

## Neil Borstein

-Informaticien-

*« C'est un petit pas pour l'homme, mais un grand pas pour les organismes génétiquement modifiés. »*

### Historique :

Evidemment, trancher la tête d'un homme n'est pas une chose facile, surtout si c'est vous qui l'avez créé. Mais est-on toujours maître de son destin ?

Vous êtes né le 21 juillet 1969, c'est-à-dire très exactement le jour où Neil Armstrong et Edwin Aldrin mettaient le pied sur la lune. L'excitation de votre mère vous a fait naître prématuré, à peine âgé de huit mois. Bien entendu, on vous gratifia du joli prénom du premier astronaute à avoir foulé autre chose que l'écorce terrestre.

Votre jeunesse est relativement sans histoire. Après avoir réussi sans encombre vos écoles scientifiques, vous intégrez l'Université de Bonn, une des plus réputées du monde. Vous suivez avec intérêt l'émergence de nouvelles technologies, et vous spécialisez dans l'ordinateur. Vous serez un des premiers à mettre en liaison l'université avec les Etats-Unis, au moyen d'un réseau de câbles téléphoniques, qui explosera bientôt sous le nom d'Internet.

Vos recherches, néanmoins, se sont rapidement portées vers la programmation complexe, le codage à toutes les sauces, les virus dévoreurs de virus, et ainsi de suite. C'est ainsi que vous avez approché l'intelligence artificielle, en travaillant notamment sur le projet Deep Blue, l'ordinateur qui a vaincu Kasparov aux échecs.

Ce dernier, comme l'a relaté la presse, a pris très mal sa défaite, et a accusé les concepteurs d'avoir triché, qu'en fait un humain tirait les ficelles en sous main, que seul un être biologique était capable de réfléchir d'une telle manière. Il n'avait pas tout à fait tort.

En effet, un des composants essentiels de l'ordinateur était une puce informatique fort différente de celles qu'on connaît habituellement. Celle-ci n'était pas à base de silicium, mais était noyautée par un neurone humain, et pas des moindres : celui de Bobby Fischer, un génie des échecs, vaincu, décédé depuis un moment déjà.

Fort de ce succès, vous avez été contacté par un riche magnat du monde des affaires, un certain Frank Hammond, qui avait construit une sorte de base scientifique en plein Groenland, *pour échapper aux systèmes juridiques trop contraignant en matière de recherche*, vous a-t-il expliqué. Le salaire qu'il vous a proposé, ainsi que les prestations annexes, à savoir grande liberté dans les travaux, et ainsi de suite, vous ont fortement intéressés, et c'est ainsi que, quelques semaines plus tard, vous visitiez les alentours du Complexe en anorak et bonnet.

Votre laboratoire était une merveille de scientificité ; Hammond n'avait pas lésiné sur les moyens. Vous avez immédiatement pu vous lancer dans des travaux hérкулéens, et obtenir des résultats probants. Vous avez également rencontré les nombreux autres savants présents, et vous êtes liés d'amitié avec Job Goldblum, un juif américain, vu l'accent, versé dans la neurochimie, un sujet qui s'approchait étonnamment du votre. Vous avez ainsi commencé à travailler ensemble, et ce fut une collaboration qui porta de nombreux fruits.

Un jour, Hammond vint vous voir tous les deux, accompagné de Margareth Thorn. Après vous avoir servi généreusement des rasades de whisky, il vous a annoncé qu'il était atteint d'un cancer quasi irréversible, et qu'il n'avait aucune chance de s'en tirer. Par conséquent, désireux de se laisser une descendance digne de ce nom, il souhaitait instamment que tous trois, vous conjugiez vos efforts, afin de le cloner, et ainsi permettre en quelque sorte sa survie.

D'abord effrayé par une telle proposition, vous avez rejeté l'idée, la jugeant par trop amoral. Mais les deux autres surent vous convaincre de l'intérêt de la recherche, du bien qu'elle occasionnerait dans un monde aussi corrompu par la politique, qui dicte aux savants ce qu'ils doivent chercher, et de quelle manière. Voilà qui avait de quoi bouleverser la communauté scientifique, et permettre sans doute un progrès notable de la santé, et ainsi de suite.

Vous avez fini par céder.

Lancés dans une recherche captivante, vous-même et Job dormiez peu, mais travailliez comme des fous, tandis que Margareth s'occupait de la partie purement génétique. Votre but était de parvenir à transmettre la mémoire de Hammond dans son clone en parfaite santé. Votre tâche était de coder l'information que Job parvenait à dégager de quelques neurones.

Vos travaux avancèrent à une vitesse qui vous surprit. Au bout de quelques mois, un premier clone de Hammond était quasi prêt. Néanmoins, vous saviez que c'était loin d'être encore parfait, notamment parce que vous aviez laissé de nombreuses zones d'incertitude dans la mémoire du clone, qu'il vous était impossible de corriger. Et plus vous retouchiez, plus vous semiez la confusion...c'était vraiment une impasse, mais vous ne pouviez l'avouer à vos collègues, qui semblaient réussir parfaitement ce qu'ils faisaient.

Malgré ces gros défauts, Hammond nouveau cru était bientôt prêt à être fonctionnel. C'est alors que Hammond le vrai vous créa énormément de soucis. Il vous retrouva tous les trois un soir, et vous annonça qu'il souhaitait abandonner le projet, qu'il s'était rendu compte de la vacuité et de l'inutilité d'une telle sauvegarde de sa personne, et que de toute manière, il avait certainement trouvé le moyen de ne pas mourir aussi rapidement qu'il l'avait cru. Il voulait que pour le lendemain, tous les travaux relatifs à son clone, celui-ci y compris, soient détruits.

Autant dire que vous étiez désespéré. Tout ce que vous aviez accompli, avec tant de hargne, malgré les erreurs, allait être effacé, d'un coup de revers de la manche. C'était inacceptable.

Vous n'avez pas dormi de la nuit, hésitant mille fois à vous lever et à aller parler à Hammond, qui sait, à le tuer ? ou simplement le convaincre de son erreur. Mais vous êtes resté couché, ne sachant que faire.

Le lendemain, vous vous êtes rendu en silence au laboratoire, accompagné de Job et de Margareth. Quelle ne fut pas votre surprise en voyant le cadavre de Hammond déposé sur une table, son corps protégé de la nécrose par divers produits.

Vous avez échangé un long regard avec Margareth et Job, qui sembla durer une éternité. C'était certainement la seule chose à faire, et naturellement, il valait mieux ne pas savoir qui l'avait faite. Il s'agissait à présent, d'un commun accord, de remplacer Hammond par son clone.

Vous avez pu utiliser le cerveau de Hammond afin de finasser quelque peu vos travaux, mais vous saviez bien que le tout était salement vérolé, comme une sorte de plateforme pour PC relativement instable que nous ne citerons pas. Trois jours plus tard, le clone était relâché dans sa base, et il semblait parfaitement à l'aise dans son environnement, qu'il n'avait pas par ailleurs le souvenir d'avoir quitté.

Pendant de nombreux mois, tout s'est déroulé correctement. Vous avez naturellement insisté pour générer un nouveau clone, qui serait certainement encore plus satisfaisant que celui-là.

Vos travaux, cette fois-ci, partaient d'un bon pied ; malheureusement, plus le temps avançait, et plus vous aviez la perception que de plus en plus de choses allaient mal chez Hammond cloné. Il a commencé à osciller entre des attitudes de véritable enfant, en passant par des crises d'autoritarisme vraiment prononcées. Par ailleurs, il a commencé à s'entourer d'une espèce de cour d'artistes en tous genres. Bref, il vous a totalement échappé, n'en faisant plus qu'à sa tête.

Et un jour, il a annoncé au monde entier avoir trouvé un oeuf de Dragon, et vouloir le cloner de manière à créer un Draconik Park (en souvenir d'un film qu'il avait particulièrement amusé, semble-t-il).

Vous avez, en compagnie de la paléontologue Iphigénie, pu observer la carcasse de l'énorme saurien enseveli sous les glaces, mais il ne vous apparaît que comme un gros dinosaure.

Puis est arrivé le jour fatidique où Hammond voulut présenter son oeuf. La journée se passa calmement, mais à votre plus grand plaisir, vous avez reconnu parmi les invités une ancienne collègue de classe, à présent journaliste. Le soir-même, vous vous remémoriez de vieux souvenirs, qui vous tinrent tous deux éveillés jusqu'à tard. Lorsque vous vous êtes dirigé vers votre chambre, vous êtes tombé sur une scène atroce : Hammond, ce cher fils que vous aviez créé de vos propres mains, gisait au sol, massacré, entaillé de toutes parts. Une hache était encore plantée dans son flanc. Vous avez senti la panique vous gagner. Hammond mort, s'en était fini de vos expériences, et dieu sait quel mystère allait éclater à votre égard. La prison, les jugements successifs, la savonnette dans les douches, tout cela vous traversa l'esprit rapidement, vous forçant à prendre une décision. Certes, mort d'homme il y avait eu. Mais personne ne saurait qu'il s'agissait de Hammond.

Saisissant la hache des deux mains, vous avez surmonté votre dégoût, et d'un coup sec, sectionné la tête de clone. Vous avez alors dissimulé la hache et la tête dans la cuisine, espérant bien pouvoir les récupérer plus tard, et les dissimuler un peu mieux.

Puis vous êtes retourné en courant à votre chambre. En chemin, vous êtes tombé nez à nez avec Karollus Vradislav, le poète à deux sous de Hammond, qui semblait regarder fixement par une fenêtre. A votre approche, il s'est retourné, et vous a regardé avec de drôles d'yeux. Vous l'avez salué rapidement, puis êtes retourné vous coucher, transpirant.

Vous avez été réveillé vers trois heures du matin par une explosion sourde. Sans attendre, vous vous êtes rendu au laboratoire. Quel ne fut pas votre désarroi de constater que la porte avait été forcée, et que le clone de Hammond avait disparu !

Vous avez été rejoint par Job, puis par Margareth, qui semble-t-il, souffrait atrocement au ventre.

Vous avez immédiatement jeté un coup d'oeil à l'ordinateur ; il était allumé. Vous craignez fort que l'un de vos deux collègues ne vienne de voler tous les travaux, mais il vous faut encore en être sûr. Vous vous dirigez, l'estomac noué, vers la hall principal...

### **Vos Buts :**

- Ne pas que l'on apprenne que vous aviez fait des clones de Hammond. Après tout, vous l'avez gracieusement escroqué...
- Ne pas que l'on sache que vous avez coupé la tête de Hammond.
- retrouver le clone qui a disparu, ainsi que celui, ou celle, qui l'a libéré.

### **Comment se la jouer ?**

Vous êtes un savant réfléchi et posé. Lorsque vous prenez une décision, vous allez jusqu'au bout de vos idées. Malgré cela, vous êtes un peu coincé, un peu timide. Vous préférez de loin la solitude de votre bureau aux conférences de presse. Vous êtes bien souvent habillé vieux jeu, avec un costume poussiéreux.

### Capacités spéciales :

- *Informatique* :  
Vous avez naturellement accès à toutes les informations du réseau interne, ainsi, de par votre talent, à des endroits normalement interdits...reste à découvrir lesquels...
- *Echecs* :  
Vous pouvez disputer une partie d'échecs, et la gagner. Ceci signifie qu'une fois durant la partie, vous pouvez échanger une de vos pièces prises contre une autre sur le plateau.