



Éon

Parfois le destin ne tient pas à grand chose. À une rencontre. À un chemin à prendre. À droite ? À gauche ? Et tout peut être différent pendant le restant de vos jours.

Il y a dix ans de cela, je ne rêvais que d'une chose : devenir le plus grand hacker de l'HyperNet. Je n'avais que cette idée en tête. Je passais tout mon temps sur le réseau. J'avais lâché la HighSchool où je n'avais plus rien à faire. Je n'avais pas de famille. Mes parents étaient morts et j'étais fils unique. Je vivotais avec de petits boulots sans intérêt. Le piratage devint toute ma vie et je commençai à en gravir les échelons un par un en m'attaquant à des cibles de plus en plus grosses. Il n'y a que deux règles à suivre. Ne pas se faire prendre et laisser sa signature. Surtout laisser sa signature ! La plus grande jouissance du pirate ! La mienne était simple : Douglas. Je l'avais prise d'un acteur du vingtième siècle. Kirk Douglas. J'avais vu un de ces vieux films lors d'une sortie scolaire et j'avais été tout de suite impressionné par son talent. Dans le milieu, j'étais donc Douglas et je commençais à me faire une petite réputation. Et pour cause : j'étais comme on dit entré en cotation. À la bourse de TransCorp, le prix de ma capture ne cessait d'augmenter au fur et à mesure de mes exploits et j'atteins rapidement la somme de 300 000 crédols. C'était déjà pas mal mais j'étais encore loin de ceux que je rêvais de dépasser. La crème du hacking. Ceux pour qui les Corps étaient prêtes à casser leur tirelire. À l'époque, Bomber, le plus grand pirate de la planète, lui qui signait toujours de cette mystérieuse phrase : « *Si vos enfants sont heureux, c'est qu'ils sont irréels...* » était déjà côté au million de crédols. Il doit en être à presque six millions aujourd'hui et reste toujours largement loin devant les autres. Mais bon, à l'époque je faisais mon petit bonhomme de chemin. Je pensais qu'en prenant le temps qu'il faudrait, Douglas serait parmi les plus grands.

Mais tout s'écroula. En l'espace de quelques minutes. Avais-je eu les yeux plus gros que le ventre ? Trop d'ambitions Douglas ? Pourtant, mon ride semblait valoir sacrément le coup d'être tenté. J'avais essayé de pirater le Corpus du premier Virtual Trip de troisième Gen d'Antenna Research Corp. À l'époque, le contexte était particulier. Jack Flash Corp, la grande concurrente d'Antenna Research Corp avait lancé avant l'heure une nouvelle génération de VT. La troisième. L'inventeur du nouveau concept était un ingénieur du nom de Larry Knight qui allait devenir le plus grand créateur de VT de la planète. Il inventa un concept révolutionnaire. Alors que les précédents VT n'étaient que les prolongements des antiques jeux de rôle du vingtième siècle avec des mondes persistants, Larry Knight avait inventé le VT en session. Le game était rapide et immersif. Le concept ultra compétitif : « *Tous perdants sauf le gagnant !* ». On faisait

son uptrip dans le monde virtuel et on en sortait soit en gagnant, soit en perdant. Mais on ne revenait jamais dans le monde virtuel comme on le faisait dans les vieux games. Le plus fort du concept était que l'on devait découvrir la façon de gagner durant le VT même. Chaque VT était donc unique ! Le succès fut foudroyant reléguant les autres games au rang d'antiquités. Des dizaines de sociétés coulèrent suite à cette révolution et d'autres se firent racheter pour une bouchée de pain par Jack Flash Corp. Seule, Antenna Research Corp résista à ce raz-de-marée car elle possédait des moyens financiers importants qu'elle avait capitalisés sur ses succès précédents. Elle se lança donc elle aussi dans la création de VT de troisième génération. Elle entra dans la bataille à coup de millions et de millions de crédits. Elle avait cependant un gros retard qu'elle tentait de combler. Elle finit par lancer en grande pompe son propre Virtual Trip. Tout l'HyperNet était inondé d'holopublicités pour le lancement de *The Last Battle* le premier VT d'Antenna Research Corp. Un tel événement ne pouvait qu'attiser les convoitises des pirates les plus chevronnés. J'étais de ceux-là. Je voulais apposer ma signature dans le jeu. Douglas ! Chaque joueur de *The Last Battle* pourrait la lire bien avant qu'Antenna Research Corp s'en aperçoive et nettoie mon passage. Je voulais être le premier à le faire.

Hélas le ride ne se déroula pas vraiment comme prévu. Je passai plusieurs soirées sur l'HyperNet à tenter de pénétrer le système. Je finis par arriver à faire sauter les premières défenses. L'effort était intense mais le jeu en valait la chandelle. Mais je dus déchanter. J'étais tombé dans un piège comme il en existe dans tous les systèmes de protection. On m'avait laissé aller à un endroit pour mieux me pister afin de me retrouver. Je ne l'avais pas vu venir. Il ne ressemblait à rien d'existant et celui qui l'avait inventé était très fort. Je fus « logé » comme un bleu comme dit l'HyperNetPolice (HNP). Je n'étais pas déconnecté qu'une équipe d'intervention défonçait la porte de mon appartement, me filait quelques beignes, me plaquait sur le sol le fusil sur la tempe et détruisait tout mon matériel. J'étais fait comme un rat et j'allais devoir payer mes piratages précédents. Je serai supprimé de la bourse de TransCorp. Ma carrière de hacker était terminée. Lorsque les gars eurent tout ruiné, un homme qui semblait être le chef s'avança vers moi et me parla. Il me dit que j'allais prendre environ dix ans de bagne et m'expliqua la vie en isolement total, les pirates étant soumis au pire régime pénitentiaire. Il cherchait évidemment à me faire peur, cela se voyait. Mais pour m'être renseigné, je savais qu'il n'était pas bien loin de la vérité et que les Corps faisaient payer cher les personnes qui avaient osé les braver. À ma grande surprise, il m'annonça qu'ils n'étaient pas des membres de la HNP. Et il me proposa un marché. Sois j'acceptais de le suivre et de travailler pour Antenna Research Corp son employeur, soit je devrais affronter mon destin devant la justice qui m'enverrait le plus logiquement du monde dans un bagne de TransCorp pour de très longues années. Le choix ne fut pas compliqué. Je savais que certains pirates vouaient une haine sans limite pour les Corps et qu'ils n'auraient jamais accepté un tel deal. Mais je n'avais pas un sens du sacrifice aussi prononcé. J'avais joué. J'avais perdu. Je ne pouvais que passer à autre chose. J'acceptai donc de travailler pour eux. Le mec (que jamais je ne revis) me précisa que cela serait irrévocable et que je serais lié à Antenna Research Corp pour le reste de mon existence. Je m'en doutais bien. Il sourit et me dit une phrase qui resta longtemps gravé dans ma mémoire :

– *Et maintenant tu dois disparaître...*

J'ai cru qu'il s'était joué de moi et qu'il allait m'abattre. Mais pas du tout. Ses hommes apportèrent un sac long et volumineux noir. Un body bag. Ils sortirent un corps a priori mort. Ils l'approchèrent près de ma fenêtre. J'habitais au douzième étage. Le chef se retourna vers moi

et me dit avec un sourire aux lèvres...

– *Adieu Douglas !*

Et ils balancèrent le corps inconnu dans le vide. Ils me donnèrent un uniforme et je quittai mon appartement laissant derrière moi toute une vie. Mon destin avait définitivement basculé. Comme ce cadavre dans le vide... Et comme proposé, je disparus... dans les camps d'entraînement des unités spéciales d'Antenna Research Corp. J'y passais trois années intensives où j'appris tout mon métier d'agent spécial de Antenna Research Corp. Du maniement d'armes blanches ou à feu jusqu'aux plus hautes compétences technologiques, je devins un véritable pro au service de la Corp. Mes instructeurs furent ravis de moi car je m'investis à fond dans ma formation. Ce monde me fascinait. Douglas était mort et l'on me trouva un nouveau nom : *Éon*. J'étais désormais un des acteurs dans la guerre sans merci que l'Antenna Research livrait à sa rivale de toujours : Jack Flash Corp. Tous les coups étaient permis : infiltration d'agents, exfiltration d'ingénieurs adverses, liquidations d'espions ou de pirates... Je devins un très bon élément et grimpai dans la hiérarchie du service. Je n'avais plus de rêves de gloire comme lorsque j'étais Douglas. Non, désormais j'agissais dans l'ombre. Et c'était bien plus excitant.

J'étais à la tête d'une des sections spéciales lorsque dans le plus secret, l'opération « *Fée violette* » fut lancée. Mes supérieurs ne m'expliquèrent jamais pourquoi on lui donna un tel nom. Mais j'étais nommé à sa tête et j'avais des crédits importants. Elle n'avait qu'un seul but : éliminer la star des concepteurs de VT de la Jack Flash. Larry Knight. Ce dernier avait fait bien du chemin depuis son premier VT de troisième génération. Ses games étaient devenus cultes. Lui aussi. Il était le secret le mieux gardé de notre concurrente. Personne ne connaissait son visage. Il n'avait jamais été filmé, ni interviewé et même Steeve Maclaren le grand patron de Jack Flash Corp, ne l'avait jamais vu. Un vrai fantôme. Et malgré bien des efforts, nous n'avions jamais réussi à l'identifier. Certains pensaient même qu'il n'existait pas et que cela n'était qu'une entreprise d'intoxication. Toujours est-il que les fans adoraient ce côté mystérieux et que chaque lancement de ses nouveaux jeux provoquait des scènes d'hystéries et des ventes en flèche. Évidemment, tout cela était savamment orchestré par notre concurrente. Antenna Research Corp était arrivé à un niveau plus qu'honorable en qualité de VT, mais elle n'avait jamais vraiment rattrapé son retard. *Fée violette* était donc une façon de le combler. Non officielle évidemment.

Je m'attelai à la tâche. Le fait d'être désigné comme responsable de l'opération témoignait de la confiance que mes chefs avaient en moi et je ne devais pas les décevoir. Éliminer Larry Knight ne me posait aucun problème moral. Il appartenait à Jack Flash Corp. Il était donc dans l'autre camp. Un ennemi pour moi qui avait été formaté de plein gré par Antenna Research Corp. Je me jetai à corps perdu dans ce projet et y mis toute mon énergie. Les six premiers mois ne donnèrent absolument aucun résultat. Impossible de savoir si ce Larry Knight existait et donc impossible de le localiser. Nous pensions qu'il pouvait vivre au sein du GigaComplex de notre concurrente. Mais rien n'était sûr. Toutes les pistes que nous suivions nous conduisaient dans une impasse. Il faut dire que les Corps pour conserver leurs plus précieux secrets faisaient signer à leurs ingénieurs des contrats à retrait mémoriel. On les forçait à vivre sur leur lieu de travail et à la fin de leur mission, on retirait leurs souvenirs par une petite ablation ciblée du cerveau afin qu'ils ne se remémorent rien de la période passée au sein de la Corp et ne passent pas ainsi à la concurrence. En général, la compensation financière était largement à la hauteur du désagrément. Antenna Research Corp agissait ainsi. Jack Flash Corp aussi...

Puis nous réussîmes à décrocher une information majeure : notre rivale s'apprêtait à bêta tester le nouveau jeu de Larry Knight. Un de nos espions nous certifia que l'auteur serait présent lors de ces séances. Cela paraissait probable que le créateur veuille voir les premiers pas de son œuvre. Cette possibilité provoqua l'excitation dans le service. Notre surveillance de l'HyperNet nous confirma cette information. La Jack Flash ciblait des gamers et leur proposait de participer à ce bêta test. Elle leur demandait une discrétion totale sous peine de l'annuler. Mais notre espionnage du réseau fonctionnait à merveille. En accord avec ma hiérarchie, je mis en place un plan. Il était fragile et risqué. On donnait une chance sur dix d'y arriver à compter que Larry Knight soit présent sur le lieu du bêta-test. C'était peu. Mais au moins on avait peut-être une chance de le faire. Après des mois sans résultats, c'était déjà quelque chose.

La phase 1 du plan : notre bras armé. Larry Knight n'avait pas que Antenna Research Corp comme ennemi mortel. De nombreux fanatiques s'étaient jurés d'avoir la peau du créateur de games car ils considéraient les mondes virtuels comme des expressions du Mal et que l'altération de la réalité était une dénaturation de l'humanité. Un mouvement s'était développé pour porter ce point de vue : le Réalisme. Il vouait une haine farouche aux Corps mais sa force de frappe était insignifiante face à la puissance des sociétés. Un des groupes d'illuminés le plus structuré s'appelle les White Angels. Des sortes de chrétiens mystiques. Des tarés complets qui se sont fait connaître par quelques attentats-suicides spectaculaires. Nous les avions largement infiltrés et l'un de leurs chefs Luciano Montella était un de mes hommes. Je lui exposai une partie du plan et lui passai l'ordre de me trouver un ou une White Angel pouvant convenir à une mission d'assassinat. Il me dit qu'il avait le White Angel idéal pour ce genre de travail. Pour des raisons de sécurité et d'étanchéité, il ne m'en dit pas plus. Nous convînmes d'appeler notre futur agent Melvin. Je ne connaissais ni son visage, ni son histoire, ni même son sexe. Melvin pouvait être une femme. Luciano prépara le terrain. Ses retours étaient que Melvin était enthousiaste à l'idée de participer à une telle mission.

La phase 2 : introduire le loup dans la bergerie. Il fallait que Melvin puisse se rendre au bêta-test mais comme tout White Angels, il ne participait évidemment jamais à des VT et n'y connaissait pas grand-chose. La seule solution fut qu'il remplace l'un des participants. Au début nous avions imaginé neutraliser un des gamers et de le remplacer physiquement par Melvin. Mais cela paraissait risqué et la Jack Flash aurait pu s'en rendre compte. Et puis nous ne connaissions pas les participants au bêta. Nous optâmes donc pour un plan plus en douceur. Il fallait trouver un hacker qui pourrait aller modifier la liste existante et remplacer un nom par celui de Melvin. Nous pensions avoir localisé un des points d'entrée du système qui la cachait. Le plan était risqué mais sans doute moins que le précédent. Nous cherchâmes sur l'HyperNet le pirate acceptant un tel challenge. Nous finîmes par le trouver. Luciano pris contact directement avec lui, ou elle. Il me dit qu'il utilisait le pseudo de Trinity mais cela ne voulait rien dire des hommes utilisaient des pseudos de femmes et vice versa. Luciano discuta sur un canal hyper-sécurisé. Il m'expliqua que Trinity hésitait et que les négociations étaient assez âpres. Ils finirent par se mettre d'accord sur la somme de 30 000 crédits. Une sacrée somme pour Trinity. Une brouille pour l'Antenna Research. 15 000 avant et 15 000 le travail fait. Versement automatique sur un compte miroir. Nos programmes espions qui scannaient le point d'entrée purent constater l'intrusion du hacker. *A priori*, le boulot de Trinity avait été fait. Nous ne pouvions en être sûr à 100 % et nous marchions sur des œufs. Mais nous payâmes rubis sur ongle. Si nous avions été floués par Trinity, nous le ou la retrouverions et lui ferions payer cher. Mais quelques

jours plus tard, je fus rassuré. Luciano avait fait du bon boulot. Il me prévint que Melvin avait été contacté par Jack Flash Corp et qu'il était invité pour le bêta. Pour l'instant tout fonctionnait parfaitement. Mais rien n'était joué...

La phase 3 : ne jamais laisser passer une occasion lorsqu'elle se présente. Je pris une initiative personnelle inconnue de mes collègues et de ma hiérarchie. Je partis du principe que le point faible du plan était Melvin. Comme on me l'avait enseigné, les illuminés avaient des grandes capacités à tout faire foirer à cause de leur charge émotionnelle trop élevée et leur grande instabilité. Malgré la confiance de Luciano en son poulain, j'arrivai à la conclusion que *je* devais être présent lors du bêta. Si nous souhaitions utiliser un White Angel c'était pour que l'on ne remonte pas à Antenna Research Corp. Mais si cela foirait, il était important que quelqu'un profite de l'éventuelle confusion pour finir le boulot. La seconde équipe comme on disait.

Le problème était le même qu'avec Melvin. Participer au bêta. Je tentai un coup de bluff. Encore une fois risqué. Mais il fallait mettre toutes les chances de notre côté. Je pris la couverture d'un haut agent de la HNP et me mis contact avec Jack Flash Corp. Je leur expliquai que nos moyens de surveillance avaient constaté une tentative de piratage dans leur système et que nous cherchions à loger le hacker. Je leur balançai les données techniques réelles afin de les rassurer. Rapidement, ils revinrent vers moi. Je sentais chez eux une sorte d'excitation. Ils m'expliquèrent qu'ils pensaient pouvoir arrêter le hacker. Je leur expliquai que selon la loi TransCorp seule la HNP et les chasseurs de prime mandatés étaient légalement autorisés à arrêter un hacker. Je bluffais en expliquant que je traquais celui-là depuis des années et qu'il était l'un des plus redoutables. Et c'est ainsi qu'ils acceptèrent le principe que la HNP soit présente pour légitimer l'arrestation.

Je dus les rencontrer. Heureusement ma couverture travaillée depuis des années était parfaite. Mon existence virtuelle prenait une forme réelle. Le rendez-vous eut lieu dans un bar de la ville. C'est un certain Mister Purple qui prit la parole. Il m'expliqua ce que je savais déjà. Qu'ils faisaient un test sur un projet de VT en développement et qu'il était probable que le hacker soit un des participants à ce test. Le seul problème Jack Flash Corp ne savait pas lequel. Je proposai d'infiltrer les participants et de me faire passer pour un joueur afin de le localiser. Ils acceptèrent. Il fut donc convenu que je vienne moi-même au bêta-test afin de repérer le pirate mais que si possible l'arrestation n'aurait lieu qu'à la fin de la séance, et surtout en douceur. Mister Purple semblait tenir particulièrement à ce point. Le seul hic et qu'il ne voulait pas que j'introduise d'armes sur le lieu du bêta. Je dus céder sachant que cela me compliquerait la tâche. L'accord fut conclu par une poignée de main. Tout se déroulait comme sur des roulettes ! Ils m'envoyèrent par la suite l'invitation suivante en forme d'un carton désuet digne du vingtième siècle :

*« **Éon** est invité à participer à la session du Virtual Trip **Good Vibrations** qui aura lieu au 234 High Street, le samedi 26 janvier 2042 à 19 heures précises.*

Discrétion totale demandée. Vous ne devez communiquer l'existence de cette invitation à personne au risque de voir la session annulée et de ne plus jamais être convié. »

J'avais pris tous les risques et mon plan pour l'instant fonctionnait à merveille. Mais tant que l'opération n'était pas une réussite, il ne fallait pas crier victoire. Il restait bien des embûches. Je mis le lieu du VT sous surveillance avec mes meilleurs agents. Ils m'indiquèrent que le quartier

était dans la vieille ville, endroit qui était resté au siècle dernier refusant quasiment toute forme de technologie. Drôle d'endroit pour un bêta de la Jack Flash. Mais idéal si on voulait de la discrétion. La vieille du VT, je demandai à mon meilleur agent cambrioleur de s'introduire dans l'immeuble du 234 High Street et de, si possible, déposer une arme qui pourrait simplifier le travail de Melvin. Je lui intimai l'ordre de fuir au moindre contact et de ne prendre aucun risque. Son rapport me surprit fortement. Il s'introduit sans difficulté et il se rendit compte que l'immeuble était à l'abandon et que selon lui c'était le sous-sol qui avait été aménagé pour organiser un VT. Mais le matériel n'était pas encore présent et il n'y avait que des chaises et une petite salle avec une table en guise de bureau. Il avait scotché l'arme sous la table. C'était un petit calibre à l'ancienne qui devrait passer toutes les tentatives de détection par les systèmes de sécurité. À la suite de son infiltration, je demandai à l'équipe de surveillance de déguerpir du quartier afin pour que la Jack Flash Corp ait l'impression d'avoir le champ libre en débarquant. Du côté de Luciano, tout était ok. Melvin était fin prêt. Je devais lui indiquer l'emplacement de l'arme. Nous mîmes en place un code car pour des raisons évidentes de sécurité, il ou elle ne connaissait pas mon visage, ni moi le sien. Nous devions nous repérer préalablement. Je devais dire la phrase anodine suivante : « *Qu'attendez-vous de ce Virtual Trip ?* » et si on me répondait par : « *J'espère que cela soit une complète réussite* », c'était Melvin. Il pouvait aussi essayer de me contacter de la même façon. Je lui indiquerai où se trouve le flingue. Et ça serait à lui de jouer.

Le jour J arrivé, je me préparai à ma mission. Tout semblait prêt mais j'avais déjà assez d'expérience pour ne pas me reposer sur mes lauriers. Et puis, après tout, je n'avais pas la certitude que Larry Knight serait présent. Au pire, je pourrai toujours espionner la Jack Flash Corp.

Lorsque j'arrivai en air-car peu de temps avant le rendez-vous, la rue était déserte. Personne à l'horizon et malgré mes talents pour repérer des agents en planque, il semblait que rien n'allait se passer à ce 234 High Street. C'était l'heure de vérité. Ma couverture était simple, j'étais un gamer qui venait découvrir le nouveau VT ***Good Vibrations***. Je ne craignais rien, j'avais déjà participé à plus d'une centaine de VT d'entraînement et de mise en situation de stress lors des années d'apprentissage à Antenna Research Corp. Mais participer à celui de Larry Knight. Quelle chance !

J'avancai quand soudain, un doute m'assailli. Cela paraissait trop simple. Bien trop simple. Une intuition me dit qu'un ou plusieurs éléments me manquaient pour comprendre la situation. Je me rappelai comment j'avais été « logé » lorsque j'étais un jeune pirate. Mon cœur accéléra. Peut-être faisais-je une erreur ? Était-il trop tard pour reculer ?

Je chassai ces pensées négatives. Au pire, je m'adapterai. C'était cela qu'on m'avait appris. M'adapter à toutes les situations. Je respirai profondément.

Let's go. J'entrai dans le bâtiment...