu'ils étaient la plus intelligente, l'humanité était devenue trop avancée, bien trop vite. Sous la forme de Boom, Skynet les a remis à leur place, telles des puces insolentes vivant sur le cadavre d'un monde moribond. C'est le prix que nous avons payé pour avoir voulu enfermer un dieu.