

Ce document vise à présenter l'univers du jeu *DORK, The Great Network Empire*, pour les futures contributions au jeu, mais surtout pour les joueurs. Il se présente sous la forme d'un background de jeux de rôle.

DORK, The Great Network Empire Background

Dork est une parodie de Zork d'Infocom, un jeu en ligne de commandes. Dans ce jeu, vous incarnez un apprenti pirate, un dork, c'est à dire une personne ne connaissant pratiquement rien à l'informatique, vous devrez par différentes missions apprendre l'informatique. Ainsi vous trouverez dans ce jeu une approche simple de la sécurité informatique et du hacking. Globalement Dork est un tutoriel interactif et ludique.

Dork, The Great Network Empire <www.lsdlive.org>

© 2008-2009 copyright par LSD-Live.org
GPL GNU licence v.2

Dirigé, imaginé et développé par
LSD-Live lsdlive@lsdlive.org

Index

- I. Le Dorkmund
 - 1. Présentation de la cité
 - 1.1 Description et géographie
 - 1.2 Politique
 - 1.3 Religion
 - 1.4 Détails techniques
 - 1.5 Société
 - 2. Histoire du Monde
 - 2.1 Dates majeurs
 - 2.2 Le calendrier Caesien
 - 2.3 Évènements majeurs
 - 3. Histoire du Dorkmund
 - 4. Cartographie
 - 5. Le Noyau
 - 5.1 Architecture
 - 5.2 Borne
 - 5.3 Super-Serveur
 - 5.4 Serveur-Père
- II. Bestiaire
 - 1. Les Pirates
 - 1.1 Hackers
 - 1.2 Légalité et sanctions
 - 1.3 Le leet-speak
 - 1.4 Le Sylla-code
 - 1.5 Les clans pirates
 - 2. La BSN
 - 2.1 BSNc
 - 2.2 BSNa
 - 3. Les Citoyens
 - 4. Les Daemons
- III. Environnement
 - 1) Le DORKNET
 - 1.1 Vue générale
 - 1.2 Structure du DORKNET
 - 2) Le Metro
 - 3) Lieux
 - 3.1 Partie Aérienne
 - 3.2 Secteur EBX, Building Ken Thompson
 - 3.3 Secteur Europa, Building Paris

Ce document est entièrement en licence open source GPL GNU. Vous pouvez modifier et redistribuer son contenu à votre souhait. Consultez le site www.lsd-live.org pour plus d'informations.

I. Le Dorkmund

Dans un future très proche, le globe est fracturé par de multiples guerres localisées et par des conflits nationaux. Seule, au milieu de toutes ces destructions, subsiste en Amérique du Sud, la ville paradisiaque du Dorkmund.

1. Présentation de la cité

1.1 Description et géographie

La cité perchée dans les montagnes est difficilement accessible, les groupes de guérilleros bloquent l'accès au-delà des frontières péruviennes. Après, la montagne, puis, les hauts murs de Dorkmund : la cité est impénétrable, il n'est plus question d'asile politique sur ces terres...

Vu de l'extérieur, Dorkmund ressemble à un gigantesque dôme.

A l'intérieur, la ville est dominée par une haute technologie, des bâtiments de plusieurs kilomètres de haut, pivotants sur eux-même, un sol que l'on aperçoit à peine; toutes les structures sont aériennes. Les transports en communs - *Le Métro* - sont semblables à des montagnes russes : des trains partant dans tous les sens à travers les buildings et le vide.

Le Dorkmund possède une partie souterraine et aérienne. En faite, la Source possède une limite d'un rayon de 25km autour du Noyau, c'est pourquoi la ville a été construite sur toute la sphère d'influence du Noyau.

Le Noyau est un bâtiment sphérique énorme qui se trouve au centre du Dorkmund. Il est impossible d'y pénétrer ou même d'y sortir, les gens qui s'y trouvent y vivent également. Le seul moyen de rentrer dans cette forteresse, est de naître entre ses gigantesques parois de métal...

En dessous du Noyau, la ville souterraine, un complexe important, reliée à la ville aérienne par le métro. La ville aérienne est composée d'immenses buildings reliés par des passerelles, des plateformes et le métro. Il n'y a d'ailleurs pas d'objets volants au Dorkmund, tout comme il n'y a pas d'autres moyens de transport que le métro.

1.2 Politique

Le modèle politique est la République, une république semblable à celle de la Grèce Antique où chaque individu est libre de participer à la vie politique de la Cité. Si le siège des Représentants se trouve dans la ville souterraine, en revanche, la Haute Administration se trouve dans le Noyau et c'est elle qui choisit d'appliquer les lois pour le peuple de Dorkmund.

1.3 Religion

Il n'existe nulle religion entre les murs du Dorkmund. Ici, il n'est pas nécessaire d'avoir la foi ou espérer obtenir quelques choses que vous ne pourrez pas obtenir, car vous pourrez tout obtenir. L'idée de « Divinité » ou de « Religion » n'est pas concevable par les citoyens, elle est d'ailleurs considérée comme arriérée. Seul le fondateur de la ville, Adam Rutgin, icône fondamentale de cette nouvelle société, est considéré comme un être vénérable pour tous les bienfaits qu'il a apportés. Lui seul a donné l'espoir aux peuples, dans un monde qui tend vers l'apocalypse.

1.4 Détails techniques

Cette ville est alimentée par une source d'énergie inconnue et générée par de nombreuses infrastructures électroniques dites super-serveurs. Ils constituent le Noyau et exploitent la Source, ils la structurent pour matérialiser et modéliser la matière sur une petite périphérie autour du Noyau. Ainsi toute la ville est totalement informatisée.

1.5 Société

Il n'est donc pas surprenant que cette ville soit la proie des pirates informatiques...

Mais pour contrer cela, le gouvernement a créé une police spéciale : la *Brigade de Sécurité du Noyau* (BSN), il s'agit en fait d'informaticiens divisés en deux groupes, ceux qui conçoivent (BSNc) et ceux qui agissent (BSNa). Les premiers se contentent de créer des systèmes de sécurité sur le Noyau, des antivirus, mais aussi des outils pour la deuxième catégorie, et celle-ci utilise les compétences des Hackers et d'arts martiaux pour débusquer ces derniers et les arrêter. On ne voit jamais la BSNc (ils travaillent dans les profondeurs du Noyau), tandis que la BSNa est présente dans les rues de Dorkmund.

Depuis *Le Bug*, la République a mis des lois très strictes. Tout le Dorkmund est sans cesse surveillé, espionné et gardé, sans que les gens le sachent. Ceci est une des grandes causes de l'avènement des Pirates, et cela n'a pas amélioré les choses puisque la peur des Hackers a soulevé un mouvement de répression contre le peuple : toute personne étant soupçonnée d'hérésie informatique contre le Dorkmund peut être enlevée par la BSNa et ne sera jamais libérée...

2. Histoire du Monde

2.1 Dates majeurs

0 – Apocalypse War, création du calendrier Caesien (tps 0)

La Grande Alliance

20 – Création du Triadvium et du Multimondes

Fermeture des frontières

30 – Crise de l'énergie

Période la décadence énergétique

39 – Découverte de la Source, création du Dorkmund

Enlissement du Triadvium et du Multimondes, pollution, crises etc.

200 – *DORK, The Great Network Empire*. Temps modernes

2.2 Le calendrier Caesien

Le calendrier Caesien a été créé lors de l'Apocalypse War et fut imposé dans le monde entier lors des coups d'états. Aujourd'hui, beaucoup d'États ont gardé ce calendrier, surtout les États encore sous les régimes de l'AW. Le Triadvium a abandonné ce calendrier dès sa reprise du pouvoir. La ville de Dorkmund se trouvant sur un ancien territoire du Multimondes, a gardé ce calendrier. Globalement il fonctionne ainsi :

1 cycle = 1 année chrétienne.

1 cycle = 5 pentasegments

1 pentasegment = 73 iuls (jours)

Nom des découpages :

1er pentasegment : **Zorikuhi**

2ème pentasegment : **Zorikumizu**

3ème pentasegment : **Zorikukana**

4ème pentasegment : **Zorikutsuchi**

5ème pentasegment : **Zorikukaze**

2.3 Évènements majeurs

Ante-Apocalypse :

La mondialisation est un phénomène croissant. Le monde va au plus mal, la crise s'épaissit, et le monde est au bord de la fracture.

Apocalypse War :

Conflit majeur engloutissant tous les États du monde.

Coups d'états, le monde est détruit, les différents pays sont contrôlés par des gangs, mafieux et groupes minoritaires mais tous unis, organisés et munis de puissantes armes.

Les gens perdent peu à peu la foi. Les institutions religieuses s'effondrent. Plus personne ne croit en Dieu. Des sectes et groupuscules religieux sont créés mais réprimés.

La Grande Alliance:

Une alliance mondiale réunit les anciens pays de la Triade et les États riches afin de reforger un nouveau monde. Ils reprennent facilement, unis, le contrôle de leurs anciennes terres.

Le reste du monde est trop faible et est laissé à l'abandon. Divisé, ses différents États sont dirigés par qui le souhaite; le plus puissant ou le plus influent. Il n'y a plus d'ordre politique.

La période 20 :

20 ans plus tard, le monde a changé.

La Triade est totalement unie, forme maintenant un complexe, un État uni, basé sur un réseau d'informations, d'économies capitalistes libérales et relié par des ponts satellites : Création d'un nouvel ordre, le *Triadvium*.

La technologie s'accroît, ce nouveau pays est fluide et performant sur tous les domaines, mais aussi l'écologie, prometteur d'un avenir sain.

Les États hors de la triade se divisent de plus en plus, se réduisent à l'état de ville ou garnison et se fracturent en micro-États, c'est la création du *Multimondes*.

Le Triadvium tente d'intervenir en Multimondes, mais c'est un échec : renforcement des frontières.

La période 30 :

Le Triadvium commence à connaître une crise après un long essor. C'est la crise de l'énergie. Les frontières ne permettent plus le commerce légal avec le Multimondes : le commerce illégal s'établit entre les deux blocs.

La crise de l'énergie oblige le Triadvium à reprendre les anciennes technologies polluantes et à risque : retour de la pollution, décadence technologique.

La crise de l'énergie reste toujours présente.

Les frontières du Triadvium commencent à rentrer en guerre avec les mondes frontaliers du Multimondes.

Expédition Hope :

Découverte d'une nouvelle source dans le Multimondes, près de l'ancien Pérou. C'est une source ultra performante et écologique mais qui présente une très courte portée.

Création d'une ville-États, un laboratoire visant à étudier la source pour la reproduire dans tout le Triadvium : *Le Dorkmund*.

3. Histoire du Dorkmund

Age zéro : Apocalypse War

Découverte de La Source

39e cycle : Émissions radioactives importantes en Amérique du Sud. Début de l'expédition Hope, une coopération de scientifiques de la Triade et de différents domaines d'activités. Découverte de la Source.

39e à 46e cycle : Mise en place d'une station de recherche autour de la Source, découverte de ses propriétés mutantes.

46e à 48e : Rutgin, mathématicien et informaticien anglais de l'équipe de recherche pose des théories farfelues quant à l'utilisation de la Source et dans son fonctionnement. Il propose un schéma d'utilisation impliquant une machine pour utiliser la Source à des fins humaines.

48e à 50e : Deux ans plus tard, il fabrique la première molécule grâce à la Source.

50e à 57e : Rutgin synthétise une pomme avec son propre matériel. Il est enfin pris au sérieux et obtient des fonds pour développer ses expériences.

57e à 100e : Rutgin concrétise son expérience, et modélise une installation scientifique autour de la Source. La ville se développe et de nombreuses recrues scientifiques lui viennent en aide.

100e : L'expérience est poussée à bout, Rutgin expérimente sur des populations. Arrivé des premiers colons.

Phase 1 : Premier stade de développement

100e à 120e : Arrivé de réfugiés politiques et de personnes ne pouvant plus vivre dans leur pays d'origine.

125e : Instauration du premier gouvernement. Établissement des lois et des règles.

Phase 2 : Deuxième stade de développement

125e à 150e : Installation des Super-serveurs. Programmation intensive du Noyau. Surexploitation de la Source. Agrandissement important de la ville autour de la Source. Dorkmund est devenu une ville utopique pour tous les habitants de la Terre. Tous les gens de tous milieux viennent y trouver refuge. Rien ne manque au Dorkmund.

152e : Découverte des limites de la Source (25km).

158e : *Le Bug*. Des millions de morts, la cité est pratiquement rasée, seuls ceux qui vivaient près du Noyau survivent...

Phase 3 : Troisième stade de développement

160e à 180e : Effrayé par *Le Bug*, le gouvernement met en place une politique très stricte où il

n'existe plus de liberté. Les enfants qui naissent dans le Noyau doivent dès leur jeune âge, apprendre la science informatique et travailler pour le Noyau, nuit et jour. Le Dorkmund est maintenant surveillé et sécurisé, les frontières sont fermées.

Construction d'une ville souterraine. Renforcement de la partie aérienne. Interdiction de tout moyen de transport, mise en place du métro.

Construction du blindage autour du Noyau. Il est maintenant fermé pour toujours, les gens qui y vivent et leurs descendances sont condamnées à rester à l'intérieur pour l'éternité...

Apparition des premiers Pirates informatiques. Stérilisation des citoyens aux sciences informatiques et à toutes technologies semblables.

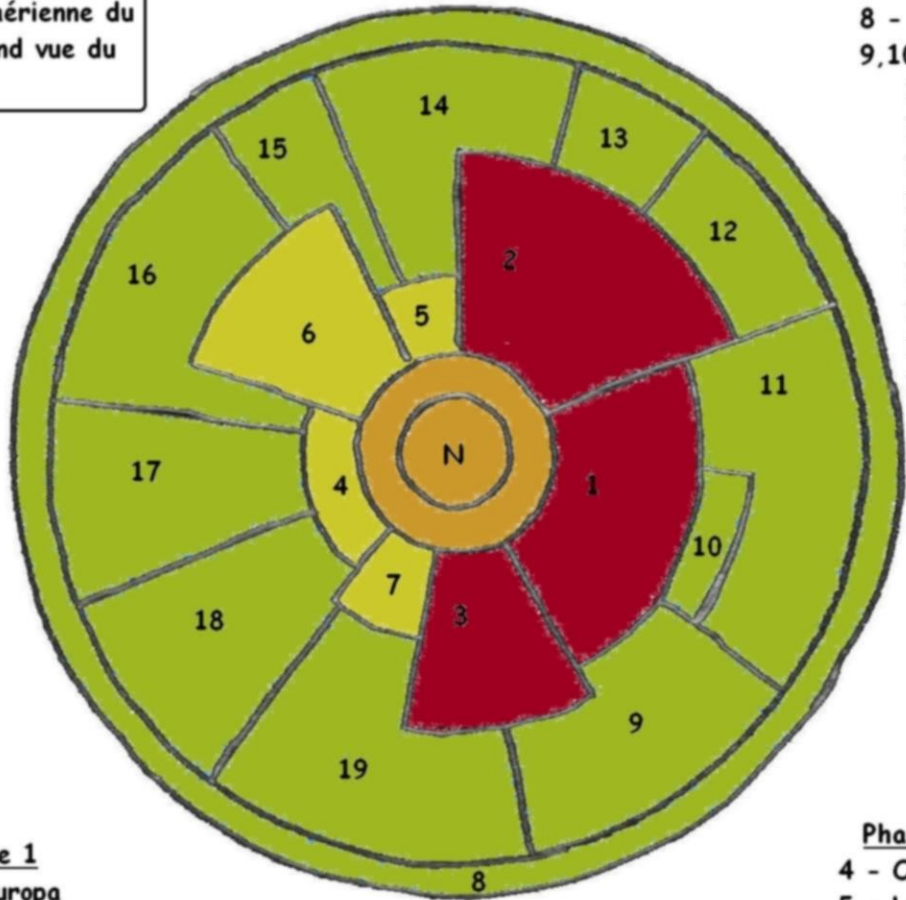
179e : Mise en place des BSN.

Apogée

200e : Époque contemporaine du Dorkmund.

4. Cartographie

Partie aérienne du Dorkmund vue du dessus.



- Phase 1**
1 - Europa
2 - Liberta
3 - Nihon

- Phase 2**
4 - Oceania
5 - Latina
6 - Africa
7 - Asia

- Phase 3**
8 - Bordure extérieure
9,10,11 - Industriels
12 - EAX
13 - EBX
14 - ECX
15 - EDX
15 - 8086
16 - 8087
17 - 8088
18 - Multimondes
19 - Triadvium

N - Noyau

5. Le Noyau

Le Noyau désigne à la fois la sphère d'acier, au centre du Dorkmund, mais aussi l'institution, le centre politique et la partie cachée de la cité.

5.1 Architecture

Le Noyau se compose de :

- La Source : générateur d'énergies nouvelles
- La Machine : L'ensemble du complexe Super-serveurs/Serveur-Père connecté à la Source grâce à des implants.
- La Coquille : Carapace blindée autour du Noyau, parsemée de piques. Ces piques permettent de propager les capacités du Noyau, et de capter les informations de l'extérieur. La coquille est directement connectée aux Super-Serveurs et au Serveur-Père.

Étant entre les murs du Noyau, personne ne sait à quoi ressemble la Source, ni comment elle fonctionne. On ne connaît que vaguement ses propriétés.

La source peut modifier la matière qui se trouve autour d'elle, elle semble utiliser des catalyseurs qui peuvent modifier les molécules environnantes en faisant des réactions connus ou inconnus mais de manière ultra-rapide.

Pour propager le monde virtuel du Dorkmund, le Noyau possède sur sa surface d'immenses piques de métal, dont certaines envoient les catalyseurs afin de modifier la matière dans la zone spécifiée. Certaines de ces piques servent à lire les informations (piques réceptrices) en les envoyant aux super-serveurs, d'autres servent à propager les catalyseurs (piques émettrices).

La source est gérée par des gros serveurs dit super-serveurs qui fonctionnent nuit et jour et sont alimentés par une source extérieure mais constituée par le Noyau, en faite, 60% des capacités de la Source sont donnés pour alimenter les super-serveurs. Ces machines sont nombreuses et sont connectés à des interfaces gérées par plusieurs informaticiens qui surveillent sans cesse le Noyau et ajoutent des patchs, corrigent le Noyau ou construisent de nouvelles choses pour le Dorkmund. Le Noyau possède plusieurs parcs de super-serveurs et chaque parc gère une zone du Dorkmund, un parc est un ensemble de serveurs fonctionnant de façon unis et synchrone, connecté à une borne. Il existe un Super-serveur Père qui connecte tous les autres serveurs et dirige leurs actions; il est connecté de façon indirecte et très surveillé, pour un pirate, il est impossible d'atteindre le Serveur-Père. C'est cette machine qui gère les piques émettrices et la Source.

Il est à noter que les RECA (ordinateurs portables) des BSNa sont directement connectés en permanence au Noyau.

Voir le schéma plus bas pour le fonctionnement du Noyau (**schéma I-5.1**).

Les scanners du Noyau permettent d'analyser les assemblages moléculaires à modifier. Une mesure de protection empêche le Noyau de modifier une structure moléculaire organique de type humaine : Aucun humain ne peut être utilisé, dans la formation du Dorkmund par le Noyau ...

De la même manière, une liste de structures moléculaires, des objets, matières et substances a été établi : elles sont interdites dans la ville. Le Noyau peut reconnaître certains assemblages et les bannir en cassant leur structure. Ainsi, la plupart des armes modernes ont été interdits de cette manière au Dorkmund, et sont automatiquement détruites quand elle pénètre les murs du Dorkmund. De la même manière, la plupart des drogues communes ont été supprimées par le même procédé. Cependant certaines substances essentielles ne peuvent pas être bannies, due à leur utilisation commune, mais qui dans un certains dosages ou un certain assemblage forme un objet illicite. Ce type d'objet ne peut être arrêté que par les BSNa. Par exemple la plupart des armes blanches ne sont pas sujets à ce bannissement et fait office d'arrestation courante au Dorkmund.

5.2 Borne

Les bornes sont les antennes qui permettent la connections entre le Dorkmund et le Noyau. Ces bornes servent à envoyer les informations au Noyau et gérer le *DORKNET*.

En faite un parc de Super-Serveurs est connecté à une pique réceptrice qui elle même est connectée à une borne spécifique et ce couple borne/super-serveur ne gère qu'une seule zone du Dorkmund.

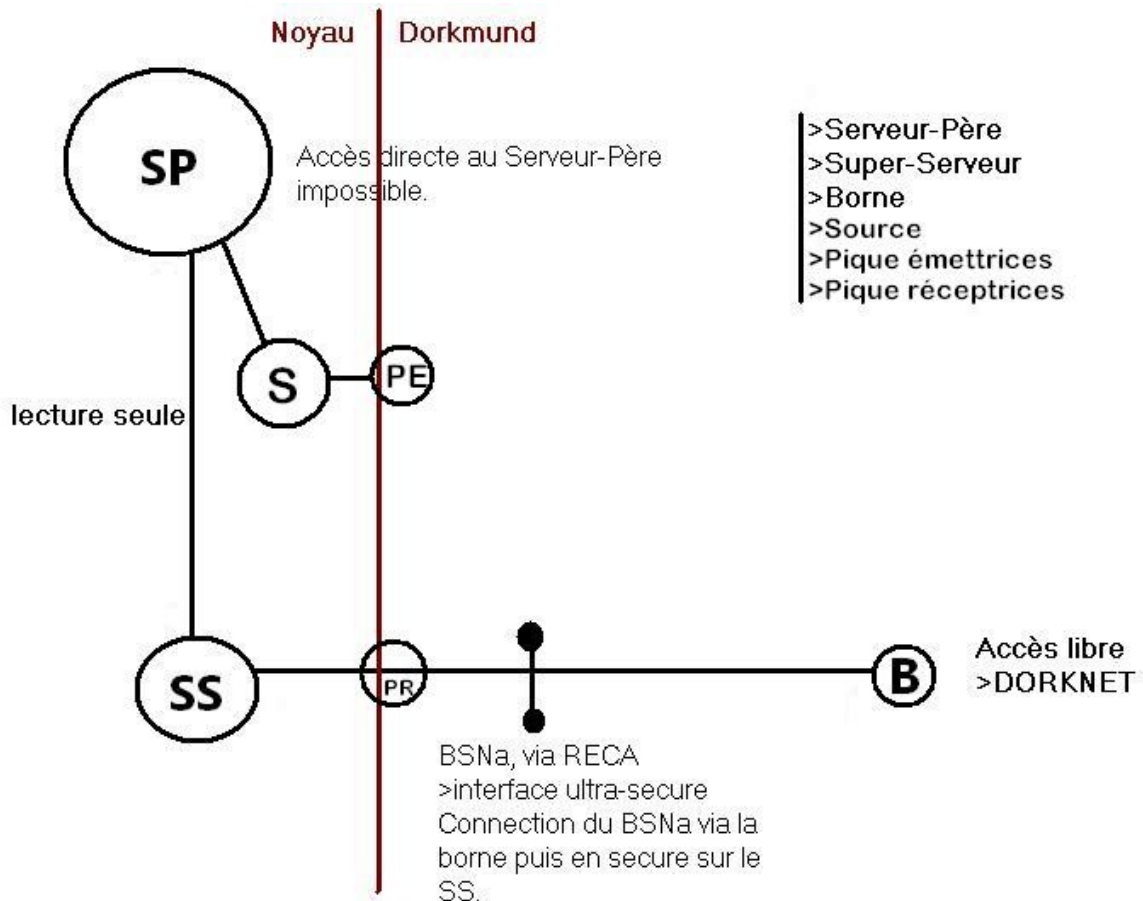
5.3 Super-serveurs

Les parcs de Super-Serveurs ne sont pas connectés entre eux. Les Super-Serveurs reçoivent les informations venant de la coquille et les renvoient au Serveur-Père. Après les avoir analysées, ce Serveur-Père donne directement les ordres à la Source et aux piques émettrices.

5.4 Serveur-Père

Le Serveur-Père est le machine ultime du Dorkmund. Aucune borne, aucun pc n'est connecté à ce serveur, seuls les Super-Serveurs le sont en lecture seule et le canal est hautement surveillé. Pour le moment, aucun pirate n'a réussi à contrôler ou pirater le Serveur-Père.

Schéma I-5.1



II. Bestiaire

1. Les Pirates

1.1 Hackers

Depuis la fermeture du Noyau, les sciences informatiques sont interdites au Dorkmund. Pour éviter que la population ne s'intéresse de trop près aux ordinateurs, ceux-ci sont bloqués pour qu'on évite de prendre trop d'intérêt à leur structure interne, et le Noyau développe pour eux des logiciels très simples à utiliser et très complets pour que les citoyens de Dorkmund soient satisfaits de cette informatique.

En réalité, seuls 5 à 10 % de la population du Dorkmund sont des pirates (dont 1% sont de vrais hackers). Pour le pirate, l'apprentissage de sa discipline se fait secrètement et seul à partir de reliques, de secrets et surtout avec beaucoup d'efforts personnels. Être hacker au Dorkmund n'est pas donné à n'importe qui !

Pour pirater le Dorkmund, un hacker doit :

- Se connecter à une borne
- Trouver les exploits qui sont associés aux Super-Serveurs de cette borne et réaliser l'exploit.
- Tenter une application en envoyant des messages au Serveur-Père, sans se faire repérer.

Une pratique courante des pirates est le *piece-tracking*. Il s'agit en fait d'une routine du hacker qui consiste à arpenter les rues du Dorkmund à la recherche de vieilles mécaniques, divers appareils électroniques hors d'usage. Le pirate récupère les composants et fabrique un autre appareil neuf : un microprocesseur, voir un PC fonctionnel.

1.2 Légalité et sanctions

Tenter de contrôler un PC en local ou à distance est interdit par la loi de Dorkmund, même si ce PC est le sien ! Les gens habituels ont confiance dans le Noyau et ne s'intéressent pas à l'informatique, d'autant qu'ils ont souvent peur des sanctions...

A l'extérieur du Noyau, seuls les BSNa ont le droit d'utiliser les sciences informatiques. Par ailleurs, les BSNa ne viennent pas du Noyau, ce sont des gens du peuple qui ont décidé d'apprendre l'informatique de façon légale et qui souhaitent défendre leur société idéaliste contre les pirates (les BSNC eux en revanche, viennent et restent dans le Noyau).

1.3 Le leet-speak

Le leet-speak est un des langages codés d'informaticiens les plus anciens mais par sa popularité, n'est pratiquement plus utilisé autrement que pour donner un effet de style à un texte. Il consiste à remplacer les lettres par des chiffres arabes autant que possible. De cette manière le mot « ARABE » s'écrit « 4R483 ».

Aujourd'hui les vrais hackers utilisent le sylla-code, hautement plus performant.

1.4 Le Sylla-code

Le sylla-code fut inventé par les premiers colons hackers japonais du Dorkmund. Il s'agit d'un langage écrit et codé, se basant sur le syllabaire hiragana japonais et le leet-speak. Il permet de faire passer des messages codés en binaires entre hackers. Le sylla-code a évolué depuis, et est devenu le principal moyen de communications entre les hackers, cependant les syllabes finales n'ont pas la même signification pour tous les groupes de pirates. C'est pourquoi, il reste toujours difficile à comprendre par d'autres personnes, et reste très adapté à de petites communautés de pirates.

Il se comprend de la manière suivante : *Pour faire les sons de type 'ga', 'da', 'za' etc. ajoutez " après le sylla-code (\x22). Pour les sons de type 'pa', ajoutez ° après le sylla-code de première lettre « h » (\xF8).*

Syllabaire Ascii

a	u	o	i	e
+e	▷^	+e	L'	Z^
ka	ku	ko	ki	ke
π'	<	=	±^	+
ta	tsu	to	shi	te
+e	▷	'C	L	-c
sa	su	so	chi	se
.±	°+	Z	±.	L+
na	nu	no	ni	ne
+L	(X)_	e	I=	M_
ma	mu	mo	mi	me
=L	°U	°L	L,	(X)
ha	fu	ho	hi	he
-L	,j,	=L	U	^-
ra	re	ro	ri	re
5	.3	3	'J	M
ya		yu		yo
-'		Φ		L-
wa		wo		
▷		±C		
n				
h				

Syllabaire Hexadecimal

a	u	o	i	e
\x2B\x65	\x3C\xEF	\x2B\x27\x65	\x4C\x27	\x5A\x5E
ka	ku	ko	ki	ke
\xE3\x60	\x3C	\x3D	\xF1\x5E	\x49\x2B
ta	tsu	to	shi	te
\x2B\x3B	\xEF	\x60\x43	\x4C	\x2D\x63
sa	su	so	chi	se
\x2E\xF1	\xF8\x2B	\x5A	\xF1	\x4C\x2B
na	nu	no	ni	ne
\x2B\x4C	\x28\x58\x29\x57	\x65	\x49\x3D	\x4D\x5F
ma	mu	mo	mi	me
\x3D\x4C	\xF8\x55	\xF8\x4C	\x4C\x2C	\x28\x58\x29
ha	fu	ho	hi	he
\x49\x2D\x4C	\x2C\x6A\x2C	\x2E\x49\x3D\x4C	\x55	\x5E\x2D
ra	re	ro	ri	re
\x35	\x2E\x33	\x33	\x27\x4A	\x4D
ya		yu		yo
\x49\x2D\x60		\x49\xE8		\x4C\x2D
wa		wo		
\x49\xEF		\xF1\n\x20\x43		
n				
\x68				

Voici un exemple pour transcrire du français en sylla-code crypté :

Pour dire "je m'appelle Kuro"

= kurodesu

= <3-c"°+

= \x3C\x33\\x2D\x63\x22\xF8\x4C

= [.....]

1.5 Les clans pirates

Au Dorkmund, les pirates agissent soit en solo, soit associés à un groupe d'intérêt commun. Les intérêts sont divers et variés mais ressemblent plus ou moins à l'appât du gain, le savoir absolu ou la reconnaissance sociale.

Il existe beaucoup de clans associés à la mafia ou au terrorisme, le pouvoir que donne le hacking dans un monde autant informatisé est tellement grand...

2. BSN

La *Brigade de Sécurité du Noyau* est la police républicaine spécialisée dans la défense du Noyau et des intérêts de la Cité. Les BSN sont divisés en deux groupes. Les BSNa utilise le RECA, un pc spécialement conçu pour eux et eux seuls peuvent s'en servir. Le *Republican Electronic Computer for [bsn]Actors* ou RECA est un ordinateur portable connecté à la Source qui est utilisé par les BSNa pour débusquer et arrêter les pirates de Dorkmund.

2.1 BSNC

Ceux qui conçoivent. Ce sont des natifs du Noyau, des ingénieurs informatiques qui travaillent nuit et jour sur le Noyau afin de débusquer les bugs, appliquer des patchs, créer des mesures de sécurités contre les pirates, des antivirus et surtout des outils pour la BSNa.

2.2 BSNa

Ceux qui agissent. Venant du peuple de Dorkmund hors du Noyau, ces personnes sont formées sur le plan physique et moral. Ils utilisent les compétences des hackers pour arrêter les pirates et utilisent l'aide des BSNC pour parvenir à leur fin. Ce sont également des experts en combat.

3. Les Citoyens

Les gens qui sont au Dorkmund, le sont pour diverses raisons. Il y a les scientifiques qui, nombreux, travaillent sans relâche sur le Dorkmund, mais la plupart sont dans le Noyau.

Il y a aussi ceux qui pensent faire fortune à travers ce nouvel eldorado, ce qui comprend les sociétés, les indépendants, et les groupes de la mafia.

On y trouve également les réfugiés politiques du Multimondes qui viennent s'installer ici.

Beaucoup de personnes viennent vers ce nouveau monde pour mener une nouvelle vie, causer la rupture avec leur ancienne vie.

Quand un homme naît au Dorkmund, il est automatiquement enregistré dans la *data-banque* de la mairie de son secteur. Il devra ensuite suivre une instruction scolaire jusqu'à ses 18 ans : il apprend à être un bon citoyen du Dorkmund et doit s'orienter vers une spécification de carrière. A 18 ans, il reçoit sa *citizen-box*. C'est une boîte noire de la taille d'un *Apple mini* des années 2000. Il s'agit d'un ordinateur qui contient tout le nécessaire pour entrer dans la vie active d'un bon citoyen du Dorkmund. Le jeune adulte a juste à brancher sa boîte sur un écran (chez soi ou dans un cybercafé), la boîte est directement connectée au DORKNET grâce à la technologie du « sans fils ».

Il permet à l'individu d'accéder aux informations de la cité, à la *Bibliothèque Universelle*, voter les lois et représentants, voir même participer aux séances de l'Assemblée.

Lorsqu'il devient un citoyen, l'adolescent acquière une terre sur le DORKNET afin d'exister dans le réseau social virtuel du Dorkmund.

Cette terre, une simple page internet, pourra s'agrandir en fonction de son ascension sociale dans la vie du Dorkmund, il pourra même acquérir de nouvelles terres, voir les acheter.

Pour voyager sur ses terres et celles des autres, il faut un avatar. Celui-ci est mis en place lors du 18ème anniversaire. Il s'agit d'un couple, pseudo & numéro d'identification unique réalisé à partir de l'emprunte génétique de l'individu. Il peut changer son pseudo quand il veut, et son numéro d'identification change à chaque nouvelle session (connexion au DORKNET).

Ainsi aucune autre personne que celles répertoriées dans la base de donnée du Noyau ne peuvent se connecter au DORKNET, cependant il est possible de falsifier son identité pour pouvoir se connecter.

Associé à leurs avatars, les citoyens ont une boîte au lettre virtuelle et peuvent recevoir du courrier à tout moment.

Sur leurs terres, les citoyens mettent ce qu'ils veulent, salle de discussions, bibliothèques d'informations, magasins etc. On y trouve également très souvent des affiches ou autres panneaux publicitaires.

4. Les Daemons

Un daemon est la manifestation dans le monde réel, d'un processus caché dans la programmation du Noyau issue d'une erreur de programmation ou de la volonté d'un programmeur/pirate.

Du point de vue du Noyau, le daemon est un ensemble de données cachées dans le noyau, qui code pour une créature "vivante" dans le monde réel.

Ainsi, il est rare, mais possible que vous rencontriez entre les murs du Dorkmund, des créatures difformes et très souvent agressives : ce sont les daemons ou démons.

Une fois tué, le daemon réapparaît un peu plus tard, car même si son processus vital est coupé, son code reste présent dans le noyau, on parle alors de "bannissement", lorsqu'on détruit temporairement un daemon.

Il existe trois sortes de daemons :

- le démon **MONSTER** : Il s'agit de l'anomalie du noyau la plus basique. Elle est située sur le Serveur-Père.
- le démon **VIRUS** : IL s'agit d'un démon autonome et auto-reproducteur situé dans les logements mémoires des Super-Serveurs. Sa faculté auto-reproductrice permet à sa forme matérielle de ne jamais disparaître immédiatement suite à des blessures et également de se multiplier. Le seul moyen de le bannir est de le confronter à un autre virus (anti-virus).
- le démon **UNDEAD** : Il s'agit d'un cadavre animé par un daemon.

III. Environnement

1. DORKNET

1.1 Vue générale

DORKNET ou *DORKmund NETWORK* est le réseau universel qui couvre toute la ville du Dorkmund. Il permet de fournir l'internet local et plusieurs autres services liés au réseau informatique. Il est généré et supervisé par les bornes.

Depuis la chute du *World Wide Web* dans le monde avec la coupure des réseaux lors de l'émergence du Multimondes, le monde extérieur n'est plus comme avant. Le Multimondes ne dispose plus d'Internet mais de réseaux locaux servant plus ou moins de propagande pour le chef qui l'a mis en place. Dans le Triadvium un nouvel internet est né, mais ne sert qu'à lier les parties fragmentées de son union via des ponts satellites, une valeur surtout stratégique, militaire et commerciale, mais beaucoup moins culturelle. A part la *Bibliothèques du Savoir Universelle*, la dimension culturelle n'existe plus dans l'internet d'aujourd'hui du Triadvium. Son nom : *Triadvium Extent Roads* (TER) ou *Globanet*.

Aussi la peur de la corruption des données, d'attaques externes ont rendu ce nouvel internet privé et peu accessible, sauf via des interfaces de communication limités; le nouveau internet ne sert qu'à créer des routes virtuels entre les pays distants du Triadvium, routes qui ne peuvent pas exister dans le monde physique.

Le DORKNET est différent, il a été conçu par de vrais hackers comme on en trouvait au XXe siècle. Eux savent que l'information n'est pas qu'une marchandise mais aussi une unité de culture. Sur le plan conceptuel, le Noyau possède deux modules représentatifs où le DORKNET est la partie virtuelle :

-un module qui gère le Dorkmund sur le plan physique avec la *scan* et la modification des structures moléculaires. Il n'agit que sur le bassement matériel.

-le module DORKNET qui est une extension du premier module. Il connecte tous les citoyens sur le plan virtuel à travers la *binary way*. Le DORKNET est l'émulation de la conscience générale des citoyens du Dorkmund.

Les deux modules ne sont pas indépendants et sont même étroitement liés. Un événement dans l'un à des conséquences dans l'autre.

Le DORKNET est un peu comme un marché sur le plan virtuel : on offre à chaque citoyen une place sur ce gigantesque marché, il peut mettre sur son étale tout ce qu'il souhaite et le personnaliser à souhait.

Plus concrètement, le DORKNET est un réseau p2p ne fonctionnant que sur le transfert http, le langage (x)HTML et ses évolutions web. Le DORKNET ne contient que des pages web, créées (grâce à des logiciels de simplification) par les utilisateurs du DORKNET, les citoyens.

Dans la dimension virtuelle, chaque page représente un lieu du DORKNET, chaque balise html, une pierre pour la fondation d'un bâtiment où le cyber-voyageur peut circuler.

Les citoyens se retrouvent dans ce monde virtuel par le biais d'un avatar, qui est souvent un simple nom et un numéro d'identification.

Dans leurs attaques contre le Noyau, les pirates ne se préoccupent pas du DORKNET et s'attaquent directement aux Super-serveurs. Il ne se servent que du DORKNET pour discuter et se retrouver avec d'autres pirates. Ils peuvent aussi circuler dans le DORKNET à la recherche d'informations. Les pirates peuvent communiquer secrètement sur le DORKNET grâce à des langages codés comme le Sylla-code.

Le DORKNET permet de rassembler tous les citoyens. En dehors des murs du Dorkmund, le DORKNET n'existe pas.

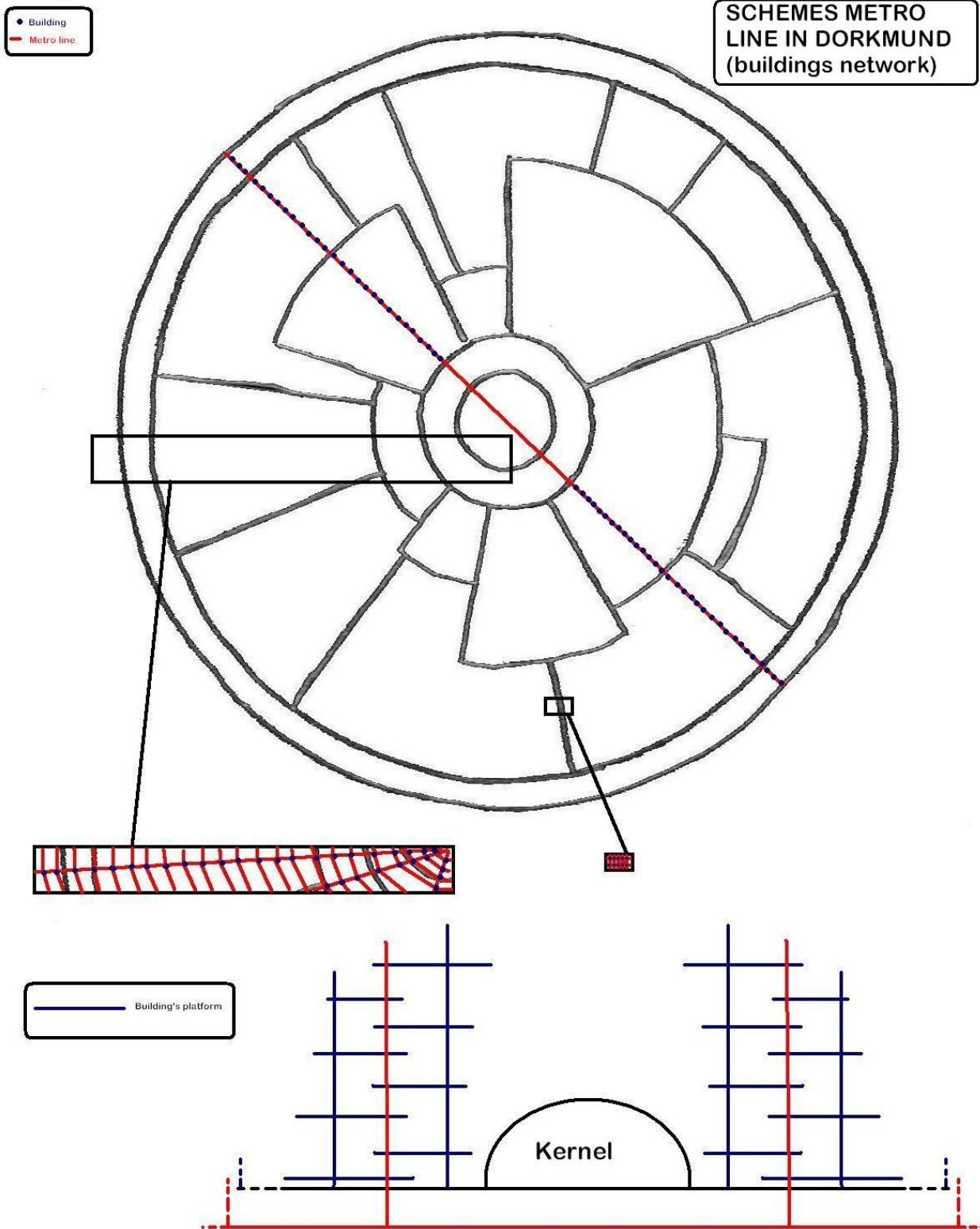
En faite le Noyau et le DORKNET sont la réelle évolution de l'Internet du XXIe siècle, ils franchissent les barrières du virtuel pour étendre son influence dans le monde matériel.

1.2 Structure du DORKNET

Dans le DORKNET, chaque *citizen-box* est connecté à une autre directement par les ondes (*wireless*) et constitue le Réseau. Les bornes permettent d'assurer la liaison avec le Noyau. En termes techniques, contrairement au système SP/SS/Bornes du Noyau qui fonctionne sur le principe du *client/serveur*, le DORKNET se comporte comme un réseau *F2F (ami à ami)* décentralisé, chiffré et anonyme entre les utilisateurs, les institutions hors Noyau et même les BSNa, mais pas pour le Noyau, ce sont les BSNa qui s'occupent de la sécurité du DORKNET.

A partir du 160e cycle, le Noyau a commencé à surveiller le DORKNET. En faite, chaque *citizen-box* est un émetteur qui peut vous localiser à n'importe quel moment, dans le Dorkmund. Toutes les données qui transitent via la *citizen-box* sont enregistrées dans le Noyau et seront analysées par des ingénieurs du Noyau, *pour votre bien*. Afin de contrer ce système, les pirates d'aujourd'hui construisent leurs propres réseaux locaux et utilisent des machines qu'ils construisent eux même ou qu'ils importent de l'extérieur. Les réseaux locaux sont très rares et limitent leur influence sur un building. De plus, ils peuvent facilement être repérés et démantelés, alors qu'un pirate sur le DORKNET, avec son propre matériel, n'a aucune chance de se faire choper.

2. Metro



Le métro est semblable à celui qu'on trouvait au XXème siècle, mais plus rapide. Les lignes du métro traversent tout le Dorkmund de la partie aérienne en passant par tous les buildings et chacune des plate-formes de ces buildings.

3. Lieux

3.1 Partie Aérienne

La partie aérienne du Dorkmund est jonchée de buildings alignés formant avec les lignes du métro, une toile. Même si ces buildings sont alignés, rangés comme des soldats, aucun n'est semblable à un autre.

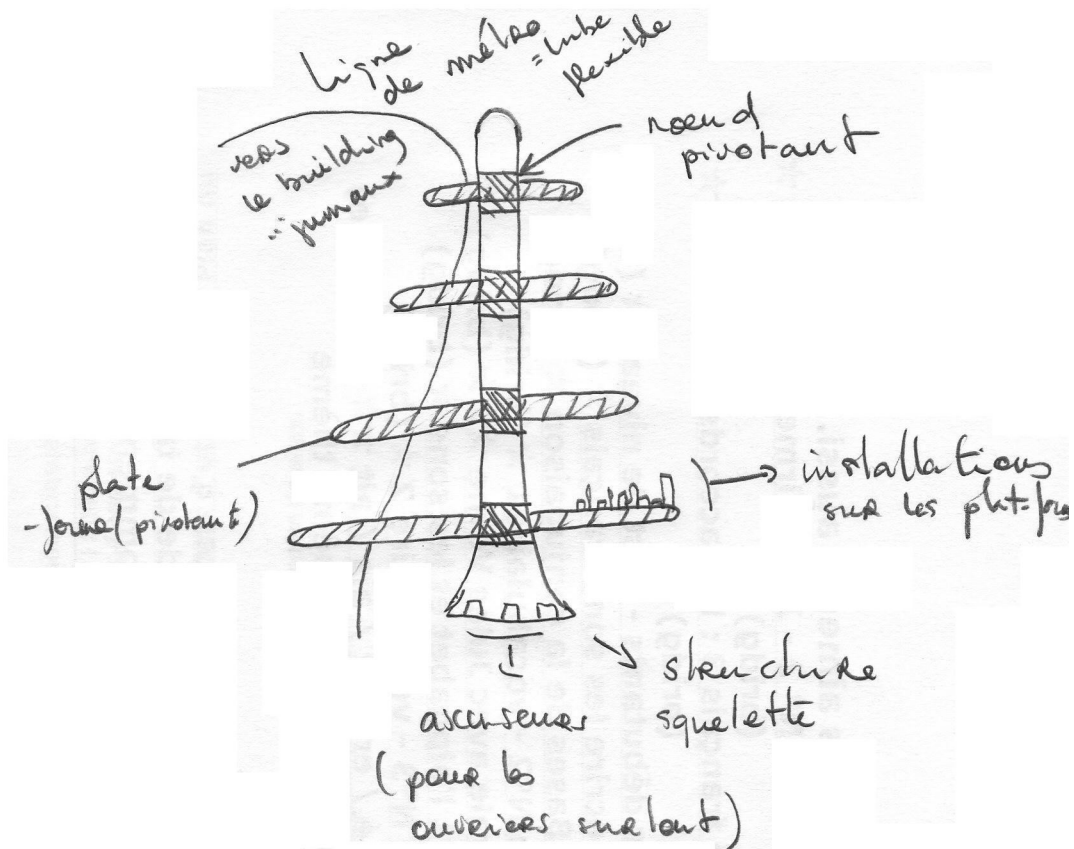
Chaque building possède un nombre variable de plate-forme. En faite, un building est un structure pouvant pivoter sur elle même et qui maintient toutes les plate-formes, mais, les habitants, la vie du Dorkmund se trouvent sur les plate-formes. Les buildings comportent plusieurs ascenseurs pour accéder aux différents étages. On y trouve également toutes les évacuations, aérations, arrivées de gaz, électricité, eau etc. tout le nécessaire pour surveiller et gérer le complexe. De nombreux ingénieurs et ouvriers travaillent sans relâche sur le building et on même leurs appartements dans la tour. A part eux personnes ne s'aventure dans les buildings, sauf les petits malins ...

La vie aérienne se trouve sur les plate-formes. On y trouve usines, entreprises, boutiques, habitats, bibliothèques et même des espaces verts.

Sous les plate-formes, une lumière artificielle est projetée vers les plate-formes du dessous pour leur donner une condition semblable au voisin du dessus.

Tout en bas des building, sur le sol du Dorkmund, transitent les marchandises et les ressources nécessaire au bon fonctionnement de la cité. A part les convoyeurs, personne ne touche le sol du Dorkmund.

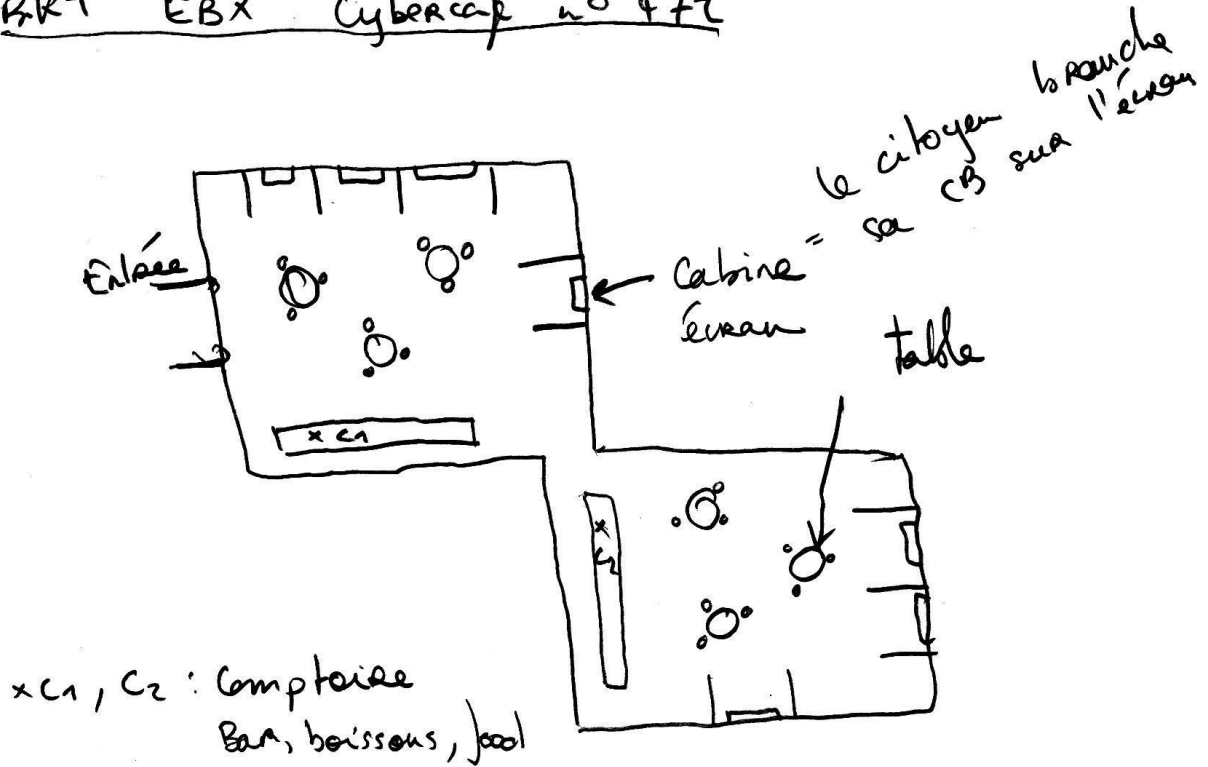
*notes : si la ligne de métro est représenté de manière linéaire, en faite elle décrit une spirale, pour éviter une pente trop rude et permettre un plus grand confort des voyageurs
Les plate-formes ont une forme elliptique et plus on se rapproche du sol, plus leur taille est grande.*



3.2 Secteur EBX, Building Ken Thompson

~ Cybercafé n°472 : exemple de l'intérieur d'un cybercafé ~

BRT EBX Cybercafé n° 472



3.3 Secteur Europa, Building Paris

~ Planque du héros : alentour ~

Building Paris (Europa Sector)
Autour de la planque du héros

* la planque du héros se trouve sur la plate-forme la plus haute du building.



x Planque

x Avenue du président

x π_1 : marchand 1 : objet rare

x Rue du résistant