

LES GUERRES DU DÉSERT

• J'ai trouvé un vrai spécialiste pour vous donner un scan complet sur les Guerres du désert — le colonel Ziemann, anciennement chez Ares Arms. Ceux d'entre vous qui suivent religieusement les Guerres du désert sur la tridéo peuvent se souvenir de lui du Desert Challenge VI à la télé en 2051 où il fut récompensé du MVS (Most Valuable Soldier, le meilleur soldat quoi) pour avoir enregistré quarante huit frags (y compris quatre panzers) en un seul engagement de moins de quinze minutes. Ceux qui sont plus branchés mercenariat peuvent avoir entendu parler de ses nombreux exploits après son époque Ares Arms, comme par exemple le siège de Subic Bay il y a quelques mois à peine. Avec plus de huit années d'expérience en planification et exécution de mission d'armes combinées dans les Guerres du désert, il a gagné le droit de présenter son turf ici.

• Captain Chaos

Transmis le 16 septembre 2062 à 04:34:00 (PST)

Auteur : Colonel Ziemann

À moins que vous soyez un luddite anti-tech, vous avez entendu parler des Guerres du désert, la compétition corporatiste qui est devenue le spectacle sportif le plus important et le plus lucratif au monde.

Histoire

Les Guerres du désert font remonter leurs origines à la « guerre des dix minutes » entre la Libye et Israël en 2004. Quand la Libye a attaqué Israël avec des armes chimiques, et qu'Israël a répliqué en atomisant – littéralement – la Libye pour de bon. L'Égypte absorba les restes irradiés de la Libye tandis que ses ressortissants fuyaient dans des ghettos à travers l'Afrique et le Moyen-Orient.

D'après l'histoire enregistrée, plusieurs décennies plus tard un couple de corporations eurent vent d'une technologie militaire top secrète qui resterait encore dans un labo d'armement planqué en Libye, qui aurait été manqué à la fois par les israéliens et les inspecteurs des Nations-Unies. Les deux corpos envoyèrent des équipes pour obtenir le nouveau jouet et quand elles se rentrèrent dedans, le tout se transforma en une bataille en plein milieu du désert. Les médias eurent vent de l'affaire et envoyèrent la bataille sur les ondes, pour au final obtenir une audience colossale. C'est alors que les corpos réalisèrent qu'elles pouvaient faire plus de pognon

diffusant les combats entre leurs forces militaires et de sécurité que tout ce qu'elles pouvaient espérer récupérer des ruines libyennes (soit-disant la technologie qui était à l'origine de tout ça est partie en pièces durant les combats de toutes façons).

• Bien sur la seule partie de vraie dans ce conte est que les corpos ont commencé leurs jeux de guerre dans le désert libyen et que c'était télévisé. Le reste est de la pub corporatiste et de la légende urbaine. Les Guerres du désert ont été planifiées comme telles depuis le début. Encore une fois, les mégacorporations ont trouvé un usage pour ce qui était autrement un bout de terre sans intérêt qui maintenant sert à entraîner leur personnel de sécurité et faire de l'argent en même temps.

• Findler-Man

La Cour Corporatiste passa rapidement un accord avec le gouvernement égyptien pour un usage à long terme du désert libyen comme terrain d'entraînement du personnel de sécurité corporatiste (et de leurs forces militaires) aussi bien que comme plateau pour les Guerres du désert. L'idée prit rapidement, et les Guerres du désert devinrent un événement annuel, avec des escarmouches organisées pendant le reste de l'année et des exercices d'entraînement pratiquement en permanence. C'est comme si la poussée de violence nucléaire d'origine en Libye (sans parler des années d'activité terroriste) avait chargé l'air là-bas avec un appétit de sang.

• Oublie la poésie et reviens-en aux faits mec.

• Jaxon

• En fait, Ziemann a plutôt raison. J'ai été en Libye et je dois dire qu'il y a presque quelque chose dans l'air qui rend les gens plus agressifs. Peut-être que c'est juste le fait que tout le monde là-bas est un troufion corporatiste d'un genre ou d'un autre, mais ils semblent être toujours à l'affût d'une bagarre. J'ai cru comprendre que les problèmes disciplinaires sont monnaie courante durant les Guerres du désert et que même des soldats exemplaires sortent parfois des rails quand ils sont assignés à la Libye.

• Hangfire

- Les corpos ont certainement fait une bonne affaire avec les Guerres du désert. Ils paient des clopinettes pour l'usage complet du désert libyen, vu qu'il ne vaut rien pour quiconque. Ils peuvent y entraîner leur personnel, et même utiliser les ruines de quelques villes pour l'entraînement au combat urbain. Ensuite ils vendent les droits télévisuels le merchandising, obtiennent des accords commerciaux, etc. faisant un profit non négligeable de ce qui devrait être une dépense.

- Foxfire

Du sang pour l'audimat

Vous êtes affalé devant la tridéo, une bière de soja glacée dans une main et des mini krill salés dans l'autre. Et arrive l'émission hebdomadaire des Guerres du désert. Les analystes vous couvrent de statistiques et de données sur le dernier joujou high-tech utilisé par les deux camps dans la mission en cours. Si vous êtes un revendeur d'armes accrédité vous pouvez accéder aux canaux parallèles avec les vraies spécifications, des liens catalogues et des offres spéciales d'achat. Pendant ce temps, le canal principal passe aux sessions de planification où les commandants de terrain reçoivent leurs derniers ordres avant d'y aller. Des reporters discutent avec le dernier groupe de cybersoldats en train de s'équiper pendant que leurs statistiques professionnelles et des clips vidéo s'affichent en incrustation. Les blagues volent bas et chaque équipe ne mâche pas ses mots sur leurs adversaires.

Une fois l'atmosphère incrustée sur vos rétines et votre testostérone, vous êtes submergés par une bonne dose de pubs à plusieurs millions de néoyens, et le match commence à son début. Un menu interactif vous permet de choisir l'angle de vue du champ de bataille, y compris une vue tactique globale, les drones médias, ou la chaise interfacée d'un commandant. Ou alors vous enfichez votre jack et plongez dans le flux simsense de votre soldat favori tandis qu'il saute au cœur de l'action. Le temps que ce soit fini, vous êtes couvert de sueur et avez l'impression d'avoir personnellement botté des culs et fait des frags par vous-même.

C'est le monde merveilleux des Guerres du désert, depuis les matchs de pré-saison jusqu'à la bataille finale qui décide du vainqueur du « Desert Challenge » ! Et il y en a pour tous les goûts : ranceoeur, intrigues, feuilletons, effets spéciaux et les morts régulières pour vous tenir scotché à votre tridéo pour quatre mois et quelques.



- Ok, mais concrètement ? Les corpos utilisent des balles réelles ou quoi ? Je peux pas croire qu'ils gâchent réellement personnel et matériel juste pour un peu de télé, et je sais que j'ai vu certains soldats « mourir » uniquement pour réapparaître dans le match suivant. Ils se la jouent comme si c'était vrai, mais comment ça marche réellement ?

- Truman

- En fait, c'est un mixe. Toute la pré-saison et la plupart des matchs réguliers utilisent des systèmes high-tech de jeux de guerre pour simuler les effets d'un véritable combat. On y trouve des balles gel, traceurs, flash-bangs et une tonne de gadgets non mortels (enfin, pas intentionnellement mortels). Pas mal de corpos utilisent des équipes spéciales d'effets spéciaux pour simuler sang, tripes et destructions. Mais en réalité, chaque soldat et unité est relié à un système qui l'informe quand il est mort, bloque les contrôles d'un véhicule et silence les senseurs, etc. Par contre les compétiteurs peuvent mutuellement décider de monter les enjeux et d'utiliser des tirs réels. Ça arrive rarement, sauf pour les match de championnat. Depuis plus de cinq ans maintenant, c'est devenu une habitude pour le championnat d'être totalement réel, du début à la fin. Donc quand tu vois un type se faire bousiller dans l'un des matchs principaux, il retournera chez lui dans un sac en plastique tout ce qu'il y a de plus réel.

- Ditka

Pourquoi est-ce que les corpos dépensent des millions de yens pour entretenir vos divertissements ? Avant tout, les Guerres du désert sont une promo du tonnerre qui fait exploser les

ventes d'armement. Les acheteurs d'armes du monde entier, depuis les leaders des pays en voie de développement aux dictateurs et seigneurs de guerre du tiers monde, tous gardent un œil sur les matchs et quelle nouvelle technologie transporte un gagnant au club des vainqueurs.

Ensuite, les Guerres du désert sont le plus gros événement sportif de l'année, dépassant même le football et l'urban brawl autant en audience qu'en promo. Les droits de diffusion pour le championnat du Desert Challenge de l'année dernière sont montés jusqu'à cinq cent quatre-vingt neuf millions de néoyens. Les spots de pub de soixante secondes qui passent durant les quatre heures du championnat se sont vendus vingt millions de néoyens pièce et ont été vus par neuf cents millions de gens à travers le monde. Tout le monde aime un vainqueur, et une victoire au championnat sera transformée en ventes monstrueuses derrière.

Enfin, il y a des raisons pratiques qui font que les Guerres du désert sont financièrement intéressantes pour les corpos : les tests en situation réelle de combat de leurs nouveaux jouets, entraînement et expérience pour leurs forces de sécurité et la possibilité de tester de nouvelles idées et tactiques en même temps que de jeter un œil sur tout ce que font leurs concurrents.

Les matchs

La majorité des matchs officiels des Guerres du désert ont lieu dans le nord du Sahara (Algérie, la partie de l'Égypte qui fut la Libye, et la partie du Sahara appelée le désert libyen). La zone principale est Tamanrasset dans le sud de l'Algérie dans les montagnes Ahaggar. Au fur et à mesure que les Guerres du désert ont grandi en popularité, Tamanrasset a été reconstruit pour pouvoir accueillir les médias, les bases mégacorpos, les antennes mercenaires et les fans. D'énormes blockhaus ont été remis à jour avec du béton armé et des câbles monofilament. Durant les championnats, la population de la ville passe d'un quart de million à plus d'un million. On trouve à la pelle militaires et politiciens à cette époque alors qu'ils sont à la recherche du dernier matériel sorti qui sera en vente dans l'année à venir. Les mesures de sécurité sont partagées par l'ensemble des Dix, utilisant toutes les mesures nécessaires à la protection contre de potentielles attaques terroristes.

- J'ai bien compris ça ? Un important pourcentage des bouchers de la planète se réunissent au même endroit chaque année pour leur orgie militaire personnelle ? Une bonne petite tête nucléaire résoudrait bien des problèmes récurrents du Sixième Monde.

- Radical

- Ça a été essayé. Les corpos ont des satellites géosynchrones au-dessus de la ville, qui surveillent chaque mètre de la zone urbaine et de ses environs. La meilleure sécurité existante est en place pour empêcher tout cet équipement militaire dernier cri de disparaître dans les mauvaises mains et pour prévenir tout terroriste qui tenterait de piquer l'attention des médias que les corpos se réservent. L'année dernière le tir croisé entre deux équipes anti-snipers qui pensaient que l'autre équipe étaient des terroristes valait à lui seul le prix d'entrée.

- Canuck

Le Desert Challenge est le jeu de tous les jeux. Toutes les mégacorpos AA sont invitées à participer et placent des forces (voir même plus d'une force, comme Ares le fait régulièrement) pour les quatre mois de la saison. La pré-saison est faite de jeux d'entraînement, d'échanges de soldats, et autres trucs pour fans. Une organisation trans-corporatiste appelée la Commission des Guerres du désert décide des événements de la saison, conjointement avec les membres appointés par la Cour Corporatiste. Au début de la saison, chaque force se déplace jusqu'à une zone précise du désert où elles établissent une base d'opération. Ces forces restent engagées durant l'ensemble de la saison, bien que le règlement autorise renforts et réapprovisionnements.

La saison en elle-même consiste en des objectifs de missions passés à diverses forces. Les missions sont de tous types. Des sections d'infanterie peuvent avoir à prendre et contrôler un territoire ou pénétrer dans des campements ennemis pour détruire des objectifs ou secourir des otages. Les unités mécanisées et de panzers sont occupées entre elles, ou sont placées en position de défense statique. Les unités aériennes concourent dans des duels aériens, des missions de soutien air-sol ou des assauts anti-tanks. Les équipes matricielles infiltrent les nœuds ennemis, implantent des virus, vol des données, brouillent les communications et combattent glaces et deckers adverses. Un système complexe décide des points attribués pour les objectifs réussis et les touches.



◦ Les matchs matriciels sont de plus en plus populaires, auprès du grand public comme des corpos. Le public est fan à cause de la diversité des challenges ; les corpos parce que c'est le segment qui offre le meilleur retour sur investissement en yens (peu d'investissements, gros gains). Les ventes de logiciels et de matos matriciel vivent et meurent en fonction de leurs performances dans ces batailles épiques.

◦ Gleeful

Des jeux moins lucratifs mais tout aussi

dangereux prennent place durant le reste de l'année, y compris le Mercenary Challenge (merc contre merc) et l'Open Challenge (corpo, merc et même parfois les armes de nations états).

◦ Le prix du challenge mercenaire est suffisamment intéressant pour attirer certains des meilleurs talents du monde entier. L'année dernière il était à un million de yens pour le premier, un demi million pour le second. Le vainqueur de l'Open Challenge empêche deux millions mais les corpos l'utilisent comme une opportunité de montrer à quel point leur équipement et leurs troupes sont supérieures à ce qui reste de l'opposition. Et au jour d'aujourd'hui, les corpos ne se sont pas encore plantées.

◦ Steel Lynx

En coulisse

Bien sûr, on sait tous qu'il y a plus en coulisse. En réalité, les Guerres du désert occupent l'ensemble du Sahara, bien que la zone qui fut à une époque la Libye soit le terrain de chasse favori. Des années de peste (d'abord le sida, puis le SIVTA), la guerre, l'exploitation et la famine ont lourdement déstabilisés la région. Des gouvernements fantoches et des seigneurs de guerre locaux ne sont pas de taille à lutter contre la poigne de fer des mégacorporations, qui vont où elles veulent quand et comment elles veulent. La vie (ou un bon paquet de vies) peut se finir abruptement dans cette partie du monde.

Les Guerres du désert privées sont principalement une série de conflits entre les différentes factions locales, chacune soutenue par l'une des mégacorporations. C'est là que les vrais tests de terrain prennent place, où la valeur des nouveaux équipements militaires est notée en fonction du sang versé et des dommages causés. Les prix de ces jeux sont les poches restantes de ressources non exploitées – pour les vainqueurs ; les réfugiés et la chair à canon affamée sont toujours les perdants. Il arrive aussi que deux corpos décident de trancher un différend par un combat de terrain. C'est plutôt rare, mais cela arrive suffisamment pour laisser des carcasses brûlées de panzer dernier cri dans le désert.

◦ Oh arrête un peu. Ce n'est pas le moyen-âge. Des hommes d'affaires professionnels ne se regardent pas en chien de fusil au-dessus de la table de négociations pour se dire « Réglons ça en montant une petite guerre entre nous, d'accord ? ». C'est totalement ridicule. Ce n'est tout simplement pas rentable, et ça reste encore la principale motivation.

◦ Reality Czech

- La globalisation mégacorporatiste tient bien plus du féodalisme que la plupart des gens veulent admettre. Je reconnais que l'idée de résoudre un différend sur un champ de bataille est bizarre, mais c'est bien le genre de décisions que l'on peut attendre d'une bande de geeks haut placés qui déstabilisent des gouvernements pour un salaire. Bien sûr ils peuvent y perdre quelque chose, mais la contrepartie en entraînement en situation réelle, les tests de terrains et la collecte d'informations le valent souvent bien.

- Wooby

Les combats continuels ont laissé leurs empreintes sur le sable du désert. Des épaves des batailles, des zones chimiquement contaminées et bien pires jonchent la région. Le déplacement des dunes recouvre champs de mines non signalisés et munitions intactes, mettant en danger les indigènes et les voyageurs. Les charognards (le modèle métahumain) sont attirés à ces endroits dans l'espoir de récupérer un peu de matériel. Tanks à moitié détruits, hélicoptères crashés, armes de poing abandonnées —on parle bien d'une immense décharge de sable ici. Les frontières politiques changent régulièrement par contre, donc on ne sait jamais trop sur les terres de qui on marche. Et puis il y a toujours la possibilité que votre campement soit dans la zone choisie pour contenir le prochain match non annoncé des Guerres du désert.

Shadowrunner des dunes

Bon alors, qu'est-ce que l'on peut attendre de tout cela ? Pas mal de choses. Depuis le lancement des Guerres du désert, toutes les types de runs possibles et imaginables ont été contractées : vol de prototypes, extractions offensives de stars mercenaires, glisser un petit quelque chose dans le ravitaillement en eau d'une équipe pour l'assouplir un peu, sabotage de flux des médias, et la liste continue. Ces runs sont en général payées 50% à 75% au-dessus de la norme et il y a de bonnes chances que le Johnson ne vous double pas. Par contre seule la crème est acceptée exigée. Les poseurs et les débutants peuvent passer leur chemin, parce qu'ici il n'y a pas de seconde chance. Comprenez bien que vous n'aurez pas à faire joujou avec un quelconque flic-à-louer à huit yens de l'heure ; ici l'opposition c'est des soldats vétérans armés avec le top du matériel militaire dernier cri.

- Faites-vous une faveur et relisez encore ce dernier paragraphe — c'est parole d'évangiles. L'opposition est largement une catégorie au-dessus de d'habitude, y compris les SRT Knight Errant, et transporte assez de puissance de feu pour transformer un panzer en cure-dents en trois secondes. Si vous commencez à recevoir ce genre de contrats, vous êtes entré chez les majors. Des équipes parfaitement huilées couvrant toutes les bases – magique, matricielle, rigging et physique – sont requises. Si votre équipe pêche un peu sur l'un de ces tableaux, bah vos os blanchiront joliment sous le soleil du désert.

- ReLode

- Le renseignement satellitaire est un atout en or dans le désert. Contrairement à Seattle, où il y a une couverture nuageuse la majeure partie de l'année, le Sahara est complètement ouvert et lisible. Des corpos comme Ares et S-K utilisent leur important réseau de satellites espions à leur avantage. Ça paie de correctement gérer le positionnement satellitaire, d'autant plus que vous êtes proche de votre cible. D'un autre côté, les corpos ne vont pas échanger leurs informations entre elles, donc si Ares vous repère en train de vous préparer à tomber sur une équipe S-K, il y a de bonnes chances qu'ils vont s'installer confortablement et jouir du spectacle.

- Jones

- ... et ensuite vous intercepte et vous soulage de votre précieux butin pendant que vous sortez de là.

- Grey Knight

Loin des matchs à méga-nuyens, il y a plein de boulot plus ou moins propre à faire, en particulier pour les mercenaires. Les corpos ont besoin de runners pour accomplir des missions pour lesquelles les locaux ou leurs propres forces ne sont pas équipés —sans parler du fait qu'ils peuvent jouer les innocents lorsqu'ils s'attaquent à des corpos rivales. Vu la nature chaotique de la région et le fait que les étrangers ont tendance à se démarquer de la foule, je recommande vivement d'arranger des plans d'évacuation d'urgence.

Et enfin, la chasse au trésor est toujours une possibilité, bien que les gains varient grandement. La question est généralement d'arriver à un champ de bataille récente en premier, récupérer ce que vous pouvez et vous sortir de là avant que les locaux et les corpos ne vous repère. Ou alors il y a l'approche « ratissage des dunes » si l'on a la patience, qui marche encore mieux si vous avez pu localiser un site que d'autres charognards ont raté (à cause de la

distance, de la météo ou d'autres raisons).

- Les corpos sont souvent prêtes à sortir leurs nuyens pour du matériel de récupération, même endommagé, juste pour pouvoir jeter un œil sur ce que les gourous R&D rivaux ont inventé. Et ce qu'un récupérateur ne peut pas vendre à une corpo, les fixers et seigneurs de guerre locaux l'achèteront certainement. Qui sait, cette caisse de munitions APDS sur laquelle vous enchérissez en ce moment peut avoir été récupérée dans une carcasse du désert.

- Desert Rat