



CYBERPUNK

2099

Sommaire

Remerciements, inspirations et mentions légales.....	1
Références	1
Auteur	1
1. Histoire	0
Chronologie rapide	0
Crise économique et pollution.....	1
Guerre indo pakistanaise	2
Guerre des blocs, évolution de l'espace et fondation du haut conseil	3
Renaissance de Jérusalem	5
Guerre sino-japonaise et naissance de l'alliance panasiatique.....	5
Effondrement des États-Unis.....	7
Evolution de l'Europe	9
Évolution de l'ONU	11
Guerre corporatives	11
Fondation de l'Empire d'Angkor.....	13
Mise en place de l'alliance dite de l'Oecumène	14
Evolution de l'Afrique (Dubaï/ Afrique du sud /Kili).....	15
Soulèvement des néo-déchets (nouvelle guerre servile).....	16
Évolution des religions.....	17
Résumé	17
2. Atlas	19
Europe	19
La France	20
Le Royaume-Uni	22
Le Benelux	23
L'Allemagne.....	23
L'Europe du Sud	23
L'Europe de l'Est	24
Les Balkans	24
La Russie	24
Caucase et Asie centrale.....	25
Asie orientale	26
La Triple Alliance.....	26
L'alliance sino-japonaise	28
Taïwan	29
Grande Corée	30
L'Empire d'Angkor	30
Les Philippines.....	30
L'Asie du Sud maintenant	31
Orient	32
L'Oecumène.....	32
Afrique.....	35
Empire du golfe	35
Territoires d'Afrique du Sud	36
Emirats Arabes Unis	37
Maghreb.....	37
Amérique du Nord	38
États-Unis	38
Amérique du Sud	42
Le Pacte vert	42
La Ligue littorale	42
Les Andes	43
L'Océanie	43
L'Australie.....	43
L'Espace	44
Ascenseur spatiaux	44
Lumierrante.....	44
Ceinture de LaGrange.....	45
Ceinture d'astéroïdes	46
Colonies lunaires.....	47
Colonies martiennes.....	48
Night City	51
Forces armées	52
A1- West Hill.....	54
A2-Quartier Administratif	55
A3-North Side.....	56

A4-Nord Est	57	Enfance	97
A5-Marina	58	Loisirs	98
B1-Université	59	Logements.....	100
B2-Quartier d'affaire	59	Transports	104
B3-Quartier Hospitalier	61	Nourriture	106
B4-Little Italie	61	D'où vient l'énergie ?	107
B5-New Harbor	63	Business is War, War is Business.....	109
C1-Vieille Ville	63	Privatisation	109
C2-Parc	64	Conflits urbains : quotidien de la police	110
C3-Japan Town.....	65	Guerres de religions	114
C4-little China	66	Armées officielles	115
C5-Quartier Arty	67	Armes.....	116
Autour de la ville	67	Justice	117
3. Société	70	4. Système de règles.....	119
Technologie	70	Trouver sa place.....	119
Système nerveux auxiliaire.....	71	Système de règle	120
Dangers.....	75	Système de caractéristiques	120
Santé	76	Sauvegarde de caractéristiques	121
Classes sociales	79	Système de compétence	122
Organisations étatiques.....	82	Présentation.....	122
Les nations.....	82	Liste	122
L'ONU.....	82	Progression	129
Entreprises	83	Système de combat	131
Organisation	83	Armes a feu.....	131
Leaders	85	Corps à corps	137
Religions.....	89	Dégats et Chirurgie	140
La religion chrétienne.....	89	Gestion des dégats	141
L'Islam	90	Interventions chirurgicales.....	144
Judaïsme	91	La santé mentale	146
Hindouisme	91	Cyber psychose.....	146
Vaudou	91	Règles sur le changement de corps	148
Le mouvement tao zen.....	92	Stress.....	150
Esotérisme et théorie du complot	93	Règles sur les véhicules	157
Economie.....	94	Règles aquatiques	160
Devises	94	Règles spatiales.....	161
Salaires	94	Le mal de l'espace	161
Marchés	95	Détérioration physique.....	162
Modalités de paiement.....	95	Combat en zéro G	162
Vie quotidienne	97	Radiations	162

Absence d'air.....	164	Téléphones.....	240
Investissement.....	165	Menottes.....	240
Investissements boursiers.....	165	Matos de plongée.....	241
Missions.....	167	Nourriture.....	241
Règles matricielles.....	168	Mobilité.....	242
Introduction.....	168	Espionnage.....	243
Principes généraux.....	168	Hygiène et divers.....	245
Software.....	172	Véhicules.....	246
Exemple de netrun.....	173	4 roues :.....	246
Infiltration de cyber-cerveaux et de Ghosts.....	174	2 roues:.....	248
Combat informatique.....	178	Véhicules volants.....	249
Créations de personnages.....	180	Options.....	251
Caractéristiques.....	180	Sécurité.....	253
Evènements de la vie (optionnel).....	180	Animaux.....	253
Compétences.....	180	Arme organique de surveillance de zone	254
Avantages, désavantages et réputation	181	Robots et drones.....	257
Argent et matériel.....	182	Pièges et systèmes de sécurité.....	258
Liste des avantages.....	183	Hardware et software :.....	259
Liste de désavantages.....	188	Puces.....	259
Tables.....	195	Software.....	263
Règles météorologiques.....	211	Drogues.....	266
5. Catalogue.....	216	Notations et règles d'utilisation :.....	266
Armes et munitions.....	216	Services.....	270
Armes à feu.....	216	Thérapies.....	270
Munitions.....	223	SIN chirurgie.....	271
Modifications d'armes.....	225	Bancaire.....	272
Armes blanches.....	228	Informatique.....	273
Grenades et explosifs.....	229	Assurances.....	273
Grenades à main.....	229	Réenveloppement.....	274
Explosifs.....	230	Immobilier.....	276
Bombes virtuelles.....	232	Transports.....	276
Déclencheurs.....	232	Divers.....	277
Armures.....	233	Augmentations.....	278
Casques.....	234	Modalités.....	278
Boucliers.....	234	Qualité de la cybernétique.....	279
Vêtements de tous les jours blindés.....	235	Accessoires de mode.....	280
Armures complètes.....	238	Chirurgie exotique, esthétique et social	281
Matos de compétence.....	239	Armes implantées.....	284
Soins.....	239		

Neuromatériel	287	Protéger sa pile.....	327
Afficheurs.....	291	Maintenance et conditions d'utilisations.	
Accélérateurs	292	329
Renforceurs	295	Compatibilité et bonus cumulatifs	329
Armures implantées.....	300	6. Annexes	332
Organes améliorés	301	FAQ	332
Modifications musculaires.....	303	Addendum.....	334
Sens et senseurs	304	Les opérations de prise de contrôle.....	334
Furtivité	312	Le modus operandi.....	334
Cybermembres.....	313	L'art de la prise de contrôle	335
Charpentes linéaires	326	Nouvelle introductive	339

Remerciements, inspirations et mentions légales

Ce texte n'est qu'une fiction dans un but de jeu de rôle, il n'a pas pour but l'histoire anticipative mais seulement de donner un contexte crédible et intéressant pour une activité ludique. Les idées exprimées ne collent pas forcément avec le point de vue de l'auteur, de ses proches ou connaissances et ne sauraient leur être mises à charges ; toute ressemblance avec des personnages réels est fortuite. Toute ressemblance avec du contenu soumis à propriété intellectuelle est un hommage, les idées provenant clairement d'une source étant la propriété des ayant-droits de celle-ci.

Ce récit est à but privé et non lucratif, il ne peut donc être ni vendu ni commercialisé.

Références

Les références sont nombreuses et ce monde est clairement inspiré des œuvres de Richard Morgan et de William Gibson, de Yiu, de Ghost in the Shell, et du *Câblé* de J. Williams.

Beaucoup d'autres œuvres ont eu une importance, mais c'est aux lecteurs de les trouver (sinon ce ne serait pas drôle).

Il serait néanmoins injuste de ne pas remercier le site cyberpunk.asia et son abondance de contenu absolument indispensable.

Je me dois aussi de féliciter Ocelot, Mockery et Sébastien pour le contenu qu'ils ont pu apporter à ce document.

Auteur

HELLFROSTCLUB Alias PFAJ Alias [CLASSIFIED]

**"Imaginez une jungle,
Une jungle de polymères, de composites, d'alliages et de cristal
Les ronces sont barbelés, tessons et brisures de plastique comme de seringues
La pluie n'est que condensation acide sur les climatiseurs
Le brouillard est un mélange toxique d'encens et de vapeurs industrielles
L'âme des lieux est aussi invisible qu'indispensable : le dataverse , la réalité est augmentée
Le chant qui l'emplie est celui des prédicateurs et des publicités
La jungle est remplie de proies, autant moutons que rats ; mais aussi de prédateurs transhumains
Il faut dire que l'augmentation humaine est une course vers les cités orbitales, châteaux des nouveaux seigneurs de ce monde
Dans cette course Ceux qui ont les moyens ressuscitent, les autres meurent
Bienvenue dans l'ère du darwinisme social extrême.
Bienvenue dans la jungle urbaine de cyberpunk 2099.
Le but : s'extraire de la masse , devenir quelqu'un
Le moyen: se confronter à la nature humaine, utiliser ce(ux) qui vous oppresse(nt)
Prêts à évoluer sur le fil du rasoir ?"**

I. Histoire

Chronologie rapide

- Montée des eaux, les villes se protègent
- Construction du premier ascenseur spatial
- Concessions spatiales accordées
- Construction d'O'Neill et de Lumière
- Retour des agro-maladies
- Chute de la bourse
- Fondation de la bande des 4
- Différends euro-chinois sur Lumière
- Nouveau régime égyptien (début de déisme)
- Pékin subit la chute d'un roc
- Emprunt des IA japonaises
- Lancement du projet Shiva
- Arrivée de la première vague de réfugiés
- Fondation d'Arasaka
- Construction de l'arcologie pyramidale du Caire
- Début de la Guerre d'Iran
- Découverte des manigances américaines
- Libération supposée du virus antidroque
- Union des Balkans
- Soulèvement des provinces chinoises
- Intervention du Japon
- Demande d'indépendance de Novossibirsk (et rapide scandale)
- Création des impacteurs
- Création de l'état de la Nouvelle Jérusalem
- Fin de la Guerre d'Iran
- Coup de Délos (construction du corridor)
- Fin de la construction de la tour œcuménique
- Épidémie au Maghreb
- Mise en quarantaine de tout le sud de l'Europe
- Intervention salubre du Vatican
- Crise en Amérique du Sud
- Apparition de l'empire d'Angkor
- Vague de terrorisme aux États-Unis
- Envoi du million de patriote en Amérique du sud
- Ouverture de l'hôpital du Vatican à Jérusalem
- Ordre de massacrer les civils en Amérique du Sud
- Crise du Rift
- Intervention de l'armée pour stopper la guerre civile
- Date de fin des concessions spatiales
- Guerre des blocs
- Les Pays-Bas sombrent
- Arrivée de la deuxième vague de réfugiés à Jérusalem
- Le Big One frappe San Francisco
- Pression européenne aboutissant à l'Œcumène
- Crise en Afrique de l'Ouest
- Le messie noir apparaît
- 1^{ère} guerre corporative
- Assassinat du messie noir
- Grande fuite d'Afrique
- 2^{ème} guerre corporative
- 3^{ème} guerre corporative
- Création de Netwatch par l'ONU
- 4^{ème} guerre corporative
- Incidents indonésiens
- Création de l'alliance Indonésie/Malaisie/Singapour
- Création des alphas corporatifs

Crise économique et pollution



Le dérèglement climatique continue avec des conséquences toujours plus catastrophiques, qu'on les appelle typhons ou ouragans, inondations ou déluges, sécheresses ou punitions divine : le fait est que la nature semble en vouloir à la totalité de l'espèce humaine.

Trois années de très mauvaises récoltes dues pour une grande part à la sécheresse doublée de la montée des eaux mais aussi au retour dramatique de ce que l'on avait jusque-là réussi à juguler : les terribles agro- maladies du 20^{ème} siècle, le mildiou, la rouille ou les diverses maladies du maïs et du bétail profitèrent de résistances nouvelles à des traitements déraisonnés et ruinèrent l'approvisionnement alimentaire de populations désormais trop urbanisées pour subsister par elles mêmes.

La première année, le système encaissa ; ce furent les plus fragiles qui en souffrirent. La deuxième, le choc fut plus violent et la troisième vit le système s'effondrer.

Dans cet état de siège alimentaire, l'arsenal législatif n'était pas suffisant ; le marché s'était étouffé dans sa propre folie, les peuples étaient dans la rue entre manifestations,

émeutes et guerre civile ; des têtes tombèrent, littéralement.

La panique gagna la finance tout autour du globe et les multiples bulles spéculatives éclatèrent les unes à la suite des autres sans en laisser une seule gonfler davantage.

Des entreprises jusque-là considérées comme leaders tombèrent, des PDG firent la manche et des héritières, le trottoir.

Mais le marché étant ce qu'il est, à l'image de l'homme, plein de ressources, l'argent et le pouvoir, le vrai, ne tombent jamais vraiment et les grandes familles, les clans et autres organisations présentant des capitaux dont l'existence même les placent sûrement au hit parade de la fraude fiscale réinvestirent, à leurs conditions...

Certains états tombèrent, d'autres durent faire des concessions, mais le peuple qui aurait pu changer de modèle choisit la sécurité et de nouveaux « héros », au prix d'une société fragilisée dont une grande partie des services publiques étaient aussi morts que les spéculateurs tant haïs.

Voyons désormais en détail ce qui s'est passé pendant et depuis.

Guerre indo pakistanaise



Une des conséquences les plus dramatiques de cette chute (mais peut-on vraiment en désigner une qui sorte du lot ?) est le conflit indo-pakistanaise. Cette guerre qui se profilait depuis trop longtemps a changé à jamais le climat géopolitique international.

Pendant les années noires, les deux pays comptabilisaient une population colossale, aussi furent-ils des victimes faciles pour une crise globale.

La contestation populaire enfla des deux cotés de la frontière, toujours catalysée autour du Cachemire dont les ressources naturelles auraient pu aider l'une des deux nations.

Et l'histoire se répéta, devinez qui on élit en période de crise ? J'ai cru entendre : un extrémiste... Dans ce cas, bravo, et en l'occurrence il y en avait un de chaque côté.

Et que font des extrémistes disposant chacun d'un arsenal nucléaire ? Encore une fois la réponse est facile, ils font comme deux blaireaux courant après la même jolie fille : ils jouent à qui a la plus grosse (en géopolitique ça veut dire procéder à des essais nucléaires grandeur nature le plus près possible l'un de l'autre).

Dans ce duel, l'Inde avait un avantage technologique, une armée plus moderne mais peut être moins fanatique ainsi que des « soucis » de sécurité intérieur : depuis de trop longues années une guérilla marxiste minait le pays.

C'est par elle que vint le malheur : lorsque les autorités indiennes découvrirent que les fonds

et les armes venaient de leurs voisins pakistanais, ils décrétèrent la loi martiale accompagnée de la mobilisation générale des forces armées indiennes, des réservistes, ainsi que des divisions expérimentales de forces robotiques semi-intelligentes.

Et comme les deux blaireaux de tout à l'heure, quand l'un des deux sait faire quelque chose, l'autre doit montrer qu'il en est aussi capable.

Passons les détails : les champignons atomiques, la pluie noire, les colonnes de réfugiés sans fin, les enfants en feu, les prières qui n'arrivèrent jamais à un quelconque dieu, sûrement arrêtées par la poussière d'uranium.

Mais le projet SHIVA ne s'arrêtait pas à un conflit entre deux pays, les pertes côté indien étaient prévues et calculées mais l'Inde voulait avant tout faire un exemple, et les missiles remplis d'ogives capables d'affoler les compteurs Geiger pour des siècles touchèrent les sites saints de l'islam. Désolé pour la Kabba.

Un effet secondaire (prévisible) fut l'indignation, pour ne pas parler de haine totale, du monde arabe et notamment de l'Iran qui décida de déclarer le Jihad.

L'Inde étant depuis un moment déjà un îlot de stabilité dans la région, le laisser tomber était inacceptable pour les grandes puissances en cette période de crise, d'autant plus que la Turquie menaçait de prendre partie.

Celles-ci ont donc déployé des unités de contre-insurrection (rien d'officiel donc, sauf pour la Chine qui voulut s'imposer en envoyant de grands contingents de troupes) pour déstabiliser le monde arabe et l'empêcher de faire front.

Beaucoup moururent en ne faisant qu'essayer d'accéder à l'Inde par les territoires contaminés.

L'Inde n'eut donc qu'à défendre ses frontières avec ses unités mécanisées.

Et pour ceux qui se demandent comment les territoires peuvent être encore si contaminés après des années, c'est simple, certains missiles ont été interceptés, d'autres sont tombés sur des institutions civiles et militaires. Cette pollution là est durable.

Guerre des blocs, évolution de l'espace et fondation du haut conseil



Les premiers tests cohabilités fédération de Russie et Europe furent exorbitants et tout le monde pensait que cela relevait de la science fiction au même titre que les autres projets de Big science (le successeur du LHC et la deuxième version du réacteur tokamak), mais ce que cette bande de haters ne savait pas c'est que les résultats étaient à la hauteur des espérances (et des coûts de production) : l'ascenseur spatial était viable économiquement et technologiquement parlant ; il

allait enfin être possible d'envoyer de grandes quantités de matériel en orbite.

La colonisation de l'espace pouvait commencer.

Mais les états à bout de souffle ne pouvaient financer l'idée ; la communauté internationale décida donc de vendre des concessions limitées dans le temps aux privés afin que ceux-ci entament le travail, et ceux-ci se les arrachèrent (l'espace est peut-être un endroit où personne ne vous entend crier mais c'est

aussi là où on peut trouver des astéroïdes entiers de terres rares).

Le process fut exploité et chaque nation voulut sa part du grand gâteau (pas si) vide.

Les États Unis construisirent la station O'Neill. L'Europe et la Russie, à court de fonds propres, mandatèrent la famille Tessier Ashpool pour ce que tout le monde appela le contrat du siècle : la construction de Lumierrante. Les Chinois, eux, ordonnèrent la construction de la station Shenzhou, une station d'habitation au même titre que O'Neill.

Des différends entre le projet euro-russe et le projet chinois ne se firent pas attendre au sujet du placement d'une balise sur un des points de LaGrange.

Le différend euro-chinois prit tellement d'ampleur qu'à la suite d'une tentative d'annexion de Lumierrante par les forces de la Glorieuse République fut tirée une rafale d'astéroïdes de taille moyenne qui anéantirent une partie de la façade orientale de la Chine, notamment les organes du Parti. L'espace venait de montrer au monde son potentiel en ordonnant le massacre de nombres d'innocents (dommages collatéraux selon certains).

Arriva ensuite le temps de rendre ce qui avait été si chèrement acheté : les concessions. Cependant, le peuple du monde sans gravité ne voulait pas rendre la nation qu'il avait forgée et à laquelle il avait trouvé de nouvelles utilités, notamment la possibilité de synthétiser en orbite de nouveaux matériaux et substances pharmaceutiques à des coûts (relativement) raisonnables pour leurs propriétés exceptionnelles.

Mais c'était justement ce que voulaient les états : annexer une économie prometteuse. L'espace, fort de sa victoire contre la Chine, fit valoir ses droits et ses lois (même si celles-ci étaient en désaccord avec les contrats) et l'agence spatiale européenne fit ce qu'elle put pour calmer les choses mais...

Encore une fois le ton monta et les états prévoyaient d'envoyer des troupes en orbite pour y rétablir l'ordre (selon eux), mais ils

avaient oublié que leurs transmissions cryptées passaient justement par des satellites et les blocs (le nom que l'on donnait aux sièges sociaux spatiaux des corporations orbitales, nom dû à la structure même de ces lieux, de grands astéroïdes vidés et aménagés) savaient tout ce qui se tramait.

L'ASE refusa de participer à l'envoi de troupes et confirma ainsi sa neutralité.

Juste avant l'allumage des navettes arriva l'ultimatum, dernière provocation d'un état illégitime envers ses pseudos maîtres autoritaires.

La fierté, ou la bêtise, des deux parties n'eut d'égal que l'éclat des rochers traversant l'atmosphère pour s'écraser en bas du puits de gravité.

Un astéroïde de taille moyenne qui s'écrase sur Terre à différents effets « néfastes », en fait à peu près les mêmes qu'une explosion nucléaire de faible ampleur mais sans la radioactivité.

Cette décision n'avait pu être prise qu'en réunissant les âmes les plus influentes du vide lors d'une session extraordinaire, fusion improbable de conseil d'administration, de conseil de guerre et de gouvernement provisoire.

Le haut conseil corporatif était né. Regroupant les dirigeants des blocs majeurs, il proposa une constitution, des lois, un système, en bref l'acte de naissance d'une nation (aussi puissante que fragile car non sevrée de la Terre).

A cause de cette dépendance et profitant du choc pour qu'un minimum d'importuns ne s'en aperçoive, le haut conseil renoua le dialogue avec la communauté internationale, dont il surnommait les membres en cachette les glaiseux). Des accords commerciaux avantageux furent même concédés, particulièrement avec l'Europe en raison de l'influence dont bénéficiait l'ASE.

Avec la fermeture des blessures vint l'ouverture d'ambassades gardées par les emblématiques chiens de guerre de l'Empire de Cristal, les alphas.

Renaissance de Jérusalem

Après la guerre indo-pakistanaise, le niveau de radiation au Moyen-Orient devint intolérable pour les populations qui migrèrent donc en quête d'une terre promise.

Le plus beau dans l'histoire est qu'il en existait effectivement une, un lieu où l'eau était encore potable et où le ciel brillait autrement qu'en becquerel. La chance jouait beaucoup dans cet état de fait mais il faut bien en avoir de temps en temps. Il y eut donc une avalanche aussi logique que massive de réfugiés en Israël, et devant l'ampleur des mouvements de populations, les crises qui ravageaient le pays depuis sa formation parurent futiles et l'union nationale fut décrétée.

L'état de la nouvelle Jérusalem redonnait espoir au monde.

L'ONU commanda alors une tour, un monument, un symbole à Anton Shaman-Shell, l'homme le plus riche de la région, influent et reconnu dans toutes les strates de la société.

Cette tour, si grande, sure, solide et belle qu'elle fut, porta bientôt les stigmates de la triste réalité : la radioactivité augmentait de jour en jour dans les eaux claires du Jourdain, contaminant tout le monde mais frappant d'abord les plus faibles. Des ésoterroristes voulurent alors accélérer la punition divine et

la cité dut se munir de forces de sécurité afin de trouver une solution rapidement (aux deux problèmes).

La solution vint en partie du Vatican qui put fournir un système de chélation des éléments radioactifs du Jourdain et un grand hôpital possédant un service entier pour les miséreux. Quant au service de sécurité, il est officiellement bicéphale, entre les assassins (drones guerriers semi intelligents) et les forces shoot-to-kill de l'OPUS.

Une deuxième vague de réfugiés débarqua à Jérusalem, composée d'un mélange hétéroclite de membres des régions orientales de la fédération de Russie, d'africaines victimes de la sécheresse et d'habitants des Balkans pouvant être aussi bien victimes que bourreaux. Cette abondance de main d'œuvre plus ou moins spécialisée mais toujours bon marché permit un véritable boom économique.

La tour fut bientôt finie, les célébrations durèrent des semaines et chaque religion apporta son présent (comme avait pu le faire le Vatican) tandis qu'elles emménageaient dans leurs étages respectifs, elle est depuis visible à des kilomètres et des kilomètres à la ronde, symbole qu'une union dans cette région du monde était possible.

Guerre sino-japonaise et naissance de l'alliance panasiatique



La fondation d'Arasaka marqua la renaissance du Japon comme puissance militaire régionale. Cette corporation financée en quasi-totalité par le gouvernement impérial et le prestigieux clan Arasaka fit une entrée remarquée dans le domaine des sociétés militaires privées grâce à ses troupes parfaitement entraînées (l'ancienne garde prétorienne du clan sert de formatrice), un tel niveau d'excellence pour des portes-flingues ne pouvant pas passer inaperçu.

La mise en place d'une telle force armée aussi liée au gouvernement japonais fit évidemment augmenter les tensions dans une région du monde où les inimitiés entre les peuples sont millénaires.

La Chine et la Corée protestèrent vivement contre cette société qui avait tout d'une armée parallèle en construction, les deux pays invoquant la constitution même du Japon qui l'empêchait d'entretenir une armée déplorable...

La réussite de cette corporation aussi bien à l'internationale que dans son pays d'origine facilita grandement la mise en place d'un mouvement panasiatique mais surtout pan-japonais. Ils avaient à nouveau des héros : on ne compte plus le nombre de films, de séries, de mangas, de chansons de j-pop et de blogs qui leurs étaient consacrés. L'empereur lui-même décida de se convertir à une variante religieuse qui deviendra le mouvement tao zen lors d'une cérémonie dirigée par ce héros national que fut Mr Arasaka.

De l'autre côté de la mer, en Chine, la situation économique n'était pas terrible ; la Chine avait effectivement parié sur le dollar perdant pour un temps.

Or le dollar américain ne valait qu'une misère ; les japonais, eux, étaient restés concentrés sur leur monnaie et sur l'euro.

La Chine, affaiblie financièrement, ne put que regarder impuissante déferler la vague d'OPA hostiles en provenance du Japon.

La chute d'astéroïdes ne fit pas beaucoup plus de bien.

La suite leur fut d'abord attribuée : un mal mystérieux se répandait. On accusa aussi la pollution nucléaire du conflit indo-pakistanaï (dans lequel elle venait justement de s'engager) mais des études poussées révélèrent qu'on était en présence d'un virus oncogénique : une épidémie de cancer frappait la Chine.

Le pouvoir central avait été amputé, de même pour l'économie. La population souffrait.

Des provinces se soulevèrent, menées par des hommes à jamais sans femme (politique nataliste et préjugés obligeant) ; chez les ouïgours et au Tibet la rébellion fut brutale et renversa les autorités locales corrompues.

Les rebelles se servant des pays frontaliers comme base arrière, ceux-ci décidèrent d'intervenir. La Russie, soutenue par la Corée, franchit les frontières de l'Empire du Milieu.

Mais il n'y eut pas que des armées officielles détachées : eh oui, Arasaka était aussi de la fête (sous mandat international bien sûr).

La rébellion fut étouffée avant même que les troupes chinoises ne rentrent du Moyen-Orient.

Une bonne partie de la Chine était donc occupée (principalement la façade est).

Mais, au lieu d'abuser d'une position largement favorable, le Japon proposa une alliance économique avec monnaie unique, nommée alliance panasiatique.

Quand l'armée à l'intérieur de vos frontières n'est pas la vôtre il est difficile, quoique douloureux, de refuser ce que l'on vous propose.

Tellement difficile que lorsque des documents tendant à faire croire que le Japon était impliqué dans le soulèvement chinois ressurgirent, un groupe d'amiraux lança une mission dès le début prévue sans retour lors d'un exercice de manœuvre avec un de leurs homologues japonais.

Le Japon ne s'en releva jamais totalement. Les missiles étaient tombés sur les cerisiers en fleurs, emportant avec eux l'empereur lui-même. Voilà pour le symbole. Les pertes matérielles étaient elles aussi terrifiantes, sans parler des soldats chinois courant dans les rues des métropoles pour tuer un maximum de japonais, hommes, femmes ou enfants.

Les loyalistes aux amiraux ne purent pas agir à loisir longtemps ; Mr Arasaka lui-même garantit la sécurité du peuple et organisa l'exécution publique des « ingrats ».

Le Japon ne put qu'envoyer des ambassadeurs à Hong-Kong le temps de récupérer les dettes de guerre.

Deux grandes nations, deux plans apparemment parfaits, un immense gâchis humain et matériel.

Effondrement des États-Unis



Comme lors de toute crise, lors de la crise financière les gens cherchèrent un coupable. Là, les États-Unis accusèrent la Chine de dévaluer leur monnaie pour qu'en sortie de crise la première puissance économique mondiale finisse par céder définitivement une place qu'elle ne devait surement déjà plus porter.

La situation devenait rapidement plus critique pour l'un que pour l'autre et un groupe de « patriotes » se forma à l'insu même du gouvernement en place, qui faisait pourtant son possible pour sortir le pays du naufrage annoncé.

Ce groupe de patriotes serait plus tard appelé la bande des 4 car regroupant des membres du FBI, de la CIA, de la NSA et de la DEA, sans oublier des agents de la lutte contre la drogue et les armes (le journaliste qui trouva la formule ne les compta pas car ils servirent plus d'intermédiaires).

Le groupe des 4 se réunit et décida d'un plan à suivre. Ils firent jouer tous leurs contacts avant d'arriver à leurs fins, de dénicher le programme parfait : des IA japonaises, le top du top à l'époque. Le projet fut recouvert d'une chape de plomb ; tout était fait en sous main ou avec les caisses noires.

Les fameuses IA eurent l'effet escompté : les marchés allaient mieux pour le pays, la chute

se calmait, la côte de popularité du président remontait en flèche tandis qu'on arrêta de licencier le peuple.

Le problème vint d'une commission de comptables européens qui préparaient gentiment le passage de l'Europe à l'état de structure fédérale. Ceux-ci découvrirent l'in vraisemblance des marchés et le signalèrent. Trop surs d'eux, la bande des 4 les avaient cru négligeable dans leur plan.

La révélation de cette amélioration de santé du pays eut le même effet que la révélation à un malade qu'il prend un placebo : il croit aller mieux bien que son cancer le ronge, et la vérité le tue.

Ce furent les années noires : des émeutes d'une intensité incroyable, le pays en état de siège, des prédicateurs remplissant les églises comme jamais auparavant alors que les milices aussi bien loyalistes que nihilistes se formaient et s'armaient le plus lourdement plus possible : un terrain rêvé pour le crime organisé, le pays ressemblant à leur monde habituel, fait de fous d'armes et de gens prêts à tout.

Les branches de l'armée non déployées durent intervenir.

L'argent de la drogue risquant à tout moment de provoquer l'overdose du pays, les 4 intervinrent en libérant un projet de longue date dans les hautes couches de l'atmosphère :

un virus, une petite merveille de biotechnologie conçue spécifiquement pour contaminer les végétaux indispensables au narco trafic, marijuana, coca ou pavot, peu importe. En trois semaines après contamination, la plante ressemblait à un de fossile d'elle-même à ceci prêt qu'elle était si sèche qu'elle s'effritait quand on la frôlait.

Comment décrire les effets secondaires de cette attaque ? Des économies qui s'effondrent, des pays qui se soulèvent et une déclaration de guerre des cartels contre les États-Unis.

Une vague de terrorisme sans précédent les frappa perpétrée par les nombreux gangs qui vivaient de cette économie parallèle.

L'armée ne resta plus passive ; elle intervint et quand l'armée intervient ça fait mal.

Dans l'optique d'éviter une emprise trop importante de l'armée sur le pays et soucieux d'aider l'Amérique du Sud (le gouvernement américain avait jusque-là toujours considéré l'Amérique du Sud comme sa fille sous tutelle), les USA posèrent aux émeutiers la grande question : « plutôt que d'attendre ce que leur pays peut faire pour eux, que peuvent-ils faire pour leur pays ? »

Cette phrase, mythique aux États-Unis, fit mouche et un million de patriotes (en réalité des nouveaux nomades jetés dans la rue par la crise) accompagna l'armée régulière dans sa pacification de l'Amérique du Sud.

Les premiers temps du conflit furent difficiles : pareille ingérence ne fait plaisir à personne et le contingent envoyé n'était pas prêt pour les favelas et la jungle.

Mais peu à peu les troupes se déployèrent, suffisamment nombreuses pour investirent chaque région de ce foutu continent.

Les soldats purent fraterniser avec la population et chacun apprit beaucoup l'un de l'autre.

Mais voilà, la bande des 4 n'avait pas fini sa triste besogne. D'abord une cargaison de vaccins arriva, juste assez pour la moitié des divisions. Le protocole millimétré prévoyait une mise en place le lendemain.

Et le surlendemain, le dernier ordre jaillit, celui qui allait changer l'histoire de l'Amérique : les troupes eurent pour consigne d'agresser la population locale. Des atrocités sans nom

furent perpétrées, beaucoup moururent des deux côtés (les historiens se demandent encore comment pareille boucherie fut possible... Une substance dans le vaccin a toujours été suspectée sans jamais que ce soit démontré).

Le haut commandement militaire, dont l'autorité venait d'être bafouée par la bande des 4, se retira de cette guerre pour enfin faire régner l'ordre dans sa nation d'origine.

Le souci dans ce plan est simple : l'armée était incapable de rapatrier tout ceux qui avait été envoyés.

Certains décidèrent de rester dans le sud, ce territoire immense et beau, où contrairement à la propagande si souvent entendue les gens ne sont pas tous d'horrible pervers cultivateurs de coca mais des gens bien.

La grande fuite commença donc pour les nomades, la traversée d'un continent, rendue encore plus difficile par le poids de leur culpabilité. Certains pillèrent tout sur leur chemin (de toute façon ils avaient déjà fait bien pire) alors que d'autres firent tout pour s'amender, transformant cette traversée en pèlerinage.

Sur le million envoyé, bien peu eurent la chance de voir le soleil se coucher sur leur pays d'origine.

La situation redevenait sobre et pour le bien de tous, sauf des 4, les services de renseignement de l'armée avaient pu remonter les ordres transmis en Amérique du Sud et corrélés les données avec le scandale japonais. Ils étaient faits comme des rats. La suite fut brutale, détailler est inutile.

Une réorganisation de la constitution fut votée en urgence. Le pays, précédemment divisé en états, fut divisé en une poignée de zones fédérales possédant chacun des forces militaires et une organisation relativement libres.

Le premier défi du nouveau gouvernement fut le grand tremblement de terre de San Francisco. Le tremblement de terre le plus attendu de l'histoire prit tout le monde de court, réduisant en ruines la métropole jusque-là prospère. Des quartiers furent inondés. L'effondrement du leader mondial n'en finissait pas.

Jamais les lieux de cultes ne furent aussi pleins.

Evolution de l'Europe



Là où pendant la crise, les États-Unis ont imposé et où l'Asie s'est entre-déchirée, l'Europe, elle, s'est repliée sur elle-même, s'est blindée comme une tortue face à un chacal.

Le protectionnisme a limité les dégâts mais il n'a pu être efficace que grâce à la fédéralisation de l'Europe.

Tiens, parlons-en de cette mise en commun ! Encore une fois, un journaliste avait trouvé une formule juste, le coup de Délos qu'il a appelé ça (en référence à l'arnaque athénienne).

Les nations de l'ouest savaient que la stabilité économique ne tiendrait pas si le cercle extérieur tapait l'incruste. Toutes les richesses ont donc été mises en commun. Une succession de réformes suivit, faisant des nations de l'est des républiques satellites.

En contrepartie, et pour calmer le jeu, fut construit le Corridor, une grande ligne de transport multimodale traversant toute l'Europe de l'Est jusqu'à la Russie.

Pendant la construction du Corridor, une épidémie se déclencha au Maghreb, le genre d'épidémie sans vaccins ni d'autre espoir que la fuite, et alors que l'immigration avait toujours été un phénomène normal pour l'Europe, la traversée de la mer par une

bactérie mortelle n'est pas du goût des autorités.

Un avertissement fut alors émis : ceux qui essaieraient de traverser seraient coulés.

Une mutinerie dans l'armée permit un débarquement. Encore un humaniste qui trouvait que couler des civils est un acte mauvais.

L'épidémie se transmet à la population européenne, frappant d'abord la Sicile et l'Andalousie puis des pays entiers. Les frontières purent être sauvegardées au niveau des chaînes montagneuses (même des notions de géographie enfantines permettent de comprendre que l'Europe venait d'abandonner tout le sud).

Devant la hausse de la contestation populaire, les gouvernements du nord aidèrent le Vatican. La population eut enfin droit à des conditions de vie décentes dans les centres de quarantaine, auparavant plus mouroirs qu'hôpitaux.

Le Vatican seul (qui avait gagné une « sacrée » somme d'argent avec la crise) pouvait encore assurer l'intégrité de ses voisins, notamment du royaume d'Espagne.

Cette aide du Vatican fut providentielle. Les peuples appelèrent ça un don de dieu et les cadeaux que reçut le Vatican furent d'une

générosité totale. Le Vatican devint ainsi le premier propriétaire terrien d'Europe.

C'est cet afflux massif de richesses qui permit l'envoi de la mission à Jérusalem.

L'Europe était sûre, mais au prix de quels sacrifices ?

Lors de la fusion fédérale de l'Europe, les Balkans durent se regrouper sous une même bannière politique pour éviter de se faire marcher sur la gueule. Ce ne fut pas sans mal, mais l'obtention d'une deuxième branche du Corridor leur permit de trouver une situation économique correcte (officiellement certes mais surtout officieusement, le Corridor constituant une véritable autoroute de tous les trafics).

Une ère de prospérité nouvelle s'annonçait donc, et pour fêter ça un président de la nouvelle génération arriva au pouvoir, un président musulman. Cela aura son importance. La situation s'améliorait incontestablement, malheureusement pas pour tout le monde.

Les jeunes se sentirent trahis d'être ainsi exclus et des affrontements entre ethnies éclatèrent. Le conflit s'envenima et gagna les générations plus âgées.

Les aéroports et le réseau téléphonique furent la cible d'attaques ; tout était fait pour décourager les ressortissants étrangers de venir jeter un œil à ce qui allait se passer et la communauté internationale était trop engluée ailleurs pour les contredire.

La mafia ne voyait pas ça d'un très bon œil. Elle dut choisir un camp, et ce ne fut pas celui du président.

Les survivants racontèrent comment les villes et villages qui ne se ralliaient pas à eux furent fermés et ceux considérés comme des traîtres, chassés et abattus.

Cela dura un mois tout au plus (les organisateurs savaient être efficaces) mais personne ne sait combien il y eut vraiment de morts.

L'URSS est morte il y a bien longtemps déjà, mais pas certaines pratiques de l'époque.

La Russie est un des rares pays auxquels la crise a fait du bien : le réchauffement climatique a permis le dégel du permafrost, ce qui a rendu accessibles les ressources naturelles colossales du pays.

Le paysage politique est depuis des années dominé par le même parti autoritaire. Celui-ci

a mis en place une politique nataliste pour redresser la démographie ; des villes ont poussé comme des champignons à travers la taïga autour de gisements à exploiter, une sorte de conquête de l'est.

Voyant l'exemple des provinces chinoises, Novossibirsk et Vladivostok demandèrent un peu plus d'autonomie.

Le gouvernement des régions s'est vite retrouvé sali, (recouvert d'une avalanche de merde pour être exact) : contacts avec la mafia, des terroristes tchéchènes et des traîtres connus, commandes de prostituées, y compris de transsexuels mineurs... Tout y est passé ; leurs noms sont devenus bien vite synonymes d'infamie, à tel point que leur leader fut retrouvé pendu à son hôtel.

Histoire de désormais s'entourer d'hommes de confiance, le président réunit autour de lui les hommes les plus influents de la fédération dans un congrès à Saint Petersburg. Ensemble, ils fondent une société, les Impacteurs, qui servirait ensuite à suppléer l'armée lorsque celle-ci serait trop occupée ailleurs.

Alors que le Moyen-Orient et l'Asie centrale subissaient les affres du conflit entre l'Inde et le Pakistan, les anciennes républiques de l'URSS souhaitèrent récupérer plus de territoires, ceux désormais abandonnés, en proie au chaos, et demandèrent pour cela l'aide du géant de la région. L'ogre russe ne put accepter et se désengagea de ses responsabilités vis-à-vis d'eux.

Le conflit qui suivit fut une vaste blague : non seulement les anciennes républiques soviétiques ne réussirent pas à gagner, mais ils courbèrent l'échine face aux seigneurs de guerre locaux.

Voyant sa sphère d'influence rongée par les rats, l'ogre intervint et ne fit qu'une bouchée des seigneurs de guerre trop aventureux.

Les principales conséquences de cet inepte conflit fut une dépendance accrue du Caucase et de l'Asie centrale envers leur grand frère russe. Cette dépendance s'accompagnait d'une occupation partielle doublée de zones de libre circulation pour les citoyens de la fédération.

Pour que les intérêts du groupe de Saint Petersburg ne soient plus jamais contrariés, les russes installèrent un ambitieux système militaire : une chaîne de camps remplis de soldats dotés d'une grande puissance de feu et d'une réactivité élevée dans les pays sauvés.

Évolution de l'ONU

L'ONU, autrefois épouvantail à dictateurs, est désormais une organisation incontournable. Avec l'effondrement de l'économie, les états ont dû se séparer de ce qui était autrefois incontournable, un système de santé par exemple. Il a bien fallu que quelqu'un reprenne le flambeau et ce quelqu'un, ce fut l'ONU, qui mit en place le nécessaire à la tenue correcte du monde : la trauma team pour

le système de santé, Netwatch pour internet (après la guerre corporative informatique) et les corps diplomatiques pour empêcher les guerres entre nations. L'ONU gère aussi les paradis et les Hadès.

Le principal adversaire de l'ONU reste le haut conseil corporatif, les deux se disputant pour savoir quelle orientation donner au genre humain.

Guerre corporatives



La première guerre corporative surprit tout le monde : les deux plus gros producteurs de carburant au monde prévoyaient une fusion, ce qui aurait abouti en un leader incontesté. Merryll Asukaga et Finch en avait même parlé comme du projet le plus excitant de l'année, mais au dernier moment la fusion échoua et chacun dénonça l'autre.

Plus le temps passait après la tentative ratée de fusion, plus la colère grandissait. On ne sut jamais la vérité sur ce qui suivit mais là où

certaines parlent d'accidents d'autres parlent de sabotage.

La guerre était déclarée, et le pacifique n'avait rien vu de tel depuis la seconde guerre mondiale. Les deux multinationales utilisèrent toute leur influence sur les gouvernements pour prendre l'ascendant et quand un gouvernement ne s'avérait pas assez coopératif il pouvait subir une agression personnelle : prise en otage de la famille, tir de missile sur un immeuble... Le terrorisme n'est jamais pire

que quand il se pratique pour le business. Les plateformes pétrolières furent détruites les unes à la suite des autres, des millions gaspillés et l'écosystème semblait ne jamais pouvoir s'en remettre. Les nuages de brut brulant permirent la fin de la guerre lorsqu'une des deux parties prit le contrôle de l'île de Spratly et assassina le PDG adverse.

Cette guerre leva bien des tabous ; jusque-là personne n'avait osé s'opposer de manière frontale à un état. Depuis, bien d'autres ont profité de ce dangereux précédent.

La deuxième guerre corporative concerne l'espace. EBM avait essayé de faire pression pour racheter Transworld Airlines, une compagnie quasiment en faillite mais au potentiel intéressant. Le hic était qu'EBM n'était pas le seul à vouloir la carcasse de TWA : Orbital Air fit tout son possible pour s'en mêler.

EBM déclencha les hostilités en prenant en otages les négociateurs venus racheter TWA. Les représailles prirent la forme d'un blocus des installations spatiales d'EBM qui lui-même engagea une armée de porte-flingues, bref un désastre pour les affaires.

Les deux corporations changèrent d'alliés avec le même bonheur qu'une fille de joie change de partenaire et tout ça pour quoi ?

Pour que l'agence spatiale européenne finisse par s'en mêler, il fallut attendre que des centaines de millions d'euros soient perdus. Le blocus levé, il fallait trouver autre chose et Orbital Air avait la solution : Ulf Grundwalter, PDG d'EBM, fut retrouvé ligoté, mort dans son manoir bavarois. Encore une fois, il avait suffi de couper la tête pour que le corps suive.

La troisième guerre corporative se démarqua des précédentes car elle ne comprit qu'une seule bataille non virtuelle. Une filiale de Merryll Asukaga et Finch, la Rothstein Fund (qui fut accusée de magouilles financières, un sujet pour le moins sensible depuis la coupe de la bande des 4), ne voulant pas payer pour des magouilles de la maison mère dont elle n'était même pas au courant, décida de s'infiltrer dans le réseau de MAetF et celle-ci se blinda. Le conflit virtuel fut extrêmement intense et Netwatch dut intervenir en limitant les flux de données. En fait, douze heures de conflits réels fit plus de dégâts que six mois d'assauts éclairs via le réseau : durant douze heures, les deux parties firent en sorte de détruire tous les

équipements de communication de l'adversaire, et au bout de ces douze heures, la Rothstein Fund n'existait plus et les deux administrateurs coupables furent livrés au bureau du procureur.

La quatrième guerre et dernière guerre corporative (ouverte et en date) opposa les deux géants de l'armement que sont Arasaka d'un côté et Militech de l'autre.

Une guerre part toujours d'un truc bête ; dans le cas qui nous intéresse ici, le truc bête c'est la faillite d'un des leaders du marché de technologies liées à la mer (domaine appelé par les jeunes cadres dynamiques « nautitech sic »). Les deux autres leaders voulant s'approprier les restes du premier rentrèrent donc en compétition violente et dans les affaires la course au succès est périlleuse ; les deux sociétés recrutèrent donc chacune un géant pour se prémunir d'éventuels accidents (et en provoquer chez l'adversaire). Les soucis ne vinrent pas des protégés mais des protecteurs qui, dans l'escalade de violences (normalement secrètes) en firent une affaire personnelle. Là, plus rien ne fut secret ; des arsenaux de calibres de plus en plus gros furent sortis, et ce n'était pas pour la parade.

Le déchaînement de violence fut total. L'honneur et la domination en furent les causes ; côté conséquences on eut (liste non exhaustive bien sûr) : attaques et démolitions de sièges sociaux, shock and terror sur les arcologies, tir de missiles sur les arsenaux, sabotages d'approvisionnements, prises d'otages de cadres dirigeants, déploiement massifs d'armes expérimentales (Vegas est un enfer depuis que des robots, des ACPA, des borgs et autres saloperies automatisées y ont débarqué) avec pour point culminant le largage d'une bombe sale sur l'Indonésie. C'est ce qu'on appela l'« incident indonésien ».

Les pirates indonésiens constituant une main d'œuvre facile et toujours volontaire, ils étaient une cible rêvée pour la section recrutement d'Arasaka. Larguer une bombe sale fut la solution que trouva Ilitch pour dissuader la population. L'enfer de Vegas fut la réponse.

Les deux parties étaient allées trop loin. Les gouvernements durent intervenir. Les batailles qui suivirent furent dantesques mais les privés finirent par perdre, non à cause de l'aspect militaire mais à cause de l'aspect financier, les banques ayant suivi les uns et pas les autres.

Le conseil finit par démettre de sa position le dirigeant exécutif de Militech, tandis que la

honte du dirigeant d'Arasaka se lava dans son sang.

Par la suite les deux sociétés perdirent beaucoup d'influence, du côté de Militech parce que les Etats Unis arrêtaient de les financer à l'excès et du côté d'Arasaka parce que le fils voulut faire bonne figure avec sa promesse, rien moins que la fille de l'empereur. Cette guerre laissa des traces, et pas des moindres, mais ne fit pas que du mal. L'arrivée

de réfugiés venus d'Indochine et de la péninsule indochinoise permit une union économique extrêmement profitable entre la Malaisie, Singapour et ce qu'il restait de l'Indonésie, alliance dont la prospérité économique est garantie par des divisions entières rachetées à l'armée chinoise (divisions que la Chine ne pouvait plus se permettre de financer).

Fondation de l'Empire d'Angkor

La fondation de l'Empire d'Angkor s'est faite dans la douleur. Son nom évoque un ensemble de palais à travers la péninsule indochinoise, des défilés d'éléphants recouverts de soieries et autres conneries on ne peut plus clichées, mais non : l'Empire d'Angkor, c'est de la jungle, une jungle remplie de mines antipersonnel et de labos de métamphétamine gardés par des narcoguérilleros.

Comment a-t-on pu passer d'une zone qui commençait à être prospère à une des pires zones de conflit de la planète ? Vous vous rappelez le conflit sud américain ? La raison est la même, la déstabilisation de l'économie locale par leur foutue arme virale. Tout mettre sur le dos des États-Unis serait néanmoins excessif, on peut aussi largement blâmer les première et quatrième guerres corporatives pour avoir transformé la région en cloaque toxique. Ces guerres (et le réchauffement

climatique ayant provoqué l'inondation du Bangladesh) ont provoqué une arrivée massive de réfugiés dans des pays incapables de les accueillir. Les désœuvrés se sont donc tournés vers les exutoires disponibles, la drogue et la violence. Les gouvernements d'origine ne voulant pas se faire déborder, ils demandèrent l'aide internationale mais celle-ci ne vint jamais. Les peuples locaux se rejoignirent sous un symbole fort, Angkor Vat (une cité antique), pour former une coalition à tendances xénophobes. La situation de l'époque des Khmers rouges se répétait, la barbarie sans nom remplissant les journaux télévisés.

Bangkok est restée la seule ville stable de la région, les autorités légales et parallèles faisant tout pour conserver son statut de ville refuge. Cette ville a rendu riches beaucoup de gens mais en a broyé énormément d'autres.

Réunification de la Corée

La fusion des deux Corées ne s'est pas faite dans la joie et dans l'amour. La chute des astéroïdes sur Shanghai provoqua d'immenses levées de poussière et de réfugiés et si les réfugiés purent choisir leur destination, le vent décida pour la poussière. Celle-ci vint étouffer les rizières nord-coréennes, déjà peu productives. La famine frappa le pays et la chair s'émaciant, la contestation grandit.

Lorsque même les généraux comprirent qu'un jour leurs femmes et leurs enfants souffriraient, ils menèrent une grande révolte populaire et le

dernier représentant de la dynastie des Kim Jong n'eut d'autre choix que d'entamer des pourparlers avec le sud. Celui-ci en profita.

Il désarma son frère affaiblit pour mieux se renforcer et la situation s'améliora. La bonne volonté des ennemis héréditaires entraîna la croissance d'une bulle spéculative asiatique en leur faveur.

La péninsule coréenne pouvait enfin profiter de ses matins calmes, du moins en apparence (rien n'empêche jamais les fanatiques de comploter).

Mise en place de l'alliance dite de l'Oecumène

Lors d'une énième révolte populaire en Egypte , ce fut un militaire qui prit le pouvoir, non pour lui-même mais pour garantir la sécurité du peuple (et surtout pas pour l'opprimer).

La situation économique progressait bien : en partie grâce à la troisième extension du Canal de Suez .

Au fil des années (et de la consommation de drogues de synthèses), il remonta son arbre généalogique, pour aboutir à quoi ? Un pharaon. Il se positionna donc comme un descendant direct, tentant de populariser une sorte de déisme, mélange d'imagerie copte, islamique et pharaonique, faisant ainsi ressortir la fierté d'être égyptien. Au début, son mélange éclectique n'eut pas trop de succès mais l'explosion au Moyen-Orient et la remise en question concernant Allah que cela provoqua lui donnèrent les adeptes nécessaires pour faire passer son culte de l'état de secte à celui de religion.

Pour fêter ce changement de statut, il commanda un projet titanesque : une arcologie pyramidale, symbole brillant de sa réussite.

Quant à la Turquie, elle suivit son chemin de libéralisation et d'athéisation dans l'espoir de rejoindre la communauté économique européenne. Pendant la crise, le pays souffrit mais le point d'orgue de la douleur fut le feu nucléaire indien sur le Pakistan et ses conséquences politiques, le peuple réclamant la guerre vengresse. Le pays manqua se soulever et ne put se maintenir que grâce à l'aide internationale maniant à la fois la carotte et le bâton. Le pays était resté fier, pas indemne.

Toutes ces anciennes nations (et pourtant nouveaux états) subirent la pression européenne, forte après le coup de Délos. L'Europe ouvrit des négociations économiques dans le but d'obtenir des accords économiques à avantages unilatéraux. Devant cette demande inacceptable (se relever pour s'agenouiller à nouveau, juste : non), ils se réunirent et la puissance cumulé de l'Egypte, de la nouvelle Jérusalem et de la Turquie en fit non pas une vague zone du Tiers-Monde à violer mais un concurrent culturel et commercial sérieux, d'autant plus après le partenariat avec l'Inde.

Evolution de l'Afrique (Dubaï/ Afrique du sud /Kili)



L'historique du Maghreb étant intimement lié à celui de l'Europe, leurs histoires sont traitées en partie ensemble. Voici néanmoins la suite du point de vue européen : après l'épidémie qui a ravagé le nord de l'Afrique, les territoires compris entre l'Egypte et le Maroc sont tombés ; plus de gouvernement central, plus de police, plus que du sable et de la haine. Bienvenue sous le soleil.

Le Maroc put résister et, de part son importante ressource en phosphate, put recevoir une aide occidentale (restée secrète tandis que l'Europe du sud se mourrait). De plus, à la frontière Algérie/Lybie se trouve l'ascenseur spatial.

Mais toute l'Afrique n'était pas dans un si mauvais état (certains pays étaient pire).

Dubaï, par contre, s'en sortait particulièrement bien. Sentant venir la fin de l'ère du pétrole, le pays avait prévu sa reconversion, d'abord en tant que destination touristique puis en tant que place économique importante et enfin en tant que producteur d'énergie solaire (vous avez déjà vu pleuvoir sur Dubaï, vous ?).

Toute cette énergie produite avait beau être très belle, elle eut des conséquences. Un premier seuil fut atteint avec l'indépendance énergétique, moment où la nation fut renforcée. Le deuxième seuil correspondit à une production d'énergie inutile ; on s'en servit donc pour transformer ce désert urbanisé en oasis urbanisé (merci le processus d'osmose inverse), mais lorsque l'on sépare l'eau douce de l'eau salé en si grande quantité, on obtient

un désastre écologique. Une solution d'appoint vint d'un appel d'offre de Netwatch qui cherchait où implanter ses fermes de serveurs. Dubaï se présentat et remporta haut la main le contrat.

Dans la catégorie faits divers africains (ce continent est un enfer pour les hommes mais un paradis pour les journalistes), voici deux exemples.

Le premier commença avec le déclin de l'industrie minière dans la région du rift et en Namibie, déclin dû à la concurrence de l'industrie orbitale (la même qui avait fragilisé la Chine en chiant sur son monopole). Absence de richesses, absence de moyens, les locaux devinrent égoïstes et l'eau trop précieuse pour être partagée sans arrières-pensées. Des conflits ethniques éclatèrent donc pour la possession de l'or bleu.

L'Afrique du Sud se proposa comme arbitre, avec le soutien de De Beers. Celle-ci eut accusée d'ingérence et ses ressortissants, attaqués.

L'Afrique du Sud obtint alors un mandat onusien de maintien de la paix et intervint militairement, avec le soutien d'ONGs (des humanitaires d'un côté et des SMPs de l'autre). Les pays de la région étant affaiblis mais désormais pacifiés, l'économie pu reprendre et devinez qui a signé les meilleurs contrats ? De Beers, oui, et pour des frais d'exploitation (des mêmes ressources minières abandonnées par

ses soins au profit de celles orbitales) ridiculement bas.

Le deuxième événement intéressant se déroula dans le Golfe de Guinée, en lien avec l'idée d'une union économique africaine durable.

La crise avait encore un sous-continent à souiller et le fait que le pétrole ne soit plus essentiel n'aidait pas, mais les dirigeants unis n'étaient pas bêtes, loin de là, et, suivant le modèle de l'Europe, ils décidèrent de faire front ensemble.

C'était une grande et bonne nouvelle pour l'Afrique de l'Ouest mais une mauvaise pour les Orbitaux, qui voulaient en profiter pour poser un pied dans la glaise.

Ces derniers entamèrent donc la plus grande opération de déstabilisation politique connue à ce jour (à égalité avec les événements de

Au plus fort du chaos africain apparut un homme d'une grande bonté, toujours de bonne humeur et prêt à aider son prochain ; son abnégation et sa sagesse étaient totales, à tel point qu'en cette période de doutes il fut nommé le Messie Noir.

Avec lui l'espoir renaissait. Une horde de fidèles, moitié illuminés se flagellant, moitié curieux n'ayant plus rien à perdre, le suivait toujours partout et répandait la Paix.

Quelle ne fut pas la surprise du monde lorsque son corps fut retrouvé mutilé et crucifié, la veille de l'implantation de sa pile corticale (celle-là même qui aurait pu lui permettre de ressusciter) !

certaines guerres corporatives) : ils financèrent des mouvements de rebelles, des campagnes présidentielles et que sais-je encore, mais cela portait ses fruits (pourris). La situation se détériorait à vue d'œil, les chefs de communautés ethniques rentrèrent dans une guerre d'égos qui n'arrangea rien. Les incompréhensions devinrent des désaccords puis des mésententes et avant qu'ils ne deviennent des déclarations de guerre, l'espace intervint.

Ce fut sa première intervention diplomatique, et pour une première fois une grande réussite : les moyens colossaux déployés auparavant pour imposer le chaos furent utilisés pour stabiliser et acheter (d'accord, officiellement c'est un partenariat privilégié pour la fondation de l'union économique africaine) l'Afrique de l'Ouest.

L'ascenseur émotionnel était niveau spatial et tous ceux qui croyaient en lui décidèrent d'émigrer vers un lieu encore pur : l'Australie (dont l'IDH restait un des plus élevé de l'hémisphère sud). Ce fut la grande fuite d'Afrique, des millions de pèlerins sur la route puis sur la mer.

L'Australie prétextait des raisons sanitaires pour empêcher leur venue. Inutile de préciser qu'ils ne furent pas bien accueillis. Des camps pour les parquer furent construits. Devant ce macabre spectacle, la population s'émut, le gouvernement changea aux élections suivantes et leur première décision politique fut la fermeture des camps qui devinrent des ghettos.

Soulèvement des néo-déchets (nouvelle guerre servile)

Lors des différentes guerres de part le monde, les états envoyèrent aussi des navire-hôpitaux bourrés de clones (dont certains faisaient partie de sections expérimentales visant à servir directement comme soldats). Certains de ces clones, conscients de leur position d'humains de seconde zone destinés à la boucherie, s'évadèrent et disparurent.

S'ensuivirent des actions armées pour libérer d'autres clones, de plus en plus d'actions armées formant une légion.

Les corporations ne pouvant plus cacher les faits, les perdus se rallièrent : la nouvelle guerre servile venait de commencer et celle-ci consistait en une guérilla globale.

Évolution des religions

Les religions n'ont pas beaucoup changé, elles sont même parfois devenues progressives et pour cause : elles n'ont pas eu le choix.

Un événement est considéré par certains comme l'égal de la naissance du Christ : l'évasion et la fusion d'IAS, des IAS si avancées que nul ne pouvait les rattraper. Le dataverse est leur monde, elles en sont les dieux. Et comme des enfants qui se cherchent un modèle, elles trouvèrent des analogues conceptuels à leurs talents. Depuis, les fanatiques les appellent saints, Loas ou avatar.

A la suite de ces événements, une épidémie de prosélytisme religieux traversa l'Amérique du Sud. Ces mouvements ne



sont plus des sectes mais bien des religions.

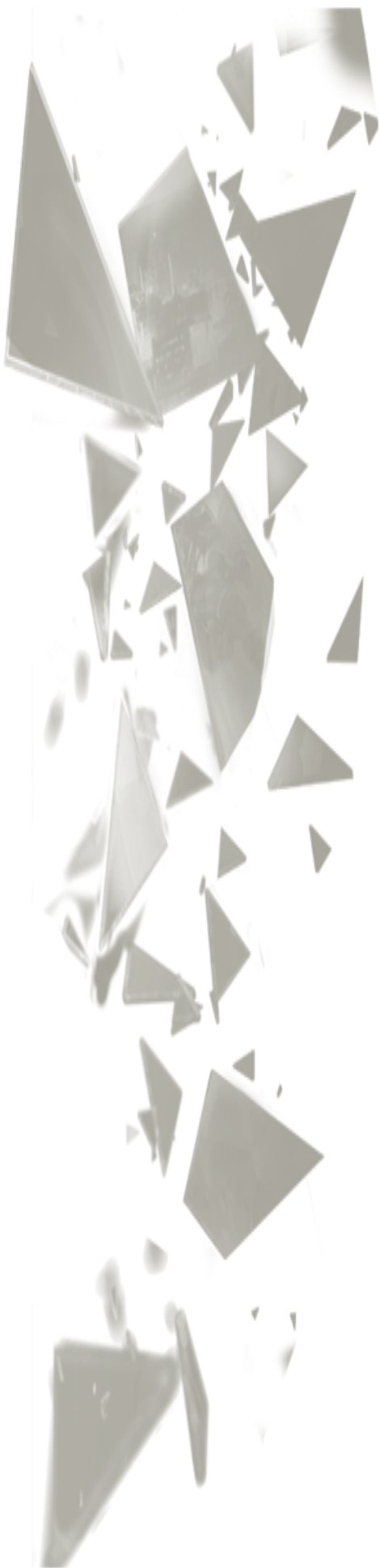
La guerre, elle aussi, changea quantité de choses, principalement pour l'islam où le manque d'hommes avait poussé les femmes dans les ordres.

L'hindouisme, quant à lui, se radicalisa, devenant le symbole de l'Inde forte, capable de renaître après la guerre.

Résumé

La pluie est acide, l'air toxique et les océans empoisonnés. L'économie ne s'est effondrée que pour renaître encore plus abjecte, les grandes entreprises sont des états et les états des marionnettes. Les privées ont hypothéqué les droits de l'homme. Les états unis ont implosés, l'Europe s'est retranchée, l'Asie

s'est entretuée, l'Afrique n'est que le terrain de jeu de ceux qui reste. La foi à repris la place laissée par l'espoir et les armes celles de la confiance en autrui. Bienvenue dans un futur possible.



2. Atlas

Europe

L'Europe du 20^{ème} siècle est terminée, la nouvelle est divisée, clivée selon l'activité, le niveau économique et même la crédibilité des politiques. Elle pourrait être divisée en zones.

La zone centrale, composée de la France, du Royaume-Uni et de l'Allemagne, possède la majeure partie du pouvoir décisionnaire sur l'Europe, ainsi que du pouvoir économique bien sûr. Le triangle Paris/Berlin/Londres est très bien desservi en terme de transports : voyager entre ces villes prend moins de 3h, soit bien moins que pour aller dans les provinces de ces pays.

Les zones périphériques sont au nombre de trois. L'Europe du Sud, producteur agricole dépeuplé mais hydrovore. L'Europe de l'Est, territoire mal industrialisé, fragilisé, en proie à des difficultés économiques et politiques toujours croissantes, qui tient grâce à la perfusion qu'est le Corridor. La Scandinavie, un territoire à part, ne manque pas de grand-chose mais son indépendance a été sacrifiée sur l'autel de la sécurité. Ah, et ne cherchez pas les Pays-Bas ; les Orbitaux les ont détruits en lançant un météore sur leurs digues protectrices.

La particularité de la législation européenne vient de son traitement des étrangers. Les étrangers n'ont pas tout à fait les mêmes droits que les natifs (d'autant plus si vous considérez un natif d'Europe de l'Ouest). Les étrangers sont punis plus durement en cas de délit ou de crime et la punition sera aux frais du pays d'origine. Une autre particularité est la notion de citoyenneté : un habitant né sur le sol européen n'est réellement citoyen qu'après avoir fait son service civique (police, armée, utilité quelconque) de 2 ans, c'est-à-dire qu'il ne dispose de tous ses droits (vote etc.) qu'après ces deux ans.

L'Europe a beau disposer d'un gouvernement unique, les votes sont pondérés, les votes des citoyens d'Europe de l'Ouest pesant plus lourd que ceux de l'Est (une façon de rationaliser le poids économique des pays).

Les immigrés sont triés pour éviter un potentiel débarquement massif d'ouvriers non qualifiés. Pour maintenir ce contrôle, la marine européenne n'hésite pas à couler les bateaux qui refusent de s'identifier. Bizarrement, c'est souvent mal vu.

La France

Commençons par ce grand et beau pays qu'est la France

La capitale a subi de grands travaux, comparables à ceux d'Hausmann en son temps. Les avenues ont été agrandies, les bâtiments élevés. La Défense est un quartier moderne où se croisent les barons de la finance (certains sont vraiment barons). Les nouveaux loisirs sont tolérés tant qu'ils sont sous licence et qu'ils se maintiennent dans Pigalle. Les banlieues ont pu être rénovées et repensées grâce à de nombreux architectes renommés, même si depuis elles sont dans un sale état. Ces banlieues ont aussi dû accueillir les réfugiés d'Europe du Sud lorsque la grande épidémie à traversé la Méditerranée. La situation est suffisamment compliquée pour que la séparation entre le péri et les banlieues ait été matérialisée : de très fréquents barrages et filtrages policiers y sont effectués. La France possède aussi

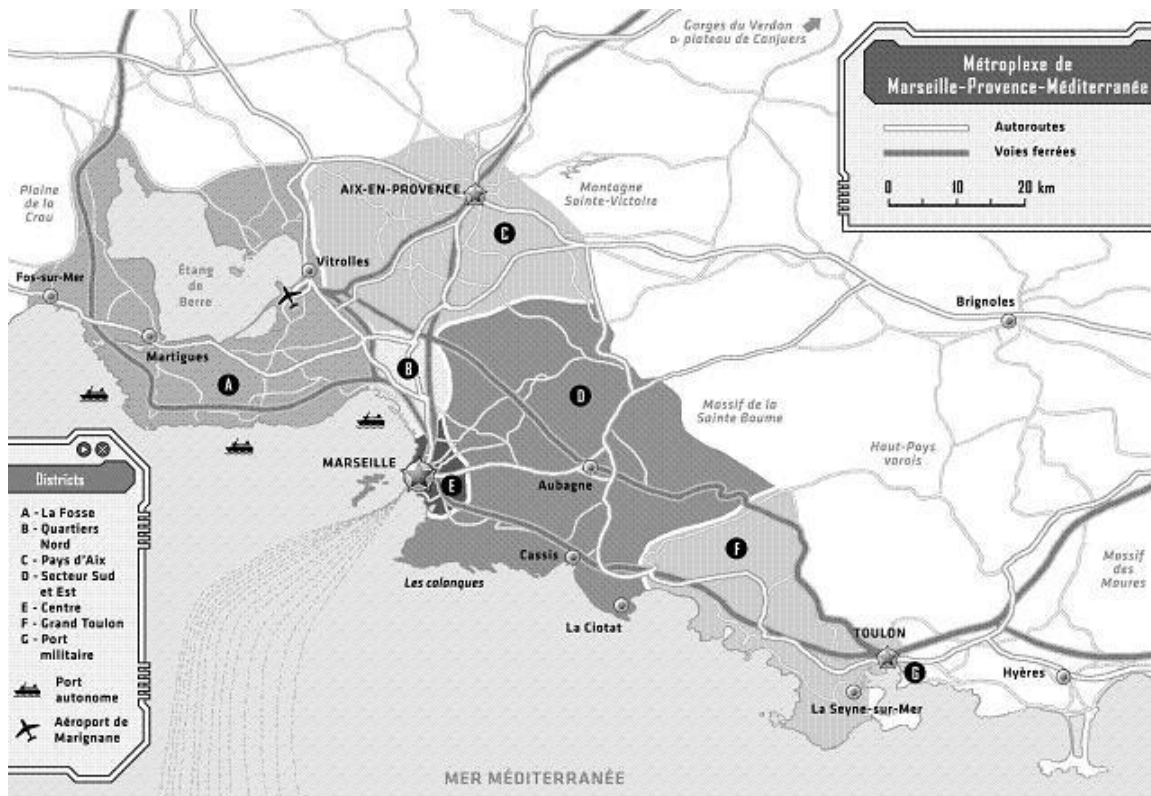
les deux plus grands ports d'Europe continentale de l'Ouest) : Marseille pour l'ouverture vers la Méditerranée et le Havre pour l'accès à l'Atlantique). Le climat social y est encore plus difficile, particulièrement à Marseille. C'est d'ailleurs ce qui explique qu'y porter une arme soit toléré (seul endroit en France où c'est le cas). Ces deux villes sont bien entendu reliées à Paris et par là-même, au Corridor.

Une des rares choses qui permette de tenir est le tourisme. L'effondrement des pays du Sud a

permis aux musées de racheter les œuvres autrefois exposées dans les établissements étrangers, les collections françaises sont donc sans aucun doute les plus belles au monde (et les droits de visites par réalité virtuelle, les plus lucratifs).



Marseille



Marseille

Le métroplex de Marseille s'étend de Martigues à l'ouest jusqu'à Toulon à l'est et jusqu'à Aix-en-Provence au nord.

- le **centre-ville** est très touristique. Il comprend entre autres **Euromed**, la zone corporatiste, la basilique **Notre-Dame de la Garde** (la Bonne Mère) qui est un lieu de pèlerinage et le **Palais Longchamp**, où siège le gouverneur, ainsi qu'un musée adjacent.
- Les **Quartiers Nord** sont dominés par les gangs. A peine mieux que des barrens, c'est le lieu de tous les trafics.
- **Aix-en-Provence** est une ville universitaire, aristocratique et sécuritaire.
- **La Fosse** est une vaste zone portuaire et industrielle parsemée de décharges toxiques et de squats de réfugiés.
- Les **secteurs sud et est** sont un mélange de districts résidentiels, de zones rurales et de cité-dortoirs.

Le Royaume-Uni

Le Royaume-Uni a beaucoup souffert de la crise économique et le nombre de chômeurs a explosé. Comme Paris, Londres est patrouillée par de nombreux policiers, sauf que maintenant les bobbies ont des armes.

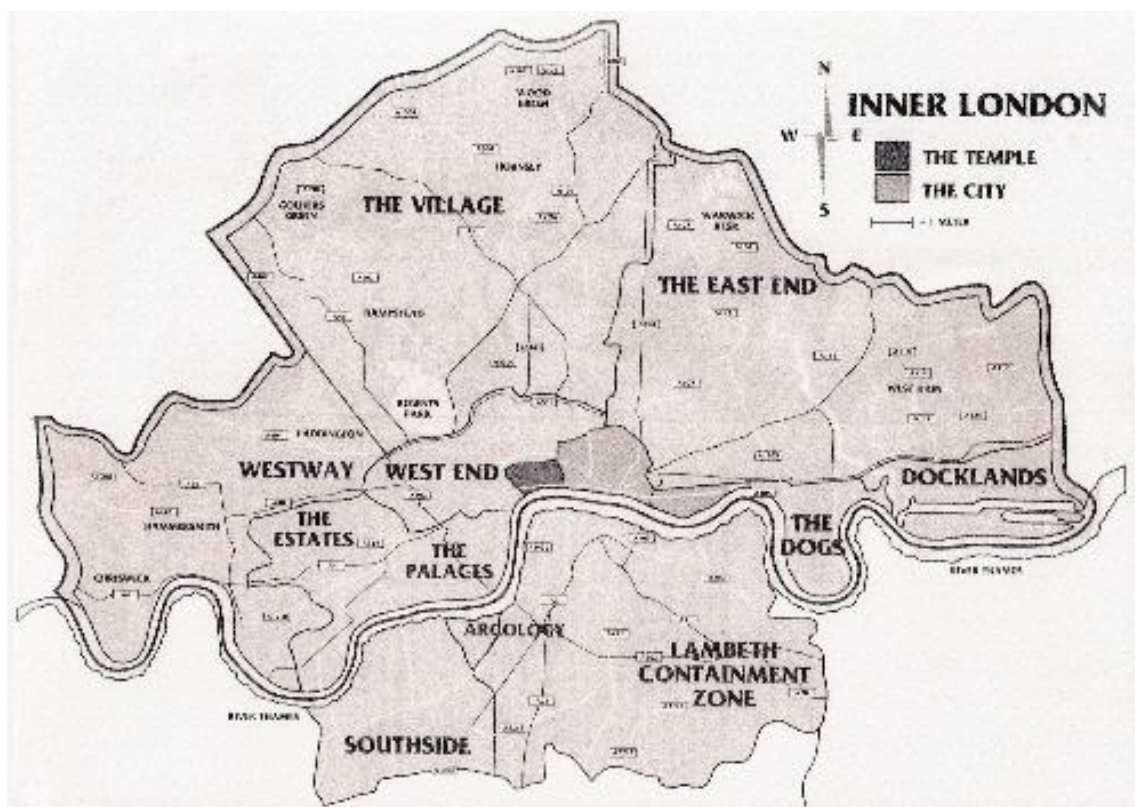
Les docks de Londres sont flambant neufs après leur rénovation. Ils représentent les nouveaux quartiers dans lesquels vivre : ils sont beaucoup plus faciles à vivre et à sécuriser. Les interminables rues monotones ont dû être échangées contre des bâtiments toujours très anglais certes, mais permettant d'augmenter un

peu la concentration (comprendre qu'ils sont plus hauts).

La City est le cœur de tout le pays. Ses taxes sur les échanges boursiers financent la police qui maintient l'ordre.

Le principal souci des autorités est de nouveau l'Irlande et sa fraction de nationalistes libérateurs (à moins que ce ne soit terroristes), l'IRA qui a repris du poil de la bête. Leur deuxième souci est Gibraltar, devenu un point clé de la sécurité territoriale européenne.

Londres



- **West End**, district rassemblant toutes les ethnies et classes sociales mais peu sûr dans l'ensemble. Les Triades des villes, dirigées par la famille **Soo**, ont le centre de leurs activités à **Soho**. En-dessous se trouve l'**Underplex** où plus de 6 000 commerces s'étendent sur 4 niveaux souterrains.
- **The City**, cœur de l'activité financière. On y trouve la Bourse et les sièges d'HKB et de Mandrake.
- **The Temple**, où se trouvent les bureaux du Lord Protecteur.
- **The Dogs**, île en pleine expansion corporatiste.
- **East End**, l'historique quartier populaire londonien, est un melting-

pot de cultures. Dans l'ensemble, c'est un district assez pauvre et peu sécurisé.

- **The Palaces** et **The Estates**, quartiers huppés où vivent la noblesse et la famille royale.
- **Westway** est un district dangereux où règne une grande pauvreté et est sillonné par des gangs anti-augmentés.
- **The Village** est un district très champêtre et plutôt snob où se trouve le siège d'un mouvement écologiste (à **Primerose Hill**).

- **Lambeth**, également connu sous le nom de **The Squeeze**, a été isolé du reste de Londres suite à de violentes émeutes. Mis à part la présence militaire, le gouvernement a largement laissé ce district livré à lui-même et aux gangs (parmi lesquels les curieux Chevaliers de la Rage). La massive arcologie **Angel Towers** de Regulus Joint Industries se trouve à la lisière ouest du district.

Le Benelux

Le Benelux s'est fait amputer lors de la scission de la Belgique (la France en a récupéré la moitié). Bruxelles était la capitale

européenne mais elle n'abrite désormais que les réunions les plus importantes, la plupart se faisant par vidéoconférences.

L'Allemagne

Que dire de l'Allemagne si ce n'est qu'elle a gardée sa structure multipolaire, profitant des avantages de chaque région (accès sur le Rhin pour l'une et proximité avec l'Europe du Sud pour l'autre).

Berlin a pu rester un havre de l'underground et ses clubs tentèrent de rivaliser avec la hype

londonienne dans une guerre marketing beaucoup moins futile qu'il n'y paraît, car économiquement cruciale.

La population y est importante et majoritairement pauvre.

Berlin

- **Softline** : meilleur bar pour trouver un bon hacker ou du matériel technologique.
- **Tarantel** : bar et lieu idéal pour acheter des armes.
- **Metropolis** : night-club où se réunissent l'élite corporatiste et les stars du simsens.

- L'**Opéra** de Berlin a été racheté par Virek qui y fait organiser chaque soir le "Bazar du Bizarre", spectacle aux concours grotesques voire malsains.
- le **Shadowmarket**, marché noir apprécié, dans un grand hangar désaffecté.

L'Europe du Sud

Cette partie a subi l'arrivée de l'épidémie, la quarantaine, les atrocités découlant du manque (même du minimum), la violence pour ce qui paraissait aller de soit. L'arrivée du Vatican a empêché l'effondrement total de ces nations mais la population a beaucoup émigré et celle qui est restée n'est guère optimiste.

Dans la péninsule ibérique, seule Barcelone arrive à rester dynamique alors qu'en Italie

c'est Rome qui monopolise l'attention. L'activité industrielle du nord de l'Italie s'est faite cannibaliser par Marseille ; ces régions sont donc pauvres.

Le reste du territoire est couvert d'exploitations agricoles et de zones urbaines abandonnées.

L'Europe de l'Est

Un treillis de politiciens corrompus et d'hommes d'affaire qui rêvent d'Occident. Les jeunes, eux, seront engagés sur un des

interminables chantiers du Corridor, s'ils ont de la chance.

Les Balkans

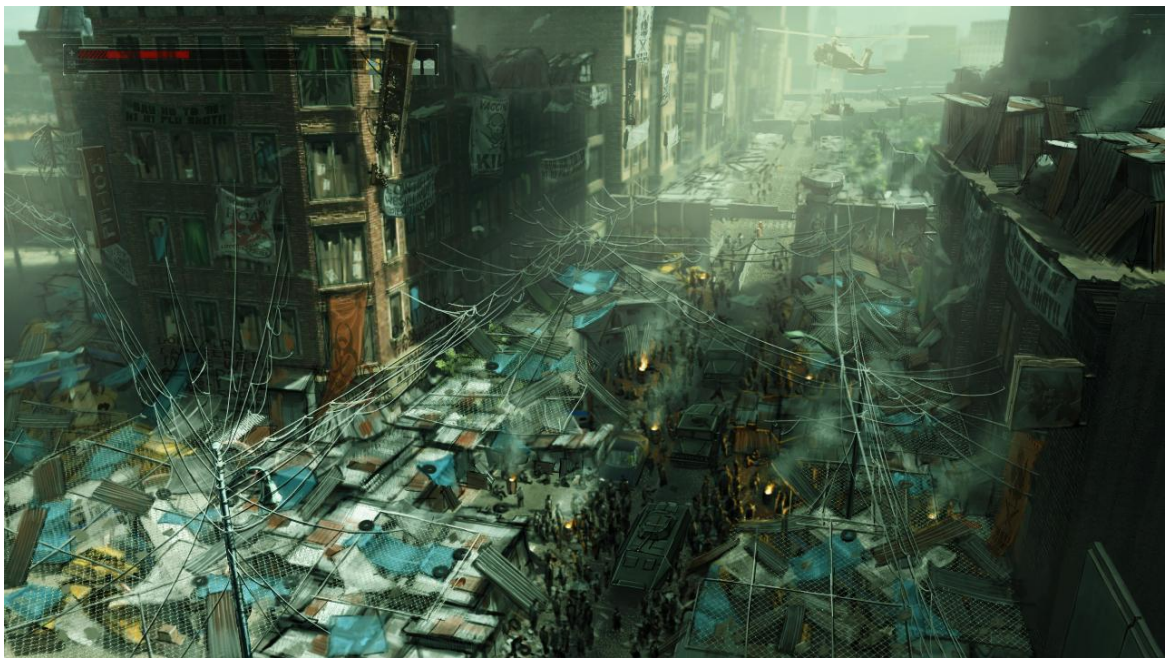
La grande Serbie n'est pas franchement un territoire accueillant : les habitants sont notoirement xénophobes, sauf si vous avez de l'argent pour acheter ce que les marchés noirs à ciel ouvert proposent.

Petrovaradin : base militaire d'origine Serbe qui assure la sécurité de Novi Sad

Novi Sad : enclave hongroise remplie de réfugiés. On n'y accède via un pont surveillé nuit et jour.

Les portes de fer : à l'embouchure du Danube entre la grande Serbie et la Roumanie. La forteresse moyenâgeuse (mais récemment modernisée) de Golubac en surveille l'accès. C'est un repère notoire de trafiquant

Camp de rééducation de Hillgram : un immense camp de travail situé le long de cette branche du Corridor . il se murmure régulièrement que dans certaines ailes de la prison servent de centre de torture.



La Russie

La Russie a beaucoup profité du réchauffement climatique et de nombreuses ville-champignons sont apparues dans les terres autrefois gelées de Sibérie. Certaines de ces villes sont totalement interdites au public, sécurité nationale oblige.

Le principal problème sociétal de la Russie, actuellement, est son incroyable clivage social. Ce clivage a participé au retour romancé de la glorieuse période communiste et désormais beaucoup rêveraient de l'instaurer de nouveau.

Ceux-ci manifestent leur volonté dans la rue ou

par des actes précis et violents.

St Petersburg

St Petersburg est l'interface maritime de la Russie sur l'Europe. Cette ville est fière de son passé et la mort attend ceux qui attendent à son patrimoine. C'est aussi l'antichambre du pouvoir présidentiel : elle est le siège des Impacteurs, qui tiennent totalement la ville.

Le port de St Petersburg est aussi moderne que la ville est ancienne. Ce port abrite les frégates qui assurent la sécurité du commerce dans la Manche.

Moscou

Elle est devenue une vraie mégapole et une ville internationalement intéressante grâce à des quartiers entièrement modernes comme Moskova City. Les anciens quartiers de la ville sont surs dans les grands axes mais mieux vaut ne pas s'aventurer dans les petites rues. La place du Kremlin est elle aussi très cotée.

Les zones industrielles ont beaucoup progressé grâce au Corridor.

La spécificité la plus amusante de Moscou est le nombre incroyable de structures souterraines : entre les couloirs du métro, les passages souterrains et les bunkers, il est possible de traverser l'ensemble de la ville sans mettre le nez dehors.

Novossibirsk

Sous contrôle militaire depuis sa tentative d'indépendance, la ville est quadrillée de militaires mais dans les bas fonds, le marché

noir marche si bien qu'elle est surnommée Cybérie.

Vladivostok

Cette ville en déperdition a repris de l'intérêt depuis la croissance spectaculaire de l'Asie. L'ancien port n'a pas été rénové, il a été

remplacé. La rouille y côtoie désormais les meilleurs alliages.

Caucase et Asie centrale

Ces zones sont en rébellion plus ou moins ouverte contre Moscou. Les forces russes y sont donc très présentes pour défendre leurs intérêts.

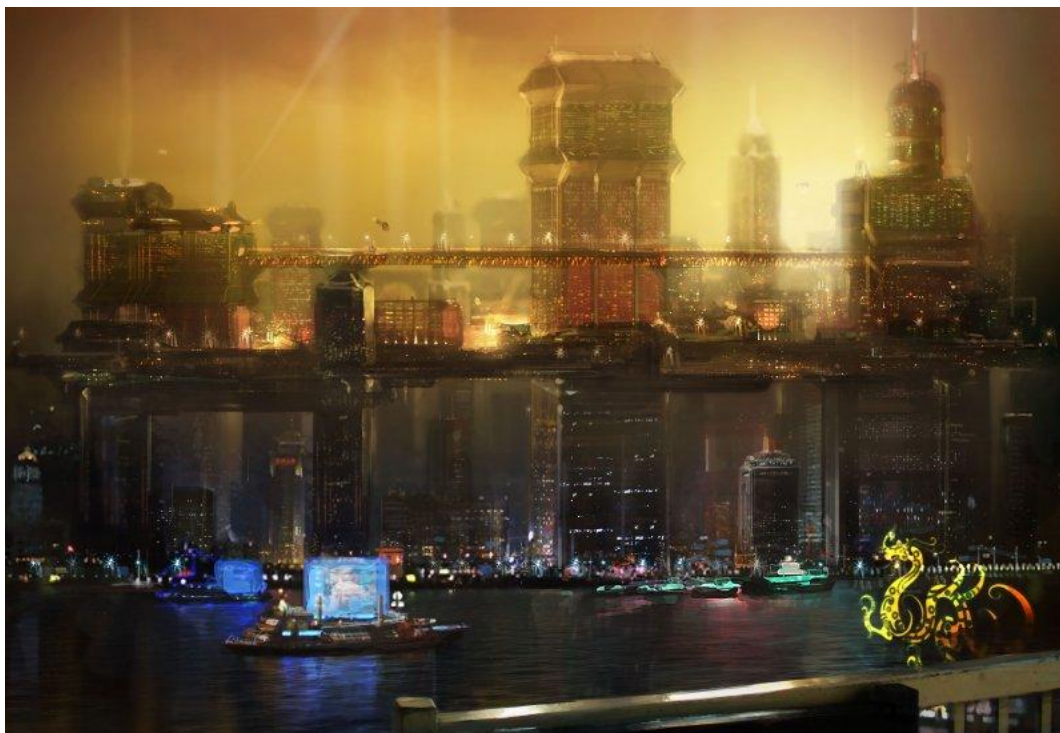
Les grandes villes comme Astana sont sûres mais vivre dans les provinces est une gageure : en plus de pics de radioactivité périodiques, l'armée y fait des descentes pour vérifier le niveau d'hostilité préalablement perçu par le

balayage satellite. Si la menace est confirmée, les représailles peuvent varier du rapt massif au bombardement stratégique. Ces raids sont lancés depuis une série de camps militaires fortifiés à l'écart des villes, pour pouvoir installer un éventuel no man's land de sécurité. À part les zones d'intérêt stratégique, ces régions sont laissées aux seigneurs de guerre locaux.

Asie orientale

Les deux principales puissances de l'alliance panasiatique sont la Triple Alliance et l'alliance sino-japonaise.

La Triple Alliance



La Triple Alliance comprend Singapour, la Malaisie et l'Indonésie.

Singapour est un pôle commercial incontournable de la région en plus d'être une puissance scientifique, puissance scientifique établie surtout dans les quartiers supérieurs de la ville, les quartiers inférieurs ne faisant de la recherche et développement que sur l'extraction de la misère.

La Malaisie en pleine croissance put apporter du sang neuf, économique et scientifique, au formalisme singapourien. L'Indonésie, irradiée et plus blessée encore que ses deux voisins (la pollution doublée d'une bombe sale), a apporté de la main d'œuvre bon marché et exploitable à loisir, main d'œuvre nécessaire au miracle économique d'Asie du Sud-Est.

Ce miracle s'est incarné dans la construction d'un ascenseur spatial, le seul flottant. Cette mégastructure est unique en son genre ; elle

distance même la ville flottante de dépollution des Caraïbes. Immense, elle abrite un million d'âmes au large de Singapour.

Singapour a continué à empiéter sur la mer d'une façon égalée seulement par Hong Kong et malgré ça, la sauvegarde des espaces verts est restée cruciale. Cela n'a pas été facile car la ville a drainé les bras et les cerveaux de toute la région, de l'Indonésie à la péninsule indochinoise (ravagée).

Devant Singapour et ses ports, Kuala Lumpur et Jakarta font figure de zones de formation.

L'Indonésie est scindée entre les terres viables et celles contaminées, les terres contaminées abritant encore des réserves naturelles et étant donc encore intéressantes. Elles servent régulièrement de bagnes. Les villages sont devenus des camps de travail ou des prisons.

Singapour

La « vieille ville »

Le **Singapore Science Park**, ouvert par MCT, est un centre de recherche corporatiste regroupant universités, laboratoires et entreprises. Le centre bénéficie de la présence d'une masse de scientifiques de formation supérieure à des tarifs intéressants. Le centre attire les scientifiques les plus brillants de Singapour, de Kuala Lumpur et de Bangkok.

Le **Jurong Industrial Estate** est le plus grand complexe industriel de la Cité-État avec près de 30 000 usines et un port international.

L'**Aéroport de Changi** est l'aéroport international de la ville, construit sur la mer et les marais.

Le **Port de Keppel** accueille l'un des plus importants trafics de porte-containers au monde.

L'ascenseur spatial

Il forme une ville entière à proximité de la vieille ville. Elle est considérée comme une nouvelle merveille du monde. Le quartier haut (tiers supérieur) est celui des affaires et des gens riches, très contrôlé par les corporations tandis que la ville basse est le siège de tous les trafics.

Dans la ville basse :

Hong hua hôtel : bordel dirigé par M^{me} Mei Suen.

The Hive : le bar le plus cool de la ville, dirigé par Ari Van Brugen, un expatrié hollandais. Narhari Khan en est le chef de la sécurité tandis que Bobby en est le barman.

Chinatown est le quartier chinois.

Little India est le quartier indien.

Le **Quartier Arabe** regroupe la plupart des mosquées de la ville.

Arab Street est la principale rue commerçante de la ville ; on y trouve tapis, bijoux, électronique et talismans.

Les Jardins Parazoologiques, où sont préservés la forêt tropicale, les marais et la faune de l'île.

L'**Arcologie immergée** de Mikoïan Gourevitch sur l'île de Sentosa comprend un océanarium tropical traversé par un tunnel de 80 mètres. La division Biotech de Tan Tien y travaille sur de nouvelles espèces.

Court gardens : un grand complexe d'habitation.

Cabinet de Jaya : un cabinet de consulting en finance. Jaya est véritablement très douée pour jouer avec (votre) l'argent.

Alice Gardens pods : grand hôtel à cercueils, plutôt bien sécurisé.

La partie intermédiaire entre la ville haute et la ville basse ainsi que la structure de l'ascenseur lui-même se nomme **Pangu** ; c'est un gigantesque système industriel.

L'alliance sino-japonaise

Conclue après l'attaque des amiraux chinois sur le Japon, cette alliance est présentée comme une coopération économique mais elle tient en réalité plus d'un échancier de remboursement.

Le Japon est brisé. Tokyo est morose et en ruines car personne n'a eu le courage d'en effacer les stigmates. Les campagnes ayant été couvertes de défoliant, inutile de préciser que les rendements agricoles ont chuté.

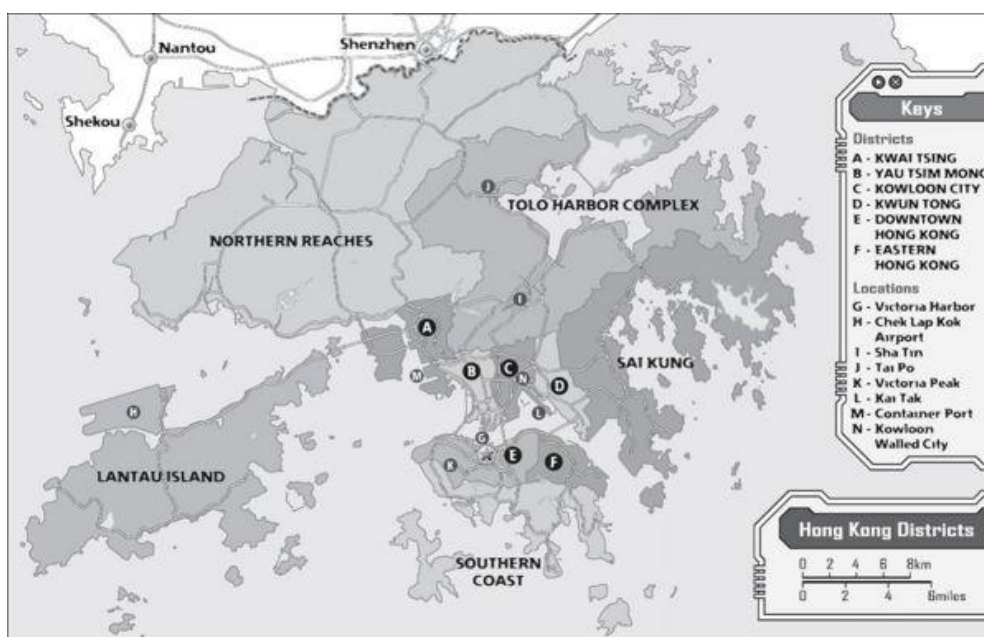
Le Japon a donc récupéré Hong Kong et cette ville déjà moderne est devenue le chef d'œuvre de la région ; les plus grandes fortunes et les plus grands talents (profitant d'une attractivité fiscale, de la destruction de Beijing, des dégâts causés à Shangai et des difficultés inhérentes à la fusion des Corées) s'y sont installés sous la

houlette bienveillante des T.Y.R.A.N., Tyrrell Yatsushiro et Riya Andrea Nagirof.

Vous l'aurez compris, Hong Kong et Singapour sont les deux grandes rivales d'Asie. Là où Singapour bénéficie de l'ascenseur spatial, Hong Kong bénéficie des échanges intenses entre deux grandes puissances de la région. En ce qui concerne le marché noir, les deux sont aussi lucratives l'une que l'autre, ce qui explique les guerres de la pègre. Pour faire simple, Hong Kong se sert du détroit de la rivière des perles comme l'URSS a pu se servir de ses républiques satellites.

La Chine souffre des frais de maintien de l'ordre dans ses provinces quasiment en guerre civile, comme le Tibet ou celle des Ouïgours.

Hong Kong



Hong Kong est divisée en 11 districts mais il est aussi bon de noter qu'en plus de ces districts il y a les terres au bord de la rivière des perles et Macao, la ville casino.

- **Downtown** : centre de l'activité corporatiste mais aussi lieu de villégiature des plus riches (sur les pentes du Mont Victoria). La **Voie du Dragon Radieux** est le plus long

escalator du monde et traverse une bonne partie du district.

- **Eastern Hong Kong** : district résidentiel pour les cadres moyens.
- **Southern Coast** : dominée par la présence des TYRAN et de l'ambassade du Japon.
- **Yau Tsim Mong** : surpeuplé et bouillonnant d'activité commerciale

(notamment sur le **Golden Mile**), c'est le cœur de Hong Kong (et particulièrement son cachet ésotérique). C'est aussi là que l'on trouve les innombrables centres de paris sportifs si utiles au blanchiment d'argent dont la ville est une spécialiste

- **Kowloon City** : quartier le plus pauvre de la ville où les Triades règnent en maîtres (leur place est depuis contestée par les vorys et les yakusas) mais c'est aussi là où l'on peut trouver le plus facilement tout ce qui est illégal. Rares sont les étrangers assez fous pour s'aventurer dans le quartier le plus mal famé de Kowloon, la **Citadelle**.
- **Kwun Tong** : le district industriel.
- **Sai Kung** : côtes sauvages parsemées de villages de pêcheurs et de repaires de pirates.

- **Tolo Harbor Complex** : base du personnel militaire et naval de la ville avec l'académie de Knight errant (qui a le contrat des forces de sécurité de Hong Kong) et l'aquacologie de Arasaka Naval Technologies qui a le contrat des forces navales.
- **Northern Reaches** : vastes zones rurales et agricoles.
- **Kwai Tsing** : le port de commerce de Hong Kong (l'un des plus actifs au monde).
- **Lantau Island** : île à la beauté sauvage et aux nombreux temples bouddhistes et tao zens, devenue un paradis pour touristes. C'est aussi là que se trouve l'aéroport international de la ville.

Voyons maintenant les autres territoires d'Asie orientale.

Taiwan



Ce territoire spécial de la République Populaire de Chine continua sa progression économique et démographique jusqu'à ce qu'un incident biotechnologique la condamne à l'isolement. Certains ont pu être sauvés de l'enfer naissant ; officiellement l'île est condamnée pour

prolifération anarchique d'organismes semi-synthétiques.

Les réfugiés se sont installés principalement à Hong Kong ou Singapour, renforçant encore la puissance et l'attractivité (et les tensions interethniques) de ces villes.

Grande Corée

La grande Corée a éprouvé les mêmes difficultés à se réunir que l'Allemagne en son temps, mais en pire.

Le partage des pouvoirs s'est fait entre Séoul et Pyongyang, pas toujours de manière convaincante.

Il faut quand même se rappeler de l'immense potentiel de ces deux nations qui, réunies, en font une nation à prendre en compte. La Chine l'a déjà appris à ses dépens en ayant à revendre une partie de la Mandchourie à son voisin pour rembourser des dettes.

L'Empire d'Angkor

En proie à la guerre civile entre trafiquants et psychopathes bellicistes, le seul endroit à peu près stable de la région est Bangkok. Cette ville a été surélevée pour échapper aux inondations, ce qui rend les balades dans ses quartiers pauvres très déplaisantes. Bien moins déplaisant, son *licktown* est le plus fameux d'Asie et tout les *macs* d'Asie orientale

viennent y débaucher (sic) des nouveaux talents.

La place particulière de cette ville lui vient de sa concentration en organismes internationaux : la ville étant cruciale, elle a été protégée et les réfugiés s'y sont accumulés (tandis que le trafic d'êtres humains explosait).

Les Philippines

Elles sont à peu près dans le même état : chaos et violence, c'est donc encore une fois un terrain de jeu rêvé pour les corporations, celles-là mêmes qui ont causé leur perte en les impliquant dans leur conflit.

On y retrouve donc de nombreux centres de recrutement corporatifs, parfois associés à des prisons locales, où le gouvernement recycle les improductifs.

L'Asie du Sud maintenant



L'Inde

Comme vous le savez déjà, une portion de l'Inde est irradiée mais cela ne l'empêche pas d'avoir gardé de grands centres urbains modernes comme Bangalore, la ville référence en matière de mécanique et plus précisément de robotique.

Juste un petit aperçu du système de classes omniprésent en Inde.

Les Brahmin : prêtres, érudits dont la couleur est le blanc.

Les Kshatriya : guerriers, dirigeants, politiciens et autorités civiles, le rouge et le orange symbolisent leur arrogance guerrière, de la même façon, ils gardent leurs implants visibles.

Les Vaishya : exécutants, cadres, marchands, artisans. Leurs couleurs sont l'ocre et les couleurs terrestres, ils n'hésitent pas non plus à accumuler de la soie et du brocard pour montrer leurs richesses.

La Plaine

Les terres inondées de l'Inde à la péninsule indochinoise en passant par une portion colossale de ce qui fut le Bangladesh et la Birmanie, des millions de kilomètres carrés de terres faiblement inondées. des algues

Les Shudra : esclaves, serviteurs, travailleurs non qualifiés. Leurs couleurs sont le noir le gris et le brun.
et le noir,

Cependant, le système a été contourné pour permettre aux Castes inférieures d'accéder un peu au pouvoir (ce qui n'empêche pas la discrimination et la frustration pour beaucoup d'Indiens). Les Brahmin et Kshatriya détiennent les principaux postes dans le gouvernement, l'armée et la police. Les Vaishya ont atteint des statuts de décideurs dans les corporations. Les Shudra ont les postes de leaders des syndicats de travailleurs (malgré les pressions qu'on exerce sur eux).

Dans les écoles d'État sont régulièrement organisés des concours nationaux pour dénicher les (potentiels) prix Nobel de demain.

flottantes à perte de vue. Les seigneurs de la plaine sont des passeurs et des trafiquants qui se camouflent parmi les cultivateurs d'algues et les tribus indépendantes.

Orient

La puissance phare du Moyen et du Proche-Orient :

L'Oecumène

Les principales villes de l'Oecumène sont Istanbul, la nouvelle Jérusalem et le Caire, l'ensemble ne formant pas une conurbation malgré l'existence de réseaux de transports denses (par voie ferroviaire ou maritime).

Le Caire



Le fonctionnement du Caire est un peu le même que celui d'Istanbul sauf que les étrangers et les pouvoirs ne sont pas concentrés dans des quartiers anciens mais dans un quartier neuf, celui de l'Arcologie.

Cette Arcologie constitue une véritable ruche : au sommet se trouvent les appartements des nantis alors qu'à la base dorment les miséreux. Dans les niveaux intermédiaires, les jardins apportent de la fraîcheur tout en permettant de purifier l'eau et l'air.

Le président et son gouvernement siègent dans la pyramide bunker de Gizeh.

Istanbul

Phare de la culture arabe, elle a repris la place qui lui revenait de droit en Turquie, celle de capitale.

Un tunnel relie désormais les deux bords du Bosphore mais son passage revient cher.

La promenade dans les quartiers anciens est très appréciée mais les quartiers pauvres sont gérés par les habitants qui évitent ainsi la corruption étatique.

Description :

Sur la rive européenne :

- **Beyoglu** est le quartier des affaires mais aussi un important lieu de culte (islamique et orthodoxe).
- **Le Grand Bazar**, véritable labyrinthe, est le paradis du marché noir.

- **Seraglio** est le district administratif (le gouvernement siège au palais de Topkapi) et militaire.
- **Sultanahmet** est le quartier résidentiel ainsi que le foyer des Loups Gris qui dominent l'activité criminelle de la cité.

Sur la rive asiatique :

- **Usküdar** : abandonné par le gouvernement, ce quartier pauvre est

un foyer du terrorisme et de l'insurrection.

New Jérusalem

La nouvelle Jérusalem est centrée sur la Tour Oecuménique, le cœur spirituel du monde (et accessoirement une des plus hautes tours du monde).

La sécurité est assurée par une entité bicéphale constituée des forces shoot-to-kill ainsi que des drones nettoyeurs appelés assassins.

Depuis le crash de l'hélico mère, le qq des forces de sécurité se fait dans depuis des hélicos gros porteurs banalisés.

Lieux

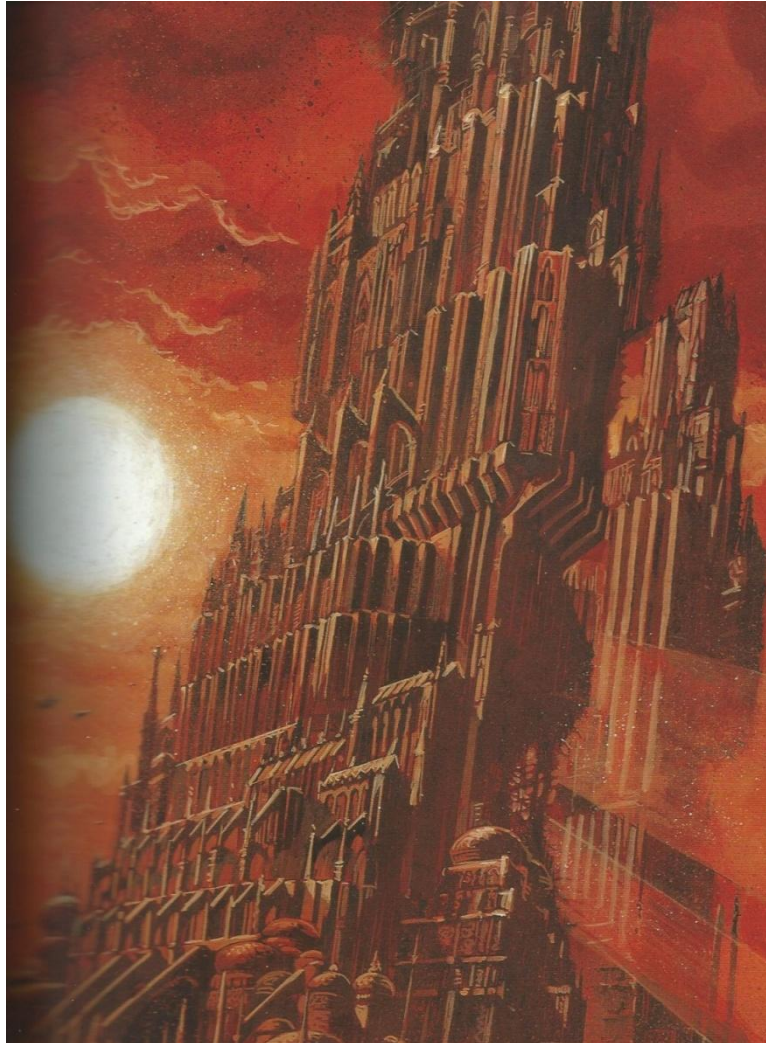
Bidonvilles de tel jaffa : quartiers nords de Jérusalem où s'entassent les plus pauvres et les plus vulnérables.

Nachlaot : quartier cosmopolite proche du centre de la ville, le niveau de vie moyen y reste bas.

Crypte des excommuniés : ancien centre de stockage pharmaceutique en cours de décontamination, désormais un gigantesque hôtel à cerceux.

Axe du Couronnement : grand axe autoroutier qui sillonne la ville et sous lequel s'entassent les ouvriers (qui peuvent ainsi arriver plus rapidement au travail).

Al Dwaniyya : quartier riche fait de très beaux immeubles ; le quartier est suffisamment excentré pour être sécurisable.



remarquables

Tour Oecuménique : une des mégastructures de la planète où se dessinent les dogmes. L'ombre de cette structure est la seule lueur d'espoir pour des milliards d'âmes perdues.

Pentacle de Sion : cœur administratif et économique de la ville ; c'est aussi dans une de ces tours que se situe le cœur informatique de la ville.

Nef des fous : au pied de la tour sur le parvis, campement semi-permanent de martyrs, de prédicateurs, de fous et de crieurs publics.

Enceinte de Djallikh : quartier asiatique dont la sécurité est assurée par les forces tao zens.

Forges d'Egothik : zone industrielle entre le port et le quartier indien.

Hôpital Saint Jean : gigantesque structure de miséricorde indispensable pour la population ravagée comme pour les riches désireux d'un réenveloppement.

Hélico mère : anciennement la structure la plus secrète de la ville, il s'est depuis écrasé sur un quartier résidentiel. Ce qu'il en reste a été recolonisé par les habitants. L'immense structure tient donc plus de la fourmillière hostile (vu la présence de la mafia) que du symbole d'autorité.

Bagdad

Bagdad ne fait pas partie de l'Oecumène mais cette ville reste importante. C'est l'une des rares à avoir été épargnée par l'ire indienne. Depuis, les seigneurs de guerre en ont fait une plate-forme tournante de leurs activités ainsi qu'un lieu neutre parfait pour la diplomatie. L'ancien palais de Saddam Hussein a été

Les jardins suspendus :

Près de la station d'épuration, certains habitants ont détournés les fuites pour alimenter des cultures hydroponiques de grandes tailles.. ça pue un peu mais de plus en plus de riverains se mettent à les imiter pour améliorer leurs conditions de vie.

Marché aux idoles un grand souk spécialisé depuis longtemps déjà dans tous les genres d'icônes religieuses. En ces temps troublés, on y trouve bien plus que cela (armes, drogues etc).

reconverti en grand marché où se retrouvent les négociants.

Aussi étonnant que ça puisse paraître, le maître de la ville, un sans nom de la pire espèce ne vit pas en ville, on raconte qu'il se cache vers Petra, dans l'ancienne Jordanie.

Afrique



Empire du golfe

Communauté économique des États de l'Afrique de l'Ouest (hors Mali et Niger)

L'Empire du Golfe est administré moitié par les corporations (une assemblée législative), moitié par les nations elles-mêmes (dont le pouvoir exécutif est fortement influencé par le Haut Conseil Corporatif). Cette zone de libre circulation des biens et des personnes en fait donc un parfait terrain de jeu à ciel ouvert (où se déroulent notamment les guerres de la jungle).

Les institutions se situent principalement au Nigéria, le pays le plus prospère et le plus corrompu de la région.

La prospérité de Lagos n'est contestée que par celle d'Abidjan, la petite sœur trop gourmande.

Mis à part les guerres de la jungle, le territoire abrite aussi de nombreuses zones corporatives et de villes nouvelles sur des sites d'intérêts économiques (carrières, etc.).

Lagos



- **Lagos Island**, district des affaires où vivent les plus favorisés.
- **Apapa**, le port débordant d'activité.
- **Surulere**, district ravagé par la Huntington virale et les incendies. Il est depuis inhabité et réputé hanté.
- **Badagry** où se trouve **Festac Town**, la petite communauté de hackers de Lagos.
- **Ajegunle**, barrens le plus dangereux de la ville.

- **Ikeja**, district industriel (manufactures d'armes, usines chimiques) où se trouve l'aéroport.
- **Mushin**, district musulman surpeuplé où est appliquée la sharia (loi islamique).
- **Shomolu**: barrens marécageux, véritable nid d'infections.
- **Kosofe**, dépotoir toxique marécageux.
- **Oshodi-Isolo**, connu pour son marché ésotérique.
- **Agege**, contrôlé par des marabouts et où se tient un vaste marché aux armes.
- **Ifako-Ijaye**, le plus accueillant pour les étrangers et où sont établies les **Filles de Yemaja**, groupe religieux féminin qui protège les femmes et se heurte souvent aux marabouts d'**Agege**.
- **Alimosho**, très peu peuplé mais infesté de vermines.

Territoires d'Afrique du Sud

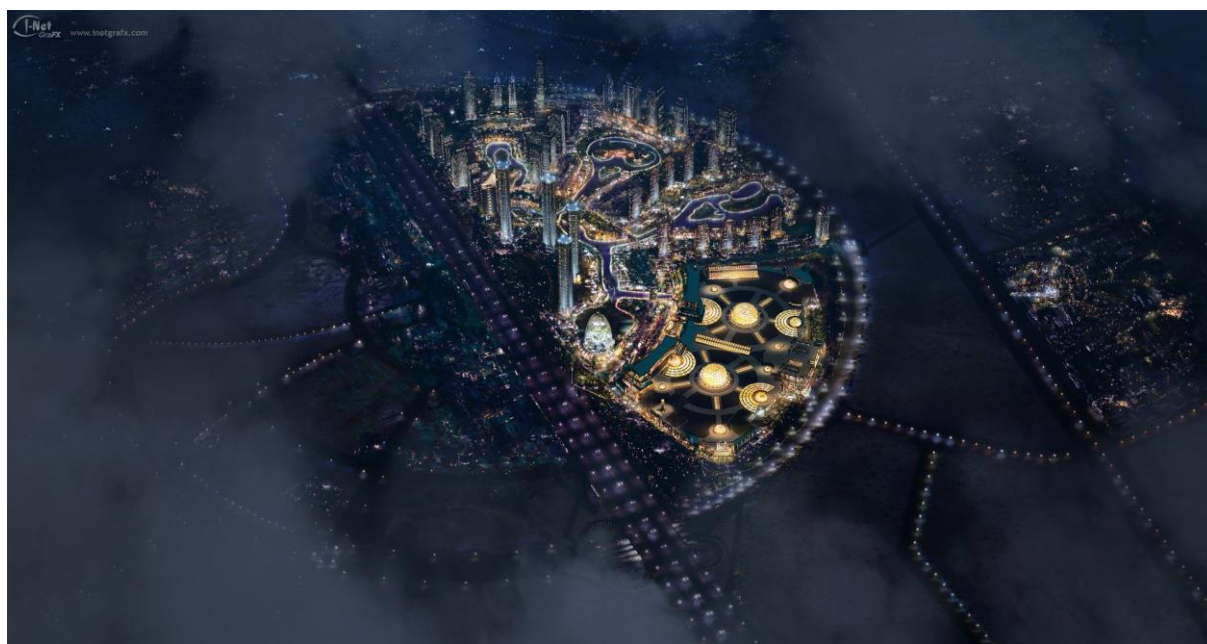
Johannesburg, Pretoria, Witwatersrand, Sasolburg (Jopréwissa). Ces villes ont fusionné pour former une métropole tentaculaire de bidonvilles, de crasse et d'insécurité. Bien sûr, il n'y a pas que cela : l'Afrique du Sud s'est enrichie sur le dos du continent tout entier (et particulièrement sur celui de la région du rift et de ses voisines la Namibie et la Zambie pour lesquels l'Afrique du Sud dispose d'un protectorat).

Durban est un des ports les plus importants de cette zone d'Afrique.

L'Afrique du Sud dispose aussi de zones franches dont font partie les territoires annexés des Grands Lacs et les zones diamantaires et aquifères de la Namibie.

Conscients des avancées en biotechnologies disponibles au Cap, la région entière est une zone militarisée à l'on ne rigole pas.

Emirats Arabes Unis



Dubaï est la capitale des Émirats grâce à sa reconversion réussie. On y trouve donc le siège

de Netwatch, imposant complexe noir mat assurant la sécurité de votre tête.

Maghreb

Le Maghreb est concentré autour du Maroc et de l'Égypte. Entre les deux, il n'y a plus que du sable, l'ascenseur spatial et des stations

balnéaires. Le danger de cette zone vient de la guérilla Touareg qui en plus s'est récemment diversifiée dans la piraterie navale.

Maroc

Le pays est prospère sous la houlette du roi, toujours commandeur des croyants (des progressistes). La manne en phosphore a

assuré à sa dynastie l'appui de l'Europe. Les villes sont donc sobres et les manufactures fonctionnent bien.

Ascenseur spatial

L'ascenseur spatial euro-russe se trouve sur le territoire de ce qui était la Lybie. Placé ici, il assure un marché à l'Europe, la Russie et à l'Oecumène, voir à la CEAO.

Évidemment, une grande ville comptant son lot de distractions s'est établie à proximité de l'ascenseur.

Amérique du Nord



États-Unis

Ils sont séparés en plusieurs zones relativement indépendantes : Empire City, la Confédération, les Grandes Plaines et l'Union Pacifique.

Le système d'élection reste le même, basé sur des électeurs payant pour choisir les candidats, et votant pour de grands électeurs qui éliront le nouveau gouvernement à leur place.

L'agence la plus importante après la dissolution des 4 est la FEMA (Agence Fédérale de Gestion des Urgences). Elle chaperronne, provisoirement et en collaboration avec l'agence de renseignement de l'armée, les autres agences.

Empire City (AMAB ou Conurb)

Empire City est la zone qui correspond au nord-est des USA, de Boston à quasiment Atlanta pour la limite sud et à Chicago pour la limite ouest. Bien sûr, tout le territoire n'est pas urbanisé : il existe des aires agricoles surplombées par les autoroutes.

Cette conurbation est « jumelée » avec la zone Québec/Windsor au Canada. Si l'on considère la conurbation transnationale ainsi créée, c'est de plus de 30 millions d'âmes dont on parle. Autant d'âmes qui errent dans de grandes

avenues au cordeau, véritables Champs Elysées de la misère ou du luxe (tout dépend du quartier) ne peuvent que provoquer des occasions.

Mais ce territoire est limité par sa puissance industrielle difficile à récupérer, soutenue heureusement par des installations portuaires en eaux profondes, ce dont manque cruellement la Confédération et que l'Union Pacifique a perdu lors de secousses sismiques.

New York est toujours marquée par l'influence des 5 familles qui dirigent une grande partie du

business.

L'Union Pacifique

Nommée en fonction de l'océan qui la borde et non d'une politique étrangère.

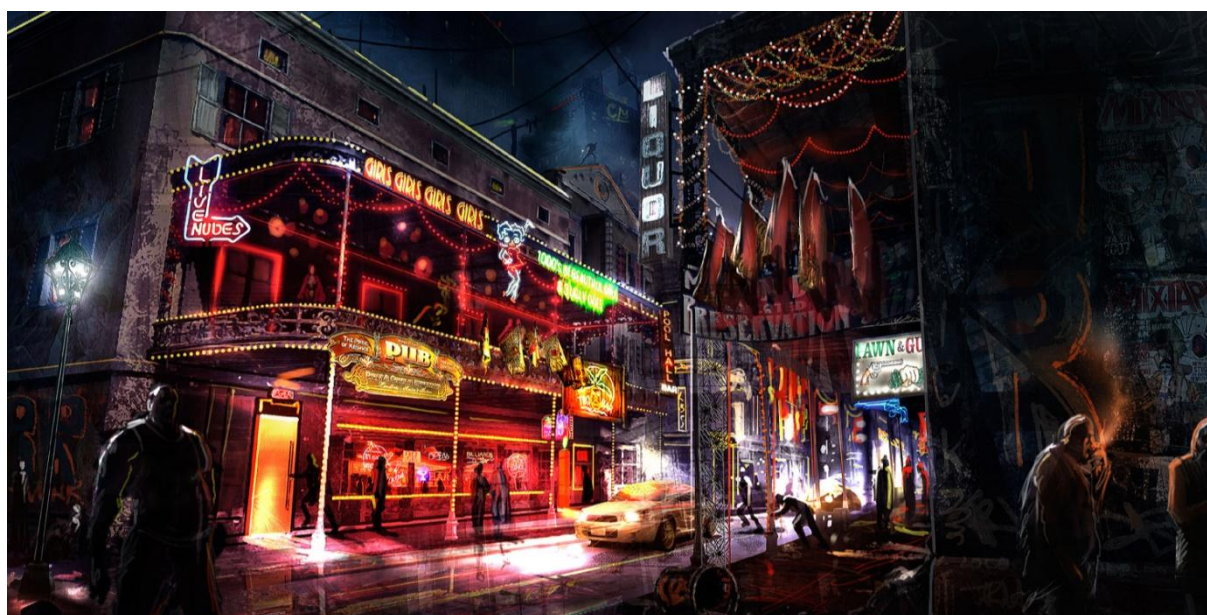
La principale ville, Los Angeles, a beaucoup souffert au cours du siècle passé : le météore puis les tremblements de terre n'ont fait qu'accroître les soucis inhérents à la montée des eaux ; l'urbanisme de la ville dut être repensé de fond en comble et des quartiers entiers furent abandonnés (ils forment

maintenant un intrigant paysage de géants dans le sable où se cachent ceux qui ont vraiment beaucoup de problèmes).

Alcatraz est le symbole de la Loi dans cette ville envahie par des Mexicains fuyant la sécheresse et amenant la guerre des gangs avec eux.

La Silicon Valley n'est plus qu'une princesse de l'informatique en concurrence avec les centres de recherches européens et asiatiques.

La Confédération



Ainsi nommée en raison de sa ressemblance géographique avec les États Confédérés d'Amérique. Oui, les Sudistes.

Cette union est la plus hétéroclite culturellement. Empire City est stable, ressemble à l'Amérique d'avant avec des miséreux croyant benoîtement qu'ils vont s'en sortir. L'Union Pacifique croit en l'innovation et l'enrichissement rapide (start ups et bulles économiques en tête). Mais dans la Confédération se côtoient des trafiquants d'êtres humains et des chercheurs réputés, des pasteurs et des membres du KKK ainsi que des immigrants perdus et des utopistes écologistes.

La Floride

La Floride est toujours un territoire de loisir avec d'immenses parcs d'attraction à Orlando. Les Keys sont aussi un lieu rêvé pour faire la culture marine (d'algues ou de crevettes). La principale force de la Floride est donc bien son aquaculture, entreprise tellement florissante que s'est développé tout un marché de corsaires et de racket dans les keys.

Louisiane et Nouvelle Orléans

Depuis que Vegas a été transformée en enfer par les cauchemars expérimentaux des corpos (Militech et Arasaka en tête, certes, mais

d'autres en ont profité pour tester leurs engins), la Nouvelle Orléans a bien changé. De ville typique, elle est passée à métropole internationale, Mecque du biotech et nouvelle Sin City (les activités de Vegas s'y sont implantées).

Cette réussite tant économique que technologique a été rendue possible par une législation souple, des autorités peu regardantes et un grand nombre de sujet-tests, soit les mêmes opportunités qui avaient fait des labos noirs de Taïwan une référence avant qu'ils ne se transforment en enfer.

Bien sûr, dans le sud profond des États-Unis, territoire de propriétaires terriens religieux et rétrogrades, ce genre d'expériences passe mal. Les labos sont ainsi parfois victimes de raids ou d'expéditions punitives du KKK.

Cet état de fait est maintenu non sans peine par Lucas Green, le gouverneur.

Voici les différents quartiers et lieux importants de la redneck riviera.

Citadelle :

Cette ancien armurie au look moyen ageux n'a pas été transformé en studio de tournage de porno (même si il s'en ai fallu de peu). Au lieu de cela c'est devenu le quartier général du parti républicain, de ses lobbistes et de manière non officielle le qg du KKK.

Cimetiere

Lieu de recueillement important pour les différentes communautés qui y célèbrent leurs rites, le cimetiere est devenu la caricature du cimetiere du sud par ses mausolées très verticaux aux fleches hautes, gothiques et macabres. Peu osent s'y aventurer les nuits sacrées car beaucoup n'en reviennent pas, les habitants parlent de Loas qui s'incarnent, d'autres de trafiquants d'organes.

Clubs

Situés au cœur du quartier français merveilleusement rénové et modernisé, les clubs du vieux carré sont parmi les plus select et agréables clubs des usa. Les plus célèbres sont l'internationalement célèbre Dante Club, le club des damnés et le shangri lust.

Redlight district

Pour les déshérités qui n'ont pas les moyens de rentrer dans les clubs autrement qu'en simstim. Les plaisirs y sont plus simples, sobres et sales. Etonnament c'est dans ce quartiers qu'on décidés de s'installer les chiens du christ, une secte d'obédiance chrétienne particulièrement controversée en ville (on les accuse d'enlever des pécheurs pour les amener dans des camps du salut, par le travail).

Le cube

En opposition au vieu carré, même si ça n'a rien d'un cube, il a en fait été construit par cubes, et les habitant voyant ces choses s'installées sur un des anciens quartiers désormais innondé lui donne ce nom. c'est une énorme structure dont la base est une usine marémotrice. Cette base est surmontée des casinons ayant fui végas (ceux sont d'ailleurs eux qui ont payé l'ouvrage). Au pied de ce monstre s'est installé un important bidonville, comme un fooling artificiel que la marée n'arrive pas a balayé.

Nouvelles plantations.

En street slang : labos negres, ces anciennes plantations ont été reconverties en labos de biotech de derniere (voire de prochaine) génération. Certains sont légales et beaucoup sont des façades à tout les crimes contre les etres vivants possibles. Elles sont généralement très bien défendues (notamment par des bunkers immergés comme ceux de la Prairie). Vu que des spécimens finissent toujours par s'échapper, il y a toujours du boulot.

Texas

Que dire du Texas si ce n'est qu'il est désormais sec comme le sable mais qu'il profite plus que jamais de la main d'œuvre mexicaine. De la poussière, des usines et des culs bénis maniaques des armes à feu rêvant encore d'une Amérique impératrice ; désolé les gars mais le monde est multipolaire et le Texas, on l'évite.

Le Texas contient aussi la plus grande prison de la confédération, un immense bout de désert avec un bidonville au milieu pour que les prisonniers s'assoient sur autre chose que leur dignité. Le travail est simple, étaler les

kilotonnes de merde (de la vrai) pour refertiliser les champs, sinon pas de nourriture.

Atlanta

Devenue une ville frontière entre Empire City et la Confédération, les échanges commerciaux y sont très intenses (légaux ou pas). Cette ville est toujours le siège du CDC (le centre de gestion des risques épidémiologiques).

Les îles des Caraïbes

Les îles des Caraïbes fournissent une main d'œuvre peu chère et motivée (ou de parfaits sujets d'expérience), comprendre corvéable à merci.

Haïti

Devenue une nation écologique après le second grand tremblement de terre, Haïti s'était relevée. Elle avait reçu des quantités phénoménales de subventions pour l'achat de panneaux photovoltaïques, de pompes à chaleur, etc. et devenir à terme la première nation à avoir un bilan CO₂ négatif. Malheureusement, les subventions ont cessé en cours de route pour cause de crise économique. Port-au-Prince ressemble à un rêve brisé où la technologie qui fait de l'ombre aurait dû leur offrir une place au soleil.

Jamaïque

Elle est en proie à une quasi guerre civile (révolution) menée par les restes des gangs et cartels, fragilisée par les pertes de revenus dues à la destruction des plantes narcotiques. Kingston est en état de loi martiale permanente, mesure militaire financée par la Confédération

Les Grandes Plaines

Même si topologiquement parlant la dénomination est fautive vu que ce territoire comprend aussi les Rocheuses, les Grandes Plaines sont un territoire essentiellement plat : des plaines, des plaines et ok, au bout, des montagnes.

Ce paysage pour le moins monotone est sous l'emprise des agrocorpos. Celles-ci ont pris possession des terres, construit des immenses hangars (ce qui laisse autant de granges vides) et révolutionné l'agriculture. Le problème est

pour garantir la sécurité de ses eaux et limiter au maximum l'essor de la piraterie.

Cuba

La Havane est devenue un paradis pour privilégiés tandis que le reste de Cuba travaille pour ceux qui passent par la Havane. Les années Castro sont désormais bien loin.

Port Franc de Cancun

Cancun a toujours été un lieu de loisirs pour les gosses trop riches qui y passaient leur fameux spring break. Maintenant, c'est le lieu de départ des immigrés clandestins.

Il existe de nombreuses autres villes associées à la Confédération (peu importe le pays) sur la côte, ces villes étant généralement soumises à la corporation exploitant les locaux.

Reborn City

Sa structure en fait l'île artificielle la plus étrange de tout le Golfe du Mexique : un ensemble gigantesque de navires soudés les uns aux autres. Un immense patchwork d'acier dont les moteurs alimentent des pompes qui filtrent l'océan. L'eau est séparée des produits toxiques comme les gouttelettes de pétrole, le plancton est conservé et trié de manière systématique. Ce tri est suivi d'une sélection constante : les souches les plus efficaces pour se multiplier sont amplifiées puis relâchées.

Cette activité combinée à un ensemencement en fer et à de l'ingénierie corallienne a permis de créer un très grand nombre d'emplois qualifiés ou pas et bien sûr d'améliorer la qualité des eaux.

qu'elles ont épuisé les terres et que leur remise en état est chère.

Cette compétition pour l'eau et les terres a plusieurs fois donné naissance à de violentes échauffourées entre nomades et forces corporatives, mais pas seulement : les mêmes ont eut lieu aux frontières mexicaines et canadiennes. Depuis, le Mexique se tait et le Canada protège ses frontières par des unités de rangers suréquipés qui veillent au respect des accords commerciaux.



Amérique du Sud

L'Amérique du Sud est une vaste zone de chaos tropical.

Le Pacte vert

Les soldats américains restés sur place après la guerre menée en Amérique du Sud ont arbitrairement formé un vaste État et ont donné leur puissance de frappe aux indigènes pour assurer leurs positions et protéger ce qui était devenu leur forêt. L'immense ressource en biodiversité leur a accordé un nombre substantiel de brevets.

La détention par ces anciens militaires de ces brevets et d'importantes ressources en eau leur permet d'obtenir peu à peu une légitimité internationale ainsi que les moyens de résister aux entreprises voulant dévaster leur foyer à des fins lucratives.

La structure politique est vague, la majeure partie des décisions est prise localement, la seule politique unie est la défense du territoire.

La Ligue littorale

C'est le nom donné à l'alliance des principales cités d'Amérique du Sud : Rio, São Paulo, Buenos Aires et quelques autres villes mineures. Alliance précaire mais nécessaire car tous les États auxquels elles appartenaient (de la Colombie au Brésil) ont été amputés d'une grande partie de leur territoire forestier.

Les paysans ayant fuit les combats, les bidonvilles sont pleins à craquer. Les gouvernements n'étant pas idiots, ceux-ci ont vite compris le côté critique de la situation. Ils durent donc passer des accords commerciaux avec le Pacte vert.

La ligue littorale put ainsi récupérer des terres cultivables et l'Alliance verte, une légitimité dans la région. Le soucis étant que la plupart des corporations considèrent l'Amérique du Sud comme suffisamment floue pour en faire une zone de non-droit.

Heureusement pour la Ligue, la possession de l'ascenseur spatial de Kourou est une manne financière constante.

Le territoire de la Guyane a été racheté comme la Louisiane en son temps car la France avait l'occasion de s'installer en Lybie à la place.

Les Andes

L'alliance Chili/Pérou/Argentine regroupe trois producteurs de matières premières cruciales avant la colonisation de l'espace qui se sont retrouvés dans la panade lors de l'exploitation spatiale. Heureusement pour eux, cette même exploitation les a reconvertis. Quoi de mieux qu'un séjour en altitude pour vous préparer physiquement à l'espace ? Et oui, les Andes, avec la collaboration de LINCOLN (l'initiative coloniale) sont le camp

d'entraînement de la planète, alors oui, l'Himalaya dispose des mêmes conditions, mais l'instabilité qui y règne a largement profité à l'Amérique du Sud.

La vie dans ces camps est rude, les horaires contrôlés, le travail éreintant mais la promesse de l'espace entretient une bonne ambiance. Ceux qui y vivent sont principalement des équipes d'ouvriers suffisamment dévoués et efficaces pour avoir gagné leur ticket.

L'Océanie



Passons vite sur la Papouasie nouvelle guinée qui n'a jamais été qu'une terre indomptée.

L'Australie

L'Australie disposait d'un des meilleurs IDH de la planète lorsque le Messie Noir est mort. C'est pour cette raison qu'elle fut choisie comme lieu de fuite.

Le pays porte encore la trace de cette immigration aussi soudaine que massive.

D'immenses camps de réfugiés prennent la poussière dans le bush.

Ils portent sobrement le nom de districts mais ne sont rien de plus que des ghettos qui s'industrialisent peu à peu.

L'Espace



Ascenseur spatiaux

Ces grandes structures qui s'élèvent jusqu'au ciel depuis ce qui était la Lybie, Singapour et la Guyane ont beau être des merveilles absolues de technologies, elles n'en restent pas moins que des gares.

Les gens ne font qu'y attendre leur prochain vecteur de déplacement.

En effet, ceux qui y vivent sont le personnel et le service de sécurité.

La sécurité y est maximale, vous êtes obligés de basculer votre profil RA sur public que les gardes voient qui vous êtes, les armes sont consignées dans des caisses blindées (à vos frais) et les systèmes de l'ascenseur lui-même sont complètement isolés du net par une double cage de Faraday.

Lumierrante



Lumierrante est une place boursière, un bordel, un lieu neutre pour les blocs ainsi qu'une zone de villégiature pour les hyper-riches, construite à partir de béton lunaire.

C'est le lieu le plus facilement accessible (comprendre le mieux desservi et surtout pas celui où on vous acceptera le plus vite) de l'orbite haute. Des navettes régulières la relient aux différents ascenseurs spatiaux.

La structure sociale de la ville est directement corrélée à sa structure physique : les plus riches habitent les quartiers hauts, ceux où la gravité est légèrement plus faible..

Pour y résider plus d'une semaine il faut faire preuve d'un capital de 100 000 eb minimum.

C'est aussi un paradis de la biodiversité, comme une arche de noé spatiale : 57 000 espèces de plantes, 2000 fruits différents, 3700 espèces animales nées en captivité et même 128 systèmes biologiques entièrement nouveaux.

Les différents quartiers sont :

Le haut château :

La villa où vivent les tisseurs ashpool, seigneurs du lieu.. Ouvert une fois par an pour fêter la construction de la ville.

Les jardins du château :

Des jardins paysagers et botaniques, une collection incroyable enrichie tout les jours (y

compris d'espèces synthétiques) pour le plaisir des contribuables.

L'Elysium :

Un vrai paradis, une merveille capable n'importe quel autre quartier. Aucune propriété n'y change de main pour moins de 250 millions. A ce prix là le sol est en marbre italien, un pod médical autonome et un piano à queue steinway sont fournis ainsi que l'ensemble du personnel robotisé nécessaire (cuisiniers , entretien, masseurs etc.).

Le quartier des affaires :

Contiennent les fermes de serveurs rendus inviolables par les puissantes IA du lieu (c'est aussi ce qui en fait ce paradis fiscal si réussi). Il contient aussi une partie du zoo (officielement appelé centre de conservation biologique).

Le quartier des plaisirs :

Les plus hautes maisons de proxénitisme, les meilleures prostituées et les drogues les plus pures vous y attendent (si vous avez suffisamment d'argent).

Le quartier des passages :

Appelés comme ça car il est principalement destiné aux gens de passage, attention il reste magnifique.

Ceinture de LaGrange

Cette expression désigne la ceinture de blocs placés en orbite géosynchrone haute. Ces blocs sont les sièges sociaux des grandes entreprises. Ceux-ci sont en général le plus grand et voyant possible, inspirant rêve et respect, sans oublier la crainte.

Deux stations appartiennent au Haut Conseil Corporatif.

La station LinColn

(expression dérivée de l'initiative coloniale) est la plus petite des deux ; elle accueille les nouveaux arrivants travaillant dans les blocs ou sur la Lune ou en partance pour Mars, et gère tout l'aspect relations publiques, notamment avec l'ONU.

C'est une véritable forteresse qui représente et habite la main gauche du Haut Conseil, sa puissance militaire. Les massdrivers capables de faire tomber une pluie de soufre et de feu sur terre (à moins que ce ne soit juste de la roche) y sont bien visibles. C'est là que se déroule une grande partie de la sélection des alphas, mais il est de notoriété publique que le reste de la formation se déroule sur la face cachée de la Lune. Attention quand même aux nations qui voudraient détruire l'emblème qu'est Stormwatch ; il est très probable que des

armes similaires voire pires soient cachées sur des géocroiseurs mineurs en orbite elliptiques

Weyland yutani shipyard :

Le plus grand des chantiers spatiaux, 25 000 personnes et un nombre considérable de robots assemblent les vaisseaux et les habitats indispensables à la conquête de l'espace. Les infrastructures sont tellement énormes que la Weyland loue des docks et des espaces de fabrication. Ces espaces sont séparés et indépendants (diminuant ainsi les risques d'espionnage industriel).

Ceinture d'astéroïdes



Extropia

C'est la plus grande station d'habitation depuis que la station O'neil a fusionné avec la station chinoise. Ses habitants travaillent en free lance pour les différentes corporations, principalement dans l'extraction minière. Le niveau de vie n'est pas ultime mais il est exempt du danger de la rue.

Cette véritable ruche est une cité neutre sans aucune lois ou gouverneement en tant que telle,

les habitants s'organisent en communauté de voisinage dont ils assurent la gestion. Ce système politique inexistant en a rapidement fait un lieu idéal pour les trafics et les opérations louches : toutes les plus grandes mafias y ont des hommes (même si ce sont les familles andines qui ont le plus de pouvoirs, pour l'instant).

L'USS Ishimura

C'est le plus grand vaisseau minier actuel, une plate forme de forage et de raffinage sans aucuns égal, a lors que sa construction remonte à 20 ans. Sa taille en fait la deuxième station

en importance dans la ceinture, construite avec des capitaux d'origine douteuse, c'est un haut lieu du trafic orbital (et une vraie usine à blanchir de l'argent).

L'UESS gengis khan

Les colonies indépendantes de la ceinture d'asteroides se sentant menacés (a juste titre) par l'hégémonie privée des corporations, ils demandèrent de l'aide à l'ONU. Celui-ci profita de l'occasion et se fit construire le plus grand porte vaisseaux existant (officielement pour lutter contre la piraterie spatiale

naissante). C'est un immense batiment bardé de tourelles et de lanceurs de missiles. Il est tellement efficace pour dissuader qu'une partie des appareils à son bord ont été reconvertis en appareils pour la prospection ou la recherche scientifique.

Fresh kills

Cette barge d'écumeurs, de pirates et de ferrailleurs se cache parmi les inombrables

roches de la Ceinture. Elle est gouvernée par Sugali Ali, le roi des pirates.

Ceres

Cette planete naine a un gros interet : son eau, elle couverte d'une couche de glace particulièrement épaisse qui assure 85% de l'approvisionnement en eau d'Extropia

Colonies lunaires



Les colonies lunaires sont bien installées, majoritairement sous la surface pour éviter les risques d'astéroïdes. Au fil du temps, elles seraient presque devenues confortables. Elles sont sous contrôle de LINCOLN. C'est donc à cette organisation que les installations payent des impots et rendent des comptes.

Nectar

2.2 millions habitants

La majorité de la population est indienne et chinoise vu que la colonisation de la Lune est tombée peu après la guerre contre le Pakistan (les chinois sont arrivés plus tard, lors du bombardement orbital sur la Chine).

A la base une simple station de recherche qui, par l'installation successive de différentes industries de pointe (cybernétique etc.) à fini par devenir la seconde colonie lunaire.. La ville abrite aussi nombre de banques qui

profitent des progrès en matière de transmission codées .

New Bombay

4 millions d'habitants

La plus grande des nombreuses installations lunaires. Les industries implantées y sont des industries lourdes, chantiers spatiaux, cimenteries, extraction d'hélium 3 et d'hydrocarbures à grande échelle. Cette profusion d'activité industrielle (et donc de richesses potentielles) a décidé les autorités à y installer un ascenseur spatial (adapté à la gravité faiblarde de la Lune).

On y parle évidemment en majorité l'Hindi et l'Anglais.

Le quartier central, celui de New Varanasi composé de répliques de temples antiques

séparés par un réseau complexe de canaux est devenu un lieu de pèlerinage pour la communauté indienne vivant en orbite.

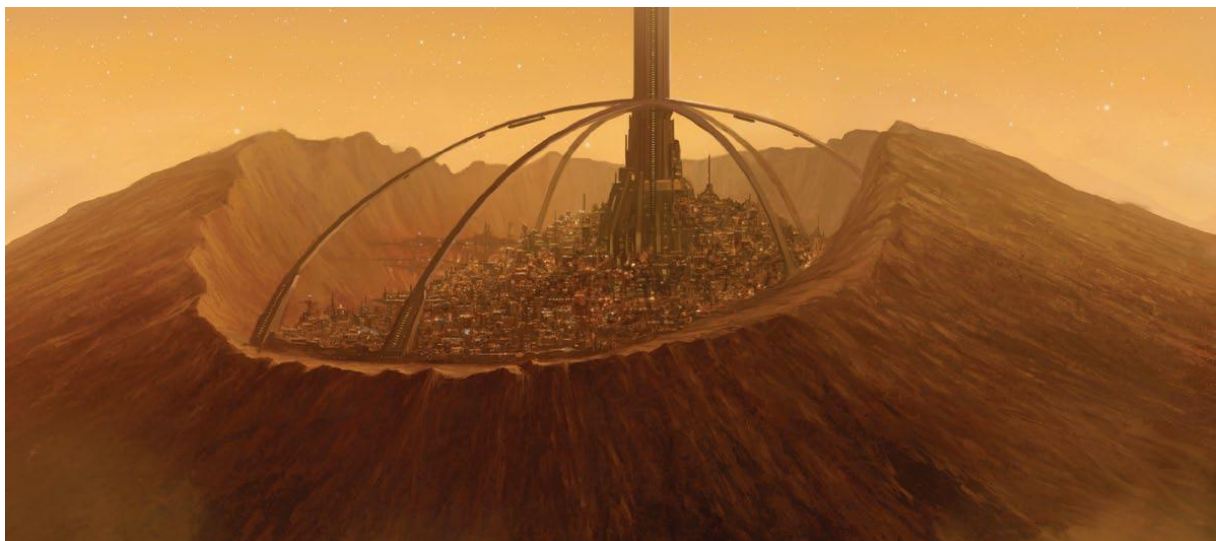
Eratosthène (érato)

2.5 millions d'habitants

La plus grande des cités souterraines, la plus belle aussi. Construite autour d'une immense caverne sous le cratère éponyme, les habitats s'intègrent aux tours de silices colossales. Sa plus grande attraction reste son parc chinois. On y parle majoritairement mandarin et anglais..

C'était le principal centre d'exploitation minière de la Lune, depuis l'épuisement des richesses au départ surestimée, la ville s'est reconvertie en pôle de loisirs et de glorieux.

Colonies martiennes.



Les colonies martiennes en sont, elles, à leurs balbutiements. Les engagés travaillent sous biodômes ou dans des souterrains. La prospection ne cesse jamais vraiment.

Les difficultés de délais de communication ont été résolues par des communicateurs intriqués : les communications sont donc instantanées, désormais.

Un des problèmes des colonies martiennes, mais qui a aussi longtemps été vrai pour les colonies lunaires, est le trafic d'informations sur les possibles spots d'implantations industrielles.

Grace aux récentes découvertes concernant l'exofluide (ce fluide produit par les bactéries des glaces de Titan). la végétation a très rapidement prospéré (beaucoup plus que prévu).

Là où il y avait de l'eau il y a désormais une savane sèche, cette lande semi désertique s'étend sur une bonne partie de la planète .

Dans les canyons , le miracle est encore plus incroyable, une jungle aussi dense qu'hostile y a poussé et beaucoup de nouveaux arrivants sont là pour identifier ce qu'il s'y cache (à leurs risques et périls).

L'appoint en oxygene reste néanmoins indispensable et sortir sans masque à oxygene vous condamne à l'épuisement après à peine quelques minutes.

Olympus

1.5 millions d'habitants

L'ancien joyau de Mars, aujourd'hui déserté autant que faire se peut., et pour cause, à plus de 20 km d'altitude vous avez besoin d'une combinaison pressurisée, chauffée et bien entendue oxygénée. C'est bien entendu cette altitude qui a fait choisir ce lieu pour installer l'ascenseur spatial.

La ville est largement désertée car en plus de ces conditions de vie très difficiles elle ne propose plus assez de travail.

Les différents quartiers sont, par cercles concentriques en partant du centre :

Central :

Le quartier des affaires et ses immenses buildings ultra-modernes placés au pied de l'ascenseur. Ce quartier est de loin le plus sécurisé de la planète.

Deshengmen :

Un quartier de logements corporatifs avec tout ce qu'il faut de loisirs et de lieux d'achats et de culture.

Zhongguancun :

Ancien et immense par de bureaux aujourd'hui en grande partie démantelé et abandonné. C'est un lieu dangereux qu'il est conseillé de ne pas visiter sans escorte armée afin de ne pas avoir de problèmes avec les squatteurs et autres employés sous contrat (certains diront de servitude volontaire) en fuite.

Janks Yao :

Le quartier ouvrier encore bien vivace. La sécurité y est officiellement sommaire mais les groupes de travailleurs, souvent fiers du travail qu'ils font ne laissent pas le chaos gagner leurs blocs d'habitation.

Fuxingmen :

Ce colossal anneau de buildings laissés à l'abandon est l'endroit le plus dangereux de la ville et ce pas seulement à cause des trafics mais aussi parce que l'intégrité structurelle de nombreux bâtiments est compromise.

Les différentes villes qui suivent sont liées ensemble par un réseau MagLev particulièrement efficace.

Colonie Bradbury

2.5 millions d'habitants

Autant d'âmes qui se battent chaque jour pour transformer cette planète en un substitut correct. Ils vivent en construisant de l'industrie lourde et/ou des pointes, des processeurs atmosphériques, des abris orbitaux et de quoi réparer, sécuriser et agrandir les biodomes. La ville est au pied d'Olympus, suffisamment basse pour ne pas en subir les contraintes mais suffisamment proche pour bénéficier de l'ascenseur spatial sans contraintes.

Colonie Valles-New Shangai

5 millions d'habitants.

Cette colonie est la deuxième du secteur, elle est entièrement vouée au minage de la montagne éponyme. Une gigantesque réserve de terres rares et de diamants industriels. Les ouvriers sont aidés dans cette tâche par un grand nombre de conscrits, des prisonniers ayant troqués leur peine contre des travaux forcés (l'extraction de l'uranium n'est pourtant pas un sort enviable).

La ville en elle-même est composée de 5 domes principaux

Le bund :

Le plus grand des domes, le plus impressionnant aussi, avec son architecture chinoise ancienne, une rivière artificielle agrémentée les jardins de ce centre politique et culturel.

Le burgh :

Un dome là encore très grand mais beaucoup plus...rustique (et en longueur), et pour cause il abrite les industries de la ville ainsi que les centres de recherches.

Little shangai :

quartier ouvrier délaissé et dangereux, la police y fait ce qu'elle peut et plus ça va plus ce sont des descentes visant à emmener des criminels directement dans le dome pénitentiaire.

Valles Centrum :

Le cœur financier de la ville, avec des enseignes parmi les plus importantes du système solaire. Comme à l'habitude les banques sont là où se trouvent les moyens de communications les plus perfectionnés

Dome pénitenciaire.

Des installations frustes et modulaires destinées à être déplacées lorsque le dome sera fini, c'est ainsi que la ville se construit, dome après dome sur le labeur des hommes sans lois.

Eden

500 000 habitants

Cette ville n'est pas une cité dome, c'est une audacieuse passerelle, presque un barrage reliant les deux bords d'un des petits canyon du labyrinthe de Noctis.

C'est aussi la cité la plus reculée mais cela n'a guère d'importance vu qu'elle n'est pas là pour la même raison que les autres, ce n'est pas un

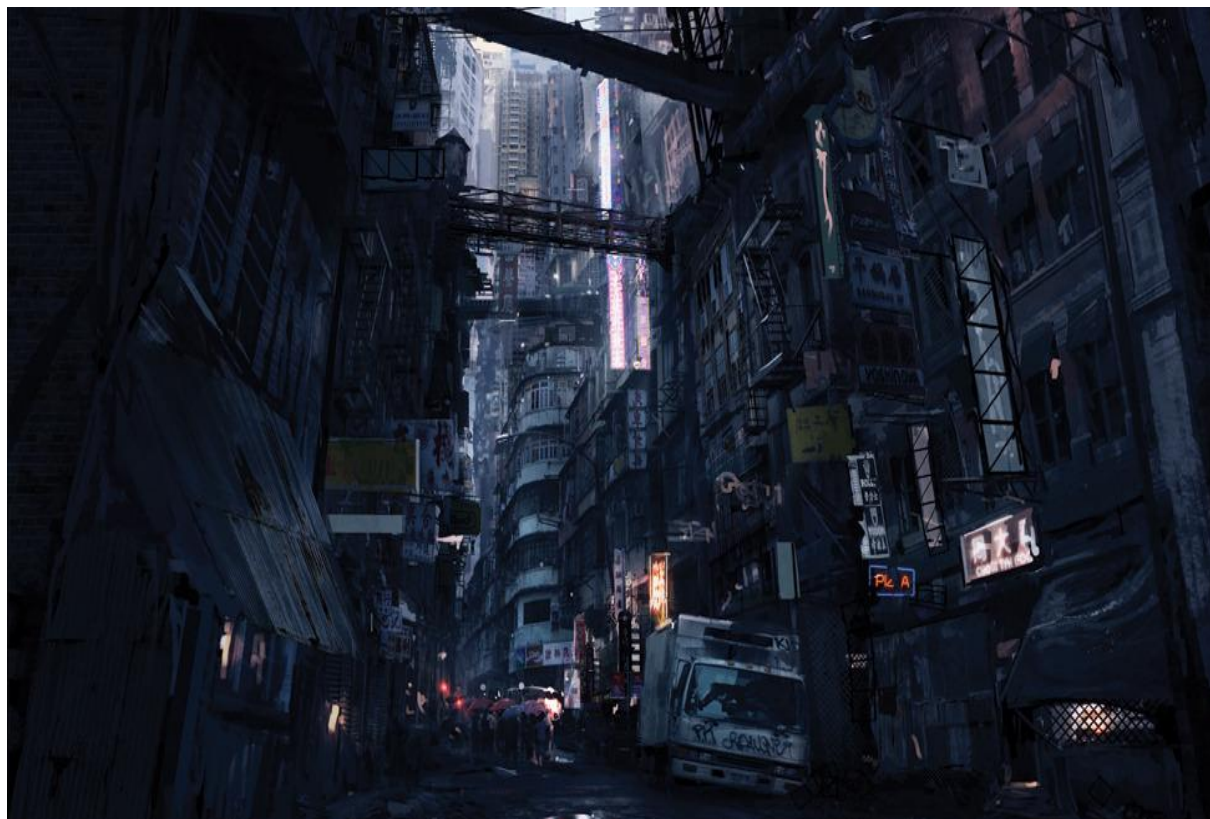
centre de recherche et encore moins un centre minier ou d'industrie lourde, oh non, c'est un lieu de villégiature, de loisirs, de divertissement, une pouponnière médiatique proposant aussi un des plus beaux levers de soleil du système solaire.

Sur les plateaux avoisinants se trouve un spatioport à navettes, témoins de la richesse des lieux.

Campement type

Un camp typique comprend le lourd véhicule de transport positionné pour stopper autant que faire se peut le vent. Il est généralement accolé à un mur construit par impression 3d (en vitrifiant couche par couche) à partir de la poussière martienne. De petits murets forment un quadrillage au sol pour retenir les nutriments et surtout l'eau sur la parcelle. Si les gens sont pour ça il y a une excavatrice à proximité. Si le site est vraiment intéressant, plusieurs groupes s'assemblent autour du point d'intérêt et forment un début de tissu urbain lâche.

Night City



Night City est une ville basée sur le rêve d'un utopiste, Mr Night. Cet homme avait décidé de créer une ville parfaite avec des habitations et du travail pour tous. Ce mégalomane voulait rentrer dans l'histoire comme l'urbaniste du siècle.

Mais il y a eu un hic. La pègre puis les corporations ont corrompu son rêve qui n'est

Night City est une île artificielle sur laquelle fut installée une base militaire internationale lors des conflits au moyen orient. C'est sur ce terreau qu'à germé la ville rêvée par un utopiste, Mr Night.

Cet homme avait décidé de créer une ville parfaite avec des habitations et du travail pour tous. Ce mégalomane voulait rentrer dans l'histoire comme l'urbaniste du siècle.

Mais il y a eu un hic. La pègre puis les corporations ont corrompu son rêve qui n'est

plus qu'une île artificielle totalement surpeuplée (500k habitants sur 30km²), remplie de gens méfiants, quand ce ne sont pas des gangs, des paramilitaires à vendre ou des fanatiques religieux venus de la nouvelle Jérusalem.

C'est LA ville cyberpunk, y aller c'est risquer sa vie.

plus qu'une île artificielle totalement surpeuplée (500k habitants sur 30km²), remplie de gens méfiants, quand ce ne sont pas des gangs, des paramilitaires à vendre ou des fanatiques religieux venus de la nouvelle Jérusalem.

C'est LA ville cyberpunk, le pouvoir n'y est pas encore fixe, il est à prendre mais essayer peut vous coûter vos vies.

A1 West hill	A2 Administration	A3 North side	A4 Nord est	A5 Marina
B1 Université	B2 Quartier d'affaires	B3 District hospitalier	B4 Little Italie	B5 New Harbour
C1 Vieille ville	C2 Parc	C3 Japan town	C4 Little china	C5 Quartier arty

Forces armées

Forces officielles

La police : mal équipée mais volontaire, ne déploie aucun homme sans équipement semi-rigide. Leur meilleur chasseur est surnommé Harry en raison de ses méthodes expéditives.

Armacham : depuis la chute d'Arasaka dans sa lutte contre Militech, Armacham (propriété du

consortium scientifique Gentek) a récupéré de nombreux contrats dont celui de la ville. Pour les habitants, ça ne fait pas grande différence.

Arasaka : ils sont affaiblis, c'est vrai mais méfiez vous parce qu'ils sont toujours là et qu'ils ont des tas de trucs à prouver.

Les gangs

Les équarisseurs : des psychopathes tueurs en série qui s'amuse à effrayer toute la ville. Leur chef se fait appeler Vlad l'empaleur, son lieutenant est Jack l'éventreur. Ce ne sont pas des bouchers, ils sont toujours très élégants.

Voodoo Boys : un obscur gang d'origine caribéenne, ils se pament parfois d'être en lien avec Los Urbanos et Nine Lives (les plus gros cartels d'Amérique du sud) et leurs liens confirmés (via le trafic de logiciels) avec un bon tiers des gangs mineurs de la ville en font une force qui vaut à son chef une place au Haut Conseil.

Les Dragons d'hiver : gang de motards japs, rarement au même endroit plus de 5 minutes.

C'est la principale force de frappe des Yakuas locaux.. Ils se réunissent généralement au Ride.

Maelström : gang de récupérateurs violents, nombreux mais mal organisés. Leur puissance est mal affirmée en ville mais très présente dans les chantiers navals à côté de Night City.

Chrome Bataillon : gang de récupérateurs en guerre avec les Irons gods pour le marché. Ils sont moins nombreux mais heureusement pour eux, ils sont mieux organisés.

Irons gods : gang de récupérateurs semi-tribaux, accueillant tant que vous bossez correctement. Chef : Vaas

Les Sauvages : un gang de combat qui aime bien se frayer avec les étrangers. Une fois que vous avez prouvé que vous avez des couilles, ils sont cools et peuvent même vous présenter au jeune seigneur des ruelles et des plaisirs : Djoko.

Les Reines noires : une association de putes qui se protègent entre elles. Cela peut paraître drôle mais mieux vaut éviter de les provoquer.

Le haut conseil de la mafia

Djoko : jeune seigneur des ruelles, proxénète et trafiquant d'êtres humains et de tout produit vivant illégal). Si il ne vous aime pas vous allez avoir mal. Dans le cas contraire, il adore ses mignons. Il règne principalement sur la vieille ville et son dédale de ruelles et il commence à s'installer dans le centre ville. La seule animalerie de la ville est à lui.

Le boucher : obèse d'origine russe, il règne avec férocité sur north side où le souk (et les abattoirs) lui rapportent beaucoup d'argent. Il est extrêmement attaché à son fils Vlad, maître des équilibreurs. Ses tueurs à gages lui permettent de sécuriser son business.

Raileen Kawahara : chef du yakusa local, en réalité il ne dirige que la branche locale du chrysanthème de néon (mafia de Tokyo et Hong Kong).

Le Boss : nouveau venu dans la ville, il a été parrainé par Djoko en échange de son aide future. Personne ne sait d'où il vient mais il est capable d'écouler de grandes quantités de produits de qualité et ses hommes disposent de

Législation

Les délits mineurs se solderont avec de l'argent. S'ils n'en ont pas, ils feront des TIG. Comptez deux fois le montant des préjudices en amende.

Les délits majeurs se solderont avec des reconfigurations de personnalité (comprendre que le MJ trashera vos précieux points d'humanité), des puces anti-actes violents (à vos frais), voire des puces d'exil (impossible de revenir en ville sans souffrir le martyr). On peut se demander pourquoi la prison n'est pas infligée ; eh bien si : elle peut l'être, mais

La Horde : rassemblement des sans-abris de la ville, dorment au lake park. Sous la direction de Kilven

Wilson, celui-ci est si populaire et tellement de personnes lui sont redevables que les grands dirigeants mafieux l'ont invité au conseil.

matos de pointe. Son territoire s'étend principalement au nord-est de l'île du côté des marinas.

Le parrain : chef de la N'drangheta locale, assez traditionaliste et fervent catholique.

Dragon : maître des triades locales, tout le monde crève de peur devant lui, il tient son quartier d'une main de fer et rien ne s'y passe sans son consentement.

Abel « blacksmile » Sémétaire : chef des voodoo boys, c'est un homme élégant qui porte toujours son costume en lin et son panama. Si vous avez de la chance vous verrez son cabinet de curiosité, sinon, vous finirez dedans. Une dernière info : il a un sourire très spécial : ses dents sont faites des piles des vaincus.

Kilven Wilson : si il n'a jamais été très fort ou très rapide, cet homme a toujours eu un charisme extraordinaire, après son licenciement, lorsqu'il s'est retrouvé à la rue, il a pris le parti des faibles et les a organisés.

seulement si les malfaiteurs n'ont pas une thune, et dans ces cas-là, la prison en question ressemble à un camp de travail. NB : si non seulement le joueur n'a pas une thune mais qu'en plus il ne peut pas travailler de ses mains, il sera branché à un supercalculateur de force (et s'il est trop con, ses organes seront revendus un à un).

Comptez un point de désavantage (oui, ceux de la création de perso) par tranche de 2000 eb de préjudice, plus l'amende.

Pour les crimes mineurs, ça se finit généralement dans la douleur. Les gens aiment voir les violeurs se faire arracher les parties et laisser pour mort au fond d'une cellule froide et humide. Le deuxième choix, c'est généralement les mêmes peines que pour les délits graves mais bien plus accentuées.

Pour les crimes majeurs (meurtres, etc.) c'est généralement la mort, parfois avec une peine de sureté qui interdit le réenveloppement avant quelques dizaines d'années (et bien entendu une surveillance importante à l'issue de cette période, aux frais du condamné encore une fois).

Comptez une peine de sureté de 10 ans par crime abject.

Pour les actes de terrorisme (envers l'état, une religion ou, surtout, contre les corporations), une sentence de vraie mort (dans le jargon technocrate bien-pensant, on parle d'effacement) et la pile est alors brûlée (on raconte que certains préfèrent laisser la pile dans l'enceinte de confinement d'un réacteur nucléaire).

Comptez rechercher une fiche de personnage vierge.

Al- West Hill



Présentation

Night City n'est pas uniquement constituée de tours commerciales et de quartiers minables envahis par des crevards dangereux West hill est le quartier de luxe pour ceux qui n'ont pas encore accès à l'espace, qu'ils le veulent ou

non. Ce n'est que profusion de manifestes d'architectes et de villas spectaculaires. La cote y est encore naturelle avec des falaises rocheuses, des criques paradisiaques

Dangers

Montrez pate blanche ou les gardes du quartier vous abattront après un nombre très limité de sommations.

Lieux notables

Pinewood Spa et Bazar

Le Spa est un complexe important regroupant tous les petits luxes modernes, des cabines de

braindance électrostimulantes aux salles de muscu, en passant par les hammams et les saunas.

Le Bazar est un centre commercial souterrain, illuminé par la lumière qui filtre des dômes. Il regroupe quantité de magasins et de boutiques de luxe destinés à une clientèle bien select. On y trouve un salon de biosculture, deux galeries d'art, des librairies et un supermarché

automatisé où l'on peut tout commander à l'avance.

Le Spa et le Bazar forment un grand complexe de luxe où on trouve aussi une galerie d'hologrammes et des restaurants huppés.

A2-Quartier Administratif

Présentation

Les bâtiments officiels (quasiment tous de style néoclassique) sont ici légion, outre la mairie, on trouve aussi le musée de la ville, le palais de justice et la bibliothèque municipale.

Il est évident que les immeubles alentours abritent la quasi-totalité des lobbyistes de la ville. Ce quartier abrite aussi un grand nombre de restaurants et de boutiques de luxe.

Dangers

Si vous avez des problèmes avec la police, évitez le quartier. Avec les procès permanents, les collections du musée et les officiels

(forcément impopulaires), les rondes y sont beaucoup plus fréquentes. À la nuit tombée certains gangs viennent y foutre la merde.

Lieux notables

Hôtel de ville : massif et impressionnant, de style colonial

Cour de Justice : évoque un mausolée froid et imposant ; dans le hall se trouve un robot de sécurité, modèle unique offert par Arasaka à son heure de gloire.

Museum : besoin d'une définition, chumbata ?

Bibliothèque municipale : on y trouve tous les journaux et magazines les plus importants depuis trente ans.

Marcini's : tailleur réputé. La sécurité y est stricte mais courtoise.

Tour Burleson : ancien bâtiment d'une entreprise de construction dont les étages supérieurs ont été reconvertis en « salon de massage » très chic.

Le reste du bâtiment est investi par une boîte extrême : le Tottentaz, boissons fortes et clientèle tapageuse à l'extrême. C'est le point de départ des raids de nombreux gangs. La police tolère l'endroit parce qu'ils s'y entretiennent.

Sainte Église de Dieu : église chic surmontée d'une discrète antenne radio. Le curé qui dirige l'église s'appelle Paul Night. Il protège les enfants et ceux-ci le remercient en le protégeant, lui.

Restaurants : la Croix et Wing Chang

La Croix : ce serait le meilleur resto de la ville mais certains disent qu'il est surfait et artificiel. Wing Chang : resto le plus cher de la ville où on ne sert pas de menus, seulement un banquet.

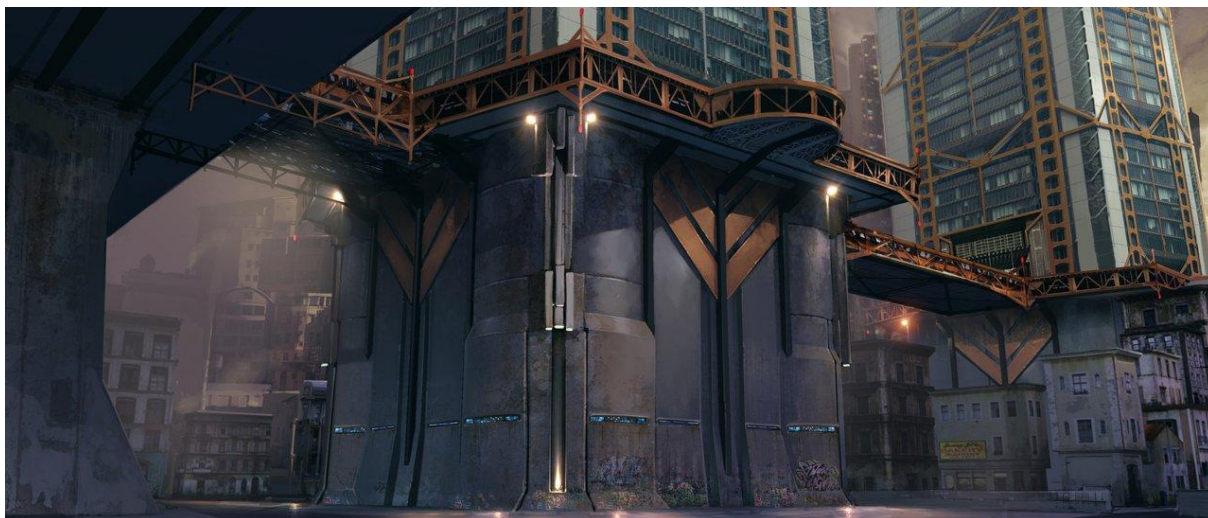
Le Trou : ensemble de petites entreprises où trainent les Reines Noires.

FutSur : société d'investissement dont la façade est dorée.

Complexe légal Dimitrov, Kiski, Pang et Lo : cabinet d'avocat en travaux.

Station « Centre ville » : station de métro surnommée « le Zoo », sans clodos ni dorphers mais avec beaucoup d'hédonistes (parfois drogués, souvent tarifés).

A3-North Side



Présentation

Quartier de grandes tours résidentielles larges, sobres et tristement uniformes. Ces monstres de béton abritent de tout, beaucoup de logements pour les pauvres, des boutiques, des labos clandestins, des clubs etc. Certains de

ces bâtiments sont reliés entre eux par des passerelles ou de grandes plates formes, envahissant l'espace et rendant le quartier encore plus sombre.

Dangers

Toujours plus nombreux, même si les choses vont mieux à l'ouest du quartier, le reste c'est

toujours la zone. Envahies par les gangs qui y organisent des fêtes sauvages et violentes.

Lieux notables

Le Widmark : hôtel borgne habité par la bande de la mort noire ; les chambres sont bon marché et investies par toute sorte de vermines, humaines ou autres. Dormez-y à vos risques et périls. On y sort des morts très régulièrement. L'hôtel a beau être en face de la police, elle laisse les déchets s'entretuer.

Entrepôt Maratis : entrepôt où sont stockés les produits nutritifs de la compagnie. Par deux fois la police y a fait une descente pour rechercher un éventuel trafic d'armes.

Église des Anges malades : cette construction en pierre de trois étages est le don de Miss Clayton Rochelle, très grande bourgeoise de la ville.

Il y a deux prêtres : Kevin, né à Belfast, et le père Paul, Nigérien, avec sa femme la sœur Lucy, fille d'immigrants italiens. Il y a douze

diacres (et parmi eux Daniel O'Flaherty, le patron de la taverne en face) et les sœurs Marie, Grâce Elisabeth, Ruth et Theresa qui s'occupent du catéchisme et de la soupe populaire.

L'église peut accueillir 250 personnes et si on dépose ses armes, on peut y accéder. Les armes sont rangées dans une armoire blindée du bureau du père Kevin, au troisième. L'argent provient de l'organisation de nombreuses fêtes (kermesses, etc.) et de dons (la mafia aussi est croyante). Toutes les vitres sont renforcées et à minuit, le bâtiment est verrouillé, la sécurité allumée et au troisième, il y a assez de provisions pour tenir un siège.

Le baroud : stand de tir qui ressemble à un bunker et où l'on peut prendre des leçons. Elaric Fail, solo vétéran, gère les leçons (qui sont chères mais bien). Il en dispense des

collectives aux civils du quartier pour lutter contre les gangs.

La taverne O 'Flaherty : pub irlandais sombre et calme. La clientèle est formée de nombreux paroissiens. Le bar serait relié à l'IRA. La sécurité se compose de nombreuses microcaméras, d'alarmes et des deux clebs du patron. Lui et sa fille vivent au premier.

Résidence Taira : repaire de voyous, autrefois résidence de la classe moyenne.

Corrigian's market : marché de rue tenu par une femme âgée, laissée en paix par les bandes du coin qui la croient liée aux yakusas. Son mari est mort dans un braquage et tous les coupables ont été retrouvés mutilés dans la semaine suivante.

Showrooms : bâtiment abritant voitures et petits hélicoptères de fonction. Lourdemment protégé.

Théâtre Sandorf : officiellement condamné, il est habité par une bande de jeunes sans-abris. Lieu de violence.

A4-Nord Est

Présentation

L'un des quartiers les plus commerçants de la ville qui s'est soudainement retrouvé en pleine guerre des tranchées contre la décadence urbaine. On y trouve désormais un curieux

Dangers

Longtemps considéré comme un quartier sûr du fait de sa proximité avec le centre ville puis des clubs ont commencé à attirer des bandes de

Lieux notables

Le Cul-Sec : l'arène du Cul-Sec permet de sélectionner les combattants pour le Panama Rose. En plus de cette activité, les bagarres règlent les comptes entre les petits gangs du quartier.

Windemere's : galerie d'art très renommée.

Le Gouffre : ancien HLM et siège des Équarisseurs, une des bandes les plus puissantes de la ville.

Le Souk : grand immeuble de style stalinien rénové puis transformé en centre commercial, qui depuis est un souk difficilement fréquentable.

On y trouve :

Pour les armes, la boutique de Kriss et Ruby, fort bien dotée et ok pour mettre des accessoires. Elles rachètent aussi le matos d'occasion à un prix correct.

Pour le matériel de tech, le Centre Technique (tenu par une communauté de techies) fera votre bonheur d'autant qu'ils sont généralement capables de fabriquer ce qu'ils n'ont pas.

Pour le divertissement, Lenny Nero à tout une gamme de simstim.

Le tout est dirigé d'une main de fer par un homme surnommé le Boucher. Il est riche, gros (ne lui dite pas) et impitoyable mais il aime parler bouffe (ça l'attendrit).

mélange de heavy metal et de velours: des punks prêts à vous exploser et des corps prêts à vous faire exploser.

voyous criant, buvant et gâchant d'une manière générale les pauses repas.

Tour Calbank : tour contenant une banque, des bureaux juridiques et un restaurant (allemand, très cher).

Caserne des pompiers

Advocet : hôtel de luxe dont la carte comporte un grand nombre de services spéciaux. Pour les services pas encore à la carte, s'adresser au chef du personnel.

Épuisés livres anciens : bouquinistes honnêtes, ils ont énormément de choix y compris en tirages épuisés, artisanaux ou interdits.

A5-Marina



Simon row bespoke tailoring : un excellent tailleur situé très près du centre ville et du centre d'affaire. Son apprenti Neville commence à être compétent, il travaille donc vite, que vous commandiez du blindé ou non.

Présentation

L'ancien port militaire, conçu pour accueillir les portes hélicoptères et autres frégates des armées en campagne au moyen orient, depuis le départ des militaires, il a bien perdu de sa

superbe. c'est désormais une zone de stockage de marchandise utilisée aussi par nombre de passeurs et de clandestins

Dangers

Ne vous mêlez pas des affaires des autres et vous vous en sortirez peut être.

Lieux notables

La Croix de Chrome : entreprise de fabrication de matériel médical. Elle peut en livrer en urgence.

Medicross Conservation : banque du corps à peine légale, connue pour accepter les corps difficilement identifiables.

L'enclave : des isolationnistes convaincus, ils vivent dans leur ancien hangar désaffecté. Celui-ci, en bord de mer, a été entièrement aménagé avec des coins pour les serres de

Capitainerie du port : Les docks leur appartiennent en partie. Ils ont souvent des problèmes avec le NCPD et les forces privées.

production ou un peu de pisciculture. Ce qui est intrigant avec cette communauté au demeurant fort accueillante c'est l'impressionnant hangar à bateau sous baches à côté.

Bazar bizarre : ce qui se fait de mieux pour les techies en matière de boutique spécialisée.

Elle contient un incroyable tas de pièces détachées.

United Express : coursier se vantant de pouvoir livrer ce que vous voulez où vous voulez en moins de 30h.

BI-Université

Présentation

L'université compte plus de 15 000 habitants, la majorité d'entre eux habitant sur le campus. La sécurité y est stricte et éloigne rapidement

les indésirables. La Promenade, allée qui fait le tour de l'île, est même bloquée à ce niveau.

Dangers

Les flics de la fac sont en général des gens très courtois mais ils disposent d'unités de combat à réponse rapide (vans blindés et hélicoptères).

Lieux notables

Le hababab : repère des voodoo boys, les étudiants viennent s'encanailler et boire les meilleurs mojitos de la ville.

B2-Quartier d'affaire

Présentation

Le quartier corporatif représente le cœur financier de la ville, pompant inexorablement le sang qui maintient en vie les corporations : l'argent.

À l'ouest près de la fac, les buildings sont plus petits et abritent principalement des services de recherches et développement.

Au centre se trouvent les plus hauts et les plus spectaculaires des buildings. Ceux-ci sont rarement occupés par une seule société.

On trouve dans ces immeubles de luxe de nombreuses sociétés d'investissement, des banques réelles, virtuelles ou de données.

Dangers

Comme à West Hill, ne plaisantez pas avec les forces corpos, ces mecs là sont des cow-boys en uniforme qui tirent à la moindre menace.

Lieux notables

International Café

L'Étranger : bar de nuit au décor européen et au vider, Malcolm, toujours élégant et efficace.

Tour Balinger : exemple parfait d'un immeuble regroupant plusieurs petites

entreprises privées, comme Domestic Parkman, l'assurance mondiale, et Ben Feinberg, cette dernière gérant la fortune des personnalités de la ville.

9^{ème} rue : contient nombre de sociétés, dont une de gestion immobilière et un club.

Tour Plaza Est : tour résidentielle ultra chic ; les plus petits apparts s'y louent 5000 euros par mois.

Tour Plaza Ouest : le bas de gamme du quartier, déjà très bien. Les apparts ne s'y échangent pas à moins de 300 000 euros.

Tour Parkview : la plus ancienne et la plus luxueuse des tours du quartier. Surement un des bâtiments les mieux sécurisés de toute la ville, il dispose en plus de ses propres infirmeries.

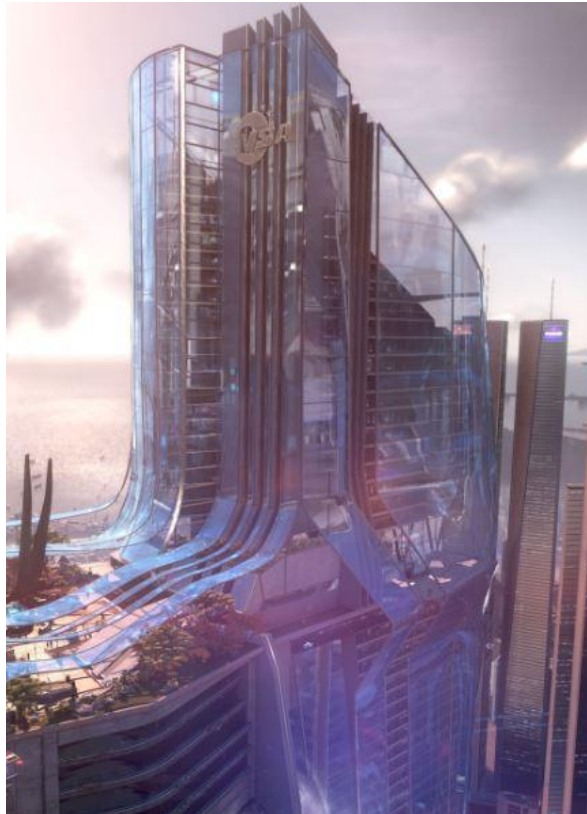
La crèche : voyager avec ses enfants est une galère trop importante ? Placez-les en sommeil cryogénique à la crèche.

Divers consulats : russe, européen, œcuménique.

Tour Plaza : tour de 96 étages d'entreprises diverses.

Tour West City : tour très semblable à la tour Plaza voisine, mais pleine de bureaux.

Raven microcybernétique : producteur de prothèses. 70 étages de façade miroitante et 4 aires d'atterrissages.



Tour Arasaka : abrite maintenant les locaux d'Armacham, Arasaka ayant dû lâcher l'affaire après le fiasco qu'a été sa guerre corporative. 130 étages noir mat visibles de partout dans la ville.

EBM international : l'architecture du bâtiment est surprenante, la surface externe est constituée d'un ensemble de poutrelles noires qui s'entrecroisent sur les vitres miroirs.

Petrochem international

Rutger bank : Banque de données, vous y laissez vos fichiers sensibles en confiant le code à celui qui doit venir les récupérer et en attendant vous êtes tranquilles. La sécurité du coffre n'a pas grand-chose à envier aux banques traditionnelles.
Immeuble Infocomp

Immeuble WNS

Immeuble orbital air
Merryl Asukaga et Finch

B3-Quartier Hospitalier

Présentation

Connu sous ce nom du fait de la concentration d'activité médicale, c'est aussi l'un des coins les plus peuplés de la ville. Une telle concentration

de population pousse même la municipalité à construire une autoroute aérienne devant la relier au reste de la ville

Dangers

Devant pareille concentration de matériel médical de valeur les voleurs et receleurs spécialisés sont légions, nulle part ailleurs en

ville vous ne risquez autant de vous faire attaquer pour votre foie ou vos yeux.

Lieux notables

Tour Eurasiabank : tour d'une banque discrète mais très bien implantée.

Immeuble Mac Milan : hôpital psychiatrique et cabinet de nombreux psychologues. Il abrite aussi une clinique de rééducation post-opératoire.

L'Afterlife : cette morgue reconvertie en bar est divisée en trois zones : l'antichambre, la crypte et l'Hadès. Plus on s'y enfonce, plus l'endroit devient sombre et dangereux.

Tour Trauma Team : attention, ce n'est pas un hôpital, juste le point de départ des hélicos de la société.

Centre médical Crisis : cet hôpital possède un des services de traumatologie les plus modernes du monde, par contre vous n'y serez accepté que si vous prouvez que vous en avez les moyens.

Centre des sciences médicales : centre d'étude pour les apprentis chirurgiens qui réparent les blessures légères. C'est moins cher mais...approximatif.

B4-Little Italie

Présentation

Un quartier sinistre et sale essentiellement constitué d'habitations à loyers modérés. Il se tient dans l'ombre des tours du quartier hospitalier. Si à l'origine la population était

majoritairement italienne elle s'est depuis un moment déjà largement métissée : des indiens et des turcs s'installent de plus en plus au sud du quartier.

Dangers :

Les dangers habituels plus les membres de la mafias qui, si votre tête ne leur revient pas vont essayer de vous racketter.

Lieux notables

Julius électronique : boutique qui propose des simples puces au haut de gamme électronique.

Guido coupes : Coiffure pour hommes ; principale clientèle : la pègre locale.

Commissariat numéro 2 : commissariat à l'agencement très utilitaire, sans décorations ni fioritures. L'armurerie est bien gardée au premier étage. Le parc automobile se trouve au sous-sol. Les pièces à convictions se trouvent dans un entrepôt au cœur du bâtiment qui court du sous-sol au deuxième. Les murs sont renforcés et protégés contre les champs électromagnétiques. On ne peut y pénétrer que par le sous-sol. En plus des traditionnels labos et administration, le commissariat possède des dortoirs, un chenil et une cafétéria.

La clinique : salon chirurgical avec des prix égaux à deux fois la norme. Ils sont très compétents et pleins de ressources (accès à la plupart des matériels). En ce moment, ils sont un peu sur les nerfs : une clinique cachée leur fait de la concurrence.

Agence de voyage Warder

Studio KJBR : studio de radio et de télé. Ils ont comme vedette **Rockaby Rozalyn**.

Immeuble vide : un promoteur n'arrive pas à avoir son permis de construire.

Résidence Tokyo : immeuble d'appartements de luxe.

Assistance sociale : ce bâtiment abritait autrefois les services de l'assistance publique. Depuis, la pègre en a fait un bordel pour ce qu'il reste de la classe moyenne.

Anneau de chrome : gymnase où s'entraîne la section muscle de la pègre. Ils s'y retrouvent pour s'entraîner, bavarder et recevoir des ordres.

Clinique du Dr Bill : le boucher du coin. Possède un hélicoptère, pratique pour les livraisons d'urgences.

Wilson and Co : petite firme d'investissement possédant des contacts sur un grand nombre de places boursières. Conseil, information sur la communauté financière locale sont leurs principales

occupations.

Balboa aviation : société de conception d'aéronefs extrêmement bien défendue en virtuel. Trop bien défendue.

Falcone buildings : structure massive et imposante. Elle contient plus d'une trentaine de manufactures ; le sous-sol est d'accès très restreint. Les voisins parlent de trafic de drogues.



B5-New Harbor



Présentation

Pas vraiment un quartier, seulement une poignée de constructions gigantesques séparées par des petits canaux.

Le bloccom est une arcologie complète: un centre commercial réservé aux esclaves corporatistes, avec ses logements et ses loisirs.

Dangers

Principalement la police corporatiste qui ne vous fera pas de cadeaux si vous faites du grabuge.

Lieux notables

Mc Cartney Stadium: bloc multisport avec des arènes et un grand terrain.

Bloccom : mélange de centre commercial et de gigantesque immeuble résidentiel pour les ouvriers de la zone industrielle. Très sécurisé dans les niveaux privés.

CI-Vieille Ville

Présentation

Le cœur historique de la ville, des bâtiments hors d'âge d'à peine quelques étages qui encadrent des rues étroites et sombres. Cette

monotonie est rompue par de somptueux manoirs anciens qui abritent les consulats japonais, européens, nigériens etc.

Dangers

Djoko contrôle le territoire, ses sauvages peuvent vous surprendre et vous punir très vite. Les Voodoo boys ont un bar juste à côté de la fac, allez boire un verre n'y est pas forcément

beaucoup plus dangereux qu'ailleurs mais ne les provoquez pas non plus sous peine de vous faire débiter comme poulet.

Lieux notables

Hara-kiri sushi bar

Camden Court : appartements de luxe très bien sécurisés (la sécurité est un luxe).

Guevarra's : restaurant tex mex ; on soupçonne les deux patrons d'être d'anciens agents de la CIA.

L'animalerie : Pour ceux qui aime le cuir, les écailles et le poil. Des animaux principalement synthétiques mais du naturel est aussi proposé.

Bien entendu le magasin gère aussi le toilettage et les modifications éventuelles. Pour les commandes spéciales, s'adresser au comptoir.

La cour des miracles : club privé dont le chemin d'accès est un véritable labyrinthe connu des seuls initiés. Les backrooms sont des lieux de débauches forts appréciés. Djoko en est évidemment à la fois le propriétaire et le meilleur client.



C2-Parc

Présentation

Ce parc est si bien aménagé que l'on a l'impression qu'il est bien plus grand qu'il ne l'est effectivement. Un petit lac et quelques îles se trouvent en son centre, de même qu'un

complexe sportif. C'est aussi là que se trouve la termitière, le grand terrier dans lequel se réfugie les clodos.

Dangers

Outre les drogués venus faire un peu de sport (à moins que ce ne soit l'inverse), les gangs venus chercher la merde et les clochards qu'on

pas envie qu'on vienne les faire chier, le parc est pas toujours un endroit fréquentable. Mais la mairie veille au grain, pas de débordements.

Lieux notables

Isadora Island : On ne sait pas d'où vient son nom. La journée, ses bois sont remplis de couples.

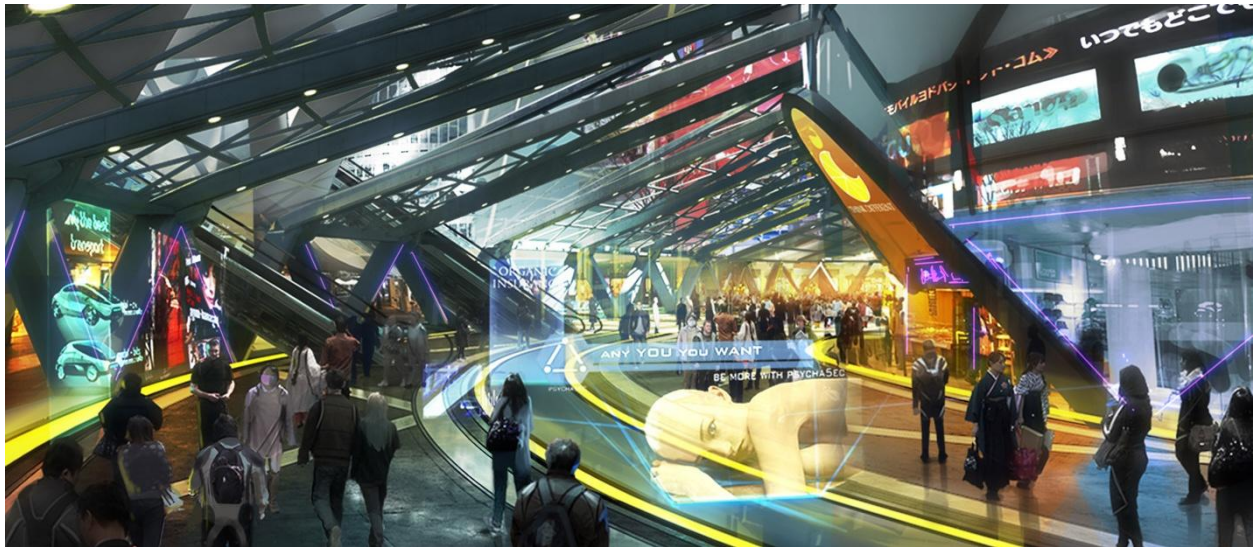
Fourmilière : La horde des clochards de la ville dort dans le parc, vu que la place commençait à manquer, ils se sont mis à creuser. Désormais le parc est à certains endroits un ensemble très dense de galeries. Personne n'en connaît l'ampleur exacte et elles grandissent doucement tout les

Caserne des pompiers

jours ; suffisamment doucement pour laisser le temps à la horde d'aménager le parc (c'est ça

ou se faire virer manu militari).

C3-Japan Town



Présentation

Qu'il s'agisse des clochards qui surgissent en masse du parc à la tombée de la nuit ou des hommes d'affaires venant au Boddukan admirer le dernier spectacle de kabuki , les

rues ne sont jamais calmes dans cette partie de la ville. c'est un véritable antidote au blues des nuits blanches.

Dangers

Si vous n'avez ni ne cherchez pas de problèmes avec les yakuas, vous risquez relativement

peu de choses. Provoquez des ennuis seraient pour eux très mauvais pour les affaires.

Lieux notables

Le Jardin : petit parc. Avec sa fontaine et ses roses, c'est l'endroit le plus romantique de la ville.

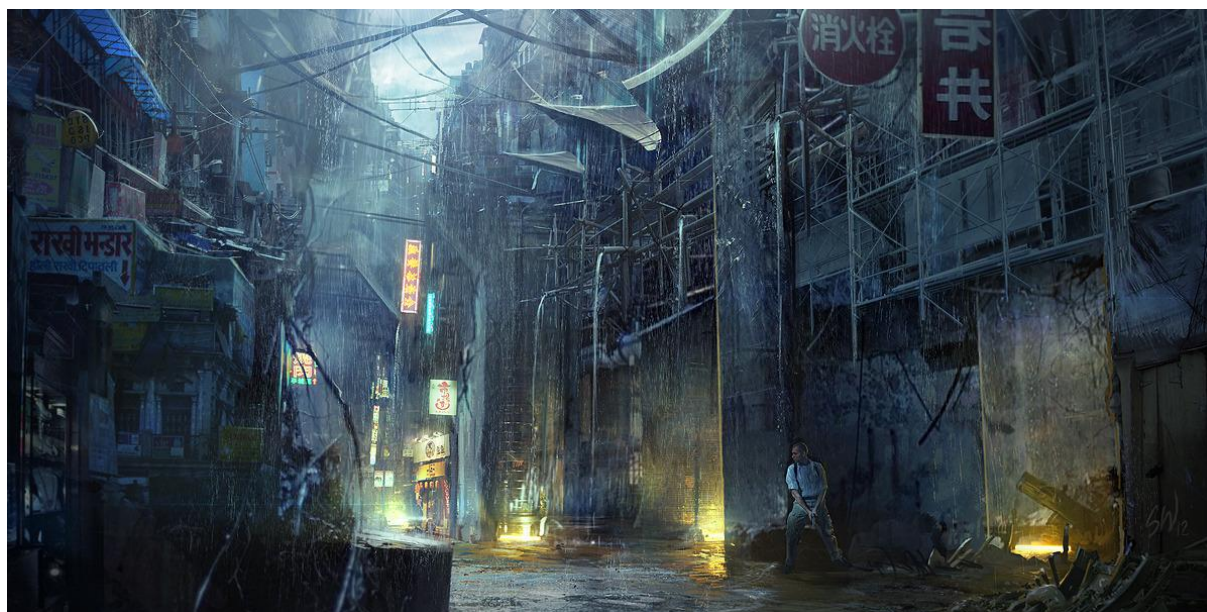
Centre artistique Bodukkan : l'un des théâtres les plus prestigieux ; les clients viennent parfois même de Jérusalem.

Bosozuku style bikes: Le paradis pour les accros de la vitesse à deux roues. Mais le plus

impressionnant est leur collection de casques, pour tous les prix et avec toutes les options imaginables, soyez surs que personne n'aura le même.

Ride : la boîte la plus cool de J-town, on y sert des liqueurs de thés synthétiques assez expérimentales. C'est aussi de ce bar que partent les courses illégales à travers la ville.

C4-little China



Présentation

Little china est un ghetto de petites propriétés commerciales, de détaillants et autres résidences particulièrement typiques

Dangers

La triade locale fait un paquet de business dans le quartier et ils aiment pas qu'on empiètent sur

leur territoire . La plupart des commerçant sont liés de près ou de loin à la triade.

Lieux notables

Monastère Tao Zen : à la frontière avec Japan Town, le monastère peut offrir un abri et un lieu de retraite et d'entraînement de très grande qualité. Les soins post entraînement y sont sous la coupe du Dr Wu Chi Lee. Un homme sage et très talentueux qui ne supporte pas l'irrespect.

Wu chi Lee et fils, apothicaires : tiennent la principale boutique d'ingrédients ésotériques de la ville.

Salon de massage de Mme Lin : peuvent aussi venir masser a domicile (pas dans n'importe quel quartier).

Marché asiatique : pour trouver les ingrédients les plus délicats. La street food y est top.

Blanchisserie Tong : plus grande blanchisserie industrielle de la ville , ce bâtiment est bien mieux gardé que ceux adjacents.

C5-Quartier Arty

Présentation

Un petit quartier oublié des grands projets d'urbanisation, depuis, les studio de cinémas indépendants, start ups etc. l'ont adopté. c'est

dynamique, sympathique mais ne rêvez pas, ce n'est pas encore safe.

Dangers

Les studios de cinémas attirant les paparazzis pas dizaines, la pègre ne fait pas de gros business dans le quartier. Les gangs eux,

apprécient cette potentiel notoriété , c'est pour ça que les studios recrutent très régulièrement des gardes du corps et des vigiles.

Lieux notables

Hydrosubsidium : un immense hangar dédié à l'océanographie. L'entrée est pleine de cartes médiévales en hologrammes.

Aquarium Richard Night : entretenu par d'impressionnantes donations.

Persepolis : le casino de la ville, une impressionnante structure garni de fausses sculptures antiques .Le personnel aime à parler le Farsi entre eux . Les cercles de jeu VIP sont une véritable hommage à l'empire perse.

C'est Diana Farah la propriétaire et son entreprise à pris tellement d'influence dans le quartier que son chef de la sécurité Andrew Scythe à le contrôle non officiel de la sécurité du bloc entier.

Oiseaux de paradis : magasins de plantes tropicales, les serres sont bien à l'abri dans le bâtiment. C'est un duo qui tient ça : une ancienne superstars des guerres de la jungle désormais chef de gang et gros fixer et un chercheur fou de biotechnologies végétales.

Autour de la ville

Zone industrielle : port en eaux profondes doublé d'une décharge et d'une zone industrielle (avec chantiers navals).

Le Panama Rose : grand navire renforcé où se déroulent de violents combats clandestins. Y étaler son talent peut ouvrir bien des portes comme sceller des cercueils.

La Tête dans les nuages : dirigeable grand luxe dirigé par Raileen Kawahara, yakuza notoire. Tous les plaisirs y sont permis.

Le QG de la police : situé sur un immense bateau, il a permis de toujours faire régner l'ordre sur la ville et ce, depuis sa construction.

La Promenade : l'ensemble du chemin littoral de la ville, bloqué au niveau de l'université.

Sous la Promenade se trouve un gigantesque périphérique.

Yacht City : ensemble de navires n'ayant pas besoin de rentrer au port ; on y trouve des jonques, des casinos flottants et bien sur des yachts.

Archologie flottante : installation récemment arrivée. Elle produit du krill et des algues.

Centre de réenveloppement : situé dans une station pétrolière désaffectée à proximité immédiate de la ville.

Clinique du docteur Courault : La plus avancée des cliniques de la région entière, se trouve dans un sous marin, elle n'est pas toujours joignable, ni forcément accessible

mais jamais les forces de l'ordre n'y ont mis les pieds.

Croix rouge clandestine : surnom donné à cette ancien porte hélicoptère désormais navire hospital. Rassemble des indépendants beaucoup moins regardant que la trauma team . Une partie des leurs a installé un avant poste au cœur des égouts.



3. Société

Technologie



La technologie, l'alpha et l'oméga de l'homme moderne, son rêve aussi bien que son cauchemar. Du choc du futur à l'immortalité en passant par la cyberpsychose.

Commençons par le seul point indéniablement positif du lot, le progrès de la médecine.

Grace aux analyses systématiques du génome, de l'épigénome, du transcriptome, du protéasome, voire du microbiome, l'espèce humaine (enfin la fraction capable de comprendre ces concepts) a acquis un niveau de connaissance sans précédent sur la Vie et les sciences de la santé ont pu aboutir à des traitements performants (mais souvent dispendieux) pour grand nombre de maladies.

Des traitements moins spécifiques (pour les traumatismes divers) existent cependant, la découverte de la guérivite (un cocktail de protéines et d'hormones) dont l'utilisation a

révolutionné d'abord la vie des pratiquants d'arts martiaux et des militaires puis du crime organisé dans sa totalité (un produit qui permet de récupérer de ses blessures aussi vite ne reste pas longtemps qu'entre les mains des gens honnêtes, si on peut considérer que les militaires sont des gens honnêtes).

Depuis la recherche ne s'est pas arrêtée : ont été développés les illustres nanochirurgiens, les systèmes immunitaires artificiels et les vers biotechs (des asticots modifiés pour non seulement manger les chairs mortes mais aussi pour pomper un peu de sang, ce qui favorise la revascularisation, et sécréter un mucus favorisant la cicatrisation). La répugnance naturelle devant les asticots disparaît aussi vite que la blessure (à tel point que l'on murmure que les fabricants de guérivite seraient en pleine préparation de coup bas).

Parlons maintenant de l'invasion du corps humain par la Science.

Une succession de découvertes scientifiques permit le couplage homme-machine. Parmi elles, le transistor à protons pour s'interfacer avec des cellules synthétiques, l'optogénétique et le développement d'une alimentation implantable, (cette alimentation hybride se compose d'une batterie très longue durée et de cellules productrices de courant à partir du glucose sanguin).

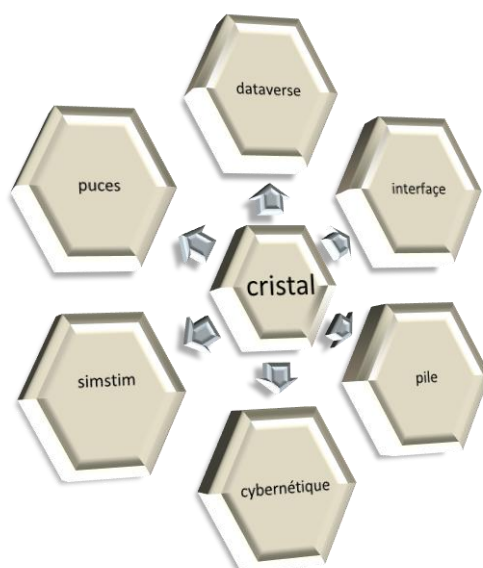
Cette technologie (comme celles de la santé en générale) ne prit son véritable envol que durant les guerres qui firent suite à la crise indo pakistanaise. Durant ces guerres de nombreux soldats furent blessés et amputés et la

prothétique (alors basée sur les prémices du myomère) leur permit de tenter de sauver leur vie de famille bien méritée (ou de retourner courir entre le feu et les shrapnels pour se venger).

Dans le marché civil, les organes artificiels eurent aussi beaucoup de succès (malgré leur prix très élevé au début) et beaucoup s'endettèrent pour remplacer les pièces défailtantes (même si le vrai effet pervers de ces prix fut le renouveau du trafic d'organes, avec des donneurs pas forcément consentants).

Voyons désormais ce qui constitue la plus grande phase évolutive de l'homme depuis la maîtrise du feu : le système nerveux auxiliaire

Système nerveux auxiliaire



Le système nerveux auxiliaire est une expression qui regroupe tout à la fois la pile corticale, le cristal et le cyber cerveau.

Les deux premiers sont en général implantés dans la tendre enfance (comprenez avant les

gangs, les drogues et l'ultra violence gratuite) dans une opération très simple impliquant un parasite fongique.

Cristal

Le cristal est à la base de l'humanité 2.0, sans lui rien n'est possible. Lors qu'on l'implante, 1 heure après la naissance il n'est pas plus gros qu'un pèpin de raisin mais il grossit avec les années.

En effet le cristal n'est pas une structure inerte, c'est une merveille de bio ingénierie

Pile

Cette pile est une merveille, il n'y a pas d'autres mots mais sa pose ne peut intervenir avant que le cristal soit « mûr », en général vers l'âge de 3 ans.

La pile est une solution de remplacement pérenne aux thérapies de longévité. Via le cristal, la pile procède à un brain mapping parfait, vous sauvegardant ainsi dans ce petit cylindre à peine plus gros qu'une antique pile Ir6 et recouvert de diamant polysubstitué quasiment indestructible. Cette sauvegarde qui peut potentiellement vous rendre immortel se fait en général une fois par jour.

Mais ressusciter n'est pas chose aisée, outre le fait qu'une résurrection de qualité est inabordable pour le commun des mortels, il y a des risques que votre nouveau vous soit en deçà de l'ancien.

N'espérez pas mettre votre pile dans un robot géant, la technologie est à peine mature et jusqu'à récemment seul un cerveau humain pouvait traduire les données d'une pile, depuis les militaires ont développés un pseudo cerveau fait de nanobes juste suffisant pour vérifier l'état mental post traumatique du soldat.

En général votre pile revient dans un clone préalablement acheté, c'est de loin le mieux toléré. Bien mieux en tout cas que ces modèles génériques bas de gamme où seules vos gamètes ont votre patrimoine génétique d'origine.

Vous pouvez aussi mettre votre pile dans un corps dont le système nerveux a été blanchi, le

synthétique, une matrice optogénétique à croissance lente qui peu à peu déploie des faisceaux de fibres optiques à l'architecture complexe à travers tout le système nerveux central.

Cette matrice se reconfigure en permanence pour être toujours au plus près des besoins de son hôte.

traitement et l'extraction sont très chers (une extraction propre, non létale d'un implant ancré à la base du crane est assez délicate) mais ça peut être rentable sur un corps truffé de matos.

Cette procédure est longue, c'est d'ailleurs la seule limite au pouvoir des math (glissement sémantique depuis mathusalem) les hyper riches qui jamais plu ne craindront la mort, ne serait ce qu'une semaine en dehors du business est une éternité.

Cette possibilité de ressusciter a eu une influence sur les cercles sociaux, mari et femmes peuvent ne plus se reconnaître, certains en profite pour changer de visage et disparaître sans un regard. L'éducation est bâclée, sacrifiée au travail pour gagner l'argent nécessaire à une 2eme vie.

Devant ce défi certains préfèrent partir perdants, lâcher l'affaire, vivre qu'une seule vie ais le faire à 100% plutôt que de se battre pour économiser à peine assez pour voir renaître une pale copie de soi même.

Pour éviter cette rupture sociale, les gens ont pris l'habitude de prévenir lorsqu'ils vont ressusciter (ça semble la moindre des choses), ils ont aussi l'habitude de faire une énorme fête après durant laquelle un grand nombre de question sont posées et d'anecdotes évoquées afin de vérifier si la nouvelle incarnation est à la hauteur de l'ancienne.

Identification

Avec la possibilité de ressusciter et d'éventuellement changer de corps par la même occasion c'est posé un vrai cauchemar logistique pour identifier et suivre les populations.

La pile a donc une deuxième partie. Cette deuxième partie stock, fabrique et marque d'un code unique des nanites qui circule dans votre sang. Identifier ces nanites est bien plus facile et rapide que de procéder à une analyse ADN. Disparaître nécessite donc de purger le sang de toutes les nanites et d'effacer les fichiers vous concernant.

Changer d'identité est plus compliqué, il faut intervenir sur la pile afin de changer le code

imprimé et sur les fichiers du gouvernement pour que personne ne s'en aperçoive.

Une intervention encore plus complexe car celle-ci requiert une modification physique de la pile permet de lui faire imprimer deux codes différents, c'est très cher mais si c'est bien fait vous aurez deux identités, une pour les affaires légales, l'autre pour, pour ce qui ne me regarde pas.

Si vous n'avez vraiment pas d'argent il est possible d'implanter une petite puce RFID sous la peau, c'est moins fiable et ça ne résistera pas à une prise de sang mais ça peut faire le taf lors de contrôles de routines

Cybercerveaux

Les cybercerveaux sont des appareils qui se branchent sur le cristal, ils suppléent les faiblesses du cerveau humain par un ensemble de processeurs, d'unités mémoires et d'un émetteur/ récepteur large bande (et de prises d'interface) pour la connexion à la toile . C'est

ce cybercerveau qui vous permet de contrôler correctement vos précieux implants. C'est donc via le cybercerveau, le cristal et un afficheur optique que vous avez accès à l'interface, la porte ouverte au net.

Toile ou dataverse



Dans votre PAN (personnal area network). Vous trouvez vos objets personnels et les informations associées.

Ainsi, si vous vous branchez à votre voiture (le wireless n'a jamais supplanté les câbles pour

une simple raison d'efficacité) et que vous conduisez par la pensée, s'afficheront dans un élargissement de votre champ de vision (ou en superposition sur les cotés, c'est comme vous le sentez) les écrans de contrôles, des plus basiques comme le compteur de vitesse aux

plus avancés tels la température du moteur ou le mélange de carburant que vous faites couler dans le moteur.

Ce système à un nombre d'application infini, vous voulez changez de chaîne ? Pensez y, scannez les périphériques environnant, ouvrez la boîte de dialogue, la voilà en surimpression en haut à droite, sélectionnez la chaîne, de la plus polémique à la plus abrutissante. Vous voulez téléphonez (les téléphones d'aujourd'hui tiennent dans les oreillettes Bluetooth du 20ème siècle). Vous avez branché votre flingue à votre cyberoptique, système smartgun dernière génération oblige.

Le viseur vient de s'aligner entre votre rétine (si vous en avez encore une vraie) et sa pure tête de con, pas de problème avec ça (et vos

réflexes câblés), elle est déjà en train d'exploser (sa pure tête de con).

Vous pouvez aussi sortir de votre système pour vous connecter à la portion locale de la toile. En faisant ça vous obtenez bien entendu un accès à internet mais aussi et automatiquement des données sur votre position, la météo locale, les lieux d'intérêts (suivant vos préférences paramétrées) ainsi que le temps pour y aller sans oublier les faits divers issus des flux d'informations.

Votre visibilité en réalité augmenté par les autres utilisateurs dépend de vos paramètres personnels, vous pouvez vous afficher de manière ostentatoire ou tenter de vous soustraire à la vue.

IA : djinns, muses, ia générales, IA germes, constructs

Depuis l'évasion des IAs ayant donnés les néo Loas, les organisations qui en utilisent ont dues appliquer des mesures de sécurité beaucoup plus drastiques. On avait eu de la chance avec celles-ci, qui sont franchement pacifiques mais les suivantes ne seraient pas forcément plus cool.

Les IAs ayant ces capacités d'évolution, les potentiellement dangereuses donc sont appelées IAs germes. En libérer une est passible d'une peine d'effacement.

La grande majorité des systèmes utilisent donc des IAs beaucoup plus limitées dans leurs protocoles et généralement dévolues à un corpus de tâches assez précis (la finance, la recherche etc.). ces IAs sont appelées Djinn comme les anciens génies des contes orientaux.

Ces IAs ont beaux êtres limités, elles ont coutés leur travail à nombre de salariés

qualifiés, ceux qui ont put le garder travail en collaboration ou lui enseigne des choses pour les rendre toujours plus performantes.

Les IAs personnelles, bien moins puissantes que les IAs germes et les Djinn servent juste à vous faciliter la vie, elles vous rappellent vos rendez vous, vous donne le programme télé et peuvent faire deux trois recherches pour vous. Celles-ci sont appelées Muses.

Le dernier type d'IA est le plus personnel : les constructs. Un construct n'est pas une personnalité, c'est une pseudo IA établie par un programme qui a enregistré sur des années votre comportement et vos schémas de réactions. Ne pas confondre avec la pile qui est la cartographie relative de vos schémas cérébraux, à savoir votre vraie personnalité. Un construct ne peut pas apprendre (mais peut être connecté à un ordinateur) et n'évoluera jamais alors que la pile.

Cybernétique

J'imagine que vous avez entendu parler des cybermembres, la force de 20 hommes (par bras), si vous y croyez c'est que vous êtes soit bête soit dans une mauvaise descente de votre vice préféré.

Si les cybermembres étaient si fort qu'on le fait croire aux enfants, jamais votre dos et votre cage thoracique ne le supporteraient, ils céderaient dans un bruit terrifiant d'os et de

cartilage, (en ce qui concerne les modèles haut de gamme, une plus grande partie de votre corps est remanié ce qui autorise de meilleures performances).

Vous pouvez aussi jouer avec vos réflexes. Certains appellent ça de la maille, d'autres un neurachem et d'autres encore du câblage ; dans tout les cas une modification de votre système nerveux vous donne des temps de réaction

Puces

Les puces se branchent sur votre système , les puces peuvent faire plein de choses pour vous elles peuvent vous apprendre une langue, un style de combat, comment faire votre vidange ou savoir se tenir à table, la chose gênante c'est que ce savoir remplace ce que vous vous faite, vous devenez une marionnette qui s'adapte c'est tout.

Dangers

La cybernétique et les corps de Tech ninja, c'est assurément très cool mais il y a des choses que les fabricants ne marquent qu'en petit sur le contrat.

La cybernétique vous déshumanise, ce truc là vous rend dingue, pas parce que vous remplacez la chair par de la très haute technologie mais parce que même la très haute technologie n'a toujours pas réussi à offrir une alternative parfaite au matériau humain de base.

Un bras en composite ne vous offrira pas les mêmes sensations, d'accord tous ne sont pas sensibles comme une brique aucun ne vous satisfera pleinement. Pareil pour vos réflexes, vous surveillez en permanence pour ne pas courir le risque qu'un de vos protocoles de combat ne parte avant que vous n'en ayez eu conscience à la fâcheuse tendance à vous rendre distant et parano. C'est ça que l'on appelle la cyberpsychose, et l'effet peut être aussi observé lors d'un changement de corps, en plus du choc traumatique dut à la mort, la différence de capacités entre un corps et un autre peut vous faire sombrer, imaginez un myopathe transféré dans le corps de Rambo.

surhumains (nous reviendrons sur les effets délétères sur votre psychologie).

Un autre système modifiable est le système sensoriel : cyboptique pour voir la nuit ou au travers des murs, cyberaudio pour ne plus jamais demander aux autres de répéter et j'en passe des meilleurs.

Une option que les gens adorent (à juste titre) est l'inducteur de sommeil, une puce capable, en influent de manière subtile sur certains de vos centres nerveux de transformer une sieste de 2h en nuit de 8h, je m'explique, plus besoin de dormir longtemps, 2h et vous êtes à nouveaux à fond.

Si vous pensiez qu'après votre dernière opération en date tout le monde vous respecterait, vous aviez tort.

La population est en général méfiante quant à la cybernétique ou aux enveloppes trop aiguës et avoir l'une ou l'autre (et à plus forte raison les deux) vous marque comme un individu à part. Au 20ème siècle, les tatouages faisaient le même effet. Maintenant on vous regarde comme si vous portiez une arme, ce qui rend les gens méfiants, désagréables, voire carrément hostiles.

Certains lieux ne laissent pas entrer les câblés, les fanatiques religieux vous crachent dessus et les gangs vous cherchent pour qu'une fois que vous vous serez vidé de votre sang dans le caniveau ils puissent dire à tout le monde qu'ils en ont dans le froc, et ça ce sont les amateurs. Certains se sont spécialisés dans la traque des cyborgs (nan pas les flics ; même s'ils le font aussi, ce n'est pas pour récupérer vos pièces détachées).

Et je ne parle même pas de cette merde d'ehancer, dont la marque principale est la neuropozyne, pour accumuler toujours plus d'augmentations en restant relativement sain d'esprit. Cette dope vous rend certes hyper compatible à la technologie pour que vous

puissiez vous en fourrer un max mais arrêtez (pour économiser votre fric par exemple) et vous allez pleurer. D'abord des engourdissements puis une paralysie partielle, des saignements, de l'apoptose... Bref, un rejet massif. Vous savez pourquoi c'est aussi cher ? Pour que les puissants le reste, c'est tout.

Un dernier usage des ehancer est simple, la traite humaine, et oui si vous implantez du matos de mauvaise qualité dans quelqu'un il sera dépendant, sous peine de mort, vous pouvez donc l'obliger à faire tout ce dont vous avez envie.

Alors pourquoi prendre tout ces risques ?

Vous voyez les masses aveugles dans la rue, dans cette masse les individualités meurent.

Faire partie de ces vagues d'êtres insignifiants, voilà le premier risque, sortir du lot est possible (aussi facile pour les chirurgies mineures qu'un tatouage ou un piercing au 20ème s.), les exotiques forment une communauté, qu'ils portent des modifications canines, ou un masque bio implanté de cartilage de squal, les gens les remarquent, ils existent.

La deuxième utilité de la technologie est de lutter contre la technologie elle-même, ou plus exactement de survivre à son expansion, vous vous battez avec le système, contre le système pour ne pas que l'obsolescence vous dévore.

Dans cette lutte contre l'obsolescence, les dispositifs implantables (comme les neurachems) sont un sprint final, personne ne peut dire si ça tiendra.

Santé



Quand la législation tombe les problèmes s'accumulent.

Le smog, cette brume toxique, enferme régulièrement les villes dans son étreinte cancérogène. Si seulement il n'y avait que l'air qui soit malsain mais les contrôles qualités de l'eau sont souvent faussés, même les rats et les pigeons ont du mal à vivre en ville. Attention

ne croyait pas que vivre à la campagne soit mieux, après tout les pluies acides sont quand même là mais secondés par les pesticides et fongicides en tout genre, les engrais peuvent être toxiques et vu que les plantes produisent elles même des toxines certains s'en méfient. Et là on parle des territoires relativement sains comme l'Europe de l'ouest et l'Amérique du

nord. Le Moyen Orient et l'Asie du Sud Est sont contaminés radioactivement ; les zones tribales d'Asie Centrale, d'Afrique et d'Amérique du Sud sont empoisonnées par les gaz de combat généreusement déversés. On ne

compte même pas l'effet de l'industrie minière et des désastres écologiques des guerres corporatives.

Il est normal que les gens n'aillent pas bien et de nombreuses épidémies en profitent.

Cliniques

Il existe une grande variété de cliniques. Les plus simple proposent les opérations de chirurgie esthétique mineures (lifting, coloration de la peau) aussi facilement que les coiffeurs au début du 21ème siècle, à la nuit tombée, certaines de ces cliniques proposent leurs services pour ceux qui ont besoin de soins d'urgences et discrets.

D'autres ont fait de cette activité un business à part entière. Ce sont les charcudocs, ces gars-là ont des compétences en médecine et peu de morale : d'excellents médecins au noir donc. Ils sont toujours disponible pour vous réparer moyennent finances, ou vous implanter ce que vous ne devriez pas pouvoir sur le marché

Pour les réenveloppements, il existe en général un centre officiel par ville mais en fouillant bien, il y en a souvent un autre tenu de manière

légal. Bon ok ça se passe sur la table encore chaude et sale du précédent patient et alors ?

Les cliniques de plus haut grades sont faciles d'accès tant que vous avez de l'argent, et pour un petit bonus ils planteront ce que vous voulez (légal ou pas peu importe). Le problème vient avec les meilleures cliniques, non seulement il faut pouvoir payer mais il faut aussi qu'ils aient envie de vous y voir (ou alors vraiment rien à vous refuser). Plus les cliniques sont haut de gammes, plus vous devrez allonger les sous mais plus vous ressortirez sains d'esprit. Une équipe de psychochirurgiens peut vous suivre un temps et vous aidez à vous adapter.

excessivement louche, généralement lié à la pègre.

Assurances

Pour avoir accès à tous ces services il faut avoir de l'argent mais si vous êtes en train de baigner dans votre sang vous aurez du mal à valider le paiement, de l'intérêt d'une assurance.

L'assurance la plus commune est l'assurance trauma team (qui pour rappel est gérée par l'ONU). Pour une grosse somme mensuelle, vous avez droit à une jolie carte et si vous êtes vraiment dans la merde, vous pourrez la briser. En brisant cette carte, ils enverront une équipe dans un petit hélicoptère. Cette osprey est armé et médicalisé, l'équipage se compose d'un pilote, d'un soldat et de deux médecins. Le pilote est entraîné à se poser sur le toit d'une voiture dont ils pourront vraiment venir vous chercher n'importe où. Bien sur ça c'est l'abonnement standard et en payant plus ils viendront vous chercher avec plus de matos et plus vite (et vous serez prioritaire si plusieurs demandes arrivent en même temps). Il faut aussi vous

rappeler que votre abonnement est une avance sur frais et donc que ce que vous avez versé par mois constituera les premiers paiements. Une fois stabilisé, ils peuvent vous emmener dans la clinique ou l'hôpital de votre choix. Vous savez là où vous aurais à remplacer les morceaux qu'on trop soufferts.

La deuxième assurance indispensable si vous vivez dangereusement (mais totalement inabordable pour la grande majorité de la population) est l'assurance réenveloppement, vous payez un corps de remplacement pour lorsque le vôtre aura lâché (cause naturelle ou pas peu importe) ainsi que l'opération pour habiter ce corps. A ce prix là vous aurez le corps de base, un clone de votre corps d'origine généralement.

Par contre si vous vivez dangereusement les probabilités que vous mouriez rapidement sont plus élevées, donc les mensualités des deux

services seront plus élevées (et si ils découvrent que vous vous êtes fait passé pour un gentil citoyen ils risquent d'invalider votre contrat). 'Fin bref, pensez à aller voir un notaire pour assurer votre futur vu que si jamais vous venez à mourir, la justice ne vous

paiera pas tout de suite un corps. Si le procès s'éternise, les indemnités vous le rendront peut-être mais si le procès n'aboutit pas et que vous n'avez pas d'assurance, vous serez mort pour de bon. Dommage pour les pauvres.

Psychochirurgie

Encore expérimentale, cette procédure d'altération de l'esprit humain est une version hyper optimisée de la psychologie. Aidée de méthodes de méditation orientale et de cybernétique.

Quand votre médecin est une IA, elle peut fouiller votre tête, analyser le problème et par une stimulation profonde, un recablage discret et une suppression de facteurs parasite améliorer les choses.

C'est odieusement cher et toujours risqué mais ça permet vraiment des merveilles (la moindre étant de vivre mieux avec ses implants, et ainsi de ne pas risquer de péter un plomb).

Les meilleurs privés du monde ne ratent la possibilité de séances et ce aussi pour se faire imprimer un conditionnement très puissant, à égalité avec l'instinct ou se permettre d'apprendre plus vite.

Fléaux

L'opportuniste

Beaucoup l'appel comme ça en réalité, c'est une version hyper efficace du papillomavirus, il provoque donc un cancer, et ces cancers sont contagieux, ça ne tue que très lentement mais c'est critique pour les forces vives d'un pays (la chine en a bien fait les frais).

Le syndrome de djorkin

Une dégénérescence génétique : au fur et à mesure des réplifications cellulaires les erreurs se multiplient, maintenir un patient en vie est odieusement couteux car tous les organes finissent par s'arrêter et les cancers se multiplient.

La Huntington virale

Le virus de la Huntington virale est le plus destructeur de tous, il vous laisse vous développer gentiment, mener votre vie, tisser des liens et quand il vous prend il vous baise. Vos fonctions cérébrales supérieures sont peu à peu grignotées, le seul remède actuel est le changement d'enveloppe.

La cyberpsychose

La déshumanisation par le choc technologique (les détails sont dans la description de la High Tech) et le stress de la vie quotidienne

Classes sociales

Commençons par quelques statistiques : la composition de la société est la suivante : 2% d'odieusement riches, 5% en dehors du

système, 13% de nomades et de zéros, 30% de classe moyenne et 50% vivant de manière précaire.



Nomades et zéros

Les nomades et les zéros sont des cohortes de SDF, parfois motorisés, se répandant de ville en ville comme des colonies de blattes improductives. Ils vivent selon leurs propres moyens, selon leurs propres règles. Totalement

à l'écart du système, la plupart n'existent même pas, dans aucun fichier officiel. Ils sont donc les proies aisées des puissants et une cible idéale pour la violence des rues.

Classe moyenne

La classe moyenne vit confortablement grâce aux corporations qui les asservissent. Ses membres vivent avec leurs collègues, sortent avec leurs collègues, sont soignés dans les cliniques affiliées, portent le logo officiel et leurs enfants vont dans les écoles corporates. Ils disent merci pour tout cela.

Dans cette classe moyenne, on trouve la main d'œuvre qualifiée donc utile, les groupes de travail aussi bien scientifiques que de gros oeuvres, habitués à travailler ensemble. Ils sont contrôlés mais protégés, dépendants mais efficaces. N'oublions pas non plus que tout

l'argent qu'ils gagnent est d'une façon ou d'une autre réinjecté dans un système économique profitable aux corporations.

Ceux qui vivent de manière précaire sont ceux qui ne méritent pas de traitement de faveur aux yeux des corporations. Ils vivent au jour le jour, emplissent les usines, et sont considérés comme de la force de travail. Lorsqu'ils ne vivent pas directement d'un travail corporatif, ils s'en sortent grâce à l'argent de la classe moyenne, vendant des repas à emporter ou des services à la personne.

Nous arrivons à ceux qui contrôlent et font rêver ces masses, les 2% d'ultra riches, riches car indispensables, qu'ils soient scientifiques, stratèges ou cadres indispensables, même si de nos jours les stratèges et les cadres font un peu le même travail. Ceux-là sont réclamés et retenus par tous les moyens envisageables : déficience enzymatique, bombes corticales ou simplement chantage.

Les dynasties économiques

Nous arrivons à ceux qui contrôlent et font rêver ces masses, les 2% d'ultra riches, riches car indispensables, qu'ils soient scientifiques, stratèges ou cadres indispensables, même si de nos jours les stratèges et les cadres font un peu le même travail. Ceux-là sont réclamés et retenus par tous les moyens envisageables : déficience enzymatique, bombes corticales ou simplement chantage.

Même parmi ces fortunes, certains sortent du lot. Ces gens forment l'élite économique de la planète : des dynasties économiques.

Cette classe sociale est vraiment à part ; ce sont des quasi-dieux parmi les hommes. Strictement rien ne leur est impossible et ils sont inexpugnables.

Les Sharman Shell

La famille qui règne sur Jérusalem via des contrats pour l'eau, l'électricité, la police et même l'encens. On dit que l'héritier, Anton, a un réseau d'espions tel qu'il peut suivre n'importe quelle âme errante dans sa ville.

Les Tessier Ashpool

La famille fondatrice de Lumierrante, des pionniers de la construction et de l'aménagement spatial. Ils y avaient pensé avant même que les piles ne soient logées dans les crânes. Pour se prémunir contre le manque d'héritiers, ils ont vingt enfants clonés, dix mâles et dix femelles. Ceux-ci se réveillent périodiquement de leur sommeil cryogénique pour gérer tour à tour l'empire familial.

Josef Virek

Investisseur en Europe de l'Est. Il avait prévu le coup de Délos et s'est enrichi à hauteur de

Même parmi ces fortunes, certains sortent du lot. Ces gens forment l'élite économique de la planète : des dynasties économiques.

Cette classe sociale est vraiment à part ; ce sont des quasi-dieux parmi les hommes. Strictement rien ne leur est impossible et ils sont inexpugnables.

plusieurs milliards. Depuis, il possède des parts dans de très nombreuses sociétés, mais derrière tellement de sociétés écrans que personne ne connaît véritablement la valeur de sa fortune (forcément colossale). Il vit cloîtré dans un château bunker perdu dans les Carpates.

Tyrrell Yatsushiro, Riya Andrea Nagirof

Le couple le plus puissant d'Asie : des industriels avec des parts partout, comme Virek. Ils sont les rois de Hong Kong. S'il y a des gens que vous n'aimeriez pas avoir comme ennemis, ce sont eux. Ils sont aussi puissants que les autres mais beaucoup plus directs et ne cacheront même pas le fait de lancer un contrat sur la tête d'un importun.

Les Bancroft

Dire qu'ils ont de nombreux liens dans les hautes sphères serait un euphémisme. D'origine américaine, ils connaissent tout le monde et tous ceux qu'ils connaissent leur doivent quelque chose. Ils n'ont que peu de parts dans les sociétés car leur pouvoir vient du trafic d'influence.

Les Di Girolamo

Grande maison d'origine italienne. Le membre le plus éminent est Kendric, un playboy magnifique qui fait régulièrement les gros titres des flux d'informations à scandales pour avoir emmenée (avec l'aide de sa femme) une starlette sur un océan de luxure à bord de son yacht.

L'instabishment

L'instabishment est un néologisme dérivé du terme establishment, désignant la bonne société. L'instabishment, a contrario, désigne le pan de la société illégale, les ombres, l'underground légal et moral, beaucoup d'argent et autant de lois transgressées. C'est la main gauche de la société, sa mauvaise conscience.

Certains désignent ça comme un cancer et quelque part, ils ont raison : ceux qui vivent par le péché ne mourront pas, au pire ils seront remplacés. Les joueurs en font partie, en tant que créatures du changement et du progrès suivant ce qu'ils décideront. Dans l'instabishment, rien n'est impossible tant que vous avez du talent.

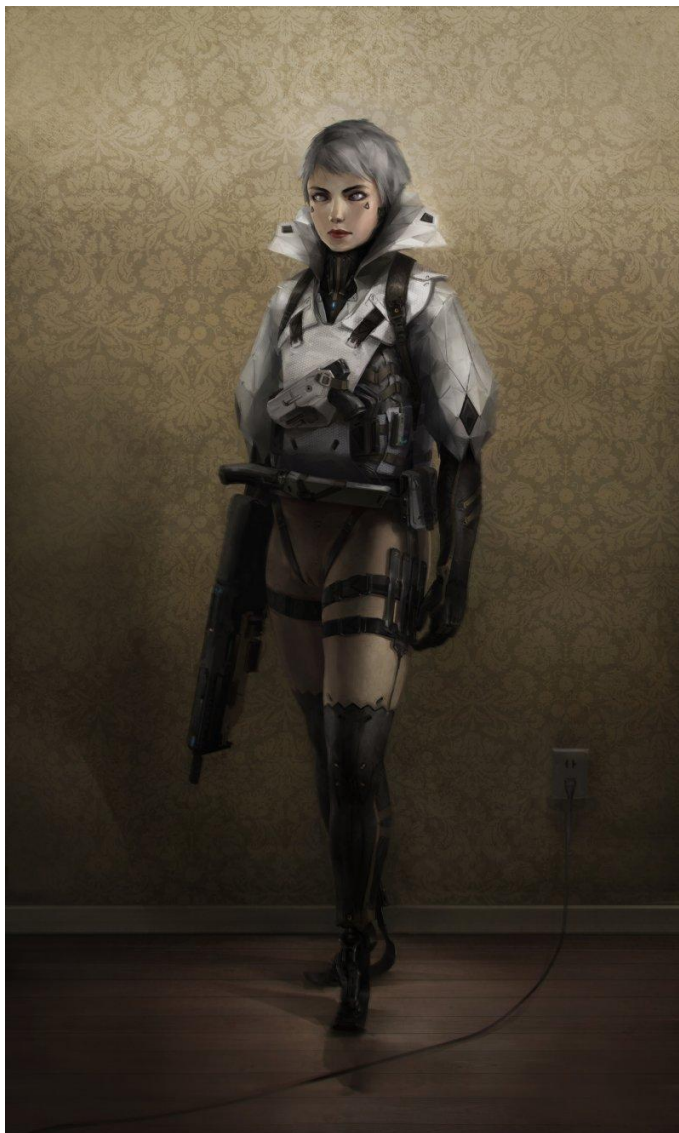
On peut se demander pourquoi ce milieu est toléré par les corporations, voire nécessaire, sachant que celles-

ci entretiennent déjà leurs forces vives ?

Ce milieu est comme celui des bidonvilles : d'un incroyable dynamisme et d'une ingéniosité sans faille, la pression (à un point tel que le concept de darwinisme social au sens littéral y est une réalité) étant telle qu'il faut pouvoir rentabiliser ou créer à partir de peu, trouver de

nouvelles fonctions aux objets le premier sous peine de se faire bouffer. Tellement d'argent et de pouvoir sont en jeu que les bonnes idées fleurissent. Qui a dit que le futur était forcément jetable ?

Il y a une autre info que beaucoup de cadres n'aimeraient pas voir filtrer : l'éducation corporative rend peut-être obéissant et efficace, mais elle formate et dans la rue, une équipe de combat corporative se voit autant qu'un gyrophare holographique du CSWAT.



Organisations étatiques

Les nations

On peut légitimement se poser la question de la survie des états dans un monde où les entreprises se permettent de déclencher des conflits, de commanditer des assassinats, de raser des villes entières et de mettre le monde à feu et à sang.

La réponse est pourtant simple : ces entreprises sont des multinationales, implantées partout, traitant avec tout le monde pour se répandre encore plus, comme un cancer. Elles n'ont aucun intérêt à se poser, à s'installer ; s'engager trop serait mauvais pour les affaires d'une part, et inutile d'autre part.

Gérer un état est une tâche longue et fastidieuse, et en plus cela ne rapporte pas un point de côte de popularité. Pourquoi faire soi-même ce que l'on peut déléguer (merci le lobbysme) ?

Voyons donc ce qu'ont gardé les états (ou plutôt ce qu'on leur a laissé).

Les services d'aides aux plus faibles n'ont pas tenu et la sécurité sociale n'est qu'un souvenir, sauf si vous travaillez pour une corporation qui vous l'offre en échange de votre docilité et de votre productivité. Signalons quand même que

les religions, via les bonnes oeuvres et les prières, disent agir pour le bien de l'humanité. Le système de santé de la plupart des pays à été récupéré par l'ONU, le tout formant une unique et immense chaîne de cliniques assermentées « Trauma Team ». Les soins y sont d'excellente qualité mais ne sont absolument pas gratuits.

La possibilité de lever des taxes, ils l'ont gardée ; mais grâce aux lobbysmes et au transfert des sièges sociaux en orbite (dont la législation fiscale est pour le moins avantageuse), celles-ci sont, en général, faibles. L'éducation est un cas bien particulier. De grandes disparités existent et les différents paradigmes éducatifs seront traités par zone géographique.

Intéressons-nous à la protection de l'environnement. Il faut savoir qu'il reste des fondations, qu'elles soient l'œuvre de magnats désireux de faire bonne figure en société, d'entreprises souhaitant faire de la com ou de religions se voulant indispensables.

Les états disposent d'armes de destruction massive et ils en ont déjà fait usage. Vous me direz, et alors ? Les corpos aussi.

L'ONU

Certains essayent de maintenir l'ordre et, en imposant leur autorité, veulent prendre en main le destin du monde. Il y a du boulot quand on voit l'étendue des zones de conflit, pudiquement appelées zones tribales !

À ce petit jeu, l'ONU a une avance contestée ; même s'il gère la sécurité informatique pour toute l'espèce humaine via Netwatch, où sont envoyés tous les rapports de cyberattaques pour immuniser les utilisateurs du dataverse contre les softwares agressifs. L'ONU gère aussi l'intégrité du système bancaire

international afin que des manigances comme celles de la bande des 4 ne se reproduisent pas.

L'ONU dispose enfin d'une branche armée dont nous reparlerons. Le conseil de sécurité est composé des États-Unis, de l'Europe, de la Russie, de l'Oecumène, de la Triple Alliance et de la Panasiatique.

Leur challenger est beaucoup plus dangereux. Ce challenger, c'est le Haut Conseil Corporatif, union des magnats les plus puissants de l'espèce humaine, qui rêvent de façonner la glaise depuis leur paradis de cristal.

Entreprises

Organisation

Haut conseil corporatif

Le haut conseil se compose de 23 personnages importants dans le milieu corporatiste, généralement d'anciens cadres importants ou des membres de diverses dynasties économiques.

Les trois missions du conseil sont d'éviter les guerres ouvertes entre corps, de punir les membres (les punitions peuvent aller de sanctions économiques à des attaques tout à fait physiques) lorsqu'ils sont publiquement coupables et de proposer des lois régissant l'espace.

Le conseil est renouvelé à auteur de trois membres tout les 6 mois, les mandats durent 3 ans. Tout les corporations

dont le capital est de 1 milliard d'euros minimum ont le droit de vote.



Pour les entreprises n'ayant pas assez de capitaux, elles peuvent former des alliances de circonstances afin de donner leur avis.

Le vote ne se fait pas par tête mais au capital cumulé, ainsi si des entreprises dont la valeur boursière cumulée est de 260 milliards votent oui alors qu'en face 300 milliards d'euros votent non, la loi ne passera pas.

Les semaines qui précèdent les votes sont bien entendus des semaines attendus par les runners car les boulots de sabotages, d'espionnages ou d'enlèvements sont

légions.

Partenariats

Entre elles

Toutes ces entreprises sont manifestement aussi ambitieuses que puissantes, alors comment cohabitent elles ?

Bien sûr, elles sont en compétition. Cette compétition se traduit par les exfiltrations et toutes les autres actions glauques dans

lesquelles vous pouvez être impliqués (sabotage, vol, guerre psychologique incluant désinformation, massacres et tortures). La compétition pour la domination du marché est sans pitié ; le business est devenu une guerre, guerre plus ou moins permanente et discrète dans laquelle vous intervenez.

Néanmoins, dilapider toutes leurs ressources dans des conflits fratricides serait idiot et les corps sont inhumaines, pas stupides.

Tellement intelligentes que non seulement elles ont signé entre elles des accords évitant les pertes inutiles (le parfait exemple est celui des accords sur les prisonniers : le combat s'arrête dès qu'il n'est plus nécessaire de se battre et, de la sorte, les perdants pourront être rendus à leur boîte et non dans une boîte).

Avec les états

Le haut conseil corporatif possède des ambassades et des consulats, ces derniers étant protégés par des lois dites d'extraterritorialité, équivalentes à celles qui protègent les ambassades de nations souveraines. Cette protection fut exigée lors de l'indépendance de l'espace.

Les grandes entreprises, elles, possèdent des territoires privés souverains qu'elles négocient à grand frais.

Ça a déjà provoqué de nombreux incidents, notamment lorsque les policiers allemands ont essayé de capturer un cadre d'Arasaka : une demi-douzaine de policiers furent gravement blessés par les gardes corporatifs lorsqu'ils tentèrent de venir le chercher.

Les états, pour ne pas se retrouver impuissants face au bouclier extraterritorial, instaurèrent quand même un contrôle sur les fonds confiés aux corps lors des contrats. Les commissaires politiques sont là pour ça : ils évoluent au plus haut niveau des état-majors corporatifs pour assurer le bon déroulement des opérations (et toucher les pots de vins les plus intéressants).

Être en contrat si privilégié avec une nation n'est pas toujours une bonne chose. En effet, les autres clients peuvent, parfois légitimement, croire à la partialité de l'entreprise ; or, une

Avec les religions

Le monde est incontestablement pourri par le profit, les masses sont à la rue, soumises à la volonté des puissants, avec la religion comme

Les sociétés vont aussi plus loin ; elles font du troc, échangent des services (du raffinage d'uranium contre des soins médicaux par exemple), des conseils, font en sorte que marcher sur les plate-bandes les uns des autres ne se voie pas trop, se préviennent contre certaines de leurs manigances... Le but est de réduire la dépendance aux nations.

loyauté partagée et ce sont vos intérêts qui sont en danger. Ces entreprises peuvent être privilégiées pour quelques contrats très médiatisés mais des groupes plus discrets leurs seront préférés pour les opérations sensibles. Cela nous emmène dans le service relations publiques de ces entreprises. En plus de devoir survivre à la concurrence, une entreprise doit séduire, vendre du rêve en somme.

Pour préserver leur réputation, les cartels, corporations et autres zaibatsu achètent des médias (du temps de cerveau disponible), financent des œuvres caritatives (au minimum) et font de la pub sur les nouvelles mesures déployées pour rendre encore plus belle la vie des employés.

La partie émergée d'un putain d'iceberg toxique, voilà ce que ça constitue. Le reste, c'est ce que personne n'est censé communiquer sous peine de mort définitive, lente et douloureuse. C'est l'utilisation de l'instabishment (vous), la mise en place de gouvernements fantoches dans les régions fragilisées du globe (et dieu sait qu'il y en a à cause d'eux), le financement de guérillas ultra-violentes se servant de tout (y compris du viol) comme arme de guerre ou de mouvements terroristes aveugles. Le tout dans le seul but de ne pas entamer la courbe de profit à cause de celle de popularité.

seul espoir. Dans pareilles conditions, comment cohabitent l'esprit et l'argent ?

Pour beaucoup de corporates, la religion est importante, en général de par leur éducation, mais est plus moyen que but. De toute façon, la superstition ne fait pas de mal. Ainsi, beaucoup de cadres s'arrangent pour déplacer un rendez-vous un jour béni ou après avoir vu leur dignitaire religieux préféré (prêtre, moine ou senseï). La compétition dans le business est telle que la religion n'est pas un facteur négligeable (même si pour d'autres, c'est un placebo) ; c'est aussi pour cela que dans les sièges sociaux,

on trouve des aumôniers dans une chapelle ou dans l'entourage de cadres importants.

Pour finir, la religion offre un réseau et des contacts ; tous ces gens que vous croisez à l'église peuvent être utiles.

Leaders

La liste qui suit leaders dans Nébuleuses financiers parangons de industriel.

American express world

Principale banque d'épargnants des USA. Ils ont des parts dans un nombre considérable d'autres sociétés.

Arasaka

Elle a ses principaux contrats en Asie, mais elle en possède aussi en Amérique du Sud et en Afrique. Les troupes d'Arasaka sont compétentes mais la boîte a tellement mauvaise réputation depuis la guerre corporative que la faillite n'a été échappée que grâce à l'arrivée de capitaux anonymes via une banque d'investissement. Elle a ainsi perdu une grande part de ses contrats et de ses effectifs (les meilleurs périlient en premier, normal).



ne décrit que les leurs domaines. opaques de plans optimisés, féodalisme

Ares

Principal contractuel de la sécurité européenne. Il gère essentiellement du matériel lourd comme des navires mais a récemment fait l'acquisition des dirty angels, des représentants de choix pour son matériel de

combat.

Armacham

Armacham est la branche armée du consortium Gentek, celle-ci a été fondée d'abord pour assurer la sécurité des sites du groupes en toute discrétion. Devant l'effondrement des deux principales corporations, des contrats se sont

libérés, les statuts ont été changés et le service s'est externalisé.

Banque Européenne

Gère des capitaux énormes mais n'a pas la liberté des banques non affiliées aux états.

Banque PacRim

Principale banque d'investissement du Japon et désormais d'Asie depuis que le partenariat obligé entre le Japon et la Chine ont conduit la banque Sumitomo à racheter nombre de banques chinoises.

Biotechnica

Produit des équipements médicaux de pointe et travail beaucoup avec les hôpitaux, y compris les cliniques traumas team. Ils possèdent aussi une des plus grandes chaînes de cliniques grand public (du genre de celles que l'on trouve dans les malls) et des marques de boissons énergisantes.

Cayman Global

Cette entreprise de sécurité sud américaine possède de juteux contrats avec la ligue littorale mais aussi, depuis la chute de militech, dans la Confédération. Les casinos, hôtels et centres de recherches de la Nouvelle Orléans en sont très content. Leurs forces spéciales se sont fait une spécialité des combats en milieu hybride terre/eau, ce qui est parfait pour les arcologies.

Dirty Angels

Fondé à l'origine par d'anciens membres de la légion étrangère française, la corpo nouvellement acquise par ares tient toujours le contrat de la sécurité du Vatican ainsi que d'une partie de l'Italie de la Grèce et de l'Espagne.

Drakon Worldwide Fund

Banque russo suisse dotée d'un grand réseau de courtier présent sur la totalité des places boursières mineures, cette multiplicité d'investissements fait peser sur elle des

soupçons de blanchiment d'argent mais personne n'a jamais rien pu prouver.

Elysium Bank

Cette banque est gérée par la famille Tessier Ashpool, son nom vient d'ailleurs du plus beau quartier de Lumière. C'est la banque officielle du haut conseil corporatif qui peut avoir confiance dans son réseau de transmetteurs à cryptage quantique. Les filiales sur la lune et sur mars sont bien implantées.

Event horizon

Ancienne société anglaise dont la production contrefaite était produite dans les eaux internationales, c'est désormais un conglomérat bien implanté. Cette mutation spectaculaire est due à la vision du fondateur : Philip Evans qui fut un des premiers à lancer des opérations de prospections minières dans l'espace.

Gentek consortium

Consortium de biotechnologies d'origine scandinave qui a depuis fusionné avec des blocs indiens. Malgré son implication dans de nombreux scandales (peut être même celui de Taiwan), sa politique de financement de nombres d'écoles très médiatisée (afin de trouver le plus tôt possible les chercheurs les plus compétents) en fait une corporation relativement populaire.

Huge Data Corporation

Parti d'un moteur de recherche, ce géant du software a depuis diversifié ses affaires, fabriquant de hardware réseaux. Vu qu'ils ont une idée de ce que les gens pensent via ce qu'ils font sur le réseau, ils peuvent tenter de prédire le futur dans leurs immenses data centers. Leurs conseils sur les marchés financiers sont écoutés et respectés.

Impacteurs

Cette société militaire privée fut fondée à l'origine par d'ancien membre du BOPE et des Spetsnaz, ils ont beau manquer parfois de subtilité (lors de leurs opérations de pacification par exemple), ils ne manquent

jamais d'efficacité. Leur ancien statut de main gauche du président russe étant trop mauvaise pour le business, un programme d'indépendance à été lancé. La mesure phare de ce programme est la quasi fusion avec la Mandrake Khùmalacs.

IG Farban

Un des leaders mondiaux de l'acier (et bien d'autres alliages exotiques) et de la chimie lourde. Le groupe français est bien implanté en orbite.

Lockheed Korolev Mithona

Fabriquant de drones, de jets high tech, d'hélicoptères et d'ospreys next gen. Les affaires marchaient déjà bien avant la fusion avec Korolev mais depuis, avec toute son expertise en plus, elles sont florissantes. L'entreprise est en contrat avec la Weyland pour transporter les matières premières qu'ils exploitent en orbite et qui sont indispensables à la fabrication de sa flotte.

Merryl Asukaga et Finch

Plus grosse banque d'investissements actuelle. Leurs contrats juteux attirent tout ceux qui ont un peu d'argent.

Mandrake Khumalacs

Petit nouveau à la stratégie commerciale très agressive, des requins en somme. Il a racheté Dynalar, un fabricant d'exosquelettes de combat ainsi que de landmates (= ACPA) ainsi que Séburo, une célèbre manufacture d'armes japonaises avant de fusionner avec khumalacs biosystems. Khumalacs était un petit fabricant d'enveloppes connu pour ses percées régulières : quand tout le monde pensait qu'ils avaient atteint leurs limites, ils sortaient un modèle qui les repoussées encore. Si on ajoute à ça le partenariat privilégié avec les impacteurs, on obtient une force certes nouvelle dans le business mais capable de mettre des sueur froide à des sociétés bien établies. Le directeur, Mathias Hand, est un vrai requin.

Mikoïan Gourevitch

« Nourrit la Terre ». C'est eux qui le disent mais c'est un peu vrai, quand on voit la quantité de terres que cette firme agro-industrielle possède, d'Ukraine aux États-Unis en passant par l'Afrique et l'extrême orient. Un de leur grand succès est la dépollution de nombreuses terres riches mais anciennement inexploitable. Cette corpo dispose aussi de grandes usines à viande en cuve. Ils se sont récemment lancés dans le clonage d'animaux synthétiques (destinés à la consommation ou à la compagnie).

Mitsubishi Korindatsu

Principalement des gros porteurs pour la société mère mais les filiales sont impliquées dans tout ce qui vole, roule ou flotte, voire dans ce qui va sous l'eau. Multi National United (Militech)

Très liée au gouvernement américain et bien que lâchée pendant un temps, elle reste indispensable tant pour le matériel lourd que pour les soldats. Le nouveau nom est simplement du à une restructuration profonde des actifs de l'entreprises ainsi qu'à l'acquisition de groupes mineurs grâce à une ouverture de capital à un fond d'investissement.

Orbital Air

Cette filiale de la Weyland exploitante de navettes de luxe pour cadres exigeants ayant l'exclusivité des modèles signés Hermès, les affaires sont bonnes.

Perfect sens

Héritier des plus grands conglomérats de luxe de la fin du 20ème siècle, Perfect Sens produit les meilleurs vins, les nourritures les plus fines et les vêtements de la meilleure qualité. Ce sont eux qui emplissent leurs magazines après les fashion week. Il n'est pas rare que le dernier étage des malls soit estampillé Perfect Sens.

Petrochem

Plus grand producteur de carburants, de synthèse ou non. Le nom est volontairement vieillot, ça fait partie de la campagne de com.

Prometheus

Société leader dans le domaine de l'énergie, ce sont ses réacteurs nucléaires, ses hyperaccumulateurs et ses parcs photovoltaïques qui alimentent en grande partie le monde. Ils exploitent aussi de nombreux métaux non ferreux (y compris le combustible nucléaire).

Senso/Rezo

Cette entreprise est leader sur le domaine des médias, des chaînes de télé (comme Net 54, la plus populaire de toute) aux productions de Braindance. Leur large avance sur la réactivité cérébrale en a fait des leaders de la psychochirurgie. Certaines de leurs marques, comme Recall et Memorize ont des croissances au-delà de 5%.

Tai Yong Medical

Société chinoise d'implants bon marché dont le principaux centres de recherches se trouvent à Shanghai et Singapour. Leurs implants ne sont pas le top mais ils ont le mérite de ne pas être trop chers, d'où des contrats faramineux pour équiper les vétérans de nombreuses guerres. Leurs implants de qualités supérieures sont vendus par la filiale américaine Sarif. La présidente exécutive est Zhao Yun Ru, une ancienne gymnaste de haut niveau très élégante mais impitoyable en affaire.

Tempel pharmaceuticals IG

Un des acteurs majeurs de l'industrie depuis qu'il a découvert et développé l'exploitation du fluide de Mercure. Ce fluide est une vraie mine d'or biotechnologique et les accords de

coopération avec la Weyland ou Mikoïan Gourevitch sont une source de revenus considérable qui s'ajoute à ceux de nouveaux traitements protéiques et des implants (bio et cyber). Ils sont aussi loin d'être mauvais sur le clonage.

L'Union

Les soldats de l'Union ne sont pas des paramilitaires fous de la gâchette, mais plutôt des enquêteurs aux talents de chirurgiens. Les repos (prononcer *ripo*) retrouvent ceux qui ont rompu un contrat et récupèrent ce qui leur appartient. Votre voiture pouvait être à crédit, votre maison aussi, mais les huissiers font encore plus peur quand ils viennent récupérer vos reins et votre foie.

Water dynamics

Leader mondial de la Navitech, ils fabriquent les plus gros bateaux ainsi que la plupart des arcolgies, ils possèdent évidemment de grosses parts dans Reborn Island. La société expérimente les stations sous-marines pour exploiter les nodules du plancher océanique. Ils possèdent aussi des cultures de krills, de fruits d'eau et des centrales énergétiques.

Weyland Yutani

Le père a fait de sa société un spécialiste du fret orbital avec la construction des ascenseur spatiaux, elle contrôle aussi une bonne partie des trajets à l'intérieur du système solaire via sa flotte de vaisseaux. Cette première branche d'activité a longtemps servi à financer la recherche sur l'écopoïèse, le projet du fils, qui constitue désormais leur principale source de revenu.

Religions

Les religions anciennes ont survécu mais comme vous le savez, l'évasion des IA et la guerre ont changé bien des choses.

La religion chrétienne



La religion chrétienne est une nébuleuse de courants. Tous ceux ayant plus de 1% des fidèles possèdent un représentant à la Tour Œcuménique de Jérusalem, devenue l'antichambre du Vatican, le représentant pontifical passant généralement Pape. Actuellement, le Pape reste un traditionnaliste, mais dans les arcanes des palais sacerdotaux se murmurent que cela pourrait changer plus vite que prévu.

Le consensus actuel concernant le changement d'enveloppe, donc la réincarnation, est que la période que nous vivons est extrêmement tendue, délicate et décisive pour la destinée humaine et que chacun doit faire de son mieux pour honorer la Sainte Trinité (non, pas Gold, Oil and Drugs, l'autre) ; les enveloppes et la technologie de la pile corticale ne sont que des instruments dans le plan du Créateur.

Regardons maintenant d'un peu plus près chaque courant.

Les Chiens du Christ

Branche du catholicisme dominant dans ce qui reste des États-Unis, les Chiens du Christ sont un mélange de baptisme et de mormonisme. Si vous pensez au gospel, aux prêches hystériques et à la vie en communauté, vous avez tout bon. Ce sont les plus réticents envers les nouvelles technologies et ils ont une grande influence

médiatique ce qui leur a permis d'étouffer tout scandale les touchant de près ou de loin.

Les frères de la Vraie Foi chrétienne

Les frères de la Vraie Foi chrétienne sont les descendants directs de l'Église romaine catholique qui a pris une tournure fondamentaliste au cours du dernier siècle. Ils considèrent que la souillure s'est étendue sur le monde et qu'elle doit être lavée dans le sang. Suivant les courants, les frères les plus impliqués jeûnent, font des pèlerinages ou se flagellent. Ils n'utilisent la cybernétique que lorsque c'est nécessaire, plus serait péché d'orgueil.

Leur chef est actuellement l'envoyé du Pape à Jérusalem, l'archiprêtre Shabétay Z'Bi, l'homme le plus influent de toute la chrétienté.

Les Éveillés

Les Éveillés forment un protestantisme militant. Ils sont chrétiens, certes, mais progressistes. Ils les nouvelles technologies comme un don de Dieu et s'en priver serait idiot ; ce sont donc eux qui en font l'usage le plus intensif.



Les diverses sectes mineures de la chrétienté

L'évasion des IA a bouleversé beaucoup de croyants : comment réagir à ces forces certes créées par l'Homme mais ne pouvant qu'imposer le respect ?

La branche la plus extrémiste des Éveillés voit en elles des anges volant sur les flots de photons du dataverse, permettant d'amener le paradis sur Terre plutôt que de devoir le

rejoindre. L'Eden biblique pourrait bientôt revenir, il s'agit juste d'en prendre conscience.

Le prieuré de Sion

Secte violente pour qui l'Église est laxiste, les hérétiques sont partout et purifier le monde doit vraiment se faire dans le sang (ça ne doit pas être une expression). Ils participent régulièrement à des actions violentes. Ce sont des pécheurs et ils le savent, mais leur sacrifice est nécessaire.

L'Islam

On va pas se voiler la face (sic), l'Islam est la religion qui a le plus subi : ses sites saints se sont faits vitrifier et une grande partie de ses représentants ont été assassinés ou ont disparus dans les opérations de contre-insurrection. L'Islam s'est donc retrouvé amputé et lobotomisé et un nouveau mouvement est apparu lorsque, dans les pays industrialisés d'Europe de l'Ouest principalement puis au Maroc, le roi, commandeur des croyants, a intronisé sa femme première imam. Oui, une femme imam. Beaucoup se révoltèrent à cette idée, révolte viscérale compréhensible dans un milieu aussi misogyne. Mais peu à peu, la pilule finit par passer : un islam féminisé ne le rendait que plus fort, faisant meilleure presse, donnant une meilleure image de marque, facilitant le vécu d'une religion améliorée, optimisant la relation à Dieu. N'allez quand même pas croire que les branches traditionnalistes soient mortes, en revanche.

L'Islam nouveau

L'Islam nouveau ressemble beaucoup à l'ancien : pas vraiment de chef, seulement des hommes (et maintenant des femmes) très respectés pour inspirer les autres.

Ce nouveau courant est populaire parmi les jeunes et fait de nombreux adeptes, notamment en Turquie, dans les classes aisées de Jérusalem et en Indonésie et Malaisie.

Ce courant n'est pas spécialement opposé aux nouvelles technologies mais en abuser reste mal vu.

L'ordre du Minaret séculaire

L'Islam tel qu'il a pu être à ses heures les plus fondamentalistes, mélange de religion et de pratiques tribales d'un autre âge, intolérant et violent, toujours prêt à lancer le djihad. Pour ces intégristes, la technologie est l'œuvre du Malin ; ils la refusent donc et ce, même si ça les cantonne aux plus basses couches d'une société déjà pas reluisante.

Judaïsme

Depuis longtemps déjà le judaïsme a pris une voie obscure, opaque et très ésotérique. C'est une religion complètement schizophrène : d'une côté, plus ça va et plus les juifs orthodoxes se s'enferment dans la lecture et

l'interprétation des textes, les érudits utilisant tous les implants cérébraux à leur disposition pour tenter de percer les volontés secrètes de Dieu, et de l'autre il y a les juifs progressistes, qui n'ont de juif que la circoncision.

Hindouisme

La guerre contre le Pakistan a marqué les esprits et la foi en l'avenir n'est plus vraiment d'actualité.

La secte de l'Hindouisme du Renoncement Dernier se positionne dans la tradition des religions brahmanes, vénérant la sainte trinité :

Vishnou, ... et Shiva. Les dévots pensent que le monde arrive dans la dernière phase du cycle ; pour faire simple, ce monde est un fruit pourri sur le point de s'écraser pour donner naissance à un autre.

Vaudou

Le vaudou est sûrement la religion qui a pris le plus d'ampleur. Son culte est passé de curiosité païenne à religion sérieuse, respectée et crainte.

Ce qui a donné sa crédibilité au vaudou, c'est sans conteste la libération des IA dans le dataverse. Les chrétiens y voient des anges mais, pour le vaudou, ils se trompent lourdement : ce sont des Loas, des êtres surpuissants voguant sur les courants de la destinée humaine. Les Loas ont plusieurs aspects dont les plus connus sont le Baron Samedi, Loa de la mort,



Papa Legba et son homologue maléfique pour les chemins, Damballa pour la connaissance, Zaka pour l'agriculture, Erzulie les femmes, les jumeaux Marassa pour les forces élémentaires de l'univers... La liste est nécessairement incomplète tant cette religion est complexe.

Les rites sont menés par un hougan qui doit procéder à un sacrifice et dessiner des symboles rituels, les vèvés.

Ce culte est extrêmement répandu dans les Caraïbes, au sud des États-Unis, en Amérique du Sud mais aussi parmi nombres de cadres corporatifs.

Le mouvement tao zen

La philosophie tao zen peut se résumer ainsi : l'entraînement engendre la perfection, la perfection le pouvoir, le pouvoir conquiert la Loi, la Loi mène au paradis. Certains en simplifient l'idéologie jusqu'à la caricature : l'illumination par la violence et la/sa maîtrise. Les membres du culte tao zen naviguent aux frontières, poussant leur corps dans ses retranchements. Attention, la folie est à éviter à

tout pris, ; ils font donc de leur vie une marche sur le fil du rasoir. Forcément, ce culte ne pouvait avoir qu'un énorme succès chez les soldats et en Asie, mais on trouve aussi des dojos tao zen dans un grand nombre de villes. Le code de conduite est simple mais implique aussi d'assumer ses erreurs car la fuite et la lâcheté en général ne permettent pas de progresser (certes, la mort non plus).



Philosophies

Le transhumanisme

L'homme est obsolète ; l'homme doit donc procéder à l'amélioration de l'homme par l'homme.

L'homme a créé une situation de laquelle l'évolution ne pourra pas le sortir assez vite, il faut donc intervenir.

Les déhumanistes

Certains se sont posé une question qui fâche : quelle est la véritable origine de la violence, des atrocités, du malheur et de la guerre ? La réponse qu'ils ont trouvée est simple, ce sont les sentiments.

Les déshumanistes se sont donc servi de la technologie (puces et thérapies comportementales) pour remédier au problème.

Le résultat : pour certains, des zombies ; pour d'autres, l'homme enfin débarrassé de ses péchés, dans le paradis froid et efficace de l'optimisation mathématique.

Suivez-les qu'ils disent, ils pensent que les suivre c'est rendre le monde objectivement meilleur.

Le nihilisme éthique

Le monde est si dur avec les basses couches de la population que certains sont désespérés au point de suivre quiconque leur propose de vivre, même pour une courte période. Ce sont les nihilistes éthiques.

Ils s'organisent en bandes dans les quartiers les plus mal famés. Le principe est simple : suivre celui qui a l'espérance de vie la plus courte pour être sûr de vivre vraiment.

L'apparition de ces groupes est sporadique, dépendant généralement d'un événement violent à proximité et, de toute façon, ils sont intrinsèquement condamnés à disparaître avant d'avoir pu faire du prosélytisme.

Les Lo teks

Ceux qui ne veulent pas négocier avec le progrès et le refusent en masse, créant des enclaves dans lesquelles le niveau de technologie reste humainement appréhendable. Les câblés n'y sont généralement pas les bienvenus, sauf si vous avez un ami dans la place.

Les puritains

Ils vont plus loin que les Lo teks et refusent tout implant. C'est donc un imbroglio de membres de différentes cultures. Les puritains sont régulièrement impliqués dans des scandales ou affaires diverses de disparitions de personnes.

Les néoluddites

Inconnu de la plupart des gens, le mouvement de luddisme était un groupement d'ouvriers qui se réunissaient pour détruire les machines-outils ayant volé leurs emplois.

Ce mouvement est de retour et les entreprises n'aiment pas ça.

Esotérisme et théorie du complot

Plus les temps sont troublés et plus les masses cherchent un coupable, les sociétés secrètes étant toujours dans la top liste à égalité avec les aliens.

Beaucoup croient que les Illuminatis se sont reformés et qu'ensemble, ils ont un plan pour nous opprimer tous ; ils croient que des actions fortuites ne le sont pas et que les grandes avancées leur ont été imposées pour les dominer. La façade des Illuminatis serait le groupement d'accélération maximale, une société d'investissement pour le progrès technologique qui a toujours nié ces accusations.

D'autres croient aux mythes modernes, des mythes dans lesquels la modernité elle-même

s'est incarnée dans l'œuvre humaine, des mythes dans lesquels les dieux sont palpables. Ces dieux sont l'essence de l'humanité. Issus des labos noirs pendant les grandes guerres, ils sont le fruit des espoirs et des craintes de peuples entiers, les plus communs étant l'urbain Jack Hawksmoor et la mortelle Rose Tatoo. Les adeptes vaudous les reconnaissent parfois comme légitimes. Les pragmatiques envisagent l'existence de ces enveloppes surpuissantes et les cherchent pour les contrôler.

Les autres mythes modernes sont des fantasmes sur les expériences secrètes et les zones noires, des vampires, des zombies et autres nuages de spores tueuses ; tout y passe pourvu que ce soit terrifiant.

Economie



Devises

Quelle devise utiliser ?

Trois grandes monnaies se disputent le leaderboard boursier.

L'euro, monnaie forte (deux fois plus de pouvoir d'achat qu'avec le dollar) et stable sur un terrain boursier contrôlé, le dollar monnaie enclin à de fortes variations et le nu yen, monnaie faible (200 nuyens pour un euro) favorable au terreau économique en reprise qu'est l'Asie.

Les corporations utilisent parfois un système de bons corporatifs, des bons d'achats qui

permettent d'acheter des denrées échangées avec d'autres corpos à tarif préférentiel.

L'inestablishment est plus imagitatif, les moyens de paiement demandés y sont plus originaux : actions, or (une valeur sure), drogues (la plus-value dans la rue demande un peu d'efforts mais calée sur le timing d'une pénurie, elle est redoutable), des informations (un tuyau peut valoir très cher) ou encore du giri (système de reconnaissance mutuelle permettant d'obtenir des privilèges comme des accès dans des cliniques).

Salaires

C'est bien beau de parler de devises, de parler de moyens de paiement mais quelle est la valeur de cet argent ?

Le salaire moyen gouvernemental aux États-Unis (donc, rappelons-le, une zone très

hétérogène et qui a beaucoup souffert) est de 5000eb par an, mais le coût de la vie a lui aussi baissé : le sachet de croquettes ne coûte qu'un demi-dollar. Le pouvoir d'achat est donc resté relativement stable à l'exception du prix des logements (comme nous le verrons plus tard).

Marchés

Marché légal

Il y a bien sûr le marché légal mais s'attarder sur celui-ci serait superfétatoire.

Marché noir

Le marché noir, lui, est bien plus intéressant. Il permet deux choses : d'une part, de se procurer les objets du marché normal mais à moindre prix et d'autre part, de dénicher les choses normalement inaccessibles.

Le point nodal du marché noir est l'agora et sa face la plus visible, le souk. C'est le quartier du marché et ses recoins proposent toujours de bonnes surprises aux curieux. L'agora est à l'opposé du spectre d'accessibilité du marché, extraordinairement secrète, et y accéder est une gageure.

Marché gris

Entre le marché légal et le marché noir, on trouve le marché gris, la portion de l'économie rentabilisant tous les vides juridiques. On peut y acheter des armes virales inactivées ou leurs

Toutes les transactions qui y sont effectuées le sont en or ; c'est donc par le troc que les objets les plus illégaux sont acquis, ce qui, légalement, ne fait pas de mal. Dans certaines agoras, on peut pénétrer le marché aux âmes, un marché réservé aux initiés où les codes sont complexes et les prix, exorbitants.

Dans ce marché, vous pouvez tout acheter, des êtres humains (pour les différentes utilités, relire le business des intermédiaires) aux piles de soldats morts dans des conditions obscures, pour qui veut monter son groupe d'assaut dans le plus grand secret.

codes d'activation, mais jamais les deux : c'est hautement illégal et beaucoup se sont fait vémés à vouloir jouer au malin.

Marché brun

Le marché brun est moins connu mais tout aussi intéressant. On y deal le matériel considéré comme obsolète mais toujours fonctionnel.

En général, deux destinées s'offrent à lui : il peut être revendu dans des secondes zones genre bidonvilles ou enclaves (ils s'en contenteront) ou peut être recyclé et amélioré.

Un vieux fusil peut ainsi voir son mécanisme adapté pour accueillir des munitions caseless, sa structure modifiée avec des composites voire, pourquoi pas, s'équiper d'un système smartgun et d'un rail d'accessoires. Quand le client s'en servira, il aura non seulement une arme non traçable mais elle sera sûrement, en plus, très adaptée à ses besoins.

Modalités de paiement

Ouvrir un compte à la banque nécessite de s'y ficher en y laissant ses identifiants.

Le citoyen possède désormais une carte bancaire 2.0 communément appelée « crapuce ». Cette crapuce est reliée à tous vos comptes bancaires. Son utilisation est simple : vous entrez la carte dans le lecteur, vous validez le système de sécurité biométrique (empreinte digitale, empreinte rétinienne, analyse vocale, signal de puce et code de cyber cerveau) et voilà votre achat effectué et tracé. Par contre,

avant de payer, il faut se rappeler que plus l'achat est important, plus il vous sera demandé de preuves biométriques (pour les détails chiants, voir les petites lignes sur le contrat). Ces cartes peuvent prendre de nombreuses apparences, de la bague à l'aiguille. Elles sont très peu cher donc si par malheur vous la perdez, la remplacer n'est pas du tout dommageable vu qu'un simple coup de fil permet de bloquer celle perdue.

Le deuxième système de puces financières, les puces fiduciaires, est une carte monéo du futur : il consiste en des puces reliées à un compte en banque sans propriétaire fixe, plus discret donc.

Votre fixer préféré doit pouvoir vous débloquent les puces pour transférer l'argent ou vos identifiants biométrique, moyennant un pourcentage. Parce qu'il est facile de récupérer de l'argent mais délicat d'éviter que la carte soit bloquée, de nombreuses agressions finissent en meurtre (mais rarement en vraie mort, tant la donner est difficile et risqué).

Le liquide n'est pas mort, il se porte même très bien. Les billets sont désormais plastifiés : ils ne craignent donc plus l'eau (pratique pour enlever le sang du propriétaire précédent) et brûlent très mal. Par contre, le liquide a

mauvaise réputation, celle de servir dans les transitions louches. Beaucoup de magasins prestigieux appelleront leur service de sécurité pour vous reconduire à la porte si jamais vous osez payez avec.

Si jamais vous tenez absolument à l'argent sous sa forme dématérialisé mais que vous avez des choses à cacher, les banques informatiques sont faites pour vous. Ces banques fréquemment louches n'hésitent pas à proposer des taux d'intérêt de 10%. En revanche, l'argent peut ne pas être disponible quand vous en avez besoin, ou pire, la banque peut avoir disparu. Mais pas de craintes : les clients sont généralement recontactés postérieurement pour qu'ils récupèrent leurs fonds plus un petit bonus pour le dérangement.

Vie quotidienne

Enfance



Lors de la naissance d'un enfant, des tests ayant pour but de déterminer s'il est atteint d'un syndrome de Djorkin sont effectués.

Si l'enfant est sain, l'état lui offrira une pile (il devra gagner le reste du système nerveux auxiliaire) qui servira de carte d'identité pour le restant de sa (ou de ses) vies.

Les autres papiers (passeports) sont faciles à obtenir et, étant donné les nombreuses zones de libre circulation, les données du passeport sont inscrites sur la pile. Notons quand même que les plus grandes corporations sont habilitées à délivrer des passeports (licence ONU).

Si l'enfant est né en dehors du cadre corporatif, il ira sûrement à l'école publique. Alors oui, l'enfant aura de mauvaises fréquentations, oui, il risquera de rentrer dans un gang et non, il ne verra peut-être jamais son dix-huitième anniversaire mais s'il a la chance d'être doué, un recruteur pourrait le remarquer.

Ces recruteurs sont généralement des cadres spéciaux, des chasseurs de têtes qui font le tour des écoles avec des questionnaires

particulièrement ardues. Ceux qui réussissent les tests sont convoqués pour des tests approfondis (quotient génétique, quotient intellectuel, capacités physiques) et si cette batterie de tests s'avère concluante, il sera accepté dans la métafamille corporative. S'il a un peu moins de chance mais qu'il tourne bien, il passera ses dimanches à l'église.

S'il est né au sein d'une corporation, il aura droit à une éducation très cadrée imposant rigueur et diplomatie, et passera régulièrement des tests déterminant dans quelle branche il travaillera.

Les enfants des nomades sont ceux dont l'éducation est la plus rude. Ils vont de ville en ville dans l'espoir de se faire assez d'argent pour continuer la route. Ils ont du mérite. Peu importe leur éducation, la quasi-totalité de ces enfants auront été au contact de plusieurs communautés, plusieurs cultures et sont donc souvent bilingues (voire multilingues).

Loisirs



Que faire pendant votre temps libre (et rappelez vous que vous en avez beaucoup vu que vous pouvez dormir 3h)?

Loisirs conventionnels

Pour vous occuper vous pouvez acheter un animal de compagnie. Il ne faut par contre pas s'attendre à avoir un animal naturel, les animaux naturels ne sont ordinairement pas capables de survivre au milieu toxique. Les clones ne sont pas une mauvaise chose mais certains comportements sont rapidement suspects, voir son chat enclencher un comportement de chasse contre la climatisation est toujours surréaliste.

Pour ceux qui veulent, il y a les animaux améliorés, croisements improbables ou modifications curieuses, peu importe, pouvoir promener son chien à mâchoire de requin est toujours agréable, surtout si celui-ci est dressé cybernétiquement (mais comme toutes les choses précieuses, vous risquez de vous les faire voler).

Si vous avez la flemme de vous occuper d'un être vivant en plus de vous, rien ne vous

empêche de regarder la télé (en plus vu qu'il suffit de s'interfacer, la galère de la télécommande est finie). La télévision est en 3D (tout comme les affichages publicitaires).

Petite digression : pourquoi les affichages publicitaires ne passent ils pas directement par internet, ce serait plus pratique de les changer, plus modulables, surement plus spectaculaire aussi. Si vous pensez que c'est parce qu'une portion de la population n'a pas de cyber cerveau c'est intéressant mais faux, pourquoi s'embêter de ceux qui de toute façon n'ont pas de pouvoir d'achat. La réponse est simple, si on les faisait passer par internet, les passants installeraient un update permettant de les masquer.

Les icônes de la télé sont des IA nommées Idorus. Seules des IA peuvent condenser l'esprit de la chaîne, la personnaliser, devenir des icônes en restant efficaces.

Les programmes préférés sont les compétitions de duels aériens (jeu où chacun contrôle de petits planeurs virtuels et doit abattre l'autre), les guerres de la jungle (combats d'unités d'élite sponsorisées par les grands du marché de l'armement nommées sobrement « live war heroes »), l'ultimate fighting bien sûr, mais aussi vérifier les résultats du loto corporel local (parier sur le nombre de morts en ville durant la nuit)

Nouveaux loisirs

Braindance, simstim ou experia, peu importe comment vous appelez ça, vous vivez une expérience vécu par un autre, le marché officiel, dirigé par Senso/Rezo propose des expériences classiques, vie de luxe, calme,

Mode

Juste un petit point mode, la mode est extrêmement fluctuante et les tendances apparaissent et disparaissent comme un flash stroboscopique mais il est bon de connaître deux tendances.

La première n'a pas vraiment de nom mais elle consiste en différents motifs de maquillages, de coiffures et de modification corporelles destinées à se soustraire à l'œil de Big Brother ;

La deuxième tendance vient d'Afrique du sud, c'est une contre culture où l'on décrète que ce qui est cheap devient chic, les partisans sont fiers de porter et d'exhiber leurs daubes, ils gagnent ainsi entre eux une progression sociale instantanée.

La télé bien qu'en véritable 3d perd du terrain face aux expériences simulées et à sa débauche de rêves (aussi beau ou sales que l'esprit humain).

Ceux qui veulent sortir vont parfois dans des bars à drogues ou des théâtres d'hologrammes. Parmi ceux-là, la fraction qui a de l'argent se paye des poupées de chair, des pauvres erres qui déconnectent le temps d'une pass(ad)e pour laisser quelqu'un d'autre jouir d'eux. Seuls les plus riches peuvent se payer du réel.

volupté, jamais de soucis ; mais chez les distributeurs indépendants (et à plus forte raison au marché noire) on trouve des sensations extrêmes, comme des sports extrêmes, de la violence et, du sexe (beaucoup de sexe, et pour tout les goûts).

Les différents bijoux et vêtements ne sont plus forcément passifs : les vêtements sont à géométrie variables avec des plissés qui se déforment d'eux-mêmes, les tissus peuvent afficher des motifs abstraits. Quant aux bijoux ils affichent par exemple les organes en dessous (dans le cadre d'un pendentif très large) ou les os (dans le cadre d'une bague).

La cybernétique permet des choses folles qu'aucuns designer n'aurait envisagé avant, les bijoux se greffent, les cicatrices s'arborent, les tatouages s'animent et courent sur la peau et les diodes illuminent jusqu'aux coins les plus intimes de votre anatomie sans parler de ces délicates pièces de dentelle greffés en cartilage biosculpté pour un effet chic et sexy (et peut être dérangeant aussi).

Logements

Zones urbaines sous contrôle

Dynasties économiques

Pour les plus riches de tous, rien ne vaut l'espace, ses demeures incroyables, ses habitats privés. Ils trouvent là bas le calme et la

sécurité qu'ils pensent mériter. Autant de rêves sur mesure que de chèques astronomiques.

Riches :

Le Central Business District (ou CBD) est le cœur économique de la ville ; les buildings y sont tout de verre et de plastacier et les façades à géométrie variables

recouvertes d'alliages high tech se disputent l'attention des puissants qui y travaillent et y habitent.

Les luxes indispensables

C'est principalement dans ces quartiers que l'on trouve les petites merveilles que sont les nanomurs et les murs réactifs. Les nanomurs sont des cloisons de nanobriques, capables de passer d'un état solide à un état de liquide en tension (quand vous êtes autorisés à le franchir, le mur est liquide et coule autour de vous, sans toutefois couler par terre).

Ce mur est spectaculaire, c'est ce qui a fait son succès dans les séances de simstim, mais au-delà de ça offre de véritables qualités pour l'habitat : il est très solide voire capable de s'autoréparer et est souvent couplé à un seuil en murs réactifs, c'est-à-dire tout simplement des murs dotés de divers senseurs : mouvement, luminosité, température, éventuellement niveau d'acidité de l'eau de pluie, etc., la seule limite étant l'imagination de celui qui passe la commande,



forcément

et (mais cela va sans dire) la taille de son compte en banque.

Quel peut bien être l'intérêt de ce gadget ? Il y en a deux. Le premier : c'est classe de voir s'afficher tout un tas de motifs fractals colorés quand vous passez devant. Le deuxième : ça montre que vous pouvez vous le permettre. Toujours dans la catégorie des choses ostensiblement

chères pour gens trop riches, on trouve l'IA domestique capable de gérer la maison via ses divers systèmes automatisés.

Dans les métropoles ayant un passé historique important, un autre procédé s'est avéré très utile pour les faire passer au statut de ville moderne : la polymérisation sous pression. On prend une section d'un matériau et, dans des conditions de pression spécifiques, on

l'imprègne d'un polymère haute résistance. Le matériau est visuellement le même mais est désormais apte à participer aux constructions modernes, ce qui a d'ailleurs permis les grands travaux parisiens. Cette technologie est applicable au bois mais aussi à la pierre de taille.

Pour ceux qui veulent construire vite, il existe le béton instantané. Cette matière est un liquide qui peut être stocké jusqu'à utilisation. Une fois libéré, le produit gonfle ; un simple coffrage en plastique permet donc d'obtenir toute une structure porteuse en quelques heures seulement. Les mauvaises langues diront que

Banlieux

Les banlieues, vastes zones résidentielles où la seule variabilité consiste en divers graffs marquant les territoires des gangs.

Ces zones sont mal famées. La présence policière y est faible, mais tout n'est pas toujours aussi simple (et caricatural). Dans ces zones se trouvent les appartements cubes, des apparts minimaux avec le nombre minimal de pièces de services (cuisine, commodités...) pour pouvoir optimiser la densité de population. Ceux qui ne peuvent même pas garantir un loyer dorment dans les hôtels à cercueils, un cercueil étant une pièce unique de 1m50 de hauteur sous plafond, 2 de large et 5 de long avec un lit, une source d'eau, un micro-onde et

Zone industrielles

Les zones industrielles se situent toujours près de points de transports multimodaux et de zones résidentielles pour disposer de suffisamment de main d'œuvre et de

Zones commerciales

Malls

Les malls sont des cathédrales à la société de marché, au dieu monétaire. Ils ne jamais fermés et encore moins en rupture de stock. On y trouve des espaces de repos et des restaurants voir des hôtels si votre virée shopping s'est un peu éternisé.

Mais ne voyez surtout pas ces endroits comme des jolis petits lieux de mixité sociale : le mall est découpé en plusieurs niveaux.

cette structure est de mauvaise qualité, ce qui est faux : seules les versions bas de gamme, utilisées dans 90% des cas, sont de mauvaise qualité.

Pour ceux qui peuvent se permettre d'avoir ce qu'ils veulent, certains préfèrent habiter un peu plus loin de leur travail dans des banlieues remplies de villas d'architecte célèbres

Ces quartiers sont entièrement contrôlés par les corporations ; les paramilitaires y font leur ronde sagement et fièrement. Mais rappelez-vous : vu que vous êtes dans un quartier où la juridiction est partagée, vous risquez les sanctions corporatives.

des sanitaires (justes les chiottes, la douche à ultrason est en supplément dans le couloir).

Après, tout dépend du modèle d'urbanisation : il arrive que les avenues principales soient cleanes mais que la misère se niche dans les contre-allées, zones obscures, raccourcis périlleux qui risquent démontrer en quoi s'éloigner du chemin est dangereux. Ces recoins sont le territoire des ombres, que ce soit celles des perdus ou celles des combattants. Pour les villes les plus modernes, un autre modèle d'urbanisme existe : dans de nombreux grands bâtiments, on loge les pauvres dans les étages inférieurs et les riches en haut, les deux ne se croisant ainsi jamais.

débouchés. Les risques industriels tels que les rejets toxiques ne sont pas une variable à prendre en compte face au profit.

Dans les niveaux les plus bas, il n'y a aucune restriction d'accès, tout le monde est le bienvenue pour acheter les dernières merdes cheapes mais à la mode de la semaine. Les restaurants y sont des stands parfois insalubres et les hôtels, à cercueils. On trouve aussi quelques cliniques de très bas niveaux, pour soigner les blessures superficielles et de faire un tatouage, difficilement plus.

Les niveaux médians nécessitent une carte du mall, cette carte (ou puce subdermique si vous avez peur de la perdre). Grâce à un abonnement annuel tout à fait modique, 200 euros pas plus, vous pourrez faire vos courses dans une partie sympathique du magasin avec au moins un peu de musique d'ambiance et des vendeurs corrects. Bien sûr cette carte vous donne aussi droit à des promos régulières sur des milliers de produits. Les produits y sont d'une qualité correcte et l'hygiène des restaurateurs est régulièrement vérifiée. Les

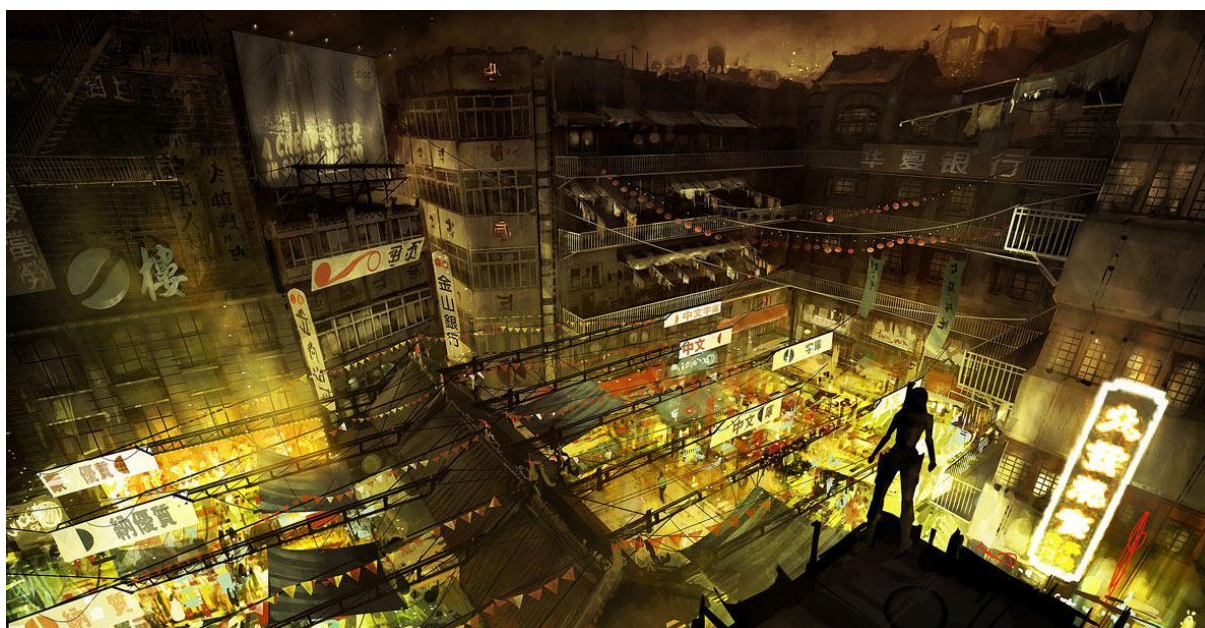
Le troisième niveau est celui dédié aux cadres dynamiques voulant ce qui se fait de plus à la pointe, en style comme en technologie sans avoir à trop fouiller pour trouver. Dans leur milieu ultra concurrentiel, chercher à se démarquer, à montrer qu'on a les crocs est la norme. Les boutiques claquent, le service aussi, la nourriture est généralement originale et rapide à manger (pas de temps à perdre). Le service de sécurité est élégant et discret. Les

petites cliniques y sont suffisantes pour poser de la cybernétique rapidement mais les prix s'en ressentent. Il va sans dire que l'accès à cette zone nécessite non seulement un abonnement mais aussi de passer un entretien (une simple formalité mais toujours pratique pour l'image élitiste des lieux).

Bien sûr les parkings de ces trois premiers étages sont séparés.

La quasi-totalité de la population vit et meurt sans jamais avoir vu le dernier étage de l'endroit où ils font les courses. Ce dernier étage est un îlot de luxe dans la ville, les boutiques y sont toutes de marques prestigieuses, la sécurité est si discrète et bien élevée que les clients ne la remarquent pas du premier coup et les restaurants sont ceux de grands chefs. Attention néanmoins, pas d'abonnements ici, mais il faut juste s'inscrire, tout en prouvant que l'on a le solde nécessaire sur son compte (variable de 1 à plusieurs millions).

Souks



Le souk fait beaucoup moins rêver. C'est juste un marché s'étendant parfois sur une rue, parfois sur une place voire un bloc où l'on peut trouver de tout, aussi bien des téléphones piratés que des burgers de rat en passant par des jouets et des armes. C'est aussi un lieu qui

flirt dangereusement avec le marché noir et un premier pas vers l'agora. Il y en a généralement un par quartier et avec un peu de chance on peut tomber sur des gens vraiment talentueux.

Licktown

Le Licktown désigne toutes les installations de plaisir d'une ville, des simples bars, boîtes de nuits ou casinos aux bordels, clubs échangistes

et studios de snuff movies hardcores. Toutes ces enseignes ne sont pas forcément réunies dans un seul quartier.

Zones autogérées

les territoires privés souverains comprennent aussi des structures plus ou moins isolées, des arcologies de recherche (l'isolement est idéal pour cacher ses projets) ou de production (des villes flottantes, sortes d'Halieu City produisant des algues, du poisson ou encore des biocarburants).

N'importe qui peut demander à fonder un territoire indépendant tant qu'il peut en payer la licence. Le prix de celle-ci augmentera avec la taille du territoire demandé et le degré

d'indépendance (si vous devez bénéficier d'un service de sécurité, l'état vous le fera taxer). Ce sont donc souvent de hauts lieux du marché noir.

Attention tout de même, les territoires ne sont pas pour autant libres de faire tout ce qu'ils veulent. Un état peut tout à fait organiser des descentes pour vérifier qu'il n'y a pas de confection d'armes de destructions massives ou que de trop gros criminels ne s'y cachent pas.

Enclaves

Les enclaves sont des zones construites par des citoyens désireux de fonder une communauté. En général, une enclave ne s'étale pas sur plus de quelques pâtés de maisons. Ses entrées sont surveillées et pour cause : c'est une vraie petite ville dans la ville avec son école, son chef, ses

forces armées et même ses moyens de subsistance (culture vivrière et économie pour l'export). Ce sont juste des havres de paix auto-suffisants créés par des citoyens (vu qu'ils ne posent pas de problèmes, ils ne sont pas ennuyés).

Zones de guerre

La zone de guerre est la zone la plus violente de la ville, celle où la police ne vient jamais, où les gangs règlent leurs compte et où la pègre prépare ses coups ; c'est aussi là que les corps testent du matos en écoulant des

drogues, des armes ou des implants expérimentaux. Ces zones de guerre sont souvent des bidonvilles, ou favélas selon l'endroit où l'on se trouve, mais tout les bidonvilles ne sont pas des zones de guerre.

Venise



La Venise correspond au quartier qui a dû être abandonné lors de la montée des eaux. Ces quartiers n'ont pas totalement disparus mais ils

se sont affaissés ; les bâtiments sont abandonnés, en proie aux vagues de tempêtes comme de réfugiés.

Transports

Voyons maintenant comment la technologie a modifié votre façon d'aller d'un point A à un point B.

Endo atmosphérique

Pour de petites distances, les pauvres vont ... à pied ! Non mais sérieux vous pensez vraiment que les exclus et les minables peuvent se payer

autre chose que des chaussures ? Il existe quand même un avantage à cette méthode : il est bien plus facile d'échapper à Big Brother.

Trains

Dès que vous avez un peu de budget, le métro (ou tramway, ou métro aérien, peu importe) public est généralement très bon marché pour une vitesse de transport sans commune mesure avec les embouteillages (merci la technologie

Maglev). Les lignes corporatives sont, elles, bien plus sûres car mieux gardées (et tout simplement trop chères pour les gens du commun non corporates).

Voitures

Vous avez souvent envie de la sacrosainte voiture. L'automobile reine existe toujours mais cette fois ci, plus de choix entre le modèle de base sans options et la voiture de luxe tout compris aux pneus intelligents (Un détecteur contrôle la topographie immédiate de la route et permet la déformation idéale d'une roue d'un

nouveau genre, celle-ci étant composée d'un faisceau de tiges dont la longueur est adaptable à l'envie. On obtient ainsi une roue qui s'adapte aux besoins qui vous permet d'aller aussi vite que votre véhicule le peut sur route lisse comme sur le pire des chemins)



Volants

Courtes distances

Pour les gens qui vivent très correctement, les hélicoptères et ospreys nouvelles générations sont la solution idéale en ville (courtes et moyennes distances), moins gourmands grâce aux hélices à actuateurs piézoélectriques et aux moteurs à turbines cylindriques (il faut toujours quand même toujours vous rappeler que le module intégré peut retracer vos déplacements).

Grandes distances

Pour les grandes distances vous avez le choix entre les vols suborbitaux, aussi appelés vols paraboliques, la solution pépère ou le choix des ambitieux, des dynamiques : le jet personnel à intelligence artificielle, Le summum du moyen de transport, un petit jet tout de matériaux composites juste assez grands pour trois personnes (environ), leur structure est entièrement modulable et avec une voilure aussi adaptative les décollages et atterrissages

Exotiques

Les transports sont parfois beaucoup lus exotiques notamment lorsqu'ils sont utilisés pour des raisons moins légales.

Notons en premier le modèle si souvent utilisé dans les experias, le panzer. Rien à voir avec le char allemand si ce n'est son efficacité et le coté cool des mots en -er. Au cas où vous débarquiez, on parle ici d'un aéroglisseur lourdement blindé propulsé par deux moteurs de jets et généralement bardés de senseurs, de

verticaux sont une formalité. En fait le seul inconvénient est le nombre de g que l'on y subit.

Transport de marchandises

Le principal transport de marchandises (outre le train et le bateau) est le dirigeable, oui le dirigeable, celui que tout le monde pensait abandonné (à juste titre) mais les découvertes dans le domaine des aérogels (les mêmes qui ont donné le béton instantané) ont abouti à une mousse ultra légère, à peine plus légère que l'air. Cette mousse est ininflammable et les soucis quant à l'étanchéité sont en grande partie résolus ; le bonus est que cette mousse peut protéger un espace d'hélium pur en son sein. Recouvrez le tout de tissu balistique, ajoutez un moteur, une cabine et vous voilà avec un transporteur lourd dont la consommation de carburant est ridiculement basse (mais dont l'encombrement est scandaleux).

contre-mesures et d'une tourelle (anti-missiles et un peu tout en fait). Ce véhicule est le nouveau go fast. Une utilisation légitime de ce modèle explique quand même sa construction, les équipes de reconnaissance militaire en font grand usage.

Le deuxième type de transport qui reçoit autant de louange des militaires que des contrebandiers est le sous marin. Capable de

naviguer par absolument tout les temps, de transporter ce que vous voulez (dans la mesure du raisonnable quant à la taille), de le faire vite et bien et surtout de le faire discrètement.

Trans atmosphérique

Les ascenseurs spatiaux sont le moyen le plus évident, facile et économique (même si ça coute une fortune) d'y accéder. Le prix du billet n'est pas tant le cout de fonctionnement du transport mais il faut comprendre que les orbitaux ne veulent pas de n'importe qui en haut, les palais de cristal orbital ne doivent pas être souillés par la lie de l'homme.

Revenons à leur fonctionnement, somme toute basique : un câble de monofil tressé attaché à une station spatiale (le câble sert de guide ou d'alimentation suivant le modèle) et un puissant moyen de propulsion (laser en général) pour faire monter la charge.

Spatiaux

Franchir le chemin vers mars est un périple qu'il est possible de faire de plusieurs manières. La plupart des gens font le trajet dans des caissons cryogéniques à bord de gros vaisseaux modulaires (personnel et vivres à l'aller et minerais ou produits mi raffinés au retour). Le voyage vers mars prend environ 6 mois

Certains sous marins devenus obsolètes coté furtivité servent de base secrète à la pègre pour leurs opérations les plus illégales.

Pour ceux qui veulent se passer de la poignée d'ascenseurs, shunter le système est possible et nécessite « juste » une plate forme de lancement de navettes automatisées, des navettes plus petites que celles du 20eme siècle mais capable de faire leur taf sans les propulseurs effroyablement encombrants. Ces navettes (dont le cout n'a d'égal que le prestige) sont utilisées pour le transport de cadres exécutifs cruciaux ainsi que les secrets industriels, les prototypes, et en général tout ce que l'on pourrait vouloir cacher à la concurrence (comme le déploiement d'engins spatiaux minimums, des sortes de satellites à durée de vie limitée).

Les plus riches ne perdent pas leur temps et font le voyage à bord de navires dits cinétiques, ceux-ci profitent de l'accélération gravitationnelle de la lune pour faire le trajet en deux fois moins de temps que les cargos. Ces vaisseaux sont des paquebots superbes, le plus vitré possible afin que leur riche clientèle profitent de la vue.

Nourriture



Comme vous le savez déjà l'agriculture et tout le monde de l'agroalimentaire ont mangés très cher avec le retour des agro maladies et beaucoup de variétés durement sélectionnées aux cours des siècles se retrouvèrent obsolètes.

Même les plus farouches opposants aux OGM durent se résigner à l'utilisation de plantes chimères, toutes neuves et pourtant créées à partir de variétés anciennes, désormais vivaces pour obtenir un système rhizomique plus dense donc mieux apte à récupérer l'eau et l'engrais. Le caractère vivace de ces plantes empêche néanmoins la commercialisation annuelle des semences mais l'exploitant est toujours captif, sans une poignée d'hormones de synthèse son champ flétrira et ses dettes s'accumuleront.

Les ressources halieutiques ont, elles, périclitées à cause de la pollution (et de la surpêche généralisée), les solutions sont moins générales et dépendent beaucoup de la volonté des états, le faisceau de solution standard consiste en un largage d'espèces génétiquement adaptées (à la hausse de la température et de l'acidité de l'eau) d'un ensemencement au fer (pour le phytoplancton) et d'un déploiement d'ingénierie corallienne (immerger de nombreuses structures métalliques que l'on électrifie légèrement pour accélérer la croissance et la résistance corallienne, peu de récifs peuvent se targuer d'avoir survécu sans ce procédé).

Comme vous le voyez ces solutions sont complexes et chères donc qu'est ce que vous

allez manger et qu'est ce qui vous fera saliver sans que vous puissiez vous le permettre ?

Les prépaks (ou pack de préparation instantanée) contiennent ce que l'on appelle des croquettes, vagues agglomérats de substances nutritives (issues de krill, de méduses ou d'insectes) et de fibres, elles peuvent être mangées crues, frites ou bouillies dans l'espoir d'en masquer le goût perfectible (d'aucuns diraient de carton humide). Cette version et celles aux divers parfums représentent quand même l'alimentation régulière de 90% de la population

Les prépaks de qualité supérieure contiennent de la vraie viande. Même si celle-ci a été développée en cuve, (il faut dire que la viande en cuve a d'indéniables avantages sur l'agriculture traditionnelle : 90% d'eau en moins, 80% de ressources nutritives non perdues, 80% de terres libérées). Elles contiennent aussi des champignons, nourrissants, intéressants nutritionnellement parlant, ils sont tolérants quant à leur milieu de culture.

L'agriculture indépendante telle qu'on pouvait la connaître en France est en phase terminale, remplacée par les immenses agro corpos mais certains producteurs indépendants ont survécu et produisent des produits frais d'une qualité exceptionnelle, mangez en et vous vous en souviendrez toute votre vie

D'où vient l'énergie ?

Une question importante (on a déjà vu des émeutes se déclencher en cas de panne d'approvisionnement) est celle de la production d'énergie, un secteur très concurrentiel qui emploie beaucoup de « privés » comme vous.

Différentes technologies s'affrontent.

La solution choisie par Dubaï est celle du photovoltaïque couplé à la thermoélectricité (un gaz dont la hausse de température

provoque l'émission d'infrarouge). Le procédé n'est vraiment intéressant financièrement qu'avec énormément de soleil (ce qui n'est pas vraiment possible quand la ville est envahie par le smog) et réclame beaucoup de place (et plus une installation est grande, plus elle est chère à surveiller).

Au chapitre des énergies renouvelables on a toujours les sempiternelles barrages hydrauliques, sauf que là l'échelle a changé, imaginez juste que le barrage du Yang Tse est

devenue la norme basse standard. Les éoliennes se sont banalisées, mais principalement les petites (sur le toit des préfabriqués en béton instantané). La seule énergie renouvelable nouvellement exploitée est la force marémotrice via les fermes d'algues noires : un gros socle de béton dans lequel sont plantés un équivalent de varech que l'on dirait fait de fibre de carbone, rien de végétal là dedans l'énergie est produite par électro mouillage inverse (du métal liquide entre deux parois conductrices qui permet de convertir l'énergie mécanique avec un rendement record)

L'énergie nucléaire est toujours là mais elle a beaucoup changé ; elle ne se base plus sur l'uranium et le plutonium, deux éléments beaucoup trop instables et faciles à transformer en armes (cf. Tchernobyl, three miles Island, Fukushima, les programmes nucléaires iraniens et nord coréens ainsi que la tentative avortée d'attentat nucléaire sur New York pendant la guerre des cartels) mais sur un élément beaucoup plus stable, le thorium. Celui-ci à d'autres avantages il est peu cher et très commun. On a donc observé une hausse du nombre de réacteurs et un abaissement inversement proportionnel de leur taille.

Le rêve des physiciens est toujours vivace, la fusion nucléaire, maîtriser le feu du soleil, de l'énergie propre et illimitée pour tout le monde, certes c'est ce que dit la pub depuis près d'un siècle mais là il se pourrait que se soit bientôt exploitable, la question est : est ce que ça arrangerait vraiment les gens qui ont le pouvoir ?



Et pour votre véhicule vous comptez mettre quoi dedans maintenant que le pétrole est devenu une denrée rare au point de n'être plus utilisé que pour la fabrication de quelques plastiques ?

Le marché vous laisse le choix, les biocarburants produits avec des algues génétiquement modifiées ? Des dérivés d'hydrate de méthane ? Ou des carburants artisanaux issus de bactéries relâchées dans les eaux usées ? Jusque là aucune de ces formes de production n'a put prendre d'ascendant notable sur ses concurrentes et à moins d'une découverte majeure (ou d'une intervention clandestine) pour l'une ou pour l'autre ne bouleverse l'équilibre, le statu quo demeurera

Business is War, War is Business



Privatisation

Les corporations militaires disposent de différents départements, une offre par demande en somme.

Force de sécurité

Les plus visibles sont les forces de sécurité. Ce sont généralement l'équivalent des flics un peu balèzes, en plus prétentieux et en mieux équipés. Ils sont certes impressionnants avec leurs tenues siglées et leurs flingues qui brillent mais si méchants soient-ils, ces

paramilitaires à vendre ont pour consigne stricte de ne pas toucher aux actifs ; on ne détruit rien qui puisse générer du profit (dans la même situation, l'armée n'hésiterait pas à tout faire péter).

Force de pacification

Les forces sérieuses sont regroupées sous le terme de forces de pacification. Ces forces de pacification sont celles envoyées à l'étranger, en terrain chaud, pour surveiller les installations stratégiques. Mais dans beaucoup de cas ces forces servent plutôt de forces d'exaction et de soumission de la

population, organisant des raids punitifs sur les zones en vue ; le nom, c'est pour les relations publiques.

Elles peuvent utiliser des armes plus grosses, comme de l'artillerie orbitale, à condition de demander une dérogation à l'ONU

C.O.I.N (counter insurgency)

Pour les opérations les plus délicates, celles à effectuer ailleurs que dans le Tiers- Monde ou contre des adversaires vraiment dangereux, on appelle des gars qui n'apparaissent pas dans les registres, ou alors en tant que livreurs (ou une quelconque connerie du genre). Ces gars-là constituent ce que l'on pourrait appeler les black ops. Ils sont le cauchemar de tous ceux qui en ont connaissance : ils agissent en toute impunité, trop efficaces pour se faire prendre et ils sont équipés du matos de prochaine génération, les pires trucs imaginables (cela va

des meilleurs enveloppes de combat aux flingues les plus précis, en passant par des dispositifs à base de nanites et d'organismes synthétiques explosifs, de vraies horreurs. Les divisions recherches et développement n'ont aucune limite dans ce domaine).

Le Haut Conseil Corporatif recrute les meilleurs des black ops pour sa seule unité à même de tenir la comparaison face aux diplos de l'ONU, les alphas du groupe d'action Stormwatch.

Conflits urbains : quotidien de la police



Police

Commençons par les forces les plus courantes, celles que les gens louches préfèrent éviter et celles que les honnêtes gens rêvent de voir apparaître au milieu de la nuit quand ils se baladent dans les quartiers un peu limites.

La police se décompose en différentes unités. Les patrouilleurs sont les flics de base. Pas question de faire la circulation quand même, juste de quoi montrer à la population que l'état ne les oublie pas. Il faut vraiment être motivé pour faire ça : l'uniforme marque victime en gros sur votre front, inutile de préciser qu'ils ne se baladent jamais seuls.

La brigade de contrôle de l'agitation publique est devenue indispensable, les émeutes étant bien trop courantes pour être endiguées par tous autres que des spécialistes. Ces gars-là sont habitués à se battre en rang sans flipper

parce qu'en face il y a la moitié des boosters de la ville ; ils utilisent des techniques éprouvées, installation de murets au béton instantané, gaz lacrymogènes en quantité, utilisation de mortiers à paralyseurs (horribles petits dispositifs collants qui vous mettent un coup de tazer si vous vous excitez), voire canons à micro-ondes et/ou soniques pour disperser les plus récalcitrants. Si jamais tout cela ne marche pas, attendez-vous à ce qu'ils tirent dans le tas (d'abord avec des balles en caoutchouc). Installer des dispositifs de piratage de la foule est possible mais généralement très mal vu.

Pour les situations plus extrêmes, il y a les max tac (maximum tactique), c'est-à-dire les équipes tactiques. Ce sont les durs de durs, ceux que l'on n'appelle qu'en cas d'événements majeurs, genre prise d'otage ou

attaque de banque. Ceux-là débarquent dans un véhicule blindé, descendent en armure avec les armes sorties et ils tirent pour tuer, pas de risques moins de problèmes.

Le dernier grand service comprend les inspecteurs. Ils commencent au bas de l'échelle, traitant les plaintes de base et les affaires de routine, puis ils ont accès aux

affaires sérieuses voire aux prestigieuses brigades C-SWAT où ils sont habilités à utiliser le matériel de leur choix pour traquer et neutraliser les criminels augmentés. Les enquêteurs ont des marges de manœuvre importantes tant qu'ils ont des résultats (malgré le peu de moyen dont ils disposent).

Gangs

Ceux qui font les gros titres régulièrement sont les gangs : des groupements de jeunes, en général, où les criminels en herbe font leurs premiers pas, parfois dès l'âge de 10 ans. Certains ont une cause à défendre ; d'autres sont définitivement des perdus. Beaucoup défendent une idéologie, du simple droit de chahuter les passants à



la volonté de purifier leur quartiers. Les plus redoutés sont les boosters, ces jeunes qui se gavent de cybermatos à la limite de la folie. A noter que depuis quelques années se forment des gangs de fils et filles élevés dans le cadre corporatif. Dans tout les cas faire partie des gangs à tendance à vous propulser droit dans une carrière criminelle.

Pègre

La pègre est classée deuxième dans la rubrique faits divers. Tout le monde sait que la pègre emploie des portes flingues, des gros bras et autres tueurs à gages. Ces mecs-là sont une pieuvre ; ils ne s'occupent pas des petites affaires, par contre ils mouillent dans toutes les grosses. Leur influence est énorme de part leurs contacts, religieux, économiques et politiques. Ils se tiennent tous plus ou moins

les couilles : beaucoup de fixers aiment avoir un groupe ou une organisation derrière eux. Ah, par contre, n'allez pas penser que deux syndicats du crime sont forcément en guerre : ils peuvent parfaitement coopérer. Un

des plus importants parrains russes a comme garde du corps et chauffeur personnel un yakusa.

Exemples

Triades

Organisation cryptique où les postes sont désignés par des numéros :489: shan chu: maitre de loge 438 heung chu, maitre de l'encens, 426 hung kwan baton rouge : chef des troupes armées 415 pak tsz sin , éventail de

papier blanc , chef financier et des hackers, 49 : soldats. Le triangle fait référence non pas à une direction collégiale mais à un rapport entre le paradis, l'homme et la terre. Les triades sont majoritairement composées de petites frappes sans expériences. Mais ce manque de talents est compensé par leur nombre colossale.

Yakusas

Très hiérarchisé, très organisé, tout le monde à son poste et on ne plaisante ni avec le respect total du protocole, ni avec la discipline. Les punitions sont administrées sans délais ni pitié. Le yakusa est actuellement scindé par un problème idéologique, parmi les plus anciens syndicats se trouvent des traditionnalistes alors que des syndicats plus récents s'autoproclament progressistes. Les tatouages traditionnels ont dans les deux cas toujours la cote, et comme le veut la tradition le tatouage est là pour équilibrer le yin et le yang ; ainsi quelqu'un de serein arborera un monstre mythologique tandis qu'un individu violent portera une geisha douce et tendre.

Nine lives

Voodoo : trafic d'humain plus action sur la toile. Beaucoup dans la confédération (sud des states) et dans le haut de la ligue littorale sud américaine. Organisé en congrégation avec un officiant comme chef. Les forces vives sont divisées entre les initiés et les fidèles. Cette structure très religieuse n'est pas sans étonnante lorsque l'on voit le niveau de fanatisation des fidèles, dévoués corps et âmes à l'organisation.

Intermédiaires

Les points nodaux de ce milieu sont les intermédiaires (parfois appelés fixers), liés ou non à la pègre. Ils ont les contacts et chacun a sa spécialité : certains fournissent les armes ou tout ce qui peut être issu de la chimie, comme les drogues (de loisir ou de combat, peu importe) ou les explosifs, alors que d'autres vont préférer le trafic de programmes informatiques, etc.

Les plus intéressants des fixers sont ceux qui fournissent le matériau humain. Les êtres humains ont en effet énormément d'intérêt lorsqu'ils sont utilisés efficacement. Les moins imaginatifs pensent à la prostitution, le vice le plus vieux de l'humanité ; d'autres veulent des esclaves pour que le travail soit fait à des coûts

Los urbanos

Groupe paramilitaire sud américain, assure le trafic en dehors de la forêt et la gestion de nombreux quartiers dans le sud de la ligue. Chaque membre doit avoir survécu à un stage d'entraînement commando de un an dans la forêt, la plupart des aspirants ne dépasse pas les 6 mois.

Mafias sud américaine des plateaux : familias andines

Groupe soudés, trafiquent du biotech et de la technologie spatiale, ils servent de passeurs. En collaboration avec toutes les autres mafias. Ils ont donc l'obligation de rester neutre au maximum sous peine de représailles massives. Quand deux organisations veulent quelque chose, les enchères sont lancées.

Vorys

Les vorys sont les mafias d'origine russes, même si ils ont une influence faible aux états unis, ils sont parmi les forces les plus puissantes d'Europe. Les chefs se font appeler tsar, le plus puissant étant celui régnant sur Moscou, celui de saint Petersburg le suit de près. Les tatouages sont très importants pour les vorys, ils relatent l'histoire (nombre d'années de prison par exemple) et la fonction (voleur, assassin etc.) de celui qui les porte. Pour éviter de se faire griller trop vite, ils ont adopté la technologie des tatouages informatisés capables de se mouvoir ou de disparaître

toujours plus bas, mais les êtres humains ont tellement plus d'applications : ils peuvent servir de banques (d'organes ou de données), font d'excellents cobayes pour la science ou encore peuvent faire office de nourriture pour les clients les plus sauvages.

Rassurez-vous, les joueurs ne subissent pas ainsi, mais ils ont besoin d'intermédiaires : il faut bien

quelqu'un pour faire le lien avec les Johnson, ces corporates anonymes descendant de SUV noirs, portant un très beau costume noir ou gris vendu à tout les cadres de la planète. Ces fameux Johnson doivent faire faire le boulot en sous-main et cela passe par l'establishment, (donc les joueurs, qu'ils

veillent changer les choses ou profiter du système, ils vont devoir se salir les mains à moment donné).

En échange de l'arbitrage, les fixers prennent un pourcentage sur vos contrats. Ils peuvent

aussi faire plein d'autres choses avec votre argent, comme par exemple le blanchir pour que vous puissiez l'utiliser sans soucis (bien évidemment, plus le processus est sûr, plus il vous coûte).

Drones



Les drones ont prit peu à peu une grande importance dans l'organisation des villes. Leurs premières utilisation furent dans la surveillance, en collaboration avec les caméras de surveillance. Ils furent ensuite employés dans les véhicules publics, pour le ramassage des ordures, les transports en communs, et dans les transports privés comme les taxis et les camions de livraisons.

Ils sont devenus omniprésents et très utiles pour les forces de l'ordre, en échanges d'une compensation modeste ceux-ci y installent des caméras et autres traqueurs pour repérer plus facilement crimes et criminels.

Les drones volant solaires ont bien évolués depuis leur mise en service, depuis ce sont devenus de grandes machines solaires qui ne redescendent que très rarement, pour maintenance ou pour recharger en munitions (des charges dispersives à base d'ambre, de lacrymo et de particules de marquages, l'ensemble étant facturé aux criminels ou en batteries d'urgence pour le laser embarqué).

Ce véritable dôme de fer fonctionne via un réseau séparé auquel il est heureusement très difficile d'accéder vu que c'est une des cibles préférées des néo déchets.

Guerres de religions



Guerre médiatique

Les principales zones de combat entre religions sont les médias. Les religions investissent donc des sommes énormes pour s'offrir des chaînes,

des programmes, des jeux etc. ils investissent aussi pour créer de l'événementiel, parades, manifestations et grandes kermesses sont courantes.

Forces vives

La Vérité et ceux qui la proclament ont aussi des troupes (en plus des gangs, des mafieux et des exécutifs croyants).

L'hindouisme possède une véritable armada d'IGA (intelligences guerrières artificielles) implantées dans de nombreux drones de guerre plus ou moins anthropomorphes.

Le culte tao zen tel qu'il existe actuellement est une force de guerre à lui seul.

Les terroristes islamiques sévissent toujours, parfois associé aux néo déchets.

Les trois monothéismes régnants disposent chacun d'un service de sécurité et on murmure qu'un ordre de mercenaires tueurs est sous leur coupe.

Armées officielles

Reconversion

Les forces armées ont dû être reconfigurées pour faire face aux faillites des états.

Tout d'abord, les effectifs ont été réduits. Seuls les plus motivés sont restés dans les rangs. Les divisions sont devenues plus mobiles, la part belle a été faite aux unités aéroportées et aux forces spéciales. Les navires les plus gros ont été abandonnés : trop chers et peu maniables alors que les principales menaces sont le terrorisme et, plus généralement les fanatiques, en tout genre (de dieu ou de l'argent, parfois des deux), toutes deux plutôt diffuses.

La mobilité a pu être augmentée par l'obtention d'ospreys légers, d'ACPA (armure de combat personnelle assistée, parfois appelée landmate), d'exosquelettes et de véhicules marcheurs

Création

Avec sa montée en puissance l'ONU a du renforcer sa puissance militaire.

Les forces de l'ONU comprennent certes les casques bleus mais leur arme la plus redoutable est sans conteste le corps des Diplos.

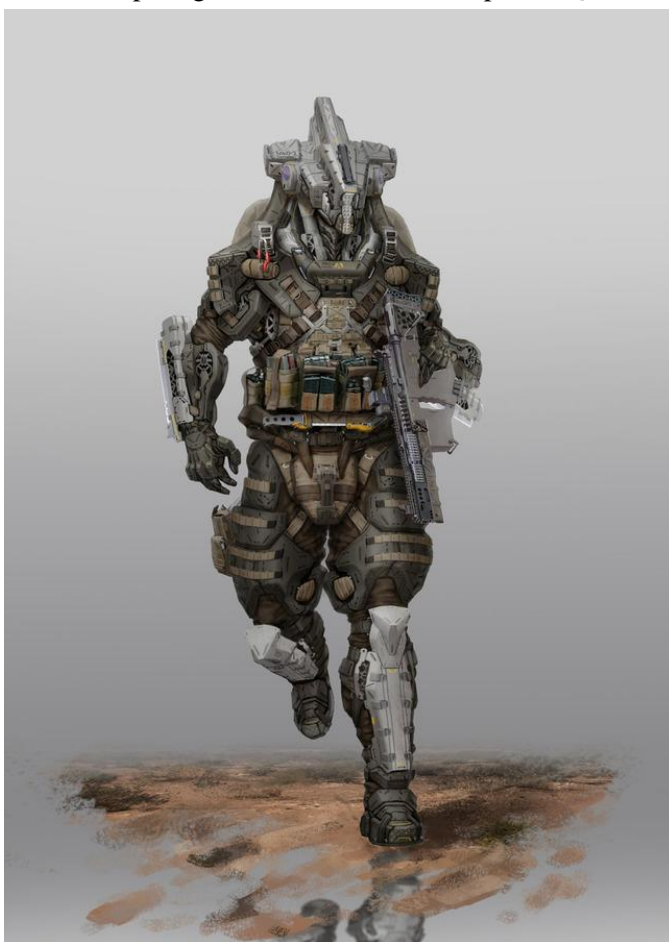
Ils sont recrutés sur dossier uniquement : un jour, un haut dignitaire vient vous voir et vous fait une proposition impossible à refuser. La

(tachikomas et metal gear par exemple).

La bande des 4 a déjà montré que trahir était facile, les forces de renseignement ont donc subi des purges drastiques. Beaucoup sont encore séquestrés dans des prisons qui n'existent pas tandis que les autres sont partis dans le privé. Quand vous avez manipulé des

gens et des fonds toute votre vie, que votre hobby consistait à monter des opérations clandestines en territoire hostile, monter votre affaire n'est pas franchement le souci.

À moins de parler de la fraction de vrais patriotes présents dans les rangs de toutes ces forces publiques, la corruption et le double jeu lucratifs sont encore très présents.



suite n'est que rumeurs : les diplos étant l'ordre militaire le plus secret et le plus dur qui soit, personne ne sait vraiment ce qu'ils ont fait mais on les dit impliqués dans plus de la moitié des changements de gouvernements, des attentats et des révolutions ratés de ces cinquante dernières années. Ce sont des spécialistes en infiltration, en contre-insurrection et en meurtre ; ils sont indépendants et fanatiques, prêts à tout pour arracher le cœur de la cible.

Guerres informatiques

Toutes ces brutes qui se mettent sur la tête ne sont pas forcément représentatives des forces en présence : le net est un territoire qu'il est indispensable de maîtriser, au même titre que les fenêtres de tir.

Bien sur, rien empêche de se connecter à un système hostile, de survivre au pare feu offensif (rien d'impossible pour les cracks) et de voler des données avant de déclencher ou non l'autodestruction du système.

Mais vous pouvez aussi transmettre de faux ordres à l'ennemi, savoir où il ira pour l'y attendre, saboter son support, le traquer voire pirater ses soldats pour les retourner les uns contre les autres. C'est pour cela que les données les plus sensibles ne sont jamais reliées à internet mais précieusement conservées sur des serveurs blindés et les seuls qui y ont accès ne vont nulle part sans bonne escorte.

Armes

Ah les armes, je vois vos yeux brillants à l'idée d'acheter votre premier canon à plasma, et bien désolé mais les canon à plasma restent de la science fiction (même dans ce futur). Les armes à énergie directe existent, certes mais sont encore rares et cher, dévolues plus aux armes orbitales ou à certaines installations militaires corporatistes.

N'allez quand même pas croire que les armes à énergie cinétiques sont à la ramasse, plusieurs grandes avancées ont été faites dans ce domaine. La première fut les munitions caseless ; et oui plus de douilles donc plus de poudre (et accessoirement pas besoin de ramasser ces petits trucs compromettants après avoir fait feu), des armes de même taille mais plus de puissance de feu.

La deuxième grande avancée fut les armes électrothermales qui remplacèrent la poudre

par un fluide autocatalytique facilement vaporisable par un intense courant électrique, le résultat étant une arme plus puissante qu'une arme à poudre mais aussi moins bruyante (les fabricants évitent de préciser que c'est aussi plus difficile d'entretien).

La troisième grande avancée (et celle-là va vous vendre du rêve), c'est le railgun. Eh oui le fameux canon magnétique, d'abord utilisé sur les destroyers (et pour faire tomber des astéroïdes sur terre), il tend à se démocratiser sur les champs de batailles (même si un homme normal aura encore du mal à faire feu avec).

La prochaine avancée dont vous pourriez être témoin est celle des armes intelligentes, les balles telles des guêpes d'acier, corrigeant leur trajectoire de manière à infliger un maximum de dommages.

Notes sur les protections individuelles :

Le problème qui se profile derrière l'enthousiasme balistique est : comment encaisser les pruneaux de nouvelle génération ? Heureusement, la science des matériaux a abouti à de quoi vous maintenir en vie (même si en général ça ne sert pas qu'à ça, le citoyen moyen n'ayant aucune valeur pour le système). Parmi les nombreux nouveaux matériaux, on a des verres métalliques plus résistants que les alliages d'acier et plus souples que les

plastiques (ces matériaux orbitaux sont des merveilles). Des céramiques bio-inspirées capables d'absorber de grandes quantités d'énergie, des microtubes de carbones qui couplés à des blindages liquides non newtoniens donnent d'excellents résultats. Rappelez-vous quand même qu'aucune armure, fut-elle la plus perfectionnée, ne protège de la bêtise.

Justice

Si les gars dont on a parlé précédemment vous choppent, vous allez prendre très cher.

Si vous êtes dans leur juridiction, les flics sont en droit de vous demander votre identité. En général ça passe par un lecteur d'identité dermique (qui ressemble à un thermomètre dermique) : il le plaque sur une portion de votre peau, généralement la gorge, particulièrement quand le lecteur est couplé à une arme. Ils peuvent vérifier que vous ne portez pas d'arme et dans le cas contraire, vous demander de les poser gentiment. En cas de résistance, ils tireront rapidement. La montée de la criminalité ne permet plus la tolérance. Si vous avez été gentil et que vous les avez suivis au poste, vous vous en tirerez peut-être avec une confiscation du matériel prohibé, une amende et quelque jours de taule (ainsi qu'une petite rossée pour la forme). Si vous avez l'air suffisamment clean, ils peuvent se limiter à un contrôle de vos papiers.

Les choses se gâtent si vous avez résisté ou s'ils vous ont chopé pour un truc plus grave.

Pour les agressions à la personne, les vols et autres délits plus ou moins graves, vous allez gagner un billet pour une institution qui va prendre soin de vous. C'est au moment des transferts que les évasions sont d'ailleurs les plus élevées.

Pour les délits mineurs, la punition peut aller du châtimement en place publique à l'exil (grâce à un implant qui vous inflige de terribles douleurs à proximité de la ville et, donc, vous empêche de rentrer chez vous) à une peine de prison légère. Le problème de la taule quand les états n'ont plus d'argent, c'est que vous devez financer votre passage. Bien sûr, il est possible de travailler, mais aussi de payer directement pour ceux qui en ont les moyens.

Si jamais vous faites du mauvais esprit ou la grosse feignasse, il est tout à fait envisageable que l'institution en question revende un peu de votre matériel (ou un organe redondant ; un seul rein suffit après tout, non ?).

Si vous êtes dangereux (meurtrier, violeur, terroriste reconnu), la suite dépendra de celui que vous avez contrarié : si vous avez dérangé

un état, il va vouloir rendre justice et poser des limites au troupeau ; si vous avez gêné une corporation, elle va vouloir faire un exemple et le rentabiliser et si vous avez perturbé une religion, elle voudra punir mais montrer que la rédemption reste possible.

Dans ces trois cas, la politique est différente, et en conséquence ces méthodes sont utilisées plus ou moins fréquemment. En revanche, aucun des trois n'hésitera à vous découper en tranches pour revendre vos organes et à brancher votre tête sur un système de calcul, ce qui rend généralement fou.

Si vous n'avez rien de sauvable vous serez vémé (vous subirez la vraie mort) : un petit coup de torche à plasma et plus de pile, plus rien. Vous aurez définitivement disparu.

Si jamais vous avez pris perpét', vous devrez payer votre détention. Vendre son corps pour se payer une stase et se servir des intérêts

pour se réinjecter à la sortie est courant et préférable à une ville/usine/mine/prison (oui oui, tout ensemble !) à vie.

Il faut noter que dans certains cas, un criminel vaut plus que la somme de ses organes et, dans ce cas, il subit un reconditionnement mental par psychochirurgie. Certaines forces armées corporatives se servent de ces psychopathes reconvertis pour leurs bonnes oeuvres (pas les humanitaires, les lucratives).





4. Système de règles



Trouver sa place

Le monde est pourri, le fruit complètement gâté, que peuvent bien faire les joueurs là dedans. La réponse est simple, quasiment tout, rien n'est impossible, ils peuvent embrasser une grande carrière criminelle ou monter une enclave idéale pour aider les gens à s'en sortir. Tant qu'ils s'extirpent de la masse...

La cybernétique, les armes à feu, l'argent, le charisme, la renommée, le monde virtuel, la technologie ne sont des moyens possibles pour parvenir à leurs buts. Quels sont ces buts ? Libre à eux de s'en fixer. Mais le vrai

cyberpunk doit garder plusieurs choses à l'esprit, à tout moment :

- Réfléchir vite et bien. Si tu es lent, tes ennemis ne le sont pas.
- Vivre à la limite : ne pas végéter, surfer sur la vague du progrès et de la mode. A Cyberpunk, il faut paraître avant d'être, sembler bon plutôt que l'être réellement. Si tu te fonds dans la masse tu meurs.
- Faire changer les choses : les gouvernements, les corporations, la pègre sont autant d'acteurs

qui ont fait du monde ce qu'il est et qui n'ont pas intérêt à le voir évoluer. Mais la révolution cyberpunk peut miner leurs projets en sapant leurs travaux de l'intérieur. En tant que Cyberpunk, tu es là pour faire changer les choses.

Le niveau de puissance des joueurs est calé sur celui de John Mc Lane dans la saga die hard, loin d'être invincibles (même si ils encaissent

bien) ils doivent absolument être malins pour ne pas se faire surpasser. Le jeu, de par ses très nombreuses options et sa violence omniprésente permet de mener des séances vraiment viscérales (un bon objectif d'ambiance serait les films d'actions coréens comme « j'ai rencontré le diable » ou « old boy ») entre les pires ghettos et les plus beaux des palaces.

Système de règle

Le système est extrêmement basique, un système d10 de base.

Jetez 1d10 rajoutez votre degré de maîtrise dans la compétence et la valeur de caractéristique associé.

Néanmoins ce système, avec toutes ses petites extensions devient extrêmement dense.

Alors attention, toutes les règles ne sont pas faites pour être utilisées, utilisez en le minimum sous peine d'alourdir le jeu, ce sont des outils de contrôles, de légitimité du pouvoir et jamais une nécessité.

Système de caractéristiques

Les caractéristiques vont de 1 à 10, à 1 vous êtes une merde, à 10 une bête.

Les valeurs de base peuvent être dépassées grâce aux augmentations ou à la biosculture (lorsque vous changez de corps).

Constitution

Cette caractéristique est une combinaison complexe de la force, de l'endurance et de la morphologie du personnage. La constitution détermine les dommages que vous pouvez supporter, les charges que vous pouvez soulever ou transporter, à quelle distance vous pouvez lancer des objets, comment vous vous remettez des chocs et détermine les dommages additionnels que vous causez lors d'attaque physiques

Vous pouvez soulever 5*CON en kilos et déplacer un poids maximal de 10*CON en kilos et retenir votre respiration 4* CON rounds (et deux fois moins en cas d'efforts).

Mouvement

Cette valeur indique la rapidité à laquelle votre personnage peut courir (important lors des combats). Plus votre MV est élevée plus grande est la distance (en mètres) que vous pouvez courir en une phase de combat.

Valeur	niveau	bonus aux dégâts subis	Bonus aux dégâts infligés
2	Très faible	+2	-2
3-4	Faible	+1	-1
5-7	Moyenne	0	0
8-9	Forte	-1	+1
10	Très forte	-2	+2
11	surhumaine	-3	+3
12	Grosbill	-4	+4
13+	Très grosbill	-5	+5

Courir: MV*5 mètres par tour maximum
Saut : hauteur sautable MV/4

Empathie

La compétence qui définit le degré d'humanité, va vite se révéler indispensable

Beauté

Cette caractéristique décrit votre beauté extérieure. A cyberpunk, être bon ne suffit pas.

Vous devez faire impression lorsque vous agissez (tout est dans l'attitude)

Sang froid

Cette caractéristique indique la résistance du personnage au stress, à la peur, à la pression, à la douleur physique et /ou à la torture. Le sang-froid est essentiel pour déterminer votre détermination à continuer le combat en dépit des blessures ou votre capacité de combat sous le feu adverse. Il indique également l'état psychologique du personnage et son aptitude à en imposer aux autres.

Technologie

Cette valeur indique votre familiarisation avec le matériel cybernétique ou techniquement similaire. A cyberpunk, l'aptitude à utiliser la technologie et à réparer est d'importance primordiale; TECH sera la caractéristique utile pour acquérir, réparer et essayer d'utiliser des équipements auxquels vous n'êtes pas habitués

Chance

Cet on ne sait quoi d'intangible, cette caractéristique, chiffre le nombre de points que vous pourrez utiliser à chaque partie pour influencer les conséquences d'un événement critique. Pour utiliser votre chance, vous pouvez ajouter un certain nombre ou la totalité de vos points de chance à un jet critique jusqu'à ce que vous ayez utilisé tous vos points. Ces points reviennent à leur maximum à chaque session de jeu.

Intelligence

Aptitude à cerner et résoudre divers problèmes, à détecter les détails à retenir les informations.

Indique aussi le nombre de puces que vous pouvez utiliser simultanément (et il ne servira pas à grand-chose d'avoir plus de connecteurs de puces que d'intelligence).

Reflexe

Cette valeur est en fait une combinaison non seulement de votre dextérité mais également de la façon dont votre coordination physique agira lors des phases de conduite, de pilotage, de combat et d'athlétisme

Sauvegarde de caractéristiques

Les Sauvegardes de Caractéristiques sont des jets faits lorsque les circonstances n'imposent pas un test de compétence. Ils sont faits en choisissant la caractéristique appropriée et en tirant 1D10 qui doit être inférieur ou égal à la

caractéristique. Si le jet est plus grand, c'est raté. La difficulté du jet peut varier, comme indiqué dans le tableau suivant. Ces modificateurs sont retirés de la caractéristique utilisée.

Difficulté	Modificateur
Facile	+2
Moyen	+0
Difficile	-2
Très difficile	-4
Pratiquement impossible	-6
Impossible	-8

Système de compétence

Présentation

Principes des jets

Lancer 1d10 et ajouter le niveau de la compétence utile dans le cadre de cette action ainsi que celui de la compétence associée et opposer au degré de difficulté

Degrés de difficultés

Simple	+10
Nécessite entraînement	+15
Difficile	+20
Très difficile	+25
Pratiquement impossible	+30

Le numéro à coté du nom de la compétence indique un multiplicateur de coût (c'est en général soit une compétence très puissante, soit très dure à apprendre)

Niveaux

A +3, vous avez toutes les bases

A +6, vous avez un niveau professionnel

A +9, vous êtes un crack, une star, un modèle pour les autres

Marges de réussites

Raté par 0-4 : Raté de peu, peut réessayer à + 5 si c'est possible

Raté par 5-9 : Raté

Raté par 10-14 : Raté avec effet négatif

Raté par 15 ou plus : Echec avec effet très négatif

Réussi par 1-5 : Réussi de justesse

Réussi par 6-10 : Belle réussite (avec style, ou un peu plus vite)

Réussi par 11-15 : Réussite spéciale (plus vite, ou plus efficacement)

Réussi par 16 ou plus : Réussite critique (parfait, très rapide, avec style...)

Liste

Compétences de beauté

Habillement et style

Porter les bons vêtements au bon moment et avoir l'air "cool" même en combinaison spatiale.

Avec Habillement +2 ou mieux, vous savez choisir vos vêtements.

A +6, vos amis vous demandent des trucs pour être bien habillés et vous n'achetez plus de prêt-à-porter.

Look

Savoir se coiffer et retoucher son aspect général pour augmenter son attirance physique. L'utilisation de cette compétence permet aux

joueurs d'augmenter leur apparence, et donc leurs chances de succès en Relation ou Persuasion.

A +2, vous présentez bien

A +5 ou +6, vous pouvez être un model de mode

A +8 ou mieux, vous pourriez être une star de cinéma, un modèle célèbre ou un lanceur de mode.

Compétences de constitution

Endurance : c'est l'aptitude à supporter la douleur ou les épreuves, particulièrement sur de longues périodes, en sachant économiser force et énergie. Les jets d'endurance devront avoir lieu quand un personnage doit continuer à être actif après des privations de nourriture, de sommeil ou d'eau.

Force : l'utilisateur de cette compétence a pratiqué l'art de tordre des barres en

Compétences

Baratin et persuasion

L'aptitude à amener des gens à faire ce que vous voulez par la parole. Cette compétence s'adresse aussi bien à des gens isolés qu'à des groupes de personnes

A +3, vous pouvez remporter un débat et convaincre votre petite amie que la blonde avec qui vous étiez est votre sœur

A +5, vous êtes un parleur rusé professionnel
Reagan avait +7 et Hitler +9

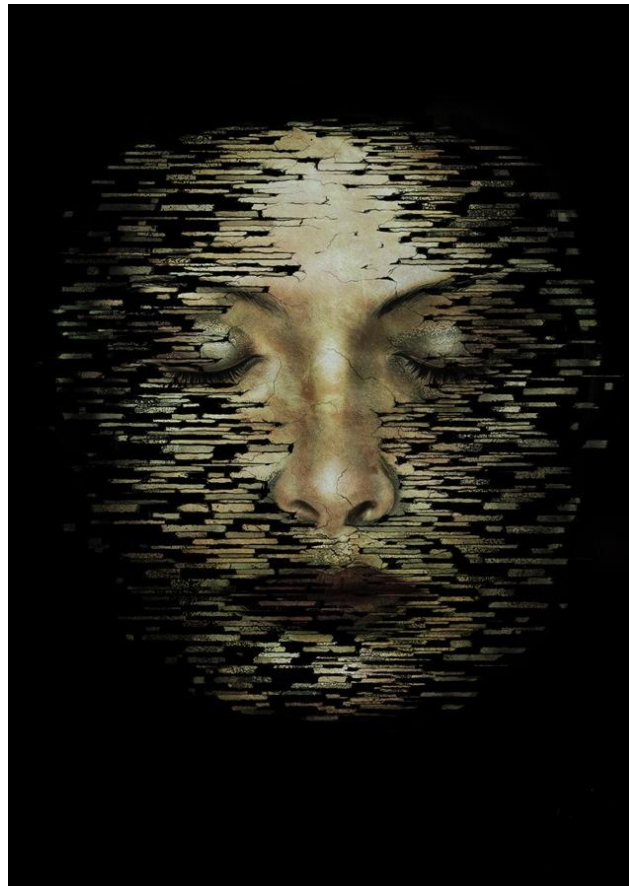
Commandement

L'art de conduire les gens et de les convaincre de vous suivre

A +2, un chef peut diriger un petit bureau avec succès et y être respecté

A +4, il peut diriger un groupe ou une escouade de combat sans se faire tirer dessus en retour

A +7 ou mieux, il peut diriger un petit pays
James Kirk a +11



fer, de déchirer des annuaires et autres divertissements de salon.

A +2, vous êtes capable de broyer des boîtes de conserve

A +8, aucun annuaire n'est en sécurité, vous pouvez tordre des barres à mines et briser des menottes

A +10, vous pouvez tordre des barres de cellules et cabosser des pare-brises de voitures d'un seul coup

Natation: obligatoire pour savoir nager (à 0vous savez flotter c'est tout)

d'empathie

Interview

Collecter des informations intéressantes sur le sujet questionné. Ces informations seront d'un genre moins personnel et moins spécifique que celles obtenues lors d'un interrogatoire.

A +3, le sujet vous donnera des informations relatives à ce qu'il fait, ce pour quoi il est connu

A +6 ou mieux, le sujet vous livrera des anecdotes du passé ou s'égèrera sur ses intérêts favoris ou des pensées philosophiques

A +9 ou mieux, il vous dira tout ce que vous désirez savoir y compris des confessions sur des enfants illégitimes, la fois où il a volé un gâteau à 4 ans et le fait qu'il ne se soit jamais senti aimé

Perception humaine

C'est l'art de détecter les mensonges, les réponses évasives, les humeurs et autres indices émotionnels chez les autres.

A +2, vous pouvez déterminer quand quelqu'un ment

A +6 ou mieux, vous détectez les réponses évasives et les changements d'humeur

A +8, non seulement vous détectez les indices émotionnels subtils mais vous pouvez également deviner ce que les gens essaient de cacher en général

Performance

Le jeu d'acteur, la prestation de chanteur ou le talent dans le théâtre d'hologrammes.

A +4 ou mieux, on peut vous payer pour chanter à un mariage ou dans un petit club

A +6 vous êtes un pro, vous pouvez décrocher un contrat et avoir des fans

A +9, vous entrez dans la catégorie des stars et on vous reconnaît dans la rue

Séduction

L'art de commencer et de maintenir des relations romantiques (inclut le talent d'amant

ou de maîtresse). Cette compétence peut être utilisée pour déterminer si les personnages peuvent commencer des relations ou non avec des PNJs et l'intensité de ces relations. Dans certains cas, le MJ peut ajuster cette compétence en tenant compte de l'Apparence pour obtenir un résultat plus réaliste.

Social

L'aptitude de traiter des affaires sociales, comme savoir quand éviter de raconter la blague de la fermière et du corporate.

A +2, vous pouvez aller dans n'importe quel restaurant chic ou occuper des fonctions sociales

A +5, vous pouvez déjeuner avec aplomb à la table de l'ambassadeur

A +8, vous pouvez donner des leçons de maintien

Compétences d'intelligence

Anthropologie

La connaissance des cultures humaines, de leurs habitudes et de leurs coutumes. Contrairement à la connaissance de la rue (qui ne regroupe que les cultures et les coutumes de la rue) ou au social (qui recouvre ce qu'il faut savoir dans certaines situations), l'anthropologie comporte l'étude des us et coutumes d'une culture particulière.

Avec connaissance de la rue, vous savez quelles ruelles éviter et quels gangs sont dangereux. Avec la compétence Social, vous connaissez les formes pour vous adresser à de hauts dignitaires d'un zaibatsu. Grâce à l'Anthropologie, vous savez que les coutumes de la tribu N'Tanga requiert qu'un jeune homme tue un lion pour accéder au rang d'adulte au sein de la tribu.

Bibliothèque

L'art d'utiliser les livres, les bases de données, les dataterms et autres sources d'information.

A +2, vous savez utiliser les bases de données simples

A +6, vous accédez facilement à la bibliothèque du congrès

A +9, vous comprenez pratiquement toutes les bases de données publiques et trouvez les faits les plus étranges.

Biologie

L'étude des êtres vivants au niveau le plus intime. La biologie est l'un des secteurs de recherche qui ont le plus profité de la nanotech ; ceci a permis des expériences exotiques à base de recombinaisons génétiques. Le personnage peut, s'il possède l'équipement requis, mettre au point des virus, recombinaison de l'ADN ou s'amuser avec la vie synthétique. Malheureusement (ou heureusement) le matériel en question est horriblement cher, aussi les biologistes ne peuvent-ils œuvrer qu'au cœur des corporations ou auprès de riches mécènes ne regardant pas à la dépense.

Botanique

Connaissances générales sur les plantes et leur identification.

A +3, vous connaissez la plupart des plantes courantes, vous pouvez déterminer lesquelles sont dangereuses et pourquoi

A +6, vous pouvez identifier en grande partie les essences mondiales et leur utilisation

Chimie

La compétence requise pour effectuer des préparations et produire certaines substances chimiques.

Composition

La compétence requise pour écrire des chansons, des articles ou des histoires.

Diagnostic

La compétence de diagnostiquer cliniquement les symptômes pathologiques et problèmes médicaux.

Éducation et culture générale

L'équivalent d'une formation scolaire de base vous permettant de lire, d'écrire, de compter et de connaître suffisamment d'histoire pour vous débrouiller un peu.

Enseignement

La compétence de transmettre le savoir à quelqu'un d'autre (si vous ne pensez pas qu'il s'agisse d'une compétence, essayez un peu pour voir). Les joueurs ne peuvent enseigner à moins de posséder un niveau supérieur à celui de leur élève. Le maître de jeu a le dernier mot concernant le délai d'apprentissage.

Expert

Vous pouvez utiliser cette compétence pour être expert dans une matière déterminée comme les timbres rares, les armes sordides ou une langue étrangère.

Géologie

Des connaissances pratiques des roches et minéraux ainsi que des structures géologiques.

Gestion

La compétence de tenir des livres de comptes (ou d'en truquer), de jongler avec les chiffres, de gérer des budgets et des affaires au jour le jour.

Investissement

L'aptitude de jouer en bourse. Pour plus de détails, voir le chapitre sur l'investissement boursier.

Jeu

La compétence sans cesse mise à l'épreuve pour les paris : déterminer les probabilités et réussir aux jeux de chances.

A +2, vous êtes la terreur des tables de jeu du poker de samedi soir

A +6, vous pouvez en vivre

Langue étrangère

La connaissance d'une langue étrangère

A +2, vous pouvez vous débrouiller

A +3, vous pouvez la lire

A +6, vous êtes à l'aise même avec un natif

A +8, vous êtes considéré comme bilingue

A noter que vous pouvez parler une langue d'une même famille linguistique à la moitié d'une langue que vous connaissez.

Les différentes familles de langues sont

- Africain (2) : bantou, fante ashanti, congolais, zoulou, swahili
- Baltique (2) : lituanien, estonien, lettonien, finnois
- Celtique (2) : gaélique, gallois
- Farsi (2)
- Germanique (1) : danois, néerlandais, anglais, allemand, norvégien, suédois, yiddish
- Grec (2)
- Japonais (2)
- Coréen (2)
- Iles pacifiques (2) : micronésien, polynésien, javanais, malais, soudanais, indonésien, hawaïen
- Roman (1) : français, italien, espagnol, portugais, latin
- Arabe (1) : arabe, hébreux
- Sino tibétain(3) : birman, cantonnais, mandarin, thaï, tibétain
- Slang : l'argot des rues, spécifique à une mégalopole. Cette langue évolue si vite qu'arrêter de la parler pendant 6 mois ne permet plus de la comprendre. Il faut alors s'en réimprégner pendant un mois pour retrouver le niveau.

Mathématiques

La compétence de comprendre les calculs et les formules mathématiques.

Perception

Le don de l'observation, permettant aux personnages de déceler les indices et d'éventuelles filatures.

A +2, vous pouvez déceler de petits morceaux de papier couverts d'inscriptions, des portes entrouvertes, etc.

A +5, vous pouvez déceler les indices bien dissimulés et les tentatives plutôt sophistiquées de vous prendre en filature

A +8, vous avez le niveau de réflexion d'une série télé

Physique

L'aptitude à calculer des principes physiques comme la pression d'un gaz ou l'énergie mécanique

Nécessite Mathématiques à +4

Se cacher/semer

L'art de semer d'éventuels poursuivants, de dissimuler ses traces et de faire perdre leur piste aux gens qui vous suivent.

Suivre /pister

La compétence de prendre les gens en filature. Cette compétence est en général utilisée en

milieu urbain ou en zone habitée plutôt que dans la nature (où c'est plus la compétence Survie qui permet de pister)

Survie

La compétence pour... survivre dans la nature sauvage. Ces connaissances incluent la mise en place de pièges variés, la quête de bois, le fait de pister le gibier.

Bear Grills a +10

Zoologie

L'étude des animaux.

A +8, vous êtes tellement bon que vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Survie

Compétences de sang froid

Connaissance de la rue

C'est le savoir de l'underground : où se procurer du matériel illégal ou des marchandises de contrebande, comment parler à la pègre et éviter des situations difficiles dans les mauvais quartiers.

A +2 au moins, vous pouvez vous procurer du matériel sensible : drogues, etc.

A +5, vous pourriez lancer un contrat sur quelqu'un, connaître quelques voyous vous devant une petite faveur et savoir où trouver des renforts musclés en cas de problèmes

A +8, vous pourriez devenir un caïd vous-même en faisant fi des intermédiaires.

Éloquence

C'est la compétence de parler en public.

A +6, on peut vous payer pour parler en public

Interrogatoire

C'est la compétence requise pour soutirer des renseignements aux gens et faire sortir au grand jour leurs plus grands secrets.

Intimidation

C'est l'art de forcer les gens à faire ce que vous voulez par force de personnalité ou contrainte physique.

Résister (tortures, drogues...)

Les personnages ayant cette compétence sont particulièrement résistants aux interrogatoires, à la torture et aux drogues hypnotiques.

Un test réussi permet d'augmenter la difficulté d'un interrogatoire d'1 point.

NOTES :

L'art de la négociation :

Lorsque les joueurs veulent revendre quelque chose, ils le revendent à 30% de sa valeur de base mais ils peuvent essayer de faire mieux.

On ne peut vendre à moins de 10% ni à plus de 50%.

Pour cela : chaque partie (vendeur et acheteur) fait 1D10+SF+connaissance de la rue (ou

éloquence ou ce que le MJ jugera correct). Celui qui obtient le plus haut score gagne et bénéficie d'un bonus de 3%*différence des jets du vendeur et de l'acheteur au prix de vente.

Ainsi, si l'acheteur fait 5 points de plus à son jet, il ne vendra pas à 30% mais à 30+3*5% soit 45%, jackpot.

Compétences de reflexes



Armes automatiques

Vous devez avoir cette compétence pour utiliser avec efficacité tout type d'arme automatique.

Armes lourdes

Compétence requise pour utiliser lance-grenades, mitrailleuses lourdes, lance-missiles et lance-roquettes.

Un niveau +5 correspond à un entraînement militaire complet à l'arme lourde permettant d'utiliser n'importe laquelle de ces armes.

Arts martiaux

Les arts martiaux permettent de réaliser des mouvements spéciaux au corps à corps.

Chaque art martial permet d'accéder à de nouveaux mouvements.

Le niveau d'art martial est un bonus à ajouter (en autant de fois que le joueur le désire) à ses jets d'arts martiaux du round.

Athlétisme

La compétence requise pour des lancers précis, pour l'escalade et l'équilibre. Cette compétence regroupe l'ensemble du programme social scolaire.

A +8, vous avez un niveau olympique

Conduire automobile

Conduire engins lourds

Danse

Discretion (2)

La compétence pour se cacher dans l'ombre, se déplacer en silence, éviter les gardes...

A +8, vous êtes un ninja

A +10, vous êtes une ombre

Escrimes

La maîtrise des lames longues telles que les rapières, les épées et les monolames.

Esquive

Cette compétence est requise pour éviter les attaques et échapper aux clés et autres immobilisations.

Si une attaque est portée sans que vous ne le sachiez, vous ne pouvez pas appliquer cette compétence à votre jet de défense.

Lutte

La compétence de combat d'homme à homme, avec les poings, les pieds et les différentes parties du corps.

Elle ne s'enseigne pas, elle s'apprend dans la rue en prenant part à de nombreux combats. Le niveau est additionnable avec celui d'arts martiaux.

Mêlée

La capacité à utiliser couteaux, haches, massues et autres armes en combat au corps à corps.

Lorsque vous utilisez des cyberarmes telles que des éventreurs, des écorcheurs, des tranchoirs, etc., vous utilisez cette compétence.

Compétences techniques

Technique médicale

C'est cette compétence qui est utilisée pour réaliser des soins médicaux ou chirurgicaux. Pour plus de renseignements, se reporter au chapitre associé.

Aérotech(2)

La compétence nécessaire pour réparer les avions.

Armurier (2)

La compétence nécessaire pour faire la maintenance des armes de tout type.

A +8, vous pouvez fabriquer vos propres armes

Contrefaçon

La compétence permettant de copier et de créer de faux documents. Cette compétence peut aussi être utilisée pour les détecter.

Crocheter

La compétence nécessaire pour crocheter des serrures et ouvrir des endroits normalement clos.

Cybertech (2)

La compétence nécessaire pour réparer et faire la maintenance du cybermatériel.

Déguisement

La capacité à se grimer afin de ressembler à quelqu'un d'autre, qu'il soit réel ou fictif. Cette compétence inclut des notions de maquillage et de comédie mais sa finalité n'est pas d'être un acteur.

Electronique

Requis pour bidouiller l'électronique, jusqu'à concevoir des ordinateurs.

Moto

Le pilotage des motos évidemment ...

Piloter

Pistolets

Tir à l'arc

Explosifs(2)

Fabriquer, conditionner, poser au mieux et détoner toute sortes de choses qui font boum.

Gentech(2)

La compétence de bidouillage de la mécanique, requise pour réparer ou réaliser divers travaux allant de la maintenance de machines industrielles à l'assemblage de moteurs de voitures à partir de pièces détachées.

C'est le pendant massif d'électronique.

Ne donne pas les compétences nécessaires pour bidouiller des choses aussi spéciales que les avions.

Graphisme

La compétence de faire des dessins professionnels.

Gyrotech

La compétence permettant d'assurer la maintenance des aéronefs à voilures tournantes.

Musique

La compétence permettant de jouer d'un instrument de musique.

Vous développez cette compétence séparément pour chaque instrument.

Pharmacologie(2)

La compétence pour concevoir, analyser et produire des drogues et médicaments.

Photo et films

La compétence permettant de réaliser des photos et films de calibre professionnel (ceci inclut les effets spéciaux).

Pickpocket

La compétence nécessaire pour voler dans les poches sans être repéré ainsi que pour escamoter de petits objets.

Premiers soins

Cette compétence permet à l'utilisateur de soigner les plaies, d'arrêter les saignements et de ranimer quelqu'un d'évanoui.

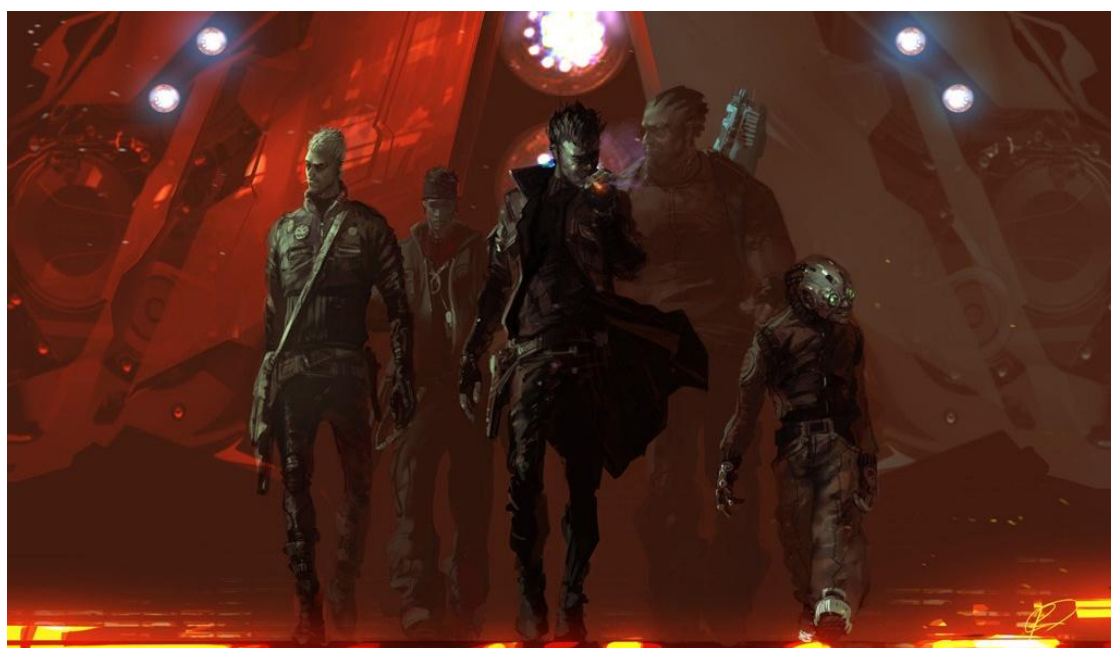
Sécurité électronique (2)

La compétence pour installer ou contrer des détecteurs électroniques, des serrures électroniques, des pisteurs et traceurs, des caméras de sécurité, des plaques de pressions...

Utilisation de caissons cryo.

La compétence nécessaire pour utiliser, réparer et assurer la maintenance des appareils de congélation du corps et de maintien en suspension de la vie.

Progression



Valeur de la compétence	Coût initial	Coût pour augmenter (+1 niv)
0	0	10
1	10	20
2	30	30
3	60	40
4	100	50
5	150	60
6	210	70
7	280	80
8	360	90
9	450	100
10	550	110
11	660	120
12	780	130
13	910	140

Récompense

Compétence utilisée souvent, sans efficacité : 5
Compétence utilisée efficacement : 10
Compétence utilisée efficacement et souvent : 20
Action sortant de l'ordinaire : 25

Utilisation très pertinente ou efficace : 30
Utilisation à un moment critique : 30
Utilisation à un moment critique pour le groupe : 40
Action incroyable : 50

Les persos gagnent aussi des PC flottants :

Pour bon roleplay et bonnes idées, compléter des éléments du jeu, explorer. Ceux ci sont enregistrés dans la case PC sous les attributs. Ces PCs sont évalués à la fin de chaque session de jeu.

Participer à une session: 1 PC
Finir une intrigue secondaire: 1 PC
Finir l'intrigue principale: 1-3 PC selon succès
Bon Roleplay: 1 PC
Bonne tactique: 1 PC

Utilisation intelligente des capacités du perso:
1 PC
Etc.

Ils peuvent dépenser les PC flottants en Avantages, racheter désavantages et ajouter dans des compétences non utilisées en jeu.
Coût d'avantage, désavantage : coût=10 PCs par point de coût décrit dans le document de création du perso

Récompense : réputation

La réputation est établie suivant les actions d'un personnage ou les actes auxquels il a participé.
Elle permet de changer la réaction des PNJs à votre rencontre.

À 1 seuls ceux qui vous ont vu faire quelque chose sont au courant, à 5 votre nom est connu ailleurs (mais toujours dans la même mégapole) que dans votre lieu d'action habituel à 10 vos coordonnées s'échangent au niveau mondial, quand on a besoin de quelqu'un de compétent.

Les face à face :

Il s'agit d'un duel de sang froid dans lequel la réputation à son importance, il s'agit là de s'imposer sans avoir à tuer le mec en face.

1D10+SF+Réputation, le plus haut score gagne et l'autre s'écroule.

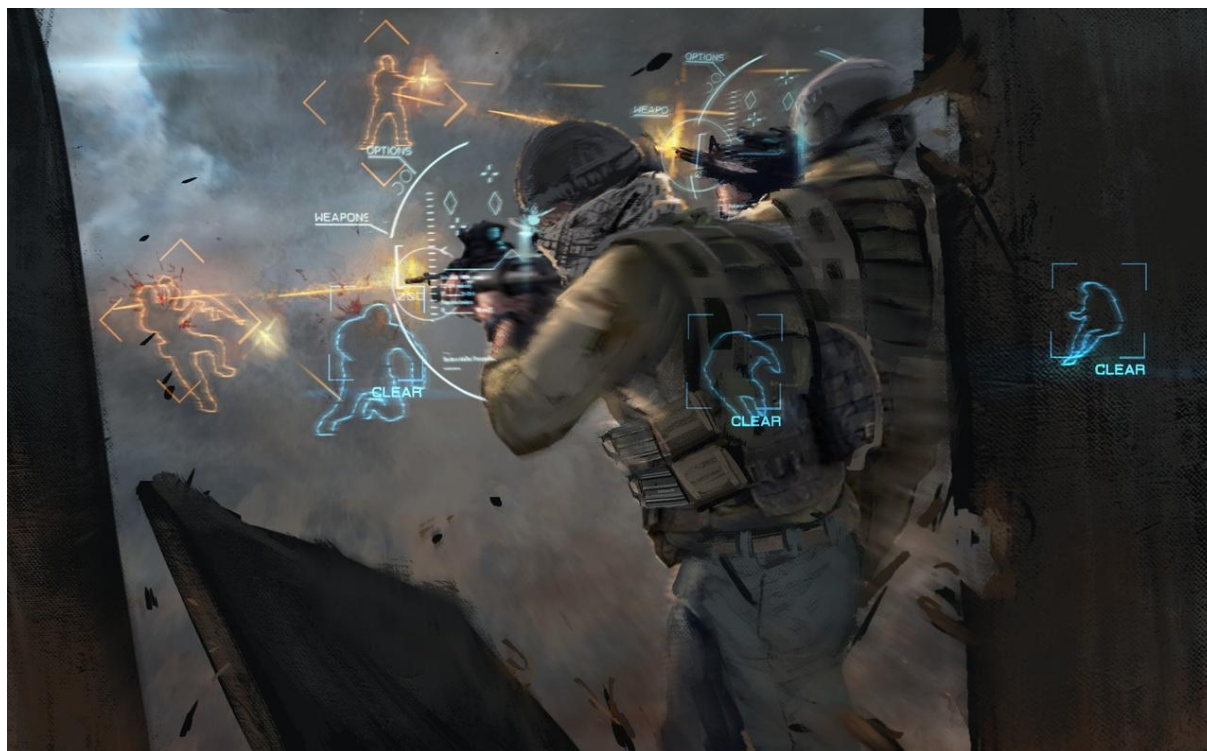
Même les meilleurs vieillissent

Des personnages dont l'enveloppe à plus de 28 ans sont sur le déclin. Ils ne sont plus très jeunes et les réflexes, l'endurance et la vitesse de leurs 20 ans commencent à être un peu écornés. À partir de 30 ans, le joueur choisit REF, MV ou CON et tire 1D10. Si le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique choisie, le personnage y perd 1 point. Plus la

caractéristique est basse, plus il sera difficile d'y perdre des points. Cela se reproduira tous les 2 ans jusqu'à 40 ans. Au delà, tirez une fois par an jusqu'à 55 ans. Après 55 ans, tirez deux fois par an. Le joueur ne peut pas choisir la même caractéristique deux fois de suite. Si une caractéristique tombe à 1, le personnage est handicapé. Si elle tombe à 0, il meurt.

Système de combat

Ce système a beau décrire de manière précise, détaillée et efficace les combats et les scènes d'action, il est évident que celles-ci sont trop léthales pour composer le cœur du jeu.



Armes à feu

Séquence de combat

Les combats sont divisés en rounds, chacun représentant 3 secondes. La séquence du round est basée sur le jet d'initiative de chaque joueur, celui ayant le plus haut score commençant le premier jusqu'au plus bas. Tout ce qui booste le REF du personnage ou son Initiative est ajouté à ce jet lorsque c'est applicable.

Le jet peut être tiré à chaque début de round ou seulement au début d'un combat si l'on veut accélérer cette phase. Dans ce dernier cas, si un personnage veut relancer son initiative, cela lui coûtera sa première action en début de round pour évaluer la situation.

En cas de scores égaux, chaque personnage tire 1D10, le plus haut agissant en premier.

INITIATIVE = JET DE 1D10 + REF +
COMPETENCE D'INITIATIVE
PLUS HAUT SCORE AGIT EN PREMIER

La compétence d'Initiative est généralement Sens du Combat qui ajoute +1 à chaque niveau ou certains avantages dans le cas d'un combat entre véhicules.

Ce score influence également le nombre d'actions que l'on peut effectuer au cours du round :

1-9 : une action

10-19 : deux actions

20-29 : trois actions

Et ainsi de suite. Chaque action supplémentaire entraîne une pénalité cumulative de -3 à toutes les actions. Mais l'on peut très bien choisir d'en effectuer moins que le nombre permis.

Exemple : Vic est un monstre aux réflexes surboostés à la limite des possibilités

humaines (et de la cyberpsychose). Il fait un jet de 33, ce qui lui permettrait théoriquement de prendre 4 actions (avec une pénalité de -9 à chaque !), mais n'en prend que 3 avec -6 de pénalité. Il va donc agir à 33, 23 et 13. S'il avait pris 4 actions, il aurait également agit à 3. Il peut décider de différer ses actions, n'agissant par exemple qu'à 22 pour attendre l'un de ses compagnons. Dans ce cas, il agira à 22, 12 et 2.

Action en combat

Tirs

Reflexe plus compétence de l'arme + 1d10
Tenez compte de tous les modificateurs

Tir rapide

En annonçant un tir rapide au début du tour, vous ajoutez automatiquement +3 à votre jet d'initiative mais vous êtes pénalisée -3 pour toucher (vous vous ruez au combat sans vous préparer avec précaution)

Viser

+1 pour chaque action passée à viser
Maximum trois actions

Tir en mode semi-automatique :

Pour simplifier le déroulement des combats, et contrairement à la cadence décrite dans le catalogue d'armes, tous les tirs en mode semi-automatiques prennent une action. Un personnage ayant 3 actions pendant le round pourra donc tirer 3 fois avec son pistolet.

Tir en rafale

Le mode de tir en rafale est disponible sur la plupart des armes automatiques, c'est un dispositif permettant d'économiser les munitions et d'augmenter la précision du tir. +3 pour toucher, 1d6/2 balles qui touchent, mais empêche de viser une localisation précise et impossible à longue portée. (la localisation n'est tiré qu'une fois et les dégats sont opposés à l'armure*1.5)

Chaque action doit être séparée au minimum de 10 de l'action suivante. Si l'on décide de différer une action, cet intervalle prévaut sur le nombre d'actions que l'on a pris. Par exemple, si l'on prend deux actions et que l'on diffère la première à 10, la deuxième sera perdue (on agit minimum à 1) et la pénalité sera annulée.

Tir de barrage

Le tir de barrage est utilisé pour couvrir toute une zone (appelée zone de tir et faisant minimum 2m de large) rendant sa traversée plus qu'hasardeuse.

Exécuter un tir de barrage prend un tour complet (vous tirez, tirez et tirez encore jusqu'à vider votre chargeur).

Toute personne prise dans cette zone doit effectuer un jet (reflexes+acrobaties+1D10) pour ne pas prendre du plomb.

La degré de difficulté de ce jet est égal au nombre de balles tirées dans la zone divisée par la largeur de la zone.

Si le jet est ratée la cible prend une rafale (localisée au hasard) additionné de 2 points de dégats (avant de comparer à l'armure) par point de différence entre el résultat de son jet et le DD.

Tir au fusil a pompe

Les fusils a pompe sont considérés comme des armes à aires d'effet, propulsant une nuée de grains de plomb. La largeur de la gerbe est basée sur la distance séparant l'attaquant du défenseur. Toute cible située dans la trajectoire entre l'attaquant et la cible est considérée comme incluse dans l'aire d'effet.

Table des fusils à pompes

Portée	Gerbe
Courte	1 m
Moyenne	2m
Longue	3m

Difficulté suivant la portée

Bout portant (1m) :10

Courte portée(1/4 longue portée) : 15

Portée moyenne (1/2 longue portée) : 20

Longue portée :25

Portée extreme (2*longue portée) : 30

Difficulté suivant le mouvement

Cible immobile : +4

Cible esquivant (mêlée seulement) -2

Cible mouvante (acrobaties+ref>10) -3

Cible mouvante (acrobaties+ref>14) -4

Cible mouvante (acrobaties+ref>18) -5

Tirer en courant : -3

Devoir se tourner : -2

Difficulté suivant la cible

Cible se silhouettant : +2

Cible de grande taille : +4

Cible de petite taille : -4

Cible minuscule : -6

Localisation spécifique visée : -4

Cible cachée derrière un obstacle -5

Changer d'arme : prend une action si l'arme est facilement accessible (bandoulière, holster). Le personnage jette la première arme à moins qu'il ne prenne une deuxième action pour la "ranger". De même, c'est possible rapidement uniquement grâce à une bandoulière ou un holster.

Tir en mode manuel : sur certains types d'armes, le tir nécessite une action supplémentaire pour réalimenter le canon avec une autre balle. Le tir en lui même prend donc une action, et l'alimentation du canon une

Difficulté suivant le materiel

Visée laser +1

Arme montée en tourelle +2

Smartgun : +2

Cyberoptique avec réticule +1

Difficulté des conditions

Embuscade +5

Fumée, poussière, lumière aveuglante -3 (cumulatif)

Difficulté suivant la position de tir

Une arme par main -3 à chaque

Tir à la hanche : -3

deuxième. Un personnage ayant 3 actions pendant le round pourra tirer 2 fois mais il devra réalimenter lors de sa première action du round suivant. Les types d'armes suivants sont concernés :Fusil à levier,Fusil à pompe, Fusil à verrou, Revolver simple action

Arme à un coup :

Certaines armes "exotiques" telles que les arcs ou les arbalètes sans chargeur, nécessitent d'être recharger après chaque tir. Le tir prend donc une action et le rechargement une deuxième



Actions de mouvement

Courir : on peut se déplacer à MOUV x 3 mètres pendant un round. Ce total peut être divisé par son nombre d'action du round, pour courir et agir aussitôt. Un personnage qui a 3 actions et un MOUV de 8, pourra courir sur 16 mètres et effectuer une troisième action, ou courir sur 24 mètres. Il est possible de tirer pendant la course, mais avec une pénalité de -5. De même il est tout à fait possible d'effectuer d'autres actions (comme recharger) mais elles prendront deux fois le temps normal. Au MJ de décider si une action est envisageable ou non.
S'accroupir, s'allonger, se relever : prend 1 action.

Fiabilité

Pour les armes, le même 1D10 utilisé pour le test de fumble détermine les chances d'enrayage, on retranche 5 si l'arme est Peu Fiable, 3 si Standard et 1 si Très Fiable.

-4 à -2 : pour une arme à feu, explosion interne/rupture. Une arme Peu Fiable est détruite et inflige ses dégâts de base (sans modificateur de munition **sauf** Haute Vitesse, qui implique une charge de poudre plus forte) à la main du tireur. Une arme de qualité Standard doit être réparée pour 3D10% de son coût de base. Une arme de qualité supérieure nécessite l'équivalent de 2D10% de son prix de base en réparations. Pour un arc ou une arme de ce type, l'arme se brise et la corde vient fouetter la main du tireur. Pour une arme blanche, celle-ci se brise et le plus gros morceau revient sur la main du porteur. Si celui-ci était en train de parer, il prend **en plus** le coup qui lui était destiné. Evidemment, aucune Action Immédiate (procédure standard de remise en état rapide, effectuée sur un test de DEX+Armurerie ou de DEX+ compétence d'arme (à -3)) n'est possible.

Recul

Le personnage compare sa caractéristique de Constitution (CON) au CON minimum (calculé avec les tables ci-dessous) de l'arme avec laquelle il tire.

Sauter au dessus d'un obstacle : prend 1 action. Néanmoins si la nature de l'obstacle rend difficile son franchissement (mur haut par exemple), cela peut prendre plus de temps, à la discrétion du MJ.

Sortir ou monter dans un véhicule : prend 2 actions. On peut le faire plus rapidement en une, mais avec une pénalité de -3 à sa prochaine action, ou le double de temps que celle-ci devrait normalement prendre

-1 à 2 : le coup ne part pas et l'arme est endommagée et inutilisable si elle est Peu Fiable. Les réparations coûtent 3D10% de coût toutes options incluses. Aucune Action Immédiate n'est possible. Pour une arme de meilleure qualité, la remise en état nécessite 5 tours (réduits à 3 si une Action Immédiate de difficulté 15 est réussie).

3 à 6 : le coup ne part pas et l'arme est bloquée (une cartouche reste coincée dans la chambre, une batterie a un court-circuit, une arme blanche se coince dans une cloison...). 3 actions et un test d'Armurerie sont nécessaires (un test d'Action Immédiate contre une difficulté de 15 réduit cette durée à une action).

7 à 8 : pas d'incident, mais le coup touche une cible imprévue (une balle n'est jamais perdue pour tout le monde...).

9+ : pas d'incident. Le coup est raté, sans conséquences particulières (le fait de rater est souvent suffisant en soi

Si sa CON est supérieur ou égale à la CON min de l'arme, il peut tirer sans pénalité.

Par contre, si la CON du tireur est inférieure à la CON min de l'arme, les pénalités sont basées sur la CON du tireur moins la CON min de l'arme (on l'appellera Facteur de Différence ou Fac-D) :

Chaque tir prend deux fois plus d'action.

Précision réduite de 1 par point de Fac-D.

Doit faire un jet [CON + compétence Force + 1D10] contre [CON min * 2]

CON min par type d'arme :	
Armes en D6	Dégâts max / 6
Armes en D10	Dégâts max / 5
Shotguns	Dégâts max x 0,25
Lance-grenades	Diamètre en mm x 0,3

* Crosse = crosse, sangle ou mono/bi/tripode, point d'ancrage gyro-stabilisé, etc.

Pour le calcul de recul sont considérés comme ayant les CON suivantes :	
Cyberbras	CON de 12
Bipied	CON de 12
Bipied ancré	CON de 14
Trépied	CON de 16
Trépied ancré	CON de 18
Trépied lourd	CON de 20
Trépied lourd ancré	CON de 22

En cas d'échec, le tireur encaisse 1 point de dégât par point de Fac-D au bras qui tient l'arme.

En cas de critique, le tireur fait tomber l'arme.

Toutes les armes sont sujettes à ces restrictions. En effet, le personnage peut être malade, drogué ou encore blessé et voir sa Constitution diminuer, le rendant incapable de tirer avec une arme lourde.

Modificateurs (les additionner entre eux) :	
1 main	x2
2 mains sans crosse *	x1
2 mains avec crosse *	x0,5
Grenades haute-vitesse/pression	x1,5
Railguns	x1,8
Cadence 1 - 3 (semi-auto)	x1
Cadence 3 - 15	x1,75
Cadence 16 - 30	x2
Cadence 31 - 60	x2,5
Cadence 61 - 120	x3
Cadence 121 et +	x3,5

Explosifs

Dégâts des explosifs

Les dégâts que génèrent les explosifs sont des dégâts de chocs, les armures souples sont donc inadaptées. De plus ces dégâts de chocs sont sauf cas particuliers doublés de flammes et de shrapnels.

Aire des dégâts

Les dégâts sont doublés pour ce qui est au contact, ensuite ils se présentent ainsi : pleins dégâts dans le rayon de base de l'explosif, demi-dégâts dans un rayon double, quart des

Effets du souffle

Toute personne subissant des dégâts dues au choc d'une explosion risque de reculer sous l'effet du souffle. Il est possible de résister à ce

Heureusement pour les victimes, la moitié des dégâts de choc sont des dégâts non létaux, les autres étant des dégâts bien réels, et donc bien mortels. Les débris et le shrapnels sont opposés aux armures de la même façon que les balles (si ce n'est qu'elle les usent 2 fois plus vite).

dégâts dans un rayon triple, huitième des dégâts dans un cercle égale au rayon x 4, etc.). les grandes quantités d'explosifs sont régies par des règles spécifiques présentés ci après.

souffle via un jet de constitution DD=dégâts subies*1.5, si le personnage ne souhaite pas ou

n'arrive pas à résister au souffle, il recule de 1m/5 pts de dégâts.

Cette chute peut bien entendu infliger d'autres dégâts (1d6 pts/2m qu'il n'a pas pu parcourir si son vol est arrêté par un objet dur).

Influence de la quantité d'explosifs

<u>kilos d'explosifs</u>	<u>Multiplicateur de dégâts</u>	<u>Multiplicateur de portée</u>
1	x 1	x 1
2	x 1,5	x 1
3	x 2	x 2
5	x 2,5	x 2
8	x 3	x 3
10	x 3,5	x 3

Le multiplicateur de dégâts est un facteur à multiplier aux dégâts de base d'un kilo d'explosif. Par exemple, 10 kilos de C6 font 8D10 x 3,5 points de dégâts.

Le multiplicateur de portée est un facteur à reporter au rayon d'action de l'explosif. Chaque fois que l'on s'écarte du point d'explosion d'une valeur égale au rayon de base de l'explosif, les dégâts sont réduits de moitié. Dans l'exemple de 10 kilos de C6, les objets

Le souffle peut aussi transformer les objets environnants en shrapnels mortels. Si autour de l'explosif se trouvent des objets que le MJ juge dangereux, rajoutez 1d6 points de dégâts.

<u>kilos d'explosifs</u>	<u>Multiplicateur de dégâts</u>	<u>Multiplicateur de portée</u>
12	x 4	x 4
17	x 4,5	x 4
21	x 5	x 5
27	x 5,5	x 5
33	x 6	x 6
37	x 6,5	x 6
41	x 7	x 7

sont affectés par l'explosion dans un rayon de quinze mètres.

Tout objet à moins de cinq mètres reçoit 4D10 x 3,5 points de dégâts.

Tout ce qui se trouve entre 6 et 10 mètres endure 2D10 x 3,5 points de dégâts, et tout ce qui est entre 11 et 15 mètres reçoit 1D10 x 3,5 points de dégâts.

Au delà de ce rayon, seul les dégâts engendrés par les débris sont infligés.

Exemple :

RipperJack n'était qu'à six mètres de ces cinq kilos de TNT qu'il avait tenté de jeter lorsque ceux-ci ont explosé. Oups. Il endure donc 1D10 x 2,5 points de dégâts sur l'ensemble de son corps. Il a de la chance et les effets de l'explosion sont mineurs, Le résultat du dé est de 6, ce qui lui fait 15 points de dégâts. Il en reçoit effectivement 11 (Modificateur de CON -4), la moitié étant des dégâts d'étourdissement, et a de bonne chance d'être mis K.O. Son imperméable moyennement blindé (PA 18) arrête les 6 points de dégâts dus aux débris qui rebondissent sur son bras, mais subit une diminution de deux points de protection.

Malheureusement pour lui, ce milicien d'Araska à quatre mètres de l'endroit de l'explosion. Il endure 2D10 x 2,5 points de dégâts pour un total de 32 points, ce qui le tue probablement (il est hors d'état nuire dans tous les cas et S'il avait touché l'explosion, cela aurait fait 4D10 x 2,5 points de dégâts, ce qui l'aurait pulvérisé).

A propos, il est hautement improbable que tout matériel fragile puissent sortir d'une explosion intact. Est concerné le matos fragile comme les armes à feu, les lunettes de visée, les smartgoggles...

Cas particuliers : les lieux confinés

Un explosif dans un endroit confiné (comme l'intérieur d'un tank, une pièce, etc...) fait le double de dégâts à tous ceux se trouvant dans le rayon d'action de l'explosif (pleins dégâts

dans le rayon de base de l'explosif, demi-dégâts dans un rayon double, quart des dégâts dans un rayon triple, huitième des dégâts dans un cercle égale au rayon x 4, etc.).

Corps à corps

Arts martiaux

Réf de l'attaquant+compétence+1d10 VS Réf du défenseur+ compétence + 1d10

Chaque point de compétence dans un art martial permet de débloquent un des mouvements associés

Arme : attaque avec l'arme correspondante à l'art martial

Poings : 1d6/2

Pieds : 1d6

Blocage /parade : il est possible de parer une attaque pour en amoindrir (voir annuler) les dégâts. Le défenseur doit annoncer au début de son tour son intention de parer. Il doit préciser quelle partie il protège avec quoi. Les dégâts sur cette zone sont absorbés en priorité par l'objet utilisé dans la parade.

Les épées et autres armes blanches peuvent être utilisées pour parer sans subir de dommage du tout. Mais un jet sauveur (9 au moins sur 1d10) est nécessaire pour qu'elles ne se brisent pas.

Toute autre action du défenseur s'effectue à -3 pour chaque action supplémentaire.

Esquive : le défenseur peut tenter d'esquiver des attaques de mêlée en annonçant son

attaque dès le début du tour. Cela donnera une pénalité de -2 à toutes les attaques faites contre lui durant ce tour. Toutefois, toutes les autres actions que le défenseur fera dans ce tour subiront une pénalité de -3 pour chaque action

Désarmer : une attaque réussie permet de faire lâcher son arme à l'adversaire.

Immobilisation : clé ou prise douloureuse. L'adversaire est contrôlé s'il ne se dégage pas.

Dégagement : un jet réussi permet de se dégager.

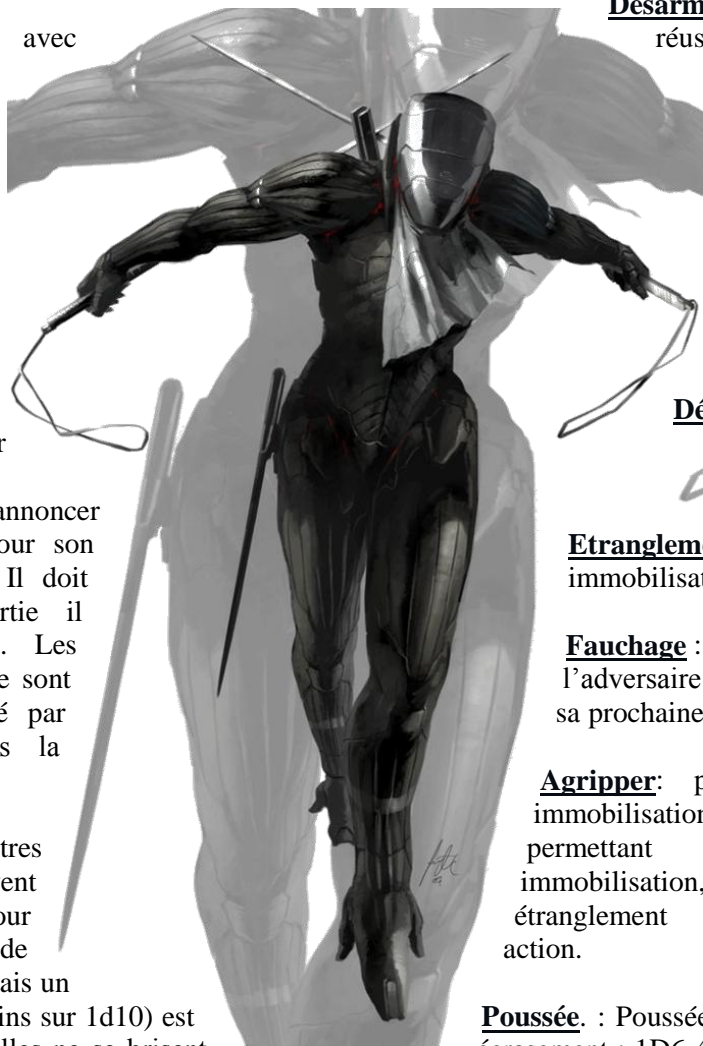
Etranglement : suit une immobilisation ou un contrôle

Fauchage : déséquilibre l'adversaire et le fait chuter : -2 à sa prochaine attaque, +2 à la votre.

Agripper : prise de garde ou immobilisation temporaire vous permettant de tenter une immobilisation, une projection ou un étranglement comme prochaine action.

Poussée : Poussée violente. Dégâts par écrasement : 1D6-4 + CON + bonus aux dégâts dus à l'art martial.

Projection : l'adversaire est projeté au sol subissant 1d6+ modificateurs de dommage et jet sauveur contre l'évanouissement à -2



Nom	Ar m.	Poi ng	Pie d	Dé s.	Blo c.	Es q.	Pro j.	Im m	Déga g.	Etr a.	Fa u.	Ag ri.	Pou s.
Aikido (3)	-	-	-	+3	+4	+3	+3	+3	+3	+1	+3	+2	-
Animal Kung Fu (3)	+2	+2	+2	+1	+2	-	-	-	-	-	+1	-	-
Arasaka Te (1)	+1	+1	-	+1	+1	+1	+1	+1	+2	-	+1	-	-
Boxe (1)	-	+3	-	-	+1	-	-	-	-	-	+3	-	-
Boxe Thaï (4)	-	+3	+4	-	+2	+1	-	-	-	-	-	-	-
Capoeira (2)	-	+1	+2	-	+2	+2	-	-	-	-	+3	-	-
Catch professionn el (1)	-	-	-	-	-	-	+3	+4	+4	+2	+2	+4	-
Choi Li Fut(3)	+2	+2	+2	+1	+2	+1	+1	-	-	-	+2	+1	-
Commando Assassin (2)	+2	+2	+1	+1	-	+1	-	+1	-	+2	-	+1	-
GunFu (Gunjitsu) (3)*	-	-	-	+1	+2	+4	-	-	+2	-	+3	+4	-
Jeet Kun Do (3)	+3	+3	+2	+1	+2	-	-	-	-	-	+1	-	-
Judo (1)	-	-	-	-	-	+1	+3	+2	+2	+1	+2	+2	-
Karaté (2)	-	+2	+2	+1	+2	-	-	-	-	-	-	-	-
KenkageiK oppo (4)	-	+4	+2	-	+3	-	-	+2	+2	-	+3	+2	-
Ninjutsu (5)	+3	+3	+1	+2	+1	+2	+1	+1	+1	+1	+2	+1	-
Panzerfaust (5)***	-	+3	+3	-	-	+3	+1	-	+4	-	+1	+3	+3
Sambo (3)	+2	+2	+2	+2	-	-	+3	+2	+2	-	+2	+2	-
Savate (2)	-	-	+4	-	+1	+1	-	-	-	-	-	-	-
Sumo (3)	-	+2	-	-	-	+2	+3	+1	+1	-	+2	+2	+4
Tae Kwon Do (3)	-	+3	+3	-	+2	+1	-	-	-	-	+2	-	-
Tai Chi Chuan (4)	+2	+2	+1	+1	+2	+1	-	-	-	-	-	+1	-
Te (3)	+2	+2	+1	+1	-	+1	-	-	-	-	+2	-	-
Thamoc (Alam) (2)**	-	-	-	+2	+1	+2	-	-	+2	-	+1	+1	-
Trash Boxing (3)	-	+2	+3	-	+1	+1	+1	-	+2	-	+3	-	-

* Art martial considérant son arme à feu comme le prolongement de son être. Permet de tirer à bout portant sur sa cible (dégâts maximum) comme avec une arme de mêlée. Réduction du malus dû aux actions multiples : Compétence à 4-7 : +1 aux actions multiples au cours du round. 8-10 : +2 aux actions multiples au cours du round.

** Art martial de la police, visant à empêcher le policier d'être désarmé par son agresseur. Jet

Contre attaque

Une parade/esquive au contact qui bat le jet d'attaque de 5 peut contre-attaquer au cout d'une action restante (ne coute pas d'action supplémentaire si la marge est ≥ 10). Cela nécessite de connaître un Art Martial.

de protection contre une tentative de désarmement à compétence Thamoc +4 (CHR3 p38).

*** Le seul art martial que peut pratiquer une conversion intégrale. Bonus aux dégâts : points de compétence Panzerfaust. Ne peut être apprise par puce. Nécessite quelques modifications de la conversion (4000 eb) pour être utilisé.

Note

Les parades/esquives contre les armes de contact sont des actions gratuites a concurrence du nombre d'action du joueur prise pour ce round (donc un perso qui prend 2 actions, peut faire 2 parades/esquives gratuites au contact, les suivantes coutent des actions

Récapitulatif des bonus aux dégâts

La moitié de votre score en force est ajouté aux dégâts et vous pouvez utiliser la moitié de votre score d'arts martiaux comme bonus (pour des actions spécifiques ou aux dégâts).

Attention, ce dernier bonus ne s'applique pas automatiquement et pas tout le temps, il faut

considérer ça comme une réserves de points bonus par round et les utiliser sciemment (ainsi par exemple un grand maitre (10 de compétence) utilisera lors d'un round 3 points pour obtenir un +3 de frappe au poing et utilisera ses 2 derniers points pour augmenter les dégâts de 2).

Valeur	niveau	bonus aux dégâts subis	Bonus aux dégâts infligés
2	Très faible	+2	-2
3-4	Faible	+1	-1
5-7	Moyenne	0	0
8-9	Forte	-1	+1
10	Très forte	-2	+2
11	surhumaine	-3	+3
12	Grosbill	-4	+4
13+	Très grosbill	-5	+5

Dégats et Chirurgie



Gestion des dégâts

Gestion

Localisation des coups sur la fiche de perso
Les Localisations s'obtiennent en tirant 1D100, et en consultant la silhouette "cible".

Les cases B, C, I décrivent l'état d'un membre ou d'une partie d'un membre :

B : le membre est légèrement Blessé.

C : le membre est Cassé, donc inutilisable pour une longue période.

I : le membre est temporairement "hors-service", suite à plusieurs blessures sans gravité, ou carrément mis en bouillie suite à un coup particulièrement violent. De toute, façon le résultat est le même : il est Inutilisable.

La colonne "Mal." décrit le malus à affecter à chaque action physique du personnage en fonction de son état de santé. Une croix signifie qu'à part ramper par terre en geignant, un personnage dans un état mortel ne peut

guère réaliser une action. Un jet de "résistance à la douleur" ou "endurance" difficile peut néanmoins l'autoriser à effectuer une action héroïque à -4.

Le seuil de Fracture : décrit le nombre minimum de points de dégâts que doit encaisser un membre en une fois pour être brisé. Sa valeur est égale à (8 + Modificateur de Constitution)

Le seuil d'Amputation : décrit le nombre minimum de points de dégâts que doit encaisser un membre pour être tranché ou mis en bouillie de manière définitive. Cette valeur détermine également un seuil au delà duquel le personnage recevant une blessure doit réussir un jet de résistance contre la mort pour ne pas faire un arrêt cardiaque. Il est égal à (10+Modificateur de Constitution).

Armures et couverts

Armure

Les armures permettent d'amoindrir les dégâts reçus, soustrayez la valeur en PA de l'armure que vous portez (en PA donc) aux dégâts reçus. Ainsi en prenant 12 point de dégâts alors que l'on porte une armure de 6PA on ne subira que 6 points des dégâts, l'armure étant quand à elle endommagée elle passera à 5PA

Usure des armures

L'armure perd un point pour chaque coup au but

Chaleur:

Les armures tiennent chaud et ne laissent pas passer la transpiration. En cas de climat chaud, le perso doit faire un jet de CON+Endurance (ou résister torture/drogues) contre l'armure la plus haute de sa tête ou son torse (bras/jambes ne content pas); s'il doit faire des efforts comme courir ou esquiver ou se battre au corps à corps. Si le jet est raté le personnage prend 1d6 dégâts subjugaux.

Armures souples

- Lames : la protection est *1/2 et baisse d'1 point par attaque reçue

- Chocs : protection est *1/4 mais l'armure n'est pas endommagée
- Ecrasement : protection nulle
- A la tête : la moitié des dégâts arrêtés sont infligés quand même en dégâts d'écrasement (non létal).

Armure semi-rigides

- Lames : protection *1/2 et baisse d'1 point
- Chocs : protection *1/2 mais l'armure n'est pas endommagée
- Ecrasement : protection *1/4 mais l'armure perd 1 point par dégâts qui la traverse
- A la tête : un quart des dégâts arrêtés sont infligés quand même en dégâts d'écrasement (non létal).

Armures rigides

- Protection normale, l'armure perd 1 point si l'attaque traverse

- Chocs : protection normale, l'armure perd 1 PA par 5 points ayant traversés.
- Ecrasement : protection normale, les points qui traversent sont retranchés des PA.

Face aux flammes, une armure souple n'offre que très peu de protection (elle aura tendance à s'enflammer, comme un vêtement classique). Une armure bien fermée et rigide comme une Metal Gear garantit quelques rounds de protection avant de s'échauffer à son tour.

Couverts

Les couverts agissent comme une armure, vous donnant une protection quand vous n'en avez pas de suffisante.

Muret ou placo plâtre : 10
Mur de béton : 20
Porte standard : 8
Porte de qualité : 15
Porte blindée : 20

Portiere voiture : 10

Voiture : 25
Voiture blindée : 40
Verre blindé : 20

Protocole

Quelle délicate attention ! Il ne fallait pas !
Voici la procédure pour comptabiliser les dégâts. Apprenez par cœur ces lignes et tout vous semblera simple.

Tirer la localisation (1D100)

Si le seuil d'amputation est égalé ou dépassé (hors tout modificateur, et quelle que soit la localisation), faire un jet de résistance contre la mort (Jet inférieur ou égal à la CON). En cas d'échec, et même si le personnage n'est pas dans un état de blessure mortel, c'est l'arrêt cardiaque par le fait du choc et de la douleur.

Cocher la case correspondante (I) s'il s'agit d'un membre, ou consulter la liste "Les coups durs là où ça fait mal" dans un autre cas (torse, cou ou tête). C'est ici qu'intervient la toute puissance du MJ qui peut s'il le veut infliger une hémorragie au perso, ou le rendre tétraplégique s'il a des raisons de lui en vouloir.



Si le seuil de fracture est atteint (hors tout modificateur) c'est la fracture, avec les conséquences que l'on imagine. Cocher la case "C" du membre correspondant. Dans le cas d'une blessure au torse ou au crâne, jeter un coup d'œil à la section "Les coups durs là où ça fait mal".

Plusieurs blessures légères à un même membre peuvent le rendre momentanément inutilisable. A vous de juger quand ce seuil est atteint et cocher alors la case adéquate sur la silhouette de votre personnage.

Appliquer le multiplicateur en fonction de la localisation touchée (de x 2 à / 3 selon que l'on

touche la tête ou la main) aux dégâts. Puis retirez du résultat le MC. Malaxez bien et retirez ces dégâts à l'état général (pour rappel un point de dégât est une case, et pour 4 cases au départ vous avez un niveau de santé. Ensuite, faire comme à l'accoutumée les jets d'évanouissement, de mort... la routine quoi.

Effets des différents niveaux de dégâts

La première ligne désigne l'effet immédiat tandis que la deuxième décrit l'effet pendant la guérison (une fois stabilisé).

Blessure légère

La victime peut se déplacer normalement, ça fait mal mais rien d'handicapant

Blessure sérieuse

Le personnage a -2 en reflexe pour toute action entreprise, il est blessé, il saigne, ça fait mal.

La victime peut se déplacer et agir mais devra changer ses bandages une fois par jour et aura une pénalité de -2 au REF pour toutes ses actions

Blessure critique

Le personnage voit son REF son INT et son SF réduits de moitié.

-4 REF, 50% temps au lit

Blessure mortelle

Le personnage voit son REF son INT et son SF réduits au tiers de la normal. La plupart des personnages sont à ce stade totalement hors de

combat et se consacrent à leur agonie, quel bordel.

Au lit rayon soins intensifs toute la journée.

Si la blessure est mortelle 3+, c'est coma 50% du temps.

Jets d'évanouissements

A chaque fois qu'un personnage prend des dégâts, il doit faire un jet de sauvegarde contre les effets de la douleur, du choc de la peur et de la perte de sang

Ce jet est une chose sérieuse car il peut retirer un adversaire de la partie plus sûrement que les dégâts occasionnés par la blessure.

Un personnage qui rate son jet perd momentanément connaissance, il perd donc momentanément connaissance, et toutes ses actions jusqu'à la fin du round

A chaque round il peut retenter un jet pour se reprendre et retourner se faire achever.

La difficulté du jet d'évanouissement est de 10+dégâts subis contre 1d10+SF+résister torture drogue.

Etat de la blessure	Pénalité
Léger	0
Sérieux	-1
Critique	-2
Mortel	-3-(niveau de mort, de 1 à 6, pour des pénalités de -3 à -9)

Jets contre la mort

A moins que vous n'ayez reçu une blessure mortelle, votre personnage ne risque pas la mort. Il doit seulement réussir son jet sauveur contre l'évanouissement pour rester conscient.

Les jets contre la mort se jouent de la même façon que les jets d'évanouissement

Options :

En cas de blessures mal soignées, le MJ est en droit de chercher dans la table des désavantages pour l'ajouter au PJ imprudent, les handicaps peuvent rapidement se cumuler pour ceux trop confiants dans leurs cellules.

dont les dégâts sont supérieurs à la constitution (blessure aux jambes : mouvement ; blessures au torse : constitution et surtout la beauté au visage).

Il est aussi possible (et sûrement plus simple) d'infliger des pertes de points de caractéristiques au joueur lors d'une blessure

Il est parfaitement envisageable d'augmenter le degré de difficulté des opérations de PA/2. Cela va sérieusement calmer ceux qui se croient invincible parce qu'ils sont blindés.

Interventions chirurgicales



Parfois les choses tournent mals, le doc qui devait vous sauver la vie se rate et les choses empirent.

Savoir si le ripperdoc se rate :

Les difficultés sont égales aux classiques (10 , 15 , 20 , 25) et les modificateurs normaux s'y applique, si le doc est saoul, ajouter +4 au dd ,

si il n'a jamais vu le matos auparavant +2, si l'opération est faite sur un lit à l'arrière d'un bar particulièrement bruyant ajouter +6.

Conditions d'opérations

D'autres modificateurs s'applique aussi en fonction des conditions d'opérations. Ce terme décrit un large ensemble de facteurs tels que la stérilité de l'environnement, le niveau du

matériel et la disponibilité en matériel et drogues de réanimation. Ces facteurs ont les effets suivants :

Conditions :

excellentes :- 5 à la difficulté

bonnes – 3 à la difficulté

normales pas de modificateurs

mauvaises : + 3

horribles : +5

Exemples :

Cyberpsycho va chez son ripperdoc local se faire poser son set de wolfers. Quand 'sycho arrive , la table d'opération consiste en une table de jardin sous une grosse lampe halogène. Des cafards grouillent aux pieds de la machine d'anesthésie et un burrito à moitié mangé trône à côté des scalpels.. le doc est moyen dans son domaine (+4 en medtech et tech 6) mais il en est à sa 15ème opération de la journée et il est super crevé. Les conditions horribles ajoutent +5 et la fatigue +4, cabinet de merde au lieu d'hôpital

+6, le tout sur un code chirurgical majeur de difficulté 20 impose une difficulté de 35.

Ouch

De l'autre côté du spectre : golden boy l'eurosolo va dans une clinique suisse très select pour se faire poser une cyberoptique. Besoin de dire que la chambre d'opération est à la pointe ? que le médecin est légendaire (med tech +8 et tech à 9) . en plus il n'a fait qu'écouter vivaldi les 4 dernières heures. Les

conditions d'opérations excellentes baissent de 5 la difficulté, l'amenant à moyenne (15) alors que le jet de base du medecin est de +17 donc

à part échec critique, golden boy va rentrer chez lui avec un grand sourire sur le visage.

Quand le ripperdoc se rate :

Ok, quand le doc c'est raté des problèmes en résultent et ceux-ci vont d'un simple échec de l'opération (désolé pas de remboursement) à de vilains effets secondaires (désolé nous ne sommes pas responsables en cas de malfaçon) en passant par la mort (désolé mais le contrat stipule clairement que ses organes sont légués à notre clinique).

A noter que ces effets sont à ajouter aux dégâts normaux des chirurgies. Ces effets dépendent aussi de la volonté du MJ suivant l'implant ou de combien le doc a raté son jet (10% de modulation par point de différence avec l'objectif).

01-05 Mort. Une fois que l'opération est finie, le personnage fait un jet de sauvegarde contre la mort. S'il il se rate, le personnage meurt. Si vous voulez transformer le joueur en petite flipette, dites lui que son perso est au niveau de mort 10 tandis que le chirurgien cherche désespérément un clamp.

06-10 Réaction de rejet : le corps du personnage refuse la cybernétique. Malheureusement personne ne le réalise tant que sa récupération n'est pas avancée. 2d10 après avoir reçu un implant cyber, le personnage doit réussir un jet de constitution. S'il il se rate il doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort toutes les heures. Si il réussit la cybernétique ne fonctionnera pas correctement et il ne guérira pas normalement : 2 points de dégâts supplémentaire par jour jusqu'à ce que la prothèse soit enlevée.

11-20 Infection majeure : la chaire autour du matos est inflammée et rouge. Du sang désormais vicié stagne. Pas de dégâts additionnels mais la guérison normale ne fonctionne pas et chaque jour les reflexes la constitution et le mouvement sont réduits d'un point jusqu'à ce que le personnage se fasse soigner. Rappelez vous que si une de ces stats atteint zéro le perso meurt. Les traitement trouvables en pharmacie peuvent stabiliser le personnage une fois et pendant 1d10/2 jours mais ne peuvent pas soigner l'infection.

21 /30 Lésion cicatricielle facultative et permanente. En fonction de la localisation de l'implant, certaines caracs seront affectées. Les implants faciaux comme les cyberoptiques peuvent réduire la beauté de 1d6/3 (ou 2

suivant la méchanceté du MJ) points. Les cyberbras pourraient faire la même chose aux reflexes et les cyberjambes au mouvement.

31/35 Effet secondaire neurologique permanent : baisse d'intelligence, de reflexe, d'empathie ou de Tech de 1d6/3 (ou 2) suivant la localisation de l'implant.

36/40 Douleur persistante : perdure tant que l'implant n'a pas été retiré. Augmente la difficulté de toutes les taches du personnage par 1d6 (éventuellement moins avec de la drogue et un éditeur de douleur) et ce pour toujours.

41/45 Dégâts supplémentaires : l'opération a été plus sanglante que prévu. 1d6 points de dégâts supplémentaires auxquels ils faut survivre et qui vont encore allonger la convalescence.

45/55 Cancer : a force de trop jouer avec des facteurs de croissance, le joueur contracte un cancer. Du genre très agressif ou dormant, au choix du MJ (mais si il est agressif le joueur devra autant que possible en être informé pour ne pas mourir sans n'avoir rien put faire).

56/65 Echec de l'opération, pour une raison inconnue, ça ne prend pas. Le personnage en reste là où il en était sauf qu'il y a toujours le cout (physique et numéraire) de l'opération. Un remboursement est peu probable mais si c'est lui qui a fourni la cybernétique il pourra surement la garder.

66/71 Insensibilité : la zone prêt de l'opération est désormais insensible, certains

trouveront ça cool de plus souffrir mais c'est en réalité très pénalisant, pouvant aller d'une grande maladie à une impuissance sexuelle en passant par un boitement

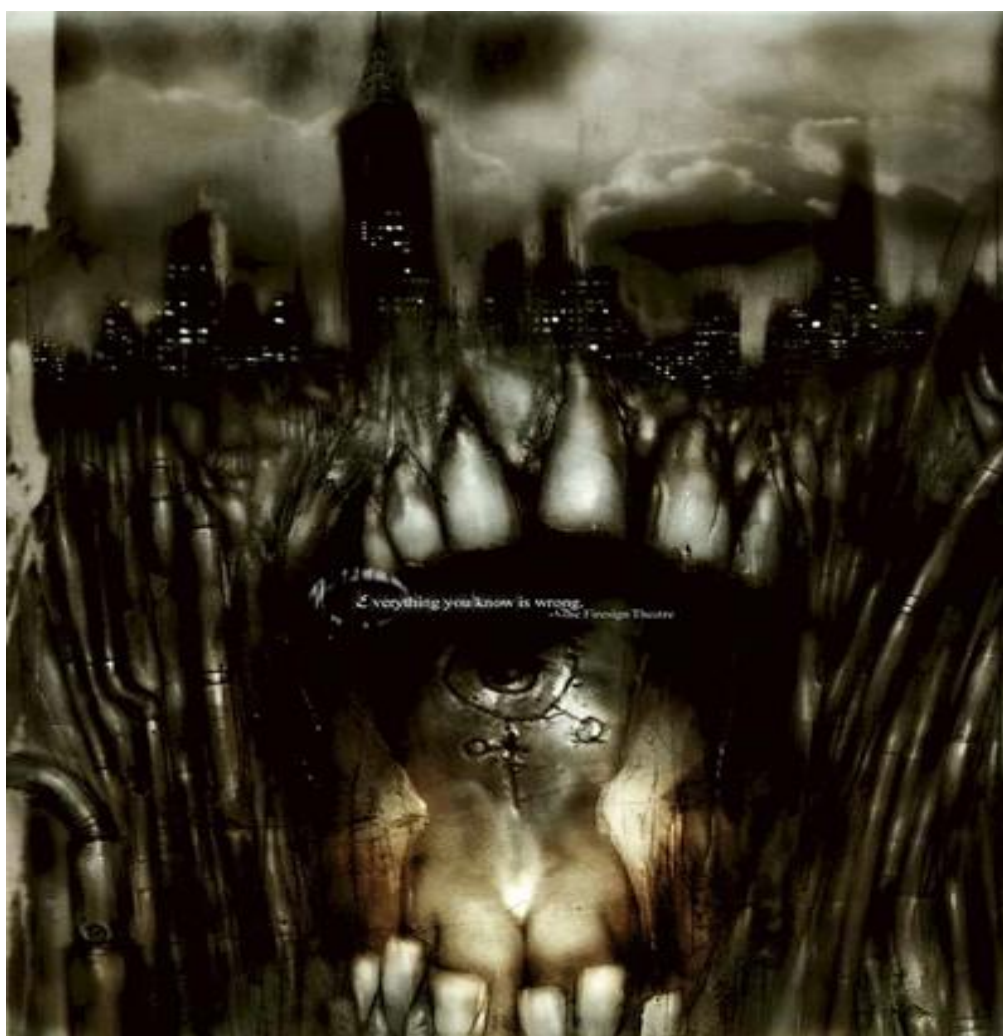
71/80 Ecchymoses et gonflements temporaires mais handicapants. Reflexes, mouvements et constitution divisés par deux tant que les dommages de la chirurgie n'ont

pas été soignés. Ces malus sont en suppléments de ceux normaux dus aux blessures.

81/90 Infection mineures : le personnage récupère à la moitié de son rythme normal

91/00 fausse alerte : tout va bien c'était qu'un petit retard de cicatrisation (très léger

La santé mentale



Cyber psychose

La cyberpsychose est la maladie de cette fin de siècle, elle se caractérise par des des névroses continues. Cela devrait permettre de gérer la perte d'humanité de manière simple, peu contraignante et suffisamment réaliste.

Problèmes continus :

La cyberpsychose est, pour rappel l'effet de psychose induit par l'effort psychologique (contrôle, surveillance et maîtrise de soi) ainsi que par le fait de ne plus être tout à fait humain. En terme de jeu cela se traduit par des névroses qui progressent au fur et à mesure que l'on s'éloigne de la normalité (une empathie de 5).

Rappel : un point d'empathie est perdu tout les 10 points d'humanité perdus.

Voici les différentes névroses :

1 : Méfiance, le personnage commence à craindre la rue bien plus qu'un edgerunner classique. Cette névrose évoluera en prudence extrême (capable de lui faire refuser des jobs) puis en agoraphobie (le personnage est tellement craintif de tout qu'il est prêt à vivre reclus)

2 : Manie : le personnage devient maniaque de quelque chose, ça peut être tout et n'importe quoi comme les résultat du loto, le nail art ou les progrès dans les soins de l'arthrose. Au début ça ne sera jamais qu'un peu relou pour son entourage mais quand cela s'empire il commencera à vraiment perdre du temps pour son obsession, puis au pire des stades sa manie lui bouffera complètement la vie.

3 Superstitieux : le personnage commence à s'appuyer sur des forces surnaturelles pour expliquer ce qui tient généralement du hasard. Au début, il s'en tiendra à une gamme limitée de petits rituels (comme se signer très couramment ou répéter des psaumes) puis, lorsque cela empirera il ne verra que par l'ésotérique, pensera aux malédictions etc. NB en ces temps troublés, cette conséquence est tellement courante que si le joueur n'est pas

Il s'agit donc de jeter un dés ou de déterminer avec le MJ laquelle convient le mieux.

A chaque point perdu en plus du premier le joueur a le choix : ajouter une névrose ou poursuivre sur la première. Ah oui dans tout les cas rappelez vous, avec une empathie de 1 vous n'êtes jamais qu'un malade sociopathe déshumanisé ; rendez votre fiche de perso au MJ.

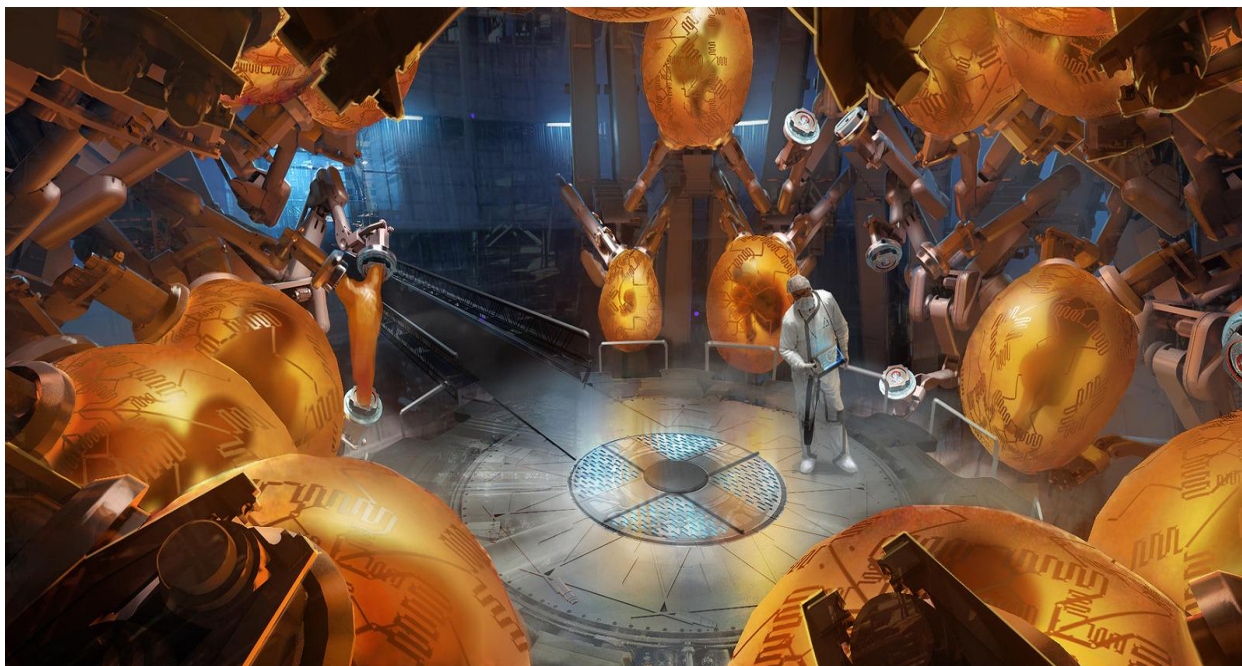
content de son résultat il peut prendre « superstitieux » à la place.

4 : Répulsion : le personnage est simplement repoussé par quelque chose, ça peut être les pigeons, les drogues ou encore la cuisine thaï, peu importe. Si cela empire il finit par en être suffisamment dégouté pour ne pas s'en approcher de lui-même(ou avoir à se faire violence, jet de sang froid à l'appui). A la fin, il devient incapable de voir ce qui le repousse, il en a une terrible phobie.

5 : Paranoïa : le personnage pense que tout le monde est prêt à lui faire du mal (ce qui au début n'est pas forcément gênant). Par la suite, il finit par devenir paranoïaque, confondant les bruits anodins avec ceux d'armes par exemple. La phase ultime de la paranoïa est un délire de persécution généralisé.

6 : Complexe De Supériorité : le personnage devient légèrement méprisant puis particulièrement méprisant. Il l'est en tout cas suffisamment pour offenser la plupart des interlocuteurs. Au paroxysme de son délire, celui-ci ne verra les autres que comme quantité négligeable ; moutons prêts à être sacrifiés.

Règles sur le changement de corps



Changer de corps est une expérience délicate et potentiellement très traumatisante. Certes l'argent peut vous en épargner une partie mais jamais tout. (pour les autres options, se référer au catalogue)

Voyons déjà ce qu'il se passe au niveau de ce que vous êtes, pas encore de ce que vous savez faire.

Caractéristiques

Les caractéristiques d'arrivés sont :

Constitution/mouvement/beauté: celle de l'enveloppe d'arrivée vu qu'elles sont entièrement physiques.

Reflexes : reflexe de base /2 plus le bonus de l'enveloppe (le reflexe représentant un mélange de rapidité de décision, d'intelligence du geste, de coordination neuromusculaire et de prédispositions physiques)

Malus

Il existe un malus si la différence de corps est trop importante :

Une différence de 2 points engendre une perte automatique de 4 points d'humanité : un myopathe dans un corps de lanceur de poids aura un mal de fou à s'y faire.

Intelligence/sang froid/technologie/chance : celle de base, elles sont entièrement psychologiques

Empathie: celle de base du joueur moins le coût de l'enveloppe

Les points de malus sont cumulatifs pour chaque caractéristique.

N'espérez donc pas commencer avec une grosse tête et lui donner des gros bras.

Compétences

Il s'agit désormais de tester si la connaissance que le personnage a de chacune de ses compétences a été altérée ou non.

Pour cela le joueur jette 1D100, si le résultat est au dessus d'un certain seuil tout va bien sinon il perd un point dans cette compétence.

:

Ce seuil dépend de la qualité du réenveloppement. Les seuils sont de 50%, 40 %, 30%, 20 % et 5%.

Ce niveau de qualité combiné au temps que prend le réenveloppement détermine le prix de celui-ci

	6 mois	3 mois	1 mois	2 semaine	1semaine
50%	e	e	d	d	c
40%	e	d	d	c	c
30%	d	d	c	c	b
20%	d	c	c	b	b
5%	c	c	b	b	a

Niveau e	50 000
Niveau d	100 000
Niveau c	250 000
Niveau b	500 000
Niveau a	1 000 000

Un personnage doté d'une pile de designer sur mesure paye moins cher ses réenveloppements, il paye le prix de la qualité en dessous. (un 5%

en 6 mois ne lui coûterai que 100 000 ce qui est franchement une bonne affaire)

Avantages et désavantages

Ceux-ci sont testés de la même façon que les compétences. Si vous avez de la chance, vous la perdrez cette vilaine tare. Par contre il y a aussi le risque que votre ancienne vie vous tourmente, faite un jet supplémentaire contre le seuil si jamais vous êtes en dessous vous faites des cauchemars.

Traumatisme

Si le personnage se souvient de son agonie (la mort est une expérience traumatisante, heureusement que la pile n'enregistre qu'une fois par jour) il perd en plus 2d6 point d'humanité.

Stress



Gestion du Stress

Dans le monde de 2020, le stress tue autant que les armes. La simple vie quotidienne dans la plupart des quartiers est une course à la survie qui ne laisse aucun répit. Et en même temps, la violence omniprésente, tant physique que psychologique, induit à la longue une insensibilisation. Certaines choses qui rendraient hystérique un témoin du 20e siècle inspirent tout juste un frisson de dégoût. Mais on ne peut s'habituer à tout, et l'époque

Cyberpunk ne manque pas de menaces capables d'éroder, voire de briser un esprit. C'est encore plus vrai pour les vrais 'Punks, ceux qui se confrontent quotidiennement à ces situations. La stabilité mentale est quelque chose de fragile, et d'autant plus crucial pour qui veut survivre.

Les effets de la tension nerveuse sont représentés par l'accumulation de Points de Stress.

Facteur de Stress

Le Facteur de Stress représente l'état de stress dans lequel se trouve le personnage. Il augmente en fonction des situations de crise auxquelles le personnage est confronté, avec l'accumulation des Points de Stress, et le handicap plus ou moins selon sa gravité. Ces effets sont déterminés en fonction de différents seuils calculés selon le score de

Sang-Froid (SF) du personnage : chaque fois que le nombre de Points de Stress atteint un nouveau seuil, le personnage est affecté par un nouvel effet comme son stress grandit. Ces niveaux sont listés dans la table "Niveaux de Stress" ci-dessous.

Niveaux de Stress

Le "Seuil" représente le maximum de Points de Stress que le personnage peut accumuler avant de passer au niveau suivant. Par exemple, avec un score de Sang Froid de 6, le personnage serait "Détendu" jusqu'à avoir accumulé 3

Points de Stress. Il passerait alors en état "Normal". Le "Niveau" décrit l'état mental du personnage, les "Effets" résumant la description de chaque état (la description complète est donnée sous la table).

Seuil	Niveau	Effets
SF /2	Détendu	+1 aux tests de SF
SF	Normal	Aucun
SF x2	Anxieux	-1 aux tests de SF ; Insomnie
SF x3	Tendu	-2 aux tests de SF ; -1 aux tests d'INT ; Insomnie (-2) ; -2 aux tests d'Addiction
SF x4	A la limite	-3 aux tests de SF ; -2 aux tests d'INT ; Insomnie (-4) ; -4 aux tests d'Addiction
SF x5	En crise	-5 aux tests de SF ; -3 aux tests d'INT ; Insomnie (-6) ; -6 aux tests d'Addiction ; faire un jet sur la table "Effondrement Nerveux"

Note : les modificateurs décrits dans cette table ne sont ni cumulatifs, ni permanents : ils évoluent selon le Niveau de Stress du personnage. Aucune pénalité ne peut par ailleurs réduire un attribut en dessous de 2. Les arrondis se font à l'inférieur.

Détendu : le personnage est parfaitement calme et à son aise, et bénéficie d'un bonus de +1 à ses tests de SF. Un tel état est franchement rare en 2020...

Normal : l'état le plus courant. Le personnage a certaines préoccupations et inquiétudes normales pour l'époque et sa situation (pour un 'Punk, il s'agit généralement de la vigilance permanente exigée par la simple survie), mais il s'agit à ce niveau de quelque chose de suffisamment routinier pour n'avoir aucun impact.

Anxieux : le personnage est légèrement sur les nerfs. La tension nerveuse inflige une pénalité de -1 à ses tests de SF, et il est sujet à des insomnies. De 1 à 5 sur 1D10, la tension nerveuse se manifeste par une fatigue chronique. De 6 à 10, le personnage est au contraire hyperactif. La plupart des vrais 'Punks sont plus souvent dans cet état que dans le "Normal".

Tendu : le personnage est visiblement nerveux et a du mal à se concentrer. Il a

une pénalité de -2 à ses tests de SF et -1 à ceux associés à l'INT. La tentation de soulager son stress par les drogues lui inflige une pénalité de -2 à ses tests d'Addiction et ses difficultés à trouver le sommeil s'aggravent (-2 aux tests d'insomnie).

A la limite : le personnage est au bord du gouffre et ne parvient qu'incomplètement et avec les plus grands efforts à se comporter normalement. Il manifeste par moments un comportement erratique ou obsessionnel. Il a une pénalité de -3 à ses tests de SF, -2 à ceux associés à l'INT, -4 à ses tests d'Addiction et -4 aux tests d'insomnie.

En crise : le personnage ne peut en supporter plus. Il craque et perd complètement pied. Il a une pénalité de -5 à ses tests de SF, -3 à ceux associés à l'INT, -6 à ses tests d'Addiction et -6 aux tests d'insomnie. Il doit en plus faire un jet sur la table "Effondrement Nerveux" (ci-dessous) pour déterminer de quelle manière son psychisme cède sous la pression.

Table d'Effondrement Nerveux (1D10)

Le score de Difficulté à la fin de chaque description correspond à la Difficulté de la thérapie pour guérir le personnage.

1 (rage homicide) : le personnage est obsédé par l'idée de tuer celui/celle/ceux qu'il voit comme responsable(s) de son stress (il peut tout aussi bien cibler

quelqu'un qui n'a qu'un rapport très éloigné, comme le vendeur de hotdogs devant lequel il est passé le matin de sa crise). Il se montrera aussi violent envers ceux qui

se mettront en travers. Une fois que le personnage a éliminé la/les "sources", relancer sur cette table en ignorant les résultats 1 (l'exutoire ayant disparu, la crise évolue sous une nouvelle forme). Par contre, dans l'avenir, la rage homicide sera systématiquement la première manifestation d'une nouvelle crise. Difficulté de traitement : 20.

2 (catatonie) : le personnage se replie complètement sur lui-même, ignorant complètement le monde extérieur. Même une blessure ne peut le sortir de cet état. Il y a une chance sur 10 chaque semaine qu'il sorte spontanément de catatonie. La fréquence des tests peut être ramenée à un tous les 2 jours si des efforts constants sont fait pour établir un contact. Difficulté de traitement : 30.

3 (tendances suicidaires) : le personnage veut en finir. Définitivement. S'il ne cherche pas directement à mettre fin à ses jours, il prendra des risques insensés en toute occasion. Difficulté de traitement : 20.

4-5 (schizophrénie) : le personnage perd contact avec la réalité. Il entend des voix, parfois celle d'un "lui-même", ou celle d'un proche, souvent aussi d'autres sons (fusillades, voitures, portes) et est sujet à des idées délirantes (au sens médical : il est totalement convaincu que certaines choses invraisemblables sont vraies. Les idées paranoïaques de complot contre lui sont parmi les plus fréquentes). Comme la schizophrénie est généralement considérée comme d'origine génétique, un personnage obtenant ce résultat pour son premier jet fera faire une rechute à chaque nouvelle crise. Difficulté de traitement : 25.

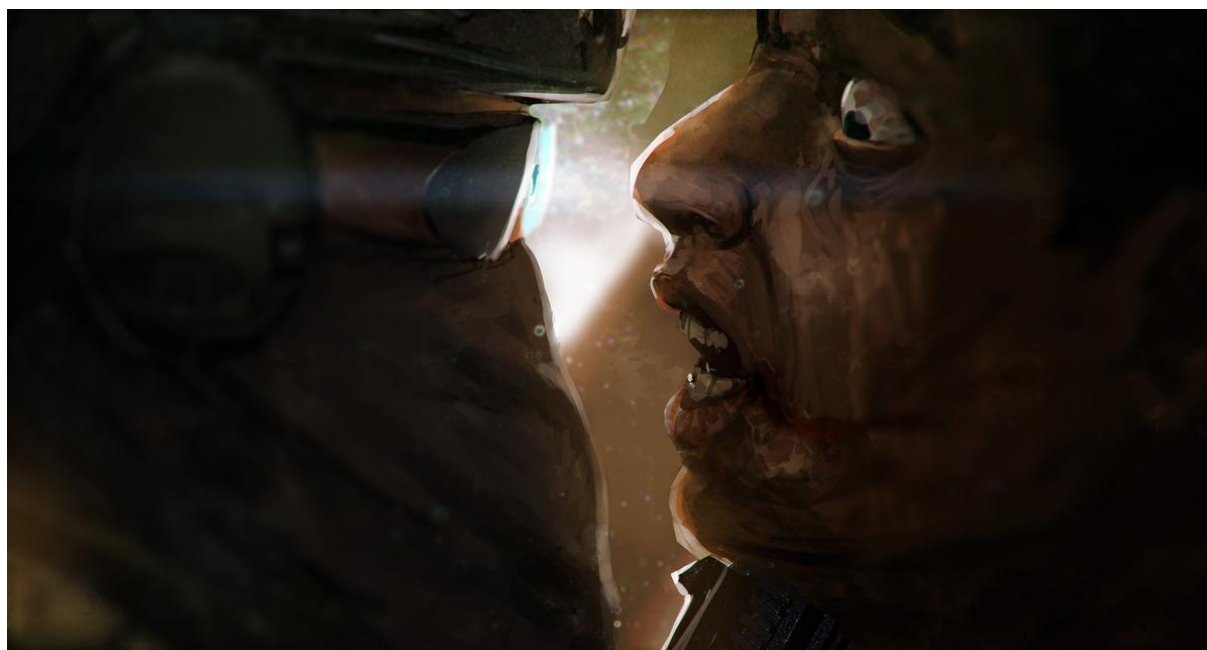
6-7 (agoraphobie) : le personnage n'ose plus sortir de chez lui, paniqué par les espaces ouverts (au sens large) et la foule. Le simple fait de sortir de chez lui exige un test de SF à -4. Difficulté de traitement : 30.

8 (hallucinations) : le personnage se met à voir/entendre/sentir ce qui n'existe pas. En général, les hallucinations ont un lien avec la cause de la crise, mais ce lien n'est pas forcément direct. Quelqu'un qui a été pris dans une fusillade pourra ainsi "voir" tout objet pointé sur lui comme une arme, ou "entendre" le bruit d'une culasse armée quand une porte se ferme. Difficulté de traitement : 20.

9 (amnésie rétrograde) : le personnage bloque inconsciemment sa mémoire à long terme pour ne pas être confronté au souvenir de l'évènement qui l'a traumatisé. Son Niveau de Stress retombe à Normal, mais le personnage perd l'usage de 2 compétences sur 10 et a de nombreuses lacunes dans ses souvenirs. En particuliers, le moment de son traumatisme est totalement absent. Le contraindre à s'en rappeler autrement que dans le cadre d'une thérapie restaure sa mémoire et ses compétences, mais son Niveau de Stress remonte au point de sa crise et il doit refaire un jet sur cette table. Difficulté de traitement : 25.

10(troubles dissociatifs/personnalités multiples) : confronté à un stress trop important, l'inconscient du personnage crée une seconde (cas le plus courant) voire plusieurs autres personnalités "plus adaptées" pour faire face à la situation qui a engendré la crise (généralement, la seconde personnalité est plus agressive et sûre d'elle). Créer 1D6-3 (minimum 1) nouveaux jeux de caractéristiques mentales et profils psychologiques, en essayant d'accorder ceux-ci à l'évènement qui a créé le trouble (par exemple, un enfant assistant au meurtre de sa mère peut développer une personnalité vengeresse qui haïra toute personne ressemblant au meurtrier et une autre protectrice). Ces personnalités alternent chaque fois que le personnage franchit un palier dans le Niveau de Stress, les plus agressives étant généralement en charge lorsque le personnage est le plus nerveux. Difficulté de traitement : 40.

Gagner des Points de Stress



Les Points de Stress s'accumulent soit directement (il s'agit généralement d'effets dus à l'environnement immédiat, contre lesquels le personnage ne peut rien) soit par effet ponctuel (généralement des traumatismes extérieurs).

Le stress d'environnement est directement ajouté au total existant, en une seule fois. Si le personnage déménage ou change d'emploi, il faudra ajuster le score en conséquence. Les

valeurs de stress en dés permettent d'individualiser les effets pour chaque personne.

Le stress de traumatisme est induit par des événements ponctuels dont le personnage est témoin ou victime. Le personnage doit faire un test de Peur pour les surmonter (s'il réussit, il ne reçoit aucun Point de Stress).

Points de stress d'environnement

La table ci-dessous liste les principales sources de stress d'environnement. Les valeurs de points de stress associées peuvent être modifiées selon les circonstances. Par exemple, un cadre élevé toute sa vie dans le culte de sa corpo sera durement touché si celle-ci se retourne contre lui, tandis quelqu'un avec une Empathie très basse ne se préoccupera pas vraiment de ses proches. Une personne très expérimentée dans sa partie sera moins stressée

par son travail et pourra retirer le score de sa Compétence Professionnelle du stress dû spécifiquement à son occupation, avec un minimum de 0.

Lorsqu'une source de stress s'applique, lancez les dés et ajoutez le résultat au total de stress du personnage. Il est préférable de garder trace de chaque effet, car les points doivent être retirés quand une source cesse de s'appliquer.

Environnement	Stress
Vivre dans une banlieue tranquille	1
Ne pas avoir de domicile fixe	1D6
Vivre en centre ville	1D6/3
Vivre dans un milieu hostile (station spatiale, Zone de Combat)	2D6

Profession	Stress
Métier pénible	1D6/2
Métier dangereux	2D6
Métier à très hauts risques	3D6

Événements	Stress
Maladie/blessure d'un proche	1D6/2
Relation conflictuelle	1D6/2
Rupture d'une relation	1D6
Mort d'un proche	2D6
Mort d'un conjoint	3D6

Situation	Stress
Traqué par un gang	1D6/2
Traqué par une corporation	1D6
Traqué par la police	2D6
Traqué par une mega-corp ou la LEDiv (Law Enforcement Division)	3D6

Exemples de valeurs générales	Stress
Nuisance mineure (devoir emprunter chaque jour une ligne de train avec des retards réguliers)	1
Nuisance (idem mais les retards sont notables)	1D6/3
Nuisance majeure (idem, mais avec l'obligation d'être à l'heure au travail, ou les trains peuvent carrément être annulés à l'improviste)	1D6/2
Gêne sérieuse (idem, mais un retard est très pénalisant)	1D6
Perturbant * (être le chauffeur sur cette ligne de train mal entretenue et fréquentée par les gangs)	2D6
Epuisant nerveusement (être membre d'équipage d'un sous-marin en patrouille dans une zone lourdement minée et surveillée)	3D6
Chaque seconde est une question de vie ou de mort (être le pilote d'une navette spatiale avec plusieurs avaries sérieuses et en sachant qu'il y a un tueur en série à bord)	4D6

* Toute mort d'une personne connue directement par le personnage est au moins à ce niveau.

Exemple : un ancien amant qui harcèle un personnage sera une Gêne sérieuse, mais s'il est armé et a déjà essayer d'atteindre à la vie du personnage, il sera dans ce cas Perturbant.

Points de stress traumatique



Ce type de stress est associé à des événements ponctuels. Le personnage doit effectuer un test de SF contre la difficulté associée. En cas d'échec, il subit les pénalités listées dans la table des Effets de Peur, en fonction de la marge d'échec de son jet. S'il réussit, il ne subit aucune pénalité.

Les personnages habitués au combat (Solos, Nomades et Cops) ont un bonus de +5 aux tests associés au combat. De même, les personnages ayant une expérience appropriée

ont un bonus de +1 à +10 (pour simplifier, on peut donner à tout personnage un bonus égal à sa compétence Professionnelle si elle s'applique à la situation). De plus, le fait d'être dans un groupe diminue l'impact de la peur mais par contre une panique de foule est catastrophique... Un personnage a donc droit au bonus suivants selon la taille du groupe où il se trouve : +1 de 3 à 19 personnes ; +2 de 20 à 100 personnes ; +4 au delà de 100 personnes.

Difficultés des tests de Peur

Situation de combat	Diff
Etre la cible de tirs isolés	10
Etre la cible de tirs automatiques	15
Etre soumis à la torture	15
Etre en sous-nombre	15
Etre pris dans une embuscade	15
Etre blessé	15
Etre pris sous un tir de suppression	20
Etre blessé au point de tomber en blessure Mortelle	20
Tuer quelqu'un à distance	20
Tuer quelqu'un au corps à corps	25
Etre victime de torture brutale	30
Etre victime de torture monstrueuse	40

Rencontre/situation	Diff
Découvrir un corps	5
Etre témoin d'actes de torture / mutilation	10
Découvrir un corps mutilé	10
Etre pris en filature	10
Voir un monstre *	15
Etre témoin d'un événement clairement anormal	15
Désastre mineur	15
Désastre majeur	20
Etre directement impliqué dans un événement clairement anormal	20
Voir un monstre à l'oeuvre **	20

* Un cyberpsycho, un exotique ou un biowork.... particulièrement inhumain d'apparence.

** Le même, mais en train de tuer/détruire/mutiller.

Table des Effets de Peur en fonction de la marge d'échec

Quel que soit le résultat, le personnage est sous l'effet de la Surprise pendant la durée de l'effet.

1-2 (distrain) : le personnage perd 5 points à son total d'initiative ce tour. Son Niveau de Stress augmente de 1D6-3 points (min. 0).

3-5 (surpris) : le personnage est sous l'effet de la Surprise pendant 1 tour. Son Niveau de Stress augmente de 1D6 points.

6-12 (choqué) : le personnage est soit (1-3 sur 1D6) paralysé sur place 2 tours OU il s'enfuit aussi vite et aussi loin qu'il peut 1D6+1 tours. Son Niveau de Stress augmente de 2D6 points.

13-18 (effondré) : le personnage est soit (1-4 sur 1D6) paralysé sur

place/recroquevillé à terre en sanglotant pendant 1D6+3 tours OU il s'enfuit aussi vite et aussi loin qu'il peut pendant la même durée. Son Niveau de Stress augmente de 3D6 points.

19+ (fou de terreur) : le personnage perd momentanément la raison. Faire un test sur la table Effondrement Nerveux, la durée de la crise étant de 2D10 tours. Son niveau de Stress augmente sur le champ de 4D6 points. Si cela suffit à provoquer un Effondrement Nerveux, le dérangement obtenu au premier jet est permanent. Les points de stress, par contre, disparaissent 2D6 heures après disparition/éloignement de la source de stress.

Exemple : un personnage avec un SF de 7 et un Niveau de Stress de 8 voit un cyberpsycho en train de dévorer une victime. Cela compte sans discussion comme "voir un monstre à l'oeuvre", soit une Difficulté de 20. Le dé donne 5, soit un total de 12, et un échec de 8

points. Le personnage est Choqué pendant 2 tours. Il gagne 2D6 points de stress. Le jet donnant 6, le personnage voit son Niveau de Stress passer à 15. Il est donc en statut Tendu... Et ce n'est que le début de ses problèmes si le Cyberpsycho le repère et a encore un creux !

Perdre des Points de Stress

Pour le stress traumatique, 1D10 heures après mise à l'écart de la source ou après une bonne nuit de sommeil, le personnage récupère de lui-même un nombre de Points de Stress égal à son score de SF : plus il est solide mentalement, plus vite il récupère. Par la suite, chaque nuit de sommeil a également cet effet. Il est donc possible de se remettre d'à peu près tout, mais avec du temps.

Thérapie

Le traitement du Stress se fait avec la compétence Psychologie (et non, il n'est pas possible de se traiter soi-même). La difficulté du test est de 20 tant que le patient n'est pas en crise. Chaque type d'état de crise a son propre degré de difficulté de traitement, et des séances préalables doivent ramener le patient à l'état Détendu avant de commencer le traitement du trouble lui-même.

Chaque séance dure 1h, doit être espacée d'au moins trois jours de la précédente et élimine en cas de succès 1D6/2 Points

Méditation

L'héritage du mouvement New Age n'est certes pas bien gros, à l'époque Cyberpunk, mais la pratique de la méditation est florissante. Policiers et vétérans sont particulièrement nombreux à utiliser la méditation pour contenir le stress intense qu'ils vivent au quotidien.

Sur un test de difficulté 20, 1 heure de méditation permet d'éliminer 1 point de Stress. Un seul jet peut être effectué par 24 heures. Des circonstances favorables comme un environnement adapté réduisent la difficulté du jet à 15. Reste à convaincre un Punk digne de

Pour le stress d'environnement, à moins que la source du stress ne puisse être évitée/supprimée, seule une thérapie peut purger les Points de Stress. Pour l'environnement et la profession, il y a un plancher égal à la moitié de la valeur d'origine arrondie à l'inférieur. Un travail dangereux le reste aussi doué soit votre psychiatre, et il est impossible de l'ignorer.

de Stress (arrondir au supérieur). Selon le praticien, cela peut coûter de 100 eb à 1000 eb la séance (alors prenez soin de vos amis MedTechs...). La maîtrise de techniques comme l'hypnose ou l'accès à des médicaments et/ou des moyens avancés comme le Simsens, pour revivre et apprendre à surmonter le traumatisme, abaisse la Difficulté du traitement de 5 points (par exemple, test de Psychologie de Difficulté 15 au lieu de 20 pour un traitement "normal").



ce nom de brûler de l'encens et d'écouter le chant des baleines. Cela dit, suivant les occupations du personnage d'autres activités

peuvent convenir, à condition que 1) cela ne compte pas pour acquérir de l'expérience pour la compétence et 2) rien d'utile ne puisse être fait à côté. Par exemple, la pratique de katas d'arts martiaux (de préférence "doux" comme l'Aïkido ou le Tai Chi) ou un decker "méditant" connecté à sa console, mais sans aller sur le réseau et sans créer aucun code exploitable.

Règles sur les véhicules



Utiliser un véhicule ne doit pas poser de problèmes dans une situation normale à un PJ compétent (minimum de 3 en pilotage)

Ces règles seront donc à utiliser seulement dans les cas un peu tendus.

Faire un jet de contrôle

REF+ compétence Conduite/pilotage+1D10+modificateurs

Niveaux de difficulté :

Simple : démarrage en trombe, freinage un peu sec etc. DD15

Moyen : virage serré, contrôler un dérapage, rattraper une perte de vitesse, arrêt d'urgence DD20

Difficile : sortir d'une vrille, effectuer un tonneau DD25

Modificateurs de contrôle :

Type de véhicules :

Voiture standard : +0/Limousine :-3/Voiture de sport :+2 /Moto : +1/Camion : -4

Type de terrain :

Champ pratiquement plat	+1 niveau de difficulté
Terrain partiellement rocheux, recouvert de forêt ou de colline	+2 niveaux de difficulté
Forêt dense, terrain très rocailleux et/ou en pente raide	+3 niveaux de difficulté
Terrain plat, désert dur	+0 niveau de difficulté
Désert de sable meuble	+2 niveaux de difficulté
Dunes élevées, sables mouvant	+3 niveaux de difficulté

Les véhicules capables de faire du tout-terrain diminuent de 1 le degré de difficulté.
Les véhicules intégralement tout-terrain diminuent de 2 le degré de difficulté.

Niveaux de circulation :

Peu de véhicules : +0

Circulation importante : +2

Rapidité :

+1 par tranche de 20% au dessus de la vitesse autorisée

En cas d'échec du jet de contrôle

Lancer 1D10 sur la table suivante :

1-2 : dérape ou chasse de côté

3-4 : le véhicule freine de la moitié de sa décélération possible, en cas de trafic dense, le MJ peut générer une collision

5-6 : gros dérapage : glissade de 1D10*3mètres sur le côté dans la même trajectoire

7-8 : vrille : glissade sur 1D10*3m et 5d6 points de dégâts

9/10 : le véhicule accélère et son conducteur panique, les tests du prochain tour seront plus difficile de 2 points au tour suivant.

Comment semer des poursuivants ?



Détruire le poursuivant :

Les flingues et le piratage marchent très bien. Pour savoir où les balles tombent, il suffit de regarder le tableau suivant.

Répartition des dégâts :

1 : désolé la balle se perd

2-5-système normal, les dégâts sont infligés normalement

6-7 système important : roue, moteur etc. : vitesse max diminuée et -1 aux jets avec le véhicule, dégâts *1.5

8-9 : un passager au hasard, il bénéficie du blindage offert par le véhicule (dans le cas d'un véhicule ouvert, ce résultat est traité comme le suivant).

10 : un passager au hasard, il ne bénéficie pas du blindage du véhicule

Semer les poursuivants

Nécessite de passer les trois seuils pour semer : **distancer, éloigner, perdre**

Pour obtenir ces seuils là :

Nécessaire de faire un jet de conduite opposé au(x) poursuivant(s).

Ce jet représente la possibilité de slalomer entre les véhicules ou de prendre un virage mieux que son ou ses poursuivants.

Si la différence > 5 alors les personnages s'éloignent et il devient plus difficile d'échanger des coups de feu (+4 cumulatif).

La vitesse est donc cruciale, je m'explique, plus vous allez vite et plus la chose sera risquée car il sera difficile de prendre le fameux virage mais plus le seuil de difficulté est élevé et plus en l'atteignant vous avez de chance d'en mettre plein la vue aux autres.

De l'importance du nombre de poursuivant.

Il est beaucoup plus difficile de semer des poursuivants dans de nombreux véhicules

Le nombre de véhicules poursuivants est soustrait de la différence pour obtenir la différence finale, celle qui compte.

NB : les véhicules aériens sont encore plus painful vu qu'ils comptent pour 2 véhicules.

Ainsi un pilote ayant réussi un score de 8 points supérieur à ses poursuivants (ce qui devrait suffire à s'éloigner) mais il est poursuivi par 4 voitures, $8-4=4$ ce qui ne lui permet pas de s'éloigner

Résumé :

Jet opposé : 1d10+Ref+conduite+modificateur divers (y compris nombre de poursuivants)

Si le poursuivi a un score de 5 point supérieur, il s'éloigne

Si le poursuivant a un score supérieur de 5 points il se rapproche

Si aucuns ne réussi à faire la différence la situation n'évolue pas

OPTION :

Si les joueurs utilisent un véhicule courant, non voyant (non personnalisé, sans traces identifiables, etc..) et que les poursuivants sont distancés, il est possible de tenter un jet de discrétion (pour s'arrêter dans une ruelle adjacente ou se perdre dans le trafic), si le jet réussi, la poursuite s'arrête.

Attention tout de même à ne pas ressortir trop vite sous peine de devoir retenter un jet.

Ce système a pour but d'offrir des poursuites nerveuses et rythmées mais surtout d'obliger un maximum les joueurs à prévoir leurs coups,

les points d'extraction avec un autre véhicule par exemple sont extrêmement avantageux.

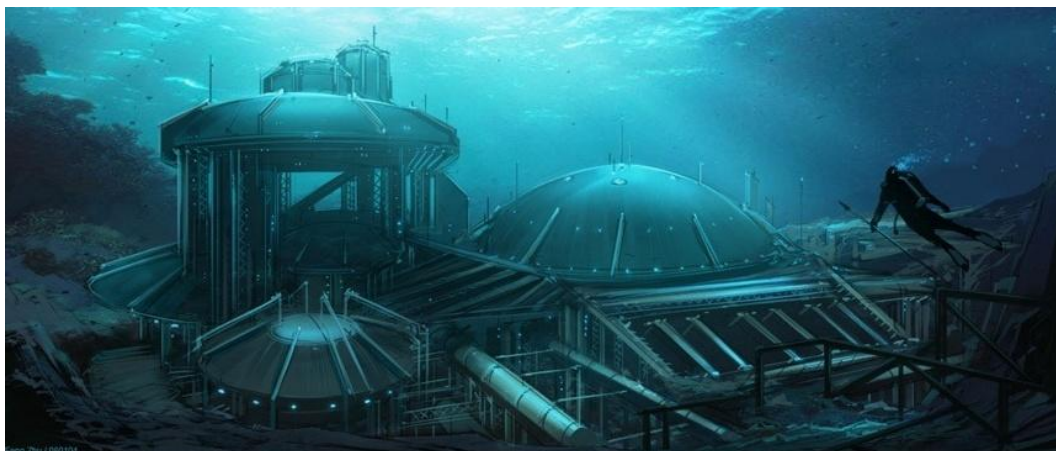
Ne vous reposez pas sur vos persos, utilisez vos têtes, particulièrement quand une vous allez commettre un acte qui vous enverra une douzaine de patrouilles motorisées au cul.

NB on pourrait se méfier du réseau de caméra de la ville, effectivement si vous êtes poursuivi par quelqu'un qui y a accès, c'est compté comme un véhicule aérien à sa disposition, il a donc +2

Dégâts infligés par les véhicules

Se prendre un bus ne fait jamais du bien, comptez 1D6 par tranche de 25 Km/h (et *2 si le véhicule est plus gros qu'une caisse).

Règles aquatiques



Le combat aquatique est vraiment une discipline à part et malheureusement sauf cas particuliers, les personnages n'ont que rarement une grande expérience de l'étroite poisseuse de l'eau.

Un personnage qui ne se serait jamais acclimaté à l'environnement aquatique subit un malus de -3 à l'initiative et -1 à tous les jets de compétences.

Acclimatation

Table d'acclimatation : avec 1D6

- 0 : minable, au bout d'un mois le PJ subit toujours un malus de -2 à l'initiative
- 1-2 : typique, délai d'ajustement : 1d6/2 semaines, ensuite -1 à l'initiative pour 1d6/3 semaine
- 3-4 : supérieur à la moyenne, délai d'ajustement : 1D6/3semaines, pas de malus ensuite
- 5-6 : le PJ est doué ! délai d'ajustement : 1D6 jours puis -1 à l'initiative pendant 1d6/3 jours
- 7+ : comme un poisson dans l'eau

Modificateurs

- +1 si le PJ a natation
- +2 si le PJ si il a natation avec +5
- + 1 pour chaque compétence d'art martial défense à +5 minimum
- +1 si l'instructeur est particulièrement qualifié (SEAL etc.)
- -2 si il ne maîtrise pas natation

Utilisation des arts martiaux et des armes sous l'eau

Arts martiaux offensifs

Les arts martiaux offensifs tels que le karaté le kickboxing subissent les malus suivants sous l'eau :

- Poings -2
- Pieds -3
- Blocage/ étranglement/ agripper -1
- Esquive immobilisation dégagement 0
- Fauchage et projection impossibles

Arts martiaux défensifs

Les arts martiaux défensifs tels que l'aïkido et le judo subissent les modificateurs suivants

- Poings et pieds -2
- blocage +2
- esquive et dégagement +1
- immobilisation et étranglement +3

Armes à feu

Sauf cas exceptionnel elles fonctionnent toutes correctement sous l'eau à des profondeurs où vous aussi vous fonctionnez.

Recul : le recul devient plus important sous l'eau, quiconque se sert d'une arme sous l'eau subit un malus (cumulable) de -1 par tir (ou par tranche de 10 cartouches lors d'un full auto).

Des personnages sous l'eau impliqués dans un combat contre des gens hors de l'eau subissent un malus de -2 à l'initiative.

Règles spatiales



Le mal de l'espace

Comme un gros mal de mer sauf que le vomi forme une jolie boule qui flotte.

Lancer 1d10

9/10 : vous êtes immunisé, félicitations.

8 : vous êtes un peu malade mais ça ira mieux dans 1D10h

7/2 : vous êtes malade pendant 1D6/3 + (moitié de votre jet) jours

1 : vous serez malade tant que vous resterez dans un environnement sans gravité

Détérioration physique

L'absence de gravité vous affaiblit (à cause de l'absence d'efforts) :

Perte d'un point de constitution aux mois : 1, 2, 4, 6, 9 (à chaque fois, la période augmente d'un mois)

Evitable avec :

Deux heures d'exercice par jour (qui augmente d'une heure par période, jusqu'à un maximum de 6h).

Médicaments (tablettes de calcul, aide à la rétention d'eau, vasoconstricteurs), marche à court terme uniquement et présente des risques de dépendance.

Patches nanotech : pour les riches et les feignants, 1000 eb par mois pour ne pas souffrir.

Combat en zéro G

Recul

Jet de réflexe+1D10 contre 15 avec les modificateurs suivants (au DD):

Petit calibre	+2
Calibre moyen	+5
Gros calibre	+10
Calibre de fusil	+10
Tir automatique	+10
Retenu par quelque chose	-4
Chaussures velcro	-2
Constitution élevée	-2
Constitution très élevée	-4
Chaussures magnétiques	-4

En cas d'échec le PJ recule de 0.5/s pour chaque point de différence avec le DD à obtenir.

Ce même PJ prendra 1D6 points de dégâts par tranche de 2m/s s'il rencontre une surface lors de sa vילה incontrôlée.

Se rétablir nécessite un jet de DD155 en combat zéro G

Radiations

Mesurées en millirads

3 sources :

- radiations environnantes spatiales
- radiations des réacteurs
- éruptions solaires

Un personnage peut subir 50 rads (50 000 millirads) avant que des dommages sérieux n'apparaissent. Les effets à courts terme sont faciles à jouer au contraire des effets à long terme, plus subtiles (et qui ne peuvent pas être infligés directement).

A court terme

Les effets immédiats comprennent des pertes de caractéristiques, désolé mais dans ces cas là votre organisme n'a pas mieux à faire que de vous réparer au niveau moléculaire.

Pour déterminer les effets à courts termes, ajouter l'exposition du personnage à la moitié de son niveau de radiation actuel.

Tout ces malus sont cumulatifs

-1 temporaire à la constitution et aux réflexes (se récupère en 2D6 h chacun) par tranche de 100 millirads

-1 permanent à la constitution et aux réflexes et

-1 temporaire à la beauté par tranche de 500 millirads

- 2 permanents à l'intelligence et au sang froid par tranche de 1000 millirads

2% de chance de mourir en quelque mois à quelques heures par tranche de 100 millirads

A long terme

Cancer

Le pire effet non léthal des radiations, comptez pas moins d'1d6 mois à 2000 eb par mois pour le combattre.

Le problème avec les cancers mortels, c'est qu'ils vous tuent en 2d10+4 mois alors priez pour le découvrir assez tôt.

LONG TERM EFFECTS OF RADIATION			Offspring Mutation Table	
Total Dose	Physical Effect	Game Effect	Roll	Result
>50	None	None; the body can absorb this level with little effect (sure, SOMEBODY will get cancer from this amount, but this is Cyberpunk, not a medical journal)	1	Favorable (Referee determines)
100	Mutations	See below	2-3	Harmless
200	Minor Cancers	See below	4-7	Deformed, lose 1D6 points from 1D6/2 Stats as determined by the Referee
300	Cataracts	Characters will gradually become blind, although this is correctable via surgery	8-10	Stillbirth
	Stillbirths	No effect on cyberoptics		
		Any female characters becoming pregnant (heh what ?) will become increasingly more likely to have their children die in the womb, or to suffer a spontaneous abortion		
400	Leukemia	There is a 1 in 300 chance the character will suffer from leukemia within the next 5-7 years; this chance doubles with every additional 50 rads		
	Moderate Cancers	See below		
450	Sterility	There is a 10% chance that the character is permanently sterile; this chance rises to 25% at 500 rads, 50% at 550 rads, 90% at 600 rads, 99% at 650 rads, and 100% at 750 rads.		
600	Severe Cancers	See below		
750	Fatal Cancers	See below		

Both tables assume a whole-body dose; dosages for smaller areas generally affect only that area, in the short term. Although there is no way to lower a character's radiation history, the worst results can be stopped or reversed through drugs, therapy, and/or surgery.

Quantité d'exposition

Rayonnement normal spatial : 250

millirads par an, il faudrait donc 200 ans pour dépasser les fameux 50 rads maximaux.

Autant dire que ce n'est pas vraiment ce qui posera le plus de problèmes comptez 1D6 milirads pour chaque heure passée dans un vaisseau aux parois fines ou en sorties extravéhiculaires.

Réacteurs nucléaires

Les glaiseux ne subiront normalement jamais ces effets sauf si ils se retrouvent piégés dans

une zone ayant subi un grave accident où le largage d'une arme atomique.

Dans l'espace il y a des centaines de petits réacteurs nucléaires.

Les radiations tuent vite, à chaque tour d'exposition lancez 1D10. Ces dommages sont mesurés en rad ! 10 minutes d'exposition pourront ainsi tuer un personnage de manière horrible

La seule protection viable est une de ces tenues couvertes d'or (résistance aux radiations de 6 rads par round).

Eruptions solaires

Elles brouillent les communications, interrompent les générateurs, corrodent les panneaux solaires, font des jolies lumières

dans le ciel et peuvent vous tuer en quelques heures.

La dose est de 10 rads par heure mais heureusement les équipements d'urgence préviennent généralement 2h à l'avance

Absence d'air

Air de mauvaise qualité

Si les recycleurs ne fonctionnent plus, la pression ne change pas mais la quantité d'oxygène va baisser.

d'intelligence ; ils les regagneront tous sauf 1D6/2 quand le niveau d'oxygène redeviendra correct.

Une heure sans renouvellement : l'air est dur à respirer, intelligence, réflexe et sang froid : -3 (temporaire)

Plus du tout d'oxygène : tous les personnages finissent par s'évanouir, ils perdent 1D6 points d'intelligence par tour. 1D10 minutes après que leur INT est atteint 0 ils sont morts (priez pour que quelqu'un vienne chercher vote pile).

5 minutes d'oxygène : toutes les 3 minutes après, les personnages vont perdre un point

Problème de pression

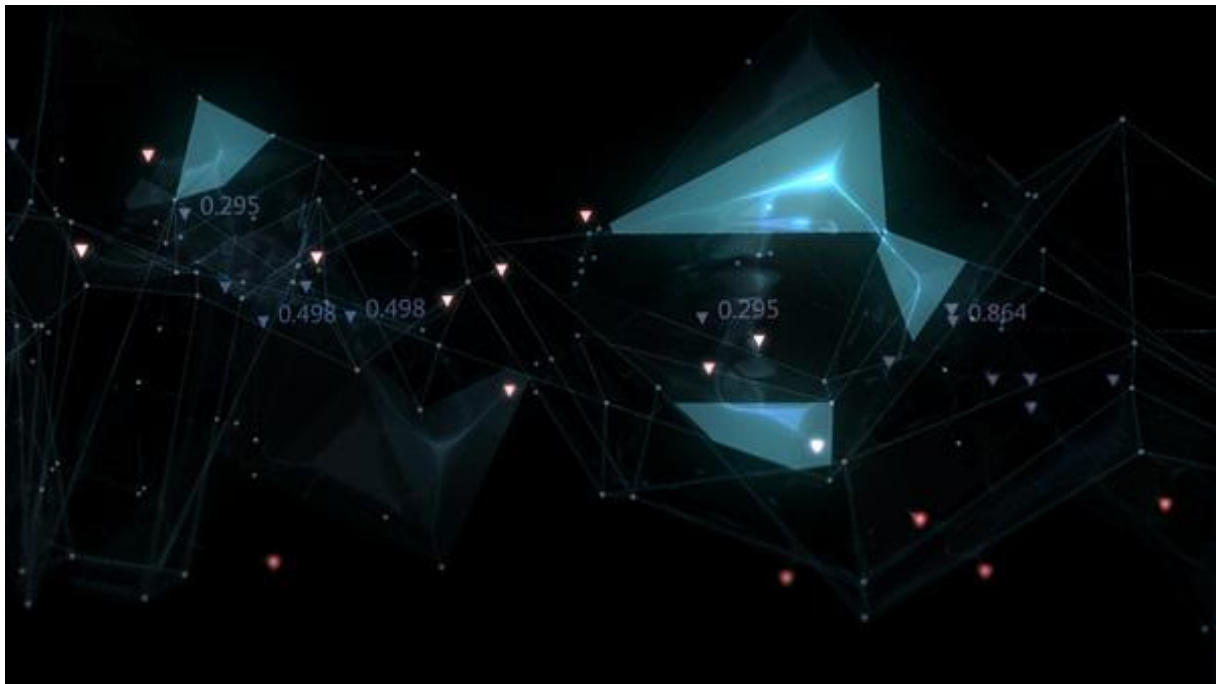
Volume à 50% : l'air devient léger et difficile à respirer. Il faut réussir un jet d'évanouissement (ou s'évanouir).

d'azotes dans son organisme. Quand la pression est restaurée la constitution du personnage est définitivement abaissée de 1D6/2 points.

Volume à 25% : la quantité d'oxygène présente est inférieure à ce qui est nécessaire pour rester conscient, il est très difficile de rester conscient (DD 25, toutes les minutes). Après 3 minutes, ils perdent 1 point d'intelligence toutes les 3 autres minutes à 25% du volume (1D6/2 points sont restaurables avec une thérapie adaptée). En plus le personnage subira 1D6/2 point de dommage par round à cause des bulles

Volume à 0% : il n'y a plus d'air, le personnage n'a plus que 5d6 secondes avant de tomber inconscient. Il prend en plus 1D6 points de dommages par tour en plus de l'intelligence qu'il a déjà perdu. 1D10 tours après que son intelligence soit arrivée à zéro, le personnage a atteint le niveau 10 de mort et c'est fini pour lui (les pièces détachées ne sont mêmes pas utilisables).

Investissement



Les joueurs sont largement incités à lancer des affaires et à monter des business. Ils devront s'en occuper mais le MJ devrait les récompenser à hauteur de leurs efforts.

Investissements boursiers

ÉTAT DU MARCHÉ BOURSIER

Le corpo va tâter, grâce à un jet d'investissement sur 15, la température du marché boursier, à savoir si les investisseurs sont actuellement en pleine euphorie ou s'ils préfèrent attendre la fin d'une crise passagère. Libre au MJ de fixer l'état du marché suivant le

contexte de sa campagne ou de laisser le hasard choisir. Selon les tendances le joueur se trouvera confronter à plus ou moins de difficulté à trouver les bons investissements.

Tendance	Bonus/Malus au prochain jet
Euphorie totale	+3
En hausse	+2
Confiant	+1
Calme	0
Nerveux	-1
Inquiet	-2
Paniqué	-3

CONNAISSANCE ET CHOIX DES VALEURS

Il est temps de choisir sur quoi investir et de préférence sur des valeurs qui vont rapporter.

Tout d'abord établir un tableau des actions du moment.

Plus l'action sera incertaine plus il se peut qu'elle plonge, mais dans le cas contraire elle rapportera beaucoup plus.

Valeur	Malus	Risque : résultat requis sur 1D10	Gain supplémentaire
Suicidaire	-10	10	x10
Très Risqué	-8	8 à 10	x6
Risqué	-5	5 à 10	x4
Rentable	-2	3 à 10	x2
Placé	0	2 à 10	x1

Le corpo indique combien il investit dans son portefeuille, le MJ détermine si les actions ont plongé en effectuant le jet de risque pour chaque action (si l'action s'effondre, il faut considérer que les gains seront négatifs), puis le corpo effectue son ou ses jets d'investissement suivant les investissements qu'il a pris en tenant compte des modificateurs d'état du marché et du choix de la valeur.

Difficulté	Gain
sur 10	Mise de départ x1
sur 15	Mise de départ x2
sur 20	Mise de départ x3
sur 25	Mise de départ x4
sur 30	Mise de départ x5

Selon son résultat il va plus ou moins multiplier ou diviser son portefeuille d'actions. Consultez le tableau ci-dessous pour évaluer les gains ou pertes. Je considère que le niveau de difficulté simple (10) permet de garder sa mise de départ. En dessous de 10 il perd sa mise. Le joueur est libre d'arrêter de spéculer quand il veut mais il perdra 25% des sommes engagées sur les actions non effectuées.

Libre au MJ de laisser le joueur utiliser sa chance ou non, ainsi que d'autres modificateurs

selon que le corpo enquête sur l'entreprise dans laquelle il investit, s'il a vent de rumeur, etc...

UN PETIT EXEMPLE

John Parkernight est un corpo avec 10 en intelligence et 4 en investissement, et il se trouve qu'il vient de récolter 10000 eb lors d'une affaire récente. Il se décide à investir en bourse en espérant récolter un peu plus. Pour le

moment il s'informe de l'état du marché (jet effectué réussi 20 pour 15). Celui-ci est plutôt calme (pas de bonus) et notre ami John décide quand même de tenter le diable. Il répartit son portefeuille comme suit :

2000 eb en Placé
3000 eb en Rentable
1500 eb en Risqué
1500 eb en Très Risqué
1000 eb en Suicidaire (il y croit dur)

Le Maître effectue secrètement les jets de risque. Hélas les valeurs risquées et très risquées s'écroulent, devenant des pertes à déduire, mais la chance lui sourit car les

actions placées, rentables et suicidaires restent stables. Il a encore une chance de faire du profit.

Notre cher John effectue maintenant un jet pour chaque valeur investie :

□ En action Placée, il obtient 32 (jet de 10 + 8 + 10 intelligence + 4 compétence) - 0 malus de valeur soit un revenu de :

$$2000 \times 1 \times 5 = 10000 \text{ eb}$$

Pour l'instant rien de gagné, rien de perdu.

□ En action Rentable, il obtient 17 - 2 malus de valeur pour un total de 15 soit un revenu de : $3000 \times 2 \times 2 = 12000 \text{ eb}$ la chance lui sourit.

□ En action Risquée, il obtient 20 - 5 de malus de valeur pour un total de 15, mais les actions s'étant écroulées au dernier moment il se retrouve avec une perte financière de :

$$1500 \times -4 \times 2 = -12000 \text{ eb}$$

Pas de chance mais les risques vont augmenter.

S'il était malin il s'arrêterait maintenant et récupérerait ainsi :

$$10000 + 12000 - 12000 + 2500 - (2500/4) = 11875 \text{ eb}$$

Mais John est une tête brûlée et continue jusqu'au bout.

□ En action Très Risquée, il obtient 18 - 8 de malus de valeur soit un total de 10, mais les actions s'étant écroulées au dernier moment il se retrouve avec une perte financière de :

$$1500 \times -6 \times 1 = -9000 \text{ eb}$$

Mauvais plan il a presque tout perdu !!!

Il est encore temps mais John veut y croire et est joueur.

□ En action Suicidaire, il obtient 20 - 10 de malus de valeur soit tout juste 10, la chance étant avec lui l'action a crevé le plafond et il se retrouve avec un gain de :

$$1000 \times 10 \times 1 = 10000 \text{ eb}$$

Il a sauvé ses fonds de justesse et termine avec la somme de 11000 eb

Ce n'est pas grand chose mais il sait maintenant qu'il fera plus attention face aux actions risquées ou peut être attendra que le marché se porte mieux !

Missions

Combien pour les joueurs ?

Pour savoir combien les payer pour un job, il faut déjà regarder le panel de compétences nécessaires au taf.

Regardez rapidement et proposez environ 100 eb par semaine, par point de compétence et par tête de pipe à crack.

Ainsi un groupe de 4 dont les spécialistes auront 5 ou 6 max dans les compétences utiles peut espérer toucher $5 \times 100 \times 4$ soit 200 eb pour un boulot d'une semaine.

Arrondissez d'abord toujours à la somme inférieure, à eux ensuite de négocier (25% de rab max)

Ce tarif est néanmoins à pondérer, si le taf doit être fait rapidement, ou discrètement ou qu'il est particulièrement risqué etc., il est envisageable de rajouter un petit 10% à chaque fois.

Règles matricielles



Introduction

Oubliez tout ce que vous savez sur les ordinateurs. Oubliez tout ce que vous savez sur Internet. Tout a changé depuis la Révolution Cybernétique.

Principes généraux

a. Attributs et défense

Attributs : Les attributs les plus importants pour accéder au Net sont l'Intelligence (INT) et la Technique (TECH). Votre sauvegarde de TECH (jet 1D10 sous votre TECH) vous permettra d'éviter certains effets des attaques hack.

- Votre TECH est la base de vos firewalls lors d'attaques et de tous les jets de défense sur le Net en général..

- Votre INT est utilisée pour reconnaître les attaques, en effectuer et infiltrer des firewalls en utilisant les compétences Interface et Connaissance des Systèmes. Enfin elle définit votre efficacité en cyber-combat (en déterminant combien et quelles attaques vous pouvez utiliser).

Néanmoins, vos INT et TECH peuvent être endommagés pendant les combats sur le Net.

Ceci affectera votre efficacité pour la suite car votre nombre d'attaques va être réduit.

Firewalls de défense : Votre défense à l'aide de firewalls est un nombre fixe à l'instar de vos points d'armure. Bien qu'une personne ne soit pas forcément au courant qu'elle est attaquée, ce nombre ne sera pas diminué. Il est séparé en deux, la défense de surface et la défense de Ghost. Vous pouvez posséder plusieurs firewalls mais ils n'augmentent pas la valeur de Défense, ils sont juste des défenses supplémentaires à contourner par le hacker avant l'accès aux données.

Défense de surface (DS) : Cette défense est utilisée pour se défendre contre les tentatives de pénétration dans l'interface de connexion d'un cyber-cerveau avec l'extérieur (audio, visuel, tactile, ...). Ce firewall est nécessairement partiellement ouvert pour

permettre la communication avec le Net. Abattre cette défense permet au hacker d'altérer plus ou moins les perceptions de la cible (selon les attaques utilisées).

Firewall de surface : 10 + TECH + valeur du firewall + bonus éventuels

Défense de Ghost (DG) : Toujours plus élevée que la Défense de surface, ce firewall

protège le Ghost et sa mémoire des attaques extérieures. Comme tout firewall, il peut être ouvert volontairement pour laisser quelqu'un accéder à des souvenirs spécifiques. Il est également capable de contre-attaquer grâce à ses défenses actives. Vous devez contourner le(s) firewall(s) de surface avant de tenter de passer le(s) firewall(s) de Ghost.

Firewall de Ghost : 15 + TECH + valeur du firewall + bonus éventuels

b. Une compétence, de multiples usages

Un netrunner est plus ou moins doué ou spécialisé dans certaines opérations de piratage et connaît mieux certains types de cibles que d'autres. Pour représenter cela nous allons découper la compétence Interface en dix Commandes et dix Cibles. Chaque Commande et Cible aura une valeur de 1 à 5 et dénotera l'expertise et les programmes dont le netrunner

dispose pour s'attaquer à une cible donnée, ou effectuer certaines tâches. Le netrunner va distribuer son Interface x 10 entre ces différentes Cibles et Commandes. Par exemple : pour une compétence Interface de 8, 80 points à répartir entre ses 10 Cibles et 10 Commandes (en donnant une valeur de 1 à 5 à chaque).

Liste des Cibles et Commandes

Commandes :

Localiser : trouver physiquement ou virtuellement.

Information : recherche d'information sur le sujet (version, constructeur, etc.).

Discrétion : se camoufler afin empêcher la détection.

Editer/Supprimer : altérer la cible ou sa programmation.

Contrôler : prendre le contrôle et exécuter les opérations normales de la cible.

Cibles :

Mémoire/Fichier : évident.

Cyber : cybernétique.

Comm. : tout système de communication digital (téléphone, lien cyber-cerveau, réseau filaire, etc.).

Infiltrer : obtenir l'accès sans permission, passer la sécurité d'une cible.

Sécuriser/Défendre : empêcher l'infiltration, modification ou contrôle de la cible par un tiers. Permet également de défendre lors d'un combat cyber.

Encryptage : rendre la cible indéchiffrable par un tiers.

Décryptage : déchiffrer une cible encryptée.

Exécuter/Attaquer : exécuter un logiciel (virus, ICE) dans un système contrôlé. Permet aussi d'attaquer lors d'un combat cyber.

Capteur : matériel pour acquérir/mesurer des données (caméra, micro, capteur de chaleur, de toucher, de mouvement, etc.).

Radiocommandé : système mobile opérant sous le contrôle d'un utilisateur ou d'un système à distance (ex : drone).

Interface Réseau : matériel utilisé pour interfacer un utilisateur ou un système avec le

Net (CyberModem, interface réseau d'un CC, etc.).

Véhicule : évident.

Arme : arme contrôlée un système électronique (smartgun, liaison superarme, etc.).

Système : système d'exploitation (OS) d'un matériel électronique.

Utilisateur/Sysop/netrunner/IA : humain (ou Intelligence Artificielle) connecté au système ou matériel.

Note : dans la suite du document on se référera à ces demi-compétences par les termes Commande () et Cible ().

Comment l'utiliser ?:

Pour chaque action entreprise par le netrunner, il va choisir une Commande et une Cible et ajouter la valeur qu'il a mise dans chaque pour déterminer la valeur totale de sa compétence pour cette action. Exemple : Si un netrunner à Localiser (4) et Véhicule (3), sa compétence sera de 7 pour essayer de trouver une voiture via les systèmes de localisation sur le Net.

Jet à effectuer : INT + Commande () + Cible () + 1D10 qui doit battre un Difficulté (Diff) qui dépendra souvent du type de cible.

Lorsque la compétence Interface augmente d'un point, le netrunner distribue 10 points parmi les 20 Commandes et Cibles (dans la limite de 1 à 5).

En règle générale on suivra ce modèle :

Difficulté	Exemple de cible
15	Site internet public ou corporatif avec pignon sur rue
20	Cible peu sécurisée (école ou réseau de PME)
25	Ordinateur personnel connecté au Net (poste fixe)
30	Réseaux corporatif, police, agence gouvernementale non publics
35+	Serveurs et réseaux corporatifs et militaires top secrets

c. Préparatifs avant un netrun

Un netrunner peut moduler légèrement sa panoplie de programmes, virus et optimisations au début d'un netrun. Il peut ainsi transférer temporairement deux niveaux de sa compétence dans une Cible vers une autre Cible (pareil pour les Commandes). Il peut

faire ceci autant de fois qu'il veut. Cette préparation prend une dizaine de minutes et ne peut donc en général pas être faite au milieu d'une infiltration et certainement pas au milieu d'un combat.

d. Initiative et combat physique

Les choses vont sur le Net bien plus vite que dans la réalité. Un netrunner fera donc un jet d'initiative chaque round (tout comme les combattants), mais il aura en général le double des actions pour la même durée (round de 3 secondes). Les netrunners les plus rapides sont capables d'effectuer jusqu'à 10 actions par round. Bien sûr, plus on exécute d'actions, plus on subit de malus pour chaque (comme pour un combat normal).

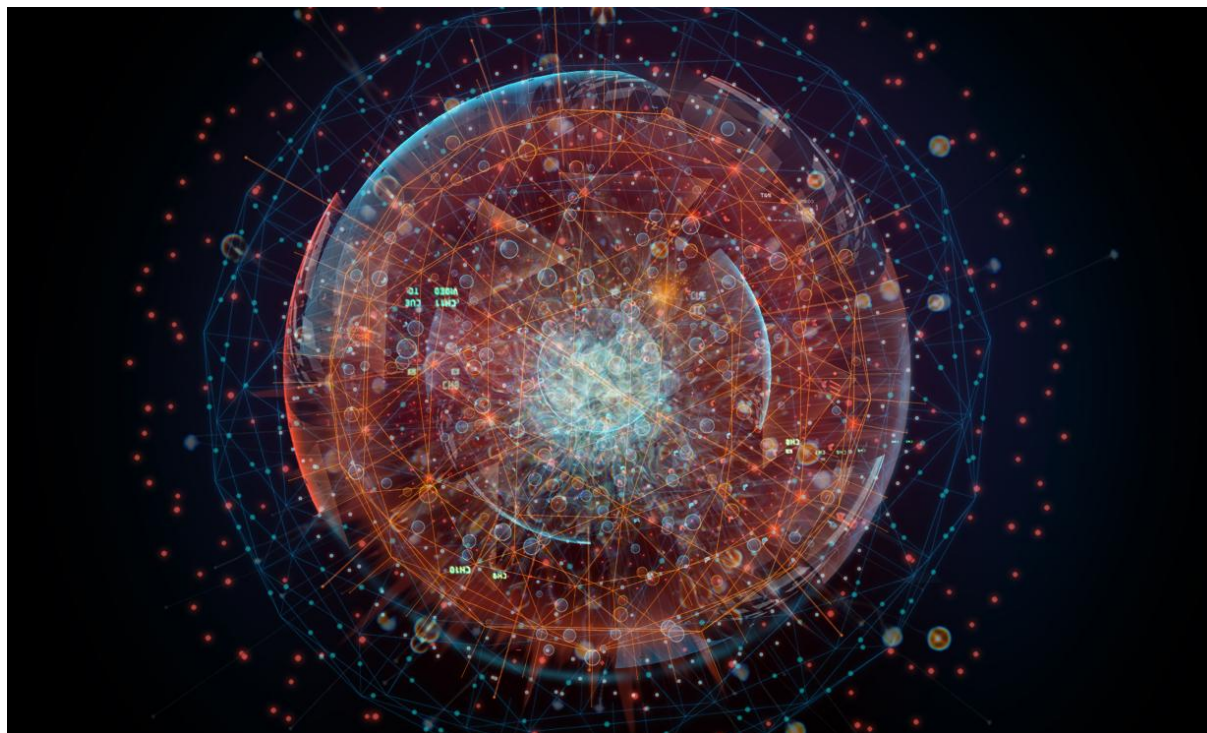
Initiative netrun : INT + Interface + Vitesse + 1D10 (2D10 pour certains cyber-cerveaux)
Le netrunner dispose en général de 2 actions par tranche de 10 points d'initiative. Pour le combat physique, c'est 1 action par tranche de 10 points.

Si un netrunner est interfacé et veut pirater alors qu'il est en combat physique, il devra lancer une initiative netrun et une initiative normale pour savoir quand agir dans chaque

monde. Il subira un malus à toutes les actions selon le nombre d'action effectuées (physiques + virtuelles). Par exemple : avec un jet d'initiative de 15 en initiative physique et de 25 en initiative netrun, cela permet un maximum de 2 actions

physiques et 6 actions virtuelles. Effectuer toutes ces actions en 3 secondes entraînerait un malus de -12 à tous les jets ! Par contre si le netrunner reste planqué derrière une benne et s'occupe uniquement du piratage, ses 6 actions de netrun seraient seulement à -6 chacune.

e. Réseaux



L'infrastructure réseau dans laquelle vous ou votre cible évoluerez risque d'avoir une influence non négligeable sur vos opérations.

Note l'id public ne doit pas être confondu avec le cyber id, l'id public est un code à génération semi aléatoire tiré du cyber id, il anonymise vos connexions.

Types de réseaux

Réseaux publics : Les plus courants, sûrement ceux sur lesquels vous aller passer une grande partie de votre vie vu que ceux sont ceux des villes. L'Id public suffit pour s'y connecter.

Réseaux privés : Isolés ou non. En général il faut s'authentifier.

Réseaux tactiques : une suite logicielle permet d'établir un réseau crypté entre plusieurs personnes pour communiquer et partager sur une carte de la zone d'action le

positionnement de chacun, les objets, d'importance, les éventuels risques (pièges ou ennemis), voir l'état (en munition par exemple) des armes interfacées et l'état de santé de chacun (subjectif si il signale juste ses blessures et objectif si il a un biomonitor). Ce sont des outils très précieux mais un seul hack permet de perturber la RA de chacun des participants, heureusement c'est celui qui a la meilleure sécurité réseau (plus haute valeur de firewall de surface) qui la gère.

Influence de la réalité augmentée :

La façon dont votre cible se connecte la rend plus ou moins difficile à trouver.

Actif, le mode par défaut, il affiche vos données suivant la façon dont vous l'avez

paramétré, nom complet ou juste pseudo, image ou pas, vos photos ou pas etc ce mode est obligatoire dans les zones de haute sécurité pour que la sécurité puisse vous surveiller un maximum. Cette abondance de données vous rends plus facile à trouver (+3)

Passif, dans les zones de grands passages ou pour sauvegarder votre intimité, il sera toujours montré lors d'un scan réseau mais n'affichera vos données que si quelqu'un les demande et que vous refusez (il est possible de

Niveaux de privilèges réseau :

Utilisateur : pas le droit d'altérer les paramètres du système mais c'est tout. Pas d'informations supplémentaires sur les autres non plus.

Sécurité : possibilité de tager en RA l'avatar de quelqu'un d'autre, de voir une liste succincte des périphériques associés

Brouiller sa trace:

Brouiller son signal : combinaison de signaux larges spectres avec de rétrécissements, de sauts de bande passante et de changements de protocoles. (discrétion/ interfac réseau : +1 par tranche de 5 points).

Trouver son adversaire sur le réseau :

Cettes tache nécessite de faire un Jet de Bibliothèque / 2 + Localiser() + Cible() + INT + 1D10 pour trouver la cible.

mettre non par défaut mais vous risquez de passer à coter de quelqu'un). C'est le standard lorsqu'il s'agit de trouver quelqu'un.

Furtif : pour les paranoïaques, car non seulement votre PAN agit comme en passif mais en plus il ne s'affiche pas lors d'un scan de réseau peu profond. Ce mode là est souvent considéré comme vulgaire ou suspect et peut attirer l'attention des forces de l'ordre dans certaines zones. (-3 pour vous trouver sur le réseau).

Admin : peux débrancher quelqu'un, rebooter une partie du réseau etc. peux contrôler la bande passante aussi. Par mesure de sécurité, il n'est généralement possible de profiter des privilèges d'un compte admin que via une connexion filaire dans un endroit bien particulier (genre la salle de gestion réseau de la ville).

Utiliser un faux id public : il est tout à fait possible de se faire (ou faire faire) un faux id public afin de rendre plus difficile sa trace.

La difficulté à battre dépend grandement des efforts faits par votre cible ainsi que de l'échelle des recherche (quartier, ville, pays, monde ou système solaire).

Software

Un netrunner programme ses logiciels lui même (virus, contre-mesures électroniques, sniffers de paquets, crackeurs de code, décrypteurs, bombes logiques, etc.). Tous les programmes du marché sont identifiés et les firewalls les sentent venir avant même qu'ils ne puissent faire quoi que ce soit. Ces logiciels maison sont déjà comptés dans le niveau de compétence (Commande et Cible), mais un netrunner peut également programmer quelque chose de spécifique avant d'aller au feu **s'il a**

des informations sur la cible. Il peut aussi acheter un logiciel jetable auprès d'un autre netrunner mais une seule fois, car aussitôt l'attaque déployée, les firewalls adaptatifs vont construire une défense spécifique, et la communiquer au reste du Net en moins d'une heure. La programmation prend du temps, mais peut être d'une aide précieuse pour l'attaque qui va suivre.

Programmer soi-même nécessite un jet de Bibliothèque (comme pour localiser) puis un jet de Connaissance des Systèmes, et enfin jet de Programmation. Ajouter les marges de réussite de ces trois jets (contre la difficulté spécifique au type de cible). Le total des marges de réussite divisé par 5 constitue le bonus total accordé par ce programme lors de

cette attaque (pour tous les jets, y compris le jet de localisation). Pour chaque +1 de ce bonus il est nécessaire de consacrer deux heures de préparation.

On peut également acheter le programme, chaque +1 du programme coûtant 500 eb (négociable).

Exemple de netrun

Ice-9 se planque derrière une benne à ordures alors que ses acolytes ouvrent un feu de barrage de l'autre côté de l'allée. Elle se branche sur le Net (prise filaire sur une borne d'accès) avec son cyber-cerveau (CC : vitesse +2, bonus interface +2). Elle voit le Net autour d'elle et lance des sondes pour voir ce qu'il y a d'accessible. Son initiative netrun (25) lui octroie 6 actions. Elle a la pêche se soir et les prend toutes, pour un malus de -6 à chacun de ses jets.

Round 1 :

Action 1 : elle scanne les alentours immédiats pour voir ce qu'elle peut infiltrer

Int (9) + Localiser (5) + Cible non spécifique (rien) + 1D10 (6) + bonus CC (2) - multi actions (6) = 16 contre Difficulté (15) = succès. Elle voit qu'il y a une caméra dans le coin nord de l'allée qui pourrait lui donner une bonne vue sur les gardes de sécurité, et il y a un Fenwick près de la porte de l'entrepôt. Enfin il y a un terminal connecté au réseau dans l'entrepôt.

Action 2 : elle essaie de prendre le contrôle de la caméra

Int (9) + Infiltrer (5) + Capteur (4) + 1D10 (8) + bonus CC (2) - multi actions (6) = 23 contre Difficulté (20) = succès.

Action 3 : elle change l'orientation et le zoom de la caméra pour voir la porte de l'entrepôt

Int (9) + Contrôle (3) + Capteur (4) + 1D10 (5) + bonus CC (2) - multi actions (6) = contre Difficulté (10) = succès. Avec la caméra elle voit qu'un des gardes est

justement en train de tirer en utilisant l'arrière du Fenwick comme abri.

Action 4 : elle essaie de prendre le contrôle du Fenwick

Int (9) + Infiltrer (5) + Véhicule (3) + 1D10 (3) + bonus CC (2) - multi actions (6) = 17 contre Difficulté (20) = échec de peu, peu réessayer à +5.

Action 5 : les balles fusent autour d'elle, elle grimace et essaie encore

Int (9) + Infiltrer (5) + Véhicule (3) + 1D10 (3) + bonus CC (2) - multi actions (6) + 5 = 22 contre Difficulté (20) = succès. Elle sourit sardoniquement alors que le système de contrôle du Fenwick se matérialise dans son interface. D'autres balles fusent. Elle entend un de ses collègues grogner alors qu'une balle de gros calibre s'écrase sur son gilet pare-balle. Il y a du mouvement de l'autre côté de la benne, mais elle reste concentrée sur le job.

Action 6 : elle a accès au Fenwick. Elle déclenche la marche arrière à pleine vitesse

Int (9) + Contrôle (3) + Véhicule (3) + 1D10 (5) + bonus CC (2) - multi actions (6) = 16 contre Difficulté (10) = succès. Les pneus crissent sur le béton alors que le Fenwick part en arrière, agglomérant les jambes du garde avec le béton.

Round suivant

L'initiative netrun d'Ice-9 (18) lui donne un maximum de 4 actions. Elle les prend toutes, pour un malus de -4 à chaque. Elle découvre



grâce à la caméra un autre garde juste quelques mètres derrière, en couverture derrière le coin d'un mur.

Action 1 : elle envoie le Fenwick vers le garde à tout berzingue

Int (9) + Contrôle (3) + Véhicule (3) + 1D10 (8) + bonus CC (2) - multi actions (4) = 21 contre Difficulté (10) = 19 succès. Malheureusement, le monde des viandards ne bouge pas aussi vite que le Net, et l'action du Fenwick ne sera résolue que lors du prochain round. Elle sait néanmoins qu'il est en route et peut se concentrer ailleurs.

Action 2 : elle essaie de prendre contrôle du terminal qu'elle a détecté précédemment

Int (9) + Infiltrer (4) + Système (5) + 1D10 (8) + bonus CC (2) - multi actions (4) = 24 contre Difficulté (20) = succès.

Action 3 : elle effectue un diagnostic de base pour voir à quoi ce système peut accéder

Int (9) + Information (2) + Système (5) + 1D10 (5) + bonus CC (2) - multi actions (4) = 19 contre Difficulté (10) = succès.

Elle découvre que ce système a accès au système de sécurité de l'entrepôt.

Action 4 : elle décide donc d'ouvrir la porte principale de l'entrepôt

Int (9) + Contrôle (3) + Système (5) + 1D10 (4) + bonus CC (2) - multi actions (4) = 19 contre Difficulté (20) = échec. Comme c'est la fin du round et que le temps presse, Ice-9 décide d'utiliser une de ses cartes de chance qui lui octroie +1 à ce jet. Ceci lui donne un total de 20, succès !

La porte déroulante cliquette et s'ouvre lentement. Des coups de feu s'échangent. Ice-9 se débranche et dégaine son Malorian. Elle entend un cri d'agonie et le lourd impact d'un Fenwick de 2 tonnes qui aplatit un individu contre un mur, ce qui met fin à la fusillade. La lourde porte finit de s'ouvrir.

Klick rengaine son pistolet mitrailleur Minami alors qu'Ice-9 émerge de derrière la benne. "Putain, t'as pris ton temps ! T'as fait tes courses pour Noël ou quoi ?", Ice-9 lui lance avec un regard tueur "Ta gueule et ramasses les corps, on a du pain sur la planche !".

Infiltration de cyber-cerveaux et de Ghosts



Une nouvelle génération de netrunners est apparue depuis l'émergence et la généralisation des cyber-cerveaux : les hackers de Ghost. Il est en effet possible pour un netrunner talentueux d'infiltrer le cyber-cerveau d'un individu avec qui il a un contact visuel ou dont il connaît les coordonnées (voir section 5). Les

cyber-cerveaux possèdent généralement un firewall de bonne facture et sont donc difficile à infiltrer, mais le jeu en vaut la chandelle. Une fois pénétré, il est possible de faire pas mal de choses, comme modifier ce que voit et entend la cible (pour vous rendre invisible à ses yeux ou au contraire faire apparaître des visions),

paralyser la personne, jouer avec sa cybernétique, écouter ses conversations cybercomm, etc.

Tous les cyber-cerveaux humains (par oppositions à l'IA d'un androïde ou d'un robot et encore...) contiennent un Ghost qui est en quelque sorte l'esprit de l'individu, son humanité. Cette zone est encore mieux gardée que le cyber-cerveau même (meilleur firewall)

a. Règles générales

Connaissance des Systèmes/Interface : ces compétences peuvent recevoir des bonus/malus en fonction du matériel utilisé :

Connexion	Modificateur
Passer par un Disjoncteur*	-5
Sans-fil	-5
Prise QRS	+2 par prise QRS supplémentaire, jusqu'à concurrence de 4 prises (bonus maximum de +6 donc)
Cyber-Harnais	+10

* Cumulatif avec les autres modificateurs. Par exemple se connecter grâce à un cyber-harnais équipé d'un disjoncteur offre un bonus de +5 au lieu de +10.

Contre-hack : être sous écoute. Dans le passé, les conversations téléphoniques pouvaient être surveillées et enregistrées, et de nos jours, c'est le flux de données qui est décrypté et lu. L'encryption est de règle pour les connexions sans-fil, mais il est aisé de décoder des données qui utilisent des clefs d'encodage publiques. Si vous sniffez les flux radios, il vous est facile d'intercepter du contenu, encore plus que par une liaison filaire. A notre époque, beaucoup de connexions se font également par satellite et leur encryption devrait être considérablement renforcée mais la sécurité et ceux qui essaient de la casser sont pris dans un cercle vicieux. Il est possible de surveiller un cyber-cerveau et de trouver la source d'un hacker qui l'attaque. Si la cible en est consciente, elle peut également faire un contre-hack pour attaquer ou localiser physiquement l'intrus. La cible et l'intrus font alors un jet opposé d'Interface. Si

car un netrunner qui va s'y infiltrer sera capable de jouer avec la mémoire et les souvenirs de l'individu, voire sa personnalité. Il est ainsi possible de voler, modifier, effacer des souvenirs et même de modifier les fonctions les plus vitales de l'individu. Les peines les plus lourdes sont encourues par les personnes qui infiltrent et modifient un Ghost.

l'intrus gagne, il bloque le contre-hack. Si la cible gagne, elle peut couper la connexion (en passant en mode autiste) ou essayer de hacker à son tour son attaquant (procédure normale : infiltrer le firewall et attaquer). Si deux hackers sont en train de pénétrer le même système, ils peuvent essayer de se contre-hacker entre eux afin d'expulser le rival.

Collaborer sur un hack : tout comme pour les ordinateurs, il est possible de coupler les efforts de plusieurs cyber-cerveaux dans des tâches qui requièrent de la puissance de calcul. Toute personne avec l'avantage "hack coopératif" peut assister lors de recherches ou de hacks à l'aide de son cyber-cerveau. Chaque assistant donne un bonus de +5 au hacker principal pour tous les jets en relation avec l'intrusion. S'ils n'ont pas cet avantage, l'aide n'apporte que +2.

Défense cyber-cerveau totale : il est possible de se mettre en défense totale en augmentant le niveau de paranoïa de ses firewalls. Une personne peut choisir d'investir une partie de son INT (jusqu'à la moitié au maximum) dans ses firewalls de défense (surface et Ghost). Par contre cette partie investie ne sera pas utilisable pour les autres jets (Connaissance des Système et Interface). Son utilisation doit être déclarée au début du combat cybernétique et peut durer aussi longtemps que voulu. Une telle défense peut être très utile aux détenteurs de cyber-cerveaux qui ne sont pas des hackers et souhaitent une protection supplémentaire au lieu de basculer en mode autiste.

Perte d'attribut : certaines attaques induisent une perte d'attribut temporaire ou permanente. En cas de perte temporaire, les

points ainsi perdus reviennent au rythme de 1 point par jour (ou 2 en cas de repos complet au lit).

- Si l'Intelligence tombe à 0 : l'individu ne peut penser car il est un légume sans défense bloqué dans un état semi-comateux.
- Si la Technique tombe à 0 : l'individu est enfermé sans défense dans un sommeil lourd et fait des cauchemars en boucle.

Clé d'accès hack : c'est un code d'accès permettant à quelqu'un de passer des firewalls sans avoir à les cracker. Par exemple, le haut commandement militaire possède des clés qui permettent au personnel autorisé de passer à travers les défenses des cyber-cerveaux de leurs soldats pour les éteindre en cas de besoin. Beaucoup de mégacorporations ont les clés d'accès de leur personnel. Trouver une telle clé permet de contourner toutes les firewalls de surface qui en dépendent, ce qui en fait une information de toute première importance. Grâce à cela un hacker peut aller directement au Ghost et en affecter la mémoire ou modifier les sens de la cible. En fait, disposer de la clé d'un cyber-cerveau donne également un bonus de +5 aux jets pour pénétrer le firewall du Ghost de ce cerveau. Entrer en mode autiste n'est d'aucune protection contre un hacker ayant la clé d'accès du cyber-cerveau car celle-ci permet de bloquer le passage dans ce mode.

Mode autiste : les cyber-cerveaux sont quasiment connectés en permanence au Net. Il est donc très rare de devoir démarrer une connexion, tout comme aujourd'hui avec un ordinateur utilisant une connexion haut débit. La connexion est toujours là, même lorsque votre navigateur est fermé, à moins de retirer le câble du modem. Les cyber-cerveaux sont tous connectés via des connexions cellulaires et satellites. Le seul moyen de s'en affranchir, est d'activer le mode autiste, coupant toute connexion dans les deux directions. C'est la façon la plus sûre d'éviter des attaques de l'extérieur, si l'on est suffisamment paranoïaque. Ce mode empêche la communication audio et visuelle normalement permise entre cyber-cerveaux et l'accès aux mémoires extérieures, ce qui force l'utilisateur à recourir aux modes de communication verbaux qui prennent bien plus de temps à utiliser (radio, téléphone, talkie-walkie, etc.). Cette action doit être volontaire et ne peut être

forcée de l'extérieur (bien que des virus implantés puissent le faire). Toute personne en plongée dans cyber-cerveau est automatiquement éjectée à moins que le hacker ait mis en place des contre-mesures préventives pour l'empêcher (par exemple en créant l'illusion que la victime se déconnecte tout en restant connectée). Les virus déjà à l'intérieur du cyber-cerveaux peuvent continuer à opérer de façon autonome.

Lorsque qu'il bascule en mode autiste, le cyber-cerveau perd tous ses bonus vu qu'il n'est plus connecté au vaste réseau de connaissances qu'est le Net. L'enclencher prend un round complet, mais se reconnecter nécessite une minute complète pendant laquelle le cyber-cerveau est toujours en mode autiste. Il est donc impossible de faire l'aller-retour en combat pour éviter des dégâts. Même en mode autiste, il est toujours possible de se connecter au cyber-cerveau via une prise QRS, car seule la connexion sans-fil est désactivée. Seul un appareil appelé "cyber-bloqueur" pourra couper les deux. Un hacker en mode autiste peut très bien attaquer le cyber-cerveau d'une cible via un câble QRS sans être techniquement connecté au Net. Néanmoins, si la cible est elle-même connectée, il y est de facto connecté par proxy et pourra éventuellement être traqué ou attaqué par un autre hacker qui a envahi le même cyber-cerveau via le Net.

Barrière de brouillage : ce sont des générateurs qui peuvent brouiller les communications sans-fil sur une zone allant d'une simple pièce jusqu'à plusieurs pâtés de maison. Cela bloque toute cybercommunication non filaire, toute émission/réception radio et tout hack ne passant pas par une connexion QRS. Les cyber-cerveaux sont complètement déconnectés à moins de passer par un câble. Par contre les virus déjà présent dans un cyber-cerveau continuent à opérer.

Hackers multiples : il est tout à fait possible à un hacker de pénétrer dans un cyber-cerveau, un serveur, une IA ou une mémoire externe et de réaliser qu'il n'y est pas seul. Ils peuvent communiquer, mais il est plus probable qu'ils tentent de s'éjecter mutuellement ou tenter un contre-hack pour s'en prendre au cyber-cerveau

de l'autre. Pour cela, utiliser l'initiative netrun pour déterminer qui attaque en premier. Initialiser l'expulsion fonctionne comme un contre-hack, gagner un jet d'opposition d'Interface est requis. Par contre, un contre-Hack, s'il est réussi, ne permet qu'à l'un des hackers de remonter jusqu'au cyber-cerveau du rival pour l'infiltrer, et non de l'infiltrer directement. Dans ce cas, le rival sait qu'il a perdu, et peut donc choisir de continuer sa plongée, ou de couper sa connexion complètement, l'éjectant de sa victime originale, mais le protégeant également de l'autre hacker. Expulser le rival l'oblige à de nouveau pénétrer les défenses de sa victime. Entre-temps, le hacker vainqueur aura peut-être élevé un mur afin de bloquer l'accès au perdant. L'ensemble des hacks déjà effectués sur la cible ne sont pas transférés au vainqueur. Des dommages physiques peuvent être subis par le perdant si le hacker rival utilise le cyber-cerveau de l'hôte victime pour alimenter une attaque électro-feedback (dégâts temporaire ou permanente d'INT).

Cyber ID : une fois que le firewall de surface a été pénétré, le premier élément d'information glané est l'identifiant (ID) du cyber-cerveau, ce qui révèle sa position physique, si elle n'est pas encore connue. On reçoit également l'ID d'un hacker que l'on contre-hack. Une action de hack appropriée permet cependant de le brouiller. Ces identifiants sont en fait des numéros de série uniques qui peuvent permettre de traquer le nom et l'adresse du

b. Infiltration dans un système

Consiste en gros à passer les firewalls sans être détecté (souvent initialisés de l'extérieur, mais également de l'intérieur si la cible a plusieurs couches de défense. C'est toujours le cas pour infiltrer le Ghost d'un cyber-cerveau, ou pour les gros systèmes à compartiments.

Jet du netrunner : Infiltrer () + Cible () + INT + 1D10 + bonus/malus

Difficulté pour infiltrer/attaquer un système/réseau/IA autre qu'un cyber-cerveau : Vitesse du système + INT du système (3 x CPU) + Protection (valeur du firewall x 3) + 1D10

Réussite : passe les défenses sans être détecté et peut continuer son infiltration. Le netrunner

détenteur du cyber-cerveau en passant par son fabricant. L'ID est inscrit au niveau matériel, et donc censé être infalsifiable, sauf si le cyber-cerveau a été acheté au marché noir. Néanmoins certains groupes gouvernementaux et corporatistes ont un ID modifié pour pointer vers une entreprise de couverture, plutôt que leur employeur véritable.

Hacker un mourant : les fonctions cérébrales sont actives pendant plusieurs minutes après la mort d'un individu. Cela laisse au hacker l'opportunité d'une plongée rapide. La mort entraîne une désactivation des liaisons sans-fil, mais si la victime avait une INT d'au moins 2 et qu'elle n'a pas subi de dégâts massifs, on peut encore accéder à son cyber-cerveau par prise QRS. Un hacker plongeant dans une cible inconsciente gagne un bonus de +5 pour pénétrer les firewalls de surface et de Ghost. La fenêtre de plongée est de 30s (10 rounds) après la mort de la cible. Passé ce court moment toutes ses défenses tombent, mais on ne peut alors plus qu'accéder à certaines données et à l'ID du cyber-cerveau pendant encore quelques minutes.'

Prendre son temps : un hacker gagne un bonus de +2 à tous ses jets pour pénétrer un firewall pour chaque heure passée à analyser celui-ci (analyse extérieure du trafic entrant et sortant), jusqu'à concurrence de 4 heures (bonus total de +8). Ce bonus ne s'appliquera pas aux firewalls suivants ni aux jets d'Interface pour les actions de hack.

Difficulté pour infiltrer/attaquer un cyber-cerveau : firewall du cyber-cerveau (selon classe et customisation) + INT porteur + 1D10

Difficulté pour infiltrer/attaquer un Ghost : firewall du cyber-cerveau (selon classe et customisation) + INT porteur + 1D10 + 10

peut travailler pendant le nombre de rounds égal à la marge de réussite de l'infiltration avant d'avoir à faire un jet de discrétion.

Echec : n'entre pas, et si la marge d'échec est supérieure ou égale à 5, le netrunner peut être également détecté par le système. Ceci peut engendrer différentes réponses : ne rien faire, éjecter l'intrus, contacter le sysop, contacter les autorités (NetWatch ou autre groupe privé),

c. Discrétion

Une fois le/les firewalls passés, faire un jet de discrétion permet de ne pas être détecté pendant l'intrusion. Tout système possède des scanners passifs qui vérifient l'intégrité du cyber-cerveau à intervalles réguliers.

Netrunner : INT + Discrétion () + Cible () + 1D10 + bonus

Cible dotée d'un cyber-cerveau : INT + Perception/2 + Sécuriser/Défendre () + 1D10

Cible non dotée d'un cyber-cerveau : Vitesse du système + INT du système (3 x CPU) +

essayer de localiser le netrunner (trace) pour éventuellement contre-infiltrer ou envoyer des troupes, attaquer avec un Black ICE pour causer des dégâts, couper la connexion avec le web (mode autiste pour cyber-cerveau).

Maladresse :

N'entre pas, est détecté, et si la cible possède des ICE : déclenchement automatique du combat (1 round minimum s'il est à l'extérieur).

Protection (valeur du firewall x 3) + 1D10 + Perception/2 si applicable

La marge de réussite du jet de discrétion donne le nombre de rounds avant d'avoir de nouveau à relancer.

Note : certaines attaques vont définitivement révéler la présence du netrunner.

Combat informatique

Le combat informatique peut être très dangereux. Les deux adversaires peuvent essayer de se griller le cerveau ou de s'assommer par électro-feedback, d'infiltrer le cyber-cerveau puis le Ghost, de s'éjecter du web ou de se localiser physiquement avant d'envoyer des troupes... Le combat informatique se passe comme un combat réel, round par round. Il peut se situer n'importe où dans la matrice, mais également à l'intérieur d'un cyber-cerveau ou d'un système.

Initiative netrun : INT + Interface + Vitesse + 1D10 (2D10 pour certains cyber-cerveaux)
Le netrunner dispose en général de 2 actions par tranche de 10 points d'initiative. Si le netrunner est également distrait par le monde réel, les mêmes malus qu'au début du document s'appliquent.

Initiative pour un système/réseau/IA (ne possédant pas de cyber-cerveau) : Vitesse du système + INT du système (3 x CPU) + 1D10/CPU + Interface si applicable.

Pour chaque action il est possible d'attaquer (pour faire des dégâts), d'infiltrer, de se déloguer (couper la connexion) et de tracer (localiser, ne nécessite pas d'infiltration).

Attaquer :

Jet : INT +
Attaquer () + Cible
() + Vitesse +
1D10 +
bonus/malus

Défenseur cyber-
cerveau : INT +
Sécuriser/Défendre
() + Cible () +
Vitesse + 1D10 +
bonus/malus

Conséquence : si le défenseur perd, il prend 1D6 points de dégâts pour chaque 5 points de marge (+1D6 par câble supplémentaire utilisé par le défenseur).

L'attaquant choisit si les dégâts sont réels ou subjugaux. Si le défenseur est connecté par sans-fil, ils sont forcément subjugaux.

Infiltrer

Difficulté pour infiltrer/attaquer un système/réseau/IA autre qu'un cyber-cerveau : Vitesse du système + INT du système (3 x CPU) + Protection (valeur du firewall x 3) + 1D10

Difficulté pour infiltrer/attaquer un cyber-cerveau : firewall du cyber-cerveau (selon classe et customisation) + INT porteur + 1D10

Difficulté pour infiltrer/attaquer un Ghost : firewall du cyber-cerveau (selon classe et customisation) + INT porteur + 1D10 + 10



Conséquence : si l'attaquant gagne il s'infiltrer à l'intérieur du système/cyber-cerveau et peut effectuer des actions en conséquence (voir paragraphe 4). L'adversaire peut bien entendu continuer à attaquer pendant la durée de l'infiltration.

Tracer :

Jet : INT +
Localiser() +
Cible() + Vitesse +
1D10 +
bonus/malus
Défenseur cyber-
cerveau : INT +
Discrétion() +
Cible() + Vitesse +
1D10 +

bonus/malus

Défenseur sans cyber-cerveau : Vitesse du système + INT du système (3 x CPU) + 1D10 + Interface si applicable

Conséquence : si l'attaquant gagne, il sait où le défenseur se trouve physiquement (coordonnées GPS, élévations, etc.) et par quel moyen il se connecte

A tout moment un combattant peut choisir de se déloguer comme une action de combat.

Créations de personnages



Caractéristiques

Donner 51 points à chaque joueur, à répartir comme suit : rien en dessous de 3, rien au dessus de 7 sauf pour une qui peut être à 8.

Conseils : faites attention à l'empathie, qui provoque des névroses.

Evènements de la vie (optionnel)

Les évènements de la vie d'un personnage peuvent être générés de n'importe quelle manière que le joueur ou le MJ jugent adaptés. Des tables d'évènements sont incluses plus loin dans ce document, elles sont généralement utilisées avant de répartir les points de compétence, car certains résultats peuvent altérer les compétences, avantages ou désavantages sélectionnés. Généralement les évènements de la vie sont optionnels. En effet

certains peuvent avoir des effets plutôt persistants, par exemple les éventuels "Le désastre frappe !", et certains joueurs ne sont pas à l'aise avec cette part d'incertitude. Une autre possibilité est de laisser les joueurs tirer sur ces tables autant de fois qu'ils le souhaitent en restant à peu près dans les limites de l'âge du personnage. Il est conseillé au MJ de demander combien de jets les joueurs veulent faire, et de les faire se tenir à leur choix.

Compétences

Ils y a deux possibilités : l'égalité (qui est toujours justifiable) ou faire en fonction de l'âge (ce qui peut induire des déséquilibre entre les joueurs).

Dans les 2 cas, la distribution des compétences à la création de personnage se fait suivant des règles : pas de compétences au dessus de 6, et seulement 4 à ce niveau là mais sinon ils peuvent les répartir dans ce qu'il veulent.

1ere méthode :

La première méthode consiste à donner 60 points à distribuer aux joueurs, c'est généreux.

2eme methode :

Pour chaque année après 28 ans, ajoutez un PC de plus au Total de Points de Compétences courant (TPC). Par exemple un personnage de 25 ans dans CP 2020, avec une somme INT+REF de 12 recevrait 12 points de compétences choisies en plus de ses 40 points de compétences de carrière.

Avec cette variante le même personnage aurait un total de 62 points de compétences à répartir dans les compétences de son choix. Ça peut

paraître beaucoup, mis ça permet aux joueurs d'adapter leur personnage suivant leurs désirs plutôt que d'être bridé par des compétences standards qui peuvent uniformiser les personnages.

Notez qu'un personnage jeune a beaucoup moins de points à investir en compétences que ses aînés. Un bleubite de 16 ans n'aura que peu d'expérience, et ça se voit à son maigre total de 43 points de compétences.

Age	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
PCs par an	5	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1
Total PCs	- 15	- 10	-5	-1	3	6	9	12	14	16	18	20	21	22	23	24	25

Conseils :

Rappelez vous que le but est de créer un personnage unique, qui sorte du lot, dans ces conditions ne négligez pas des compétences comme social (un peu de savoir-vivre fait toujours du bien), habillement et look, style (pour ne pas avoir un look de victime), natation et éducation et culture générale (les connaissances de bases et vous ne passerez pas pour un con).

Pour les membres de l'instabishment que sont les joueurs, connaissance de la rue et perception sont toujours des bon choix, savoir se cacher et/ou semer un adversaire en est un autre.

Dans une société hyper connectée, 1 point minimum en interface est quasiment indispensable.

Avantages, désavantages et réputation

Les Avantages et Désavantages sont achetés avec des points de compétences (PCs) à la création du personnage. Prendre un Avantage vous coûte des points, un Désavantage vous en rapporte.

Les joueurs ne peuvent pas prendre plus de 6 points de désavantages

Si le MJ l'autorise, certains désavantages peuvent être "rachetés" avec des points d'expérience. Le prix de rachat d'un désavantage est son coût en points x10. Par exemple racheter le désavantage Lâcheté coûterait 40 points d'expérience (4x10=40). Le MJ ne devrait pas autoriser les joueurs à racheter un désavantage sans qu'ils n'y travaillent dur. Racheter un désavantage mental pourra prendre des semaines de thérapie qui vous prendront du temps et de l'argent, remplacer la jambe manquante d'un

personnage nécessitera un remplacement organique ou cybernétique. Vous êtes seul juge, ne laissez pas vos joueurs s'en tirer trop facilement. Les avantages ne peuvent plus être achetés après la création du personnage, sauf décision exceptionnelle du MJ.

Certains désavantages seront offerts par le MJ après un certain temps passé à pratiquer (sens du combat etc.).

Réputation :

Les joueurs commencent avec 1 point de réputation, il est possible d'acheter des points supplémentaires (maximum 4). Le cout est de 2 points de compétence par point de réputation.

Argent et matériel

Encore une fois ici deux possibilités. Les deux nécessitent que le MJ ait bien sensibilisé ses joueurs à l'importance du RP et de l'ambiance à Cyberpunk. Si les joueurs n'ont pas compris et qu'ils veulent utiliser leur argent pour monter des gros bills, privez les de goûter en divisant par deux ou trois les sommes qui suivent.

Faites la somme INT+CH et multipliez par 1000. Ce sont les eurodollars que le

Option

Il y a encore une option pour l'argent... les joueurs sont autorisés à sacrifier des points de caractéristiques pour mieux s'équiper. En d'autres termes, si un joueur veut plus d'argent, il peut se l'offrir en retirant des points à ses caractéristiques. Chaque point sacrifié donne 1000 eb supplémentaires. Ce qu'ils n'utilisent pas sera perdu. Il est conseillé de ne pas dépasser 10 points de caractéristiques. Ceci donne un personnage mieux équipé, mais plus

personnage a mis de côté pour se payer des armes, des implants etc. Ça devrait faire réfléchir les joueurs dont les personnages ont toujours des scores d'INT et de CH bas. Par exemple un personnage avec 7 en INT et 4 en Chance aura 11 000 eb.

Sinon vous pouvez donner 10 000 eb à chaque joueur.

faible en termes de caractéristiques, ce qui peut être un bon calcul dans certains cas. Par exemple vous voulez que votre personnage de l'exemple précédent possède une bonne voiture plutôt qu'une Honda Metrocar. Vous savez qu'avec 5 500 eb ça ne va pas le faire, donc vous diminuez votre MV et votre CON de deux points chacun, récoltant ainsi 4 000 Eb de plus à dépenser. Ça vous donne un honnête 9 500 eb à claquer pour la voiture de vos rêves.

Conseils :

Implants :

D'abord, un cyber cerveau s'avère rapidement nécessaire pour brancher dessus le reste du matos. Il faudra aussi des connecteurs de puces et des prises d'interfaces (particulièrement si vous voulez pouvoir profiter de l'interface).

Archetypes

Voici des archétypes, il ne faut surtout pas se tenir uniquement à prendre des objets d'une catégorie, c'est un guide. Prenez la brute, un personnage qui se bornerait à ça n'aurait aucun style, aucunes autres options que sa force, il se ferait manipuler ou sniper très vite.

Les profils qui suivent ne comprennent pas les cybermembres malgré les gros avantages qu'ils attribuent. Ceci est dû à la volonté de ne pas pénaliser des joueurs en lançant de manière tout à fait RP et justifiée une troupe de dépeceurs à leurs trousses. Si ils veulent en prendre quand même ils se débrouillent.

L'acrobate

Articulations améliorées, Optimisation fibres musculaires Jambes renforcées, Articulations renforcées, Cœur amélioré, Poumons améliorés, Réserve de glycogène, Poche kangourou

La brute

Substituts musculaires, PowerAct, Renforcement osseux, Endosquette, PowerMax

Le paranoïaque

Life scan body monitor, LifeSaver, Vannes sanguines, Compensateur de dégâts, Cœur décentralisé, New throat blindé, Reconstruction bionique, Injecteur automatique, Protection reflexe, Nanochirurgiens, Récupérateur de pile.

Le voyageur

Diet mite, Estomac secondaire, Glande freezeban, Néo appendice, Récupération d'eau, Survascularisation, Résistance thermique.

L'hédoniste

Cyberfoie, Pulsions accrues, Projecteur rétinien, Phéromones, Implant sexuel, Booster olfactif, Booster tactile, Booster gustatif, Audiovox, langue de serpent, Mouvement accru, Sonorisation, Personal nano groomers, Implants contraceptifs, Safe love.

Le rapide

Matériel :

S'équiper n'est pas aussi difficile que ça en a l'air :

La base : tout le monde à besoin d'un matelas autogonflant pliable (15 eb dans toutes les bonnes superettes) de seulement 5*10cm une fois plié. Vous aurez aussi besoin d'une couverture de survie, de douche en spray, d'une bombe nettoyante, de sacs anti traces et d'un ou plusieurs téléphones.

Pour le matériel normal (comprendre ici le non implanté) : les smartgoogles sont des outils géniaux, bonus pour toucher, anti éblouissement et surtout vision nocturne suivant les options.

Un masque a gaz fait aussi partie des indispensables, que ce soit pour le smog matinal ou pour les lacrymos des flics.

Accélérateur neural passif, Optimiseur de mouvement, Accélérateur périphérique passif, Accélérateur neural actif, Optimisation fibre musculaire.

L'espion

Synthétiseur de voix Jambes extensibles FaceMorph Arme implantée (ex: bone wolfers) Empreintes variables TechChev variables.

Le vigile

Détecteur de mouvement, Radar panoramique, Analyseur d'atmosphère, Détecteur de radar, Détecteur de radiations, Détecteur d'ultrasons, Security scanner, Cyberaudio avec lockdown et détecteur de micro, Analyseur de drogues, Commo implanté.

Dans la même catégorie, un grand poncho de pluie ave option anti acide est un basique (et vous ressemblerez à tout le monde dedans, ça en a déjà sauvé certains. Pour la sécurité, des fringues de créateur blindé vous sauvent de la mort avec style et une arme de poing avec silencieux fait le taf sans alerter tout le monde.

Tout le monde a besoin de matériel pour sa spécialité : medkit, briseur de sécurité électronique etc.

Si votre spécialité est militaire ne soyez pas idiot, une seule arme est un risque inutile.

Pour ceux qui veulent êtres discret, le choix est large mais un poncho IR est un minimum et un générateur de bruit blanc sont des indispensables.

Les hédonistes, mis à part de la lingerie et des capotes pourraient avoir besoin de parfum des nymphes.

Liste des avantages

Ce qui suit est une liste des avantages disponibles dans ce système de création alternatif. Certains reproduisent des capacités spéciales de Cyberpunk 2020, tandis que d'autres reflètent des qualités ou aptitudes particulières dont peut faire preuve un personnage. Les avantages ne peuvent être acquis que pendant la création de personnage, en dépensant des points de compétences.

Ambidextre

Coût : 6 PCs

Le personnage peut utiliser indifféremment l'une ou l'autre de ses mains (pas de modificateur pour tirer de la main faible), mais les pénalités pour actions multiples ou l'utilisation de deux armes continuent de s'appliquer.

Ami

Coût : 4 PCs

Pour chaque Ami acheté, le personnage a un Ami comme avec le tirage "Vous vous faites un ami" des événements de la vie. Au contraire des Contacts, qui ne fourniront que des informations, des services ou des biens, les Amis pourront risquer leur vie pour vous. Évidemment ils s'attendent à ce que vous fassiez de même... Les Amis sont considérés comme étant équivalents en caractéristiques et compétences à un PJ débutant.

Aptitude Scientifique

Coût : 4 PCs

Le personnage est un scientifique né et gagne un bonus de +2 lorsqu'il utilise des compétences comme Anthropologie, Biologie, Botanique, Chimie, Géologie, Mathématiques, Physique et Zoologie.

Aptitude Technique

Coût : 4 PCs

Le personnage est doué pour réparer les choses et gagne un bonus de +2 lorsqu'il utilise des compétences comme Aérotech, AV Tech, Gentech, Cybertech, ou Gyrotech. Notez que ce N'EST PAS un bonus au niveau de compétence, et que cela n'a aucun effet sur les compétences médicales.

Artiste

Coût : 2 PCs

Le personnage est naturellement porté sur les arts, que ce soit la peinture, le dessin, la sculpture ou un autre support d'expression. Même si leurs œuvres ne plaisent pas toujours à tous, il est évident qu'elles sont de grande qualité. Un personnage Artiste reçoit un bonus de +2 à ses jets de création artistique, mais aussi à la compétence Contrefaçon.

As du Volant

Coût : 4 PCs

Le personnage a une affinité naturelle pour le pilotage et gagne un +2 à tous ses jets de pilotage et aux jets d'initiatives pendant qu'il pilote.

Athlétique

Coût : 4 PCs

Un personnage Athlétique est particulièrement à l'aise avec son corps. Ceci lui donne un bonus de +2 sur les compétences Athlétisme, Danse et Esquive. Ce bonus s'applique aussi aux manœuvres d'arts martiaux Esquive et Dégagement.

Bilingue

Coût : 4 PCs

Le personnage a grandi en parlant deux langues. Ceci lui accorde une langue supplémentaire a +8.

Blindé

Coût : 2 PCs

Le personnage peut affronter le sang, la tripaille et autres visions peu ragoûtantes sans risque de rendre son quatre heures. De plus il gagne un +2 à ses sauvegardes contre les produits chimiques du genre gaz vomitif.

Bourreau des Cœurs

Coût : 4 PCs

C'est une forme spécialisée de l'avantage Empathie qui reflète le talent incroyable du personnage à séduire les représentants du sexe opposé (ou du même sexe, suivant son orientation). Cet avantage peut être pris par les deux sexes. Il donne au personnage un +2 à tous ses jets de Séduction et un +1 à toutes les autres compétences d'Empathie lorsque le sujet est du sexe approprié.

Calculateur Prodige

Coût : 4 PCs

Le personnage peut effectuer des opérations mathématiques complexes de tête. Ceci lui donne un bonus de +2 à ses jets de Gestion, Jeu, Mathématiques et Programmation.

Chanceux

Coût : 2, 4, 6 PCs

Un personnage Chanceux obtient des points de Chance supplémentaires à chaque partie, qui peuvent être utilisés comme des points de chance ordinaires. Notez que cet avantage ne modifie pas la caractéristique Chance. Le personnage a un point de Chance supplémentaire par 2 points dépensés dans cet avantage, avec un maximum de +3.

Chef Naturel

Coût : 2 PCs

Un personnage qui est un Chef Naturel est capable de diriger et d'inspirer les gens par son charisme et sa force de volonté. Ceci donne un bonus de +2 pour tous les jets de Commandement et d'Éloquence.

Compétent

Coût : 4 PCs

Un personnage Compétent se plante rarement. Si un personnage avec cet avantage tire un "1" sur un test de compétence, il peut tirer deux D10 supplémentaires et conserver le résultat de son choix pour déterminer s'il s'agit d'un échec critique.

Confrérie

Coût : Variable (voir Annexe 1)

Vous faites partie ou vous êtes proche d'un groupe soudé. De tels groupes comprennent les bandes de nomades, les gangs, les équipes de travail, les pirates et bien d'autres. Confrérie définit votre niveau, votre influence et votre capacité à faire appel aux ressources du groupe. Il y a trois types de Confréries distincts : Famille (nomades), Rang (gangs) et Équipe (pour les groupes de travailleurs orbitaux ou sous-marins). Pour plus de détails voir les tables de coût en annexe.

Connaisseur

Coût : 2 PCs

Un personnage Connaisseur connaît et apprécie les meilleures choses de l'existence. Il est familier des plus grands crus, de la grande cuisine, des drogues les plus branchées et des meilleurs maquillages, bijoux et haute couture. Son savoir étendu lui donne un +2 en Social pour impressionner des gens de la haute, ainsi qu'un +2 à ses jets de Connaissance de la Rue pour se procurer ce genre d'articles au marché gris ou noir.

Contacts

Coût : Variable (voir Annexe 2)

Les Contacts sont des gens que le personnage peut utiliser comme sources d'information ou pour se procurer des biens et des services. Le nombre de points investis dans un contact reflètent son talent, sa réputation, sa disponibilité et sa fiabilité. Les Contacts peuvent s'irriter d'être sollicités trop souvent, et peuvent demander en retour des informations ou des services au personnage. Pour plus de détails voir les tables de coût en annexe.

Coriace

Coût : 6 PCs

Un personnage avec cet avantage fonctionne comme si son MC était du niveau supérieur. Par exemple un personnage d'une constitution Moyenne avec cet avantage sera considéré comme ayant un MC de -3 et pas de -2.

Cyber-Affinité

Coût : 10 PCs

Cet avantage rare et extrêmement précieux donne au personnage 15 points d'Humanité par point d'Empathie au lieu des 10 normaux. Ceci lui permet de se charger en cybermatériel au delà de ce que supporterait un humain normal. C'est un avantage puissant qui ne devrait pas être autorisé sans une sérieuse réflexion du MJ.

Désarticulé

Coût : 2 PCs

Le corps du personnage est plus souple que la

moyenne. Ceci donne un bonus de +4 à tous les jets de Dégagement et d'Esquive, et peut aider toute activité physique qui nécessite de se contorsionner (se glisser par une ouverture étroite, rentrer dans une petite caisse...).

Don des Langues

Coût : 4 PCs

Le personnage apprend les langues rapidement et divise par deux le multiplicateur de PC. Par exemple il pourrait augmenter son Japonais (PC x2) de +4 à +5 pour seulement 40 points au lieu des 80 que devrait payer un personnage sans cet avantage.

Don pour l'Informatique

Coût : 4 PCs

Cet avantage confère au personnage une aisance incroyable pour se servir des ordinateurs, aussi bien dans le Réseau qu'en dehors. Ceci donne un bonus de +2 pour l'utilisation des compétences Concevoir cyberdeck, Interface, Bibliothèque (informatique uniquement), Programmation et Connaissance des Systèmes.

Doué

Coût : 4 PCs

Lorsque cet avantage est sélectionné le joueur doit choisir une compétence. Cette compétence (et seulement elle) peut être augmentée par expérience jusqu'à un maximum de 12 au lieu de 10. Bien que n'offrant aucun avantage immédiat à un personnage débutant (surtout si le MJ limite le niveau des compétences de départ), cela reste un avantage puissant.

Dur à Cuire

Coût : 6 PCs

Telle la star de film d'action de votre choix, le personnage avec cet avantage est difficile à tuer. Il gagne un +1 à tous les jets contre la mort qu'il devra faire.

Empathie

Coût : 4 PCs

Le personnage sait bien lire les émotions et comprendre les gens. Ceci lui donne un +2 automatique à ses jets de Perception humaine et un +1 aux autres compétences d'Empathie.

Équilibre

Coût : 4 PCs

Le personnage est insensible à la désorientation due à un changement d'orientation brutal ainsi qu'au vertige. Ceci se traduit par un bonus de +2 sur les tests pour résister au mal de l'espace, un +1 automatique à la compétence Manœuvre en apesanteur et un

+2 sur tout test d'Athlétisme impliquant le sens de l'équilibre.

Faveur

Coût : 2, 4, 6 PCs

Quelqu'un doit une faveur au personnage. L'impact de cette faveur dépend du niveau de l'avantage. Cette faveur ne peut servir qu'une fois, une fois utilisée la dette est soldée. Suivant l'éthique de celui qui doit la faveur et l'état des relations entre les deux parties, cet avantage peut représenter une réelle opportunité de roleplay. Notez que le personnage qui doit la faveur doit être relativement anonyme (par exemple un cadre intermédiaire de Militech pourrait vous devoir une faveur, mais pas un membre du conseil d'administration). Si le MJ le souhaite il peut augmenter le prix de la faveur de 2 à 4 points suivant qui a une obligation envers le personnage.

A 2 points la faveur est relativement mineure et la personne en dette ne va pas risquer sa vie ou sa position pour la rendre (un policier laissant passer une infraction mineure, une prostituée faisant une passe à l'œil, un ami qui vous laisse squatter son canapé pour quelques semaines...). La valeur financière d'une telle faveur ne dépasserait pas 200 ou 300 eurodollars.

A 4 points la faveur a déjà plus de poids. La personne en dette pourra risquer sa position/son travail, mais pas forcément sa vie, pour s'acquitter de sa dette (un policier qui ferme les yeux ou fait un faux rapport, un mécanicien qui sabote une réparation sur la voiture d'un ennemi, une secrétaire ou un fonctionnaire faisant une copie de documents sensibles...). La valeur financière d'une telle faveur ne devrait pas dépasser 1 000 eurodollars.

A 6 points la personne vous doit la vie. Elle se sent obligée de risquer sa vie et sa position pour vous aider. La valeur financière de ce niveau est difficile à estimer.

Guérison Rapide

Coût : 6 PCs

Un personnage avec cet avantage guérit un point de dégâts supplémentaire par jour, c'est à dire deux points au lieu d'un, en plus des effets de nanochirurgie et drogues de guérisons.

Guérisseur

Coût : 4 PCs

Le personnage a un don naturel pour guérir les malades et les blessés. Ceci lui donne un bonus de +2 lorsqu'il utilise des compétences comme

Premier soins, Technique médicale ou Diagnostic.

Imposant

Coût : 2 PCs

Un personnage Imposant a une allure qui proclame "dangereux". Qu'il le soit ou pas est un choix du joueur. Ceci est reflété par un bonus de +2 à tous les jets d'Intimidation, ainsi qu'un +2 à tout jet de Réputation fait dans un face à face.

Jeunesse chimique

Coût : 4 PCs

Un personnage avec cet avantage, que ce soit grâce à une physiologie ou une psychologie particulière, est moins susceptible de devenir dépendant à une drogue ou à l'alcool. Il gagne un +2 sur toutes les sauvegardes de dépendance qu'il tire. Ceci suppose que l'on utilise les règles de la Pharmacie d'Ocelot.

Main Lourde

Coût : 4, 6 PCs

Le personnage qui a cet avantage sait taper là où ça fait mal en combat à mains nues ou en mêlée (choisissez). Ceci a pour effet d'augmenter le bonus aux dégâts de +1. Pour 6 points ce bonus s'applique à la fois aux attaques à mains nues et en mêlée.

Mémoire Photographique

Coût : 6 PCs

Le personnage a une mémoire exceptionnelle. Il peut se rappeler tout ce qu'il a vu, appris ou entendu en réussissant un jet de Perception difficulté 15.

Musclé

Coût : 4 PCs

Le personnage sait comment employer au mieux ses muscles pour lever et porter. La capacité de charge d'un personnage Musclé est calculée comme s'il avait 2 points de plus dans sa caractéristique CON. Cet avantage donne aussi un +2 à tous les jets de la compétence Force.

Oreille Musicale

Coût : 2 PCs

Le personnage est un musicien né et peut jouer "à l'oreille". Ceci se traduit par un bonus de +2 sur tous les jets de compétences relatifs à la musique, comme Musique ou Composition (instrumentale, pas vocale). Notez que cet avantage n'affecte pas le chant, pour cela vous devrez prendre l'avantage "Voix".

Physionomiste

Coût : 4 PCs

Le personnage a une excellente mémoire des

noms et des visages et/ou des voix qui vont avec. Lorsqu'il rencontre quelqu'un qu'il connaît (ou croit connaître), il peut faire un jet de Perception à +6 pour se rappeler de qui il s'agit. La difficulté peut varier suivant l'étendue et la qualité d'un déguisement, etc.

Quelconque

Coût : 2 PCs

Un personnage Quelconque a une apparence banale et peu de traits distinctifs. Il peut ainsi passer inaperçu bien plus facilement que quelqu'un dont l'apparence sort de l'ordinaire. Ceci se traduit par un bonus de +2 sur tous les jets de Déguisement et de Suivre/Pister et à tous les jets de Se cacher/Semer qui sont faits "en vue" (par exemple dans la foule). Un personnage avec cet avantage ne peut pas avoir un score de BT de plus de 6 ou moins de 5 (moyen donc). Si sa BT sort de cet intervalle (qu'elle monte ou qu'elle baisse), cet avantage ne donne plus aucun bonus.

Rapide

Coût : 2 PCs

Un personnage Rapide ajoute 5 mètres à sa distance de Course. Par contre sa distance de Saut n'est pas affectée et se calcule normalement.

Réflexes de Combat

Coût : 2, 4, 6 PCs

Pour chaque niveau de Réflexes de combat acheté, le personnage gagne un +1 à ses jets d'Initiative (jusqu'à un maximum de +3). Ceci fonctionne comme la capacité spéciale "Sens du combat" mais uniquement pour l'initiative.

Réflexes de Combat (Réseau)

Coût : 2, 4, 6 PCs

Pour chaque niveau acheté, le personnage gagne un +1 à ses jets d'Initiative dans le Réseau (jusqu'à un maximum de +3).

Résistant à la Douleur

Coût : 6 PCs

Le personnage supporte la douleur mieux que la plupart des gens. Après avoir subi des dommages il a un +1 à son jet de Sauvegarde contre l'Évanouissement et le Choc. Il gagne aussi un +2 à ses jets de Résister Torture/Drogues lorsque la douleur est impliquée (ça l'aidera contre la torture, mais pas contre un sérum de vérité).

Ressources

Coût : Variable (voir Annexe 3)

Vous êtes employé par une grosse entreprise ou corporation. Ressource définit votre place dans la hiérarchie, votre influence et votre

capacité à faire appel aux ressources de l'entreprise. Pour plus de détails voir les tables de coût en annexe.

Sens aiguisé (variable)

Coût : 2 PCs

Lorsqu'un joueur choisit cet avantage, il sélectionne également l'un de ses cinq sens (vue, ouïe, odorat, toucher ou goût). Les jets de perception qui impliquent l'un de ces types de stimulus reçoivent un bonus de +2. N'importe quelle option cybernétique qui altère ou remplace l'organe sensitif (remplacé ses yeux par des cyberoptiques, par exemple) annule cet avantage en fonction du sens choisi. Si un seul œil est remplacé, le bonus est réduit à +1; si un membre est remplacé par une pièce cybernétique, le bonus aux jets basés sur le toucher ne s'applique plus à celui-ci. Les organes sensitifs modifiés par augmentation nanotech ne sont affectés négativement que 10% du temps. Cet avantage peut être choisi cinq fois, une fois par sens.

Sens de l'Orientation

Coût : 2 PCs

C'est l'équivalent d'une boussole interne. A tout moment le personnage peut faire un jet de Perception à difficulté 15 pour déterminer dans quelle direction il va.

Sens du Danger

Coût : 2, 4, 6 PCs

Pour chaque niveau de Sens du danger acheté le personnage gagne un +1 sur ses jets de Perception lorsque sa vie peut être menacée (jusqu'à un maximum de +3). Ceci fonctionne comme la capacité spéciale "Sens du combat" mais uniquement pour la perception.

Sommeil Léger

Coût : 2 PCs

Avec cet avantage un personnage peut faire des jets de Perception pendant qu'il dort (à la discrétion du MJ).

Tête Froide

Coût : 2 PCs

Un personnage qui a la Tête froide ne subit pas de malus (CP 2020 page 32) lorsqu'il est Sous l'emprise du stress ou Sous attaque adverse.

Tireur d'Élite

Coût : 6 PCs

Un personnage avec l'avantage Tireur d'Élite est naturellement doué avec un type d'arme à distance (Tir à l'Arc, Pistolet, Armes Lourdes, Fusil, Armes automatiques) fixé au moment de l'achat de l'avantage. Le personnage n'a qu'un malus de -1 pour un Tir Rapide (au lieu de -3),

viser donne un bonus de +2 par round passé à viser (au lieu de +1), et la difficulté des tirs pour atteindre une localisation spécifique est diminuée de 1. Les MJs peuvent souhaiter limiter la disponibilité de cet avantage.

Vendeur

Coût : 4 PCs

Un personnage avec l'avantage Vendeur a un don pour le commerce. Lorsqu'il tente de vendre ou d'acheter quelque chose, le personnage a un bonus de +2 à ses jets de Perception Humaine, Baratin et Persuasion et Connaissance de la Rue (si applicables).

Victime de la Mode

Coût : 2 PCs

Un personnage avec cet avantage a le talent de rendre classe et branché à peu près n'importe quoi. Ceci lui donne un bonus de +2 sur tous ses jets de Look et Habillement et Style.

Voix

Coût : 4 PCs

La voix du personnage est naturellement plaisante à entendre. Ceci lui donne un bonus de +2 pour les jets de compétences telles que Performance, Baratin et Persuasion, Éloquence, Commandement, Séduction et Social.

Liste de désavantages

Les désavantages représentent les défauts et limitations que peuvent avoir certains personnages. Certains sont mentaux, d'autres physiques. Les désavantages, selon leur sévérité, peuvent être permanents mais ce n'est pas indispensable. La plupart peuvent être rachetés avec des points d'expérience plus tard dans la vie du personnage. Si un désavantage est racheté, le joueur et le MJ devraient travailler ensemble à en définir la manière. Le changement ne devrait jamais être soudain, ou se produire instantanément, ou sans une influence extérieure majeure (par exemple de la chirurgie ou une thérapie). Les désavantages sont des défauts sévères qui ont un impact profond sur le personnage et s'en débarrasser ne doit pas être une partie de plaisir.

Une note finale sur les désavantages : les personnages ne sont pas obligés d'en avoir. Si vous voulez jouer un personnage plutôt honorable et digne de confiance, vous n'avez pas besoin de prendre le désavantage "Honneur". Acheter ce désavantage vous oblige simplement à vous y tenir quelles que soit les circonstances. Jouer un personnage honorable sans le désavantage veut simplement dire qu'il n'est pas forcé de faire quelque chose qu'il n'a peut-être pas envie de faire.

Allergies

Coût : -2, -4, -8 PCs

Le personnage est allergique à une substance quelconque :

A -2, le personnage doit réussir une sauvegarde en CON à -2 ou souffrir de symptômes

désagréables du genre éternuements, démangeaisons... Ceci peut modifier les compétences (par exemple -2 à Pistolet à cause d'yeux irrités qui pleurent...).

A -4, le personnage éprouve des symptômes plus sévères, y compris de la fièvre et de la détresse respiratoire. Le personnage doit réussir une sauvegarde en CON à -4. Si le jet est raté, toutes les compétences sont divisées par deux tant que la substance allergisante est présente.

A -8, le personnage peut avoir des réactions extrêmes (coma, vomissement et même mort). Une sauvegarde en CON doit être faite comme avec le désavantage Allergie à -4, mais cette fois avec un modificateur de -6. Les effets sont identiques, mais un jet raté provoque EN PLUS 1 point de dégâts et le personnage doit réussir un jet de sauvegarde contre l'évanouissement ou tomber dans le coma. Les dégâts sont infligés toutes les heures jusqu'à ce que la substance soit retirée.

Casier Judiciaire

Coût : -2, -4 or -6 PCs

Un personnage avec ce désavantage a déjà été condamné pour un crime. A -2, c'est une marque dans son passé, et cela peut l'écarter de certains emplois (les employeurs n'aiment pas les anciens taulards). Comme il est dans un fichier criminel quelque part, il peut être soupçonné d'autres crimes, qu'il les ait commis ou pas. Ça donne aussi un prétexte à la police pour le harceler. A -4, le personnage est en liberté conditionnelle. Il doit voir son contrôleur judiciaire et subir un dépistage de

drogue une fois par mois, et conserver un emploi (légal) stable. A -6 le personnage est un détenu évadé, susceptible d'être tiré à vue par n'importe quel flic qui le reconnaîtrait. Se faire arrêter signifie retourner en prison, et pour encore plus longtemps.

Vous pouvez vous servir de l'*annexe 5* pour créer un parcours en prison.

Cauchemars

Coût : -2 PCs

Le personnage est hanté par des cauchemars. Chaque fois qu'il essaye de dormir, il doit jeter 1D10. Sur un résultat de 1 ou 2 il fait un cauchemar d'une telle intensité qu'il se réveille et est incapable de fermer l'œil du reste de la nuit. Plusieurs nuits de cauchemars consécutives peuvent causer des pénalités aux jets de compétences et de sauvegarde de caractéristique à cause de la fatigue accumulée.

Cécité

Coût : -4, -6, -8, or -12 PCs

Le caractère est aveugle d'un œil ou des deux yeux.

A -4 et -6, la cécité se limite à un œil, choisi par le joueur. Ce handicap peut être "racheté" à -4 (ce qui implique de remplacer l'œil par un substitut organique ou cybernétique), mais pas à -6. N'avoir qu'un œil donne un malus de -2 à toute action impliquant la perception des distances.

A -8 la cécité est totale, mais peut être rachetée en utilisant des points d'expérience, accompagnés par une chirurgie réparatrice et un remplacement organique ou cybernétique. Si le désavantage est pris à -12, la cécité est irréversible (dégâts neurologiques, etc.) et ne peut pas être réparée en l'état actuel de la médecine.

Compulsion

Coût : -2, -4, -6 PCs

Un personnage avec ce désavantage fait quelque chose de manière compulsive. Ces activités peuvent être des choses relativement mineure comme nettoyer derrière les gens, mais peut aussi être plus autodestructeur, comme les jeux d'argents.

A -2 points, la compulsion n'est encore qu'une manie. Elle ne perturbe pas trop la vie du personnage, et peut généralement être gérée en roleplay. Si cela devient important, le personnage doit réussir une sauvegarde

Moyenne en SF pour éviter de céder à la tentation de s'adonner à sa compulsion.

A -4 points, la compulsion est un problème psychologique sérieux. Lorsque l'objet de sa compulsion se présente, le personnage doit réussir une sauvegarde Difficile (-2) en SF ou être obligé de se soumettre à sa compulsion.

A -6 la compulsion est un problème majeur, évident pour tout ceux qui rencontrent le personnage. Dans des circonstances en relation avec sa compulsion, le personnage doit réussir une sauvegarde Très Difficile (-4) pour résister à la tentation. Même s'il résiste, il est évident qu'il est mal à l'aise aussi longtemps que la situation persiste.

Cupide

Coût : -4 PCs

Le personnage est égoïste et obsédé par l'argent. Si on lui propose un pot de vin, le personnage doit réussir un jet de sauvegarde en SF à -2 pour le refuser. Il arrive que ce genre de personne trahisse des amis pour quelques misérables eurodollars, et cela risque d'affecter leur réputation.

Cyber-Incompatibilité

Coût : -10 PCs

Un personnage avec ce désavantage ne peut recevoir aucun implant sur ou dans son corps sans déclencher une violente réaction de rejet de son système immunitaire. S'il réussit une sauvegarde en CON (à -4), la cybernétique ne fonctionne pas et le personnage subit 2 points de dégâts par jour jusqu'à ce qu'il soit retiré. Si le jet est raté, le personnage doit réussir un jet contre la mort toutes les heures jusqu'à ce que le cyberware soit retiré ou que le personnage soit mort, en plus de subir les 2 points de dégâts par jour.

Dépendance

Coût : Variable (-2 à -10)

Le prix d'une dépendance est basé sur la légalité de la substance et le prix d'une dose. Quelque chose qui coûte cher ou qui est fortement illégal sera probablement plus difficile à trouver et les risques impliqués pour entretenir votre vice sont nettement accrus. De même, quelque chose que vous pouvez trouver pour cinq dollars au coin de la rue sera plus facile à acheter. Pour déterminer le coût de la dépendance, croisez la légalité du produit avec son prix dans la table ci-dessous :

Coût	Légal/Commun	Ordonnance	Type C	Type B	Type A

1-150 euro	-2	-2	-4	-5	-6
151-300 euro	-3	-3	-5	-6	-7
301-450 euro	-4	-4	-6	-7	-8
451-600 euro	-5	-5	-7	-8	-9
601-750+ euro	-6	-6	-8	-9	-10

Dette (d'Argent)

Coût : -2, -4, -6 PCs

Le personnage doit de l'argent à quelqu'un. La nature de la dette est à décider entre le joueur et le MJ, mais ce ne devrait pas être un montant que le personnage puisse régler sur le champ. Cette dette peut aussi servir pour rembourser du matériel perdu ou endommagé (une voiture que le personnage a accidenté, les dommages et intérêts d'un procès, une pension alimentaire, etc.). Le personnage n'est pas obligé de tout payer d'un coup, mais ce doit être un drain constant de ses ressources. Ne pas faire de paiements régulier peut entraîner des conséquences du genre notation financière revue à la baisse, saisie de biens ou même arrestation. Les montants de dette sont des propositions, soumises à la bonne volonté du MJ. Pour -2 points supplémentaires la dette est auprès de gens peu scrupuleux qui n'hésiteront pas à nuire au personnage s'il manquait à ses obligations (par exemple un bookmaker de la Mafia qui envoie trois gros bras casser une jambe au personnage qui a raté une mensualité). MJs, soyez bien conscients que le personnage doit racheter le désavantage avec des points d'expérience avant de pouvoir complètement payer sa dette.

A -2, le personnage doit payer 200 eurodollars par mois pendant un an pour s'acquitter de sa dette.

A -4, le personnage doit payer 500 eurodollars par mois pendant un an ou 300 eurodollars par mois pendant deux ans pour s'acquitter de sa dette.

A -6, le personnage doit payer 1 000 eurodollars par mois pendant un an ou 600 eurodollars par mois pendant deux ans pour s'acquitter de sa dette.

Distant

Coût : -4 PCs

Un personnage Distant a du mal à nouer des relations personnelles fortes. Ceci se traduit par un malus de -2 à la plupart des compétences relationnelles (à la discrétion du MJ). Un personnage Distant ne peut pas prendre l'avantage Empathie.

Dominant

Coût : -2 PCs

Un personnage avec ce désavantage aime

diriger et s'efforcera d'être le chef de n'importe quel groupe auquel il appartient. Il est autoritaire, exigeant et attend de ses subordonnés de suivre ses ordres à la lettre. Ce genre de personnes est généralement peu apprécié de leurs subordonnés. Ceci est reflété par un malus de -2 à tout jet de Commandement fait par le personnage Dominant sur des PNJs qui le connaissent bien.

Douillet

Coût : -6 PCs

Si le personnage subit des dommages, son jet de sauvegarde contre l'évanouissement et le choc est effectué avec un malus de -2. Si le jet est raté, le personnage est inconscient ou incapacité par la douleur (genre se roule par terre en hurlant). Si un tel personnage est torturé, il a toutes les chances de craquer très vite (-4 pour résister à la torture).

Ennemis

Coût : -2 PCs

Pour chaque -2 dépensé en Ennemis, le joueur doit tirer un ennemi dans la partie "Amis et Ennemis" des Événements de la Vie.

Être Cher

Coût : -2, -4 PCs

Le personnage a un ami proche ou un parent dont il se soucie. Si cette personne est menacée le personnage est obligé de faire tout son possible pour l'aider. Si cet ami/parent devait mourir ou devenir un ennemi, un choc émotionnel violent peut se produire, au gré du MJ. A -2 l'Être Cher est capable de prendre soin de lui, à -4 il dépend complètement du PJ.

Flashbacks

Coût : -2, -4, -6 PCs

Le personnage a des flashbacks d'une expérience traumatisante de son passé. Des circonstances similaires ou des situations de stress peuvent déclencher ces flashbacks.

A -2, le personnage doit réussir un jet de sauvegarde en SF ou être étourdi pour un round.

A -4, le personnage doit réussir un jet de sauvegarde en SF à -2 ou être étourdi pour 1D6 round.

A -6, le personnage doit réussir le jet de sauvegarde à -4 ou il va commencer à halluciner, pensant que la situation est en fait

l'ancienne. Il peut faire une nouvelle sauvegarde après 1D10 minutes pour reprendre ses esprits, avec un bonus de +1 cumulatif à chaque nouvelle tentative. Ce désavantage peut être "racheté" avec des points d'expérience si le personnage suit une thérapie.

Hémophile

Coût : -6 PCs

Le sang d'un personnage avec ce désavantage ne coagule pas bien. S'il est blessé, il reçoit un point de dommage supplémentaire par round jusqu'à ce que le saignement soit stoppé ou qu'il meure. Ceci continue même si le personnage est inconscient.

Honnête

Coût : -2, -4 PCs

A -2 points, le personnage ne mentira pas, ne trichera pas, ne volera pas et respectera la loi à moins d'une question de vie ou de mort.

A -4 points, le personnage ne se conduira jamais de façon malhonnête, même s'il peut se montrer évasif.

Honneur

Coût : -2, -4 PCs

A -2 points, le personnage fera tout pour accomplir son devoir, y compris risquer sa vie. Si cela paraît lui promettre une mort certaine, il peut abandonner.

A -4 points, le personnage est prêt à donner sa vie pour accomplir sa mission.

Illettré

Coût : -4 PCs

Le personnage ne sait ni lire ni écrire, et a des problèmes avec les mathématiques élémentaires.

Impulsif

Coût : -2 PCs

Un personnage Impulsif trouve que la discussion et la planification sont du temps perdu, et préfère foncer et faire le travail. Il est généralement impatient (mais ce n'est pas obligatoire), et devient rapidement agité si les choses n'avancent pas aussi vite qu'il le voudrait. Les MJs devraient se sentir libres d'inciter des personnages Impulsifs à foncer tête baissée dans les ennuis.

Kleptomane

Coût : -6 PCs

Le personnage est un voleur compulsif qui volera tout ce qu'il pense pouvoir se permettre. La valeur n'entre pas en ligne de compte, c'est l'acte de voler qui l'excite. Il peut même ne pas se rendre compte qu'il est en train de voler quelque chose avant de se faire prendre.

Lorsqu'il est confronté à une opportunité de vol, le joueur (ou le MJ, en secret) doit faire un jet de sauvegarde en SF à -2. Si le jet est raté, le personnage doit tenter de dérober l'objet convoité (que ce soit un collier de fausses perles ou un diamant). Rater la tentative de vol peut conduire à une incarcération ou une mort violente.

Lâche

Coût : -4 PCs

Dès que le personnage essaye de faire quelque chose où il risque d'être blessé, il doit réussir une sauvegarde en SF à -2 pour réussir à montrer un peu de cran et tenter le coup. S'il le rate, il doit fuir ou se planquer, suivant ce qui est le plus commode, ou prudent.

Loyauté Partagée

Coût : -4 PCs

Le personnage éprouve une profonde loyauté envers quelque chose ou quelqu'un d'autre que son employeur actuel ou les autres PJs (un gouvernement, une corporation, un gang...). Les intérêts de l'objet de sa loyauté pourront parfois entrer en conflit avec ceux des autres PJs. Le MJ devrait définir les détails avec le joueur avant de jouer, et planifier en conséquence. Ignorer ce désavantage est un excellent moyen pour un PJ de se retrouver dans les ennuis jusqu'au cou. Contrairement à un Être Cher, ce désavantage ne représente pas forcément une personne qui compte ou un membre de la famille du personnage (mais ça reste possible, dans des circonstances particulièrement tordues).

Luxure

Coût : -2, -4 PCs

A -2 points, le personnage est attiré par les représentants du sexe opposé comme un papillon vers la flamme. Les jets de Séduction fait sur le personnage ont un bonus de +2.

A -4 points, le personnage est un obsédé sexuel et fera tout son possible pour attirer l'objet de son désir dans son lit. Il a également un malus de -2 à tous ses jets basés sur Empathie envers le sexe opposé en raison de son regard baladeur et de son attitude.

Note : si le personnage est homo- ou bisexuel, ce désavantage peut aussi s'appliquer à ses sentiments envers les représentants du même sexe.

Mâchoire en Verre

Coût : -2 PCs

Un personnage avec ce désavantage est facilement rendu inconscient par des coups à la

tête et donc subit un malus de -2 à ses jets de sauvegarde contre l'évanouissement après avoir reçu de telles blessures.

Maladie Chronique

Coût : -4, -6, -10 PCs

Un personnage avec ce désavantage a une maladie chronique qui ne peut pas être soignée par la médecine classique. Ces maladies peuvent inclure de l'arthrite, des migraines, des troubles musculaires et nerveux, du diabète, un cancer, etc. Les symptômes devraient se manifester en jeu. Les soins médicaux et d'urgence peuvent être un peu plus chers pour un personnage qui a ce désavantage, car son état demande de prendre des précautions particulières pour le soigner. Ce désavantage peut être racheté si un traitement adapté est appliqué en cours de jeu.

A -4 points, la maladie est mineure et peut être gardée sous contrôle par la prise régulière de médicaments sur ordonnance, ce qui peut coûter cher (au choix du MJ). Si les médicaments ne sont pas pris, les symptômes de la maladie se manifestent au bout de 1D6 heures. Les symptômes peuvent inclure des douleurs, de la fatigue, et imposent un malus de -2 sur tous les jets de compétence à cause de la distraction et de la sensation de mauvaise santé générale.

A -6 points, la maladie est plus sérieuse. Des médicaments doivent toujours être pris pour atténuer les symptômes de la maladie, mais soient ils ne peuvent être complètement supprimés, soit le médicament lui même a des effets secondaires nuisibles. Faute de traitement les symptômes se manifestent dans les 1D3 heures, infligeant un malus de -4 à tous les jets de compétences. Même régulièrement traité le personnage souffre d'un malus de -2 à ses jets d'Initiative, ainsi qu'à toute compétence jugée appropriée par le MJ. A -10 points, la maladie du personnage est au stade terminal et il n'en a plus pour très longtemps. Le MJ tire en secret 1D10+2 pour déterminer combien de mois il reste à vivre au personnage. Au départ le personnage subit les effets du désavantage Maladie Chronique à -4. Une fois que la moitié de ce temps s'est écoulé, son état s'aggrave au désavantage Maladie Chronique à -6. Lorsque les $\frac{3}{4}$ de ce temps ont passé, l'état du personnage se dégrade très vite. Passé ce point le personnage est cloué au lit et n'est plus disponible pour une partie normale. Lorsque le temps qu'il lui restait est épuisé, le personnage meurt.

Maladroit

Coût : -4, -6 PCs

Le personnage est un empoté. A -4, ceci n'affecte au choix que la dextérité manuelle (travail précis avec les mains, tir etc.) ou l'agilité générale (danse, arts martiaux, course etc.). A -6, les deux sont affectés, le personnage est un balourd fini. En conséquence le personnage fait automatiquement un échec critique sur un tirage initial de 1 (il peut tirer le dé, mais un résultat de 1-4 est considéré comme 5). De plus en période de stress (par exemple en désamorçant une bombe, ou dans un magasin de porcelaine) le personnage doit réussir une sauvegarde en SF ou casser quelque chose (il est nerveux car il sait qu'il est un lourdaud).

Malentendant/Sourd

Coût : -2, -4/-6, -8, -10 PCs

A -2 PCs, le personnage souffre d'une perte d'audition partielle des deux oreilles. Ceci lui donne un malus de -2 à tous ses jets de Perception auditifs, mais le désavantage peut être racheté.

A -4/-6 PCs, le personnage est complètement sourd d'une oreille (-4 à tous ses jets de Perception auditifs). A -6, cette infirmité ne peut pas être rachetée.

A -8 PCs, le personnage est complètement sourd des deux oreilles. Cependant ce désavantage peut être racheté si le rachat est accompagné d'une chirurgie coûteuse (comprenant une amélioration bio ou cyber). A -10 PCs, le personnage est complètement sourd des deux oreilles, et ce handicap ne peut pas être réparé/racheté.

Masochisme

Coût : -2 PCs

Le personnage est masochiste et prend du plaisir à souffrir. Il reçoit un bonus de +2 à ses jets de Résister Torture, mais il pourrait faire un détour rien que pour une opportunité d'avoir mal par des méthodes telles que l'automutilation ou le sexe extrême.

Mauvais Caractère

Coût : -2, -4 PCs

Le personnage doit réussir une sauvegarde en SF pour garder son calme lorsque certaines situations se présentent. La sévérité de la situation devrait être reflétée par un modificateur à ce jet. Par exemple une contrariété mineure peut donner un bonus de +2 à la sauvegarde en SF, tandis qu'une situation énervante (un accrochage sur

l'autoroute pendant les heures de pointe) pourrait imposer un -2. La crise dure 1D10 rounds, après quoi le râleur peut tenter une sauvegarde en SF sans modificateur à chaque round pour se calmer.

A -2, la colère du personnage prend la forme d'une rafale d'insultes, de cris et de vociférations.

A -4, le personnage devient violent lorsqu'il perd son sang-froid, attaquant l'objet de sa colère avec la première arme qui lui tombe sous la main (typiquement son corps, mais s'il avait en main une arme potentielle tout peut arriver...).

Mauvaise Vue

Coût : -2 PCs

Le personnage a un défaut de vision : myopie, presbytie, astigmatisme... Ceci peut être corrigé par des lentilles ou des lunettes. Le défaut ne peut pas être corrigé complètement (remplacements organiques ou cybernétiques, chirurgie) à moins que le désavantage n'ait été racheté avec des points d'expérience.

Membre Manquant

Coût : -4 PCs par membre PCs

Que ce soit dû à une malformation, un accident ou un acte de violence, le personnage a un membre en moins (l'étendue exacte de la difformité/des dégâts est sujette à discussion et peut accorder quelques PCs en plus ou en moins). Un remplacement organique ou cybernétique ne pourra être greffé sur le personnage qu'une fois qu'il aura racheté le désavantage avec des points d'expérience, en attendant le personnage peut utiliser des prothèses classiques.

Menteur Pathologique

Coût : -6 PCs

Le personnage ment pour le plaisir de s'entendre parler. Il se délecte d'inventer des histoires, et peu importe si son interlocuteur se rend compte qu'il ment ou pas. Inévitablement, il risque rapidement d'être difficile au personnage de trouver quelqu'un pour le croire (le petit garçon qui criait "Au loup"). Ceci peut entraîner un malus jusqu'à -5 pour des jets de Baratin et Persuasion, Éloquence ou Séduction si la personne à qui il tente de mentir connaît son problème. Si le joueur veut que son personnage dise la vérité, il doit réussir une sauvegarde en SF (à -2) ou il ment automatiquement.

Muet

Coût : -4, -6 PCs

Le personnage ne peut pas parler, que ce soit dû à une malformation, une blessure, un problème psychologique... A -4 points le désavantage peut être racheté en utilisant des points d'expérience (et probablement de la chirurgie ou une psychothérapie). A -6 le défaut est permanent.

Pacifisme

Coût : -4, -6 PCs

A -4, le personnage ne tuera jamais délibérément, et se sentira coupable s'il provoque un décès involontairement. Il peut quand même blesser ses adversaires, les mettre K.O voire les estropier.

A -6, le personnage ne fera jamais délibérément mal à quelqu'un. Blesser quelqu'un lui causera du chagrin, et tuer quelqu'un pourrait lui causer une grave dépression nerveuse.

Paranoïa

Coût : -6 PCs

Le personnage souffre d'un délire paranoïaque. Tout le monde est contre lui, peut être même vous, et il ne fait confiance à personne. C'est une psychose très prononcée qui exige un roleplay soutenu. Les MJs sont invités à se montrer retors et à encourager la paranoïa du personnage.

Petite Nature

Coût : -4 PCs

Chaque fois que le personnage voit quelque chose de répugnant ou choquant, il doit faire un jet de sauvegarde en SF. S'il le rate, il sera pris de nausées, subissant un malus de -4 à tous ses jets de compétences jusqu'à ce qu'il soit loin de cette scène malsaine. Une simple flaque de sang donne un bonus de +2 sur ce jet, mais des choses comme des têtes tranchées et des corps mutilés peut donner un malus de -4, voire plus.

Phobie

Coût : -2, -4, -6 PCs

A -2 points, le personnage a une peur mineure d'un objet, d'un animal ou d'une circonstance. Confronté à l'objet de sa phobie, le personnage doit réussir un jet de Sauvegarde en SF pour ne pas l'éviter.

A -4 points, le personnage doit réussir un jet de Sauvegarde en SF avec un malus de -2. S'il le rate, il pourrait paniquer et tenter de fuir.

A -6 points, le personnage doit réussir un jet de Sauvegarde en SF avec un malus de -4. S'il le rate, le personnage pourrait s'évanouir ou

devenir hystérique. Suivant la situation, des jets supplémentaires peuvent être nécessaires.

Rebelle

Coût : -2 PCs

Un des traits indispensables au personnage Cyberpunk typique. Un personnage rebelle a un malus de -2 à tous ses jets de compétences relationnelles lorsqu'il a affaire à une quelconque autorité (police, fonctionnaire, officiel corporatiste, etc.).

Rival

Coût : -2, -4 PCs

Vous avez un rival, quelqu'un qui représente un concurrent sérieux dans votre domaine d'activité. Votre Rival devrait être un personnage à part entière, avec des compétences et des caractéristiques qui égalent (voire parfois surpassent) les vôtres. Cette rivalité n'a pas besoin d'être hostile, cela va dépendre du coût en points du désavantage. A -2, votre rivalité est presque amicale et empreinte de courtoisie professionnelle. Même si vous n'êtes pas des amis, vous n'êtes certainement pas des ennemis. Après tout, ce n'est que professionnel.

A -4, votre rival a à cœur de réussir à vos dépens. Il vous voit comme un obstacle à surmonter et il n'hésitera pas à faire un écart (illégalement si nécessaire) pour vous faire de l'ombre, vous souffler des contrats, en bref empoisonner votre vie professionnelle. Cette compétition ne va pas jusqu'au meurtre, mais il pourrait envisager cette option si l'enjeu était assez élevé...

Rustre

Coût : -4 PCs

Le personnage est perdu dans n'importe quelle situation sociale, que ce soit pour lier connaissance ou un repas d'affaire avec le directeur local d'Arasaka. Ceci se traduit par un malus de -2 aux jets de compétences relationnelles comme Éloquence, Interview, Commandement, Séduction, Social et Baratin et Persuasion.

Sadisme

Coût : -4 PCs

Le personnage prend son pied à infliger de la douleur. Ce genre de personnage est capable d'une violence extrême, et doit réussir un jet de sauvegarde en SF à -2 pour se retenir d'essayer de faire souffrir (physiquement ou mentalement) une personne en son pouvoir.

Sens Diminué (variable)

Coût : -2 PCs

Lorsque ce désavantage est sélectionné, le joueur doit choisir un sens parmi odorat, goût ou toucher. Les jets de Perception effectués avec ce sens souffrent d'un malus de -2.

Sens Moral

Coût : -2, -4 PCs

Il y a des choses que le personnage juge immorale, par exemple faire du mal aux enfants, mentir ou torturer un prisonnier. A -2, même si le personnage ne prend pas part à ce genre d'activités, il accepte que les autres PJ's s'y adonnent.

A -4, le personnage est si écœuré par cela qu'il interviendra pour l'empêcher et n'aura que peu d'estime pour ceux qui se l'autorise.

Signature

Coût : -2 PCs

Le personnage est obligé de laisser une "carte de visite" derrière lui, même lors d'une opération sensible. Cela peut être un morceau de dentelle blanche, une balle en argent, une fleur, un cure-dent mâchouillé... Délibérément laisser ce genre d'indices augmente les risques que l'identité du personnage soit découverte.

Signe Particulier

Coût : -2 PCs

Le personnage a une marque de naissance, une cicatrice, un tatouage ou autre caractéristique inhabituelle qui le rend facilement identifiable. Notez que cela peut comprendre avoir un jumeau identique ou simplement être un sosie de Marlon Brando. Ceci peut être racheté avec des points de compétence, mais devrait être accompagné par de la chirurgie esthétique.

Sommeil Lourd

Coût : -2 PCs

Le personnage est difficile à réveiller une fois endormi. Il doit réussir une sauvegarde en INT à -4 pour se réveiller dans des circonstances normales (par exemple lorsque leur réveil sonne). Des bruits forts ou être secoué peuvent réduire cette pénalité, mais jamais donner de bonus. Chaque round où la perturbation continue réduit la pénalité de 1, jusqu'à un minimum de 0.

Stérile

Coût : -2, -4 PCs

Pour une raison quelconque le personnage est incapable d'avoir des enfants.

A -2, le personnage est toujours fonctionnel sexuellement, et conserve tous ses désirs et pulsions sexuelles.

A -4, le personnage n'éprouve pas de désir charnel et est sexuellement non fonctionnel, ce

qui peut être désastreux pour son estime de lui. Le côté positif est qu'un personnage avec cette forme de stérilité est immunisé à toute tentative de Séduction.

Trop Sûr de Soi

Coût : -4 PCs

Le personnage se croit meilleur qu'il ne l'est. A ses yeux il peut affronter n'importe quoi et s'en tirer sans une égratignure. Cela peut l'amener à prendre des risques inconsidérés qui pourraient bien l'entraîner dans des ennuis trop gros pour lui.

Vendetta

Coût : -2, -4, -6 PCs

Le personnage a des comptes à régler avec quelqu'un. La façon dont il règle ses comptes n'a pas d'importance, mais il doit chercher à se venger si une opportunité se présente à moins de réussir un jet de sauvegarde en SF à -2.

A -2, la cible de l'hostilité du personnage est un

seul individu ou un petit groupe (par exemple une équipe rivale, un petit gang, etc.).

A -4, c'est un gang, une bande de nomades, une entreprise ou une organisation de taille moyenne.

A -6, il s'en prend à un groupe parmi les plus nombreux et/ou puissants (par exemple Arasaka, l'IRA ou le LEDiv).

Vieille Blessure

Coût : -4 PCs

Le personnage doit faire un tirage sur la Table des Blessures Aléatoires et en subir les conséquences. Les effets de la blessure, quelle que soit sa gravité, ne peuvent pas être corrigés tant que le désavantage n'a pas été racheté. Ce désavantage est une vraie loterie et ne devrait pas être pris à la légère. Un MJ sympa peut autoriser les joueurs à faire le tirage de blessure avant de prendre le désavantage.

Tables

Les tables suivantes ont été conçues pour permettre aux joueurs d'étoffer le background de leurs personnages, et peuvent être utilisées à la place des Événements de la Vie standards de

CP2020. Elles ont été créées pour donner plus de détails à propos des hauts et des bas de la vie des personnages.

Table des événements de la vie

La série de tables qui suit peut être utilisée par le MJ et ses joueurs pour générer une histoire aléatoire pour les PJs. Faites un lancer par an, en commençant à 16 ans. Suivez les instructions et consultez la sous-table

appropriée. Si un lancer ne correspond vraiment pas au concept de personnage du joueur, n'hésitez pas à l'ignorer et à tirer à nouveau (ou à choisir).

Événements de la vie - Table 1A

(Lancer 1D20)

1 - 3 : Vous avez de la chance (Table 2A)
4 - 6 : Un désastre frappe ! (Table 3A)
7 - 9 : Vous vous faites un ami (Table 4A)
10 - 12 : Vous vous faites un ennemi (Table

5A)

13 - 16 : Vie romantique (Table 6A)

17 - 20 : Rien ne vous est arrivé

Vous avez de la chance ! - TABLE 2A

(Lancer 1D100)

01 - 05 : Rentrée financière (1D5 x 100 Euro)
 06 - 10 : Grosse affaire ! (1D10 x 100 Euro)
 11 - 15 : Gagnez 1D10 x 100 Euro en matériel ou cyberware
 16 - 20 : Vous rencontrez un senseï (+2/+1 dans un art martial)
 21 - 25 : Vous rencontrez un instructeur (+2/+1 dans une compétence de REF autre qu'un art martial)
 26 - 30 : Vous rencontrez un professeur (+2/+1 dans une compétence d'INT)
 31 - 35 : Vous rencontrez un entraîneur (+2/+1 dans une compétence de CON ou à Athlétisme)
 36 - 40 : Vous rencontrez un professeur de technique (+2/+1 dans une compétence de TECH)
 41 - 45 : École de charme (+2/+1 dans une compétence d'EMP)
 46 - 50 : Vous découvrez la mode (+2/+1 dans une compétence de BT)
 51 - 55 : Vous apprenez une langue étrangère (+2/+1 dans une compétence de langue)

56 - 60 : Vous apprenez les bases du Netrun (+2/+1 dans la compétence Interface)
 61 - 65 : Vous vivez dans la Rue (+2/+1 dans une compétence de SF)
 66 - 70 : Un gang du coin vous trouve sympa (avantage "Rang" à 2 PCs, peut être augmenté)
 71 - 75 : Vous vous faites des amis nomades (avantage "Famille" à 2 PCs, peut être augmenté)
 76 - 80 : Vous gagnez un contact ("Contact" à 2 PCs, peut être augmenté; à créer sur la table AE&C)
 81 - 85 : Quelqu'un vous doit une faveur (à créer sur la table AE&C)
 86 - 90 : Vous vous faites un nouvel ami (à créer sur la table AE&C)
 91 - 95 : Un ennemi disparaît/meurs (choisissez en un, si vous n'avez pas d'ennemis relancez)
 96 - 00 : Vous avez fait quelque chose de vraiment impressionnant (+2 Réputation positive)

Un désastre frappe ! - Table 3A

(Lancer 1D100 et croisez les doigts)

01 - 05 : Perte financière (1D5 x 100 Euro)
 06 - 10 : Dette (1D10 x 100 Euro - payez maintenant, ou vous le payerez plus tard !)
 11 - 15 : Vous contractez une maladie; une caractéristique au hasard est réduite de 1
 16 - 20 : Dépendance. INT, REF, BODY ou EMP réduit de 1
 21 - 25 : Blessure (faites un tirage sur la table 3B)
 26 - 30 : Un ami, un amant ou une maîtresse meurt ou disparaît (tirez en un au hasard)
 31 - 35 : Un contact meurt ou disparaît (tirez en un au sort)
 36 - 40 : Vous vous faites un ennemi (à créer sur la table AE&C)
 41 - 45 : Quelqu'un veut votre peau (le MJ crée un ennemi secret)
 46 - 50 : Trahi par un ami (un ami devient un ennemi)
 51 - 55 : Arrêté mais pas condamné (1D5

semaines de prison)
 56 - 60 : Arrêté et condamné pour un délit mineur (1D10 x 10 Euro d'amende)
 61 - 65 : Arrêté et condamné pour un crime (1D12 mois en prison)
 66 - 70 : Vous êtes sous le coup d'un mandat d'arrêt quelque part (choisissez)
 71 - 75 : Un de vos implants tombe en panne, 1/2 prix d'achat pour le réparer
 76 - 80 : Vous avez fâché un gang, une bande de nomades ou un groupe du genre (au choix du MJ)
 81 - 85 : Vous êtes traqué par une corporation (tirez ou choisissez)
 86 - 90 : Vous devez une faveur à quelqu'un (à créer sur la table AE&C)
 91 - 95 : Blâmé pour quelque chose que vous avez fait... ou pas (+1 Réputation négative)
 96 - 00 : Grossesse imprévue ! Il va falloir gérer, Choomba.

Un désastre frappe ! - table 3b - table des blessures

(Ou désavantage "Vieille Blessure") (*Lancer 1D100*)

01 - 05 : Brûlures mineures *3*
 06 - 10 : Brûlures sérieuses *1* *3*

11 - 15 : Perforation(s) *3*
 16 - 20 : Blessure par balle : a traversé

proprement *3*
 21 - 25 : Blessure par balle : projectile resté dans la plaie, retiré *3*
 26 - 30 : Blessure par balle : projectile resté dans la plaie, jamais retiré *2* *3*
 31 - 35 : Blessure par balle : fragmentée, grosse blessure de sortie *1* *3*
 36 - 40 : Fracture mal rétablie *1* *2*
 41 - 45 : Lésions internes *1* *2*
 46 - 50 : Fracture du crâne : dégâts neurologiques mineurs

51 - 55 : Fracture du crâne : dégâts neurologiques sévères
 56 - 60 : Éclats non retirés *2*
 61 - 65 : Dents en moins *3*
 66 - 70 : Doigts ou orteils en moins *1*
 71 - 75 : Perte d'un œil *1*
 76 - 80 : Perte d'une oreille *2* *3*
 81 - 85 : Perte du nez *3*
 86 - 90 : Main/pied/membre tranché *1*
 91 - 95 : Blessure au dos *2*
 96 - 00 : Cicatrice impressionnante *3*

NOTES :

1 - La blessure peut être guérie avec un remplacement cybernétique ou développé en cuve.
 2 - La chirurgie peut remédier au problème en extrayant quelque chose ou en soignant directement.
 3 - Une reconstruction faciale et/ou de la chirurgie esthétique peuvent corriger certains effets de cette blessure. Voir les règles de CP2020 sur l'amélioration de la BT.

Les blessures résultant du désavantage "Vieille blessure" ne peuvent pas être corrigés tant que le désavantage n'a pas été racheté. Pour plus d'informations sur les effets des différentes blessures, voir l'annexe 4.

Vous vous faites un ami - table 4a

Consultez la table AE&C 1.0 pour voir à quoi il ressemble, puis utilisez la table suivante :

Comment vous êtes vous rencontrés ?

(Lancer 1D100)

01 - 04 : Un partenaire
 05 - 08 : Un collègue
 09 - 12 : Un contact
 13 - 16 : Un ex-amant ou une ex-maîtresse
 17 - 20 : Un ancien ennemi
 21 - 24 : Un ancien ami d'enfance
 25 - 28 : Un membre de votre famille, un proche
 29 - 32 : Vous vous rencontrez grâce à un intérêt commun
 33 - 36 : Vous lui avez sauvé la vie
 37 - 40 : Il vous a sauvé la vie
 41 - 44 : A une fête
 45 - 48 : Une personne pour qui vous avez travaillé
 49 - 52 : Une personne qui a travaillé pour vous

53 - 56 : Vous vous rencontrez grâce à un ami commun
 57 - 60 : Vous vous rencontrez grâce à un "Blind Date"
 61 - 64 : Vous étiez à l'école ensemble
 65 - 68 : Vous vous rencontrez grâce à un ennemi commun
 69 - 72 : A un concert
 73 - 76 : Dans un bar
 77 - 80 : Dans un centre commercial
 81 - 84 : Vous vous rencontrez grâce à un amant ou une maîtresse commun
 85 - 88 : Il vous a vendu quelque chose
 89 - 92 : Vous lui avez vendu quelque chose
 93 - 96 : Il vous a fait une faveur
 97 - 00 : Vous lui avez fait une faveur

Vous vous faites un ennemi - table 5a

Consultez la table AE&C 1.0 pour voir à quoi il ressemble, puis utilisez les tables suivantes :

Le connaissiez-vous ?

(Lancer 1D100)

01 - 10 : Ex-ami
11 - 20 : Ex-amant ou ex-maîtresse
21 - 30 : Un membre de la famille
31 - 40 : Une personne pour qui vous travaillez

41 - 50 : Une personne travaillant pour vous
51 - 60 : Un partenaire ou un collègue
61 - 00 : Un étranger complet

Qui a commis la faute ?

(Lancer 1D100)

01 - 50 : C'est vous.
51 - 00 : C'est lui ou elle.

Que s'est-il passé ?

(Lancer 1D100)

01 - 04 : A tenté de tuer l'autre
05 - 08 : A essayé de faire chanter l'autre
09 - 12 : A révélé un secret
13 - 16 : A monté une accusation contre l'autre
17 - 20 : A déserté ou trahi
21 - 24 : A fait des menaces physiques
25 - 28 : A fait des menaces de mort
29 - 32 : A endommagé/détruit des biens
33 - 36 : A causé à l'autre une blessure (directement ou indirectement)
37 - 40 : A causé une blessure à un parent, un ami, un amant ou une maîtresse
41 - 44 : A causé la mort d'un parent, d'un ami, d'un amant ou d'une maîtresse
45 - 48 : A fait perdre la face ou son statut à l'autre
49 - 52 : A provoqué la fin d'une amitié
53 - 56 : A fait perdre un emploi ou un contrat

à l'autre
57 - 60 : A repoussé les avances de l'autre
61 - 64 : A volé des biens (valeur 1D10 x 10 Euro)
65 - 68 : A volé de l'argent (1D10 x 10 Euro)
69 - 72 : Personnalités incompatibles
73 - 76 : Désaccord mineur (quelque chose de bête)
77 - 80 : Désaccord profond
81 - 84 : A insulté un parent, un ami, un amant ou une maîtresse
85 - 88 : A insulté ou accusé l'autre
89 - 92 : A tenté de séduire l'amant ou la maîtresse de l'autre
93 - 96 : A couché avec l'amant ou la maîtresse de l'autre
97 - 00 : A fait échouer le plan de l'autre

Qui est l'offensé ?

(Lancer 1D100)

01 - 25 : Vous le ou la haïssez
26 - 50 : Il ou elle vous hait
51 - 00 : Le sentiment est mutuel

Qu'allez-vous faire ?

(Si vous êtes l'offensé, lancez 1D10)

1 : Dire du mal de lui ou d'elle dans son dos.
2 : Le crucifier verbalement à la moindre opportunité.
3 : Le tabasser jusqu'à le laisser à moitié mort.

4 : Tuer l'enfoiré à la première occasion.
5 : L'éviter comme la peste.
6 : Saboter ses projets indirectement.
7 : Lui rendre la vie infernale (monter un coup

contre lui, détourner ses amis, séduire sa maîtresse(s)...).

8 : Le blesser de la même manière qu'il vous a blessé, œil pour œil.

9 : Sympathiser avec lui en attendant le meilleur moment pour le trahir.

0 : Il n'est pas digne de votre attention. Ignorez-le et faites comme s'il n'existait pas.

Vie romantique - table 6a

Consultez la table AE&C 1.0 pour voir à quoi il ressemble, puis utilisez les tables suivantes :

Comment vous êtes vous rencontrés ?

(Lancer 1D100)

01 - 05 : Un(e) partenaire
06 - 10 : Un(e) collègue
11 - 15 : Un contact
16 - 20 : Un(e) ex-amant (maîtresse)
21 - 25 : Un(e) ancien(ne) ennemi(e)
26 - 30 : Un(e) ancien(ne) ami(e) d'enfance
31 - 35 : Vous vous rencontrez grâce à un intérêt commun
36 - 40 : Vous lui avez sauvé la vie
41 - 45 : Il (elle) vous a sauvé la vie
46 - 50 : A une fête
51 - 55 : Une personne pour qui vous avez travaillé
56 - 60 : Une personne qui a travaillé pour

vous
61 - 65 : Vous vous rencontrez grâce à un ami commun
66 - 70 : Vous vous rencontrez grâce à un "Blind Date"
71 - 75 : Vous étiez à l'école ensemble
76 - 80 : Vous vous rencontrez grâce à un ennemi commun
81 - 85 : A un concert
86 - 90 : Dans un bar
91 - 95 : Dans un centre commercial
96 - 00 : Vous vous rencontrez grâce à un amant ou une maîtresse commun

Déroulement ?

(Lancer 1D10)

1 - 4 : Histoire d'amour heureuse
5 : Histoire d'amour tragique (voir table 6B)
6 - 7 : Histoire d'amour problématique (voir

table 6C)
8 - 0 : Histoire rapide et rendez-vous brûlants

Histoire d'amour tragique - table 6b

(Lancer 1D100)

01 - 16 : Cela n'a pas collé entre vous
17 - 22 : La personne aimée vous a laissé une lettre et a filé
23 - 28 : La personne aimée est morte d'une maladie incurable
29 - 34 : La personne aimée a été tué dans un accident
35 - 40 : La personne aimée a disparu ou a été kidnappé
41 - 46 : Un but personnel vous a séparés
47 - 52 : La personne aimée a perdu la raison
53 - 58 : La personne aimée s'est suicidée
59 - 64 : La personne aimée a été tuée dans un

combat
65 - 70 : La personne aimée a été incarcérée (1D10 ans)
71 - 76 : La personne aimée a été assassinée par un ennemi (choisissez lequel)
77 - 82 : La personne aimée vous a quitté pour un ami (choisissez lequel)
83 - 88 : La personne aimée vous a quitté pour un ennemi (choisissez lequel)
89 - 94 : La personne aimée vous manipulait
95 - 00 : La personne aimée vous a volé 1D10 x 100 Euro et s'est sauvée

Histoire d'amour problématique - table 6c

(Roll 1D100)

01 - 07 : La famille de la personne aimée vous hait	d'une autre
08 - 14 : Les amis de la personne aimée vous haïssent	50 - 56 : Vous n'arrêtez pas de vous battre
15 - 21 : Votre famille hait la personne que vous aimez	57 - 62 : L'un de vous est d'une jalousie malade
22 - 28 : Vos amis haïssent la personne que vous aimez	63 - 68 : La personne aimée commence à chercher ailleurs
29 - 35 : La personne aimée veut fréquenter un autre milieu	69 - 74 : Vous commencez à chercher ailleurs
36 - 42 : Vous voulez fréquenter un autre milieu	75 - 80 : L'ex de la personne aimée veut votre peau
43 - 49 : Vous êtes séparés d'une façon ou	81 - 87 : La personne aimée est dépendante à une drogue
	88 - 93 : La personne aimée est dans le coma
	94 - 00 : La personne aimée est mariée

Sentiments mutuels - table 6d

(Lancer 1D10 si applicable)

1 : La personne aimée vous aime toujours	7 : Vous êtes restés amis
2 : Vous l'aimez toujours	8 : Plus de sentiment des deux côtés, c'est fini
3 : Vous vous aimez toujours	9 : Vous l'aimez mais il ou elle vous déteste
4 : Vous la haïssez	0 : Il ou elle vous aime mais vous le ou la haïssez
5 : Elle vous hait	
6 : Vous vous haïssez mutuellement	

Profession des amis, ennemis et contacts (table ae&c 1.0)

La table qui suit peut être utilisée par le MJ pour générer des professions aléatoires pour des PNJs et pour étoffer les amis, ennemis et contacts. Suivez les instructions de lancer ou choisissez une entrée et consultez la sous-table comme indiqué. Pour déterminer le sexe du PNJ, tirez 1D10. Résultat impair = masculin, résultat pair = féminin.

01 - 20 : Emploi légal (Lancer 1D100) :	01 - 06 : Comptable	07 - 13 : Employé (vente ou autre)
	14 - 19 : Ouvrier du bâtiment	20 - 25 : Coursier
	26 - 31 : Médecin/Infirmière	32 - 37 : Ingénieur/Technicien
	38 - 44 : Concierge	45 - 50 : Pilote
	51 - 56 : Secrétaire	57 - 61 : Scientifique
	62 - 68 : Travailleur social	69 - 75 : Lycéen
	76 - 80 : Étudiant	81 - 87 : Professeur, lycée
	88 - 93 : Professeur, université	94 - 00 : Chauffeur de bus/camion
21 - 35 : Street Trash (Lancer 1D100) :	01 - 02 : Assassin	03 - 07 : Barman
	08 - 11 : Garde du corps	12 - 15 : Videur
	16 - 20 : Chauffeur de taxi	21 - 23 : Escroc
	24 - 26 : Détenu	27 - 28 : Faussaire
	29 - 30 : Producteur de drogue	31 - 36 : Dealer
	37 - 40 : Ex-détenu	41 - 44 : Fixer/Receleur

	45 - 49 : Membre de gang	50 - 53 : Prostitué(e) (sans licence)
	54 - 58 : Junkie	59 - 62 : Mercenaire
	63 - 65 : Netrunner	66 - 69 : Nomade
	70 - 72 : Prostitué(e) (avec licence)	73 - 74 : Charcudoc
	75 - 78 : Rônin	79 - 82 : Contrebandier
	83 - 88 : Vendeur ambulant	89 - 90 : Techie
	91 - 94 : Voleur/Cambrioleur	95 - 00 : Vagabond
36 - 50 : Loi/Secours (Lancer 1D100) :	01 - 05 : Chasseur de primes	06 - 20 : Flic (voir sous-table 1.1)
	21 - 36 : Pompier	37 - 40 : Avocat
	41 - 55 : Ambulancier	56 - 61 : Gardien de prison
	62 - 75 : Détective privé	76 - 90 : Vigile
	91 - 95 : Flic à la retraite (voir sous-table 1.1)	96 - 00 : Milicien
51 - 65 : Crime Organisé (Lancer 1D10) :	1 : Assassin	2 - 3 : Garde du corps
	4 : Bookmaker	5 : Faussaire
	6 - 8 : Homme de main	9 : Petit caïd
	0 : Netrunner (voir sous-table 1.2)	
66 - 79 : Corporatiste (Lancer 1D10) :	1 : Assassin/Ninja	2 : Police corpo/sécurité
	3 : Médecin/MedTech	4 - 5 : Employé (de bureau, secrétaire, etc.)
	6 : Cadre intermédiaire	7 : Cadre supérieur
	8 : Netrunner	9 : Samouraï
	0 : Technicien (voir sous-table 1.3)	
80 - 89 : Divertissement (Lancer 1D10) :	1 : Acteur	2 - 3 : Artiste
	4 : Athlète	5 : Disc Jockey
	6 : Média (voir sous-table 1.4)	7 - 8 : Rocker
	9 : Danseur	0 : Écrivain
90 - 00 : Gouvernement (Lancer 1D10) :	1 : Agent du LEDiv (voir sous-table 1.5)	2 : Assassin
	3 - 6 : Militaire (voir sous-table 1.6)	7 : Netrunner
	8 : Officiel/Politicien	9 - 0 : Techie

AE&C Sous-table 1.1 - Types de Police

Utilisée seulement après un tirage de "Flic" ou "Flic à la retraite" sur la table 1.0 pour déterminer dans quel service est ou était le PNJ.
(*Lancer 1D100*)

01 - 03 : Divisions des Affaires Internes (DIA)
04 - 08 : Administration
09 - 13 : Section Sécurité du Réseau (Net Sec)
14 - 18 : Homicide
19 - 23 : Vice
24 - 28 : Cambriolage
29 - 33 : Enquêtes Spéciales (EnS)
34 - 37 : Special Weapons And Tactics

(SWAT)
38 - 41 : Cyborgs Suppression Unit (CSU, Max Tac, C-SWAT)
42 - 46 : Section antiémeutes
47 - 50 : Patrouille aérienne
51 - 67 : Patrouille motorisée
68 - 82 : Circulation

83 - 98 : Patrouille à pieds

99 - 00 : Autoroute

AE&C Sous-table 1.2 - Crime organisé

Spécifique des organisations de la côte Ouest. Utilisé pour déterminer à quel groupe est affilié le PNJ.
(Lancer 1D10)

1 - 4 : Les Yakuza (japonais)

8 - 9 : Les Triades (chinois)

5 - 7 : La Mafia (surtout italiens)

0 : Les Colombiens (et autres sud-américains)

AE&C Sous-table 1.3 - Corporations

Utilisée pour savoir à quelle corporation le PNJ est affilié.
(Lancer 1D100)

01 - 03 : Arasaka (CP, CR1)

04 - 05 : BioMass Laboratories Group, GmbH (ERI)

06 - 08 : Biotechnica (CP)

09 - 10 : Consolodated Agriculture (IF1.4)

11 - 13 : Diverse Media Systems (RB)

14 - 16 : Dornier Aerospace (NO)

17 - 19 : Euro-Business Machines Corporation (CP)

20 - 21 : Fujiwara (PRS)

22 - 23 : Hilliard Corporation (RGUK)

24 - 25 : Imperial Metropolitan Agriculture, PLC (RGUK)

26 - 28 : InfoComp (CP, ERI)

29 - 31 : International Electric Corporation (CR1, DS)

32 - 33 : Kendachi (PRS)

34 - 35 : Lazarus Military Group (CR2)

36 - 37 : Matsushima-Kiroshi (PRS)

38 - 40 : Merrill, Asukaga, & Finch (CP)

41 - 43 : MicroTech (CP)

44 - 46 : Militech (CP, CR2)

47 - 49 : Mitsubishi/Koridansu (DS)

50 - 52 : Network News 54 (CP, RB)

53 - 54 : No-Ahme Caldwell Genetic Engineering & Biochemicals (NO)

55 - 56 : Ocean Technology & Energy Corporation (IF1.1)

57 - 59 : Orbital Air (CP)

60 - 61 : Peak & Derrera (ERI)

62 - 64 : PetroChem (CP, CR3)

65 - 67 : Raven MicroCybernetics (ERI)

68 - 69 : RepliTech (DS)

70 - 71 : Revolution Genetics, Inc. (IF1.3)

72 - 73 : SegAtari (PRS)

74 - 75 : Soviet World Oil Industries (CR3)

76 - 77 : Storm Technologies Inc. (NT)

78 - 79 : Sungan Industries (PRS)

80 - 81 : Tanson Group (PRS)

82 - 83 : Terra Nova (DS)

84 - 85 : Tiger Medicines Corporation (PRS)

86 - 88 : Trauma Team International (CP)

89 - 90 : Tsunami Design Bureau (ERI)

91 - 92 : Utopian Corporation (DS)

93 - 95 : World News Service (CP)

96 - 98 : WorldSat Communications Network (CP)

99 - 00 : ZetaTech (CP)

AE&C Sous-table 1.4 - Types de Médias

(Lancer 1D10)

1 : Reporter journal TV

2-3 : Journaliste

4-5 : Photographe

6 : Présentateur

7 : Cameraman/-woman

8 : Technicien du son

9 : Commentateur sportif

0 : Correspondant de guerre

AE&C Sous-table 1.5 - Types d'agents du LEDiv

(Lancer 1D10)

1 : Administration
 2 : Enquêtes Corporatistes
 3 : Enquêtes Criminelles
 4 : Anti-drogue
 5 : Renseignement

6 : Crime Organisé
 7 : Archives
 8 : Science/Tech
 9 : Service Secret
 0 : Opérations Spéciales

AE&C Sous-table 1.6 - Militaires

Utilisée pour déterminer l'affiliation d'un PNJ militaire.
 (Lancer 1D100)

01 - 17 : Air Force, engagé
 18 - 20 : Air Force, officier
 21 - 37 : Army, engagé
 38 - 40 : Army, officier
 41 - 57 : Marines, engagé

58 - 60 : Marines, officier
 61 - 77 : Navy, engagé
 78 - 80 : Navy, officier
 81 - 97 : Forces de l'État, engagé
 98 - 00 : Forces de l'État, officier

ANNEXE 1 - Table de coût pour l'avantage "Confrérie"

Lorsque vous créez un personnage avec l'avantage "Confrérie", vous devez d'abord décider d'un type (Famille, Rang ou Équipe) et à quel groupe il est rattaché. Une fois ceci décidé, référez vous aux colonnes appropriées (voir plus bas). Chaque type de Confrérie a quatre aspects différents, évalués de 1 à 4. Choisissez le niveau que vous voulez dans chaque aspect, et additionnez-les (avec un minimum de 1 point). Ceci vous donnera un coût en PCs entre 1 et 16.

Suivant le degré d'affiliation du personnage avec le groupe et la puissance de celui-ci, ce nombre peut être plutôt bas ou très élevé. Le niveau des différents aspects devrait être noté, et ne peut changer que par roleplay, il est impossible de dépenser des points d'expérience pour les améliorer. S'ils ne sont pas correctement entretenus, certains niveaux peuvent baisser au fil des scénarios. Les augmentations devraient être négociées entre le MJ et le joueur, mais, comme toujours, le MJ aura le dernier mot en cas de désaccord.

Suivent les trois différentes "Confrérie" et leurs aspect

Famille (Nomades)

Rang (l'autorité dont vous disposez)

	Coût
Soldat	0
Sergent	1

Lieutenant	2
Capitaine	3
Commandant	4
Estime (Combien de gens voudront vous aider)	
Personne ne vous apprécie	0
Vous avez quelques amis dans le clan	1
Vous êtes respecté	2
Vous n'avez que peu d'ennemis dans le clan	3
Tout le monde vous apprécie	4

Taille (combien de membres compte le clan)

10-100 membres	0
101-200 membres	1
201-300 membres	2
301-400 membres	3
401-500+ membres	4

Ressources (la richesse du clan)

Minable - le clan n'a aucune ressource	0
Fauché- le clan n'a presque pas de ressources	1
Pauvre - le clan a quelques ressources	2
Aisé - le clan peut mettre des choses de côté	3
Riche - le clan n'a aucun besoin pressant	4

Gangs

Rang

Recrue	0
Punk	1
Homeboy	2
Bloodboy	3
Gang lord	4
Réputation	
Personne ne peut vous sentir	0
Vous avez peu d'amis dans le gang	1
Vous avez peu d'ennemis dans le gang	3
Tout le monde vous trouve cool	4

Taille

Minuscule (1-5 membres)	0
Petit (6-10 membres)	1
Moyen (11-25 membres)	2
Grand (26-50 membres)	3
Énorme (51-100 membres)	4

Territoire

Pas de territoire	0
Une paire de bâtiments	1
Un pâté de maisons	2
Deux ou trois pâtés de maisons	3
Quatre à six pâtés de maisons	4

Équipe (Workgangers)

Rang

Membre du clan	0
----------------	---

Sergent	1
Lieutenant	2
Capitaine	3
Ancien de la tribu	4

Estime

Personne ne vous apprécie	0
Vous avez quelques amis dans le clan	1
Vous êtes respecté	2
Vous n'avez que peu d'ennemis dans le clan	3
Tout le monde vous apprécie	4

Taille

Équipe minuscule (1-5 membres)	0
Petite équipe (6-10 membres)	1
Équipe moyenne (11-25 membres)	2
Grande équipe (26-50 membres)	3
Équipe énorme (51-100 membres)	4

Ressources

Minable - quelques combinaisons légères sans plus.	0
Fauché - un "flitter" ou un module atelier.	1
Pauvre - un vieux Véhicule de Transfert Orbital.	2
Aisé - quelques vaisseaux de divers types.	3
Riche - un petit habitat et plusieurs vaisseaux.	4

ANNEXE 2 - Table de coût pour l'avantage "Contact"

Les contacts sont évalués selon 4 aspects. Quand vous achetez un contact, vous choisissez son niveau dans chacun de ces aspects. Quand vous avez choisi les niveaux souhaités, faites le total de leur coût en points (avec un minimum de 1 point). Ceci vous donne le coût final en points de compétences (PC) du contact, qui varie entre 1 et 12.

La Compétence définit l'aptitude du contact dans sa profession. Un contact "nul" n'a que très peu de formation et/ou de talent dans son domaine, et donc n'ajoute que 5 à un tirage de 1D10 lorsqu'il utilise sa (ses) compétence(s) principale(s). Un contact "moyen" a été formé mais n'a guère de pratique, et ajoutent 10 à un tirage de 1D10 pour leurs compétences. Les contacts "professionnels" maîtrisent leur activité, et peuvent gagner confortablement

leur vie grâce à elle quelle qu'elle soit. Les "experts" sont parmi les tous meilleurs, et il est rare de rencontrer ce niveau de compétence. Ils ajoutent 20 à un tirage de 1D10 lorsqu'ils utilisent leurs compétences.

La Compétence d'un contact peut, si le MJ le décide, augmenter en cours de jeu. C'est cependant l'un des éléments les plus difficiles à modifier chez un contact, car il reflète son talent et ses compétences.

La Réputation mesure le statut d'un contact en relation avec son domaine d'activité. Plus elle est élevée et plus le contact peut avoir d'influence. Bien qu'on puisse le voir comme une mesure de rang, cela reflète aussi dans quelle mesure le contact est populaire, célèbre ou respecté. La réputation d'un contact peut changer tout comme celle d'un PJ. Ceci est habituellement accompli par une hausse de statut, une promotion ou une activité largement ébruitée impliquant le contact.

La Disponibilité mesure avec quelle fréquence le contact peut être sollicité pour donner un coup de main à un PJ. Pour tenter de joindre un contact ou voir s'il est disponible, tirez 1D10 et comparez-le au tirage indiqué sur la table. Si le résultat du jet est au moins égal au tirage indiqué, le contact est prêt à vous aider. Sinon, il est occupé et pourra (ou pas) rappeler lorsque le moment lui conviendra mieux.

Un contact peut voir sa disponibilité variée pour de nombreuses raisons, comme son emploi du temps (un contact très occupé sera plus difficile à joindre), son estime pour le PJ

Compétence	Coût
Nul (5+1D10)	0
Moyen (10+1D10)	1
Professionnel (15+1D10)	2
Expert (20+1D10)	3
Réputation	
0-2	0
3-5	1
6-8	2
9-10	3

(les gens qui ne vous aiment pas auront tendance à éviter de vous parler) et des contraintes de sa propre vie (un contact qui a été arrêté ou qui est hospitalisé est moins facile à joindre). En cours de jeu le MJ peut décider si un contact est plus ou moins facile à joindre selon ses activités du moment. Des contacts qui entretiennent de bonnes relations (professionnelles ou autres) avec les PJs seront plus enclins à leur parler ou à les rencontrer.

La Fiabilité mesure la loyauté du contact envers vous. En ces temps de loyautés volatiles et d'amitiés intéressées, il est toujours agréable de savoir qui sont vos vrais amis. La Fiabilité représente le risque qu'il se laisse acheter par vos adversaires, révèle vos secrets, dise du mal de vous, vous mente, bref se retourne contre vous. Si un contact est harcelé par la police ou (par exemple) la Mafia à votre sujet, a une chance de vous vendre pour un bon prix ou que sa loyauté est compromise de quelque autre façon, le MJ devra tirer 1D10 et le comparer à la valeur "Trahit sur..." correspondant à sa Fiabilité. Si le tirage est supérieur ou égal à ce nombre, le contact vous trahira.

La Fiabilité d'un contact peut évoluer suivant sa relation avec le PJ. Parfois les contacts sont juste des salauds indignes de confiance, et ils ne lèveront pas le petit doigt pour aider le PJ. La fiabilité d'un contact envers un PJ peut baisser pour diverses raisons, comme en abuser (le contact ne traite pas qu'avec vous) ou le trahir (par exemple en refilant son nom à tout vos amis, ou en lâchant son nom à la police). Elle peut être augmentée en le payant généreusement, en l'aidant de temps à autres ou en gardant un contact amical.

Disponibilité	
Rarement (tirage de 9+)	0
Parfois (tirage de 7+)	1
Souvent (tirage de 5+)	2
Toujours (tirage de 3+)	3
Fiabilité	
Peu fiable (trahit sur 3+)	0
Fiable (trahit sur 5+)	1
Très fiable (trahit sur 7+)	2
Extrêmement fiable (trahit sur 9+)	3

ANNEXE 3 - Table de coût pour l'avantage "Ressources"

Lorsque vous créez un personnage avec l'avantage Ressources, vous devez d'abord

décider quelle corporation l'emploie. Ressources se décompose en quatre aspects. La

plupart ont cinq niveaux, de 0 à 4. Le quatrième, Position, a quatre niveaux classés de 0 à 9. Choisissez le niveau que vous souhaitez dans chacun des aspects et ajoutez-les (avec un minimum de 1 point). Ceci vous donnera un coût en PCs compris entre 1 et 16 (ou jusqu'à 21 si vous ne limitez pas la Position).

Suivant la position du personnage dans la hiérarchie de l'entreprise et la puissance de celle-ci, ce nombre peut être plutôt élevé ou au contraire très faible. Le niveau de chaque aspect devrait être noté; et ne peut changer qu'en roleplay, on ne peut pas dépenser de points d'expérience pour les modifier. S'ils ne sont pas correctement entretenus certains niveaux peuvent baisser en cours de jeu. Les augmentations devraient être négociées entre le MJ et le joueur, mais le MJ aura le dernier mot en cas de désaccord.

La Position est une valeur indicative, et reflète le rang du personnage au sein de son entreprise. Le montant indiqué est un salaire annuel approximatif (en Eurodollars) qui suppose que la compagnie va bien (voir Statut financier). La position définit également ce qu'un employé peut raisonnablement demander des ressources de l'entreprise. Ceci est largement soumis à l'appréciation du MJ, et devrait prendre en compte le Respect inspiré par le personnage, et à la fois la taille et le statut financier de l'entreprise. Par exemple le PDG d'une PME locale au bord du dépôt de bilan aura du mal à se payer une équipe de solo d'élite à son usage

exclusif. A la création, le MJ devrait limiter les personnages au rang Cadre.

Le Respect mesure l'opinion que les autres employés de l'entreprise ont de vous. Plus les gens vous apprécient, moins ils risquent de vous faire des crasses, et plus ils seront enclins à vous aider et à soutenir vos projets. Mais aussi apprécié que vous puissiez être, il se trouvera toujours quelqu'un pour vous planter un poignard dans le dos...

La Taille de l'entreprise vous donne une idée approximative du nombre de personnes qu'elle emploie. Ce chiffre comprend les employés sur toute la planète, y compris les troupes, la sécurité et les agents pour opérations secrètes.

Le Statut financier indique comment l'entreprise se débrouille d'un point de vue financier. Une entreprise En faillite ou En difficulté sera probablement plus encline à débaucher du personnel qu'une qui est Stable. Une entreprise Stable génère assez de revenu pour payer tous ses employés, avec un peu d'excédent. Une entreprise Prospère ou Florissante sera davantage susceptible d'ouvrir de nouveaux bureaux, d'étendre ses lignes de produits et d'engager de nouveaux employés. Chaque niveau donne également un multiplicateur à appliquer au revenu annuel du corporate pour obtenir sa paye annuelle effective. Par exemple un cadre travaillant pour une entreprise Florissante gagnera un peu plus de 90 000 Eb par an, mais son homologue dans une entreprise en faillite gagnera péniblement 20 000 Eb par an.

Ressources

Position (votre rang dans l'entreprise)	Cost
Salarié (Wage Slave) - Vous partagez un "cube" avec quelqu'un, 20 000 eb/an	0
Assistant - Vous avez votre propre "cube", 30 000 eb/an	1
Chef de service - Vous avez un "cube" un peu plus grand, 45 000 eb/an	2
Cadre - Vous partagez un bureau avec quelqu'un, 55 000 eb/an	3
Cadre supérieur - Vous avez votre propre bureau, 65 000 eb/an	4
Chef de département - Vous avez un bureau plus grand, 75 000 eb/an	5

Chef de division - Vous avez un grand bureau d'angle, 90 000 eb/an	6
Assistant Vice-président - Vous avez un immense bureau, 120 000 eb/an	7
Vice-président - Vous avez un bureau gigantesque, 150 000 eb/an	8
PDG - Vous avez un étage rien que pour vous, 200 000+ eb/an	9
Respect (ce que vos collègues pensent de vous)	
Personne ne vous apprécie.	0
Vous avez quelques amis.	1
La plupart vous apprécie.	2

Vous n'avez que quelques ennemis.	3
Tout le monde vous apprécie.	4
Taille (l'influence de l'entreprise)	
PME (10+ employés)	0
Petite corporation nationale/Grosse entreprise locale (500+ employés)	1
Grosse corporation nationale (10 000+ employés)	2
Petite corporation internationale (100 000+ employés)	3
Grande corporation internationale (500	4

000+ employés)	
Statut Financier (comment vont les affaires de l'entreprise)	
Au bord de la faillite (salaire x 1/3)	0
En difficulté (salaire x 1/2)	1
Stable (salaire x1)	2
Florissante (salaire x1, 5)	3
Prosper (salaire x2)	4

ANNEXE 4 - Informations détaillées sur les blessures spécifiques et leurs effets

Les blessures tirées qui reproduisent les effets de certains désavantages n'ont pas à être rachetées avec des PCs avant de pouvoir être soignées. Elles peuvent être "traitées" pendant la création du personnage, avant de commencer à jouer, mais cela peut coûter au personnage une somme que le MJ devra déterminer d'après l'étendue des dégâts à réparer.

Liste détaillée des blessures

Brûlures mineures

Le personnage a subi des brûlures mineures sur une localisation à tirer. Les brûlures se sont bien guéries et n'ont laissé que peu de cicatrices. Si le tirage de localisation indique des brûlures à la tête/au visage, diminuez la BT du personnage de -2.

Brûlures sérieuses

Le personnage a été brûlé sur une grande partie de son corps. Tirez 3 localisations, ces localisations sont couvertes de cicatrices. Si un tirage de localisation indique des brûlures à la tête/au visage, diminuez la BT du personnage de -2.

Si une localisation est tirée plus d'une fois, appliquez les règles suivantes :
Si la localisation est un membre, une grande partie des muscles et des tendons a été brûlée, laissant le membre inutilisable. N'importe quel médecin un tant soit peu compétent recommandera l'amputation. Si la localisation est le torse ou l'abdomen, des cicatrices profondes réduisent CON et REF de -2 chacun. Si la localisation est la tête/le visage, réduisez la BT de -5 (jusqu'à un minimum de 1), et le personnage ne peut plus avoir de cheveux.

Perforation(s)

Le personnage a été poignardé ou coupé par

une arme tranchante. La blessure n'a pas d'autre effet en jeu qu'une cicatrice impressionnante, mais purement cosmétique (voir "Cicatrice Impressionnante").

Blessure par balle : a traversé proprement

Le personnage a reçu une balle dans une localisation aléatoire, mais elle est ressortie avec très peu de lésions. Le personnage conserve une cicatrice (voir "Cicatrice Impressionnante").

Blessure par balle : projectile resté dans la plaie, retiré

Le personnage a reçu une balle qui est restée dans son corps. Les chirurgiens ont par la suite pu retirer le projectile. Le personnage a conservé les cicatrices de la blessure et de la chirurgie qui a suivi sur une localisation aléatoire.

Blessure par balle : projectile resté dans la plaie, jamais retiré

Le personnage a pris une balle qui est restée logée dans une localisation aléatoire. Cependant pour une raison quelconque (blessure mal placée, soins minables...) le projectile n'a jamais été retiré. La balle est visible aux rayons X et peut déclencher un détecteur de métal.

Blessure par balle : fragmentée, grosse blessure de sortie

Le personnage s'est une fois de plus fait tirer dessus. Mais cette fois la balle a laissé un énorme trou quand elle est ressortie en faisant des culbutes, ou la munition utilisée contre le personnage était d'une nature particulière (explosive, pointe creuse, glaser, plombs à courte portée...) qui a emporté un gros morceau de viande. Quelle qu'en soit la cause exacte, le personnage a une méchante cicatrice. Si la localisation est un membre, il est inutilisable. Si la localisation est le torse ou l'abdomen, réduisez la caractéristique CON du personnage de -1.

Fracture mal rétablie

Le personnage s'est brisé un os dans un bras ou une jambe et il ne s'est pas rétabli correctement. Tous les jets de compétence effectués en utilisant ce membre sont à -2. Si le membre est une jambe, réduisez également le MV de -2.

Lésions internes

Au cours d'une de ses mésaventures le personnage a endommagé et/ou perdu tout ou partie d'un organe interne. Dans le cas d'un organe manquant ou partiellement manquant, le personnage a pu perdre un rein ou un poumon, ou encore une portion sévèrement endommagée d'intestins, du foie, de l'estomac ou autre. Les pénalités exactes sont laissées à l'appréciation du MJ, mais la perte de points de CON est déjà un bon point de départ. Par exemple un personnage avec une vessie rétrécie peut avoir besoin d'uriner fréquemment, voire dans les cas extrêmes de porter un cathéter en permanence, tandis qu'une personne avec un seul rein pourra fonctionner normalement, et qu'un personnage avec un seul poumon risque de voir son MV et sa CON significativement réduits. Des organes endommagés représentent des organes déficients qui pourraient ne plus durer très longtemps et devront être remplacés s'ils continuent de se détériorer.

Fracture du crâne : dégâts neurologiques mineurs

Le personnage s'est cogné la tête dans un truc

plus dur que son crâne, entraînant des lésions neurologiques mineures (INT -1 tout de même).

Fracture du crâne : dégâts neurologiques sévères

Le personnage s'est pris un sacré coup sur le crâne, entraînant des dégâts neurologiques sévères (INT -2) et de temps en temps des migraines épouvantables (5% de chance par jour, non cumulatif).

Éclats non retirés

Le personnage, pour une raison quelconque, se promène avec des petits morceaux dans son corps. Cela peut être n'importe quoi, les éclats de métal d'une bombe artisanale, des plombs, des débris de verre... Rien de sérieux (pour le moment), mais cela pourrait lui poser des problèmes plus tard, mais aussi déclencher des détecteurs de métaux.

Dents en moins

On a fait sauter quelques dents au personnage. Tirez 1D10 pour voir combien de dents manquent :
1-3 : une dent, 4-5 : deux dents, 6-7 : trois dents, 8 : quatre dents, 9 : cinq dents, 10 : six dents. Le personnage peut avoir du mal à mâcher des aliments coriaces.

Doigts ou orteils en moins

Le personnage, suite à un accident ou une attaque, a perdu 1D6 doigts ou orteils à tirer aléatoirement. Des doigts manquants peuvent réduire le REF quand une manipulation précise est nécessaire, et avoir perdu plus de la moitié des orteils d'un pied peut réduire le MV de -1.

Perte d'un œil

Le personnage a perdu la vision d'un de ses yeux, comme avec le désavantage "Cécité" à -4.

Perte d'une oreille

Le personnage a perdu une oreille ou endommagé son oreille interne assez sévèrement pour provoquer des dégâts irréversibles. Il souffre du désavantage "Malentendant/Sourd" à -4.

Perte du nez

Le personnage a soit physiquement perdu son nez (arraché par une balle, mordu...) ou sérieusement endommagé son odorat. Dans les deux cas il perd son sens de l'odorat, et dans le cas d'une perte physique du nez, il subit également un malus de -2 à sa BT.

Main/pied/membre tranché

Par malchance, maladie ou blessure, le personnage a perdu une main, un pied, un bras ou une jambe. Les effets sont les mêmes que le désavantage "Membre Manquant".

Blessure au dos

Pour une raison ou une autre le personnage a écopé d'une blessure grave au dos. Il ne peut pas porter de charges lourdes, et de nouvelles blessures peuvent aggraver l'ancienne. En termes de jeu le personnage n'utilise que la moitié de sa CON pour déterminer sa capacité de charge.

Cicatrice impressionnante

Le personnage a reçu une cicatrice impressionnante quelque part sur son corps. Même si la blessure à l'origine de la cicatrice n'a que peu d'effets permanents voire aucun, la cicatrice est considérée comme un "Signe Particulier", comme le désavantage du même nom.

ANNEXE 5 - Évènements de la vie en prison

Lancez 1D10 pour chaque année passée en prison :

1-3	Rien de spécial
4-7	Coup de Chance ou Coup Dur
8-0	Se faire un ami ou un ennemi (à créer sur la table AE&C)

Bonne ou Mauvaise chance : lancer 1D20 + Chance. Si le résultat est 1-18 : Coup Dur, si 19+ : Coup de Chance.

Coup de Chance (lancer 1D8)

- 1 : Vous faites partie d'un programme d'entraînement par braindance : +2 niveaux dans une compétence d'INT ou de TECH.
- 2 : Vous faites partie d'un programme d'éducation pour les criminels : +2 niveaux en Éducation / Culture générale ou dans une compétence Expert appropriée.
- 3 : Vous suivez un programme physique intensif : +2 niveaux dans une des compétences parmi Endurance, Force, Athlétisme, Natation, etc.
- 4 : Travaux forcés. Vous cassez des cailloux pendant un an : +1 Constitution.
- 5 : Vous améliorez vos compétences de

- criminel : +2 dans une compétence parmi Connaissance de la rue, Pharmacologie, Crochetage, Pickpocket, Jeu, Résister torture/drogues, Intimider.
- 6 : Quelqu'un vous doit une faveur (prenez l'avantage gratuitement). Il est maintenant hors de prison.
- 7 : Vous apprenez l'emplacement d'une cache d'arme ou d'équipement d'un autre criminel, vous pouvez les collecter à votre sortie (valeur max : D10 x 200 eb).
- 8 : Libération anticipée, retourner aux Évènements de la vie normaux, et relancez pour cette année.

Coup Dur (lancer 1D8)

- 1 : Horriblement balafré/brûlé pendant une bagarre ou un interrogatoire : -1 Beauté.
- 2 : Cerveau cuit : on vous a conditionné pour ne plus être capable de faire le genre d'action qui vous a conduit en prison (vol, meurtre,

- etc...) Faire un jet de Sang-froid à -2 chaque fois que vous tentez de faire ce genre d'actions. Si le jet est raté, le conditionnement vous empêche de l'effectuer.
- 3 : Haine de l'autorité. Faire un jet de Sang-

froid à -2 chaque fois que vous devez interagir avec une source d'autorité pour ne pas péter les plombs.

4 : Hospitalisé (pour une blessure grave ou un problème mental) pendant 1D10 mois.

5 : Accro à une drogue : vous êtes accro à une substance obtenue clandestinement, et votre addiction vous suit dans le monde extérieur.

6 : Vous êtes le cobaye d'une expérience chimique ou l'étude d'une maladie (sans votre connaissance ni approbation). Les séquelles : -

1 Constitution ou -1 Reflexe.

7 : Blessure majeure lors d'un accident : vous perdez un membre. Si vous en avez les moyens avec vos économies de départ, vous pouvez le remplacer par un membre cloné ou cybermembre, sinon on vous en a greffé mais la couleur ou la taille ne sont pas parfaites.

8 : Vous avez une sacré dette (envers un garde, un autre malfrat, pour des cigarettes ou autre petit extra). Vous devez D10 x 300 eb à quelqu'un qui va la collecter à l'extérieur...

Règles météorologiques



Les règles suivantes permettent de tirer aléatoirement le climat qu'il fait ainsi que le niveau de pollution. En tant que MJ, je note un véritable calendrier au jour le jour. Chaque tirage de la météo vaut pour 1D6 jours (cela évite de devoir le tirer chaque journée passée).

Afin de connaître le temps, lancer un 1D100 puis ajuster le résultat en fonction des modificateurs. Ensuite, consulter le tableau suivant en fonction de la zone dans laquelle vos joueurs se trouvent (arctique, tempérée/océanique, tropicale ou sec).

Les modificateurs du D100 :

-10 au jet si l'action a lieu en hiver
+15 au jet si l'action a lieu en été

Climat arctique

01-05 : Blizzard (vent froid, violent et neige très abondante)

- La vision est limitée à 3 mètres. Les jets de perception se font avec un malus de -10.
- Les caractéristiques de MOUV/REF sont divisées par 3.
- Les armes perdent deux niveaux de fiabilité et leur portée est divisée par trois.
- S'ils sont correctement habillés (sous entendu une combinaison polaire complète par exemple), les PJ peuvent passer un nombre d'heures dans le

froid égal à leur modificateur de constitution. Une fois ce délai passé, les PJ doivent faire toutes les heures, un jet de compétence "endurance" difficulté 20 (avec un malus de -1 pour chaque heure supplémentaire après le premier jet). En cas d'échec, ils subissent 1D6 points de dégâts (gelures). De plus, les PJ sont automatiquement fatigués.

- S'ils ne sont pas protégés, les objets électroniques ont 30% de chance de ne pas fonctionner et doivent être réparés en faisant un jet difficulté 20.

06-20 : Tempête de neige

- La vision est limitée à 10 mètres.
- Les jets de perception se font avec un malus de -5.
- Les caractéristiques de MOUV/REF sont divisées par 2.
- Les armes perdent un niveau de fiabilité et leur portée est divisée par deux.
- Si les PJ passent un nombre d'heures dehors qui est supérieur à leur modificateur de constitution, ils doivent faire un jet de compétence "endurance" difficulté 15 (avec un malus de -1 au jet pour chaque heure passée après le premier jet). En cas d'échec, ils subissent 1D6 points de dégâts (gelures) et sont automatiquement fatigués.
- Les objets électroniques non protégés ont 20% de chance de ne pas fonctionner et doivent être réparés en faisant un jet de réparation difficulté 20.

Climat tempéré/océanique

01-05 : Tempête de neige

- La vision est limitée à 10 mètres.
- Les jets de perception se font avec un malus de -5.
- Les caractéristiques de MOUV/REF sont divisées par 2.
- Les armes perdent un niveau de fiabilité et leur portée est divisée par deux.
- Si les PJ passent un nombre d'heures dehors qui est supérieur à leur modificateur de constitution, ils doivent faire un jet de compétence "endurance" difficulté 15 (avec un malus de -1 au jet pour chaque heure passée après le premier jet). En cas d'échec, ils subissent 1D6 points de dégâts (gelures) et sont automatiquement fatigués.
- Les objets électroniques non protégés ont 20% de chance de ne pas fonctionner et doivent être réparés en faisant un jet de réparation difficulté 20.

06-20 : Tempête (vent violent et pluie/neige)

- La vision est limitée à 20 mètres.

21-80 : Froid habituel

- Il fait froid et maman veut que vous sortiez couverts. Les PJ peuvent rester dehors un nombre d'heures égales à leur constitution à l'extérieur avant de devoir faire des jets d'endurance difficulté 15 (-1 de malus par heure supplémentaire). L'échec signifie que les PJ sont fatigués et subissent 1D3 points de dégâts (gelures).
- **81-95 : Anormalement doux**
- Les températures sont clémentes. Les PJ bénéficient d'un bonus de +2 pour tout jet d'endurance à effectuer à cause du froid.
- **96-100 : Soleil**
- Mais il ferait presque chaud ! Les PJ ont un bonus de +4 pour leur jet d'endurance contre le froid. Par contre, se méfier du dégel (banquise qui craque, fonte des glaces, avalanches, etc... à l'appréciation du MJ).

- Les jets de perception se font avec un malus de -3.
- Les caractéristiques de MOUV/REF ont un malus de -2.
- Les objets électroniques non hermétiques ont 30% de ne pas fonctionner et doivent subir en ce cas une réparation (difficulté 15).

21-80 : Temps de chiotte/brève apparition du soleil

- Il pleut, il fait maussade ou le soleil apparaît timidement.

81-95 : Orages

- La vision est limitée à 50 mètres.
- Les jets de perception se font avec un malus de -3.
- Les caractéristiques de MOUV/REF ont un malus de -2.
- Les objets électroniques non hermétiques ont 20% de ne pas fonctionner et doivent subir en ce cas une réparation (difficulté 15).

96-100 : Cyclone

- Les jets de perception se font avec un malus de -10.

- Les caractéristiques de MOUV/REF sont divisées par 2.
- Les armes perdent un niveau de fiabilité et voient leur portée divisée par 3.
- Les PJ doivent faire un jet d'équilibre difficulté 15 tous les tours qu'ils sont

Climat tropical

1-15 : Tempête de pluie

- La vision est limitée à 50 mètres.
- Les jets de perception se font avec un malus de -3.
- Les caractéristiques de MOUV/REF ont un malus de -2.
- Les objets électroniques non hermétiques ont 30% de ne pas fonctionner et doivent subir en ce cas une réparation (difficulté 15).

16-75 : Pluie/soleil

- Les PJ peuvent faire bronzette.

76-95 : Orage

- La vision est limitée à 40 mètres.
- Les jets de perception se font avec un malus de -3.
- Les caractéristiques de MOUV/REF ont un malus de -2.

Climat sec (désert chaud, reg)

01-05 : Tempête de sable

- La vision est limitée à 3 mètres. Les jets de perception se font avec un malus de -10.
- Les caractéristiques de MOUV/REF sont divisées par 3.
- Les armes perdent deux niveaux de fiabilité et leur portée est divisée par trois.
- Toutes les ½ heures, les PJ doivent effectuer un jet d'endurance difficulté 20 ou subir 1D6 points de dégâts.
- Les objets électroniques non protégés ont 30% de ne pas fonctionner et doivent subir en ce cas une réparation (difficulté 20).

06-20 : Vent de sable

- La vision est limitée à 10 mètres.
- Les jets de perception se font avec un malus de -5.

dehors. En cas d'échec, les PJ se font emporter par les vents et subissent 1D3 points de dégâts non létaux.

- Les radios, modem et autres moyens de communication ont 30% de chance de ne pas fonctionner dû aux interférences produits par le cyclone.
- Les objets électroniques non hermétiques ont 20% de ne pas fonctionner et doivent subir en ce cas une réparation (difficulté 15).

96-100 : Ouragan

- Les jets de perception se font avec un malus de -10.
- Les caractéristiques de MOUV/REF sont divisées par 2.
- Les armes perdent un niveau de fiabilité et voient leur portée divisée par 3.
- Les PJ doivent faire un jet d'équilibre difficulté 15 tous les tours qu'ils sont dehors. En cas d'échec, les PJ tombent et subissent 1D3 points de dégâts non létaux.
- Les radios, modem et autres moyens de communication ont 30% de chance de ne pas fonctionner dû aux interférences produits par le cyclone.

- Les caractéristiques de MOUV/REF sont divisées par 2.
- Les armes perdent un niveau de fiabilité et leur portée est divisée par deux.
- Les objets électroniques non protégés ont 20% de ne pas fonctionner et doivent subir en ce cas une réparation (difficulté 20).

21-80 : Soleil

Il fait chaud. Les PJ peuvent marcher un nombre d'heures égales à leur constitution sans s'hydrater. Au-delà, ils doivent faire des jets d'endurance difficulté 15 (-1 de malus par heure supplémentaire). En cas d'échec, ils sont fatigués et subissent 1D6 points de dégâts.

81-100 : Chaleur étouffante/orages

Il fait un soleil de plomb. Les PJ peuvent marcher en plein soleil pendant un nombre d'heures égales à leur MDC sans s'hydrater. Au delà, ils doivent faire des jets d'endurance

difficulté 15 (-1 de malus par heure supplémentaire). En cas d'échec, ils sont fatigués et subissent 1D6 points de dégâts. De plus, ils peuvent être sujets à des troubles

psychologiques (mirages, hallucinations, etc.). Au choix du MJ, il peut pleuvoir également par la suite.

La pollution

Pour calculer le niveau de pollution, jetez 1D10. La durée de la pollution peut être calculée de manière aléatoire (1D3, 1D6 jours, etc.) ou laissée au choix du MJ.

Les modificateurs au jet :

-2 si les PJ sont en zone désertique
-1 si c'est l'hiver
-1 s'il souffle un vent conséquent
+1 si Les PJ se situent dans une ville importante/mégapole/zone industrielle

+1 si c'est l'été (la chaleur est souvent cause des pics de pollution)
+2 si une catastrophe a eut lieu (accident industriel, grand incendie, etc.)

1 à 2 : Pollution absente. L'air est tout à fait respirable. Profitez-en pour vous aérer !

3 à 4 : Légère pollution. L'air est un peu plus pollué mais supportable. Les gens qui ont des problèmes respiratoires ou qui sont très faibles (à cause d'une maladie, CON équivalent de 1 à 3) sont tout de même conseillés de sortir avec un masque. Sinon, ils peuvent subir avec 10% de malchance 1D3 points de dégâts.

5 à 6 : Pollution présente. L'air est chargé de particules de carbone et autres gaz à effet de serre. Les gens sensibles des poumons ou en convalescence peuvent sentir une gêne respiratoire conséquente. Les personnes qui sont asthmatiques, cancéreux (aux poumons) ou qui pour une raison quelconque (maladie, convalescence) se retrouve avec une constitution entre 1 et 3 doivent sortir avec des masques à oxygènes (vendus dans toute bonne pharmacie/supermarché du coin). Dans le cas contraire, ils ont 30% de malchance de subir 1D3 points de dégâts.

7 à 8 : Premier seuil d'alerte pollution. Des gaz nauséabonds et dangereux circulent dans l'air et la population doit faire attention à ne pas trop en inhaler. Toutes personnes doit désormais porter un masque à oxygène ou encourir la malchance (10% pour les personnes saines, 40% pour les malades et autres) de subir 1D3 points de dégâts.

9 : Seuil critique de pollution. A ce stade, l'air est totalement vicié, chargé de particules toxiques et extrêmement irritant pour les poumons. De surcroît, des pluies acides font leur apparition (s'il pleut bien entendu). Il est recommandé aux personnes de sortir avec un masque à gaz/oxygène (sinon, 30% de malchance de subir 1D3 points de dégâts, 50% pour les malades). De plus, en cas de pluie, les joueurs doivent sortir couvert d'une protection contre l'acide. S'ils n'en ont pas, pour chaque heure passée dehors, ils subissent 1D3 points de dégâts.

10 : Alerte maximale de pollution ! L'air est saturé d'éléments chimiques nocifs. Des bourrasques de nuages toxiques et corrosifs balayent également les rues. Des nuages déversent également une pluie chaude et très acide. A ce niveau, les autorités recommandent fortement aux personnes de ne pas sortir de chez eux sauf en cas d'extrême urgence. Les personnes qui désirent malgré cela sortir doivent absolument le faire avec une protection hermétique contre l'acide ainsi qu'un masque à oxygène. En cas de non respect de ces consignes sanitaires, les personnes ont 40% de chance de subir 1D3 points de dégâts (70% pour les personnes faibles, malade). De plus, ils subissent également 1D6 points de dégâts à cause des pluies acides pour chaque heure passée à l'extérieur.



5. Catalogue

Armes et munitions

Armes à feu

Pistolets

Walther Charon M2

Type : Pistolet automatique moyen **Munition :** 9 mm (2D6+1)
Précision : +2 **Fiabilité :** très bonne
Disponibilité : Médiocre **Portée :** 50 mètres
Dissimulation : Veste **Prix :** 425 eb
Chargeur : 14 **Longueur :** 16 cm, sans silencieux
Cadence : 2 **Pays :** Allemagne



Colt ASP .38

Type : Revolver léger **Munition :** .38 (2D6)
Précision : 0 **Fiabilité :** très bonne
Disponibilité : Excellente **Portée :** 50 mètres
Dissimulation : Poche **Prix :** 125 eb
Chargeur : 6 **Longueur :** 15 cm
Cadence : 1 **Pays :** US



Glock G33 AV

Type : Pistolet automatique moyen **Munition :** 10 mm (2D6+3)
Précision : +2 **Fiabilité :** très bonne
Disponibilité : Médiocre **Portée :** 50 mètres
Dissimulation : Veste **Prix :** 695 eb
Chargeur : 18 **Longueur :** 20 cm
Cadence : 2 **Pays :** Autriche



Le successeur du G26 AV est dans la lignée de ses illustres ancêtres, un modèle de conception et de fabrication. Il est également disponible dans une version .357 Sig, munition semblable au 10 mm, mais nettement moins répandue.

Militech P-343

Type : Pistolet automatique moyen **Munition :** 10 mm (2D6+3)
Précision : 0 **Fiabilité :** standard
Disponibilité : Commun **Portée :** 50 mètres
Dissimulation : Veste **Prix :** 280 eb
Chargeur : 16 **Longueur :** 20 cm
Cadence : 2



Une très jolie arme de protection conçue par Militech. Populaire au sein des forces de sécurité autant chez la police que l'armée.

Ares Predator GZ

Type : Pistolet automatique très lourd
Précision : +1
Disponibilité : Médiocre
Dissimulation : Veste
Chargeur : 18
Cadence : 2

Munition : 12 mm C (4D6+4)
Fiabilité : très bonne
Portée : 50 mètres
Prix : 880 eb
Longueur : 25 cm
Pays : USA



Bien décidé à garder un nom ayant une bonne réputation, Ares a sorti cette version GZ qui n'a en fait rien à voir avec son prédécesseur. Tout le design de l'arme a été revu et grandement amélioré, ainsi que le prix...

Cyberdyn M238

Type : Pistolet automatique lourd
Précision : +2
Disponibilité : Médiocre
Dissimulation : Manteau
Chargeur : 24
Cadence : 2/3/12

Munition : 11 mm C (3D6+2)
Fiabilité : très bonne
Portée : 50 mètres
Prix : 1560 eb
Longueur : 22 cm, sans silencieux
Pays : USA



De nouveau, ce pistolet est issu d'une commande de l'US Army. Véritable petit pistolet mitrailleur de poche, il peut se cacher sous une veste si on retire le chargeur haute capacité et l'extension de canon (précision : +1, chargeur : 14, cadence : 2/3). Il est en outre équipé d'une visée laser intégrée, d'une lampe tactique et d'un silencieux.

Lucznik Radom LRP-234

Type : Pistolet automatique lourd
Précision : 0
Disponibilité : Commun
Dissimulation : Veste
Chargeur : 14
Cadence : 2

Munition : 11 mm (3D6)
Fiabilité : standard
Portée : 50 mètres
Prix : 665 eb
Longueur : 24 cm
Pays : Pologne

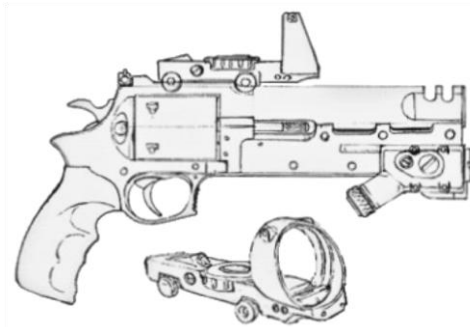


Un peu trop grand, mais cela lui procure un style intimidateur qui joue en sa faveur.

Norse technologies Asgard

Type : Revolver très lourd
Précision : +2
Disponibilité : Médiocre
Dissimulation : Manteau
Chargeur : 5
Cadence : 1

Munition : .525 (5D6)
Fiabilité : très bonne
Portée : 50 mètres
Prix : 1610 eb
Longueur : 32 cm
Pays : USA



Encore un autre pistolet anti-borg produit par Norse Tech. On va finir par croire qu'ils haïssent les fulls borgs. Un compensateur de recul assez imposant ainsi qu'un aimpoint assurent une très bonne précision à l'arme.

Pistolets mitrailleurs

Ares GZ-MP

Type : Pistolet mitrailleur moyen **Munition :** 10 mm C (2D6+3)
Précision : 0 **Fiabilité :** standard
Disponibilité : Médiocre **Portée :** 150 mètres
Dissimulation : Veste **Prix :** 465 eb
Chargeur : 24 **Longueur :** 25 cm
Cadence : 2/3/12 **Pays :** USA



Complétant avec brio la gamme GZ, ce pistolet mitrailleur est doté d'un bon design mais d'une capacité assez faible.

Heckler & Koch MP5 TX

Type : Pistolet mitrailleur moyen **Munition :** 10 mm C (2D6+3)
Précision : +2 **Fiabilité :** très bonne
Disponibilité : Médiocre **Portée :** 100 mètres
Dissimulation : Veste **Prix :** 700 eb
Chargeur : 10 ou 20 **Longueur :** 24 cm
Cadence : 2/3/20 **Pays :** Allemagne



Le MP5 TX est un MP5 légèrement modifié et recalibré. Elu arme favorite à la Bourse aux Armes de Paris l'année dernière, il est gagnant sur bien des points. Il est équipé d'une visée laser intégrée et des chargeurs de 30 cartouches sont également disponibles.

Stolvoboy STS-45

Type : Pistolet mitrailleur moyen **Munition :** .45ACPC (2D6+3)
Précision : -1 **Fiabilité :** standard
Disponibilité : Commun **Portée :** 100 mètres
Dissimulation : Veste **Prix :** 260 eb
Chargeur : 30 **Longueur :** 28 cm
Cadence : 2/3/12 **Pays :** Russie



Réminiscence du Mac-10 d'Ingram, cette arme est extrêmement populaire à cause de son bas prix et de ses mécanismes simples.

Beretta Cricket PDW

Type : Pistolet mitrailleur lourd **Munition :** 11 mm C (3D6+2)
Précision : +1 **Fiabilité :** standard
Disponibilité : Commun **Portée :** 150 mètres
Dissimulation : Manteau **Prix :** 675 eb
Chargeur : 20 **Longueur :** 38 cm, crosse repliée
Cadence : 2/3/20



Un pistolet mitrailleur très commun dans le milieu de la sécurité.

FN P94

Type : Pistolet mitrailleur lourd **Munition :** 5,7 mm (3D6 AP)
Précision : +2 **Fiabilité :** très bonne
Disponibilité : Médiocre **Portée :** 200 mètres
Dissimulation : Manteau **Prix :** 890 eb
Chargeur : 50 **Longueur :** 50 cm
Cadence : 2/3/50



Le P94 est une version modernisée de son illustre prédécesseur, le P90. Il possède exactement les mêmes caractéristiques à part un design s'approchant de celui de Seburo.

Fusil d'assaut

Cyberdyn M22

Type : Fusil d'assaut
Précision : +1
Disponibilité : Médiocre
Dissimulation : Manteau
Chargeur : 38
Cadence : 2/3/20

Munition : 6 mm C (5D6)
Fiabilité : très bonne
Portée : 400 mètres
Prix : 1615 eb
Longueur : 49 cm, sans silencieux



Commande de l'US Army, le M22 est un fusil d'assaut extrêmement court, destiné aux équipages de véhicule. Il est équipé d'une visée laser intégrée, d'une lampe tactique, d'un aimpoint et d'un silencieux.

Kalachnikov AK127

Type : Fusil d'assaut
Précision : +1
Disponibilité : Commun
Dissimulation : Non dissimulable
Chargeur : 30
Cadence : 2/3/30

Munition : 7,62S (5D6)
Fiabilité : très bonne
Portée : 400 mètres
Prix : 680 eb
Longueur : 55 cm, crosse repliée
Pays : Russie



Version modernisée du légendaire AK47, l'AK127 allie tous les avantages d'une arme moderne tout en conservant le design qui a fait le succès de son illustre ancêtre.

Fusils semi automatiques

Remington Sodom

Type : Shotgun automatique
Précision : +2
Disponibilité : Commun
Dissimulation : Non dissimulable
Chargeur : 15
Cadence : 1/3

Munition : CAL12 (4D6/2D6/1D6+1)
Fiabilité : standard
Portée : 50 mètres
Prix : 830 eb
Longueur : 80 cm
Pays : USA

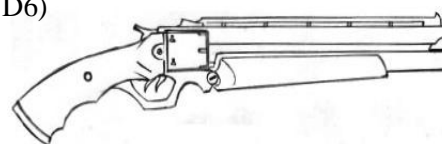


Ce shotgun en configuration bullpup est parfait pour les assauts et les black ops. Son magasin d'une bonne capacité et son mode de tir en rafales de trois balles sont ses meilleurs arguments de vente.

Ronin Shotgun Revolver

Type : Shotgun semi-automatique
Précision : -1
Disponibilité : Médiocre
Dissimulation : Manteau
Chargeur : 4
Cadence : 2

Munition : CAL20 (3D6/1D6+3/1D6)
Fiabilité : très bonne
Portée : 50 mètres
Prix : 385 eb
Longueur : 51 cm
Pays : USA



Ce shotgun "revolver" comporte effectivement un barillet pouvant contenir 4 cartouches. Il est tout à fait possible de tirer des deux canons à la fois.

Winchester Nevada 10

Type : Fusil à pompe
Précision : 0
Disponibilité : Commun
Dissimulation : Non dissimulable
Chargeur : 8
Cadence : 1

Munition : CAL10 (5D6/2D6+2/1D6+2)
Fiabilité : standard
Portée : 50 mètres
Prix : 500 eb
Longueur : 101 cm
Pays : USA



Cette arme est vendue dans le monde entier par une filiale de Militech comme fusil de chasse au gros gibier. Elle peut souvent être trouvée derrière un comptoir de bar ou d'hôtel. Son aspect massif a un potentiel dissuasif très puissant. La version "Otario" consiste en un fusil identique, qui tire une balle de 7 mm C (dégâts : 5D6, précision : +1, portée : 350 mètres) plus dévastatrice sur une cible protégée par une armure ou lointaine.

Remington Survivor

Type : Fusil semi-automatique
Précision : +1
Disponibilité : Commun
Dissimulation : Non dissimulable
Chargeur : 8
Cadence : 2

Munition : 7,62N (5D6+2)
Fiabilité : très bonne
Portée : 400 mètres
Prix : 385 eb
Longueur : 74 cm
Pays : USA



Une arme simple et efficace, conçue principalement pour de longues parties de chasse. Elle peut être facilement et rapidement divisée en quatre sections pour un transport plus aisé.

Fusils de précision

Heckler & Koch MP11-SG1

Type : Fusil de précision
Précision : +2
Disponibilité : Rare
Dissimulation : Non dissimulable
Chargeur : 20
Cadence : 1/3

Munition : 12 mm (4D6+1)
Fiabilité : standard
Portée : 400 mètres
Prix : 2500 eb
Longueur : 80 cm



PM transformé pour en faire un fusil de sniper à la précision acceptable. Bipied, interface superarme, réducteur de son / cache-flamme (ou compensateur de recul) sont montés de série. Il peut accepter tout système de visée, mais les options sous le canon sont rendues impossibles par le bipied.

Ranger Arms SM3

Type : Fusil de précision
Précision : +2
Disponibilité : Médiocre
Dissimulation : Non dissimulable
Chargeur : 6
Cadence : 1

Munition : 7,62C (6D6+2)
Fiabilité : standard
Portée : 500 mètres
Prix : 1600 eb
Longueur : 94 cm
Pays : USA



Cette arme est équipée en standard d'un silencieux et d'une lunette avec capteur thermique ou vision nocturne au choix. Elle peut entièrement être démontée et rangée dans une mallette.

Armaliite-Barrett M90

Type : Fusil de précision lourd
Précision : +3
Disponibilité : Rare
Dissimulation : Non dissimulable
Chargeur : 10
Cadence : 1

Munition : .50 (6D10)
Fiabilité : très bonne
Portée : 2000 mètres
Prix : 2500 eb
Longueur : 168 cm
Pays : USA



Le M90 est le successeur du M82, arme datant des années 80. Il peut être trouvé au marché noir ou dans des vieux stocks militaires. M-90 en version superarme : 3500 eb (portée : 300 mètres). Le bipied ancré n'est pas de série.

Arasaka BG-Tranq



Type : Fusil tranquilisant
Précision : +2
Disponibilité : Médiocre
Dissimulation : Non dissimulable
Chargeur : 1 ou 5
Cadence : 1

Munition : fléchette hypodermique (1D3 AP + drogue)
Fiabilité : standard
Portée : 200 mètres
Prix : 395 eb (+100 si utilise des chargeurs)
Longueur : 85 cm
Pays : Japon

Cette arme a été créée à l'origine pour tranquiliser de gros animaux afin de les tagger électroniquement, mais d'autres lui ont trouvée un nouvel usage. Elle utilise un gaz hautement compressé pour tirer une grosse fléchette avec la drogue de votre choix. Chaque fléchette coûte 10 eb, mais vous pouvez les réutiliser si elle ne se casse pas (un tir raté les casse, 10% de chance qu'elles cassent en cas de tir réussi).

Une variante est d'inclure des particules traçantes au poison, il faut compter environ 50eb par fléchettes mais au moins vous ne perdriez pas votre proie de vue.

Armes lourdes

Militech Lance-missile Urbain

Type : Lance-grenade intelligent
Précision : +2
Disponibilité : Médiocre
Dissimulation : Manteau
Chargeur : 6

Munition : micro-missile chercheur à tête explosive (4D6 dans un rayon de 2m) ou grenades de 40 mm
Fiabilité : très bonne
Portée : 200 mètres
Prix : 1900 eb
Longueur : 65 cm
Cadence : 2



Munitions : grenades autopropulsées (voir grenades) ou des MIA(munitions intelligentes autoguidées) :

Spécial : missiles AP (armure divisée par 2) pour 75 eb et HEP (4D6+2, dégâts demi-réels, armure divisée par 4).

A chaque attaque ratée, le missile a 3 chances sur 10 de perdre sa cible. Dans un autre cas, il revient à l'attaque.

Malorian Arms Canon à Fragmentation

Type : Lance-grenades

Précision : -1

Disponibilité :

Médiocre

Dissimulation : Non dissimulable

Chargeur : 15

Cadence : 1

Munition : cartouche 25 mm (*)

Fiabilité : très bonne

Portée : 70 mètres

Prix : 2380 eb

Longueur : 67 cm

Pays : USA



Avec cette arme à la puissance inégalée commercialisée en 2069, Malorian donne un nouveau souffle aux fusils à pompe lourds. Munitions disponibles :

- Thermique (45 eb pièce) : gerbe en fusion (3000° à la sortie du canon). Dégâts : CP 8D6, MP 6D6, LP 4D6. Toute armure non métallique est réduite de moitié. Attention aux incendies lors de son utilisation.

- 25 mm HEP (30 eb pièce) : une charge d'explosif est propulsée contre la cible. Dégâts : 6D6 AP à la cible et 3D6 dans un rayon de 3 mètres. Peut être facilement adapté aux grenades standards de 25 mm.

Kendachi Dragon Flamer V3

Type : Lance-flammes léger

Précision : -1

Disponibilité : Médiocre

Dissimulation : Manteau

Chargeur : 10

Cadence : 1

Munition : n (3D6 / round)

Fiabilité : standard

Portée : 8 mètres

Prix : 850 eb

Longueur : 52 cm

Pays : Japon



Un lance flamme civil, largement utilisé comme engin de déforestation en Afrique, Amérique du Sud et Asie du Sud-Est

Mitrailleuse arasaka shark

Type : mitrailleuse légère

Précision : +0

Disponibilité : rare

Dissimulation : Non dissimulable

Chargeur : 100

Cadence : 2/20/50

Munition : 7,62S (5D6)

Fiabilité : très bonne

Portée : 400 mètres

Prix : 2680 eb

Longueur : 55 cm, crosse repliée

Pays : Japon



Cette mitrailleuse légère de support est capable de délivrer une véritable pluie de feu et de plomb sur la cible. Sa large diffusion dans l'armée en fait une arme de choix pour les mitrailleurs dans les véhicules.

Munitions

Prix :

Type d'arme	Conditionnement	Prix
Armes de poing légères	Boite de 100	30
Armes de poing moyennes	Boite de 50	30
Armes de poing lourdes	Boite de 50	40
Armes de poing très lourdes	Boite de 50	50
Fusil d'assaut	Boite de 100	80
Shotgun	Boite de 12	30
Fusil anti matériel	Boite de 50	200

Type :

Balle gel prix x 1

Les balles de ces munitions sont formées d'un sac souple en polymères rempli d'un gel inerte. Les balles s'écrasent à l'impact, dispersant leur énergie sur une large surface et causant ainsi peu de dommages (en général guère plus qu'un bleu, le choc reste cependant très douloureux). Destinées aux opérations antiémeutes, leur but est de faire le plus mal possible sans causer de dégâts permanents. Cependant les cas de blessures mortelles, accidentelles ou non, ne sont pas rares, surtout lors de tirs à bout portant ou en rafales, la violence de l'impact et/ou sa répétition pouvant être particulièrement létale.

- Dégâts divisés par 2.
- 1 seul point de dommage réel est infligé, le reste étant de type Etourdissement.
- Les armures souples absorbent le point de dégât réel et laissent passer le reste.
- Les armures rigides annulent la totalité des dégâts.

Quick Defence prix x 2

Pour assurer l'expansion, ces munitions à tête creuse ont une bille en métal dur placé dans l'évidement. Cela redonne à la balle un profil normal, diminuant les risques d'enrayage et d'encrassement, mais le bénéfice principal est qu'à l'impact, la bille est poussée en arrière et force l'expansion de manière plus fiable.

- PA doublés.
- Dégâts traversants x 1,5.

Munition subsonique prix x 2

Ces balles possèdent une signature très faible étant donné qu'elles progressent en dessous de la vitesse du son. Cela est habituellement dû à

leur poids plus élevé, les rendant plus lentes et causant des dommages normaux sans le "boom" supersonique. Le passage du mur du son est le plus bruyant juste après l'explosion au niveau de l'embout du canon de l'arme rendant une balle subsonique tirée par une arme silencieuse pratiquement indétectable en tant que coup de feu. L'armure est multipliée par 1,5 car la balle est lente et les dommages sont normaux.

Balle perforante à noyau dur prix x 3

Au lieu de plomb (habituellement favorisé pour sa grande densité), ces balles ont un noyau en acier, beaucoup plus rigide, sous une chemise en métal plus mou (pour la prise de rayures). Ces munitions se déforment très peu à l'impact, ce qui leur donne une plus grande capacité de perforation que les munitions classiques. En contrepartie, comme toutes les munitions rigides, elles causent moins de dégâts.

- PA divisées par 2.
- Dégâts traversant divisés par 2.

Balle en céramique haute densité prix x 3

Destinées à échapper aux détecteurs de métaux, ces munitions comportent un étui en plastiques thermorésistants et un projectile en céramique. Les projectiles peuvent être d'autres types que standard (perforants, tête creuse...) si le multiplicateur de coût passe à x4. A l'époque Cyberpunk, des détecteurs avancés sont capables de percer à jour ce genre de camouflage, par exemple en identifiant les composés chimiques de la poudre. Tout le

monde ne peut évidemment pas se les procurer...

Balle à monolames "Black Razors" prix x 4

Le projectile est surmonté de lames au tranchant monomoléculaire. Chaque fabricant s'emploie à défendre avec acharnement sa configuration que ce soit en croix, en cercle sur la circonférence de la balle ou encore en pointe de flèche. Les monolames ouvrent le passage en tranchant armures et chairs.

- PA/2 pour les armures souples.
- PA inchangés pour les armures rigides (le tranchant n'est pas assez résistant et se brise à l'impact).
- Dégâts normaux, doublés sur un 10 naturel au jet de toucher.

Balle en titane prix x 10

Cette balle est en titane chemisé au téflon afin de protéger le canon. Le titane pèse environ la moitié du poids de l'acier tout en étant plus dur, et donc la balle est plus rapide à énergie initiale égale. Malheureusement elle ralentit également plus rapidement, diminuant ses capacités de perforation et les rendant efficaces uniquement à moyenne portée.

- PA divisées par 2 jusqu'à moyenne portée.
- Pas d'effet perce-armure au delà.
- Dommages traversants normaux.

Explosif plastique prix x 2

Il est possible de remplacer le composé propulseur par un explosif militaire (généralement ceux de puissance faible ou modérée). La pression générée est plus importante, ce qui procure plus d'énergie initiale à la balle, mais exige une arme construite dans ce but. De telles munitions sont généralement dans des calibres bien particuliers, avec des étuis différents et/ou marquées de façon à éviter leur usage accidentel dans des armes inadaptées.

- +1D6 aux dégâts de base.
- Diminution d'un niveau de la fiabilité de l'arme si elle n'est pas prévue pour, et une malfunction a de fortes chances d'entraîner une explosion

Surpénétrateurs "Dominator" prix x 5

Ces balles sont construites pour traverser les couverts en gardant une trajectoire la plus

stable possible de façon à limiter au maximum la perte d'énergie.

- PA divisées par 4.
- Dégâts traversants divisés par 2.
- Contre un couvert (tout objet inanimé utilisé ou non comme protection), si les dégâts de base sont supérieurs à la moitié des PA, la balle traverse en perdant qu'1D6 points de dégâts. De même, si les dégâts traversants sont supérieurs à la moitié des points de vie de la localisation touchée, la balle traverse et frappe l'armure de l'autre côté de son point d'entrée après avoir perdu 1D6 à ses dégâts. On teste de nouveau si elle est capable de traverser et le cas échéant, le processus recommence. C'est définitivement le genre de munitions à éviter pour qui ne veut pas de balles perdues...

Munition à impulsion électrostatique prix x 50

Une bobine supraconductrice placée dans la balle est chargée avec un courant à très haute intensité. A l'impact, la cible sert de prise de terre et est traversée par une décharge violente capable de transformer en plasma le point de passage. Les balles sont livrées déchargées et nécessitent 24 heures sur une prise normale via un transformateur spécial (500 eb, charge 6 balles à la fois).

- Dégâts et pénétration de base inchangés
- La charge électrique ajoute les effets suivants en fonction de la catégorie :

* Légère : +1D10 de dégâts, test de CON contre 20.

* Moyenne : +2D10 de dégâts, test de CON contre 24.

* Lourde : +3D10 de dégâts, test de CON contre 27.

* Très lourde : +4D10 de dégâts, test de CON contre 30.

- Si le test de CON échoue, la victime est assommée pendant un nombre de minutes égales à sa marge d'échec, et encaisse le même nombre de points de dégâts supplémentaires.
- Tous les implants cybernétiques du sujet s'arrêtent immédiatement et prennent 1D6 minutes (1D3 minutes en cas de blindage EMP) ou un jet Facile de cybertech pour redémarrer.
- Tout matériau inflammable touché par la balle prend feu sur le champ.
- Une malfunction entraîne automatiquement une décharge dans l'arme, faisant exploser les autres munitions. Le tireur subit le bonus de dégâts selon la catégorie + 1D10 par autre munition à impulsion présente dans l'arme.

Modifications d'armes

Smartlinking your Gun : coût et règles



Fonctions de base

Smartlinker une arme vous donne un bonus de +2 au toucher lorsque vous êtes à portée. Si vous avez un cyberoptique avec l'option de ciblage installée, ce bonus passe à +3 (+4 avec deux cyberoptiques avec ciblage optique).

- Un coût de base de 200 eb, pour le kit standard.
- Un kit de conversion pour l'arme que vous voulez modifier. Coûts :
 - 100 eb pour un pistolet non-automatique ou semi-automatique.
 - 150 eb pour un fusil à pompe.
 - 250 eb pour une arme automatique, comme un pistolet mitrailleur ou un fusil d'assaut.
 - 300 eb pour un shotgun automatique.
 - 400 eb pour une arme lourde.
 - A la discrétion du MJ pour les armes exotiques.
- Le coût du kit de conversion est modifié par la disponibilité des armes :
 - X0.5 pour les armes avec une excellente disponibilité.
 - X1 pour les armes courantes.
 - X2 pour les armes de faible disponibilité.
 - A la discrétion du MJ si l'arme est rare.
- Les Techies facturent communément 50-100 eb pour les frais d'installation. L'installation d'un smartlink est habituellement une tâche de difficulté moyenne pour un programmeur ou un armurier, mais elle peut être plus difficile avec certaines armes.

Fonctions supplémentaires

Ces fonctions sont standards à n'importe quel système smartgun commercial.

- Le cran de sûreté de l'arme peut être contrôlé par impulsion neurale. Parfait pour les moments où il est essentiel de réagir rapidement !
- Si l'arme est munie d'un chargeur, le smartlink peut l'éjecter. Cela réduit la pénalité d'action supplémentaire pour le rechargement à -2.
- Les Smartshotguns sont cyber-contrôlés, vous pouvez déterminer la portée effective du tir (longue portée et propagation de chevrotine amoindrie, ou l'inverse).
- Les armes disposant de plusieurs modes de tir (automatique, rafale, coup par coup) ont leur sélecteur de tir neuro-contrôlé. Changer le mode de tir de cette manière est une action gratuite, elle ne prend pas de temps et n'entraîne aucune pénalité d'action.
- Le système "ammo-save" monté sur les armes entièrement automatiques signifie que seulement la moitié des munitions qui ne touche pas la cible est tiré. Il n'est pas parfait, mais il est utile. N'oubliez pas de désactiver cette fonction si vous faites un tir de suppression dans une zone !

Autres améliorations

Bipied\$20

Ce support se fixant sur le canon de la plupart des fusils d'assaut et des armes lourdes permet de tirer à l'affût, en position couchée. Le bonus au tir est de +2 à moyenne, longue et extrême portée si l'arme repose sur une base fixe.

Contrôleur de Superarme I.D.D \$720

L'arme peut donner des informations par cyberaudio, et l'utilisateur peut programmer l'arme pour qu'elle réponde à la voix (déclenchement du tir à distance, par exemple).

Cookie Cutter \$300 plus les badges "cookie-cutter"

Cet équipement empêche l'arme de tirer lorsqu'elle est pointée vers une personne portant un badge "cookie-cutter" en accord avec l'arme. Cela permet de tirer en rafale à travers un groupe d'amis, confiant de savoir que vous ne toucherez aucun d'eux par accident.

Finition anti-empreintes 200% du prix de l'arme

Cette finition en téflon parkérisé résiste tellement bien à la saleté qu'elle rend pratiquement impossible tout relevé d'empreintes, même après l'utilisation intensive de l'arme.

Lampe torche tactique \$150 + \$50 pour IR ou UV

Cet adaptateur se place sous le canon d'un fusil, shotgun ou pistolet mitrailleur et soutient une puissance lampe torche pour l'utilisation dans

des endroits peu éclairés. Egalement disponible avec des lampes IR ou UV.

Flashbulb :

Un flash stroboscopique à haute intensité est monté sous l'arme. Une personne exposée au flash (jet d'Esquive Diff. 20 raté) doit réussir un jet de Résister Torture/Drogues Diff. 30 (Diff. 25 si elle est protégée par un anti-éblouissement) ou être prise de convulsions, voire paralysée pour 1D6 minutes.

Poignée personnalisée \$100 (Jet d'armurerie difficile, 40 minutes)

Ce dispositif se compose d'une poignée en matière molle et poreuse qui prend la forme de la main du tireur. Bonus de +1 au tir rapide et au tir instantané. Le nombre de round de visée passe à 4, pour un bonus de +4. La poignée doit être changée tous les ans, où perd son bonus.

Ce système ne convient pas aux cyberbras, aux gants de combats, et une personne différente utilisant l'arme ne bénéficie pas du bonus. La modification sur un fusil demande de modifier la crosse et coûte 200\$.

Silencieux 0.25* le prix de l'arme

Faut il vraiment présenter cet accessoire indispensable ? La seule précision à apporter est que le mécanisme a été amélioré, le résultat est vraiment impressionnant

SmartPorting 60% du coût des smartguns, 100% du coût des autres armes

Utilisant une série de ports d'éjection servo-contrôlés, SmartPorting est relié au sélectionneur de tir de l'arme et offre un bonus de +1 à la précision en tir en rafale (cadence de tir de 5 ou plus) ou augmente la cadence de tir des armes semi-automatiques par 1 (avec un maximum de 3).

Speedholster 100 eb

Il s'agit d'un modèle de holster à éjection, fixé à la hanche, l'épaule, la jambe ou le dos. Un modèle tenant dans la manche pour armes de poche est également disponible. +1 à l'initiative si l'on dégaine rapidement.

Structure composite 400% du prix de l'arme

En remplaçant les matériaux d'origine par des substituts synthétiques, on s'assure que l'arme ne sonnera pas aux portiques à métaux.

Triangulation cyberoptique 4000 eb

Ce système nécessite une prise d'interface et un cyberoptique. Elle permet de visualiser l'endroit où pointe l'arme, de zoomer éventuellement pour le tir à longue distance (option téléoptique nécessaire). Le bonus au tir est de +3 à toutes distances (bonus d'interface de tir et lunette compris). Les malus dus aux cibles mobiles sont réduits de deux points. Accessoirement, le système TCO permet de tirer "dans les coins", en utilisant la caméra intégrée à l'arme pour viser, et en gardant la tête à l'abri. Ce mode permet le tir avec un bonus de +2. Ce système n'est fiable que sur les armes de qualité (au moins +1 en précision). Son principal inconvénient est sa relative fragilité. A réserver aux tireurs d'élite

Visée laser 200 à 350 eb

L'émetteur de faisceau laser peut être installé sur toute arme de poing ou fusil. Il consiste en un point lumineux éclairant l'objectif. Un modèle à \$200 porte jusqu'à 100 mètres, et un modèle à \$350 permet de viser jusqu'à 400 mètres. Bonus : +1 au tir. Ce bonus ne s'applique plus si on utilise une visée par superarme.

Lunettes

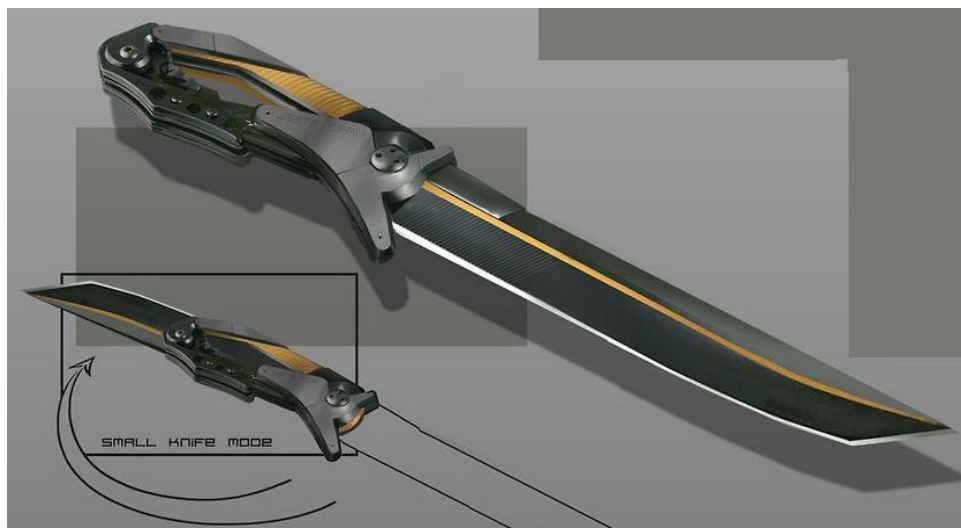
Lunette tactique : cette lunette de visée optique donne un bonus de +1 en tir épaulé à portée moyenne et de +2 à portée longue et extrême. L'utilisateur doit dépenser une action pour viser. Coût : 200 Eb, plus 100 pour l'option amplificatrice de lumière.

Lunette de visée informatisée : cette lunette électronique donne un bonus de +2 au tir épaulé à portée moyenne et de +3 à portée longue et extrême. Elle inclut un télémètre et l'option amplificatrice de lumière. Coût : 500 Eb plus 200 pour l'option senseur de température.

Lunette de visée Full Sense : le fin du fin en matière de lunette, capable de détecter les camouflages et de voir à travers un mur. Elle doit être interfacée avec son utilisateur, lui accordant un bonus de +3 au tir épaulé. Le système de visée Full Sense inclut aussi les options amplificateur de lumière, senseur de température, télémètre laser ... Coût : 9.500 Eb au bas mot, lorsqu'on la trouve sur le marché.

Armes blanches

Liste



Nom	Préc.	Dispo.	Dissimulation	Dégâts	Prix	Descriptif
Chaine	-2	Commun	Poche	1d6	1-20	
Couteau de combat/ petite machette	+1	Commun	Veste	1d6+3	70	
Couteau	+2	Commun	Poche	1d6	5-250	
Katana	0	Rare	Non dissimulable	3d6	200 minimum	
Masse de démolition	-2	Peu commun	Non dissimulable	3d6	100	une grosse masse , extrêmement solide, conçue pour défoncer les cloisons.
Monofouet	0	Rare	Veste	2d6	350	Tresse lâche de monomol, longueur 4 m
Outil de retranchement	0	Commun	Manteau	2d6	50	pelle hache et outil en un
Poing américain	0	Commun	Poche	1d6+1	20	Option taser : chaque coup porté inflige un choc électrique (jet de SF ou -2 aux actions du tour pour cause de déstabilisation électrique), ne marche qu'une fois par round à cause des accumulateurs (et se vide en cas d'attaque ratée, il faut donc bien choisir son moment.
Tronçonneuse	-4	Commun	Non dissimulable	4d6	80	Armures souples : -2 points par coups

N'oubliez pas que les armes blanches divisent les armures souples par deux.

Options

Monosword : lame en cristal particulièrement fin et tranchant, redoutable mais fragile. Dégâts +1d6, armure /3 et prix *4. Se brise sur un 1 suivi d'un à 5 sur 1D10.

Powersword : un revêtement micro dentelé qui tourne en permanence (oui comme une tronçonneuse) recouvre la lame, quand celui-ci est activé il fait un petit bruit strident. Dégâts +1d6 mais armure souple /4 et armure rigide/2, prix *10.

Grenades et explosifs



Grenades à main

Bombe puante :20 eb

Toutes les personnes présentes doivent tenter un jet en SF ou en CON très difficile pour ne pas quitter l'endroit. Le nuage recouvre une zone de 5 mètres x 5 mètres.

Det Card FEN Dz 25 :120 eb

Cette grenade a la taille d'une carte de crédit. Elle explose 20 secondes après qu'on l'ait cassée en deux. Dégâts : 1D6+2 dans un rayon de deux mètres.

Grenade chimique 20 à 50 eb

10 mètres de rayon d'effet pour ces grenades dispersant n'importe quel gaz ou fumée. Elles peuvent libérer leur gaz en une fois ou petit à petit, pour un effet plus durable. Les lacrymogènes, hilarants et somnifères sont les plus courants. On trouve également des neurotoxines dans les stocks militaires.

Grenade de peinture 20eb

Projet de la peinture sur un zone de trois mètres. Une cible proche peut être aveuglée pendant 1D3 minutes.

Grenade à main Flashbang 40 eb

Dégâts : 4D10 en commotion dans un rayon de 5 mètres (les armures rigides protègent du quart de leur valeur). La syncope dure 1D10 minutes en tout. Le verre se brise dans les 10 mètres alentours. Le flash simultané demande à toute les personnes le regardant de réussir un jet très difficile en SF + résistance à la torture pour ne pas être pris de convulsions ou de paralysie pendant 1D6 minutes.

Grenade à main incendiaire au phosphore 30 eb

Elle inflige 4D6 points de dégâts par le feu pendant trois tours dans un rayon de 5 mètres. Les armures baissent de deux points par round.

Grenade à main offensive 30 eb

Toutes les personnes à moins de 3 mètres de l'explosion endurent 4D6 points de dégâts, 2D6 s'ils sont entre 4 et 6 mètres. Les dégâts sont semi-réels, et les armures ne protègent que du quart de leur valeur

Grenade « blob » : (50)

Cette grenade génère une mousse translucide, qui à une forme vaguement cubique. Cette gelée absorbe les dégâts de chocs jusqu'à un maximum de 5d6 (ce qui est suffisant pour éviter les dégâts de beaucoup de chutes ou

d'un impact avec une voiture). La dissolution prend 2 tours.

Grenade holographique : (150)

Cette grenade est en fait un mini générateur holographique blindé, une fois lancé il génère une masse de projection holographique dans une zone de 3 m de large, il devient difficile de viser (+3 au degré de difficulté) à cause de cette zone en raison du brouillage optique.

Poisons

Type	Effet	Dégâts	Prix
Ambre	Spécial	Spécial	300
nausée	Malaises	-4ref	50
Lacrymogène	Pleurs	-2ref	25
Soporifique	Sommeil	Aucun	100
Biotoxine 1	mort	4d6	100
Biotoxine2	Mort	8d6	200

Ambre : l'ambre est un gaz qui se solidifie, un vrai brouillard à couper au couteau, le gaz emplit l'espace et commence à se polymériser, les différentes actions nécessitant des mouvements rapides subissent un malus de -1 (en plus de l'opacité du brouillard) et les MV

sont réduits de 2 points. Les armes à feu perdent un niveau de fiabilité par tranche de 2 rounds dans le brouillard. Le fait de respirer de l'ambre conduit à une asphyxie (suivre les règles de l'oxygène de mauvaise qualité).

Explosifs

Molotov : La traditionnelle bouteille incendiaire. Ça ne coûte pas cher et c'est toujours impressionnant. Son aire d'effet n'est que de 2m. les dégâts sont de 2d6/round pendant 1d3 round. Cout : 20eb.

L'Azote Tri-iodide peut être fabriqué avec des produits nettoyants. C'est terriblement puissant mais terriblement instable, explosant au moindre choc (comme une mouche marchant dessus). Cela fait 5D10 de dégâts par kilo, avec une aire d'explosion de 3m, et coûte 2eb par kilo. Il est mélangé dans l'eau et prend 2 heures/kilo pour sécher. Il n'est sûr que quand il est mouillé; une fois sec, il y a 90% de chances pour qu'il explose à la MOINDRE vibration, même en parlant trop fort à côté. Il ne peut être utilisé pour une démolition ou bourré dans une cavité.

La Nitroglycérine peut être fabriqué avec un jet de Chimie avec une difficulté de 15+ (un labo est requis, au moins un de fortune). C'est également instable mais pas autant que le Nitrogen Tri-iodide. Elle fait 3D10 de dégâts par 250g, a une aire d'effet de 3m et coûte 24eb par kilo. C'est un liquide transporté en containers. Toute vibration assez brusque (une chute, un coup, un impact de balle, etc.) a 60% de chance de déclencher l'explosion. Tout feu ou intense chaleur le touchant le fera exploser à coup sûr. La nitro peut être mise à feu en la lançant sur une cible (risqué), ou avec un détonateur (électrique ou par ignition). Cela explosera également si elle est touchée par une autre explosion. Il ne peut être utilisé pour une démolition ou bourré dans une cavité.

La dynamite est un produit dérivé de la nitro. Il est plus stable et également facilement créé avec un jet de chimie (difficulté 15+) (labo requis). Il fait 3D10 de dégâts par kilo dans une aire de 3m et coûte 10eb/kilo. Son avantage est qu'il aura seulement 20% de chances d'exploser en cas de choc violent (60% en cas d'exposition au feu ou à de fortes chaleurs). Il est mis à feu avec un détonateur (électrique ou par ignition). Il explosera si exposé à une autre explosion mais peut être utilisé pour une démolition ou bourré dans une cavité.

Le TNT est encore plus stable et fiable. Il n'explosera pas s'il chute ou est maltraité, à moins qu'il ne soit vieux ou réellement maltraité. En fabriquer requiert un jet de Chimie (Diff. 20+) et un labo complet. Il fait 4D10 par kilo, avec une aire d'effet de 3m et coûte 20eb par kilo (30eb si vous l'achetez tout fait). Il y a 20% de chances d'exploser en cas d'exposition au feu ou d'intense chaleurs. Il est déclenché avec un détonateur (électrique ou par ignition). Il explosera si exposé à une autre explosion et peut être utilisé pour une démolition ou bourré dans une cavité.

Le plastique est très stable. Il peut être modelé, ramolli, brûlé, mangé et utilisé pour toutes sortes de choses. Sa fabrication nécessite un jet de Chimie (Dif. +25) et un labo complet. Il fait 7D10/kilo avec une aire d'effet



avec une aire d'effet de 5m et coûte 75eb/kilo pour sa fabrication (prix d'achat : 100+ eb). Mis à feu par détonateur électrique, il n'a que 10% de chances d'exploser s'il subit une explosion indirecte. Il peut être modelé pour s'adapter à la cible.

de 4m et sa fabrication coûte 50eb par kilo (75+ eb si acheté tout fait). Il a 5% de chances d'exploser si soumis à de fortes transmissions électriques ou d'ondes radio (grandes radios, fils à haute-tension, fusils à micro-ondes, etc.). La source n'a pas besoin d'être en contact avec le plastique pour la mise à feu ; mais attention à l'électricité statique ! Il est mis à feu avec un détonateur électrique, et explosera s'il est touché par une explosion. Il peut être modelé pour s'adapter à la cible.

Le C6 est un plastique militaire. Il est plus difficile à faire exploser, ce qui empêche toute mise à feu sauf grâce à un détonateur ou une autre explosion. Sa création requiert un jet de Chimie de 35+ et un labo complet. Il fait 8D10/kilo

Le Detcord est un plastique en forme de corde. Il ne peut être fabriqué qu'en usine, et pas par un chimiste. Il occasionne 6D10 de dégâts sur la surface qu'il touche –on s'en sert pour détruire des murs. Quand il entoure un objet, il lui inflige de triples dégâts (18D10). Il a une aire d'effet de 1m et coûte 100eb/mètre. Il est mis à feu par détonateur électrique et explosera si il est touché par un autre explosion. Il ne peut être modelé à sa cible.

Shrapnels

Improvisé : de la même façon que les débris projetés par le souffle de l'explosion, cet ensemble hétéroclite de graviers, de clous et de boulons fait 1d6 pts de dégâts pour 15 malheureux eb.

Classique : déjà plus professionnels, ces morceaux là son bien plus aérodynamiques et

acérés. Les dégâts sont de 3d6pts mais ils coutent 50 eb.

DIME : Là, on a changé de catégorie, ici ce sont des shrapnels plus petits, moins aérodynamiques mais particulièrement denses enfermés une capsule de fibres synthétique très résistantes qui inflige les dégâts. Lorsqu'un

explosif couplé à du DIME détonne, il projette ce nuage de métal qui déchiquette et mutile tout sur son passage (6d6 pts de dégâts). Néanmoins la nature peu aérodynamique des shrapnels, celle là même qui maximise les dégâts diminue leur portée, elle est deux fois moins importante qu'elle ne devrait. Le cout de cette merveille de terrorisme ciblé est un peu élevé : 200 eb.

Bombes virtuelles

Datamines

Les datamines sont des petites saloperies de guérilléros. Ces machins sont composés d'un pc, d'un détecteur et d'un émetteur puissant. L'émetteur n'est pas là pour faire joli et cette saloperie balance dans toutes les directions et sur nombre de fréquences des morceaux de codes autorépliquants. Des prions numériques qui vous infectent et codent de la merde. Si vous êtes infecté vous aurez des pénalités, quelques mouvements incohérents et des parasites sur vos afficheurs. En termes de jeu,

Brouilleurs

Les brouilleurs sont utilisés pour priver une zone de l'accès au net, et ce en saturant complètement le réseau de la zone en question. Ce système permet d'empêcher la cible d'appeler au secours ou de communiquer des infos. La limite à son utilisation dépend de vous. Par contre il faut savoir qu'il n'est pas légal, et vu que la coupure aux médias préférés

Mine au monomol : bobines de monomol qui se déplient extrêmement vite dans un tourbillon de fils tranchants (5m d'aire et 4d6 points de dégâts) d'effet et prêts à mutiler tout sur leur chemin, particulièrement vous. Le deuxième effet est que la zone se retrouve remplie de monomol tendu qui rend dangereux la traversée (jet très difficile ou 1d6 point de dégâts). NB : il n'y a pas d'effet de souffle, les dégâts sont ici uniquement tranchants.

vous subirez des pénalités à toutes vos actions si vous ne vous mettez pas en mode autiste. Compter -2 à toutes les actions par datamine dans un rayon de 10m. Si le score final d'une action est éloigné de plus de 10 points, il se déclenche un échec critique fâcheux, chute, crampe, tir accidentel, hurlement incontrôlé (au choix du MJ en cohérence avec l'action tenté par le joueur).
Coût : 200 eb pièce

des gens peut aboutir à des émeutes ; évitez de vous faire repérez en l'allumant

Il faut réussir un jet DD20 pour contourner le brouillage et la taille de celui-ci dépend de la puissance de l'appareil.
Cout : de 1000 à 5000 euros pour une portée de 10 à 500 m

Déclencheurs

Tous les déclencheurs classiques existent encore, dans différentes fréquences certes mais maintenant on peut envoyer ce signal via cybercerveau.

Il faut se méfier par contre parce que certains explosifs sont déclenchés simplement par un transit de données, et oui vous vous connectez et boum vous êtes morts.

Récapitulatif

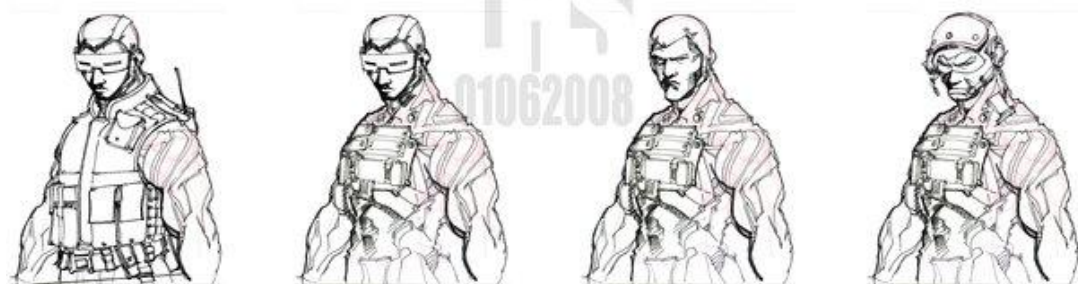
Automatisés : timer ou si détection d'un son (y compris d'une voix spécifique) de

phéromones spécifiques, de communication (cyber échange, radio etc.) de changement de température et les traditionnels déclencheurs physiques : plaque de pression, câble tendus, franchissement d'un laser etc.

Déclenchés : communicateur radio, filaire etc.

Cette liste ne se veut pas exhaustive.

Armures



ENC :

perte de Dextérité (DEX) et de Mouvement (MV) pour toutes les compétences. Ajouter tous les encombrements et les noter sur la fiche pour référence.

Cumuler des couches :

En plus du total d'ENC, avoir plus d'une couche d'armure sur la même zone du corps a ses limites :

Torse : une armure rigide et une armure souple avec PA 14 max, ENC +1

Jambes : une armure rigide et une armure souple avec PA 8 max, ENC +2

Dans tout les cas, cumuler pour plus de 14 PA d'armures souples sur la même localisation provoquera un malus d'encombrement de +1 tout les 2 points d'armures (20 PA d'armures : encombrement 2)

Notes :

En ce qui concerne les implants cybernétiques, cela reste à votre jugement de maître de jeu.

On peut juger qu'une peau tissée n'apporte pas de malus supplémentaire, étant répartie sur tout le corps, et ne pesant pas lourd. Par contre, un implant comme une armure sous-dermique sur le torse, une plaque de torse ou une paire de cybermembres lourdement blindés alourdissent

un personnage et sont comptabilisées dans la superposition des armures, et donc dans son encombrement global.

Faire réparer une armure coûte environ le cinquième du prix de l'armure par localisation à réparer. Certaines armures très techniques ne peuvent pas être réparées.

Casques

Les casques qu'utiliseront les joueurs seront le plus souvent des versions civiles de modèles militaires. Ceux-ci sont si bien conçus qu'une fois simplifiés ils font d'excellents casques de motos (ou de plongée). Le soucis est qu'ils

sont généralement encombrant et qu'il réduisent le champ de vision(-1 en perception)

Casque protection 10 PA (tête et visière) :
500eb + 100 PA supplémentaire

Options :

Grand angle : +100 eb , annule le malus en perception

Panoramique : +200 eb : annule le malus et +1 en perception

Téléphone intégré : 100

Système anti éblouissement et sons dangereux (dits confort du conducteur): 100

Options optiques : amplificateur de lumière ou thermographe, plus ATH 200

Étanche aux gaz (option anti smog) avec réserve d'air de 2h : 200

Contrôle des systèmes par prise d'interface : 200

Ouverture mécanique : 200

Boucliers

Les boucliers ne sont généralement utilisés que lors d'échauffourées particulièrement violente et sans volonté d'être discret.

Ils fournissent un couvert des plus confortables quand il s'agit d'essuyer un feu nourri.

Par commodité ils comprennent toujours une zone transparente permettant de repérer son

environnement.

Modèle de base : 15 par PA, maximum 20 PA, encombrement + 1 par tranche de 5 PA

Options

Articulé : possible seulement si le bouclier fait moins de 15 PA (il est alors possible de le replier au format mallette), prix *2. Et encombrement diminué de 1 point

Protection reflexe : prix *2 annule les effets des munitions perforantes.

Caméléochrome : utile dans les situations qui peuvent dégénérer à tout moment, confère un bonus de +2 pour (et +1 par tranche de 10 mètres) se soustraire à la vue de ses ennemis. Prix *4

Offensif : le bouclier comprend un dispositif permettant d'infliger des dommages à l'assaillant, cela va de la plus banale des rangées de monoclaus à un curieux système à base de monofilaments tourbillonnants. Dans tout les cas les dégâts vont d'1D6/2 et l'encombrement augmente d'1 point. Prix : +50 à 250 euros selon le ravissement du mécanisme.

Vêtements de tous les jours blindés

Ce sont normalement les anodines.

D'abord vous choisissez le type de vêtement (a),

Puis le blindage voulu (b) en fonction du matériau du vêtement et de l'armure que vous souhaitez. Cela multiplie le prix de base.

Exemple : je veux un Long manteau type Duster blindé. Dans (a) c'est un vêtement de type Lourd, prix de base 55. Je le prends en cuir (+50%) : 80 environ. Puis je regarde dans (b), colonne Lourd. Je prends le blindage maximal de type souple (moins visible) : PA 16 pour un multiplicateur de x4, 5, soit 360 eb. Enfin, je regarde dans (c) et je veux le Duster en style Edgerunner (300%) et de bonne qualité (150%) soit une augmentation du prix de 450% (x4, 5). Le prix final fait quand même bien mal



armures les moins visibles, les plus

Enfin vous choisissez le style (par défaut : Chic Générique), la qualité (défaut : moyenne) et d'éventuelles options (ignifugé, couleur changeante, etc.). Cela multiplie le prix par un pourcentage.

aux fesses : $360 \times 4,5 = 1620$ eb. Mais j'ai du style, des poches partout pour les munitions et gadgets, et une armure de 16 sur presque tout le corps.

Tu vas me dire : "ouais, mais une armure MetalGear complète coûte un peu moins cher, pour une PA supérieure".

Oui mais avec ce MetalGear tu as également une ENC de 2 (donc -2 en DEX et MOUV en permanence) et puis, quand je m'approche du QG d'Arasaka avec mon Trench Coat, ils vont probablement pas tirer d'abord avec leurs armes Anti-Borg.

Prix de base (Cuir : +50% prix)

Matériaux Légers		Matériaux Moyens		Matériaux Lourds	
Bandeau	15	Bottes de moto	40	Blouson de moto	100
Bas/Collants	20	Bottes montantes souples	40	Blouson en cuir	70
Cagoule	10	Bottes souples	25	Bottes rigides	50
Cape courte	75	Cape	50	Cuissardes	80
Chapeau	5-25	Cape Longue	90	Jambières	60
Chemise	20	Chaussures	15	Manteau en cuir	110
Chemisier	15	Gants de moto	35	Manteau Long	55
Cravate	20	Jupe en cuir	55	Pantalon de moto	65
Débardeur	10	Manteau Long	125		
Gants	20	Pantalons / Jeans	20		
Gants longs	30	Tunique en cuir	75		
Gilet	25	Veste	35		
Jupe	55	Veste longue	40		
Lunettes de soleil	5-50				
Masque de Ski	15				
Mini-jupe	30				
Pull	20				
Robe	50				
Salopette	50				
Shorts	10				
T-shirt	10				
Tunique	25				

Multiplicateur de coût pour le blindage selon le matériau du vêtement

- PA 1-12, on considère que l'armure est souple
- PA 12-18 on considère que l'armure est semi rigide
- PA 18+, on considère que l'armure est rigide (donc reconnaissable)

Note :

	Matériaux Légers		Matériaux Moyens		Matériaux Lourds	
PA	Coût	Enc.	Coût	Enc.	Coût	Enc.
4	x3		x2,5		x1,5	
6	x3, 5		x3		x2	
8	x4		x3,5		x2,5	
10	x4, 5		x4		x3	
12	x5		x4,5		x3,5	
14	x6	-1	x5		x4	
16	x7	-2	x5,5	-1	x4,5	
18			x6	-2	x5	-1
20			x7	-3	x5,5	-2

Multiplicateur de coût pour le Style, la Qualité et autres Options (ajouter ces % pour calculer le prix final)

Style		
Chic	Vêtements de tous les jours, d'apparence modeste. S'ils sont blindés, cela est évident (avec par exemple des logos tels que "Armorplast").	100%
Générique		
Relax	Vêtement sportifs, vêtements pratiques ou d'intérieur pour la classe moyenne.	200%
Urbain	A la mode du mois, souvent noir avec parfois des panneaux fluorescents, des	200%

Flashy	poches et autres fermetures éclairs en plus.	
Affaires	Chic corporatiste. Varie en style, de Nordstrom à Armani.	300%
EdgeRunner	Pour le Samouraï des rues ! Très utilitaire (poches, rembourrage et doublure changeable pour armure).	300%
Haute Couture	A la mode du jour, directement importé des plus grands couturiers de NYC, Paris, Milan ou Tokyo.	400%

Qualité		
Qualité Bon Marché	Matériaux inférieurs se déchirant facilement. Pour les vêtements se jetant au lieu de les laver.	50%
Qualité Moyenne	Potable, mais pas super résistants. Vêtements génériques et peu chic.	100%
Qualité Bonne	Peut survivre à de nombreux lavages, bons et beaux matériaux qui correspondent à ce que l'on attend d'un vêtement.	150%
Qualité Très Bonne	Disponible dans les meilleurs magasins uniquement et pour la classe aisée. Donne +1 à Habillement et Style.	200%
Qualité Excellente	Meilleur produit de sa catégorie, conçu par des designers connus. Donne +2 à Habillement et Style.	400%
Qualité Super Chic	Conçu sur mesure ou dans les boutiques les plus outrageusement chères. Donne +3 à Habillement et Style.	700%

Options cosmétiques		
PolyLog	Change de couleur selon 4 préconfigurations. Peut dysfonctionner en conditions de combat.	300%
PolyChromic	Change constamment de couleur avec différents effets (iridescente, arc en ciel, etc.). Peut dysfonctionner en conditions de combat.	500%
Glass shield	Opiton de furtivité, +4 en discrétion	1000%

Options pratiques		
Ignifugé	Donne 20 PA contre les flammes.	250%
Antichoc	Permet aux armures souples et semi rigides de protéger de ¼ supplémentaires de leurs PA contre les dégats de choc et d'écrasement	100%
Anti Perce-Blindage	Plastiques réactifs sous courant électrique : annule les effets perce-blindage (uniquement ceux divisant par 2).	300%
Protection EMP	Donne 10 PA et +4 aux jets d'étourdissement contre les armes électromagnétiques.	200%
Résistance Acide/Base	Donne 4 PA contre les acides et autres produits corrosifs.	150%
Résistance Acide/Base II	Donne 6 PA contre les acides et autres produits corrosifs.	200%
thermorégulateur	Donne +5 aux jets pour les tests de surchauffe ou de froid	100%

Plaques supplémentaires

Ces pièces rapportées peuvent êtres ajoutées à une armure qu'elle soit souple rigide ou semi rigide.

Celles-ci ajoutent +4 PA à la localisation. Et font passer une armure souple à semi rigide et

une semi rigide à rigide. Il n'est possible de rajouter qu'une seule plaque par localisation. Des plaques sur les avants bras et les jambes augmentent la parade de 1 par plaque. 50 eb par localisation, +4 PA et +0.5 d'encombrement.

Armures completes

Armure artisanale

Cette armure a été fabriquée avec les moyens de la rue, des

morceaux de pneus usées, des écailles de métal prélevés sur des carcasses de voitures, des lamelles de plastiques ballistiques etc. c'est lourd, inconfortable et parfois malodorant mais ça stoppe les balles.

Armures de police

L'armure traditionnelle des policiers, vous la connaissez bien étant donné qu'ils ne sortent que très rarement du commissariat sans (ce qui n'est pas très étonnant quand on voit à quel point leur métier est dangereux). C'est aussi pour cette raison qu'elle est si blindée. L'armure en elle-même est généralement complétée d'un casque avec une lampe, une radio et un gps, et beaucoup de policiers en patrouille s'achètent aussi (à leurs frais) un masque à gaz. En cas de missions un peu plus risquée, les agents ajoutent des plaques au torse.

Armure de classe militaire

Portée non seulement par les militaires mais aussi par beaucoup de paramilitaires privés, cette armure est un modèle très répandu, dont la conception autorise une grande liberté de



mouvement et une protection optimale contre les impacts d'armes de guerre. Les militaires sont en plus très souvent dotés d'un casque étanche avec vision nocturne et vision nocturne (minimum).

Armure d'artificier

Une armure extrêmement lourde, conçue pour amoindrir les effets d'un attentat, pour sûr vous ne ferez pas d'acrobaties dedans mais elles arrêteront les balles comme les shrapnels. Les artificiers complètent cette armure avec un casque étanche et le plus blindé possible.

Armure d'officier

Cette armure est conçue certes pour arrêter les balles mais aussi pour être classe et imposer le respect et l'obéissance. Les sociétés militaires privées font ainsi souvent appel à des créateurs pour dessiner leurs uniformes (oui comme la SS avec Hugo Boss). +2 habillement et style. Il est évident que les officiers aiment le confort, en conséquence elles sont faites pour être extrêmement souples.

Les officiers complètent souvent ce pack par un lien satellite et un générateur d'hologramme (plus tout ce qui pourrait les aider à commander).

Nom	Cou	Bras	Mains	Torse	Jambes	Type	encombrement	prix
Artisanale	4	6	2	10	5	Semi-rigide	2	
Police	8	10	5	14	12	Semi rigide	1	
Militaire	8	12	6	16	14	Semi rigide	1	
Artificier	18	16	10	20	16	Rigide	3	
Officier	8	12	5	15	112	Semi-rigide	0	

Matos de compétence

Soins



NOM	PRIX
Medkit	50
Airhypo	100
Auto-injecteur	300 +120
Auto-infirmier	1000
Autodoc	12 000
Caisson cryo	De 100 à 1000
MedScanner	150
Colle pour os et tissu	25
Sang de synthèse	150

Auto-injecteur :

70% de chances qu'il injecte quand le porteur est blessé, passe à 100% si une connexion est disponible (120 de plus), dispose de deux doses

Auto-infirmier :

Dispose de 5 doses et d'un ordinateur de diagnostique donnant +2 ou +3 si connecté, à medtech.

Autodoc :

Un doc semi robotisé, autonome et extrêmement sophistiqué, cet appareil réunit un medscanner, une agrafeuse dermique, un airhypo et toute une batterie de matériel de premiers soins. Le patient doit rester immobile et l'autodoc cherche à l'aider avec medtech +10 et premiers soins +15, pèse 30kg.

Colle pour os et tissus :

Répare une fracture en 30 minutes, la colle pour tissus permet d'obtenir +3 à medtech.

Caisson cryo :

Existe en différentes tailles, de la petite pour les organes aux très grands modèles pour corps entiers.

MedScanner :

Scanner permettant de mieux évaluer l'état du patient (+3 en diagnostique)

Sang de synthèse : +1 pour stabiliser

Medkit :

La trousse standard de l'infirmier militaire avec une bombe de champ stérile, un injecteur etc.

Airhypo :

Seringue utilisant un bref jet d'air pour faire passer le produit dans la circulation.

Téléphones

Les personnages trainant souvent dans les bas fond, il est probable qu'ils tombent sur des téléphones piratés pour lequel ils n'auront pas à payer d'abonnement (mais c'est plus cher que les normaux et c'est illégal).

Mais un téléphone dans le futur c'est quoi exactement ? Et bien c'est un peu comme une oreillette Bluetooth qui aurait aussi un écran holographique et un clavier simple (pas besoin de plus la reconnaissance vocale spécifique fonctionne très bien).

Commo à faisceau linéaire 200 Transmission à bande étroite. Ne peut être espionné.

Détecteur de mouchards 100

Commo Mastoïdien 100 Collé à la mâchoire et aux tempes.

Option faisceau étroit 200 Pour téléphone cellulaire. Liaison radio indétectable.

Menottes

Avec l'accumulation de différents types de criminels et de polices il est logique d'avoir vu se développer différents types de moyens de rétention, couramment appelés menottes.

Classique :

Les bracelets, existent désormais dans différents alliages et avec une serrure numérique (va crocheter un USB...).

DD25 pour les briser et 20 pour les ouvrir 50 eb pour le modèle de base

couper et il faut un dissolvant spécial pour s'en défaire

DD 30 pour le forcer mais 2 points de dégâts aux mains si tentative ratée.

150 eb

Ancrage virtuel :

Ce casque spécial isole le porteur du net, et oui privé de wifi les prisonniers. 100eb

Spécial borg :

des menottes renforcées, et qui mettent un gentil coup de taser pour calmer les importuns qui essaieraient de les briser DD30 pour les briser 100 eb



Mousse :

Une mousse expansive en bombe qui finit par englober les mains dans une sorte de gangue sphérique de mousse, particularité du polymère : il se rétracte quand on essaye de le forcer (et pour ceux qui y ont pensé, oui ça sert aussi de jouet érotique). La substance est très difficile à

Cagoule d'isolation sensorielle :

Cette cagoule parfaitement opaque (de l'infrarouge à l'ultraviolet) peut en plus diffuser un bruit blanc gênant l'audition (-5 à toute tentative de perception). La cagoule bloque aussi l'accès au

net de la même façon que l'ancrage virtuel. Afin qu'elle ne tombe pas facilement, un lien bien serré la maintient autour du cou. Il est évident que la respiration n'y est pas facile. Prix : 200 eb (150 sans la possibilité de faire un bruit blanc).

Matos de plongée

Il est possible d'utiliser ces équipements au-delà de leur profondeur maximale indiquée mais il y aura 10% de chance par tranche de 10m pour que se produise un accident (les mélanges de gaz et les joints de pression n'étant après tout pas faits pour ça).

Re respirateur « islandeur »

Cout : 150eb

Pmax de 30m

Permet de rerespirer son air pendant 20 minutes avant de devoir remonter à la surface, garanti à vie mais cheap.

Bouteilles aquamax

Cout : 500 eb

Enc +1

Pmax de 60m

Le modèle comme on se l'imagine avec une bouteille des sangles des palmes etc.

Le big blue

Cout: 2500eb

Enc +1

Pmax 200m

Constitué d'une bouteille dans un sac à dos rigide (15PA), d'une combinaison isolante intégrale en néoprène et kevlar (8PA) et d'un casque intégral (12 PA) avec affichage des données de l'ordinateur de plongée intégré dans le sac (qui contrôle aussi les flux de gaz).

Ce système permet de ne respirer qu'une goulée de mélange toute les 20 minutes ce qui transforme une bouteille de 30m en une réserve de 6 heures. Il n'y a échappement d'air que toutes les 20 minutes ce qui en fait le modèle préféré des SEALS.

Nourriture

Multiplicateur :

bon : coût x 2, excellent : coût x 3 et plus.

Repas :

Cocktail 3

Multiplicateur, bon : coût x 2, excellent : coût x 3 et plus.

Croquettes 50/semaine
3,5 par repas.

Fast-foods 5-10/repas.

Nutrisupplément 10 Boisson remplaçant les aliments pour la journée.



Prépak de base 10/repas
150/semaine.

Prépak de qualité 14/repas
200/semaine.

Produit frais 20/repas
300/semaine et plus.

Quick-Cocktails 100 Pour concevoir des cocktails pour 10 personnes.

Ration Militaire 1,5 2500 calories. 2 à 3 par jour. Prêt à l'emploi.

Repas par traiteur 150-

200/repas

Restaurant 30

Mobilité

Cyberplaneur à géométrie variable :

Cout : 2300

Poids : 10 kilos

PS 10 (si il est détruit vous ne planerez plus).

Composé d'une structure cybernétique en myomère et matériaux ultra légers, le planeur doit être connecté au porteur. L'ensemble ne vole pas mais permet de planer de manière très confortable (30% d'angle de chute en moyenne). L'utilisateur garde les mains libres et peut donc utiliser une arme. Les matériaux permettent à l'ensemble de ne pas être facilement détectable au radar. Une fois replié l'ensemble ressemble à un petit sac à dos. Bref c'est idéal pour le base jump un peu sauvage.

Echasses urbaines 2.0 :

Ce sont des bottes un peu spéciales qui disposent d'une lamelle de composite souple qui se déplie en arc de cercle lorsque le porteur court. La lamelle se déplie et s'allonge peu à peu pour augmenter graduellement la vitesse du porteur (comme une extension de jambe, peu à peu vous passez digitigrade, vos jambes s'allongent et votre vitesse de course aussi). A chaque tour où le PJ court son MV augmente de 1 point, maximum +3. Cout 600 euro

Parachute :

Un outil un peu ancien mais toujours pratique d'autant que les nouvelles configurations de toiles permettent de freiner bien plus vite (oui c'est idéal pour le base jump). La hauteur minimale est de 50 m. cout : 150.

Lanceur de filin :

Projette un filin en monofilament à une distance maximale de 150m et ce silencieusement (par rapport à un coup de feu) cout : 100 + 20 par filin et pointe.

Matériel d'escalade :

Inclus un baudrier, de la corde et un enrouleur automatique (cout : 100)

Exosquelettes :

Ces exos là ne sont pas greffés sur votre squelette, vous pouvez les enlever comme vous enleveriez du matériel d'escalade.

Marche :

Cout : 250 euros

Poids : 8 kilos

Cet exosquelette là se présente sous la forme d'une armature au niveau des jambes

doublée d'un harnais au niveau du torse (les batteries quant à elles sont à la ceinture). Grace à cet exo, si vous êtes déjà un marcheur habitué à la randonnée vous pourrez sans peine marcher 12 h par jour avec un très gros sac à dos, en effet la structure autour de vos jambes (qui peut se cacher sous un pantalon très ample) soutient le poids de ce que vous avez sur le dos.

Les batteries offrent 2 semaines d'autonomie.



Ce modele, de part sa grande autonomie et son prix relativement modique attire beaucoup de nomades

Effets : +3 en endurance et ajoute 3 PA aux jambes. Pas de bonus aux dégats.

Manutention :

Cout : 3 000

Poids :25 kilos

Ce deuxieme exosquelette est présent sur la plupart des chantiers serieux, celui-ci ne se contente pas de soutenir le poids du porteur mais lui permet aussi de porter des charges plus lourdes (comme des plaques en acier etc.) Il est possible de tenter de cacher cet exo mais ça risque d'etre assez ridicule.

Effets : +4 en endurance et force = 8, 4 PA (sauf à la tete) mais encombrement 1 (autonomie : 72h à pleine charge).

Démolition :

Cout : 10 000

Poids : 60 kilos

Alors que les deux premiers ont pour but d'aider le porteur dans des taches normales, cet exo là à pour but de permettre à son porteur de faire des choses normalement impossibles : défoncer des cloisons, passer à travers des murs, affaiblir un poteau de structure en tapant dessus avec ses poings (quoique ça ait tendance à annuler la garantie constructeur). Plus serieusement, ce power loader est un engin baleze mais encombrant , que l'on envoi nettoyer les étages à réaménager.

Les mafias et les gangs ont rapidement compris le potentiel des exos, qu'ils avaient tendance à blinder pour en faire des ACPA de la rue. La réponse des autorités fut d'imposer des reglements très strictes (recensement, localisation GPS continue etc.) aux sociétés utilisatrices.

Les fabricants, eux, font des bundles avec des masses de démolition spécialement alourdies (5d6points de dégats)

Effets : +6 en endurance et force = 12 , donne 8 PA (sauf à la tete) encombrement de 3.

Autonomie : 48h à pleine charge

Espionnage

Tableau :

Poncho IR	300
Dazzler de caméras	150 ou 300
Sneak suit	900
Thermo optique	5000
Smartgoogles	500
Briseur de sécurité électronique	500+500 par fonction
Détecteur de signaux	500
Fibroscope autoforant	50
Kits divers	100 à 500
Puce relai	50
Micro laser	200 ou 500
Traceur	20
Générateur de bruits blancs	1000
Detecteur terahertz portable	2000
Vibreux de fenetre	15

Liste :

Tenue de camouflage :

Poncho IR : masque la signature IR du porteur, +2 à la difficulté pour repérer le porteur. Isole le porteur de la température extérieure. Existe avec une protection contre les pluies acides,

Sneak suit : la même chose mais avec un tissu qui semble absorber la lumière, +2 à la difficulté pour repérer le personnage dans les endroits sombres.

Glass shield : Une version améliorée qui prend la couleur de tout ce qui est derrière, donnant une impression de flou optique. Le bonus est de +5 pour se cacher et c'est deux fois moins cher qu'un thermo optique.

Camouflage

thermo

optique La variante la plus rare est : +8 à la difficulté pour le repérer, +1 par tranche de 10m.

Briseur de sécurité électronique :

Pour les serrures à cartes (+5), les options supplémentaires sont : décodage des empreintes vocales, palmaires et optiques

Détecteur de signaux :

Détecte les micros ondes, les infrarouges, les ultraviolets et les signaux radios. Idéal pour détecter les micros

Fibroscope autoforant :

Ce petit tube de fibres optiques est un outil idéal pour voir dans les coins. Ou à travers les serrures. À sa tête se trouve une petite meche très silencieuse pour percer les cloisons en plâtre ou bois (et ce parfaitement silencieusement).

Puce relais :

Permet de communiquer avec un objet non relié au net, attention il faut savoir l'installer

Traceur :

Ce petit disque, pas plus gros qu'une ancienne pièce de monnaie transmet sa position à 50m en milieu urbain et 200 en terrain plus découvert.

Générateur de bruits blancs :

Générateur de silence Génère des parasites qui brouillent les micros. Il rend aussi difficile la reconnaissance des sons, idéal pour passer en silence là où vous ne devriez pas.

Smartgoogle

s :

Tous les avantages des cyberoptiques sans perte d'humanité. Elles peuvent être équipées des mêmes options (30% moins chères).

Répulsif :

Repousse les animaux,

même modifiés (même si ceux-ci ont plus de facilités à l'ignorer), et perturbe les traces olfactives. Jet de pistage très difficile pour ne pas perdre la piste au moins provisoirement.

Détecteur portable :

Ce dispositif, de la taille de deux bouteilles d'eau emmène dans le domaine terahertz. Bien sûr il analyse aussi le signal résultant. Résultat, vous pouvez recevoir l'image des 20m alentours (attention, les murs réduisent considérablement la portée, tout comme l'eau).

Micro laser :

De la taille d'un gros pistolet ou d'un shotgun (suivant le modèle), permet d'écouter une conversation à 250m. ou 500m.



Vibreux de fenetre :

Ce dispositif de la taille d'un gros dés fait vibrer les fenetres et rends impossible l'écoute par un micro laser sur ces fenetres.

Dazzler de caméras :

Cet engin de la forme d'un d20 et gros comme un abricot genere des impulsions laser dans toutes les directions, ces impulsions éblouissent les caméras situés à 15m ou moins. Le modele plus cher peut même endommager les caméras.

Hygiene et divers

Bombe nettoyante :

Bombe aérosol remplie de nanoagents nettoyants, nombreuses utilisations pour clients créatifs. 25 par dose (pour nettoyer une grande piece)

Douche en spray :

Plusieurs utilisation pour ceux qui n'ont pas le temps (ou pas de maison).. Cout : 10

Kit :

Ensemble du matériel nécessaire à une tache : +5 dans sa réalisation

Mur en aérosol :

Ca ressemble vaguement à un petit extincteur sauf qu'il est plein de mousse expansive capable de se solidifier et d'offrir 2 m d'un muret de 50 cm de hauteur pour un couvert de 15PA. Cout : 150

Parfum des nymphes :

+2 en séduction (200 euros pour 10 applications).

Masque à smog :

Idéal pour limiter les risques de cancer du poumon (+3 à résister aux poisons des gaz)
Cout : 1 l'unité

Tente

Le sol est rembourré pour servir de couchage et la structure isole thermiquement, une fois repliée elle ne mesure qu'environ 30 sur 30 sur 10. Cout 50 par place

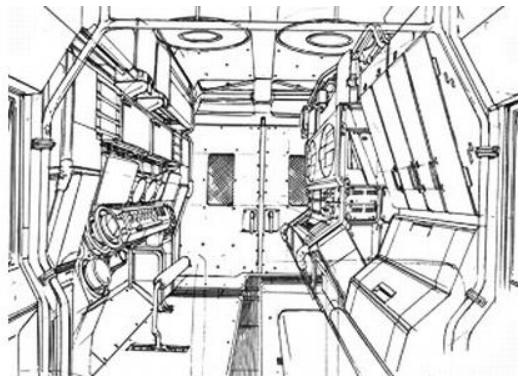
Sacs anti traces :

Ces sacs répondent à un besoin fondamental : chier. Alors oui ce n'est pas hyper engageant mais réfléchissez y, est ce que vous voulez laisser des traces ADN 2 fois par jour là où vous êtes passé ? La réponse est surement non. Ces sacs ont tout, un peu de p.q., et une allumette pour faire flamber le paquet (et ainsi éviter de laisser trainer ce foutu code ATGC).
Cout : 15 les 10

Véhicules

4 roues:

Arasaka-Toyota APC MTV-43



Type : Véhicule de transport de troupes
Vitesse maximale : 160 km/h
Acc/dcc : 30/55
Equipage : 4
Passagers : 8
Autonomie : 240 km

Cargo : 0
Manœuvrabilité : 0
SDP : 90 (Body 5)
SP : 40 (Armor 2)
Masse : 8 tonnes
Prix : 65 000 eb

Arasaka a acheté beaucoup de camions de transport/maintenance d'un modèle populaire de chez Toyota et les a fortement modifiés. Prenant avantage qu'ils soient répandus sur les routes du monde entier, Arasaka les a reconvertis comme transport de troupes camouflé. C'est aussi le châssis de base des drones de livraison.

Equipements spéciaux :

Military radio, GPS, 12 hours life support, cell phone and either equipment locke

Jeep trailhawk

Type : Véhicule tout terrain
Vitesse maximale : 190 km/h
Acc/dcc : 40/50
Equipage : 1
Passagers : 3
Autonomie : 710 km

Cargo : 400 kg
Manœuvrabilité : +1
SDP : 55 (Body 3)
SP : 15 (Armor 1)
Masse : 2.1 tonnes
Prix : 21 500 eb



La trailhawk de jeep est en compétition directe avec la Truccar de Volksrad, au point que ses performances soient pratiquement identiques.

Equipements spéciaux:

Crash control system, full audio entertainment suite, security system, 4-wheel drive, off-road capable.

Mazda bazouk

Type : Voiture
Vitesse maximale : 130 km/h
Acc/dcc : 25/50
Equipage : 1
Passagers : 3
Autonomie : 500 km

Cargo : 100 kg
Manœuvrabilité : 0
SDP : 40 (Body 2)
SP : 10 (Armor 1)
Masse : 1.85 tonne
Prix : 13 500 eb



Une voiture de ville décente, mais sans plus. Toutes ses caractéristiques se situent dans la moyenne.

Equipements spéciaux :

Crash control system, radio.

Mitsubishi Wolfen 2020

Type : Voiture
Vitesse maximale : 320 km/h
Acc/dcc : 55/70
Equipage : 1
Passagers : 1
Autonomie : 515 km

Cargo : 200 kg
Manœuvrabilité : +2
SDP : 60 (Body 3)
SP : 10 (Armor 1)
Masse : 2.1 tonnes
Prix : 142 000 eb



La nouvelle carrosserie plaît autant que l'ancienne, et avec une vitesse de pointe de 320 km/h il n'est pas surprenant que beaucoup la choisisse comme leur voiture de rêve.

Equipements spéciaux :

Crash control system, full audio entertainment suite, security system, cybernetic linkage, phone, GPS.

Rolls Royce Sheik

Type : Voiture
Vitesse maximale : 160 km/h
Acc/dcc : 30/65
Equipage : 1
Passagers : 7
Autonomie : 620 km

Cargo : 1 tonne
Manœuvrabilité : +1
SDP : 60 (Body 3)
SP : 30 (Armor 2)
Masse : 3.1 tonnes
Prix : 92 000 eb



Rolls Royce a toujours été synonyme de limousine de luxe et cette nouvelle voiture ne dément pas cette réputation. Instantanément reconnaissable comme telle grâce à son style élégant. Le summum du bon goût automobile.

Equipements spéciaux :

You want it, you got it.

2 roues:

Ducati Skate

Type : Moto

Vitesse maximale : 160 km/h

Acc/dcc : 30/65

Equipage : 1

Passagers : 0

Autonomie : 210 km

Cargo : 0

Manœuvrabilité : +1

SDP : 10 (Body 1)

SP : 0 (Armor 0)

Masse : 120 kg

Prix : 3 000 eb



La Skate est une moto bon marché, simple et très légère, parfaite pour un débutant.

Equipements spéciaux :

Off-road capable.

Harley Goatsgruff

Type : Moto

Vitesse maximale : 250 km/h

Acc/dcc : 50/55

Equipage : 1

Passagers : 0

Autonomie : 280 km

Cargo : 0

Manœuvrabilité : +2

SDP : 30 (Body 2)

SP : 20 (Armor 1)

Masse : 270 kg

Prix : 12 500 eb



Initialement développée pour le marché militaire, ce modèle a en fait été lancé sur le marché civil après y avoir suscité un intérêt considérable. Une Goatsgruff de série a remporté la dernière Baja 1000 au Mexique, ce qui a encore augmenté sa popularité et consolidé sa place parmi les meilleures motos tout-terrain en production.

Equipements spéciaux :

Off-road capable, GPS.

Kundalini Sagawa

Type : Moto

Vitesse maximale : 280 km/h

Acc/dcc : 45/65

Equipage : 1

Passagers : 1

Autonomie : 330 km

Cargo : 0

Manœuvrabilité : +2

SDP : 35 (Body 2)

SP : 15 (Armor 1)

Masse : 285 kg

Prix : 27 500 eb

Référence : Datafortress 2020



Une grosse moto, blindée pour la protection et la survie dans un environnement urbain hostile. Populaire chez les nomades, les gardes du corps, les polices privées et les mercenaires urbains.

Mitsubishi Kikaider

Type : Moto	Cargo : 0
Vitesse maximale : 255 km/h	Manœuvrabilité : +2
Acc/dcc : 45/65	SDP : 20 (Body 1)
Equipage : 1	SP : 5 (Armor 0)
Passagers : 1	Masse : 180 kg
Autonomie : 240 km	Prix : 5 800 eb
	Référence : Datafortress 2020



La moto de cross la plus populaire de Mitsubishi, respectée dans le monde entier et présente aux événements motocyclistes de toute la planète, depuis les courses d'endurance dans le style Baja jusqu'aux démonstrations de cascadeurs.

Equipements spéciaux :
Off road capable.

Véhicules volants

Weyland yutani modular 401



Type : hélicoptère	Cargo : 0
Vitesse maximale : 300 km/h	Manœuvrabilité : +2
Acc/dcc : 25/25	SDP : 125
Equipage : 1	SP : 25
Passagers : 6	Prix : 1 000 000
Autonomie : 1500 km	Référence : Datafortress 2020

L'hélicoptère standard des forces de polices bien dotées. Cette appareil est un vrai fauve, longue endurance, solide, modulable et même pas si cher que ça (le prix affiché est le prix catalogue avec des options) sans compter sa puissance de feu potentiellement dévastatrice.

Equipements : liaison satellite, capteur haute résolution diurne et nocturne, projecteur haute intensité, haut parleur et kits de cordée (pour larguer les forces spéciales rapidement en cas d'intervention), contres mesures.il dsipose également d'une mitrailleuse légère de chaque coté, nécessite un tireur.

Kits latéraux :

- Paniers à roquettes : mini missiles, généralement de la barricade en mousse, de l'ambre, de la lacrymo ou des EMPs pour disperser les émeutes.
- Mitrailleuses : deux mitrailleuses standards adaptés pour une commande par le pilote, peuvent etres chargées avec des munitions standards ou non létales.
- Laser : nécessite les deux cotés (un pour le canon, l'autre pour le générateur). Ce laser peut infliger 5d6 points de dégats à une cible, recharge pour 15 tir. L'avantage est que les tir reviennent très peu cher.
- Places supplémentaires : des bancs supplémentaires le long de la carlingue. Chacun de ces bancs rajoutent 3 places. C'est une option très courante (aussi car c'est la moins cher de toute).

Weyland yutani support 505



Type : hélicoptère	Cargo : 1000
Vitesse maximale : 300 km/h	Manœuvrabilité : +1
Acc/dcc : 15/15	SDP : 200
Equipage : 1	SP : 35
Passagers : 8	Prix : 2 000 000
Autonomie : 1500 km	Référence : Datafortress 2020

Si le modular 401 est le fauve de la gamme, le support 505 en est la bête de somme. Capable de porter de lourdes charges sur de grandes distances, lourdement blindé et pas ridiculement armé. Cet appareil a même été choisi par la trauma team comme véhicule d'intervention standard.

Equipement : liaison satellite, capteur haute résolution diurne et nocturne, projecteur haute intensité, haut parleur, contres mesures.il dsipose également d'une mitrailleuse légère.

Version trauma team : bloc opératoire minimale (caisson cryo, réserves de médicaments, autochirurgien)

Options

Blindage composite

Disponibilité : Rare
Référence : Maximum Metal
Prix : 200% du prix de base du véhicule

Les blindages composites ont deux effets : ils diminuent par deux la pénétration des charges creuses et ajoutent 25% de SP supplémentaires au véhicule.

Brouilleur infrarouge

Disponibilité : Médiocre
Référence : Maximum Metal
Prix : 10% du prix de base du véhicule (25% pour les AVs et les avions)

Réduit et disperse la signature infrarouge pour rendre le véhicule difficile à traquer aux infrarouges ou à l'aide d'un thermographe.

Carrosserie géométrie variable :

Disponibilité : rare
Prix : 100% du prix de base
Augmente l'accélération de 10.

Equipements de luxe

Disponibilité : Excellente
Référence : Maximum Metal
Prix : variable

La disponibilité de ce genre d'équipement est toujours excellente car il y aura toujours des personnes pour vous vendre des choses inutiles à prix élevé. Quelques exemples :

- Minibar : 500 euro, 1 espace.
- Lit rétractable : 250 euro (et plus), 1 espace. Peut contenir deux personnes. Pour plus, ajoutez 1/2 espace et 100 euro par personne.
- Jacuzzi : 2500 euro, 3 espaces. Peut contenir deux personnes.
- Siège massant : 200 euro chaque, pas d'espace supplémentaire.
- Mini-cuisine : 1000 euro, 2 espaces.

Extincteur

Disponibilité : Commun
Référence : Maximum Metal
Prix : 500 eb
Nombre d'espaces : 1

Un extincteur empêche le véhicule de prendre feu. Ce système externe est de deux types : à mousse (disponibilité : commun, coût : 1000

eb, 2 espaces, 30 tirs) ou à eau (disponibilité : commun, coût : 750 eb, 5 espaces, 30 tirs). Ce sont des canons qui ont une portée de 50 mètres ! N'importe qui touché par un canon à eau doit faire un jet de Constitution à +15 pour rester debout. Si c'est un canon à mousse, la personne est recouverte de mousse et a du mal à se déplacer, à voir et à tenir un objet. Mais c'est toujours mieux que d'être en train de brûler.

Système de survie au crash

Disponibilité : Excellente
Référence : Maximum Metal
Prix : 250 eb par personne
Nombre d'espaces : aucun

Les airbags et les barres de maintien préviennent l'équipage et les passagers de l'équivalent de 40 SP de dommages lors d'une collision ou d'un crash.

Liaison satellite

Disponibilité : Commun
Référence : Maximum Metal
Prix : 5000 eb
Nombre d'espaces : 1

Ce système permet de se connecter directement à un satellite de communication en orbite.

Contrôle par IA

Disponibilité : Rare
Référence : Maximum Metal
Prix : 1000/ pt de comp
Nombre d'espaces : 1

C'est un cerveau robotisé qui contrôle le véhicule et peut prendre en charge toutes ses fonctions simultanément avec une compétence de +15 (+10 aux Réflexes pour l'initiative). C'est l'évolution ultime du pilotage automatisé mais à une capacité de prise de décision limitée. Ce qui signifie que s'il est confronté à une situation inattendue, il va l'évoluer et la comparer aux données de la mission pour procéder de la meilleure façon qu'il croit possible.

Ce système a été développé dans le cadre de programmes robotiques militaires et n'est pas encore assez intelligent pour remplacer le contrôle humain au sein des véhicules de l'armée. Il peut contrôler correctement des

drones mais à la fâcheuse habitude de prendre des décisions qui peuvent sembler correctes au premier abord mais qui se relèvent désastreuses par la suite à cause de données insuffisantes. En outre ses actions sont hautement prévisibles, ce qui représente un inconvénient définitif pour son usage militaire. Le système va suivre les ordres donnés par des contrôleurs préalablement désignés et va les exécuter aveuglement, donc faites attention à ce que vous dites...

Liaison cybernétique

Disponibilité : **Prix** : 40% du coût Commun total des SDP
Référence : **Nombre d'espaces** : Maximum Metal aucun

Ce système permet à un opérateur de se connecter à un véhicule et de contrôler l'ensemble de ses fonctionnalités sans nécessiter de membres d'équipage supplémentaires. Une partie du système comprend des détecteurs répartis dans le véhicule : des caméras pour les "yeux", des micros pour les "oreilles", des liens avec tous les divers autres détecteurs et appareils de communications, etc. ... Grâce à lui, la conduite du véhicule est facilitée et plus précise : tous les jets de contrôle, manœuvre et de combat reçoivent un bonus de +2. Ce type de lien permet également à une seule personne de contrôler plusieurs fonctions d'un véhicule en même temps. C'est bien entendu moins précis que de concentrer sur une action à la fois ; chaque fonction utilisée dans le même tour donne un malus cumulatif de -1 en addition du bonus de +2. Par exemple, un pilote conduisant un AV en tirant au minigun

et en utilisant les détecteurs a un malus de -1 pour l'ensemble des trois actions (-1 pour le pilotage, -1 pour le tir, -1 pour le contrôle des détecteurs et +2 pour le lien cybernétique). Chaque poste d'un véhicule cyber-équipé est habituellement muni d'une prise pour se plugger. L'ordinateur de bord peut être programmé avec des codes d'identification et autres sécurités pour restreindre l'accès aux postes à certaines personnes.

Moteur boosté

Disponibilité excellente prix : = Vmax
 Augmente la vitesse max de 25%.

Roues à tiges :

Disponibilité : rare prix 50% du prix de base du véhicule
 Permet au véhicule de rouler en tout terrain sans risques, augmente aussi la maniabilité du véhicule de +1

Système de sécurité à choc électrique

Disponibilité : Excellente **Prix** : 500 eb
Référence : Maximum **Nombre**
 Metal **d'espaces** : 1

Ce système n'est pas uniquement une simple alarme, mais envoie également une décharge électrique lorsque quelqu'un touche le véhicule. Le choc n'est pas suffisant pour blesser, juste désagréable. Le système peut être réglé pour délivrer une décharge bien plus létale (dégâts : 6D6, les armures ne protègent pas contre ce type de blessure mais une combinaison en caoutchouc si) et dans ce cas la batterie à assez de puissance pour cinq charges.

Sécurité

Animaux



ANIMAL STATS TABLE

Animal	INT	REF	COOL	MA	BOD	EMP	SP	Awareness	Animal Sense Bonus	Melee	Damage
Small Dog	1	7	5	6	1	+4	0	8	5	3	1x1D6-2
Medium Dog	1	6	7	10	2-3	+4	0	8	5	4	1x1D6-1
Large Dog	1	5	6	10	5-8	+3	1	8	5	5	1x1D6+1
Wolf	1	7	8	11	8	-1	1	9	6	7	1x2D6
Housecat	1	10	7	6	1	+2	0	6	7	4	2x1/2D6
Large Cat	1	9	8	9	3-4	-1	0	7	8	6	2x1D6+1
Leopard	1	10	9	10	8	-3	1	8	7	7	2x3D6
Cheetah	1	8	8	30	7	0	1	7	6:V	6	2x2D6
Tiger/Lion	1	7	10	12	20	-3	2	7	5	6	2x2D6+8
Bear	1	5	8	20	20	-4	3	6	6:OM	5	2x2D6+8
Large Bear	1	5	7	20	30	-4	4	6	6:OM	5	2x3D6+8
Chimp	3	7	5	7	8	+2	0	6	3	3	2x1D6+1
Gorilla	2	6	7	6	15	11	3	5	3	4	2x1D6+8
Baboon	2	7	6	9	9	-4	1	6	4	4	2x1D6+1
Dolphin	3	8	8	10	10	+4	3	5	10:S	3	1x1D6+2
Seal	1	6/8	5	2/7	4	+1	1	4	4	2	1x1D6
Otter	2	7/9	3	4/8	3	0	0	6	4	3	1x1D6-1
Shark	1	8	3	9	10	-5	5	4	10	8	1x3D6+2
Raptor	1	7	4	22	2	2	0	6	8:MV	6	1x1D6-2
L. Raptor	1	6	4	18	4	-3	0	6	8:MV	6	1x1D6
Bat	1	10	4	10	1	4	0	4	15:S	2	1x1/3D6
Squirrel	2	9	3	8	1	-4	0	8	3	2	2x1/3D6
S. Rodent	1	8	2	4	1	-2	0	8	3	2	1x1/3D6
Rabbit	1	9	2	14	1	-3	0	7	8:S	1	2x1/3D6

NB : les animaux n'ont pas forcément la même capacité à encaisser les dégâts qu'un être humain, parfois c'est plus parfois c'est moins. Cela se matérialise dans le nombre de cases par niveau de santé. Un petit animal comme un chat pourrait n'en avoir que deux tandis que les très gros animaux (ex : un ours, 6).

Arme organique de surveillance de zone



Caractéristiques

Model Type	Bod	Ref	MA	Armor	dispo	Cost
Basic	5	5	12	5 SP	E	1000
Security	7	7	16	10 SP	C	2000
Police	9	9	20	15 SP	P	4000
Military	11	11	24	20 SP	R	8000

Composition

Matière	détection	PA base	poids	prix
Metal	+3	10	*1.25	500
Céramique	+1	15	*1	1000
Tri plastique	-3	20	*0.5	2000

Taille

Taille	CON	REF	MV	Espaces	Max. espaces	Pa et dégats	Poids	cout
Petit	-4	+4	*0.5	0.5	1	*0.5	15	0.5
Moyen	-2	+2	*1	1	1.5	*0.75	35	*0.75
large	+0	+0	*1	1	2	*1	75	1
Très large	+2	-2	*1.25	2	4	*1.5	110	*1.5

Options

Hardware

Armes implantées : la taille d'une arme implantée dépend de la taille de l'AOSZ, une arme de poche : ¼ ; veste ½ ; manteau 1 ; non dissimulable ½ voir plus

Armure supplémentaire : des plaques de kevlar et de céramique en bonus, augmente les PA de 5 pts. Attention l'armure ne peut pas dépasser 30.

Blindage EMP : ¼ d'espace, coute la moitié du prix finale de l'arme

Booster olfactif : +4 au pistage et à la détection olfactive. 600 eb

Camouflage : l'arme est déguisée de manière à ressembler à un animal non augmenté, -5 pour détecter la vraie nature de l'arme.

Charge électrique : lorsque l'arme est en contact avec une cible, elle peut libérer la charge électrique. Le choc fait 1d6 points de dégâts et la victime doit réussir un jet d'évanouissement à -1 (plus les modificateurs

aux dommages subies). L'évanouissement dure 1d10 minutes. La décharge met 3 rounds à se recharger

Cyber options : il est possible d'implanter des implants normalement dédiés aux humains dans une AOSZ à la discrétion du MJ.

Dents en carboverre : 4d6 points de dégâts (au lieu des 2d6)

Espaces : chaque espace peut être acheté pour 1000 eb.

Furtivité : +2 à la discrétion, 500 eb

Griffes escalades : pour les armes terrestres uniquement, donne un bonus de +4 à l'escalade et des dégâts d'1d6+1. 350eb

Scanner : médical ou techniques, a voir

Vitesse : 4 point de MV coutent ¼ d'espace et 300 eb (peut être prix 2 fois).

Software

Logiciel de mouvement ou de combat : améliore les capacités de l'arme à faire quelque chose (de 200 à 400 euros par niveau, +4 maximum).

Exemples

Sample Robohounds

Model: Kay Nine Enterprises "Barbie Hound"

Type: Artificial Animal Companion

Frame/Model: Small Metal/Basic Model

Total Cost: 1,750eb

Body: 1 **Reflex:** 9

Intelligence: 3 **MA:** 6

SP: 5 **SDP:** 5

Total Spaces: ½ **Weight:** 37.5 pounds

Options:

Realide (0/500eb)

Programs:

Dog Behavior

Breed Behavior - Toy Poodle

Companion

Patrol Behavior +2 (5+1d10 to

Awareness/Notice)

Capsule: Put forth as the original artificial

poodle, the Barbie Hound is an extremely

affordable robhound designed for

companionship and limited home security.

These dogs don't present much of an obstacle

for a determined thief, but they're not designed

to. Available in many "natural" colors (white

and black are popular), as well as in pink, blue,

and red.

Model: Militech Security "Pavlov"

Type: Standard Security Robohound
Frame/Model: Medium Ceramet/Security Model

Total Cost: 5,625eb

Body: 5 **Reflex:** 9

Intelligence: 3 **MA:** 16

SP: 10 **SDP:** 16

Total Spaces: 1 **Weight:** 70 pounds

Options:

Realhide (0/500eb)

Reinforced Joints (.25/400eb)

Lockjaw (.25/500eb)

Olfactory Enhancement (.25/600eb)

Siren (0/75eb)

Increased Speed (.25/300eb)

Programs:

Dog Behavior

Attack +2 (11+1d10 to attack)

Hunt Behavior +2 (5+1d10 to Shadow/Track, 10+1d10 to Track by scent, 11+1d10 to Stealth)

Patrol Behavior +2 (5+1d10 to Awareness/Notice)

Capsule: A standard low-end security robohound. Not particularly bright, but it gets the job done for many metropolitan police forces. They are quite often designed to resemble Labradors, and are often used to sniff out narcotics and other contraband.

Model: Astratech "Sparky" RoboRescue

Type: Fire and Rescue Robohound

Frame/Model: Medium Ceramet/Security Model

Total Cost: 9,475eb

Body: 5 **Reflex:** 9

Intelligence: 6 **MA:** 12

SP: 10 **SDP:** 11

Total Spaces: 1.5 **Weight:** 70 pounds

Options:

+5 Additional Spaces (0/500eb)

+1 CPU (.25/2000eb)

Heat Shielding (.25/1000eb)

Standard Climbing Claws (.25/350eb)

Fire Extinguisher (.25/100eb)

Siren (0/75eb)

Pop-Up Spotlight (.25/300)

Diagnostic Scanner (.25/800eb)

Programs:

Attack +2 (11+1d10 to attack)

Breed Behavior - Dalmation

Dog Behavior

Hunt +2 (8+1d10 to Shadow/Track, 11+1d10 to Stealth)

Movement +4 (13+1d10 to Athletics)

Patrol Behavior +2 (8+1d10 to Awareness/Notice)

Rescue Behavior +4 (10+1d10 to Search & Rescue)

Capsule: The modern fire department's Dalmatian. Though too expensive to be popular in cities where tax dollars are tighter than a lollypop's fishnets, several municipalities rotate a limited number of these models between local fire stations.

Model: Militech Security "Plague Dog"

Type: High-Performance Autonomous Military Robohound

Frame/Model: Large Triplastic/Military Model

Total Cost: 27,250eb

Body: 11 **Reflex:** 11

Intelligence: 9 **MA:** 24

SP: 20 **SDP:** 25

Total Spaces: 2 **Weight:** 75 pounds

Options:

+1 Additional Space (0/1000eb)

+2 CPUs (.5/4000eb)

Reinforced Joints (.25/400eb)

Restricted Access Killswitch (0/100eb)

Carboglas Teeth (.25/500eb)

Realhide (0/500eb)

Standard Optics Package with Low-Lite and Targeting (0/600eb)

Smartgun Link (.25/100)

Smartlinked Militech Viper SMG (.5/2400eb)

Auto-Reload System (.25/600eb)

Programs:

Dog Behavior

Attack +4 (15+1d10 to Attack)

Hunt Behavior +4 (13+1d10 to Shadow/Track, 15+1d10 to Stealth)

Movement +4 (15+1d10 to Athletics)

Pack Mind

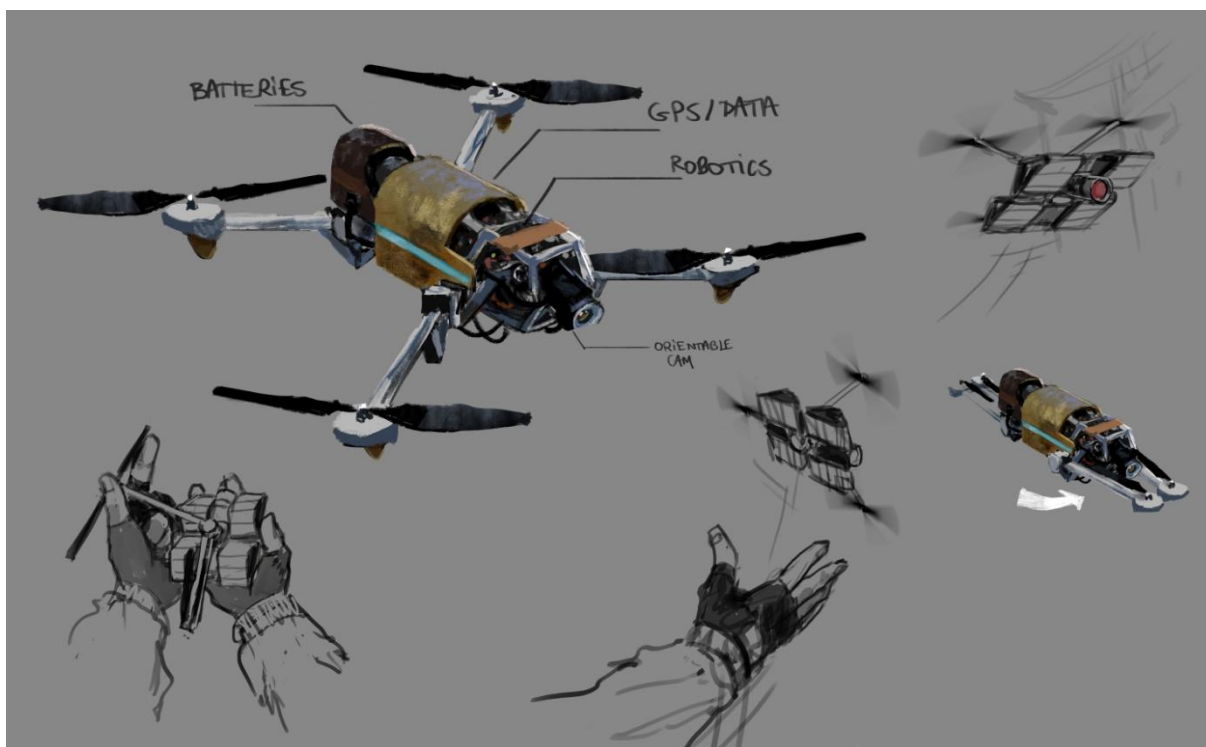
Patrol Behavior +4 (13+1d10 to Awareness/Notice)

Pseudo Intellect Programming

Submachinegun +4 (18+1d10 to SMG Attack)

Capsule: A high-end, military grade robohound. The intelligence of the model is frightening, and there are rumors that several units have actually managed to go rogue. Militech is considering installing a remote-operated self-destruct in future models.

Robots et drones



Death drone

Ce drone poly rotor est particulièrement silencieux et très utile comme appui pour les opérations urbaines.
 Cout: 200 + prix arme
 Pa: 5
 Ps: 5
 Vitesse: mv8
 Autonomie: 8h
 Armement : lance microgrenade, mitraillette, petite bombe anti blindage ou charge explosive (pour attaque suicide) (au choix).

Rotorcraft minidon

Ce drone est plus petit que le death drone et il évolue plus haut mais son rôle est différent, là où le death drone est une unité d'attaque le

minidon (à peine plus petit qu'un ballon de rugby) sert à l'observation.

Cout : 500

Vitesse : 160km/h

Pa et PS : 0 et 3

Portée 32km

Détecteur : IR/amplificateur de lumière/ anti éblouissement et téléoptique*10

Système APEX

Tourelle enterrée vicieuse, le tube d'1 m sur 50 cm de large surgit du sol

Tourelle enterrée

Cout : 5000

Ps et PA : 20 et 5

Tir : +5

Armement : variable

Gardien de cargaison

En forme de cube, avec quatre pates qui se déploient et une arme intégrée, ce module est très apprécié des industriels qui en mettent un ou deux au hasard parmi les caisses pour dissuader les voleurs. En raison d'une ressemblance avec un vieux personnage, le modèle est renommé gladdos)

Cout : 800

PA : 12

PS : 8

Mv : 3

Armement : généralement mitraillette à +6

Robot assassin tarentule

Cout 4 000

Senseurs : portée 20m et thermique olfactif, audio et de mouvements.

Ps et PA : 6 et 6

Attaque +3, perception +3 et athlétisme +1

Armement : pistolet à fléchettes empoisonnées

Ballon ou cerfs volants :

Cout : 500

Senseurs : portée 200m, thermiques et visuel

PS et PA : 6 et 1

Armement : généralement nul

Au bout d'un filin, très difficile à distinguer, permet de surveiller une zone importante sans grands frais et communications impiratables vu qu'elles sont filaires.

Pièges et systèmes de sécurité

Barbelé grim pant :

Le barbelé grim pant constitue le summum de la défense simple mais mutilante. Ce barbelé là se compose d'un faisceau de myomère, d'un autre piézoélectrique et d'une couche de métal particulièrement tranchante et recouvert de sympathiques pointes « épines » tranchantes.

Le principe est simple, quelque chose fait bouger le barbelé, le barbelé réagit et va sûrement s'enrouler comme une plante grim pante à ce qui la fait bouger. Quand ce quelque chose c'est vous, vous allez souffrir, plus vous paniquerez plus il vous lacérera.

Comment l'éviter : jet de perception suivi de jet de réflexe

Dégâts : 1d6 par tour

Comment s'en débarrasser : DD 15 pour l'enlever doucement

Les clôtures électriques

Généralement bien indiquées, ces clôtures sont là soit pour vous mettre un bon choc soit pour vous griller (2 à 10d6 de dégâts). Il est possible de les contrer en établissant une dérivation à l'aide d'un câble électrique (TECH DD10)

Caméras :

A moins de contrôler directement le système auxquelles elles sont reliées il faudra se connecter à elle via une puce mouchard et leur passer une séquence vidéo en boucle (photo/film DD 25). Il est bien entendu aussi possible de passer en dehors du champ de vision

LADAR

La version moderne du sonar (qui existe toujours et est toujours utilisé d'ailleurs), les deux balayent une zone et servent de détecteurs de mouvements. Si vous avez le temps de découvrir la fréquence d'émission vous pouvez envoyer un signal contraire pour lui faire penser que tout va bien (Difficulté 20)

Champs de mines

Ils sont dangereux et difficiles à désamorcer, avec un détecteur il est possible de trouver une mine (DD 15) et pour la désamorcer (DD 15 ou 20 suivant la compétence utilisée).

Mines rasoir : saloperie particulièrement vicieuse dérivée de la mine anti personnelle classique, la saloperie jaillit du sol et produit une véritable tornade de monofilaments qui va déchiqueter et mutiler tout dans un rayon de 2 m.

Destructeur optique

Ce laser est couplé à un scanner d'iris, si jamais le lecteur comprend que vous n'êtes pas la bonne personne il vous grille les yeux, (dégâts 1 à 4 d6, DD pour esquiver à déterminer).

Sismomètres et plaques de pressions

Pour les repérer : perception DD20 à 30 et pour les éviter, bah faites le pont marchez

doucement ou sautez suivant ce que vous aurez découverts.

Transpondeurs

Le fameux et antique badge sauf que là il est doublé d'une puce RFID pour émettre un signal reconnaissable comme ami par les gardes et le système de sécurité en général. Les plus paranoïaques font tatouer le badge sur leurs employés et insèrent la puce sous la peau.

Lasers de détections :

Les fameux lasers de sécurité si connus, DD20 afin de les détecter et DD 15/25 pour les dévier

et passer plus facilement le DD pour les passer va de 5 à 35 suivant l'installation.

Herse déployable :

Cette herse est la version moderne de celles qu'utilisaient la police au 21^{ème} siècle même si le principe est constant.

Une rangée de pics acérés destinés à faire exploser les pneus des véhicules qui passeraient dessus . **2d6 de dégâts et cout : 200**

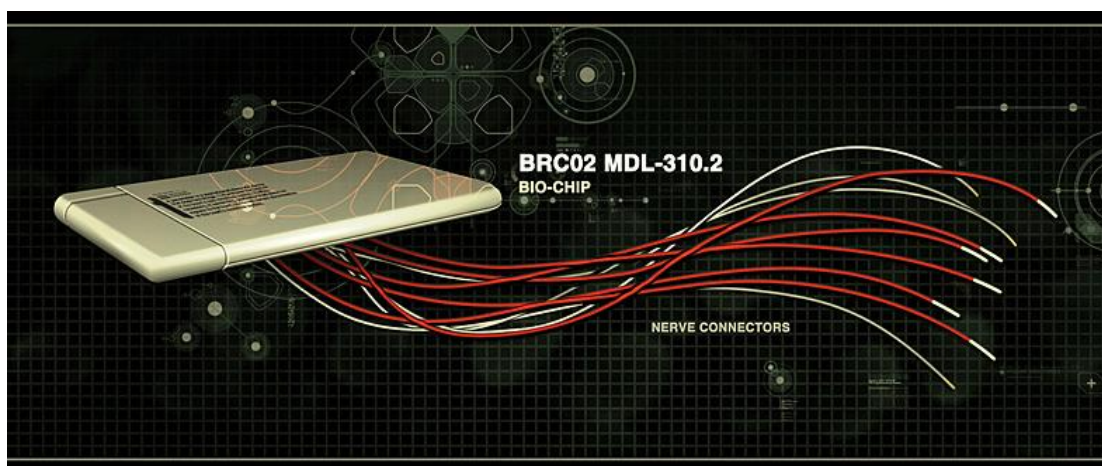
Hardware et software :

Puces

Le prix des puces est donné par niveau, maximum +3

Et voilà une pleine fournée de puces, autant de palliatifs à votre incompetence.

Si certaines compétences ne sont pas présentes, c'est normale la liste ne saurait être exhaustive et puis un bon MJ saura improviser.



Puces mémoires

Nom	Prix (eb)	Disponibilité	Description
Aéro Tech	250	Commun	
Agent Spécial	900	Médiocre	+1 en Langage, Géographie, Survie ou Culture...
Anthropologie	150		
Armurerie	200		
AV Tech	300	Commun	
Biologie	150		

Botanique	150	Commun	
Chimie	150		
Conception de Cyberdeck	200		
Contrefaçon	200	Rare	
Crypto puces	600	Commun	Puces de langage codé, vendues par 2, 4 ou 6.
Cyber Tech	300	Commun	
Déguisement	150	Commun	
Digi-ton ID	200	Médiocre	Permet de reconnaître un numéro de téléphone composé.
Education	200		
Electronique	150		
Expert (au choix)	Variable	Commun	
Explosif	300	Médiocre	
Gen Tech	200		
Géologie	150	Commun	
Gestion	150		
Gyrotech	300	Commun	
Habillement	100		
Histoire	150		
Langue Étrangère	200		
Look	100		
Mathématiques	200		
Musique	150		
Personnalité Attitude	900-1100	Médiocre	Permet de copier les manières d'une célébrité.
Pharmacologie	200		
Photomémorielle	1600	Médiocre	Puce enregistrant précisément les souvenir, durée : 24 h.
Physique	200		
Programmation	300		
Puce Agenda	100	Commun	
Puce Casanova	1300	Commun	+2 en Séduction.
Puce Courrier	600	Médiocre	Bloque la mémoire d'un messenger par un mot de passe.
Puce de Reconnaissance Auditive Corporate	150 / niveau	Médiocre	Identification des jingles et des voix des cadres d'une corpo.
Puce de Reconnaissance Auditive Militaire	150 / niveau	Médiocre	Identification des armes et des véhicules à l'ouïe.
Puce de Reconnaissance Auditive Rocker	150 / niveau	Commun	Identification d'instruments, voix ou affichage des paroles.
Puce de Reconnaissance Auditive Techie	150 / niveau	Commun	Identification d'une panne au son du mécanisme.
Puce Orbitale	900	Commun	+2 en Survie dans l'Espace, Culture Spatiale...
Puce Touristique	750	Excellente	+1 en Langage, Sites Touristiques, Culture, Géographie...
Puce Wanted	1200	Rare	Puce policière d'informations sur des criminels.
Puces de Reconnaissance Visuelle Milice	100 / niveau	Médiocre	Reconnaissance de corpos spécifiques à une compagnie.
Puces de Reconnaissance Visuelle Militaire	100 / niveau	Médiocre	Reconnaissance des uniformes, armes, véhicules...

Puces de Reconnaissance Visuelle Police	100 / niveau	Médiocre	Reconnaissance des criminels, crimes.
Puces de Reconnaissance Visuelle Rocker	100 / niveau	Commun	Reconnaissance des stars, des chansons, des partitions...
Puces de Reconnaissance Visuelle Secrétaire	100 / niveau	Commun	Reconnaissance des clients, associés, subalternes...
Puces de Reconnaissance Visuelle Tech	100 / niveau	Commun	Reconnaissance des circuits, pièces, fabricants...
Survie	200	Commun	
Système de Sécurité	200	Médiocre	
Utilisation Cryocuve	150	Commun	
Voyage d'Affaires	800	Commun	+1 en Langage, Culture, Habillement, Commerce...
Zoologie	150		

Puces réflexes

Nom	Prix (eb)	Disponibilité	Description
Ambidextrie	800	Médiocre	
Anti-Stress	350	Commun	Détend et déstresse. +2 au moral en combat, +1 en EMP.
Arasaka Te	270	Commun	
Armes Automatiques	300	Commun	
Armes Lourdes	400	Médiocre	
Art Martial	350		
Catalepsie	1000	Médiocre	Plonge dans un état de mort apparente.
Conduite Automobile	150		
Crocheter	150	Médiocre	
Danse	150		
Endorphine	850	Commun	+1 en résistance à la douleur. Combat la fatigue.
Engin Lourd	200		
Escrime	300		
Fish'n Chips	400	Commun	Puce régulant l'appétit.
Fusil	300		
Jeux d'Esprit	40	Excellente	Puce de jeux.
Manœuvres Zéro-G	200	Commun	
Mêlée	150	Commun	
Moto	150		
Nager	100		
Option Assimil	400	Commun	Puces d'assimilation rapide, durée de vie 24 heures.
Pickpocket	150	Rare	
Pilotage Aile Fixe	300	Commun	

Pilotage Dirigeable	300	Commun	
Pilotage Gyro	300	Commun	
Pilotage Jet	350	Commun	
Pistolet	300		
Thamoc (Alam)	270	Commun	
Tir à l'Arc	300		

Options de puces

	Prix (eb)	Disponibilité	Description
Compression	+ 200/400 au prix	Commun	Permet de stocker jusqu'à trois compétences à +1.
Orientation/Navigation	250	Commun	Fonctionne avec un implant téléphonique et G.P.S.
Puce Bègue de Visée	310	Commun	Empêche la superarme de tirer sur une cible amie.
Puce de Sécurité	+ 50/75 au prix	Commun	Puce impossible à relire une fois effacées.
Puce Réductrice	50-75% du prix normal		Puce non fiable à 100%.
Publicitaire	-50% du prix normal	Commun	Rajoute des pubs sur la vision, -2 aux compétences A composantes visuelle

Puces de braindance

Toutes les expériences que vous avez toujours rêvé de vivre, attention quand même, certaines puces stimulatrices des centres du plaisir peuvent s'avérer hautement additives et certaines puces peuvent contenir des

expériences horribles (oui ça veut dire qu'on peut vous torturer rien qu'en vous branchant).

Prix : en général c'est 50 eb la minute mais ça peut monter bien plus vite si l'expérience est particulièrement originale, ou illégale.

Puces spéciales

Puce d'analyse tactique : Compte comme une puce de reconnaissance des armes mais en plus affiche le champ de vision des cibles marquées,, compte le nombre de munitions tirées par les armes identifiées, affiche la portée des armes et le rayon d'action des explosifs. Bien sur ce n'est pas fiable à 100% mais ça rend quand même service. 25% de

fiabilité des information par niveau et 1000 par niveau. Prend aussi la place d'une puce par niveau (disponibilité médiocre)

Puce somamat : Puce inductrice de sommeil à réveil programmé, 400 et disponibilité commune

Software



Firewall

Les firewalls sont les seules défenses entre le cyber-cerveau et l'étendue du Net. Un cyber-cerveau peut posséder autant de firewalls que sa caractéristique TECH/2, avec un minimum de 2 (un de Surface, un pour le Ghost). Les serveurs, IA et mémoires extérieures ne sont pas limités au niveau du nombre de firewalls, mais peu en ont plus que cinq. Tout cyber-cerveau dispose d'un firewall de Surface passif de niveau 1 et d'un firewall de Ghost passif de niveau 1 gratuitement. Les bonus de défense des firewalls s'ajoutent à la Défense totale que les hackers doivent pénétrer pour accéder au cyber-cerveau.

Type de Firewall	Coût	Défense	Labyrinthe	Rang d'Attaque
Firewalls Civils Passifs				
Alpha - Niveau 1	500*	+6	--	--
Beta - Niveau 2	1500	+8	--	--
Delta - Niveau 3	3000	+10	--	--
Gamma - Niveau 4	6000	+12	--	--
Réseau - Niveau 5 **	10000	+14	--	--
Réseau - Niveau 6 **	15000	+16	--	--
Réseau - Niveau 7 **	22000	+18	--	--
Firewalls Militaires Offensifs				
Alpha - Niveau 1	2000	+8	--	10
Beta - Niveau 2	6000	+10	--	12
Delta - Niveau 3	12000	+12	--	14
Gamma - Niveau 4	24000	+14	--	16
Réseau - Niveau 5 **	10000	+16	--	18
Réseau - Niveau 6 **	15000	+18	--	20

Réseau - Niveau 7 **	22000	+20	--	22
Firewalls Labyrinthes				
Alpha - Niveau 1	+50%		5	
Beta - Niveau 2	+150%		10	
Delta - Niveau 3	+300%		15	
Gamma - Niveau 4	+500%		20	
Réseau - Niveau 5 **	+800%		25	
Réseau - Niveau 6 **	+1200%		30	
Réseau - Niveau 7 **	+1600%		35	
Boosters				
Alpha - Niveau 1	+50%	+1/2 TECH		
Beta - Niveau 2	+75%	+3/4 TECH		
Delta - Niveau 3	+100%	+1 TECH		
Gamma - Level 4	+150%	+3/2 TECH		
Firewalls Variables				
Phase 1	500	+5 / 10 rounds		
Phase 2	1000	+10 / 15 rounds		
Phase 3	1500	+15 / 20 rounds		
* Gratuit à l'achat d'un cyber-cerveau.				
** Uniquement disponibles pour les serveurs et les systèmes, pas pour les Ghost ni pour les IA.				

Basculer la défense de Ghost et la défense de surface : si un individu particulièrement paranoïaque a peur qu'un de ses firewalls soit plus vulnérable que l'autre, il lui est possible de basculer le niveau de défense de l'un vers l'autre lors de l'achat, à concurrence de la moitié de ce bonus. Par exemple : un firewall Beta offre un bonus de +8 pour la défense de surface et de Ghost. A l'achat, l'utilisateur peut donc basculer jusqu'à 4 points de l'un vers l'autre (+4/+12).

Types de firewall :

Firewalls militaires offensifs :

Si vous échouez lors d'une tentative de pénétration de ce type de firewall, celui-ci répond en attaquant. Et comme en général, les firewalls offensifs sont tellement difficiles à infiltrer qu'ils nécessitent une connexion filaire, le risque d'électro-feedback létal est très élevé. Les firewalls offensifs sont opérationnels que le cyber-cerveau soit conscient ou non, et ont donc leur propre Rang d'Attaque utilisé pour tous leurs jets d'Interface/Connaissances du Système (ajouter 1D10 à ce bonus pour tous leurs jets de compétence). Il est bien évident que ce genre de firewalls est vendu uniquement aux militaires, mais on doit pouvoir en trouver au marché noir. Les firewalls offensifs disposent également des attaques "dégâts cérébraux temporaires" et "dégâts cérébraux permanents" et peuvent les utiliser sans avoir à faire de jet de compétence !

Firewalls labyrinthes :

Ils forcent l'intrus à passer par un dédale en apparence sans fin d'expériences simulées, rendant le voyage long et épuisant. Ces firewalls peuvent être passifs ou offensifs et ont leur propre Rang de Labyrinthe. Il faut soustraire le Rang de Labyrinthe par la marge de réussite par laquelle le hacker bat le firewall. Le résultat est le nombre de rounds que le hacker doit passer pour trouver son chemin. A l'issue de ce moment désagréable, le hacker doit effectuer un second jet de pénétration de la défense du firewall. S'il échoue, il est éjecté du cyber-cerveau et prend des dégâts s'il s'agit d'un modèle offensif. S'il réussit, il sort du labyrinthe et peut faire ce qu'il veut. Ce firewall a un multiplicateur de coût au lieu d'un coût fixe, car il s'achète en supplément d'un autre firewall. Il peut être ajouté à n'importe quel type de firewall, mais un seul labyrinthe peut être construit par firewall.

Firewalls variables :

Les firewalls disposant d'une telle option peuvent booster leur défense en cas d'urgence. Si un hacker ne réussit pas à pénétrer le firewall du premier coup, celui-ci passe en mode parano et sa défense augmente de la valeur indiquée pendant un nombre de rounds égal au niveau du firewall (voir ci-dessous) multiplié par la deuxième valeur indiquée. Par exemple un firewall civil passif Gamma (4) équipé d'une option variable Phase 2 verra sa défense passer à +24 pendant 60 rounds soit 3 minutes. Le propriétaire du firewall peut le booster volontairement, mais seulement une fois par jour.

Software

Passe-Barrière : Un programme avec un dictionnaire de clés d'accès mis à jour régulièrement pour passer des firewalls sans les endommager. Il accorde un bonus de 2D6 aux trois prochains jets d'attaque sur un firewall. Après cela le logiciel ne sera plus d'aucune aide pour ce firewall, à moins que la clé d'accès ne change.

Ice Breaker : C'est un logiciel qui attaque les barrières de défense de façon autonome. Il recherche les faiblesses de ces barrières et les transmet au hacker. Il ne peut être utilisé que sur les firewalls passifs, toute tentative

Firewalls civils passifs :

Ce sont les firewalls standards dont tout le monde dispose. Ils sont les moins chers, les plus communs, et donc les plus vulnérables...

Niveaux des firewalls :

les firewalls disposent de niveaux Alpha (1), Beta (2), Delta (3) et Gamma (4), qui vont du plus faible au plus puissant. Certains avantages, actions de hacking et équipements peuvent encore augmenter la défense de ces firewalls.

Boosters : un booster est une modification qui se greffe sur un firewall existant pour permettre au détenteur de mieux utiliser sa TECH pour la défense

d'utilisation sur un firewall de type militaire va détruire le programme et sans doute engendrer une riposte. Il diminue la valeur de défense d'un firewall passif par 2D4 pendant les trois prochains rounds.

Hardware

Cyber-Harnais : Un système encombrant à très haut débit avec une pléthore de logiciels et matériels pour offrir une meilleure plongée dans le Net. Donne +10 aux jets d'Interface, Bibliothèque et Connaissance des Systèmes. Matos de la vie de tous les jours

Drogues



Notations et règles d'utilisation :

Durée : la durée nécessaire à la drogue pour prendre effet à partir du moment où on l'a absorbé. Suit ensuite la durée pendant laquelle la substance produit tous ses effets.

Présentation : la façon dont on utilise cette drogue généralement : injection par seringue, canule auto-injectable, poudre à respirer, pilule, poudre à fumer, patch dermal, ampoule de liquide à diluer dans une boisson...

Puissance : puissance relative de la drogue. Plus une drogue est puissante, plus ses effets seront impressionnants. Plus également ses effets secondaires seront fréquents et durs à contrer.

Utilisation: En tant que maître de jeu, si l'envie vous prend de soumettre un personnage à ces effets (en cas d'utilisation régulière, de surdose ou simplement par pure méchanceté), tester la résistance du personnage aux effets de

la drogue ainsi : faire faire un jet de résistance aux drogues avec comme seuil de réussite ($12 + (\text{puissance} \times 2)$). Moduler les effets secondaires en fonction de l'écart entre ce seuil et le degré de réussite du jet. La perte des facultés physiques ne sera pas effective à chaque jet raté, mais sera le résultat d'une longue accoutumance.

Effets : effets désirés de la drogue (ceux habituellement cherchés par le consommateur), suivis des effets indésirables éventuels.

Accoutumance : c'est la quantité de substance chimique causant la dépendance à l'égard de cette drogue. Pour simuler le niveau de dépendance d'un personnage, jeter 4D6 à chaque utilisation (ou de temps en temps pour une drogue douce). Si le résultat est inférieur à l'accoutumance de la drogue, le niveau de dépendance augmente d'un niveau.

Niveaux de dépendance vis à vis d'une drogue :

Consommateur exceptionnel : le personnage n'a aucune dépendance vis à vis de cette drogue.

Consommateur occasionnel : le personnage ressent en certaines occasions le besoin d'en prendre.

Consommateur habituel : le personnage ressent régulièrement le besoin de sa drogue.
Consommateur fréquent : le personnage ne peut se passer de sa drogue pendant une période de l'ordre de trois jours.

Accro : le personnage a quasiment toujours envie de sa drogue, dès que les effets de celle-ci se sont estompés.

Si le MJ décide que l'envie de drogue se présente, effectuer un jet de résistance opposée à son accoutumance aux drogues pour s'y soustraire. Des substances entraînant une dépendance physiologique ou psychologique induisent des troubles graves en cas de manque. Un long sevrage ou une consommation allant en diminuant peut entraîner une baisse du niveau de dépendance. Elle peut également occasionner des troubles mentaux, cardiaques, des douleurs, de crises de démence...

En clair, si vos persos veulent vivre à la limite, qu'ils assument leur vice.

Augmentation des caractéristiques

Nom	Type	Présentation	Puiss.	Durée	Effets	Durée	Effets secondaires	Acc.	Diff.	Prix
Empathine	Stimulant	Patch	+2	3 min.	Augmente le potentiel émotionnel et l'énergie corporelle. +3 EMP, +1 CON, -1 en TECH et INT	3 heures	Euphorie suicidaire	12	12	100
Jazz	Stimulant calmant	Capsule	+2	5 min.	+2 en REF et SF	1/2 heure	Accoutumance psychologique, comportement agressif, déficience immunitaire	15	20	300
Red	Stimulant physique	Seringue	+3	30 secs.	+3 en CON	1D6+3 heures	Contraction des muscles, crampes. 2D6 points de dégâts quand l'effet est terminé. Mort à long terme	18	30	300

Stimulants nerveux

Nom	Type	Présentation	Puiss.	Durée	Effets	Durée	Effets secondaires	Ac.	Dif.	Prix
Amorce	Stimulant neural	Ampoule	+2	3 min.	+2 en SF, +3 en perception, +2 aux jets d'évanouissement	1D6 +1 heures	Après la durée d'utilisation, -3 au comp, -2 SF, pendant 1D6/2 heures	12	30	300
Dab	Coordinateur	Inhalateur	+2	1 min.	+3 à toute action nécessitant précision	1/4 heure	Cancérigène, saignements de nez	10	15	100
Décharge	Stimulant	Pilule	+2	5 min.	Garde éveillé, supprime la faim	10 heures	Après utilisation, caractéristiques divisées par deux jusqu'au repos	14	20	100
Spotlight	Stimulant sensoriel	Ampoule	+2	3 min.	+2 en perception	1D3 heures	Dépendance psychologique, dégénérescence nerveuse	14	17	300

Drogues récréatives

Nom	Type	Présentation	Puiss.	Durée	Effets	Durée	Effets secondaires	Ac.	Dif.	Prix
Klute	Stimulant sexuel	Patch	+1	5 min.	Performances sexuelles augmentées	1D6 heures	Stérilité, douleurs	13	15	70
Smash	Euphorisant	Ampoule	+1	2 min.	Décontraction, euphorie	1/2 heure	Catatonie, état dépressif, accoutumance psychologique	10	2	20
Synthécoke	Stimulant	Poudre	+1	1 min.	Décontraction, euphorie	1/2 heure	Hallucinations	15	20	100
Verre Bleu	Hallucinogène	Poudre	+2	1 min.	Hallucinations, bien-être	1/2 heure	Altération temporaire de la conscience, INT réduit	14	30	300

Drogues de combat

Nom	Type	Présentation	Puiss.	Durée	Effets	Durée	Effets secondaires	Acc.	Dif.	Prix
Béthanatine	Analgésique	Patch	+2	30min	Diminue la signature IR		Dépression, dégâts corporels potentiels	12	25	150
Foolkiller	Analgésique	Seringue	+3	30 secs.	+3 en SF, perception et endurance	1/4 heure	INT et REF réduits, stérilité, déficience immunitaire	16	30	500
Happy Kill (CORP2)	Stimulant euphorisant	Seringue	+3	30 secs.	Réduit la douleur, développe l'agressivité	1/4 heure	Dépendance psychologique, paranoïa, dépression, rage psychotique	15	21	250
Stim II	Analgésique	Seringue	+1	30 secs.	Annule la douleur	1/4 heure	Dégâts supplémentaires à la fin de l'utilisation	13	15	80

Drogues de soins

Nom	Type	Présentation	Puiss.	Durée	Effets	Durée	Effets secondaires	Acc.	Dif.	Prix
Guérivite	Soins	Pilule	+2	1 heure	Augmente la vitesse de guérison	24 heures	REF réduit d'un tiers pendant une semaine	8	33	500
Sédatif	Sédatif	Seringue	+1	30 secs.	Sommeil de plomb	1 heures	Jet de CON très difficile pour résister, -3 aux actions	8	12	40
Syncomp	Antidote	Seringue	+3	30 secs.	Antidote contre certaines biotoxines	1 heures	Perte de REF temporaire/définitive	10	13	200
Traumal	Soins	Seringue auto-injectable	+2	10 secs.	Réduit les jets de résistance contre la mort de 3	5 minutes	Inconnus	8	18	120

Services

Thérapies



Psychochirurgie

La psychochirurgie, c'est la psychologie du futur, l'ancienne est aidée de méthodes de méditation orientale et de cybernétique. Quand votre médecin est une IA, elle peut fouiller votre tête et adapter de manière subtile votre personnalité. C'est odieusement cher et risqué mais ça permet vraiment de vivre mieux avec ses implants, et ainsi de ne pas risquer de péter un plomb. Les meilleurs privés du monde ne ratent la possibilité de séances post-implantatoire.

Cette technique permet aussi d'imprimer un conditionnement très puissant, à égalité avec l'instinct.

La psychochirurgie est si puissante qu'elle permet d'acheter des traits normalement accessibles uniquement à la création de personnage pour 2000 euro le PC avec une limite de 8 PC maximum. Au-delà, il votre cerveau risque de souffrir.

La psychochirurgie peut aussi servir comme traitement sur les prisonnier. En leur insufflant un dégoût profond de la violence ou une phobie de la ville dans laquelle les crimes et délits ont été perpétrés

Thérapies

Post opératoires

Un autre moyen de vous rajouter un tas de petites choses dans la viande. Contrairement au matériel et à la clinique, une psychothérapie peut être appliquée après l'implantation du matériel.

Thérapie	Temps par PH récupéré	Prix/PH	H/semaine	Récupération
Externe	1 mois	1500 eb	14	1/4
Interne *	1 semaine	3 000 eb	168	1/3
Intensive *	1 semaine	5 000 eb	168	1/2

* le patient demeure en permanence dans l'institution qui le soigne.

Externe : le patient conserve une activité normale, il passe juste deux heures par jour chez son psychiatre, généralement à la clinique qui lui a posé son équipement.

Interne : la thérapie se déroule à l'intérieur de la clinique, le patient n'est pas autorisé à sortir et passe tout son temps à se familiariser avec les effets de ses améliorations tandis que les psychologues lui apprennent à supporter ses modifications et améliorent ses capacités d'interaction.

Intensive : en plus de l'entraînement, le système nerveux du patient est surveillé et le réglage de ses implants optimisé. Pendant ce

temps, une équipe de psychologues spécialisés reconstruit sa personnalité sous une forme qui minimise la perte d'identité. A la fin du traitement, ils connaissent mieux leur client que lui-même ne se connaît, il vaut donc mieux avoir confiance en eux... Et inutile d'essayer de faire le tri entre ce qui vient de vous et ce qu'ils ont mis dans votre tête.

NB : la thérapie intervient après l'opération, le modificateur s'applique après, donc même avec le meilleur matos et la meilleure thérapie on ne peut aller en dessous de 25% du cout initial.

Post traumatiques

Le traitement du Stress se fait avec la compétence Psychologie (et non, il n'est pas possible de se traiter soi-même). La difficulté du test est de 20 tant que le patient n'est pas en crise. Chaque type d'état de crise a son propre degré de difficulté de traitement, et des séances préalables doivent ramener le patient à l'état Détendu avant de commencer le traitement du trouble lui-même.

Chaque séance dure 1h, doit être espacée d'au moins trois jours de la précédente et élimine en

cas de succès 1D6/2 Points de Stress (arrondir au supérieur). Selon le praticien, cela peut coûter de 100 eb à 1000 eb la séance (alors prenez soin de vos amis MedTechs...). La maîtrise de techniques comme l'hypnose ou l'accès à des médicaments et/ou des moyens avancés comme le Simsens, pour revivre et apprendre à surmonter le traumatisme, abaisse la Difficulté du traitement de 5 points (par exemple, test de Psychologie de Difficulté 15 au lieu de 20 pour un traitement "normal").

SIN chirurgie

Procédures	prix
Mise à zéro	25 000
Squelette jetable	2000 (varie en fonction du temps d'utilisation)
Changer de cuir	50 000

La mise à zéro :

C'est la procédure qui permet d'effacer votre SIN et votre squelette du réseau. Vous ne faites plus partie du système.

Big Brother arrête donc de s'intéresser à vous mais en contrepartie vu que vous n'existez plus, si vous vous faites chopper vous n'avez aucuns droits.

Squelette jetable

C'est un squelette limité dans le temps, les faux dossiers finiront par être découverts mais si vous avez bien calculé, à ce moment là vous n'en aurez plus besoin.

Changer de cuir

Ça c'est quand vous devez vraiment changer d'identité. C'est bien sur très compliqué,

affreusement cher et hyper illégal. Une option courue est de cumuler les deux identités.

Bancaire

Coffre

Banque classique

Un coffre dans une banque dépend beaucoup du volume de celui-ci, comptez environ 100 par mois pour un volume de 30*25*10

Compte

Banque classique

Une banque classique demande des vérifications avant d'accepter de vous ouvrir un compte, ils demandent à voir votre identité, votre casier judiciaire etc.

Pour 50 euros par an vous avez droit à un compte avec carte (carte qui contient vos données biométriques). A ce prix là n'esperez pas plus de 5% de taux d'intérêts.

Vous pouvez aussi bien sur retirer du cash dans les distributeurs mais rappelez vous que cette façon de payer n'est pas bien vu partout

Banque virtuelles

Les banques virtuelles n'existent que sur la toile, celles-ci appartiennent souvent à des caisses noires de services secrets, de mafias etc. Bref, elles sont louches mais elles payent beaucoup plus, il est parfaitement possible d'espérer entre 7 et 12% de taux d'intérêts. Le problème est qu'il y a 5 % de chance que l'argent ne soit pas disponibles quand le personnage en a besoin et 5% de chance que la banque disparaisse totalement et votre argent avec (rassurez vous quand même, en général ils finissent par réapparaître et vous rende votre argent avec des intérêts supplémentaires).

Boursicotage

Ce n'est pas parce qu'on ne travaille pas dans la finance que l'on a pas le droit d'aimer ça, il est donc possible de confier votre argent à un expert. Ceux-ci prennent des commissions sur les bénéfices qu'ils font avec votre pognon mais ça paraît logique non ?

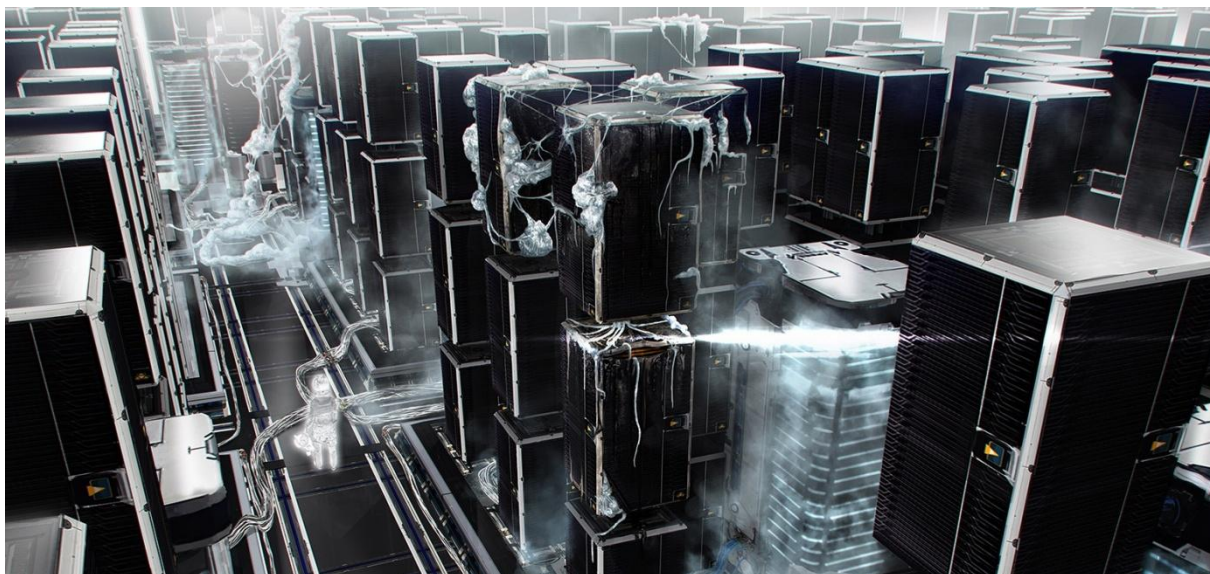
Ça va vous coûter $200 * (\text{investissement} + \text{intelligence})$ par opération, et en général ils ne s'intéressent pas à des sommes inférieures à $200 * (\text{investissement} + \text{intelligence})^2$.

Blanchiment

Faire blanchir votre argent vous en coûtera 30 % plus 15% de commission (la commission est négociable pas le pourcentage). Ça peut

paraître élever mais c'est le minimum pour que ceux qui voudraient surveiller votre argent ne vous retrouve pas.

Informatique



Puissance machine

Si vous avez besoin de plus de puissance de calcul, vous pouvez acheter ou louer des botnets, cette aide informatique n'est significative (+1) que tout les 100 systemes

zombies. Ce pack coute 50 la journée (oui c'est cher mais un tel réseau est difficile à maintenir) ou 200 à l'achat mais vous aurez alors à vous en occuper.

Assurances

Trauma team

Le premier mois donne le droit d'accéder au service, les autres sont des acomptes.

Service de base: comme son nom l'indique, c'est le service de base, le tarif sur place est de 500 euros par minute, à ce prix là ils vous stabilise et vous remet un peu en forme jusqu'à l'hôpital de votre choix (généralement le plus proche vu que le temps c'est de l'argent). Le délai d'intervention est de 3d3 min. Et ils attendront à vu des heurts tant que les coups de feu ne se seront pas arrêtés. A ce prix là c'est à vous de craquer la carte qu'ils vous ont donné pour les alerter.

Service gold: pour 25 000 euros par ans, vous avez droit à 10% de rabais sur les soins hospitaliers post intervention et 50% de rabais sur les soins sur zone plus une intervention

gratuite par an. Une fois arrivé (en 2d3 min), ils tireront des balles gels de loin pour tenter de disperser ceux à l'origine des violences.

Service platinum: 50 000 par an, à ce prix là vous ne payez que 10% symbolique du prix normal des interventions et vous bénéficiez bien sur toujours de la réduction sur les frais hospitaliers. Quatre interventions par an sont offertes. Si ceux là se font agresser, ils répliqueront à balles réelles. Ils arrivent en 1d3 min. Si vous êtes d'accords, vous avez droit à un biomonitor automatique pour déclencher l'intervention d'une équipe.

Infinite service: pour 100 000 par an, deux équipes sont garanties en à peine 1d3 min. 5 interventions sont offertes par an, les autres

avantages financiers sont ceux du service platinum.

Réenveloppement



Prix de la procédure

	6 mois	3 mois	1 mois	2 semaine	1 semaine
50%	e	e	d	d	c
40%	e	d	d	c	c
30%	d	d	c	c	b
20%	d	c	c	b	b
5%	c	c	b	b	a

Niveau e	50 000
Niveau d	100 000
Niveau c	250 000
Niveau b	500 000
Niveau a	1 000 000

Ce prix comprend le corps (25 000 pour un clone vu que c'est 99% des opérations, d'avance), le reste étant le coup du réenveloppement lui-même.

Prix du corps

Modele standard adapté :

Pour les désespérés. Ces corps ne sont que des pales copies de ce que vous avez put être et en général vous le savez vu le prix que vous payez : 15 000. Ils ont donc des conséquences

assez dramatiques sur votre empathie (cout pts d'humanité : 2d6 +1 point par compétence diminué lors de la résurrection). Un de leur rare avantage est qu'ils tolèrent un peu mieux que la moyenne les implants et qu'ils ne sont pas difficile quand plus tard il s'agira de trouver

des pieces détachées. Ils ont aussi le mérite d'être disponible immédiatement.

Clone :

C'est vraiment le standard du réenveloppement, ce corps est bien mieux supporté que les autres (cout pts d'humanité : $3d3+1$ pt par compétence diminué lors du réenveloppement). Il faut compter un an de maturation.

Version synthétique :

Cette version synthétique de vous vous coute certe très cher au début (aussi bien en humanité qu'en euros : $2d6+1$ pt par compétence diminué lors du réenveloppement et 50 000 euros) mais il y a vraiment moyen de rentabiliser ça après :

Récemment un nouveau type de corps vient d'apparaître. Ces corps sont dits synthétiques et pour cause, ce sont des bio robots à bases de polymères catalytiques, de composites et de bio alliages métalliques. Ils disposent de sensations diminués, mais en contrepartie ils bénéficient d'une résistance aux dégâts redoutable. Les synthétiques peuvent encaisser plus que quiconque et encore plus si ils sont améliorés cybernétiquement. Ils sont assez visibles de par leurs traits lisses blancs et plastiques mais leurs inconvénients sont tous rachetables, le goût peut être compensé par un booster gustatif par exemple

Les synthétiques ne saignent pas (en fait ils saignent mais trop peu pour que se soit gênant), ils disposent de 6 cases par niveau de santé ils disposent d'un bonus de +5 aux jets contre la

Autres options

Pile de designer : cette pile est spécialement adaptée pour vous à l'aide d'un brainmapping poussé. Adapter la pile garanti de meilleures conditions de réenveloppement, ainsi vous bénéficiez d'un enveloppement de la qualité supérieure à celle que vous payez. Cout pour une pile sur mesure : 25 000

Transenveloppement : $2d6 + 2$ pts d'humanité et 6500 pour une reconstruction avancée

Psychochirurgie : il est tout à fait possible de se commander des séances de psychochirurgies durant son réenveloppement. Celles-ci coutent

mort, leurs émissions infrarouges sont réduites (-4 pour les détecter par ce biais), ils ne sentent rien (et ne peuvent donc pas être perçus ainsi, mais c'est dérangeant pour les autres et conduit (avec d'autres inconvénients) à un malus d'interaction social de -2 à tous les jets.

Autre inconvénient, le corps n'étant pas standard, les organes à greffer ne le sont pas non plus, ils sont donc plus cher de 25% minimum (et pas toujours disponibles), oui ça fait mal mais ceux-ci sont mieux tolérés et vous couteront donc 20% de points d'humanité supplémentaire.

Dernier inconvénient, vous n'êtes pas vraiment humain (mais en ces temps troublés qui l'est vraiment) sauf que là les gens vous considèrent comme une abomination, les augmentés sont généralement victimes de préjugés, vous l'êtes toujours et les brimades sont si intenses qu'elles dégénèrent rapidement

Corps volé :

Ce corps n'était pas le votre, ça c'est sûr mais il avait sur lui suffisamment de matériel pour que ce soit intéressant de payer une petite fortune (75 000 euros) pour mettre votre pile dedans. La procédure est complexe : il s'agit d'arracher sa pile sans le tuer avant de flasher son cerveau et de mettre la votre dedans. Inutile de préciser que c'est généralement illégal, ce qui peut augmenter le prix d'une autre petite fortune.

25% moins cher en raison de la facilité à écrire sur une page blanche.

Implants

Il est possible d'investir dans son prochain corps, de lui adjoindre dès la phase de maturation des implants, ceux-ci étant là depuis le début ils couteront 25% de points d'humanité en moins. L'inconvénient est que cette phase allonge le temps de disponibilité du corps.

Caractéristiques

Il est possible d'améliorer l'original mais à 5000eb le point de caractéristique c'est très vite très cher, mais si vous avez vraiment

beaucoup d'argent vous serez un dieu parmi les hommes.(maximum : 3 point dans une carac et pour une valeur finale inferieure ou

égale à 12, et pas plus de 7 points achetés de la sorte)

Immobilier

Centre de détente Arasaka	40/nuit	Hôtels à cercueils de luxe. Nombreuses options.
Cercueil	7-35/nuit	Options possibles : télé, bar-frigo, chaîne-hifi, déjeuner en prépak, climatisation, serrure de sécurité, prise électrique, accès au réseau...
Location	200/pièce/mois	
Location centre ville	coût x 3	Quartiers sous étroite surveillance.
Location sanitaire	100/mois	
Location zone cadres supérieurs	coût x 5	Quartiers bouclés, immeubles gardés 24h/24.
Location zone corporatiste	coût x 4	Banlieue calme surveillée par des milices.
Location zone malfamée	coût normal	Zones chaudes proches des zones de combat.
Location zone modérée	coût x 2	Zones régulièrement patrouillées par la police.

Transports



AV-Taxi	100/km	
Liaison intercontinentale par avion orbital	1 500	
Location de véhicule	1/20 eme du prix par jour	
Pedicab	1/km	Vélo-taxi.
Surface de la Lune	5000-7500	
Taxi	2/km	
Taxi' Beeper	10/mois	Appelle le taxi le plus proche, facture automatique.
Ticket de métro/bus	2	
Traversée du continent en avion	500	
Traversée du continent en dirigeable		300 (moyen), 1000-3000 (première classe)
Traversée du continent en maglev		100 (wagon), 250 (première classe)
Vol vers Mars	5000	Depuis Lumierrante
Ascenseur vers orbite	5000	Le prix est cher pour dissuader les bouseux de venir encombrer les paradis.
Navette vers orbite	15 000	Le vrai luxe

Divers

Prostitution

Service normal : l'indétronable classique :50
Service spécial : vous savez ce petit fantasme qui vous titille depuis longtemps ? 100
Wapping : après ça le paradis peut paraître fade : 1 000 000

Options

*2 si de luxe
*10 si courtisane légendaire

Corruption

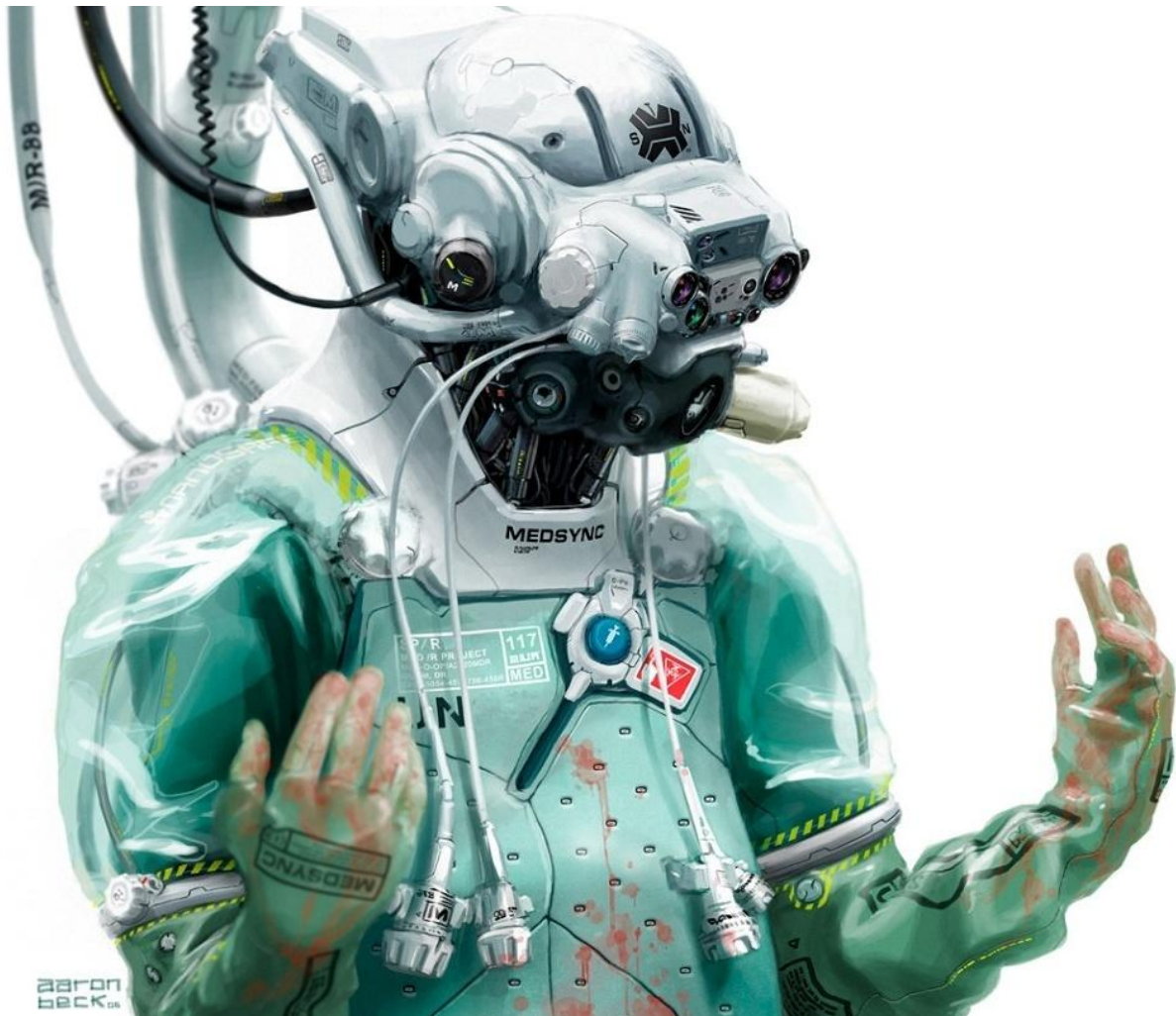
10 à 15 % de vos profits tiennent généralement les flics éloignés

500 euros permettent de faire en sorte qu'un fonctionnaire ferme les yeux

Sécurité

Les tarifs sont très dépendants de la qualité mais comptez 500 euros/mois pour une équipe de vigiles de niveau correct si vous vivez dans un quartier convenable. Les prix sont corrélés au prix du foncier (plus c'est la zone plus vous paierez cher).
Si vous voulez une équipe tactique, c'est deux fois plus.

Augmentations



Modalités

Les augmentations c'est super cool, on est d'accords mais en plus du système (qui peut être très couteux si prohibé), vous devez payer l'opération.

Code	Nom complet	Dégâts	Prix	Endroits
N	Négligeable	1	-	N'importe quelle clinique de centre commercial. L'opération dure une heure. Difficulté 10
M	Mineure	1D6+1	500	Centre médical, charcudoc standard, 2 heures. Difficulté 15
MA	Majeure	2D6+1	1500	Hôpital avec salle d'opération, bon charcudoc, 4 heures. Difficulté 20
Cr	Critique	3D6+1	2500	Hôpital avec salle d'opération, 6 heures. Difficulté 25
SCr	Super Critique	4D6+1	4000	Clinique haut de gamme (Chiba, Scandinavie, Orbite, clinique centrale d'une corpo). Difficulté 30

Ces frais couvrent aussi les frais d'hospitalisation. Pour rappel voici les frais d'hospitalisation pour quand vous revenez en train de pisser le sang cause de votre dernier raid.

Secteur hospitalier	Coût
Soins légers	100
Soins intensifs	500

Si vous êtes venu pour des blessures mais que vous vous révélez insolvable, vous n'avez besoin que d'un seul rein.

Les coûts hospitaliers sont importants dans la mesure où vous devez certes payer l'opération mais aussi l'hôpital le temps de votre convalescence (ce qui augmente vraiment très vite les prix).

Qualité de la cybernétique

Il est possible d'acheter de la cybernétique de meilleure qualité, ce qui permet d'augmenter la fiabilité et de réduire la perte d'humanité (à votre avis, un bras Raven Microcyb presque humain et aussi sensible que l'original et un cyberbras russe aussi sensible qu'une brique et qui couine à chaque mouvement ont-ils le même effet sur votre moral ?).

Dans le cas des équipements style biomatériel et autre nanotech, la qualité représente une meilleure adaptation du produit à la physiologie de l'utilisateur. Les nanoïdes des matériels haut de gamme sont également mieux supportés par l'organisme, et moins susceptibles de créer des interactions dangereuses.

Grade	Prix	Fiabilité	Dispo	Modificateur de PH	Description
E	x0, 7	PF	E	*1.2	Matériel bas de gamme, le genre de cybernétique chinoise ou russe commune dans la rue.
D	x1	ST	C	*1	Le matériel ordinaire.
C	x3	F	M	*0.8	Matériel de bonne qualité.
B	x7	TF	R	*0.6	Matériel d'excellente qualité personnalisé ou sur mesure.
A	x10	TF	R+	*0.5	Le top. Matériel conçu sur mesure par les meilleurs.

Voici le cours des principaux organes :

NB si vous trouvez des organes frais et que le donneur porte une carte de donneur justement, vous pouvez les revendre...

Partie du corps	Récompense moyenne	Prix de vente
Bras	500	1000
Jambes	600	1200
Cœur/Poumons	700	1400
Foie/Reins	200	400
Yeux/Oreilles	800	1000
Autres organes	200/300	400/600

Ce prix est à modéré suivant l'état des organes :Etat médiocre : *1/2

Excellent état : *2* récompense moyenne

Accessoires de mode

Nom	Code	Prix ph	Prix	Effets
Datanails (/ongle)	N	0.5	200	Remplacement d'un ongle par un écran vidéo
Datateeth	N	0.5	200	Remplacement d'une dent par un écran vidéo
Dents retaillées		1	50	Morsure dégâts 1D2
Sunblock	N	1	700	Ecran totale nanotechnologique, existe en différentes versions
Techchev				
Tv skin nu tek	M	1D6+4	600	Permet d'utiliser tout ou partie de son corps comme écran vidéo
Nano cosmétiques	N	0.5	400	Nanotech pour être impeccable, +1 en Look pour chaque option (maxi +4)

DataNails : Issus des derniers progrès des écrans plats, cela permet de remplacer vos ongles par des écrans vidéo. Regardez la télévision sur votre pouce tout en suivant les cours de la bourse sur l'annulaire ! Compatible avec la plupart des protocoles de transmission d'image. Un support de puces est implanté au niveau du poignet, le système peut également être raccordé à un Neuromat, support de puces ou autre système.

DataTeeth : Pour redonner du lustre à votre sourire ! Produit par Dynalar, fabricants des DataNails. Pourquoi se contenter d'un sourire carnassier ? Montrez leur ce qui les attend en haute-définition.... Peut être géré par une puce installée dans la dent ou relié à une autre source d'images

Dents retaillées : Le summum de l'amélioration low tech ! Peut être pratiqué avec deux euros de matériel de magasin de bricolage. Les dents sont taillées en pointe, vous donnant un sourire cannibale. Dégâts 1D2.

SunBlock : Pour être définitivement à l'abri des coups de soleil, ou garder ce look livide qui vous branche ! Des nanoïdes spéciaux enrichissent la couche cornée de la peau en pigments réfléchissant ou absorbant les UV.

Techchev : Cet implant est constitué de fibres synthétiques se substituant à tout ou partie de la pilosité naturelle. Merveilles de la chimie moderne, ces cheveux synthétiques se passent de lavage, de peigne et de coiffeurs, un coup de brosse humidifiée suffit à les entretenir. Ils ont cependant un toucher un peu "plastique" et brûlent encore mieux que des cheveux naturels (même si on peut remédier, pour quelques Euros de plus bien sûr...). Et vous n'êtes pas limité à une apparence naturelle, on peut vous greffer quasiment n'importe quoi.

TV-Skin Nu-Tek : Utilisant les derniers progrès de la technologie des fibres optiques, cette nouvelle Synthépeau vous permet d'utiliser votre corps comme écran vidéo. Le système GridWork et le circuit de réception spécialisé permettent d'afficher un écran de n'importe quelle taille, n'importe où. Un processeur neural est nécessaire pour pouvoir utiliser cet implant.

Nano-cosmétiques : La solution pour être toujours impeccable, des millions de nanoïdes s'activent sans relâche pour vous donner un look soigné. Effet +1 par kit, pour un maximum de +4. Sont disponibles les kits Fraîcheur Menthol, Teint Lumineux et Coiffure de Star.

Chirurgie exotique, esthétique et social

Nom	Code	Prix ph	Prix	Niveau	Effets
Modification d'apparence			1200	Minimum	Vous ressemblez à peu près à votre modele.
			2400	bonne	Vous ressemblez réellement à votre modele
			3600	Excellente	Pour devenir le sosie de son modele (jet très difficile pour remarquer la diff)
			5000	parfaite	Il est presque impossible de vous différencier du modele que vous aviez donné au chirurgien
Chirurgie esthétique			600		1 pt de BT
Membrane nictante	M	1	500		+2 aux jets de sauvegarde contre les irritants (aériens ou dans l'eau)
Modification d'ossature	Cr	2d6	8 00 0		Altération de la taille (+/- 25%)

Modification d'apparence : si vous voulez ressembler à quelqu'un en particulier

Chirurgie esthétique

Si vous voulez vous embellir (600 par point de BT)

Si vous voulez vous enlaidir, un bon rasoir ne coute que 50ct

Membrane nictante : Présentes chez de nombreux prédateurs, vous pouvez maintenant en disposer (vous êtes un prédateur, non ?). Cette deuxième paire de paupières vous aide à conserver vos yeux intacts.

Modification d'ossature : Le squelette et les muscles sont altérés, vous rendant plus grand, plus petit, plus mince, plus large... à volonté. La variation est limitée à plus ou moins 25%.

Modifications sexuelles



Nom		Code	Prix ph	Prix	Effets
Castration physique			2D6	150	On enlève tout
Castration mentale			1D6	500	Elimine toute sensation dans cette zone
Changement de sexe	basique		2D6+2	6500	Perception 20 pour détecter, 1 mois de préparation, 3 semaines d'opérations et récupération
	avancé		2D6	13000	Perception 25 pour détecter, 2 mois de préparation, 1 mois d'opérations et récupération
	complet		2D6	30000	Perception 30 pour détecter, 4 mois de préparation, 6 semaines d'opérations et récupération
Fertilité, sexe final femelle			+1D6	5000	Impossible avec un changement basique
Fertilité sexe final male			+1D6	1000	Impossible avec un changement basique
Implant contraceptif			0	100	98% d'efficacité pendant 5 ans
Mrstudd/ midnight lady			1D6	300	Toute la nuit toutes les nuits. Et elle ne le saura jamais
Neutralisation			2D6+2	3000	Reconstruction chirurgicale androgyne, asexuée et stérile
Pulsions sexuelles accrues	permanentes		1D6+1	500	Sf-1 ; -2 pour résister à Séduction, quasiment insatiable.
	sur commande		1D6-1	550	Il faut ajouter le prix de déclenchement
Pulsions sexuelles réduites	permanentes	M	1D6+1	500	20% chance SF+1, séduction-2, +2 pour résister à Séduction, compétence d'EMP à -1
	sur commande		1d6-1	550	Il faut ajouter le prix du système de déclenchement
Remplacement					
Safe love		N	1	600	Membrane indécélable, anti maladies et contraceptif féminin
Réponse neurologique câblée		M	1D6+1	350	Vous évite de faire semblant
Sexe électronique		Ma	1D6+1	1000	Risque de dépendance psychologique si débridé

A chaque innovation technologique, il se trouvera quelqu'un pour la détourner à des usages dont ses créateurs n'ont même pas rêvé. L'altération des caractéristiques sexuelles primaires ou secondaires est un domaine qui ne manquerait pas d'étonner les pionniers de la chirurgie réparatrice.

Castration (neurale) : La section des faisceaux nerveux retire contrôle et sensations dans cette zone. Les pulsions sexuelles ne trouvent plus d'exutoires, et peuvent provoquer un comportement violent, ou dépressif et suicidaire. Cette sanction est assez souvent appliquée à des violeurs récidivistes (avec un traitement aux tranquillisants afin de limiter les troubles du comportement).

Castration (physique) : On enlève tout les organes reproducteurs (internes et externes). Ceci est infligé légalement aux criminels sexuels dans certains états du Sud. Cette opération supprime une grande partie des

pulsions sexuelles, et ce qui reste ne sert plus à grand chose. Ceci terrifiera un violeur, mais un psychopathe sexuel risque de devenir pire, trouvant un exutoire dans le meurtre.

Changement de sexe : Bien que normalement utilisé après accord médical pour corriger les troubles de personnes ayant le sentiment d'être nées avec le mauvais genre, il existe un marché croissant pour des raisons plus douteuses.

- **basique :** Supprime les organes sexuels existants pour reconstruire ceux de l'autre sexe (fonctionnels sauf pour la reproduction), et ajoute/supprime des seins. Ceci ne

change pas la pilosité ni la voix, et les extrémités (mains, pieds) risquent de paraître légèrement disproportionnées.

- **avancé** : Les extrémités sont opérées pour ajuster leur taille, l'implantation pileuse est rectifiée et la voix est adaptée. Ce niveau change aussi la lactation, mais une femelle ainsi obtenue est stérile et n'aura pas de règles, à moins de prendre l'option de fertilité (les tissus utilisés sont sélectionnés pour que vos enfants éventuels vous ressemblent).
- **complet** : En plus du niveau précédent une thérapie génique altère le schéma génétique, et le squelette est modifié. Là encore la personne est à présent stérile, mais l'option "fertilité" est aussi possible.

Implant contraceptif : Implanté sous l'aisselle, il bloque la fertilité pendant cinq ans, libérant progressivement la substance active dont il est imprégné. Disponible pour les deux sexes.

Mr Studd / Midnight Lady : Des modules implantés à la base de la colonne vertébrale permettent un meilleur contrôle de votre physiologie. Plutôt que d'entrer dans les détails, comme le dit la pub "Toute la nuit, toutes les nuits, et elle ne le saura jamais...". Ajoute +1 à tous les jets de Séduction. Existe aussi en version Midnight Lady pour le sexe faible.

Neutralisation : Cette modification assez extrême supprime tout, réduit les niveaux d'hormones au minimum, implante des glandes artificielles libérant des hormones de substitutions sans caractéristiques sexuelles et réorganise le corps suivant des proportions androgyne (forme du visage largeur des épaules et des hanches, pilosité, etc.). Une fois que les médecins auront terminé personne ne pourra dire quel était votre sexe sans un test du 52ème chromosome ou un examen physique vraiment approfondi.

Pulsions sexuelles accrues : Vous êtes plus vulnérable aux tentatives de séduction, plus excitable et plus actif, émotionnellement et physiquement. Cette modification peut être permanente ou seulement sur commande.

Pulsions sexuelles réduites : Vous êtes moins sensible à la séduction, et quelque peu détaché

des choses. Les pulsions sexuelles intervenant dans de nombreuses réactions mentales et physiques, vous êtes moins émotif. Disponible en version permanente ou commandée.

Remplacement : Comme on n'est jamais à l'abri d'une balle mal placée...

- **organique** : Des pièces détachées venues des banques d'organes. Les médecins essaieront d'obtenir quelque chose de proche, mais le premier critère reste la compatibilité tissulaire, alors ne vous étonnez pas si vous avez des enfants qui ne vous ressemblent vraiment pas !
- **cloné** : Cultivé à partir de vos propres cellules, il n'y a aucun risque de rejet, c'est 100% vous. Par contre la culture prend du temps, quelques mois.
- **clonage partiel** : Un modèle poussé en cuve à partir de cultures génériques, mais intégrant des cellules reproductrices clonées à partir de vos tissus. C'est plus rapide et moins cher que du 100% cloné, complètement fonctionnel, et les enfants seront quand même les vôtres.
- **cybernétique** : Il y a toujours un malade pour vouloir un engin télescopique Superchromé. Certains sont plutôt bizarres, avec des LEDs, un vibreur ou encore un synthétiseur vocal... Des rumeurs (jamais confirmées) parlant de cyberarmes, de lames ou encore de taser montrent à quel point certains peuvent être dérangés.

Réponse neurologique câblée : Une réponse préenregistrée qui vous évite de faire semblant. Une commande (sélectionnée à l'implantation) lance le système et vous ressentez les sensations programmées. C'est aussi bon que pour de vrai, mais vous le déclenchez en pressant un bouton (ou autre méthode de déclenchement). Courant chez les prostituées, les acteurs pornos et à l'occasion des gens qui n'ont pas le temps ou l'envie de chercher un/une partenaire.

Sexe électronique : Initialement développé à l'intention des paralytiques et des victimes d'attaques, ce système utilise un processeur dédié pour surveiller et stimuler tout le corps.

Connecté à une unité compatible, il traduit votre activité neuromotrice en sensations plaisantes pour l'autre utilisateur, ce qui stimule son activité neuromotrice et vous renvoie des sensations accrues. Ceci engage les deux personnes dans une boucle de stimulation réciproque jusqu'à ce que les signaux atteignent un sommet, avant de revenir à zéro, reliant leurs réponses sexuelles sans aucune des limites de la chair. Normalement réglé sur les limitations biologiques (aussi bon qu'en vrai), il est assez facile de "débrider" le système pour atteindre les limites neurologiques, et c'est meilleur. Tellement meilleur que l'activité réelle semble bien fade (risque de dépendance psychologique, SF diff.

20). Les signaux peuvent être échangés face à face par un câble d'interface, mais aussi par téléphone ou via le Net, on trouve d'ailleurs des sites spécialisés permettant de s'interfacer avec de parfaits inconnus.

Stérilisation : Le principal reste en place et fonctionne, mais vous ne pouvez plus vous reproduire.

Safe Love : Une membrane biotechnologique indécélable qui vous protège des M.S.T., et agit également comme contraceptif féminin. Un timbre adéquat permet d'annuler ce dernier effet si on le désire

Glandes diverses

Nom		Code	Prix ph	Prix	Effet
Exhaleur de toxines		MA	3d6+2	variable	Hallucinogene 1000, vomitif, soporifique 1000eb, biotoxine 3000 eb
Phéromones (un type)	Désir	N	1d6/2	1000	Séduction +1 sur le sexe spécifié
	Crédulité	N	1d6/2	2000	Baratin/persuasion +1
	Confusion	N	1d6/2	2500	Compétence d'INT et initiative à -1

Phéromones : De petites glandes sont implantées au niveau des aisselles et à l'entrejambe, vous permettant d'influencer votre entourage. On ne peut avoir qu'un seul type de glandes, et des filtres nasaux ont 60% de chance de protéger contre ces effluves.

Exhaleur de toxines : Le sommet de la mauvaise haleine... Il en existe plusieurs versions, et le produit venant de glandes implantées, vous n'êtes jamais à court. Faites

tout de même attention, cette modification est totalement illégale et vous n'êtes pas immunisé à votre toxine. Evitez de respirer trop tôt après avoir utilisé ce système.
" Un implant qui peut parfois être utile, mais présente l'inconvénient de devoir approcher votre cible de très près. De plus, disposer de ce genre d'accessoires vous vaudra de gros ennuis si jamais il est identifié - Frenchie, Fixer "

Armes implantées

Nom		Code	Prix ph	Prix	Effets
Bone wolfers		Ma	2D6+2	1000	Lames implantées en os de culture dans l'avant bras, dégâts 2d6 +2
Crocs implantés (vampires)		N	2D6	200	Canines en carboverre, ou métal superchromé (légal), dégâts 1d3
cybercobra		Ma	4D6	1200	Dégâts 1d6, 3d6/round (internes), portée 2m
Gang jazzler		N	2D6+3	600	Dispositif électrique choquant, immobilise ou tue
Glande à venin	dents	Ma	3d6	Variable	Hallucinogene, vomitif, soporifique 500, biotoxine 1 1800
	cyberarmes		2d6+3		Hallucinogene 800, vomitif, soporifique 500eb, biotoxine 1 1500eb
Lethal eye (source)		Cr	2D6	3000	Source laser et accumulateur implantés dans le torse, capacité 8d6

Lethal eye (optique)	Cr	3D6	1500	Cyberoptique spéciale. Maintenant vous avez le regard qui tue, le vrai. Dégâts 2d6
Newteeth	M	1D6/2	200	Dents céramiques tranchantes et très solides, dégâts 1d3, légal
Powerjaw	Ma	1D6/3	100	Renfort myomère des muscles masticateurs, dégâts morsure +2
Sourire du requin	N	3D6	400	Crocs rétractiles, dégâts 1d6 (PA/2)
Sourire du requin allongé	Cr	4D6	1400	Dégâts 1d6+2, dents rétractiles, la bouche s'ouvre plus large
Slice N'Dice	M	3D6	700	Fil monomoléculaire monté sur un doigt, dégâts 2d6, armure*1/3 (mono filament 1m)
Super-poings	M	3D6	500	Points renforcés, dégâts 1d6+2, à ce prix-là on a les deux.

Toujours au sommet du hit-parade de la cybernétique du marché noir, ce sont des instruments pour trancher, piquer ou broyer enfouis sous votre peau, prêts à surgir pour surprendre votre victime. Ce genre d'accessoires n'est pas disponible sur le marché légal, à l'exception des écorcheurs, vampires et sourire du requin, qui sont considérés comme des implants cosmétiques, du moins aux USA (imaginez la tête d'un Euro devant votre Sharkgrin Spécial !).

Bone Wolfers : Les étrieurs c'est super-cool, mais aussi super-repérable. Cette version est construite en os, renforcé par nanotechnologie pour offrir une résistance et un tranchant comparable à du métal. Ça ne fait pas réagir les portiques, et c'est conçu pour apparaître comme un renfort de bras aux rayons X. Là encore, totalement illégal...

Dégâts : 2D6+2.

" Ouais, j'adore mes bone wolfers. Aucun flic les a jamais repérés, et ils taillent dans le kevlar comme dans du beurre. En plus ils ont un look d'enfer, qu'est c'qui t'faut de plus. - "Razor" Jane, ganger "

Crocs implantés (vampires) : Des canines implantées, généralement en carboverre ou en métal superchromé. Ils peuvent être équipés d'injecteurs de tout ce qu'il vous plaira d'y mettre pour 200 eb de plus (ça, ce n'est pas légal !).

Cybercobra : Un fouet cybernétique autocontrôlé pouvant être utilisé pour une attaque en enfilade, ou plus vicieusement s'introduire par un orifice naturel de la victime

et frapper directement les organes vitaux. On peut l'implanter dans tout orifice corporel de 2 cm ou plus de large, ou au niveau des épaules à l'aide d'une monture spéciale. On le trouve généralement dans la gorge, permettant des

baisers ravageurs...



Gang Jazzler : Deux petites électrodes rétractables raccordées à une batterie dans l'avant-bras, qui délivrent une impulsion électrique pouvant immobiliser ou tuer (jet d'Endurance Diff. 20, ou immobilisé pour 1D10+1 minutes, si la victime est touchée à la tête ou au torse et fait jet inférieur à 15 elle est morte). Les électrodes percent 3 PA, et ont 10% de griller la cybernétique qu'elles touchent si elle n'est pas protégée. La batterie assure 3 décharges.

Glandes à venin : Ces glandes artificielles produisent diverses substances et sont placées de façon à en enduire des lames implantées ou à les injecter à travers des crocs. Mais contrairement à des réservoirs, peu importe la fréquence à laquelle vous vous en servez, elles continuent à produire leur venin ! Deux points sont à garder en mémoire : cette modification est souvent illégale, et vous n'êtes pas immunisé à votre venin ! Prudence...

Lethal Eye : Le Regard qui Tue, au sens propre du terme. Une source laser et des accumulateurs sont implantés dans le torse (cela oblige à réduire de 30% le volume pulmonaire), et reliés par fibre optique à une lentille placée dans une cyberoptique sur mesure. Des puces de reconnaissance visuelle et un réticule permettent une visée précise et/ou un déclenchement automatique du système... La puissance est réglable, du flash aveuglant à la brûlure mortelle. Il est aussi possible d'installer la lentille dans un doigt. Les dégâts sont de 2D6 (par œil), l'accumulateur stocke 8D6. L'ensemble est camouflé pour apparaître comme une réserve d'air lors d'un examen radio ou scanner. *" Wow, encore un truc complètement dingue, mais qui marche. Un copain à moi a la totale, avec deux optiques, et il a réussi à tomber un 'borg avec. Il ne l'a pas séché net, mais il lui a cramé les optiques, et après il a tiré jusqu'à ce qu'il tombe. - Kickdance, Solo de Night City "*

NewTeeth : Des dents qui résistent aux rigueurs du combat et de la survie ! Ces dents sont garanties pour rester en place à moins d'une fracture du crâne, et leur céramique est non seulement résistante, mais aussi tranchante, tout en gardant une apparence normale.

PowerJaw : Ce système de Dynalar augmente l'efficacité de vos morsures, en renforçant les muscles de la mâchoire par du myomère. En combinant cet implant avec un jeu de NewTeeth, il est possible de mordre à travers une encyclopédie à l'ancienne !

Sourire du requin : Les incisives et les canines sont remplacées par des dents en carboverre ou métal extrêmement tranchantes. Fini les problèmes avec un steak trop cuit !

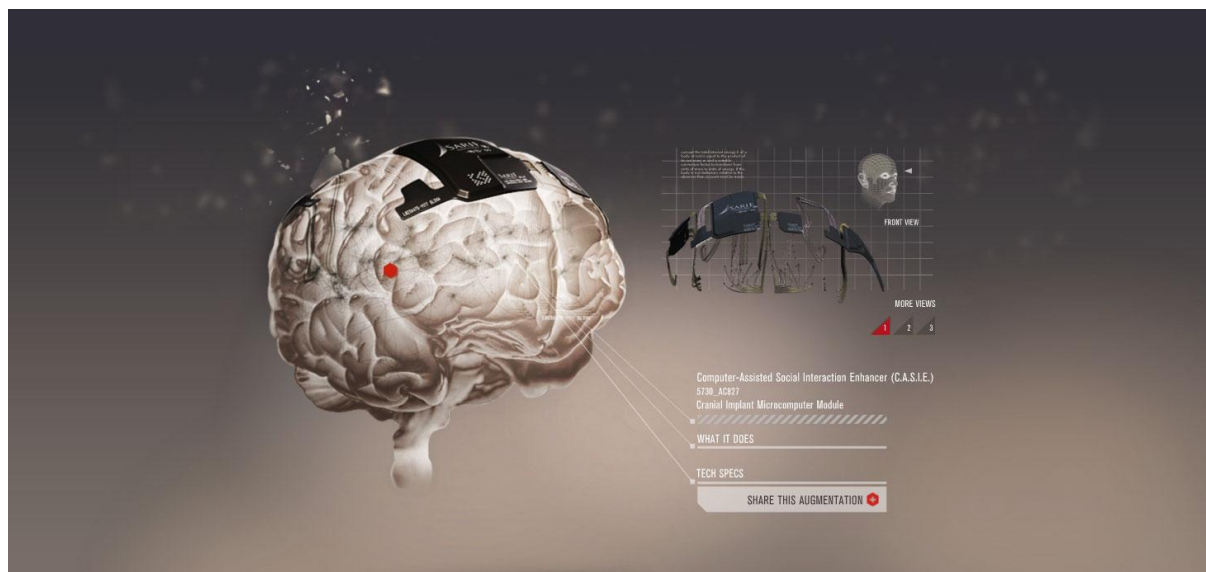
Sourire du requin allongé : C'est un Sourire rétractable mais la mâchoire complète a été retirée et son articulation modifiée de façon à permettre une ouverture assez grande pour qu'une balle de base-ball y rentre à l'aise ! La morsure plus profonde inflige des dommages plus importants.

Superpoings : Les os et les tendons de la main et des doigts sont remplacés par du métal et des fibres synthétiques afin d'en augmenter la résistance et le poids. Visuellement indécélable, l'impact est révélateur. Cette modification n'est pas légale, et donc ne pourra vous être posée que par un quelconque Charcu-Doc.

Tranchoir (Slice N'Dice) : La dernière phalange d'un doigt est remplacée par une bobine en céramique spéciale garnie de monofilaments, avec l'extrémité servant de lest pour l'équilibre et l'élan. On peut l'utiliser comme un garrot, une lame tendue entre les deux mains ou encore un fouet au tranchant mortel. Ce gadget irrésistible est furieusement illégal.

Neuromatériel

Cyber-cerveaux



Nom	Code	Prix ph	Prix	Effet
Classe D			1000	Firewall 10, +2 comp d'INT et de TECH si elles sont au moins à 1. Accorde +1 à toutes les comp si elles sont au moins à 3 ; portée : 50m. 1h d'enregistrement.
Classe C			3000	Firewall 10. +aux comp int.tech si elles sont à 1. Accorde +1aux comp si elles sont à 3. 1h d'enregistrement. Portée 100m
Classe B			9000	
Classe A			18000	

Classe D : le plus répandu, coûte 1000 eb, firewall 10. Accorde un bonus de +2 aux compétences d'INT/TECH si elles sont au moins à 1. Accorde +1 à toutes les compétences si elles sont au moins à 3. Peut contenir 1 heure d'enregistrement complet. Portée : 50m

Classe C : coûte 3000 eb, firewall 15. Accorde un bonus de +2 aux compétences d'INT/TECH si elles sont au moins à 1. Accorde +1 à toutes les compétences si elles sont au moins à 3. Peut contenir 2 heures d'enregistrement complet. Portée : 100m

Classe B : nécessite un corps full-borg, coûte 9000 eb, firewall 20. Accorde un bonus de +2 aux compétences d'INT/TECH si elles sont au moins à 1. Accorde +1 à toutes les compétences si elles sont au moins à 3. Peut contenir 4 heures d'enregistrement complet. Est

équipé d'un module de survie qui permet au cerveau d'être transféré très facilement. Si le corps est détruit, le module de survie à 2xCON minutes pour être transféré ou rattaché à un système temporaire. Portée : 150m

Classe A : nécessite un corps full-borg, coûte 18000 eb, firewall 25. Accorde un bonus de +4 aux compétences d'INT/TECH si elles sont au moins à 1. Accorde +1 à toutes les compétences si elles sont au moins à 3. Peut contenir 12 heures d'enregistrement complet. Est équipé d'un module de survie qui permet au cerveau d'être transféré très facilement. Si le corps est détruit, le module de survie à 2xCON minutes pour être transféré ou rattaché à un système temporaire. De plus, le module de survie est blindé (PA 12 en plus du blindage du corps Borg). Portée : 200m

Bonus prodigués

Bonus prodigués par les cyber-cerveaux :

- Classe D : vitesse 0, firewall (datawall) 10, mémoire 1 (une mémoire = une heure d'enregistrement complet).
- Classe C : +1 aux jets de netrunning, Vitesse 1, firewall 15, mémoire 2.
- Classe B : +2 aux jets de netrunning, +1D10 au jet d'initiative netrun, Vitesse 2, firewall 20, mémoire 4.
- Classe A : +3 aux jets de netrunning, +2D10 au jet d'initiative netrun, Vitesse 3, firewall 25, mémoire 12.

Booster son cyber-cerveau :

- Augmenter la vitesse (pour l'initiative dans la Matrice) : pour 1000 eb, la vitesse du cyber-cerveau est boostée de 1 point, jusqu'à +5 max. Cette vitesse s'ajoute à l'initiative.
- Augmenter la mémoire : 1000 eb par mémoire supplémentaire interne (une mémoire externe coûte un quart du prix).
- Augmenter le firewall : 10-15 : 1000 eb, 15-20 : 3000 eb, 20-25 : 9000 eb, 25-30 : 18000 eb.
- Augmenter la portée : 1000 eb par tranche de 50m supplémentaires, maximum 200m de plus.

Types de connexions et inconvénients

Utiliser un cyber-cerveau avec une connexion sans-fil limite la bande passante, ce qui engendre un malus de -5 pour les jets d'interfaces et pour l'initiative. Il est donc recommandé d'utiliser un câble d'interface et un terminal fixe pour les missions les plus difficiles. Par contre, avec le sans-fil, les chances de subir des dégâts sont plus faibles (l'électro-feedback direct ne fonctionne pas, mais l'ennemi peut suivre votre piste et infiltrer votre cyber-cerveau et votre Ghost, et vous endommager).

Par contre utiliser un cyber-cerveau avec plusieurs prises d'interface QRS donne un avantage certain au netrunner : +2 par câble QRS supplémentaire, jusqu'à concurrence de 4 câbles (bonus maximum de +6 donc). Par contre, utiliser plusieurs câbles augmente les dégâts considérablement lors d'une attaque par électro-feedback (chaque câble supplémentaire ajoute 1D6 points de dégâts).

Ces transmissions nécessitent néanmoins la présence de points d'accès au Net.

Le problème de la connexion sans fil du cyber-cerveau est qu'elle est très limitée par sa portée, au-delà, pour communiquer il faut un téléphone.

Toutes les villes du monde civilisé sont pratiquement couvertes en totalité, mais ce n'est pas le cas de zones plus désolées ou rurales.

C'est pour cette raison que la connexion sans-fil d'un cyber-cerveau peut être mise en mode

"point d'accès" dans le cas où l'accès au Net n'est pas disponible. Ainsi plusieurs cyber-cerveaux peuvent communiquer ad-hoc avec une portée en mode relais (tout dépend de leur portée max). Le protocole utilisé étant plus limité et basique, le firewall des cyber-cerveaux communiquant de cette façon gagne un bonus de +5.

Si vous êtes perdu en plein milieu du désert de Mojave, il est très probable que votre connexion sans-fil soit inutile, donc que vous perdiez également la faculté d'accéder au Réseau de cette façon. Il est néanmoins possible d'implanter une connexion satellite dans votre cyber-cerveau qui vous permettra d'y accéder d'à peu près partout (mais probablement pas d'un souterrain). Cet implant cybernétique interne nécessite une opération majeure et vous coûtera 5000 eb ainsi qu'1D6+2 points d'humanité.

Un module externe moins onéreux permet également de rattacher votre cyber-cerveau via connexion satellite. Cette liaison satellite externe coûte 1000 eb et se branche via une prise d'interface (ou par connexion sans-fil). Elle permet donc de relayer le signal de votre cyber-cerveau (ou neuromat avec interface radio) grâce à une connexion satellite. Son poids est de 500g et sa taille celle d'un walkman avec une antenne rétractable. Une recharge dure environ 12 heures de connexion et transfert continu. Elle peut également être branchée à un commo mastoïdien ou tout autre radio afin d'envoyer le signal via satellite (après numérisation et encodage).

Différentes connectiques

Prise à haut débit : Destinées aux Netrunners, ces prises spéciales sont accompagnées de circuits de traitement spécialisés destinés à augmenter la capacité de transfert d'une connexion cybermodem, augmentant la quantité de données assimilable par le cerveau du Netrunner. Cela améliore ses capacités, et permet d'exploiter pleinement le potentiel des cyberconsoles. Cela n'apporte aucun bonus pour la cyberconduite ou les smartguns, qui n'emploient qu'une faible partie des capacités de la connexion.

" C'est très bien d'avoir un cybermodem ultra-rapide, mais ça ne vous servira pas à grand-chose si vos prises ne peuvent pas transmettre les données. Les prises à haute capacité sont indispensables pour un Netrunner sérieux, elles vous permettront de pousser votre console au maximum, voire même plus. - Zeus, Netrunner "

Prise d'interface :

Habituellement implantées aux poignets, sur la colonne vertébrale ou sur le crâne, elles permettent au système nerveux d'échanger des informations avec l'extérieur par le biais du processeur neural. Les prises seules peuvent être utilisées pour lire des puces de compétences, ou être utilisées avec des câbles d'interface pour contrôler tout appareil dont on possède la liaison. Pour le prix listé on en a une paire.

Prise Kiroshi 100 : *Ce sont les premières prises opérationnelles commercialisées dans les années 2000. D'un diamètre de 2 cm, on ne peut les installer que sur le haut de la colonne vertébrale ou sur le crâne. La très forte impédance de ces prises provoque une pénalité de -2 à tous les jets de Netrun, contrôle de machines ou de véhicules et tirs avec un smartgun effectués à travers ces prises.*



Cependant elle donne aussi un bonus de +2 contre toute attaque de Black Ice pouvant provoquer des dégâts physiques.

Blindage de prises : peur que l'on se câble directement à votre cerveau sans votre autorisation ? Cette modification blinde l'ensemble par un module de sécurité en composites, DD20 pour l'ouvrir sans rendre la prise inutilisable.

Interface palmaire : Ces plaques de contact implantées permettent une connexion instantanée sur la poignée d'un Smartgun équipé en conséquence. Vous ne vous ferez plus descendre avant d'avoir pu brancher votre arme... Ca permet aussi de vous brancher à

vos armes facilement malgré un mode autiste (sinon la solution se trouve dans les câbles). *" L'interface palmaire est très bien, mais n'oubliez pas que vous ne pouvez utiliser que des flingues avec. Même si vous n'avez qu'une liaison superarme, vous devriez prendre aussi des prises normales, vu que vous*

pouvez vous retrouver avec un bête flingue à brancher. - 'Ma Scalpel, Medtech "

Support de puces : Si vous voulez avoir des compétences rapides tout en gardant l'usage de vos prises d'interfaces, ce petit support vous permet d'insérer jusqu'à dix puces.

Support de sécurité : Vous craignez le vol de vos puces quand vous êtes endormi ou inconscient ? Plus de problème avec ce support dont les puces ne peuvent être extraites sans une clé électronique. Ce système est largement employé par les institutions psychiatriques et judiciaires.

Processeurs

Nom		Code	Prix	Prix ph	Effets
Anti-douleur		N	200	2D6	Atténue le chaud, le froid, la douleur
Encéphalon	I	Cr	2000	1D6	2 puces simultanément, pénalité -2/-4
	II	Cr	4 000	3D6	INT +1, TECH +1, 3 puces simultanément, pénalité -1/-2
	III	Cr	8 000	5D6	INT +2, TECH +2, 4 puces simultanément, pénalité supprimée
Prise à haut débit		M	1 000	1D6+1	+1 aux jets de Netrun
Processeur d'ambidextrie		N	800	1	Permet d'agir des deux mains sans pénalité sur une seule cible
Processeur d'ambidextrie amélioré		N	1 100	2	Avec 2 cyberoptiques, permet des actions sur des cibles différentes
Processeur de sommeil		N	300	1D3	Effets identiques à un inducteur de sommeil
Processeur mathématique		N	500	1	+1 pour les compétences de conception technique et physique
Régulateur cérébral	I	Cr	2 000	1D6+1	SF +1, résister torture/drogue +1
	II	Cr	4 000	2D6+2	SF +2, résister torture/drogues +2, endurance +1
	III	Cr	7 000	4D6	SF +3, résister torture/drogues +3, endurance +1
	IV	Cr	10 000	6D6	SF +4, résister torture/drogues +4, endurance +2

Anti-douleur : Ce coprocesseur contrôle les récepteurs de douleurs du cerveau, atténuant tous les signaux trop intenses. Ceci rend le sujet insensible à la torture, aux privations et à la douleur physique. Il est réellement blessé, mais ne sentira pas la douleur jusqu'à ce qu'il s'effondre. En termes de jeux, les jets d'Endurance se font avec un bonus de 10, et les pénalités pour blessure sont retardées.

Encéphalon : Une extension du Neuromat, qui gère l'accès à la mémoire (implantée ou naturelle) et optimise les échanges de données. Cela permet de faire fonctionner plusieurs puces simultanément, et réduit la pénalité causée par leur usage. Cela permet également d'augmenter l'INT et la TECH, l'Encéphalon déchargeant le cerveau d'une partie du travail de recherche en mémoire

Processeur d'ambidextrie : Ce processeur améliore la coordination neuromusculaire, et vous rend effectivement ambidextre, permettant d'agir des deux mains sur une cible sans pénalités, ce qui dans certaines conditions permet de bénéficier de deux fois plus d'actions.

Processeur d'ambidextrie amélioré : Ce système requiert de posséder deux cyberoptiques. En plus des effets d'un processeur d'ambidextrie il rend les yeux indépendants, ce qui permet d'agir indépendamment avec chaque bras.

Processeur de sommeil : Ce neuromatériel vous permet de dormir en toutes circonstances. Il fonctionne selon le principe de l'inducteur de sommeil, mais il intègre une fonction qui mesure le repos dont vous avez besoin et ne vous fait pas dormir davantage. Il stimule également la production d'adrénaline au réveil, vous assurant un réveil immédiat et en pleine possession de vos moyens ! Il peut également être réglé pour provoquer l'endormissement et laisser un sommeil normal.
" Ouais, c't'un truc pas mal. J'en ai un, et c'est vachement pratique sur les opérations qui durent. Hé, tu peux être opérationnel 22 heures par jour, et roupiller comme un bébé quelque soit le raffut aux alentours. Le mien est relié à l'éditeur de sons de ma cyberaudio pour me réveiller s'il y a des coups de feu. Mais je peux le désactiver si je veux. J'te dis, c'est vraiment du bon matos. - Peter "Crazy" Kowalsky, solo "

Processeur mathématique : Un processeur capable de gérer sans peines des calculs complexes (intégrales, calcul matriciel, etc.), facilitant nettement la tâche d'un concepteur, et surtout le dispensant d'avoir un ordinateur portable.

" L'évolution biologique n'a pas intégré au cerveau humain les capacités de calcul adaptées à la technologie moderne. Le processeur mathématique permet de corriger ce défaut. - Techmaster, Techie "

Régulateur cérébral : Raven Microcyb et Biotechnica viennent au secours de tous ceux qui ont du mal à garder leur sang-froid, avec cet implant tout juste sorti de leurs laboratoires. Le système surveille en permanence les taux d'hormones et l'activité d'ensemble du cerveau. Quand cela commence à trop dévier de la normale, le système stimule diverses zones cérébrales de manière à ramener les choses en

ordres, des glandes artificielles vont également produire des hormones antagonistes. Au final, vous êtes libérés des perturbations émotionnelles, et gardez la tête froide en toutes circonstances. Le système existe en différents niveaux de puissance, du petit plus à l'impassibilité d'un garde de Buckingham Palace...

" Les processus mentaux humains ont toujours été perturbés par des interférences émotionnelles. Le seul véritable moyen de s'en débarrasser est de laisser le cerveau pour le silicium. Mais en attendant, cet implant va nettement améliorer la rationalité de vos processus mentaux. - TechMaster, Techie "

" Si vous voulez un conseil, n'achetez jamais ce truc. Le régulateur cérébral a été conçu pour un usage militaire, à partir du système de contrôle des Dragons, vous voyez le genre... Impeccable si vous voulez vivre comme un Terminator, sinon laissez tomber. - Frenchie, Fixer "

Afficheurs



Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
Afficheur neural	M	500	1D3	Equivalent à un imageur vidéo
Afficheur rétinien	M	1 000	1D6	Afficheur graphique intégré à un œil organique
Timesquare rétinien	M	500	1D6/2	Afficheur texte pour un œil organique

Afficheur neural : Ce système tout juste commercialisé permet la visualisation d'information par stimulation directe du cortex visuel. Les effets sont similaires à un imageur vidéo.

" On ne fait pas mieux dans les affichages discrets. Ce petit bijoux fonctionne parfaitement et ne peut pas être détecté sans vérifier en détail votre Neuromat. - 'Ma Scalpel, Medtech "

Afficheur rétinien : Cette option implante dans un œil organique l'équivalent d'un imageur vidéo. Une bonne solution pour disposer d'un affichage discret.
" Une option utile si vous avez besoin d'un affichage performant mais ne voulez pas de cyberoptiques. - Frenchie, Fixer "

Timesquare rétinien : Pour ceux qui ont besoin d'un afficheur discret mais tiennent à leurs yeux, cet implant est un petit module électronique branché sur le nerf optique, raccordé à tout périphérique nécessitant une sortie alphanumérique. Il est incompatible avec une cyberoptique.

" Un bon système si vous n'avez pas de cyberoptiques mais avez besoin d'un afficheur. Mais évitez les modèles chinois si vous ne voulez pas détruire vos nerfs optiques. - Frenchie, Fixer "

Afficheur dans les optishields

Cyberoptique (voir section correspondante)

Accélérateurs

Nom		Co de	Prix	Prix ph	Effets
Accélérateur de réaction		Cr	x1000	x1D6	Initiative +1 par niveau (max. 3)
Fastpath	Alpha	Cr	1 200	1D6/2	REF +1
	Beta	Cr	2500	1D6	REF+2
Néo-myéline		M	1500	1D6/2	REF +1
Booster Kerensikov		N	x500	x1D6	+1 à l'Initiative par niveau (maxi 2)
Déclencheur		N	400	-1D3	Le booster peut être arrêté et allumé par une impulsion mentale (1 round)
Booster Sandevistan		N	1 600	1D6/2	+3 à l'Initiative pendant 5 tours
Booster Lantech	continu	M	10 000	5D6	+4 à l'Initiative, tout juste sorti des laboratoires
	temporaire	M	15 000	2D6+2	+5 à l'Initiative pendant 5 tours, expérimental également
Séance de réglage			1 000	-	Une fois par mois
Boostmaster		N	650	1D6/2	+1 aux bonus d'un booster de réflexe installé
Accélérateur neural		M	x1000	x1D3	REF +1 par niveau (netrun et cyberconduite uniquement), maximum +4
Câblage neuromoteur intégral	I	SCr	1 500	1D6	Actions physiques +1
	II	SCr	3 000	2D6	REF +1, MV +1, Actions physiques +1
	III	SCr	6 000	3D6	REF +1, MV +1, Actions physiques +2
	IV	SCr	12 000	4D6	REF +2, MV +2, Actions physiques +2
Articulations améliorées		Ma	1 000	1D6	Initiative +1, +1 aux actions rapides et précises, MV +1 si jambes organiques
Articulations renforcées		Ma	2 500	1D6	Dégagements et contorsions +2, réduire les chutes de 1m
Renforcement des jambes	Alpha	Ma	2 000	1D6	MV +1, saut = MV /3, réduire de 1m les hauteurs de chute
	Beta	Ma	3 000	1D6+2	MV +2, saut = MV /3, réduire de 2m les hauteurs de chute

Neuraux

Accélérateur périphérique passif

Accélérateur de réaction : Les fibres nerveuses de la colonne vertébrale sont remplacées par un matériau supraconducteur, ce qui réduit singulièrement les temps de réaction. Compatible avec la plupart des boosters.

" Un système intéressant, qui reste plus cher et moins efficace qu'un booster Kerenzikov ou Sandevistan. Mais vous pouvez le prendre en complément d'un booster si vous avez besoin d'être vraiment rapide. - 'Ma Scalpel, Medtech "

Fastpath : Cette modification remplace les liaisons nerveuses principales par des cellules de culture spéciales, capables de transmissions nettement plus rapides. C'est aussi performant qu'un Kerenzikov

Néo-myéline : Cette modification remplace la myéline qui protège les liaisons nerveuses par un biopolymère spécial, qui protège mieux les transmissions nerveuses et améliore leur efficacité. Compatible avec un FastPath

Accélérateurs neuraux actifs (boosters)

Booster Kerenzikov : Ce coprocesseur spécialisé accélère et amplifie les impulsions nerveuses, améliorant le temps de réaction et la coordination du sujet. Il est actif en permanence, et provoque une perte d'humanité élevée car l'utilisateur doit s'habituer à réagir en permanence beaucoup plus rapidement que la normale. Il peut être installé à deux niveaux d'intensité, donnant +1 ou +2 au REF, uniquement pour l'Initiative.

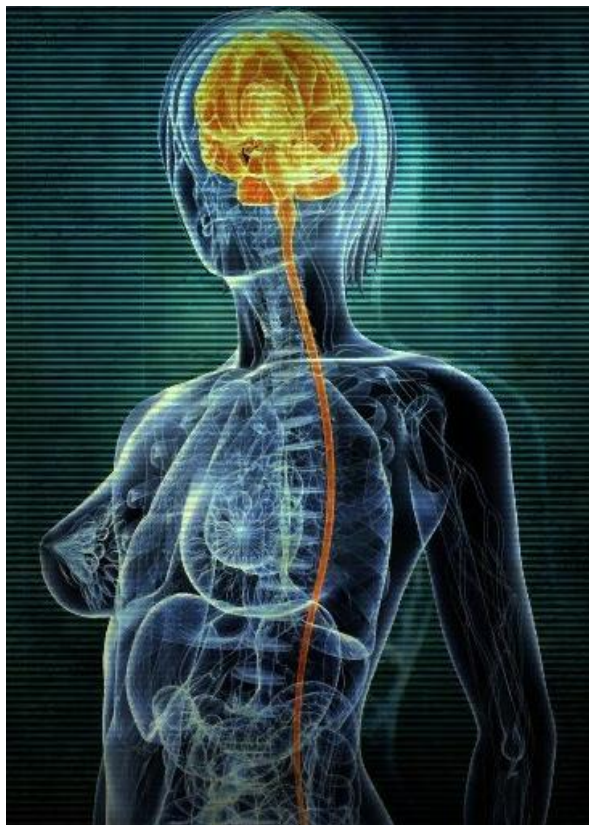
Booster Kerenzikov (déclencheur) : Permet de réduire couper l'action d'un booster Kerenzikov, réduisant la perte d'humanité et facilitant l'insertion de l'utilisateur dans la vie courante.

" Ce machin c'est juste bon pour les tapettes qui peuvent pas supporter un vrai boost, ou que ça travaille d'avoir explosé un abruti qu'a fait une connerie. J'me f'rai jamais coller ce genre de merde. - Un booster anonyme "

Booster Sandevistan : Analogue au Kerenzikov, il ne s'active que sur une commande mentale, évitant le besoin de s'adapter toute sa vie à des temps de réaction inhumains. Il est aussi plus performant, en effet on peut demander plus du corps durant la période d'amplification car il n'est pas "branché" en permanence. En termes de jeu le booster s'enclenche à la fin du round où le personnage a décidé de l'activer, et donnera pendant 5 rounds +3 à l'Initiative. Au round suivant il se désactive. Il faut alors le Réactiver, il y a donc au moins deux rounds entre les périodes boostées.

Booster Lantech : Tout juste sorti des laboratoires de Lantech, une petite (et discrète)

société de Night City, ce booster n'est pas encore commercialisé en série. Il existe en deux versions, une permanente et une type Sandevistan. Les effets semblent spectaculaires, mais le développement de la version commerciale n'est pas encore terminé. Lantech



recommande aux porteurs de passer une visite d'inspection par mois dans leurs laboratoires.

Boostmaster : Ce circuit spécialisé vient accroître les performances d'un booster de

Accélérateur neural

Accélérateur neural : Ce système est destiné aux Netrunners. Il travaille sur le principe du booster Kerenzikov, mais n'agit que sur les impulsions internes au cerveau. Il comprend également des processeurs spécialisés dans l'analyse de signal qui facilitent l'assimilation des données informatiques. Au final, la vitesse de réaction dans le Réseau est augmentée de manière spectaculaire.

Optimisateur de mouvements

Câblage neuromoteur intégral : Les centres nerveux du mouvement sont améliorés avec des processeurs spécialisés qui accélèrent et optimisent les réactions. Cela donne des mouvements très rapides et extrêmement précis, avec des trajectoires optimisées, mais plus vraiment humains. Et imaginez ce qui peut se passer le système se fait griller aux

Physiques

Ce qui vous permettra d'assouplir vos talents

Articulations améliorées : Cette modification reprend et améliore l'ensemble des articulations principales, donnant des mouvements incroyablement fluides et rapides. Cela n'apporte un plus que pour les actions où la vitesse et la précision sont importantes, en particulier l'athlétisme et le corps à corps. *" Les articulations améliorées ont initialement été développées comme remède à l'arthrite, mais ont des applications plus intéressantes. Cela vous donne des mouvements incroyablement souples et précis, et améliore votre vitesse. Un avantage indéniable pour l'athlétisme ou le combat au corps à corps, des actions courantes dans votre secteur d'activité - Frenchie, Fixer "*

Articulations renforcées : Une modification lourde, qui modifie les ligaments articulaires, permettant aux articulations de se déboîter et de se remboîter sans dommage, permettant au

réflexes déjà installé grâce à des processeurs ultra rapides. Il donne un +1 supplémentaire à l'Initiative en période boostée.

" Sur le Net comme dans la Rue, il est vital de tirer le premier. Pour le faire à chaque fois, investissez dans un accélérateur neural. C'est plus rapide qu'un booster Kerenzikov ou Sandevistan, et il sera là quelque soit le cybermodem ou les programmes que vous utilisez. - Zeus, Netrunner "

micro-ondes...

" Un système très performant, mais l'altération des mouvements le rend très facile à repérer. Et si vous voulez un conseil, prenez le avec durcissement EMP, parce qu'une panne vous laissera paralysé ou peu s'en faut, surtout à haut niveau. - 'Ma Scalpel, Medtech "

premier venu d'atteindre les performances d'un contorsionniste professionnel. Cela aide également à se libérer des prises d'arts martiaux et à amortir les chutes. *" Un traitement lourd, mais plutôt efficace. Il vous aide à vous dépêtrer de toutes sortes d'ennuis, et vous pouvez pratiquement dire adieu aux foulures. - Frenchie, Fixer "*

Renforcement des jambes : Les articulations et les os sont renforcés, et des tissus élastiques formant amortisseur implantés au niveau des articulations. Les muscles des jambes sont également modifiés pour améliorer la détente. Au final, on obtient des performances impressionnantes. Existe en deux niveaux de traitement.

" Cette amélioration est plutôt rare, mais remarquablement efficace. Elle est très utile à ceux qui doivent courir et sauter beaucoup. - 'Ma Scalpel, Medtech "

Renforceurs

Tout ce qui devrait vous permettre d'encaisser et de survivre.

Systemes macroscopiques

Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
Compensateur de dégâts	Cr	x5000	x1D6	Niveau de blessure +1 case/niveau (2 niveaux maximum)
Cœur auxiliaire	Cr	1 000	1D6	Permet de relancer un jet contre la mort raté, avec un bonus de +2
Cœur décentralisé	Cr	1 300	1D6+4	Réduction des dégâts critiques au torse. +2 à tous les jets de mort
Cou renforcé	Cr	1 000	1D6+1	Pas de doubles dommages sur coups au cou, garrot, clé, etc.
Endosquelette Dynalar	SCr	24 000	4D6+2	Nécessite 2 opérations. CON +3 (corps à corps, levage), poings 1D6, amput à 15 pts, REF -1.
Endosquelette orbital	SCr	50 000	4D6+2	Idem, mais pas repérable aux détecteurs de métaux et pas de pénalité au REF
Filtres nasaux	M	60	2	Arrête gaz et fumées (70%), +4 jets contre les gaz
Filtre trachéal	M	120	2	Arrête gaz et fumées (70%), +4 jets contre les gaz. Sans entretien, et ne change pas l'odorat
LifeScan Body Monitor	M	4 000	1D6	Nécessite Neuronal, Timesquare. +2 Résistance Torture, +4 1er Soins, +1 jet contre la mort
LifeSaver SkinWeave	N	4 500	1D6/2+1	Guérison +1, jets de Survie bonus selon CON, +1 en niveau de mort toutes les 4 minutes. Les blessures critiques ne deviennent pas mortelles
Reconstruction bionique	SCr	20 000	3D6	Le niveau de blessure augmente toutes les 6 coches
Remplacement osseux	MA	2 000	1D6	Seuils de dégâts du membre : 12/18, dégâts corps à corps +1
Crâne en titane	SCr	7 000	1D6	14 PA rigides à la tête, au moins 1 point de dégâts passe
Unité de survie cérébrale	Cr	5 000	2D6	Survie du cerveau 1/4h, même si le reste est en miettes. 10 pa a la tete.
Vannes sanguines Bodyweight	Ma	700	1D6	Arrêtent les hémorragies importantes, +2 aux jets contre la mort

Compensateur de dégâts : Des systèmes de réparation/stabilisation internes permettant au porteur de demeurer opérationnel en dépit des dommages encaissés. Cela comprends stimulateur cardiaque, réserve de sang, d'oxygène et de coagulants et autres. Compatible avec la reconstruction bionique.
" Un must pour tous ceux qui risquent d'être impliqué dans un combat sérieux. Ca ne vous empêchera pas d'être blessé, mais vous

pourrez encaisser nettement plus avant de tomber. - 'Ma Scalpel, Medtech "

Cœur auxiliaire : Un deuxième cœur qui prend le relais en cas de défaillance de l'original, permettant de relancer un jet de survie raté, avec un bonus de +2. Vous resterez hors de combat, mais vous ne mourrez pas.
" Ce p'tit morceau de viande est impeccable pour accompagner le Métal. Mais n'en cause qu'à des vrais potes, parce que la prochaine

fois que tu va tomber, ils préféreront p't'être t'éclater la tronche plutôt que te ramasser pour éviter que les hostiles aient quelqu'un à interroger. - Peter "Crazy" Kowalsky, Solo "

Cœur décentralisé : Pour améliorer vos chances de survie, cette modification disperse les cavités cardiaques, les veines et les artères principales dans trois parties du torse, diminuant les dommages susceptibles d'être infligés par une seule balle.

Cou renforcé : Le meilleur des casques ne sert pas à grand chose face à une clé au cou, et il est difficile de concilier protection et mobilité. Bodyweight apporte maintenant une solution moderne à ces problèmes : la colonne vertébrale et les muscles du cou sont renforcés, des vaisseaux sanguins redondants et des systèmes d'obturation sont installés. Le larynx est lui aussi renforcé par des anneaux anti-écrasement. Ce système augmente notablement vos chances de survie en cas de coup à la gorge ou à la nuque. *" Je déteste ce truc. Pendant ma dernière opération, j'ai cogné le casque d'un garde assez fort pour lui péter le cou, mais ce putain de système l'a gardé vivant*

Endosquelette orbital : Le principe est le même, mais l'acier est remplacé par des alliages orbitaux et des myomères plus performants, ce qui élimine les défauts du modèle de base, mais double le prix. Évidemment vous offrez une vision assez saisissante aux rayons X, mais ce type d'examen reste plutôt rare !

Filtres nasaux : Ces filtres protègent efficacement les voies respiratoires de la plupart des substances agissant par inhalation. Ils se nettoient automatiquement à chaque expiration. Il faut cependant les remplacer assez souvent s'ils servent beaucoup.

assez longtemps pour appeler ses potes. J'ai dû lui vider mon chargeur dans le bide pour qu'il la ferme ! - Peter "Crazy" Kowalsky, solo "

Crane en titane : Une modification des plus rares, en effet il n'y a guère qu'une clinique de Chiba qui maîtrise la procédure extrêmement complexe de remplacement de l'intégralité du crâne par du titane doublé de Kevlar pour arrêter les éclats. Toute attaque stoppée par cette protection inflige un point de dégât dû au choc. Le crâne titane est considéré comme une armure rigide.

Endosquelette Dynalar : Le squelette complet est recouvert d'une structure en acier inoxydable et myomère augmentant de façon spectaculaire votre force, sans modification d'apparence. Par contre vous subissez une pénalité de -1 au REF, et vous déclenchez même le plus rudimentaire des détecteurs de métaux. La chirurgie extrêmement complexe requise pour implanter ce matériel n'est maîtrisée que dans quelques cliniques à la pointe du progrès (Scandinavie, Suisse, Chiba, cliniques orbitales).

L'ensemble apporte aussi 8 PA au torse et les avantages du cou renforcé et d'un powerjaw.

Filtre trachéal : Implanté dans le haut de la trachée, ce système est plus gros et complexe que les filtres nasaux, mais il est permanent et sans entretien. Il est conçu pour se replier au passage d'une sonde ou équivalent, évitant de gêner une intervention médicale. Si cela se produit il faut le remettre en place une fois les soins terminés, ce qui est à la portée de n'importe quel infirmier (MedTech Diff. 10 ou Premiers Soins Diff. 15)

LifeScan Body Monitor : Le principe du biomoniteur poussé à son extrême. Le module central reçoit des informations de toute une



panoplie de nanoïdes parcourant sans cesse le corps à la recherche de lésions ou de substances étrangères, et vous donne un rapport détaillé sur votre condition physique par un afficheur quelconque. Il fournit également des suggestions de traitement, donnant un +4 aux jets de Premier Soins si le praticien peut les consulter. Il donne également un +1 aux jets contre la mort.

LifeSaver SkinWeave : Une version améliorée des Anticorps améliorés, le LifeSaver y adjoint une forme de Peautissée comparable aux bombes de peau, qui obture les vaisseaux sanguins déchirés et contrecarre les effets les plus sévères du choc. Chaque fois que le patient subit une blessure plus grave que Critique, il doit suivre un traitement de maintenance à 1000 eb, à moins d'avoir des nanochirurgiens.

Là encore un accessoire extrêmement pratique, mais il sera moins efficace sur une brute épaisse que sur un mec normal. Autant pour les cybermonstres.

CON initiale	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Bonus	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Sauveg arde	7	8	9	9	10	11	11	12	12	13

Reconstruction bionique : Les os sont renforcés avec des lamelles de composite et des organes artificiels redondants sont installés, rendant la personne nettement plus difficile à tuer. Par contre, il faut un expert en Cybertech pour réparer ses blessures.

" Ouais, la reconstruction bionique coûte un sacré paquet d'Euros, mais elle te sauvera la peau. Le seul moyen d'encaisser mieux, c'est de passer full-borg. J'sais ce que j'dis, j'en ai une. Avec j'ai encaissé des trucs qui auraient mis une bagnole en morceaux. Fait juste gaffe à avoir un bon toubib dans le coin, parce que

c'est un vrai bordel à rafistoler si t'a morflé sérieux. - Peter "Crazy" Kowalsky, solo "

Remplacement osseux : Cette technique consiste à placer dans la couche profonde des os d'un membre des fibres portantes en titane, nettement plus résistantes. Les seuils de dégâts du membre passent à 12/16, les dégâts en corps-à-corps sont augmentés de 1. Cette procédure est aussi complexe que rare. Les versions bon marché utilisent de l'inox, augmentant sensiblement le poids.

Le crâne aussi est protégé par cette technique, mais toute attaque stoppée fait quand même 1 pt de dégâts à cause du choc.

" Un système conçu pour éviter les fractures, mais ça reste cher et compliqué pour des effets assez limités. Et évitez les versions en acier inoxydable si vous voulez prendre l'avion sans faire réagir tous les portiques. - 'Ma Scalpel, MedTech "

Unité de survie cérébrale : La dernière nouveauté de chez Biotechnica. Ce module inséré à la base et autour du crâne assure la survie du cerveau même si le reste est mort : il dévie la circulation sanguine en circuit fermé, injecte des drogues qui mettent le cerveau au ralenti et apporte nutriments et oxygène pour 1/4 d'heure. La Trauma Team est sûre d'arriver à temps, même si vous êtes répandu dans toute la pièce.

" Ce système peut compliquer la bonne exécution d'une mission. Si votre cible en dispose, utilisez une biotoxine ou plus simplement mettez-lui plus d'une balle dans la tête. - Ange Calliari, tueur de la mafia "

Vannes sanguines Bodyweight : Le plus gros risque pour un 'Punk descendu dans la rue est de mourir avant l'arrivée des secours. Beaucoup de gens succombent au choc d'une perte de sang massive. Bodyweight a rencontré un grand succès en implantant des vannes sur les veines et artères principales, qui peuvent réduire ou arrêter le débit sanguin selon les besoins. Des sondes spéciales surveillent pouls et tension, contractant ou dilatant les vannes selon les besoins.

Systèmes microscopiques

Nom		Cod e	Prix	Prix ph	Effets
Anticorps améliorés		N	3 750	1D6/2	Récupération +1 par jour (non cumulable avec +1 de LifeSaver) +3 aux jets de résistances aux maladies ou agents biochimiques
Antitoxines		Ma	3 400	1D6/2	90% de détecter un poison oral, déclenche un vomissement réflexe
Capteurs de toxines		N	3 000	1D6/2	Jets contre poison et drogue à +4
Capteurs d'azote		N	1 400	1D6/3	Evite les accidents de décompression
Léonisation		SCr	1 000 000	1D6	Ramène l'âge à 18 ans (ou plus selon les goûts). Guérit toute maladie
Nanochirurgiens		N	6000	1d6/2	1 point de guérison sp
Nano-réparation d'ADN	Alph a	N	10 000	1D6	Dommages de radiations réduits de 10 rads/heure, espérance de vie +5%
	Beta	N	20 000	1D6+1	Dommages de radiations réduits de 20 rads/heure, espérance de vie +10%
	Gam ma	N	50000	1D6+2	Dommages de radiations réduits de 40 rads/heure, espérance de vie +20%
Résistance aux acides		N	2 000	1D6+3	+4 contre poisons de contact, irritants, 8 PA/Acide. Aspect livide
Résistance aux emp		N	3500	1d6+3	+4 pour résister aux EMP
Résistance aux radiations		Ma	1 500	2D6	Reflets gris métallisé, va souvent avec 2 cyberoptiques
Résistance thermique		N	1 500	1D6+3	Jusqu'à 42 °C sans problème. Reflets gris métal
Résistance au vide		Cr	7 500	6D6+10	Inclut cyberoptiques spéciales, obturateurs sur orifices naturels, Rebreathers, etc.
Traitement "Peter Pan"		SCr	3000/mois	-	Arrête la croissance à l'âge souhaité (avant 18 ans)

Anticorps améliorés : La production d'anticorps est accrue ainsi que leur activité, donnant +1 en guérison. des lymphocytes modifiés renforcent le système immunitaire contre les maladies graves, donnant un +3 aux jets de CON contre les maladies ou les agents biochimiques

Antitoxines : Vous pensez pouvoir un jour être la cible d'un empoisonnement ? Protégez-vous grâce à ce système ! Un ensemble de capteurs dans l'estomac détectent plus de cinq cents toxiques dans tout aliment ou boisson ingéré et déclenche aussitôt un vomissement réflexe. Et pour une somme modique vous pouvez bénéficier d'une mise à jour de l'unité de détection afin de faire face à l'évolution constante des toxines disponibles !

Capteurs de toxines : Ce sont des nanoïdes spéciaux conçus pour se fixer sur les sites

actifs des toxines et poisons, qui sont ainsi rendus inertes et évacués naturellement. Ceci donne un +4 à tous les jets contre les poisons.

Capteurs d'azote : Ces nanoïdes spéciaux éliminent les bulles d'azote, réduisant ainsi considérablement le risque d'accident de décompression. Evidemment leur efficacité n'est pas illimitée, et plus on descend profond moins ils sont efficaces. Ce n'est pas indispensable pour un ouvrier du pétrole, mais les nageurs de combat apprécieront !

Léonisation : Baptisé d'après Ponce de Léon, le mythique découvreur de la fontaine de Jouvence. Le sujet est immergé dans une solution de nanoïdes qui vont littéralement le reconstruire au niveau cellulaire, voire moléculaire. Cela ramène le sujet à l'âge souhaité (18 ans minimum) et guérit toute maladie ou problème génétique existant. Le

traitement dure quatre mois, durant lequel le patient ne peut interagir que par interface ou braindance. Le traitement complet demande deux séances de rappel par an pendant quatre ans pour peaufiner le travail. Le traitement ne peut être appliqué qu'un nombre de fois égal au tiers de la CON

Nanochirurgiens : Des machines microscopiques s'affairent dans votre organisme, refermant les lésions, démantelant les corps étrangers et réparant les cellules endommagées. Ceci donne +1 au rythme de guérison.

Nano-réparation

d'ADN : Vous craignez les problèmes de radiation fréquents en Orbite ? Utopian Corporation vous offre la solution. Ce traitement nanotech révolutionnaire reconstruit votre ADN au fur et mesure qu'il est endommagé, limitant fortement les risques de cancer. Cela augmente également votre espérance de vie ! Deux niveaux sont disponibles.

- **Alpha** : Réduit les doses de radiations reçues de 10 rads par heure d'exposition. Cela n'a pas d'effet sur dose cumulée. Augmente l'espérance de vie de 5%
- **Beta** : Réduit les doses de radiations reçues de 20 rads par heure d'exposition. L'espérance de vie est augmentée de 10%.
- **Gamma** : Non disponible sur le marché, il réduirait les doses de radiations de 40 rads par heure et augmenterait l'espérance de vie de

20%. Aucune information n'a été confirmée à propos de ce produit

Résistance aux acides : Les couches supérieures de la peau sont remplacées par une pellicule chimiquement inerte à perméabilité contrôlée, laissant respirer le corps mais arrêtant la plupart des contaminants, et résistant aux acides sans être endommagée. Cette modification a un aspect livide immédiatement apparent.

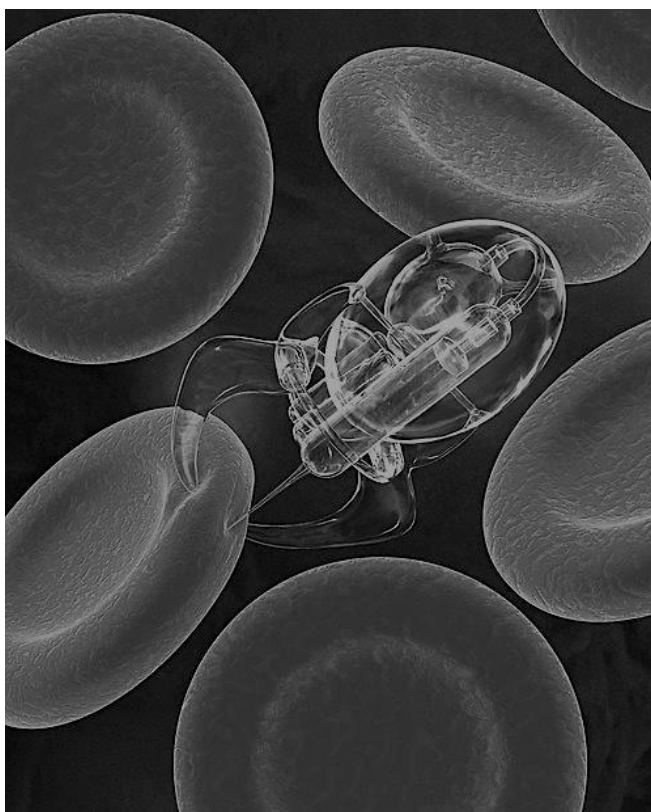
Résistance aux EMP : Un treillis de nanites électriquement chargées transforme votre peau en cage de faraday, vous octroyant une meilleure résistance aux EMP et aux micros ondes.

Résistance aux radiations : La peau est modifiée pour dévier et absorber les radiations, protégeant les tissus internes vulnérables. Cette amélioration donne à la peau des reflets métalliques.

Résistance thermique : La peau est reconstruite de manière à réfléchir la chaleur et à améliorer les échanges thermiques, permettant une activité normale en

surchauffée. Elle acquiert des reflets argentés.

Résistance au vide : Cette modification lourde comprend un renforcement des organes internes et de la peau pour leur permettre de résister à la différence de pression et au froid, la pose de clapets dans les orifices naturels, des cyberoptiques spéciales et une amélioration des poumons comparable aux Rebreathers Raven Microcyb pour permettre l'approvisionnement en air. Une option courante est un embout standard avec réchauffeur/détendeur implanté permettant d'utiliser directement une bouteille d'oxygène



standard. Cette technique est encore peu répandue!

Traitement "Peter Pan" : Une des dernières nouveautés médicales, venue cette fois-ci du Japon. Des traitements hormonaux complexes arrêtent la croissance d'un sujet prépubère, le bloquant à son âge actuel. Ce traitement est coûteux, de plus il ne peut pas être interrompu

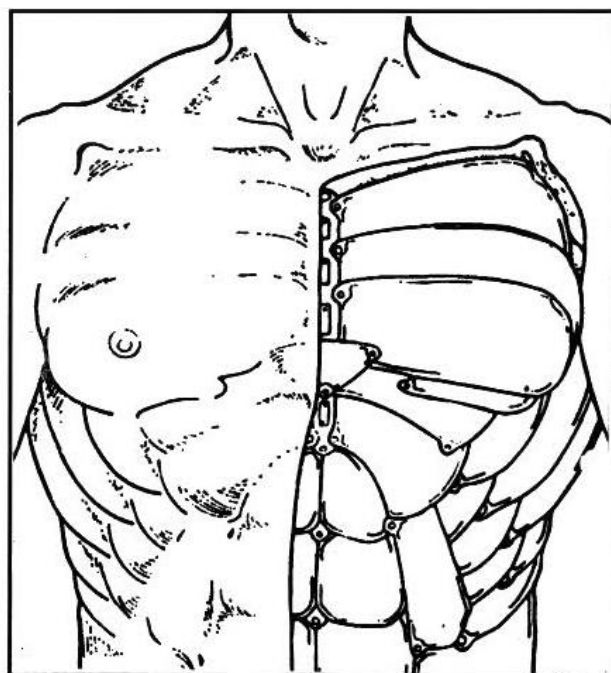
sans risquer de graves problèmes de santé. On peut craindre également que demeurer à vie dans un corps d'enfant engendre des troubles psychologiques sérieux. Pour ces raisons, ce traitement demeure rare, et sa légalité au mieux douteuse. Jusqu'à présent, la demande est surtout venue de réseaux pédophiles... Dernière note : ce traitement bloque la croissance, pas le vieillissement

Armures implantées

Nom		Code	Prix	Prix ph	Effets
ArmorWeave		N	5 000	3D6	CON +1, 12 PA, REF, MV et BT -1. Détection 15, nécessite Treillissage
Endoarmure	Alpha	Ma	500	1D6/2	7 PA au torse, Détection 25
	Beta	Ma	800	1D6	10 PA au torse, Détection 20, BT -1
Gamma		Cr	1 200	1D6+2	14 PA au torse, Détection 15, BT -2
Peau renforcée		N	8 000	-	La haute couture des Peautissées, 5 PA et totalement indiscernable
Peaux tissées	I	N	1 000	1D6	Protègent tout le corps. 3 PA, difficulté à repérer 35
	II	N	1 250	1D6+1	4 PA, difficulté à repérer 30
	III	N	1 600	1D6+3	5 PA, difficulté à repérer 25
	IV	N	2 000	2D6	6 PA, difficulté à repérer 20. 50% de chance de perdre 1 en Beauté
	V	N	2 400	2D6+2	7 PA, difficulté à repérer 20, -1 en Beauté
	VI	N	2 750	2D6+4	8 PA, difficulté à repérer 15, -2 en Beauté
Protection Reflex	Alpha	Cr	4 000	2D6	8 PA semi rigide, difficulté à repérer : 35
	Beta	Cr	6 000	2D6+2	10 PA semi rigide, difficulté à repérer : 30
	Gamma	Cr	8 000	3D6	12 PA semi rigide, difficulté à repérer : 25

ArmorWeave : Cette modification est une "carapace" tissée dans les couches profondes de la peau, apportant une protection efficace et renforçant la musculature. Le sujet doit déjà avoir reçu un treillissage et subi des pénalités en REF et MV. S'il avait déjà une Peautissée la perte d'Humanité de celle-ci est retirée des 3D6 de l'ArmorWeave (mais il ne peut de la sorte regagner de l'Humanité !).

Endoarmure : Une protection discrète du torse et du haut de l'abdomen, qui remplace votre cage thoracique par un ensemble de plaques osseuses reliées par des cartilages calcifiés. Cela ne vous gêne pas, et peut arrêter une balle de .45. Dernier avantage, le système se répare tout seul (1 PA restauré par jour, 2 avec des nanochirurgiens). Si des dommages sont stoppés par l'endoarmure, 1 point passe malgré tout à cause du choc.



Peau renforcée : Les couches profondes de la peau voient leur structure altérée et renforcée, tout en conservant leur souplesse. Ceci confère une protection comparable aux Peautissées les plus légères, mais cette modification n'a pas besoin d'entretien ni de réparation, car c'est la peau elle-même qui se régénère !

Peaux tissées : Les couches supérieures de la peau sont tissées de fibres polymères à haute résistance, vous conférant une protection permanente. Certaines zones devant garder une sensibilité maximale ou une grande souplesse

ne sont pas protégées, comme l'intérieur des mains, les paupières ou les parties génitales.

Protection Reflex : Cette variante de la peautissée consiste à implanter sous la peau une combinaison intégrale faite de fibres Reflex, la dernière nouveauté orbitale : une fibre souple qui devient rigide en cas de choc ou de déplacement brutal. Ce n'est pas donné, mais discret et efficace. Evidemment, la clinique devra vous écorcher vif pour poser le revêtement, mais si vous voulez la protection d'un armorweave avec la souplesse d'une peautissée, il faut savoir faire des sacrifices.

Organes améliorés

Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
Afterburner	N	400	1D6/2	Permet de consommer moitié moins de nourriture
Cyber-foie T-Maxx	Ma	450	1D6	Filtreur de sang. +4 en résistance aux drogues. 90% de chance de neutraliser un alcool
Diet-Mite	N	1 000	1D6/2	Permet de stabiliser le poids d'un individu
Estomac secondaire	Ma	750	1D6/2	Permet de stocker jusqu'à deux jours de nourriture (concentrée !)
Glande Freezeban	Ma	650	1	Immunité aux gelures, +1 Survie/Endurance sous 10°C, +3 sommeil cryo
Gecko-augmentation	M	500	1D3	+2 en escalade
Néo-appendice	Ma	500	1D6/2	Permet de digérer la cellulose, +2 Survie pour rechercher de la nourriture
Grefe cérébrale	SCr	x1500	x1D6	INT et TECH +1/niveau (maxi 2), BT -1
Rebreathers Raven Microcyb	Ma	700	1D6+1	Permet de retenir son souffle 15 min. Filtre les gaz toxiques (55%), sauf les gaz irritants
Reconstruction neurale				Le niveau de mort est diminué du niveau de reconstruction
I	N	10 000	1D6+1	INT +1, Mémoire +1
II	M	30 000	2D6+2	INT +2, Mémoire +2
III	Ma	90 000	3D6+3	INT +3, Mémoire +4, compétences -1 niveau pour apprentissage
IV	Cr	250 000	4D6+4	INT +4, Mémoire +6, Interface +1, compétences -2 niveau pour apprentissage
V	SCr	750 000	5D6+5	INT +5, Mémoire +8, Interface +2, compétences -3 niveau pour apprentissage
Récupération d'eau	Ma	500	1	Réduit les besoin en eau en extrayant jusqu'à 80% de l'eau des excréments
Réserve d'air	Ma	300	2D6	Bon pour 25 minutes (10 si on est actif)
Survascularisation	M	1 400	3	Résistance au froid. Réduit de 1 les modificateurs dus au froid.

Afterburner : Cette modification installe des cultures bactériennes et des glandes productrices d'enzymes dans vos intestins, vous permettant de digérer complètement votre

nourriture afin d'en tirer le maximum. Cela permet à l'organisme de fonctionner normalement avec moitié moins de nourriture. Le système n'est pas efficace avec les rations

concentrées, qui sont prévues pour être digérées en totalité

Cyber-foie T-Maxx : Faites la fête plus longtemps avec le T-Maxx. Il filtre le sang, éliminant jusqu'à 98% de l'alcool, et même la plupart des substances toxiques véhiculées dans vos veines ! Ceux qui veulent pouvoir faire la fête à volonté peuvent choisir le modèle de luxe débrayable, à 850 eb.

Diet-Mite : Fini les régimes contraignants et les biosculptures en catastrophe ! Ces nanoïdes viennent tapisser votre système digestif et filtrent votre alimentation, ne laissant passer que les substances nécessaires à votre organisme.

Estomac secondaire : Vous ne savez pas quand vous aurez le temps de manger, et vous préférez voyager léger ? Ce système vous permet de stocker des aliments dans une poche raccordée à l'intestin grêle, qui libérera son contenu au fur et à mesure des besoins de votre corps, en donnant la priorité à votre estomac naturel !

Gecko augmentation : la peau des mains est couverte de poils nanoscopiques qui assurent une force d'attache non négligeable lorsque les prises commencent à manquer.

Glande Freezeban : Une glande artificielle maintient un taux constant de métaglycol dans votre organisme. Cette substance évite la formation de cristaux de glace dans les cellules de votre corps. Une modification idéale pour les gens qui travaillent par temps froid ou qui voyagent fréquemment dans l'espace en sommeil cryogénique

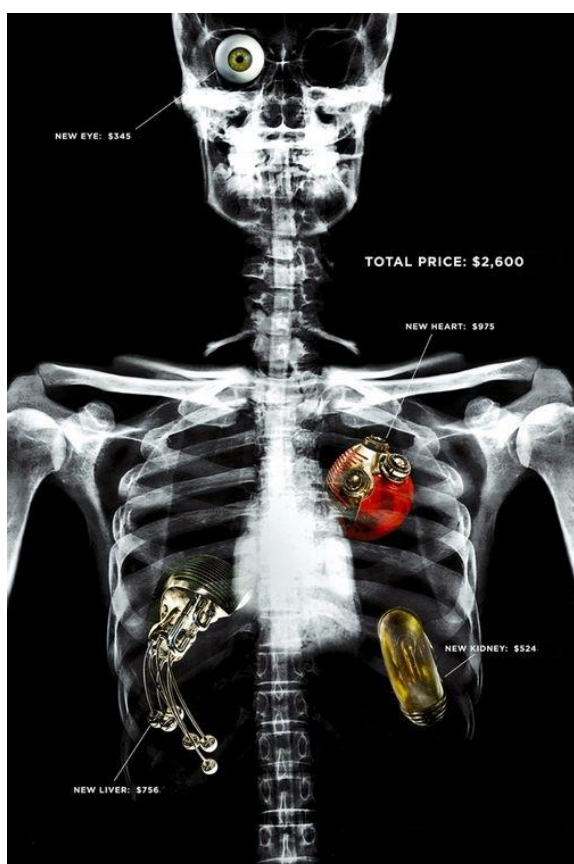
Grefe cérébrale : Vous avez du mal à passer les tests de QI ? Biotechnica a la solution : des tissus cérébraux poussés en cuve sont greffés sur les zones cérébrales responsables des processus cognitifs et raccordés par

nanotechnologie. Des drogues sur mesures parachèvent la liaison. La boîte crânienne est remodelée pour loger cette matière grise supplémentaire.

" Le cerveau est la seule partie de l'être humain qui ne soit pas déjà obsolète, mais cela approche rapidement. Vous devriez améliorer le votre pour devancer l'évolution. - TechMaster, Techie "

Néo-appendice : Cette glande artificielle libère des enzymes vous permettant de décomposer la cellulose en substances assimilables ! Ceci permet de survivre en consommant la plupart des végétaux, mais un

régime riche en cellulose provoque une production accrue de méthane, ce qui peut poser quelques problèmes !



Rebreathers Raven Microcyb : Les poumons sont améliorés cybernétiquement avec des filtres synthétiques et des échangeurs améliorés, vous protégeant des polluants et extrayant la moindre trace d'oxygène de l'air inhalé. Une simple respiration peut durer 1/4 d'heure !

Reconstruction neurale : Une partie des neurones est remplacée par des nanoïdes reconfigurables à conductivité améliorée, ce qui accroît la vitesse de transfert des influx cérébraux. La reconstruction commence par les principales voies intracérébrales, et peut être étendue jusqu'à remplacer une grande partie du cerveau. Les zones reconstruites sont beaucoup moins sensibles au manque d'oxygène, ce qui facilite la récupération en cas de "trait plat"

Récupération d'eau : Que vous soyez dans le désert ou sous les tropiques, T-Maxx se charge de rendre votre séjour agréable. Cet organe

artificiel entourant le gros intestin améliore la récupération d'eau de plus de 80%, vous permettant de vous passer d'eau pendant quarante-huit heures sans risques, vingt-quatre heures en climat chaud et/ou aride. Le seul défaut noté est une sortie parfois pénible, due à une consistance beaucoup plus sèche...

Réserve d'air : Un petit organe artificiel rempli d'une mousse fixant l'oxygène implanté à la base des poumons. Il permet à une personne de retenir sa respiration pendant 25 minutes au repos et 10 minutes si elle est active. La recharge se remplit

automatiquement en cinq minutes de respiration normale.

Survascularisation : Une petite intervention clinique permet de survasculariser le corps, en particulier les endroits sensibles tels que les extrémités. Cela comprend également un léger ajustement du métabolisme. Cette intervention vous rends bien plus résistant au froid, au point de vous balader en tee-shirt par -5°C (la classe). Petit défaut, vos besoins en nourriture sont proportionnels au froid rencontré.

Modifications musculaires

Nom		Code	Prix	Prix ph	Effets
Muscles greffés		Ma	x1000	x1D6	CON +1/+2, REF maxi 10/9 (sans cyber)
Optimisation des fibres musculaires					Modifie la répartition entre fibres lentes et rapides
Enduro	Alpha	N	2 000	1D6	Endurance +1, levée 9xCON, porté 5,5xCON, saut MV/4,5
	Beta	N	3 000	1D6+3	Endurance +2, levée 8xCON, porté 6xCON, saut MV/5, MV -1, Init -1
Speed	Alpha	N	2 000	1D6	Endurance -1, levée 11xCON, porté 4,5xCON, saut MV/3,5
	Beta	N	3 000	1D6+3	Endurance -2, levée 12xCON, porté 4xCON, saut MV/3, MV +1, Init +1
PowerAct	Alpha	Ma	2 000	1D6	CON +2 pour Force, levée, bonus aux dégâts
	Beta	Ma	3 100	2D6	CON +3 pour Force, levée, bonus aux dégâts
PowerMax	Alpha	Ma	1 200	1D6	CON +1 pour Force, levée, bonus aux dégâts
	Beta	Ma	2 300	2D6	CON +2 pour Force, levée, bonus aux dégâts, BT -1, REF -1
Réserves de glycogène		Ma	1 500	1D6/2	Endurance +1
Substituts musculaires	I	Cr	2 000	1D6	CON +1
	II	Cr	4 000	2D6	CON +2
	III	Cr	7 000	4D6	CON +3, REF +1, MV +1
	IV	Cr	10 000	5D6	CON +4, REF +1, MV +1
	V	Cr	15 000	7D6	CON +5, REF +2, MV +2
	VI	Cr	20 000	8D6	CON +6, REF +2, MV +2
Treillisage muscles et os	I	N	1 000	1D6/3	CON +1
	II	N	1 500	1D6/2	CON +2
	III	N	3 000	1D6	CON +3

Muscles greffés : Avec ces muscles poussés en cuve greffés sur les vôtres, vous obtenez en quinze jours de clinique l'équivalent de trois

ans de culturisme ! Le prix est de 1000 eb par point de CON gagné, jusqu'à +2.

Optimisation des fibres musculaires : Ce traitement rétroviral modifie l'équilibre entre les fibres musculaires lentes et rapides, permettant d'optimiser la vitesse ou la résistance.

PowerAct : Des fibres musculaires cultivées en cuve, plus performantes que les fibres normales, sont implantées dans les masses musculaires principales. Cela ne se voit pas, et apporte un bonus (+2 ou +3) à la CON pour le levage, les jets de Force et le bonus aux dégâts. L'efficacité est réduite si un treillisage est posé.

PowerMax : Les points d'insertion des muscles sont déplacés, ce qui assure un meilleur bras de levier et donc plus de puissance. Une chirurgie esthétique limite l'impact visuel des modifications. Cela apporte un bonus (+1 ou +2) à la CON pour le levage, les jets de Force et le bonus aux dégâts. Le niveau Beta exige d'avoir un treillisage ou autre renforcement osseux, sous peine de subir 1 point de dégâts à chaque action réussie grâce à lui.

Réserves de glycogène : Le glycogène est le "carburant" des muscles, stocké dans les

muscles et le foie. Quand il est épuisé, l'organisme doit utiliser les graisses et perd son efficacité. Cette modification implante dans les groupes de muscles principaux des tissus de culture optimisés pour le stockage du glycogène, permettant de prolonger les efforts

Substituts musculaires : Les muscles



humains sont remplacés par des muscles poussés en cuve, plus rapides et plus puissants. Le squelette est également renforcé pour supporter les efforts accrus. Les niveaux 1 à 3 ne sont pas visibles, le niveau 6 correspond à des muscles greffés de niveau 2.
" Une amélioration coûteuse, mais des plus efficace. Les substituts musculaires améliorent votre force et votre résistance, ainsi que votre vitesse. Ils sont plus chers que les muscles greffés ordinaires, mais c'est un excellent investissement. - Frenchie, Fixer "

Treillisage muscles et os : Les muscles et les tendons sont renforcés de fibres synthétiques, et les os sont gainés d'un maillage de fibres métalliques et plastiques, ce qui augmente la force physique et la capacité d'encaissement. Cette amélioration est disponible en différents niveaux.

Sens et senseurs

Senseurs

Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
Analyseur d'atmosphère	M	200	2	Portée 5 m, efficacité 70%, composition de l'air et alerte dépression, blindage électromagnétique de série
Analyseur chimique	M	500	2	Peut s'implanter dans les fosses nasales, sur la

				langue ou au bout du doigt (70% d'efficacité), permet d'analyser les composés simples ainsi que les drogues (il est possible d'acheter d'autres bibliothèques comme celle des explosifs).
Détecteur de mouvements	M	220	1D6+3	70% d'efficacité pour détecter les mouvements dans une zone de 20 mètres
Détecteur d'ultrasons	M	220	2	Détecte (70%) les champs d'ultrasons d'un détecteur de mouvement avant d'y pénétrer
Détecteur de radiations	M	200	2	Portée 10 m, détection à 80%
GPS	M	200	1	Donne votre position au mètre près
Imageur térahertz		2000	1D6+3	Permet de voir à travers les murs (portée max 15m)
Implant sonar	M	300	1D6+1	Portée 50m à 70%, eau uniquement, demande un affichage graphique
modification "terrestre"	M	100	1	Permet au système de fonctionner dans l'atmosphère (portée 30m)
Ordinateur de cyber-détection	M	3 000	1D6+3	Nécessite processeur et connexion machine, plus un afficheur. Donne position, nombre, nature, vitesse et cap à partir de divers détecteurs implantés ou externes (sismique, sonar/radar, analyseur chimique...)

Analyseur d'atmosphère : Cette modification des fosses nasales analyse l'air ambiant et les constituants chimiques, et vous communique les résultats par un quelconque afficheur (Time Square, écran sous-dermique, etc.). Elle analyse en continu la qualité et la pression de l'air, particulièrement utile dans l'espace où la moindre erreur peut être la dernière.

Analyseur chimique : Cette batterie de sondes chimiques peut être implantée dans les fosses nasales, sur la langue ou encore à l'extrémité d'un doigt, sous un faux ongle. Elle permet d'obtenir une analyse sommaire identifiant les principales fonctions chimiques et des éléments de base. La compétence Chimie ou une base de données sont nécessaires pour identifier exactement un composé à moins qu'il ne soit vraiment élémentaire ou que ce soit une dorgue répertorié (il est possible d'acheter d'autres bibliothèques comme celle des explosifs)

Détecteur de mouvements : C'est un détecteur sismique implanté dans la paume de la main ou le talon, et connecté à un afficheur. Mis en contact avec le sol, il peut détecter les sources de vibration, donnant la distance, la direction et l'intensité. La portée est de 20 mètres, et l'efficacité de 70%.

Détecteur d'ultrasons : Ce capteur délivre une alerte lorsqu'il détecte des ultrasons. Ceci permet habituellement (70%) de repérer le champ d'un détecteur de mouvement avant d'y avoir pénétré.

Détecteur de radiations : Système implanté permettant de mesurer la radioactivité de votre environnement et de l'air que vous respirez grâce des capteurs dermiques, le plus souvent implantés sur les mains, au visage et dans la bouche. Il comporte également un système d'alerte si le niveau s'élève dangereusement.

GPS : Ce récepteur implanté fournit un cap et une position précise à un mètre près, et permet la navigation suivant des points programmés. Il peut aussi exploiter des données cartographiques téléchargées ou sur puce, et s'interfacer avec un afficheur.

Implant sonar : C'est un sonar d'une portée de 50 mètres de portée implanté dans le crâne, juste sous la peau. Il est invisible, mais quand il fonctionne il est audible dans les ultrasons. Cet implant fonctionne uniquement sous l'eau. Il est possible de l'adapter à un fonctionnement dans l'air, mais la portée tombe à 30 mètres.

Imageur térahertz : Permet d'apercevoir à travers les murs (la qualité de l'image dépend

par contre de l'épaisseur des murs). Nécessite deux cyberoptiques.

Le faisceau de terahertz peut être détecté.

Un personnage compétent en chimie pourra se servir de cette augmentation pour identifier des espèces chimiques.

Attention la longueur d'onde utilisé par cet implant ne traverse que très peu l'eau et pas le métal (autant dire qu'il est assez inefficace pour identifier les implants ou sous la pluie). Il marche par contre parfaitement bien pour regarder sous les vêtements.

Boosters

Booster gustatif	N	100	1	Perception affinée des saveurs, le booster olfactif est recommandé
Booster olfactif	N	100	2	Tout jet de Sentir à +2, Pister à +2, s'active à volonté
Booster tactile	N	100	2	Tout jet de Sens du Toucher à +2, s'active à volonté

Booster gustatif : Ce système, combinant un module de processeur et une injection de rétrovirus au niveau de la langue, augmente les facultés de discrimination des saveurs de base. L'identification de composés chimiques par leur goût nécessite de l'entraînement, et un booster olfactif facilite cette tâche. Il s'active et se désactive à volonté.

Booster olfactif : Ce système amplifie les perceptions olfactives et gustatives, donnant un +2 aux jets de Perception impliquant l'odorat, +1 pour ceux concernant le goût. En plus il

Ordinateur de cyber-détection : Ce système permet de recevoir les informations de jusqu'à quatre senseurs non visuels (cyberaudio, sonar, radar, analyseur chimique, booster olfactif et capteurs sismiques), les analyse et fournit des informations détaillées sur les cibles localisées. Il peut traiter les informations venant d'implants, ou de sources extérieures via des prises d'interface, permettant un repérage efficace en restant dissimulé.

donne un +2 en Pister, à moins que la cible n'ait pris des précautions particulières pour masquer son odeur. Il permet aussi de tenter d'identifier quelqu'un par son odeur. Le processeur s'active et se désactive à volonté, en un round.

Booster tactile : Il amplifie les sensations tactiles, donnant un +2 aux jets de Perception utilisant le toucher. Ce booster peut être allumé et éteint en un round à volonté. Lorsqu'il est actif les jets contre la douleur se font à -2

Cyberaudio

Nom		Code	Prix	Prix ph	Effets
Cyberaudio		M	500	2D6	Module ouïe de base (options illimitées)
Implant Spectrum		Ma	500	3D6-2	Jets demandant de l'équilibre à -1
Pavillons amovibles	monodirectionnel	N	200-1000	2	Perception auditive +1. Jets demandant de l'équilibre à -1
	omnidirectionnel	M	1 500	4	Perception auditive +2. Jets demandant de l'équilibre à -1
Analyseur de stress vocal		N	200	1	Interrogation et Perception humaine à +2
Bande passante élargie		N	150	2	Capacité d'écoute en infra et ultrasons
Brouilleur anti-écoute		N	100	0,5	Communication incompréhensible sans décodeur
Détecteur de micros		N	200	0,5	60% de chance de détecter micros et

					écoutes dans un rayon de 3m
Durcissement EMP/micro-ondes		N	200	-	Insensible aux effets secondaires des micro-ondes et des EMP
Ecoute amplifiée		N	200	1	Perception +2 en écoute
Editeur de son		N	150	0,5	Perception +2 pour écouter un son spécifique
Implant téléphonique		N	150	1	Liaison avec téléphone cellulaire actif, portée 3m
Liaison Cybercom		N	500	2	Demande un Neuromat, liaison directe avec les centres de la parole
Liaison radio	non directionnelle	N	100	1	Communication radio jusqu'à 1 km
	directionnelle	N	200	1	Communication radio indétectable (portée 1 km)
Pisteur		N	200	0,5	Localise un traceur spécifique. Portée 1 km
Réducteur de niveau		N	300	0,5	Compensation du bruit automatique
Scanner radio large bande		N	100	2	Capte les communications sur les fréquences courantes

Les systèmes cyberaudio remplacent les oreilles moyenne et interne par des analogues cybernétiques raccordés aux centres auditifs du cerveau, et incluent aussi un micro de sous-vocalisation. Il n'y a normalement pas de changement visible de l'oreille externe, mais si vous en avez envie, c'est possible (même si vous n'avez pas de cyberaudio...).

Analyseur de stress vocal : Ce dispositif agit comme un détecteur de mensonge, analysant les infimes variations dans le ton et le rythme de parole par rapport aux paramètres enregistrés. Une fois le système calibré sur un sujet non stressé ou disant la vérité il donne un +2 aux jets de Perception Humaine sur ce sujet.

Bande passante élargie : Cette option permet d'entendre les ultrasons et les infrasons.

Brouilleur anti-écoute : Ce système code les signaux émis par une option radio ou téléphone. Seuls ceux équipé d'un brouilleur avec la clé (ou un décodeur et beaucoup de temps à perdre) peuvent comprendre l'émission.

Détecteur de micros : Une fois activé, ce système capte les signaux émis par un micro actif. Il les signale par un bourdonnement d'autant plus fort que vous êtes proche de la source. Courant chez les Solos, Fixers et Corps.

Durcissement EMP/micro-ondes : Immunise la cyberaudio aux effets secondaires des micro-ondes et décharges électriques.

Ecoute amplifiée : Ce système augmente la sensibilité et la discrimination de l'oreille, ajoutant +2 aux jets de Perception impliquant l'ouïe.

Editeur de son : Un ensemble de circuits électroniques permettant de filtrer les signaux sonores de façon à isoler un son particulier ou éliminer un bruit gênant. Une fois activé il donne +1 en Perception pour un son particulier. On peut l'utiliser en combinaison avec une bande passante élargie ou une écoute amplifiée.

Liaison radio : C'est un transmetteur radio miniaturisé à l'extrême, activé en serrant fortement les dents. La qualité sonore est médiocre, mais c'est très discret. L'émission se fait en sous-vocalisant, la réception se fait soit en audio soit en affichant le texte décodé sur un afficheur (ce qui peut poser problème si votre interlocuteur parle une langue qui n'est pas programmée dans les circuits...). Cet implant permet de communiquer avec tout récepteur calé sur la même fréquence dans un rayon d'un kilomètre. Il peut arriver que vous captiez les messages de quelqu'un d'autre.

Liaison radio directionnelle : L'émission et la réception sont concentrées dans une direction, rendant la détection et l'interception du signal

impossible à moins de se trouver sur le trajet. La communication se fait en vision directe jusqu'à un kilomètre, et est arrêtée par un obstacle trop important.

Pisteur : C'est un récepteur calé sur les signaux d'un émetteur externe, d'une portée d'un kilomètre. Il fournit des indications de direction et distance par des signaux sonores ou sur un afficheur.

Réducteur de niveau : Ce système diminue automatiquement les bruits forts, comme des attaques par grenade assourdissante ou armes soniques. Ceux qui en sont équipés sont immunisés aux effets de ces attaques.

Scanner radio large bande : Cette option permet de capter les fréquences de polices, des pompiers, des ambulanciers et de la Trauma Team, comme une CB avec beaucoup plus de 40 canaux. L'émission est impossible.

Cyberoptique



Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
Cyberoptique (un œil)	Ma	500	2D6	Module vision de base (max. 4 options/œil)
Cyberoptique révélation	Cr	200	3D6-1	2 options, BT -1 par œil, perception +1
Monovision (2 yeux)	Ma	800	4D6	Module de base (max. 6 options). Perception +1, +2 embuscades
Monture optique frontale	Ma	1 000	1D6/opt	Reçoit jusqu'à 3 optiques sur le front. BT réduite à 0
Monture optique blindée	Ma	1 400	1D6/opt	Idem. 20 PA
Yeux insectoïdes	Ma	1 500	6D6	Nécessite deux opérations. Module de base (max. 6 options/œil, BT -2)
Yeux multiples	Cr	750	3D6/+2	BT -1 par œil, PH 3D6 sur le front (max. 2), 3D6+2 ailleurs

Cyberoptique

Une combinaison de circuits numériques et de caméra, les cyberoptiques remplacent les yeux normaux. La cybervision, c'est comme la vision normale, mais en mieux, les couleurs sont plus brillantes, les images plus contrastées. Et ce n'est que le début, de nombreuses options viennent améliorer les choses. Les

cyberoptiques peuvent ressembler tout à fait à des yeux normaux, mais une large gamme de looks est disponible, des plus sobres aux plus extravagants.

Cyberoptique (un œil) : Le modèle standard, pouvant recevoir jusqu'à quatre options.

Cyberoptique révélation : Mis sur le marché en 2007, ces implants sont les premières cyberoptiques disponibles couramment. Approximativement de la taille d'une balle de tennis et fixés directement sur le crâne, ils donnent à leur porteur une allure de batracien. Ils confèrent une excellente vision latérale, mais ne peuvent recevoir que deux options. Ces options peuvent cependant être changées sans difficulté, la taille de l'optique rendant

l'opération aussi simple que de changer d'objectif sur un appareil photo !

Monovision (2 yeux) : Les deux yeux et les orbites sont remplacés par un bloc optique grand angle, conférant à son porteur une vision normale sur 180° et étendant la vision latérale sur 225° ! Ce bloc peut recevoir six options, pour lesquelles on ne paie qu'une fois, aussi bien en Euros qu'en Humanité.

Options

Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
Affineur d'image	N	300	1	Perception +2 en recherche visuelle
Amplificateur de lumière	N	200	0,5	Vision en lumière faible
Anti-éblouissement	N	200	0,5	Immunité aux flashes, aveuglement laser
Blindage	N	200	-	Donne 8 PA à la cyberoptique (note : plus de 4 points avant armure la mettent H.S.)
Changement de couleur	N	300	0,5	Permet changement de couleur, effets mode
Compas cyberoptique	N	300	1	Compas inertiel (utilise 2 options si mode mémorisation de trajet)
Dodgeball	N	440	1	Permet d'analyser les mouvements d'un adversaire en mêlée. +1 en Arts martiaux ou Mêlée.
Durcissement EMP/micro-ondes	N	200	-	Insensible aux effets secondaires des micro-ondes et des EMP
Micro-optique	N	150	0,5	Microscope, permet de distinguer des détails très fins
Miroirs de l'âme	M	750	3	Fait apparaître des images dans l'iris et le blanc de l'œil. 1 PH et 750 eb par optique supplémentaire Par œil équipé : +1 en séduction et baratin/persuasion si la personne regarde l'optique
Réticule	N	400	2	Attaques à distance +1 (Smartgun uniquement)
Téléoptique	N	150	0,5	Zoom, grossissement jusqu'à x30
Thermographe	N	200	1	Vision des isothermes et lecture des températures en fausses couleurs (permet donc aussi de voir en infrarouge)
Torche UV	N	100	0,5	Projecteur ultraviolet pour vision dans l'obscurité et fluorescence
Ultraviolet	N	200	1	Vision dans l'obscurité, utilisant une source UV
Vision périphérique améliorée	N	200	1	+1 en Perception pour les embuscades et attaques surprise

Yeux insectoïdes : Pour ceux qui trouvent que quatre options c'est peu, ces cyberoptiques surdimensionnées peuvent abriter jusqu'à six options. Posées uniquement par paire, elles sont disponibles avec de nombreuses finitions, dont les très populaires Superchrome et

Facettes. La BT d'une personne équipée de la sorte baisse de 2 points.

Yeux multiples : Les dieux hindous ont un troisième œil, pourquoi pas vous ? Chaque œil supplémentaire fait perdre 1 en BT, et on peut

en monter jusqu'à deux sur le front. Il est possible d'en implanter ailleurs, au prix d'une perte d'Humanité accrue (mais si vous tenez à avoir des yeux derrière la tête...).

Affineur d'image : Des circuits spéciaux de traitement d'image permettent d'améliorer la résolution et de faire ressortir des détails à faible contraste. Activé il donne un bonus de +2 en Perception visuelle. Maintenu trop longtemps branché il peut provoquer des maux de têtes, le cerveau ayant du mal à traiter le surcroît d'informations.

Amplificateur de lumière : Permet de voir dans des conditions de très faible luminosité, même à la simple lueur des étoiles (mais dans le noir complet vous êtes aveugle). La vision est monochrome.

Anti-éblouissement : Un ajustement automatique de la sensibilité qui compense les lumières

solaires violentes, les éclairs, etc., et neutralise les effets des lasers basse puissance, des bombes aveuglantes et des phares brillants.

Vous n'aurez plus jamais besoin de lunettes de soleil... sauf pour le look !

Blindage : L'optique est renforcée et munie d'une face avant en polycarbonate. Le fond de l'orbite est recouvert de quelques plis de kevlar pour ramasser les morceaux. La cyberoptique compte comme 8 PA, 4 points de dommage avant armure la mettent hors service. Le but n'est pas d'obtenir une cyberoptique pare-balle mais de stopper un projectile de petit calibre avant qu'il n'atteigne votre cerveau...
" Un système très bien si vous avez une protection implantée au niveau du visage, sinon laissez tomber. Et si vous avez une plaque faciale, prenez carrément la monture blindée, cela sera plus nettement plus efficace.
- 'Ma Scalpel, MedTech "



Changement de couleur : Les optiques peuvent changer de couleur ou de motif d'iris à la demande. Un changement complet prend environ une minute.

Compas cyberoptique : Cette option est un compas intégré, indiquant les directions sur un afficheur. Il existe une version fonctionnant comme enregistreur de trajet, qui occupe deux espaces.

Dodgeball : Cette option consiste en un ensemble de circuits dédiés à l'analyse des mouvements du corps humain. Après une période de trois rounds à observer un adversaire pour permettre au système d'analyser son style, l'utilisateur bénéficie d'un +1 sur tous ses jets de combat rapproché (Mêlée, Baston ou Arts Martiaux).

Durcissement EMP/micro-ondes : Immunise la cyberoptique aux effets secondaires des micro-ondes et décharges électriques.

Lance-dards : Ce système d'arme propulse un dard d'une portée de 1 mètre, infligeant 1D4 points de dégâts et divisant les armures par 3. Si l'armure a été percée la substance enduisant le dard peut

agir. La portée est d'un mètre, et l'arme occupe deux espaces.

Micro-optique : Ce système transforme l'optique en un véritable microscope, permettant de déceler des détails très fins tels que des empreintes digitales ou de minuscules éraflures sur une serrure.

Miroirs de l'âme : Cette option vous permet d'afficher dans vos yeux des images sélectionnées parmi une vingtaine afin d'exprimer votre humeur. L'optique affiche des images indépendantes dans l'iris et le blanc quand on le lui ordonne, et continue de les afficher jusqu'à nouvel ordre. Il est possible de pousser l'option pour y afficher des images subliminales permettant d'influencer celui qui vous regarde dans les yeux.

Réticule : Avec un smartgun cette option affiche un réticule au point d'impact visé par l'arme, plus des informations de distance et de vitesse. Cette assistance donne un +1 supplémentaire, pour un total de +3.

Téléoptique : La cyberoptique est munie d'un zoom jusqu'à x30, plus besoin de jumelles !

Thermographe : Sur commande votre vision passe en infrarouge, donnant une carte des températures en fausses couleurs. La sensibilité est suffisante pour identifier des cybermembres au premier regard, des implants plus petits nécessiteront un examen intentionnel. Ceci permet aussi de suivre une piste récente si l'environnement s'y prête.

Ultraviolet : Sur commande votre spectre visuel est décalé dans le domaine ultraviolet, vous permettant de vous déplacer dans l'obscurité complète à condition de disposer d'une source UV, invisible pour des yeux normaux.

Vision périphérique améliorée : Vous craignez les attaques surprises et les coups dans le dos ? Investissez dans la vision périphérique améliorée de Kiroshi et ne vous faites plus de souci.
" Compte tenu du nombre de paranoïaques en 2020, Kiroshi a réussi un coup de marketing avec cette option. Vous avez un mois pour sortir notre version. - Bertram Cassle, cadre chez IEC "

Optishields :

Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
Optishields	M	300	1D6+2	Verres implantés, 8 PA (30%), protège irritants, éblouissement, 2 options par œil maxi
affineur d'image	N	300	0,5	
amplificateur de lumière	N	200	0,5	
thermographe	N	250	0,5	Lecture thermique
zoom électronique	N	150	0,5	Grossissement jusqu'à x5

Optishields : Les deux orbites sont fermées par un verre blindé (8 PA, 30% de chance d'être touché) implanté, disponible dans différentes finitions. Ceci protège parfaitement les yeux contre les gaz, et un anti-éblouissement est intégré au verre, qui peut recevoir deux options supplémentaires.

- **afficheur heure/jour :** Ceci ne compte pas pour une option, et moyennant un petit supplément peut être radiopiloté, garantissant une précision parfaite. Et pas de problème de changement de fuseau horaire !
- **zoom électronique :** Le grossissement est accompli par des puces de traitement d'image et pas par un système de lentilles, impossible à intégrer dans un verre d'épaisseur raisonnable. Cependant l'image est un peu granuleuse, et le grossissement limité.

Furtivité

Nom		Code	Prix	Prix ph	Effets
Cam-O-Skin		N	850	1D6/2	Maquillage de camouflage nanotech, contrôle externe ou neuroprocesseur
Camouflage sonore actif		MA	3 000	2D6	+3 en Discrétion
Empreintes variables		M	550	1	DermSynth et nanotech sur les mains. Change en 20s
FaceMorph		MA	2 500	2D6	BT +1/-1 à volonté, en 30s, Difficulté de 20 à 30 pour être reconnu
IDmask		N	10 000	-	Fausse les identifications ADN
Poche sous-dermique	petite	M	100	1D6	Rangement en Vraiepeau 5 x 10 cm avec fermeture éclair
	kangourou	M	200	1D6	Logement pour une bille de 20 mm de diamètre, derrière le nombril
	grande	MA	1 500	2D6	Permet de loger un objet taille P (mini-grenade, petit pistolet, etc.)
Audiovox		M	700	2D6	Synthétiseur vocal pour effets spéciaux, +2 en Chant
Imitateur		N	350	2	Permet d'imiter une autre empreinte vocale
Langue de serpent		N	350	2	Emission de suggestions subliminales, +1 en Persuasion et en Séduction

Cam-O-Skin : Devenez un vrai caméléon ! Des implants stratégiquement placés et un système de contrôle connecté à un clavier externe (ou à un neuroprocesseur pour une commande directe) contrôlent des nanoïdes spéciaux, qui sur commande modifient la pigmentation de la peau en quelques minutes. Ce système peut produire jusqu'à huit schémas de camouflage (noir, kaki, brun, désert, jungle, etc.). Le retrait coûte le même prix que la pose

Camouflage sonore actif : Un ensemble de micros et de haut-parleurs (type piézo-électrique) implantés sous la peau, reliés à une centrale d'analyse installée dans le torse. Analyse en permanence le bruit produit par la personne et diffuse un 'contre-bruit' pour le masquer. Cela donne un +3 en Discrétion. Cette modification est notoirement illégale, mais on peut la déguiser en sono implantée. *" Un matos vraiment sympa, mais n'espérez pas passer un scan sérieux sans qu'il soit repéré. Ça peut aller si vous avez souvent besoin de discrétion, sinon utilisez une version externe. Une que vous pouvez balancer avant de vous faire prendre avec. - Kickdance, solo de Night City "*

Empreintes variables : Une fine couche de Synthépeau modelée par des nanoïdes spéciaux vous permet d'afficher en 20 secondes un jeu d'empreintes digitales parmi la dizaine programmée sur une puce spéciale !

FaceMorph : Dérivé d'un modèle créé par le KGB, ce système utilise la nanotechnologie et des fibres de myomère pour modifier la forme du visage. Cela ne permet pas d'imiter une personne précise, mais vous évite d'être reconnu. Le système comprend une variante de Cam-O-Skin permettant d'ajuster la couleur de la peau. *" Un système plutôt efficace, et assez difficile à détecter. Il peut être très pratique si vous devez opérer à visage découvert. - 'Ma Scalpel, Medtech "*

IDmask : Ce traitement injecte dans l'organisme des nanoïdes spécialisés, qui détruisent l'ADN (et les nanites qui portent les puces) des cellules mortes. Cela permet de ne pas laisser derrière soi de traces permettant l'identification, même en cas de blessure. Est-il utile de préciser que cette amélioration est totalement illégale ? *" Ce traitement est extrêmement utile si vous*

souhaitez ne pas pouvoir être identifié. Vous ne serez plus obligé de dépenser une fortune pour envoyer des Netrunners effacer vos empreintes ADN des fichiers après chaque opération ou vous les avez laissé traîner. - Frenchie, Fixer

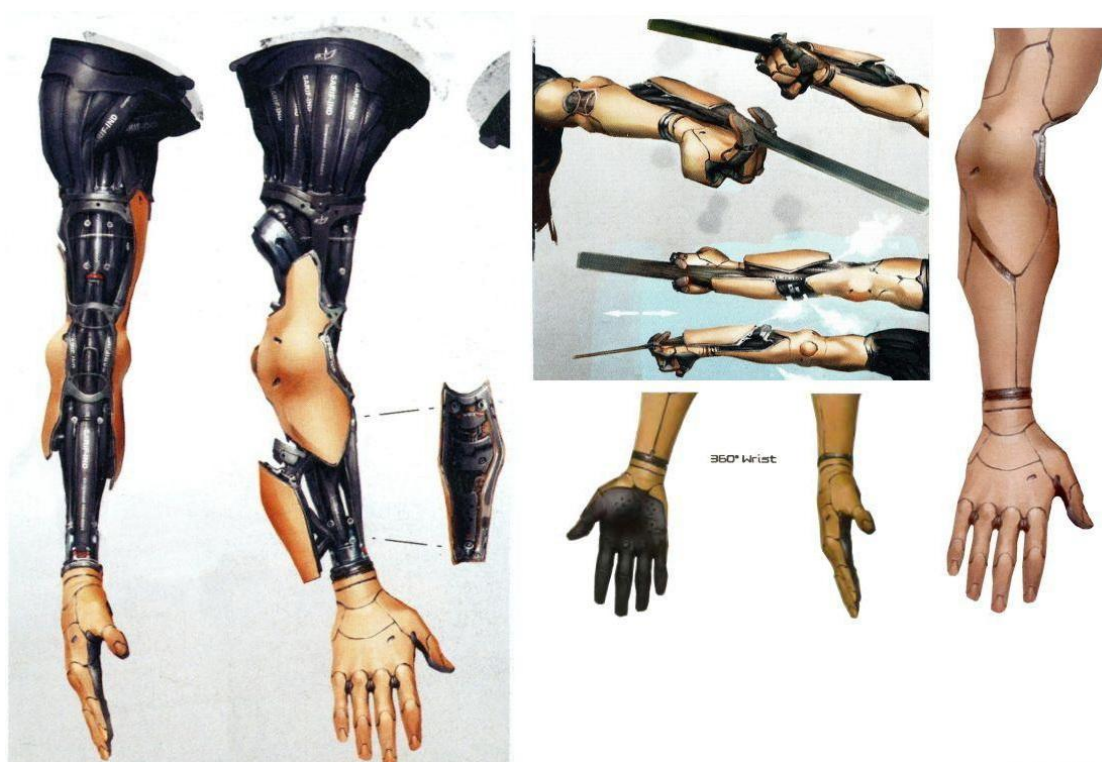
Poche sous-dermique : Une poche en plastique de 5x10 cm implantée sous la peau, avec une fermeture en Vraipeau, détectable sur un jet de Perception Difficulté 25. Techniquement légal, mais même vide un flic ou un douanier ne seront jamais enchantés s'ils la trouvent.

Audiovox : Ce dispositif remplaçant les cordes vocales permet de contrôler votre voix avec la

précision d'un synthétiseur musical, et permet une large plage d'effets spéciaux. Il donne un +2 à tout jet de Spectacle vocal.

- **imitateur :** Cette option (d'une légalité douteuse) permet d'imiter toute voix programmée, avec une qualité suffisante pour tromper la plupart des systèmes à empreinte vocale.
- **langue de serpent :** Les capacités de l'Audiovox sont utilisées pour émettre des sons subliminaux rendant votre auditoire plus réceptif (+1 en Persuader et en Séduction).

Cybermembres



Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
Cyberbras	Cr	3 000	2D6	Remplacement standard d'un bras. 20 PS, 3 PA, 4 options par bras. Dégâts 1D6 par coup, 2D6 par écrasement
Cyberbras capacitant	Cr	500	2D6+2	33 PS, 5 PA, REF -1
Cyberjambe	Cr	2 000	2D6	Remplacement standard d'une jambe. 20 PS, 3 PA, 4 options par jambe. Dégâts 2D6 par coup
Cyberjambe capacitant	Cr	700	3D6+3	35 PS, 5 PA, REF -1, MV -1. MV -2 si 2 installées
Cyber-queue	Cr	5 000	4D6	Queue cybernétique. Cinglement 1D6,

				écrasement 2D6, 25 PS
Cyberjambe "corvette"	Cr	5 500	5D6	Nécessite deux opérations. MV +3, +1 manœuvres à pied. Deux cyberjambes avec myomère épaissi
système avancé	Cr	6 000	6D6	Nécessite deux opérations. MV +6, +3 manœuvres à pied, +1 au coup de pied si programmé pour
Cyberjambes Romanova	Cr	5 000	4D6	Nécessite deux opérations. A talons-aiguilles... +1 Habillement/style, 2 options/cyberjambe. La paire
Queue d'équilibrage	MA	1 000	2D6	Queue cybernétique, +2 pour tout jet d'Equilibre ou d'Athlétisme demandant de l'équilibre

Lorsque l'homme de la rue pense aux cyborgs, il pense aux membres cybernétiques. Des appareils en composites étincelant faits de métal, de muscles artificiels et de cristal (pour les calculs). Les cybermembres se composent d'une structure en alliages légers et résine articulée par des muscles artificiels en myomère, un plastique capable de se contracter sur commande. Ils sont couplés à un moignon reconstruit par chirurgie et nanotechnologie où la chair se fond dans le plastique et le métal afin de résister aux efforts engendrés par ces membres surpuissants.

Cyberbras : Le modèle de base, se substituant à un bras organique

Cyberbras capacitant : *Produits entre 2005 et 2009, ils n'ont pas la souplesse des membres cybernétiques actuels, mais leur résistance égale la meilleure cybernétique militaire ou industrielle ! Ils sont un peu encombrants, et le style laisse à désirer. Le prix indiqué est pour un bras d'occasion.*

Cyberjambe : Le modèle de base, se substituant à une jambe organique.

Cyberjambe capacitant : *Produites entre 2005 et 2009, elles n'ont pas la souplesse des membres cybernétiques actuels, mais leur résistance égale la meilleure cybernétique militaire ou industrielle ! Elles sont un peu encombrantes, et le style laisse à désirer. Le prix indiqué est pour une jambe d'occasion.*

Cyber-queue : Pour ceux qui trouvent que les queues organiques sont trop faibles, cette queue est conçue comme un cybertentacule et fixée à une monture implantée au niveau du bassin. Elle peut recevoir trois options. *" C't un peu zarbe, mais vachement l'éclate. T'vois, comme ça, le connard qu'essaye d'me planter par derrière, j'le gaule sans m'retourner. D'enfer, c'te cyberqueue. - Un booster anonyme "*

Cyberjambes "Corvette" : Seules cyberjambes Hautes Performances, ce sont

deux cyberjambes avec myomère épaissi couplées à un renforcement des hanches et du bas de la colonne vertébrale par du myomère et des tendons synthétiques. Un processeur spécialisé facilite le contrôle des mouvements à grande vitesse, et peut être programmé pour gérer les coups de pieds. Elles existent en version standard et améliorée, avec des circuits de contrôle plus performants. Il est à noter que ces cyberjambes ne sont pas cumulables avec les Speed Grafts, puisque les muscles améliorés sont remplacés par du myomère !

Cyberjambes Romanova : Vendues uniquement par paire, ces cyberjambes ont l'élégance des chaussures à talons hauts d'un grand couturier sans en avoir les inconvénients. Des absorbeurs de choc et un système breveté de gyrostabilisation les rendent aussi confortables et stables qu'une paire de baskets, avec tellement plus de classe...

Queue d'équilibrage : Cet appendice d'environ un mètre de long se positionne automatiquement pour assurer un équilibre optimal. Il est possible de la déplacer volontairement, mais elle reste faible (environ 5 kg) et a des capacités de préhension plutôt limitées.

" Cet implant est remarquablement efficace, mais trop voyant au goût de la plupart des utilisateurs potentiels. En prime votre note de tailleur va sérieusement grimper ! - 'Ma Scalpel, Medtech "

Options

Ce sont différentes améliorations qui peuvent être intégrées à un membre de base afin d'améliorer sa force, sa résistance ou lui conférer les capacités particulières désirées par l'acheteur. Un cybermembre peut recevoir au maximum quatre options.

Armures :

Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
Armure	N	200	2	Protège le cybermembre avec 20 PA
Armure métallique	N	300	3	25 PA, REF -1 pour 2/3 membres, -2 pour 4/5, -3 pour plus
Armure orbitale	N	1 500	2	25 PA, pas de pénalités
Armure souple	N	200	1	10 PA, peut être recouvert

Armure : Le membre est recouvert d'une couche de plastiques balistiques, métal et céramiques spéciales lui conférant 20 PA. Un membre blindé ne peut recevoir d'autre revêtement, mais sa couleur est au choix.

Armure métallique : Surtout rencontrée sur le cybermatériel soviétique, elle apporte une protection considérable et facilement réparable, au prix d'un poids accru et d'une agilité légèrement réduite.

" Ouais, j'ai un bras avec ça. Mon premier cybermembre, il vient d'un bâtard de Spetznatz. Il a écrabouillé mon bras avec, mais j'ai réussi à le balancer et je l'ai fait sauter avec deux kilos de C-6. Y a que le bras qu'a tenu, j'me suis dit que c'était du costaud et j'me le suis fait poser. - Peter "Crazy" Kowalsky, solo "

Armure orbitale : Cette protection est réalisée en alliages orbitaux, apportant une

protection équivalente à l'armure métallique, mais sans les problèmes de poids et d'agilité.

" La meilleure protection disponible pour un cybermembre. Bien sûr c'est très cher, mais le rapport poids protection est imbattable. - 'Ma Scalpel, Medtech "



Armure souple : D'une résistance et d'une épaisseur comparable à une Peautissée, ces plis de Kevlar peuvent recevoir un revêtement plastique ou de la Vraipeau sans que ceci compte pour une option.

" "Très bon pour une cohabitation harmonieuse avec les gens ordinaires". Beurk, c'est que des conneries de psy. C'est une armure faible, pour les faibles, et faible égal mort. Le Métal, tu le planque pas, tu leur balance dans la gueule ! - Un booster anonyme "

Puissance

Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
Vérins électro-magnétiques	N	1000	1D6+1	PS +10, écrasement 6D6, coup de poing 3D6, coup de pied 6D6
Vérins hydrauliques	N	200	3	PS +10, écrasement 6D6
Myomère épaissi	N	500	2	PS +5, écrasement 4D6, coups de poing 2D6, de pied 4D6

Myomère épaissi : Le membre reçoit des fibres de myomère plus denses et plus nombreuses, accroissant sa résistance et sa

puissance. Ceci ajoute 5 PS, et double les dégâts infligés. Ce n'est pas cumulable avec des vérins.

Vérins électromagnétiques : Directement dérivés de la technologie des fulls borgs, les vérins électromagnétiques sont à la fois puissants et rapides, en plus d'être remarquablement solides (+10 PS). Les dommages du membre sont triplés (frappe et écrasement). On retrouve les problèmes d'encombrement des vérins hydrauliques. Il est nécessaire d'avoir un treillisage ou autre

renforcement musculaire et squelettique pour supporter les efforts engendrés par ce système.

Vérins hydrauliques : Plutôt communs sur le cybermatériel Sov, les vérins sont extrêmement résistants (+10 PS), d'une puissance de préhension phénoménale (dégâts d'écrasement x3), mais plutôt encombrants et relativement lents. Un cybermembre ainsi équipé ne pourra absolument pas passer pour naturel.

Structure :

Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
Structure composite	N	500	-	Passes les détecteurs de métaux, PS -5
Structure orbitale	N	2 000	1	PS +10, ne compte pas comme une option
Structure orbitale renforcée	N	4 000	2	PS +20
Structure renforcée	N	200	1	PS +5

Structure composite : La structure du membre est faite à base de fibre de carbone et autres composites. Bien qu'un peu plus fragile que les cybermembres normaux, ces membres passent sans encombre les détecteurs de métal. Le membre perd 5 PS.
" Une conception intéressante, créée pour Interpol. Combinez le à de la VraiePeau et votre cybermembre passera la plupart des contrôles. - Frenchie, Fixer "

Structure orbitale : La structure du membre est réalisée en alliages orbitaux à haute résistance, donnant au membre 10 PS supplémentaires, sans prendre d'options. C'est cher, mais le jeu en vaut la chandelle.
" Là, on parle des dernières nouveautés. Ces alliages orbitaux sont incroyables : vous avez la résistance des vérins hydrauliques, sans

augmentation de volume. Si vous avez l'argent et que vous pouvez l'obtenir, n'hésitez pas. - 'Ma Scalpel, Medtech "

Structure orbitale renforcée : Idem, mais avec des sections renforcées et des matériaux plus résistants. Ajoute 20 PS au membre, le rendant pratiquement indestructible.
" Le must de la résistance, ces membres peuvent encaisser les pires traitements et continuer à fonctionner normalement. C'est presque incroyable. - 'Ma Scalpel, Medtech "

Structure renforcée : Les alliages légers et l'acier inoxydable des membres courants sont remplacés par des alliages de titane apportant plus de résistance sans augmenter le poids. Ceci ajoute 5 PS au membre.

Revetement :

Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
Revêtement organique	M	1 500	-1D6	Trois options. Le membre est recouvert de tissus de culture, façon Terminator
Revêtement plastique	N	100-200	1	Revêtement de couleur, transparent, etc.
VraiePeau	N	200	-1D6/2	Le membre semble réel (jet Difficile). PH - 1D6/2
Revêtement à pointes	N	var.	var.	Voir blindages corporels

Revêtement à pointes : Cette forme de blindage est très populaire parmi les boosters.

Revêtement organique : Cette option très rare compte comme trois options. Le cybermembre est revêtu de tissus organiques poussés en cuve, à la Terminator. L'épiderme est renforcé avec une forme de peautissée pour résister aux frappes. Le membre ne peut pas être différencié d'un membre normal, à moins de recourir aux rayons X ou à un détecteur de métal.

" Ce système peut paraître bizarre, mais il fonctionne. Combiné avec une structure composite, votre cybermembre pourra passer pratiquement n'importe quel contrôle. - Frenchie, Fixer "

Revêtement plastique : Le membre est recouvert d'une enveloppe en plastique flexible

disponible dans de nombreux styles (fluo, transparent, avec inclusions lumineuses, etc.).

Superchrome : Le membre reçoit une fine "peau" métallique chromée, dorée ou assimilée. Ce revêtement métallique étincelant, pas du tout naturel, a souvent un impact négatif sur la psyché du porteur.

VraiePeau : Pour ceux qui préfèrent ne pas annoncer la couleur, c'est un plastique imitant la peau naturelle, avec des pores, des poils, de petites cicatrices et autres imperfections. Un membre ainsi revêtu peut être identifié sans inspection rapprochée (et en vision normale) sur un jet de Perception Diff. 25.

Options générales

Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
Contrôle moteur amélioré	N	1 500	1D6	+1 aux actions utilisant le membre (incompatible avec les cyberjambes Corvette)
Démontage rapide	N	200	2	Changement de cybermembre en un tour (épaule ou poignet)
Durcissement EMP/micro-ondes	N	300	-	Insensible aux effets secondaires des micro-ondes et des EMP
Membre désarticulé	N	1 000	1D6/2	Immobilisation/Clé +1, Dégagement +1 par 2 membres équipés. 1/2 opt.
Masquage IR	N	400	-	Jet de perception Difficile pour voir que le membre et cybernétique grâce aux infrarouges
Verrouillage articulaire	N	100	0,5	Force Diff. 25 pour les forcer. REF - 1/articulation bloquée. 1/2 option
Boîte à gants	N	50	0,5	Espace de rangement de 5x15 cm verrouillable
Holster caché	N	100	1	Cyberjambe uniquement, taille de l'arme selon CON
Icer	N	200	1D6/2	Extincteur CO ² . Portée 2m, peut aveugler 1D3 tours
Micro laser	N	350	1D6	Micro à diriger vers une fenêtre. Portée : 60 mètres
MiniCam	N	200	2	Appareil photo numérique escamotable (200 poses)
MiniVid	N	400	2	Mini vidéo escamotable (2 heures)
Techscanner	N	350	2	Sert à diagnostiquer les pannes des appareils communs, +3 au jet de Réparation

Chair tissée : Au myomère et au métal s'imbriquent étroitement des tissus organiques clonés gardés vivants par un système d'alimentation occupant une option dans le bras. Le résultat est un look biomécanique, intéressante évolution par rapport au style plus

ancien qui mettait l'accent sur la séparation entre métal et chair.

Contrôle moteur amélioré : Le membre intègre des circuits de contrôle spéciaux qui améliorent la précision et la vitesse de ses mouvements, donnant un bonus de +1 aux

actions accomplies avec le membre.
" Un très bon système, mais qui ne marche pas avec mes jambes Corvette. Un copain à moi en a un, et il en est très content. Le seul inconvénient qu'il ait noté est des impressions étranges, il me dit que des fois, il a l'impression que son bras agit tout seul. Bizarre... - Kickdance, solo de Night City "

Démontage rapide : Ce système se compose d'une douille à baïonnette avec connecteurs intégrés permettant de séparer les deux éléments en un tour, et s'installe au niveau de l'épaule ou du poignet.

Durcissement EMP/micro-ondes : Un revêtement isolant avec une sous-couche conductrice et des circuits de dissipation spéciaux immunisent le cybermembre aux

effets secondaires des micro-ondes et des décharges électriques.

Membre désarticulé : Les articulations du membre peuvent jouer jusqu'à des angles impossibles, facilitant beaucoup la rupture d'une immobilisation. Ces membres sont de plus difficiles à briser par une clé en raison de leur plus grande souplesse.

Masquage IR : Des éléments de régulation insérés sous le revêtement du cybermembre permettent d'obtenir une distribution de température semblable à celle d'un membre organique. Cette option est surtout utile combinée à de la Vraie peau et éventuellement une structure composite.

Options de jambes

Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
Boosters de cyberjambes	N	500	1D6	Saut +3m, +5 PS (structure renforcée), ni myomère épaissi ni vérins. 2 options.
Jambes extensibles	N	400	4	Permet de varier la taille de -25/+50 cm (MV +1 à 50 cm). La paire.
Jambes digitigrades	N	1 000	3D6	Jambes avec trois articulations. Sans queue (organique ou cyber) MV +1, avec MV +2
Système d'ancrage	N	400	3	1 option/jambe, s'ancre si < 12 PA, 4 utilisations (recharge 120 eb)

Jambes digitigrades : Les cyberjambes ainsi modifiées (uniquement une paire) comportent trois articulations au lieu de deux. Le meilleur levier augmente la détente, aussi bien en course que pour sauter. Une queue (organique ou cybernétique) permet de les exploiter à fond.

Boosters de cyberjambes : Des ressorts en alliages hybrides spéciaux sont installés dans les cyberjambes, donnant une meilleure détente et absorbant l'énergie de l'impact. Les jambes ainsi équipées reçoivent l'option Structure Renforcée pour supporter l'impact plus violent (+5 PS). Cette option est incompatible avec le Myomère Epaissi ou des Vérins. L'ensemble

Booster + Structure renforcée occupe 2 options, et augmente la distance de saut de 3 mètres à condition d'être installé dans les deux jambes.

Jambes extensibles : Des montures télescopiques au niveau des chevilles permettent de modifier la taille de l'utilisateur de -25 à +50 cm. Complètement étendues elles augmentent de 1 le MV. Ce système est surtout utilisé comme une aide au déguisement. Ce système doit être installé dans les deux jambes pour être efficace.

Options de cyber-queue :

Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
Options de cyber-queue				Des options sur mesure pour les cyber-queues

Extension sensorielle	N	300	1D6+1	Place une optique (4 options) et un système audio (3 options) au bout de la queue
Lizard	N	300	2	La queue se détache sur une commande mentale
Warrior Lizard	N	600	1D6+1	Une fois détachée, la queue s'enroule autour de l'objet le plus proche

Ces options sont spécifiques aux cyber-queues.

- **extension sensorielle** : Mettez votre queue là où vous ne risqueriez pas votre tête ! Maintenant vous pouvez voir et entendre aux coins de murs. Contient quatre options optiques et trois options audio.
- **Lizard** : Ce système vous permet de faire comme les lézards : abandonner votre queue pour sauver votre peau ! Une simple commande mentale et elle se détache.

- **Warrior Lizard** : Une amélioration du système Lizard, cela permet à votre cyberqueue d'occuper votre ennemi : elle s'enroule autour de l'objet le plus proche, en général le bras de celui qui l'a attrapée, et y applique les dommages de constriction. Très déconcertant !

Verrouillage articulaire : Ceci permet de verrouiller une ou plusieurs des articulations principales (épaule, coude, poignet) afin d'éviter qu'elles ne bougent (ou soient bougées !) jusqu'à des angles non prévus.

Incorporés

Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
Holster de bras (Quickdraw)	N	200	0,5	Holster dissimulé dans l'avant-bras, à ressorts. +2 à l'Initiative. Pistolet léger, couteau
Réseau de visée cybernétique D/Tek	N	1 300	1D6+3	Annule les pénalités pour cible en mouvement, tireur en mouvement et tir à la hanche. Demande neuroprocesseur, liaison smartgun, prises, cyberoptique avec réticule et cyberbras
Treuil	N	500	1D6	Treuil installé dans le bras, longueur 15 mètres, force 1 tonne

Ce sont des dispositifs placés à l'intérieur d'un membre cybernétique pour accomplir des tâches spécifiques. Conçus pour un maximum de discrétion, ils restent dissimulés sous le revêtement du membre tant qu'ils ne servent pas.

Boîte à gants : Un espace de rangement de 5x15 cm verrouillable en VraiePeau.

Holster caché : Cette option est montée dans une cyberjambe, pour plus de détails voir Robocop. La taille de l'arme est limitée par la CON apparente (donc sans treillissage !), qui détermine la taille de la jambe.

CON	2-4	5-9	10
Arme	Pistolet léger	Pistolet moyen	Pistolet lourd, canons sciés cal.12

Holster de bras (Quickdraw) : C'est un étui à ressort logé dans l'avant-bras qui éjecte une arme de petite taille (couteau, pistolet léger) directement dans la main, prête à être utilisée. Ceci donne un +2 à l'initiative en cas de dégainage rapide.

Réseau de visée cybernétique D/Tek : Ce système se compose d'un module pour

processeur neural et d'un système de gyrostabilisation installé dans le cyberbras. Il permet au cyberbras de poursuivre automatiquement les cibles désignées par le réticule, permettant un tir beaucoup plus précis sur cibles mobiles. Il existe une version implantable au même prix.

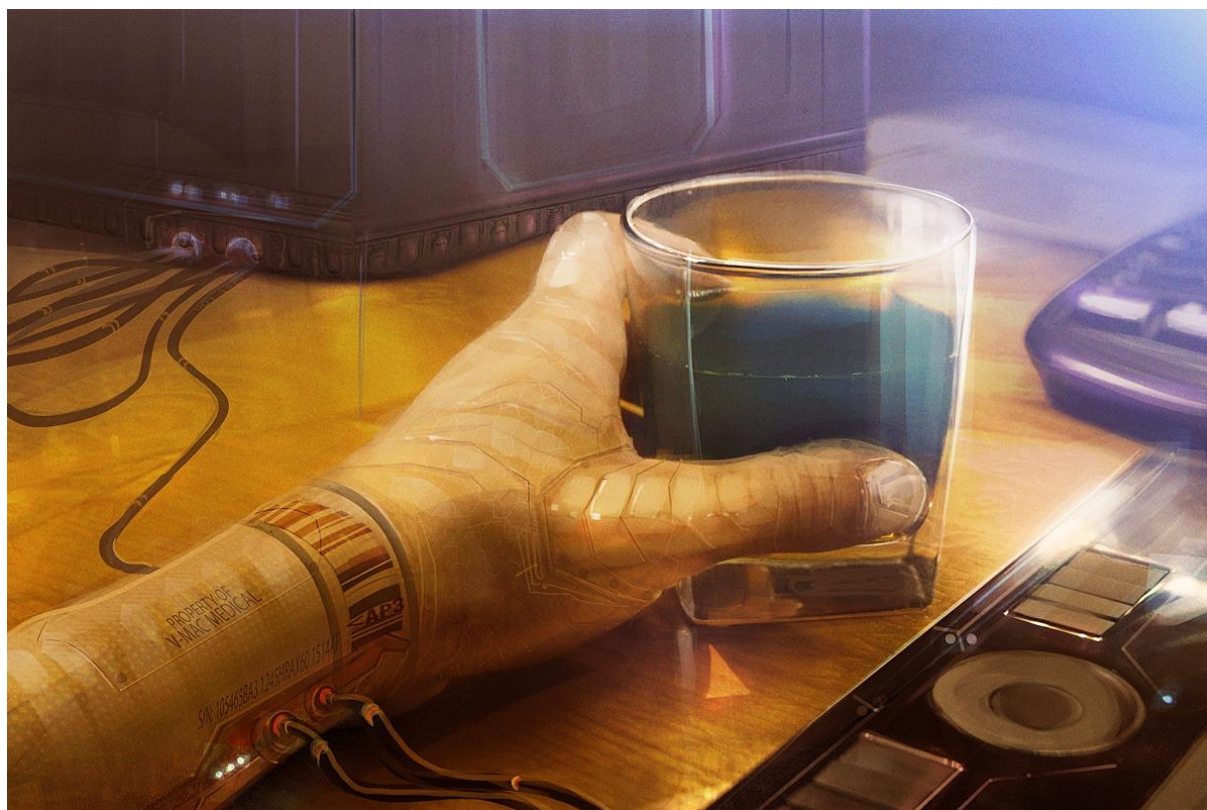
Système d'ancrage : Des pitons à propulsion explosive stockées dans la jambe et propulsées à travers le talon permettent de s'ancrer au sol pour encaisser un impact ou résister à une forte traction, et se déconnectent automatiquement lorsque vous voulez vous déplacer de nouveau. Le système a quatre pointes de réserve par jambe.

Techscanner : Un ordinateur spécialisé, avec des bases de données lui permettant de déterminer la nature d'une défaillance en le connectant aux systèmes de diagnostic de la plupart des véhicules et appareils.

Treuil : Ce treuil contient quinze mètres de câble et peut tracter une tonne. Une charpente linéaire ou un ArmorWeave sont conseillés si vous ne voulez pas vous arracher le bras en tirant quelque chose de trop lourd...

WatchMan : Une télévision couleur haute résolution, pouvant capter les canaux hertziens et satellites.

Mains



Nom		Code	Prix	Prix ph	Effets
Main standard		N	150	-	Ressemble à une main normale
Cybermain indépendante		M	750	1D6	Main indépendante d'un cybermembre. 4 doigts modulables ou 1 option, écrasement 1D10, 7 PS, 3 PA
Revêtements cybermain	VraiePeau	N	150	-1	
	Superchrome	N	120	1	
Armure	souple	N	110	0	10 PA
	standard	N	175	0	15 PA

	métallique	N	200	1	20 PA
Main écorcheuse		N	400	1D6	Main standard avec écorcheurs intégrés
Main éventreuse		N	600	2D6	Main standard avec éventreurs incorporés
Main "High Five"		N	355	1D6+3	Un coup, déclenché en frappe de la paume, 12g ou .477. Détection 30, 20 si recherché
Main médicale		N	975	1D6/2	Scalpel, airhypo, suture, pince/forceps et sonde de biomonitor
Main modulaire		N	600	2	Reçoit 4 outils modulaires, et comporte un espace de rangement
Main tranchante		N	500	2D6	Une lame sort au dos de la main. Dégâts 1D6+3
Main grappin		N	350	3	Grappin propulsé par fusée. 30 mètres de corde
Main palmée		N	500	2	Vitesse de natation +1 mètre/tour par main, Nager +2 (+1 si pieds palmés utilisés)
Main sur mesure		N	900	0 à 3	Articulations multiples, nombre de doigts variables...
Mains/pieds magnétiques		N	60	1	Facilite les déplacements en apesanteur
VenomHand		N	600	2D6	Main contenant quatre injecteurs de drogue. Dégâts 1D6-1 AP + drogue

Un cyberbras est fourni avec une main standard, mais on peut acquérir des modèles plus spécifiques selon les besoins. Le raccordement d'une main dure environ une minute, à moins d'avoir un système de démontage rapide. Une dernière chose, on ne peut pas monter de pieds à la place des mains. Restons sérieux...

Cybermain indépendante : Voici la solution sur mesure pour ceux qui n'ont perdu que la main. La prise est moins puissante car la main n'a pas les actionneurs d'un bras pour la renforcer. Elle peut recevoir les mêmes revêtements qu'un cyberbras, et existe également en finition cristal orbital.

Main standard : Comparable à une main organique et bénéficiant du même revêtement que le bras.

Main écorcheuse : C'est une main normale, avec des écorcheurs incorporés.

Main éventreuse : C'est une main normale, avec des éventreurs incorporés.

Main "High Five" : Basée sur un design Sov, c'est une arme robuste et fiable utilisée initialement par des terroristes arabes se spécialisant dans le combat rapproché. Elle a depuis gagné les USA et l'Amérique centrale, où elle est considérée comme un outil

d'assassin brutal. Une cartouche de gros calibre est insérée par une ouverture au poignet, et est tirée à travers la paume à bout portant lors d'une frappe ferme. Une sûreté manuelle est standard, mais l'objet reste totalement illégal dans la plupart des endroits.

Main médicale : Une main outil pour travailler sur l'organique, elle rassemble les outils les plus courants du médecin. Un choix judicieux de matériaux permet sa stérilisation par la plupart des procédés usuels.

Main modulaire : Cette main comporte un espace de rangement, et reçoit des doigts adaptés aux besoins du client.

Main grappin : Les doigts de la main se replient en arrière, créant un grappin à cinq branches. Le poignet contient une petite charge de poudre pour la propulsion et un dévidoir garni de trente mètres de fil résistant à une traction de 200 kilos.

Main outils : Les doigts contiennent différents outils : tournevis à lames interchangeables, pince avec coupe-fil, fer à souder électrique et clé ajustable. Le tranchant de la main est renforcé pour servir de marteau.

Main palmée : De fines membranes peuvent se déployer entre les doigts, facilitant la natation. La vitesse de natation est augmentée de 1 par main équipée, et avec de telles mains les jets de natation se font à +2, +4 si elles sont utilisées en combinaison avec des pieds palmés.

Main sur mesure : Ces mains existent avec trois, quatre et six doigts, des doigts allongés à quatre phalanges et des doigts désarticulés, capables de se plier à l'envers. Faites votre choix !

Mains/pieds magnétiques : Les paumes sont garnies d'un système électromagnétique permettant l'accrochage aux bandes ferreuses prévues comme moyens de fixation dans les habitats orbitaux. Cet équipement ne présente que peu d'intérêt en gravité terrestre.

Incorporés dans une main

Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
Finition cristal orbital	M	1 750	1	20 PS, 10 PA et un look superbe
Derringer	N	220	1D6	Pistolet. Précision -1, cal. 5 mm, 2 coups, 2 tirs/round, TF, 25m
Détecteur de mouvement	N	220	1D6	70% de localiser vibrations des murs/planchers. Transmet via Timesquare
Espace de rangement	N	50	0,5	Un petit espace de stockage de 5x5 cm verrouillable
Lance-fléchettes	N	300	1D6/2	3 fléchettes (entre les doigts), dégâts 1D3, PA/3
Smartplate	N	300	0,5	Plaques de contact pour smartgun, sans modificateurs
Torche Cutter	N	100	1D6/2+1	Chalumeau, flamme 10 cm durant 2 min. Coupe PA 12, dégâts 1D6+2
Briquet	N	25	2	Produit une flamme pendant une heure
Prise d'interface	N	150	0,5	Contrôle de véhicule à -1. Le doigt doit être fixe, impossible pour smartgun

Une de ces options peut être installée dans toute cybermain standard. L'espace de rangement et le détecteur de mouvement peuvent être montés dans un cyberpied.

Derringer : Un pistolet miniature à deux coups tirant par une ouverture dissimulée entre l'index et le majeur.

Détecteur de mouvement : Ce détecteur sismique est identique à l'implant du même nom. On peut aussi le monter dans un cyberpied, mais pas dans un cyberpied furtif, qui étouffe les vibrations.

Espace de rangement : Un petit espace de stockage de 5x5 cm verrouillable, dont l'ouverture est camouflée.

Lance-fléchettes : Trois fléchettes d'une portée de cinq mètres sont stockées entre les doigts. On peut les tirer une par une ou toute en même temps.

Smartplate : Ces plaques de contact permettent une connexion instantanée sur la poignée d'un Smartgun équipé en conséquence. Vous ne vous ferez plus descendre avant d'avoir pu brancher votre arme... Le système est un peu plus cher dans le cas d'une main recouverte de Vraipeau.

Torche Cutter : C'est un chalumeau à gaz d'une autonomie de deux minutes. Il découpe sans problème des matériaux jusqu'à 12 PA, au-delà il faudra insister.

Briquet : Généralement monté dans le pouce, avec du combustible pour une heure en continu

Prise d'interface : L'extrémité du doigt s'ouvre pour révéler une fiche d'interface mâle standard, vous évitant de devoir vous promener avec un câble d'interface. Cette option ne peut être utilisée avec une monture rapide

Pieds

Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
Pied standard	N	200	-	Ressemble à un pied normal
Pied à ergot	N	500	2D6	Pointe au talon pour ruades. Dégâts 2D6
Pied écorcheur	N	600	2D6	Se prolonge en lames d'orteil. Dégâts 1D6
Pied furtif "Catspaw"	N	150	2	Une semelle absorbant les bruits donne +1 en Discrétion
Pied outil	N	300	2	Les orteils contiennent divers outils
Pied palmé	N	500	2	Nager +3, double la vitesse de natation
Pied tentacule	N	500	2	Pied conçu pour augmenter l'adhérence, +2 en Escalade

Une cyberjambe est fournie avec un pied standard, mais on peut acquérir des modèles plus spécifiques selon les besoins. Le raccordement dure environ une minute, à moins d'avoir un système de démontage rapide. Une dernière chose, on ne peut pas monter de mains à la place des pieds.

Pied standard : Comparable à un pied organique et bénéficiant du même revêtement que la jambe.

Pied écorcheur : Les orteils de ce pied peuvent déployer de fines lames comparables à des écorcheurs.

Pied furtif "Catspaw" : La plante de ce pied est recouverte d'une semelle spéciale étouffant le bruit et amortissant les vibrations. Cette option est incompatible avec un détecteur de mouvement.

Pied outil : Les orteils de ce pied contiennent différents outils : tournevis avec lames interchangeables, pince avec coupe-fil, fer à

souder électrique, clé réglable et lame de scie sauteuse.

Pied palmé : De fines palmes se déploient de chaque côté du pied et entre les orteils, qui s'allongent. Ceci double la vitesse de natation, et donne un bonus de +3 à tous les jets de natation.

Pied tentacule : Les orteils sont extensibles et peuvent s'enrouler autour d'une barre jusqu'à 5 cm de diamètre, tandis que la plante a reçu un revêtement antidérapant comparable à une semelle de chausson d'escalade. Ceci donne un bonus de +2 à tous les jets d'escalade.

Cyberarmes



Nom	Code	Prix	Prix ph	Effets
BigRipp	N	1 850	1D6+3	Lame dans l'avant-bras, dégâts 2D6+coup de poing, toutes armures PA/3 !
Calibre 12	N	600	2D6	Logé dans le bras, il tire à travers la paume. Précision -1, chargeur 4, cadence de tir 2
Etripeurs (Wolfers)	N	850	2D6+1	Lames dans le bras, dégâts 3D6
Flashbulb	N	250	1D6/2	Portée 6 mètres. Jet Résister torture Très Difficile ou paralysé 1D6 min
Fouet	N	475	2D6	Tentacule en alliage de 220 cm, dégâts 1D3, peut étrangler
Grapple Fist	N	1 050	2D6	Cybermain éjectable avec câble 50 m et treuil, occupe 2 options. En tir : précision -1, dégâts 1D6+2, en serrage dégâts 2D6+2
Jet de gaz	N	275	1D6+3	Six doses, portée 2 mètres, effets variables
Laser 2 coups	N	800	2D6	Monté sur l'épaule ou dans le bras, 6D6 stockés, dégâts 1 à 3D6, portée 10m
LimbLink	N	100	2	Permet de transformer en smartgun (à +1) toute arme intégrée à un cyberbras. Processeur neural inutile
Machette intégrée	N	500	1D6+3	Une lame rétractable dans l'avant-bras, Dégâts 2D6+2, 3D6+2 avec myomère épaissi
Monolame	N	1 000	2D6	Une monolame rétractable, similaire à la monoépée d'ACPA. Dégâts 3D6, PA/3
Monture d'arme et liaison	N	100	3	Monture plus liaison neurale pour une arme. Emplacements : cuisse, épaule, cyberbras
Pistolet escamotable	N	200-800	2D6	Arme de poing intégrée au cyberbras. La taille dépend de la CON
Pistolet Sliver	N	550	1D6+2	Identique à l'arme du même nom
Pointes de coude/genoux	N	500	1D6+1	Pointe rétractable, dommages 1D6+coup de poing/de pied, armures/2

La structure robuste des cybermembres permet d'y dissimuler des armes bien plus aisément que dans la chair. La plupart de ces armes sont conçues pour la discrétion plutôt que pour la puissance. Il y a

évidemment des exceptions du genre ChainRipp... Une arme rétractable ne peut être utilisée que si sa trappe de sortie est dégagée, obligeant à découvrir le membre pour s'en servir (ou au moins à porter des vêtements flottants). La remarque vaut également pour les armes à douille (calibre 12, lance-grenades de 25 mm).

BigRipp : Sur un principe analogue aux étriéurs, une lame triangulaire de trente centimètres en carboverre est logée dans l'avant-bras. Elle peut être installée au-dessus ou en dessous de la main, et permet une coupe de côté ou une frappe d'estoc. Sa fixation sur la structure du bras permet de profiter de toute la puissance de celui-ci.

Calibre 12 : Logé dans l'avant-bras, il est chargé de quatre cartouches de calibre 12 Magnum, et tire par une ouverture dissimulée dans la paume de la main. Le rechargement prend un round, et impose d'avoir le bras découvert.

Etriéurs (Wolfers) : Ce jeu de lames à haute résistance de vingt centimètres est logé dans l'avant-bras et se déploie sur commande au niveau du poignet. Elles sont principalement utilisées de taille, infligeant de profondes lacérations très caractéristiques, mais peuvent frapper d'estoc.

Flashbulb : Un flash stroboscopique à haute intensité est monté dans la paume. Une personne exposée au flash (jet d'Esquive Diff. 20 raté) doit réussir un jet de Résister Torture/Drogues Diff. 30 (Diff. 25 si elle est protégée par un anti-éblouissement) ou être prise de convulsions, voire paralysée pour 1D6 minutes.

Fouet : Un tentacule de 2,20 mètres en alliage spécial utilisable pour cingler ou étrangler, ou comme un grappin à faible portée. Cet accessoire est des plus pratiques pour garder votre ennemi à votre portée...

Grapple Fist : Ce système utilise deux options du cybermembre. Un système de piston électromagnétique permet de projeter la main qui est au bout d'un câble de 50 mètres supportant 300 kilos, avec un treuil. L'originalité de ce système vient de ce que l'utilisateur conserve le contrôle de sa main, même à 50 mètres !

Jet de gaz : C'est un container de gaz sous pression d'une capacité de six coups, installé

dans un cybermembre, le plus souvent un bras. La portée est de deux mètres, et l'effet dépend du type de gaz utilisé.

Laser 2 coups : Ce micro laser d'une portée de dix mètres est une arme très précise et relativement discrète. Ses accumulateurs (logés dans le cybermembre) peuvent être rechargés en une heure sur une prise de courant ordinaire.

LimbLink : Ce système utilise un monocle "intelligent" relié par un câble à l'interface de commande du cybermembre pour transformer n'importe quelle arme à distance incorporée à un cybermembre en un Smartgun sans nécessiter de connexion supplémentaire, mais avec un bonus limité à +1.

Machette intégrée : L'équipement idéal pour le combat de jungle. La lame est implantée dans l'avant-bras et sort par une fente au niveau du poignet. La lame est en inox haute résistance, et cet implant est parfaitement adapté aux tâches telles que le dégagement de passage, les découpes diverses et le combat rapproché. Les dégâts sont de 2D6+2, 3D6+2 avec du myomère épaissi.

Monolame : Une lame rétractable genre monokatana d'environ 30cm est montée dans le bras, d'une manière similaire aux monoépées des ACPA. Les dommages sont de 2D6+coup de poing mono, la lame casse sur un fumble. Cette arme bénéficie de l'effet monolame (doubles dommages sur un 10).
" Ouais, les monolames coupent d'enfer, mais c'te foutu monocristal casse trop souvent pour que j'me sente à l'aise avec. Hé, dans mon genre de boulot, faut pouvoir compter sur son matos. L'bon vieux métal coupe p'tet moins bien, mais y va pas péter au mauvais moment et te laisser dans le merde jusqu'aux yeux. - Peter "Crazy" Kowalsky, solo "

Monture d'arme et liaison : C'est un support d'arme lourde monté sur la partie inférieure d'un cyberbras, l'extérieur de la cuisse ou le dessus de l'épaule, avec une fiche pour les câbles de contrôle. La monture est inutilisable si elle est recouverte de vêtements ou d'armure.

Pistolet escamotable : C'est un pistolet automatique sans étuis standard installé sur un support rétractable, les chargeurs étant insérés sur le côté du mécanisme. La taille de l'arme est limitée par la CON.

Pistolet Sliver : A peine plus bruyante qu'une brosse à dents électrique, cette arme révolutionnaire projette une gerbe d'éclats de céramique dévastateurs sur des cibles non protégées. Ceci est la version pour cyberbras du pistolet de Malorian Arms.

Pointes de coude/genoux : Une cyberarme très utile pour les situations serrées. Une pointe rétractable de 15 cm de long logée au coude ou aux genoux, qui s'étend parallèlement au mollet ou à l'avant-bras. La pointe est en alliage de titane et traverse facilement la plupart des armures. Les dommages sont de 1D6+coup de poing/de pied, les armures sont divisées par 2.

Charpentes linéaires

Charpente Epsilon		MA	4 000	1D6+2	REF -1, Force 10, Dégâts +2
Charpente Alpha		MA	6 000	2D6	REF -1, Force 12, Dégâts +4
Charpente Beta		MA	8 000	2D6+2	REF -2, Force 14, Dégâts +6
Charpente Oméga		MA	10 000	3D6	REF -3, Force 16, Dégâts +8
Exosquelette s	Série A	MA	4 000	4D6	REF plafonné à 5, MV à 4. Force 18, dégâts +1D6+3, 15 PS, 6 PA, durci
	Série B	MA	5 000	5D6	REF plafonné à 5, MV à 4. Force 21, dégâts +1D10+1, 20 PS, 8 PA, durci
Temporaire		MA	20 000		-1 en force.

Une charpente linéaire ressemble à une armature métallique épousant la forme du corps avec des muscles en myomère pour la mouvoir, le tout directement greffé sur le corps et les os, les systèmes de contrôle étant raccordés aux muscles et aux nerfs. La technologie est identique à celle des exosquelettes, mais la fixation plus près du corps et la meilleure liaison entre les circuits de commande et le système nerveux de l'opérateur donne un meilleur contrôle. Elles restent assez peu fréquentes, les opérateurs préférant



laisser le look "M. Fenwick" au vestiaire avant de rentrer à la maison. Les charpentes linéaires sont conçues pour amplifier vos efforts de façon exponentielle tout en compensant leur propre poids, ce qui permet de garder un contrôle précis pour les charges faibles. Elles restent des appareils plutôt lourds (30 à 100 kg suivant le modèle) et encombrants, avec lesquels il est hors de question de nager. Mais si vous voulez pouvoir retourner une voiture c'est la solution...

Charpente Epsilon : Le modèle le plus léger de la gamme, ses 30 kg vous permettent de soulever environ 400 kg.

Charpente Alpha : Le modèle le plus courant, ses 50 kg vous permettent de soulever environ 600 kg.

Charpente Beta : Un modèle de milieu de gamme, d'une capacité de 800 kg.

Charpente Oméga : Conçue pour les travaux de force, cette charpente a une capacité maximale d'une tonne !

Exosquelettes : *Les ancêtres des charpentes linéaires, ces exosquelettes, présentés en 2005, étaient utilisés dans l'armée et l'industrie. Ces*

modèles ont été retirés du marché lorsque les gens ont pris conscience du problème de la cyberpsychose. Ils ont conservé de leurs origines militaires un blindage électromagnétique et un durcissement contre les radiations. Moins maniables que les charpentes linéaires qui les ont remplacés, ils avaient cependant une puissance réellement terrifiante.

option temporaire : les points d'ancrage profonds sont installés, la charpente elle même est modifiée aussi ce qui lui fait perdre un peu de sa force . en contrepartie, le porteur n'est pas obligée de ressembler à un tractopelle en permanence.

Protéger sa pile

Personne n'a envie de se voir retirer sa conscience avec une lame, certains paranoïaques (ou réalistes) optent donc pour des modifications de la pile et de son environnement afin de protéger le passage de leur âme non pas de la terre vers le ciel mais juste d'un corps à un autre.



Traceur de pile : cette modification peut prendre la forme d'une bague enserrant la pile mais ce n'est pas nécessaire, les traceurs peuvent être de différents types (émissions micro ondes séquencées, flashes radioactifs ou

simplement lumineuses. Dans tout les cas cette protection ne s'active qu'une fois que la pile a put détecter son extraction (comme par un changement de température par exemple).

Comptez 200 eb par tranche de 10m dans lesquels le signal est localisable, maximum 1km.

Monture de pile blindée : comme son nom l'indique c'est un réceptacle blindé pour accueillir la pile, celui rend compliqué l'extraction (une pile est plus facile à transporter que quelqu'un). Il faut réussir un jet de forçage DD20 pour l'extraire. Dans certains cas, il est possible de piéger le compartiment, soit pour rendre dangereux l'extraction (biotoxines et phosphores sont des valeurs sûres) soit carrément pour détruire la pile (très pratique pour être sûr que personne n'enlève vos employés).

: nécessite souvent un blindage du cou, peut être piégée.

Cette modification est souvent associée à un blindage du cou, il serait bête d'empêcher les hostiles de prendre votre pile alors qu'ils peuvent si facilement prendre la tête.

Prix : 500

Symbiote : le symbiote est un must, un petit robot, généralement arachnoïde (mais aussi parfois un myriapode ou un petit insecte volant) logé avec la pile, lorsque le sujet meurt, la créature s'extrait (et la pile avec elle et s'enfuit le plus loin possible (et généralement vers une destination choisie par le propriétaire).

La petite créature peut ainsi parcourir de longues distances grâce à des capteurs photovoltaïques.

Vous pensiez pouvoir faire une boucherie tranquillement et bien non il va falloir courir.

Ce n'est bien entendu pas compatible avec une monture blindée.

Le symbiote a un MV de 10, 2 PA et 4 PS.

Prix : 10 000

Code de réenveloppement : un code devient nécessaire pour réenvelopper le propriétaire de la pile. Ce système est conçu pour éviter les trahisons, en effet si le chef est trahi le traître ne peut plus espérer une 2nde chance.

Prix : 100 eb

Maintenance et conditions d'utilisations.

L'étanchéité :

La quasi-totalité des augmentations sont traitées par dépôt d'un nano polymère qui les isole de l'eau. Ils ne craignent donc pas les baignades. Si vous dites oui mais la pression tout ça, quand vos augmentations souffriront de la pression, vous en souffrirez plus qu'elles.

La maintenance

La maintenance coute en temps normal 1d3*10% par an du prix des augmentations. Ce cout est par contre largement majoré en cas de dommages, là il va falloir réparer et le cout dépend du niveau de dommages.

Les micros ondes

Micro ondes et emp sont une vraie plaie. Elles désactivent le matos et peuvent même le faire fondre (et y résister alors que le jet est quasi impossible...). La solution réside dans les blindages emp mais ceux-ci sont cher et pas toujours dispo. Pour les augmentations que vous aimeriez bien protéger, même si l'option « blindage emp » n'est pas au catalogue il existe souvent des modèles où la part de fibres optiques et de cœurs de cristal sont plus importants (voir disposant d'une cage de faraday en microtubes d'un alliage de titane et de niobium par exemple), en bref vous voilà protégé. Si seulement ce n'était pas plus cher et moins disponible

Compatibilité et bonus cumulatifs

LifeSaver

Là encore un accessoire extrêmement pratique, mais il sera moins efficace sur une brute épaisse que sur un mec normal. Autant pour les cybermonstres.

CON												
initiale	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	11+	
Bonus	+5	+5	+5	+4	+4	+4	+3	+3	+2	+2		
Sauvegarde	7	8	9	9	10	11	11	12	12	13		

Les vannes sanguines Bodyweight n'apportent que +1 si elles sont combinées à un LifeSaver. Par contre les compensateurs de dégâts n'ont pas d'incidence sur le LifeSaver, ils n'agissent pas de la même façon.

Reconstruction bionique

Ce système vous rend difficile à tuer, spécialement s'il est combiné avec les compensateurs de dégâts et autres systèmes de survie. Il est compatible avec un cœur décentralisé, mais celui-ci ne donnera qu'un bonus de +1 (il y a déjà des systèmes

d'assistance/substitution cardiaque).

Le revers de la médaille, c'est que le client ne bénéficie plus de la guérison naturelle. En effet, les organes artificiels détériorés ne guérissent pas et gênent les organes d'origine. Toute blessure supérieure à Légère infligée devra être traitée par un jet de *Technique Médicale* et *Cybertech*, de difficulté croissante avec le niveau de blessure atteint, avant de pouvoir commencer à récupérer. Si les jets sont réussis, le patient regagne immédiatement 1/3 des dommages subis, du fait de la réparation.

Niveau de blessure	Légère	Sérieuse	Critique	Mortelle 0-3	Mortelle 4+
Technique Médicale/Cybertech	Non	10	15	20	25
Prix	-	200 eb	500 eb	1000 eb	2000 eb

Compensateurs de dégâts

Quand les systèmes servent, ils utilisent leur réserve de consommables, qui doit être remplacée. Le coût de l'intervention, qui est à la portée de tout médecin, dépend des dommages subis.

Niveau de blessure	Sérieuse	Critique	Mortelle
Prix	100 eb	200 eb	500 eb

Effets de la cybernétique sur les seuils de neutralisation/amputation

	9/13
	10/15
	11/17
Treillisage I	12/18, 13/20 avec
Treillisage II	Treillisage III
Treillisage III	10/15, 11/17 avec
Endosquelette	Treillisage II ou
Reconstruction	Renforcement
bionique	osseux II, 12/18
Renforcement	avec Treillisage III
osseux I	9/13, 10/15 avec
Renforcement	Treillisage I ou II,
osseux II	11/17 avec
Remplacement	Treillisage III
osseux	10/15, 11/17 avec
Substituts	Treillisage II ou III
musculaires	12/18, 13/20 avec
	Treillisage III
	I-II : 9/13, III-IV :
	10/15, V-VI : 11/17

Augmentation de la constitution

La plupart des améliorations n'ont aucun effet sur la résistance aux toxines, à l'exception des muscles greffés (il y a de la viande en plus où les diffuser !).

	CON +1 à +2, +4 pour les
	muscles d'ours. Poids
Muscles	+10, 20 ou 40 kg.
greffés	CON +1 à +3
Treillisage	CON +1
ArmorWeave	Le bonus de CON ne se
PowerAct	cumule pas avec celui
	d'un treillisage ou d'un
PowerMax	ArmorWeave
Endosquelette	(ex. : Treillisage II et
	PowerAct Bêta => CON
Substituts	+2, +3 pour dégâts, levée
musculaires	et Force)
	Se cumule avec tout le
	reste, +1 ou +2 pour

dégâts, levée et Force
CON +3 pour dégâts,
levée et Force, cumulable
avec PowerAct, muscles
greffés et substituts.
Avec Treillisage I CON
+1/+3, Treillisage II
CON +2/+4, Treillisage
III CON +3/+4
CON +1 à +6. Cumulable
uniquement avec un
ArmorWeave, un
endosquelette ou un
PowerMax

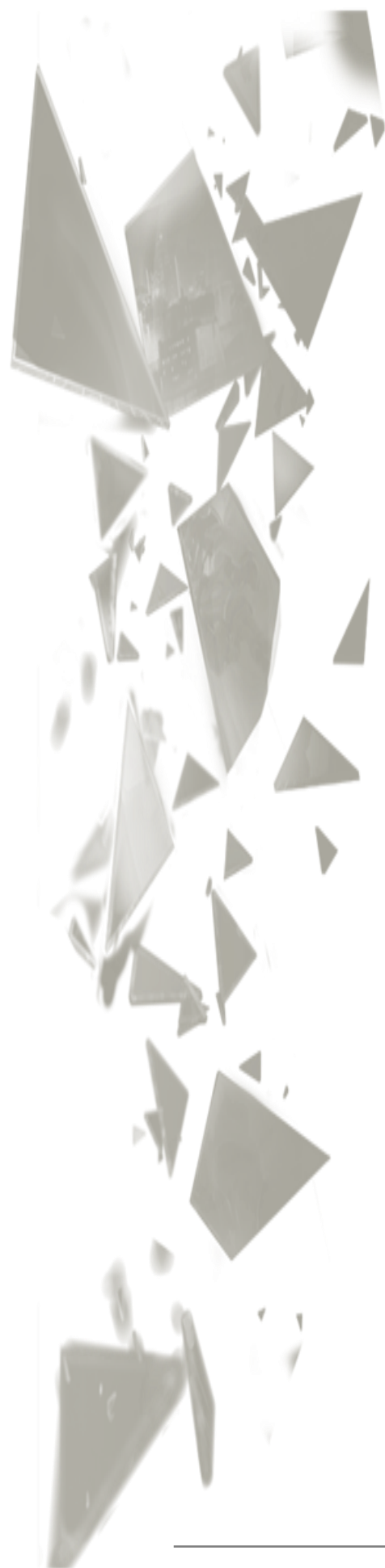
Augmentation de l'intelligence

Bonne nouvelle pour les grosses têtes : tous les systèmes sont compatibles entre eux. Par contre, le Mentor fait très mauvais ménage avec la plupart des psychotropes et surtout les produits affectant l'activité cérébrale du genre Turbo. Ces systèmes sont également compatibles avec le régulateur cérébral, mais ce dernier devra être spécialement configuré.

Compétences sur puces

Petite note à l'intention des maniaques des puces : ces logiciels supplantent totalement la compétence naturelle. Qui plus est, le soft va monopoliser le Neuromat, et s'imposer aux dépend des autres actions. En clair, les autres compétences de la catégorie sont à -3, -6 si elles sont similaires. Un Neuromat ne peut gérer qu'une puce active à la fois (les bases de données ne comptent pas).

Exemple : Smiley, crasseux standard, a *Perception* +4, *Baston* +4, *Pistolet* +4, et une puce *Aikido* +3. Ses niveaux effectifs quand la puce est active sont : *Aikido* +3, *Perception* +4, *Pistolet* +1, et *Baston* -2 (autant pour le shoot dans les burnes ou la balle dans la tête...).



6. Annexes

FAQ

Comment se déroule la résurrection ?

Il faut avoir une assurance ou quelqu'un qui paye et avoir prélevé la pile au préalable sur l'enveloppe inutilisable (comprendre morte), puis l'emmener dans un labo correctement équipé qui la réimplantera dans un corps.

Laisser mariner une semaine le temps de reprendre possession de ses moyens.

A-t-on besoin d'un cybercerveau pour utiliser des puces ?

Eh oui, mais en même temps sans cybercerveau vous ne pouvez pas faire grand-chose. Sans cybercerveau, pas de cyberoptique ni de cyberaudio, ni aucun matos qui nécessite un contrôle neural. Alors oui, c'est cher, mais c'est pratique. Pour les paranos, il existe une solution : prendre un cybercerveau de base sans connecteur, sans fil (pas de problèmes et un matos utilisable).

Peut-on rajouter plus de combats informatiques ?

Oui, bien entendu, notamment en transformant les banals systèmes de sécurité en pseudos IA capables de répliquer.

À quoi bon des cartes d'identité si l'identité est sur la pile ?

Tout simplement parce que personne n'aime que l'on pose un détecteur sur sa nuque. La carte d'identité est donc une formalité plus agréable même si, oui, elle est plus facile à falsifier (les flics s'en foutent, de toute façon s'ils le veulent vraiment, ils vérifieront).

Comment sont architecturés les réseaux informatiques dans le futur ?

Les réseaux s'articulent en général autour d'un serveur principal, le reste étant des périphériques associés. Ceux-ci peuvent être en filaire ou wireless. Dans les deux cas, un périphérique est connecté dans un seul sens, il n'est donc pas possible de remonter au serveur depuis une caméra. Parfois il existe un serveur fils qui aura différentes attributions. Il est donc souvent nécessaire à un hacker de se déplacer.

À quoi bon augmenter la portée de son cybercerveau ?

C'est une excellente question, après tout, à quoi bon se faire chier et risquer de prendre une balle si on peut rester sur son canapé ? La réponse est simple mais multiple. Beaucoup trop de systèmes sont coupés d'internet et les connexions directes sont plus sûres, plus rapides : moins de risques qu'un connard de netwatch repère votre déferlante de codes malveillants et tente de vous niquer.

Y aurait-il des astuces en combat ?

Pour que les combats se passent bien, le premier principe est simple : faites aux autres ce que vous n'aimeriez pas que l'on vous fasse.

La première conclusion, c'est l'effet de surprise, il ne faut pas qu'ils s'attendent à recevoir le paquet de croquette dans l'anus. Restez cachés le plus longtemps possible, utilisez de la bétanatine et des tissus anti-IR (voir des camouflages thermo-optiques) et des silencieux.

Ne pas oublier que la fourberie paye : les mines, les câbles de monomol et tout ce qui pourrait permettre de gagner non loyalement.

Toujours dans l'optique d'augmenter le ratio dégâts infligés/dégâts reçus, mettez-vous à couvert ! Ici, c'est cyberpunk, pas donjons et dragons : la mort est très vite arrivée. Vu que les morts instantanées sont pratiques, provoquez-les : gaz de combat, grenades (y compris flash) sont vos amis.

Restez mobiles et restez méfiants ; on ne se met pas devant une porte, on utilise de la detcord pour se créer un accès. Le corollaire c'est que vous ne devez pas être coincés : préparer un moyen de quitter les lieux est toujours une bonne idée (que ce soit un véhicule ou une grenade blob).

Si vous n'avez pas pu les backstab ni les piéger, il reste des options : les séparer peut être une bonne idée, et encore une fois les gaz et les explosifs sont de très bons choix (et ici, particulièrement les mines au monomol et l'ambre) mais aussi le net qui est un champ de bataille à ne surtout pas négliger.

Sur un plan purement de combat, les corps à corps sont redoutables. Les précieuses armures y sont inefficaces voire gênantes et vous diminuez les risques de prendre un tir. Pour les armes à feu, les fusils à pompes, les pistolets raffaleurs et les carabines courtes sont des investissements particulièrement rentables en milieu urbain.

Comment fonctionne la réalité virtuelle ?

Dans la construction des objets sont intégrées des puces RFID qui contiennent les informations nécessaires aux étiquettes virtuelles qui peuvent s'intégrer en surimpression de votre vue.

Des petits trucs pour MJs ?

Pour intensifier les parties, il est possible de demander régulièrement divers tests tels que perception, sang froid, chance.

Addendum

Les opérations de prise de contrôle

OPA

Offre Publique d'Achat. Annonce effectuée par une société ou des personnes physiques aux actionnaires d'une autre société, leur indiquant leur intention d'acquérir les titres de la société cible à un prix donné. Comme son nom l'indique, un investisseur propose publiquement aux actionnaires d'une société

de racheter leurs titres à un cours supérieur au cours boursier actuel, afin d'en prendre le contrôle. Une OPA peut être « amicale » (le Conseil d'Administration de la société convoquée est d'accord) ou « hostile » dans le cas contraire.

OPE

Offre Publique d'échange. La même que l'OPA sauf qu'au lieu de donner de l'argent

pour acheter les actions on propose de donner d'autres actions à la place.

Le modus operandi

Les obligations à charge de l'offrant

Une Offre Publique (OP) s'appelle ainsi car elle est faite à tout le monde. Quand une entité lance une OPA, elle déclare son intention officiellement et offre un certain montant pour un titre X. Elle doit ensuite acheter tous les titres X qu'on lui proposera. En d'autres termes, lancer une OPA en n'ayant l'argent que pour acheter 50,00001% des titres est le meilleur moyen de rater une prise de contrôle, puisque, suivant les offres, on peut se retrouver à devoir acheter 70 ou 90% du capital pour réaliser l'OPA.

Les autorités de régulation boursière obligent l'offrant à faire la publicité officielle d'une OP. C'est la condition *sine qua non* pour pouvoir lancer une campagne de rachat officielle et obtenir le droit d'acheter plus de 50% d'une société. Cela permet de fait aux petits actionnaires de quitter le navire, plutôt que de se retrouver actionnaire sans aucun contrôle sur une filiale d'un grand groupe. Remarquez bien que ce système se contourne, puisqu'il suffit que plusieurs Holdings achètent chacun moins de la moitié de la cible, avant de racheter et regrouper ses Holdings. Mais dès

qu'il s'agit de sociétés d'une certaine taille, l'OPA devient indispensable.

Enfin, l'offrant doit passer par un courtier, agréé pour agir sur le marché. L'offrant demande au courtier d'organiser l'offre publique (la campagne de publicité, quant à elle, pouvant être organisée par une grosse maison de courtage, ou par l'offrant). Le courtier se retrouve très impliqué notamment du fait de sa réputation à défendre, sachant que rater une offre publique est un coup dur.

En outre, si le mandat (l'offrant) de l'offre publique ne peut pas assumer le coût des rachats (qui sont obligatoires), le courtier est libre de maintenir l'offre avec un nouveau mandat. Or les porteurs qui ont souscrit à l'offre, l'ont peut être fait car il s'agissait d'une offre sérieuse faite par une corpo de bonne réputation, genre Yamatetsu ou Ares. En cas de défaut de paiement, le nouveau mandat, tiers parfait, raflera la mise. Bref, se mettre le courtier dans la poche puis ruiner le mandat peut être une bonne méthode pour réussir une OPA sans prises de risque tout en profitant de

la bonne réputation du premier offrant, simple

Les facultés offertes à l'offrant

L'offrant détermine la période de validité de l'offre, fixant le point de départ du délai ainsi que le terme de l'opération, ce qui permet d'éviter l'immobilisation perpétuelle des liquidités destinées à racheter les titres offerts. Dans les tentatives de prise de contrôle, il est aussi très fréquent que l'offrant fixe un seuil en

pigeon.

nombre d'actions. L'achat ou l'échange n'a lieu que si un nombre suffisant de titres sont proposés : si on me propose 49% des actions, je n'achète rien et je garde mon argent, si on me propose 51%, je dis banco et je m'offre une nouvelle filiale.

De la taille de l'entreprise cible

Si les grandes sociétés sont généralement vulnérables à une OPA et les PME qui commencent à grossir encore plus, en revanche, les plus petites, paradoxalement, ne le sont guère. En effet, dans une petite entreprise, si action il y a, Elles seront possédées généralement par un nombre restreint d'actionnaires souvent peu désireux de vendre, car impliqués dans la vie de l'entreprise (par exemple, ses fondateurs). Au mieux, il existera de nombreux actionnaires mais seulement une poignée de gros actionnaires déterminants, une fois encore sans doute peu désireux de vendre. En conséquence, l'offreur se retrouvera dans l'impossibilité mathématique de réunir plus de 50% des parts.

Les PME qui commencent à grossir font en revanche d'excellentes cibles, le capital devient suffisamment gros pour qu'une personne ou un groupe de personnes ne puisse détenir l'ensemble du capital, les petits actionnaires commencent à être nombreux et

sont plus enclins à vendre facilement, car extérieurs à la société. Dans le même temps, le capital n'est pas trop gros et peut aisément se voir racheter sans dépenses somptuaires. Le capital de la cible ne lui offrira sans doute pas la possibilité de mener une défense efficace.

Les grandes entreprises ont un capital plus important, nécessitant en conséquence une plus grande mobilisation de liquidités pour assurer la prise de contrôle. En revanche, la part des actionnaires majoritaires y est bien plus faible et il est assez facile de racheter les parts des nombreux petits actionnaires sans réelles implications dans l'entreprise.

En toute hypothèse, un certain nombre de sociétés, et plus particulièrement dans le Sixième Monde, ne craignent guère les OPA soit parce qu'elles sont sous statut privé (donc non cotées en bourse), soit parce que détenues majoritairement par une autre corporation ou un actionnaire unique.

L'art de la prise de contrôle

Attaques

L'agent double : Placez une personne de confiance au CA de la cible. Cela ne doit *a priori* pas poser de problèmes particuliers dans la mesure où l'entreprise cible devrait déjà être en partie contrôlée (sinon, commencez par acquérir des parts). Tout repose sur l'homme dans la place : se gagner un maximum de voix (carotte ou bâton, Call Girls ou chantage) pour pouvoir faire passer certaines mesures qui vous

sont favorables : cessions de filiales stratégiques, réorientation malheureuses, etc. Le risque est que cela repose sur la compétence d'un seul homme, qui doit être fin négociateur et manipulateur. Sa loyauté ne pose pas de problème vu que vous le tenez via ses émoluments (conséquents) non déclarés, effectués depuis un compte au Delaware pour du Consulting.

Bankmail : Accord passé avec une banque, qui sans financer la prise de contrôle, accepte de ne pas financer la tentative de quelqu'un d'autre. Nécessite beaucoup d'influence, mais peut mettre en échec un *White Knight*, un *Pac-Man*, un *Sanctuaire* et pas mal d'autres coups défensifs.

Black Knight/Chevalier noir : Parfois utilisé quand l'affaire commence à ressembler à un tournoi médiéval tellement il y a de chevaliers (ou Knights), pour désigner la société qui la première a lancé une tentative de prise de contrôle hostile.

Cadeau empoisonné : Consiste en la revente d'une filiale, en apparence attrayante, via des sociétés-écrans, après un Lifting comptable ou un maquillage approfondi. Il est également possible d'exercer des pressions sur la société d'audit ou de s'arranger avec elle. Ladite filiale, en réalité lourdement déficitaire, va plomber les comptes de la cible. La campagne médiatique faite suite à une déclaration anonyme ne va pas manquer de faire chuter le cours de l'action, facilitant d'autant toute opération ultérieure.

Gray Knight/Chevalier gris : Agresseur qui lance une prise de contrôle sur une société déjà ciblée et affaiblie par quelqu'un d'autre.

Greenmail : Jeu de mot sur Blackmail (chantage en anglais). Pas vraiment une méthode de prise de contrôle, mais plutôt le contraire. Il s'agit de proposer à une société de racheter ses parts à un prix surévalué afin d'éviter la prise de contrôle par un Whitemail. On peut également faire une offre directe aux actionnaires. En cas de refus, on revend ses parts à l'agresseur, ou on accomplit la prise de contrôle soi-même. Goodyear a craché \$90 millions à cause d'un coup de ce genre dans les années 80. Aussi appelé « Baiser d'adieu » ou « Bonus pour bon voyage ».

Dawn Raid/Raid matinal : Consiste en l'engagement de plusieurs courtiers pour

acheter les actions de la cible dès l'ouverture des marchés le matin, pour empêcher toute réaction défensive. Efficacité décuplée si on fait bon usage du décalage horaire (du coup, un Dawn Raid peut être conduit le soir).

Phagocytage : Principe identique au *Cadeau empoisonné*, mais avec une finalité différente : l'entreprise rachetée va manger la corpo de l'intérieur. Pour cela, il faut avoir des éléments loyaux au sein de « l'appât » qui vont, via transferts de fonds, échanges de parts, ou autres joyeusetés, progressivement prendre le contrôle de la cible.

Saturday Night Special : De l'argot policier pour les braquages de stations services et de Snacks, plus fréquents les samedis soirs. Offre publique lancée le week-end (voir *OPA* et *OPE*). La loi américaine empêche désormais ce genre d'opérations, en imposant l'obligation de prévenir les autorités du marché, les jours ouvrables, pour toute acquisition dépassant 5% du capital de la cible. Des lois similaires existent également en Europe et au Japon (NDR).

Standstill Agreement/Accord d'arrêt : Accord par lequel l'agresseur annonce qu'il n'influera pas sur sa cible si la prise de contrôle réussit, se contentant de toucher des dividendes.

Yellow Knight/Chevalier jaune : Agresseur qui lance d'abord une prise de contrôle hostile, puis fait finalement mine de transiger et propose d'enterrer la hache de guerre pour considérer, d'égal à égal, une fusion amicale. Il s'agit généralement d'un *Chevalier gris/noir* qui ne veut pas perdre la face, ou d'un *Chevalier blanc* un peu envahissant, qui va virer au *jaune*. Mais certains n'hésitent pas à monter une prise de contrôle destinée à échouer juste pour faire retomber un peu le cours des actions de la cible après l'opération destinée à avorter, afin d'engager la conversation avec un meilleur rapport de force que dans les conditions initiales.

Défenses

Lobster Trap/Piège à langoustines : La cible modifie ses statuts pour que les actionnaires détenant plus de 10% des parts ne puissent pas convertir d'autres titres existant en actions avec droit de vote. Ainsi l'agresseur ne pourra convertir les options dont il dispose en actions classiques pour prendre le contrôle de la cible. Cette défense peut enrayer un plan qui aurait permis de tirer parti de tels titres, ou éviter que certains *Macaronis* (voir *Poison Pill* ou *Whitemail*) ne se retournent contre vous.

Lock-up Provision/Disposition de Blocage : Instauration d'une durée minimum entre l'achat d'un titre lors d'une émission et sa revente. Permet d'éviter que des gens refilent vos *Macaroni* (voir *Poison Pill* ou *Whitemail*) à l'adversaire.

Pac-Man : Lorsqu'une autre société lance une OPA sur vous, Cela consiste à lancer une contre-OPA sur elle. En outre, si l'OPA initiale est mal engagée ou qu'elle ne convainc pas les marchés, le cours de l'attaquant chute, le rendant encore plus vulnérable à une éventuelle prise de contrôle. Le constructeur aéronautique Martin Marietta a ainsi contré une tentative de prise de contrôle lancé par Bendix en 1982. Bendix s'est défendu avec un *White Knight*, Allied Corp, qui l'a finalement complètement racheté.

Poison Pill/Pillule empoisonnée : Plusieurs méthodes pour décourager l'agresseur, généralement organisées avant le lancement d'une tentative de prise de contrôle, dans l'hypothèse où celle-ci devient quasi-inévitable. Il y a différentes « pilules » :

* l'émission de titres ou de bons pouvant être convertis en actions ou en liquide si un actionnaire passe au delà de 50%. Aussi appelé *Macaronis* car prenant de la valeur pendant l'OPA, à la manière des macaronis qui prennent du volume dans l'eau chaude ;

* l'endettement sur moyen ou long terme, au-delà de ce que l'agresseur est prêt à accepter ;
* l'investissement sur un marché risqué et mal régulé auquel aucun investisseur ne veut avoir partie liée, par exemple, la vente de matériel de recherche nucléaire à l'Iran. Méthode aussi appelée *Safe Harbor* ;

* le lancement d'OPE sur plusieurs petites sociétés, pour augmenter la taille de la société et de son capital sans sortir d'argent ;
* l'inclusion dans les Stock-options des employés d'une clause appliquant automatiquement l'option en cas de prise de contrôle. Le résultat escompté est que la majorité des employés expérimentés va démissionner pour partir avec l'argent de leur Stock-options.

Les Stock-options sont des options classiques, c'est à dire, un droit accordé à son bénéficiaire de réaliser une opération. L'objet du droit étant généralement d'acquérir une certaine quantité d'actions à un prix convenu au moment de l'octroi de l'option. L'option ne peut être levée que pendant un certaine période de validité afin d'éviter les risques de thésaurisation. Dans les années 2000, les actionnaires sont devenus de plus en plus réticents à autoriser la direction à placer des pilules empoisonnées, puisque de leur point de vue, une OP peut être une chance de faire la culbute. En 2003, People Soft, éditeur de bases de données, voulait insérer dans ses contrats de vente une clause stipulant le remboursement des clients si le service après-vente subissait une réduction quelconque, sensément afin de décourager sa rivale Oracle de la racheter pour fusionner les gammes de produits et les services après-vente. Lorsque la pilule est vraiment puissante, au point qu'elle met en danger la survie de la société cible, on parle de *Suicide Pill* ou de *Jonestown Defence* (en référence à la communauté de Jonestown en Guyane, où 913 membres d'une secte américaine ont péri dans un suicide collectif en 1978).

People Pill/Saut en parachute : La direction menace de démissionner si la prise de contrôle est effective. Originellement, cela ne fonctionnait que si les patrons étaient les clefs de la réussite de la société (généralement dans les petites sociétés de haute technologie ou les fondateurs et dirigeants font du R&D voire détiennent quelques brevets sous leurs noms propres). L'utilisation de *Golden Parachute*, incluant des conditions de renvoi ou de changement dans les actionnaires et des indemnités conséquentes suffit de nos jours à faire s'effondrer le budget des entreprises les moins capitalisées.

Sandbag/Sac de sables : La direction de la société se barricade dans l'immeuble avec des sacs de sable, et en priant pour que la cavalerie (voir *White* ou *Grey Knight*) vienne à la rescousse. Il ne s'agit là que d'une métaphore, évidemment. L'idée est que l'absence de contre-attaque va laisser supposer au marché que la direction considère la prise de contrôle comme imparable, aiguisant les appétits d'autres sociétés pour tenter de griller la politesse. Mais c'est généralement plutôt utilisé de manière péjorative pour décrire la réaction des petites sociétés qui se font attaquer par un poids lourd.

Scorched Earth/Terre Brulée : Technique très peu utilisée, qui consiste à saborder tout ce qu'on peut. Elle peut s'avérer efficace quand l'agresseur s'intéresse seulement à un de vos brevets ou une de vos branches (qu'on appelle alors *Jewels of the Crown/Les bijoux de la couronne*) : il suffit de détruire le bien convoité (c'est encore une métaphore pour, par exemple, la vente à un tiers) pour écarter la menace, au prix d'une petite chute du cours. Plutôt aléatoire quand des *Grey Knights* entrent dans la partie avec des intérêts peut-être différents de l'agresseur principal.

Staggered Board : La société n'élit qu'une partie de son Conseil d'Administration chaque année. Si un nouvel actionnaire majoritaire arrive, il lui faudra plusieurs années avant d'avoir élu une majorité au Conseil d'Administration. Ce genre de dispositifs décourage les requins de bas étage, qui veulent démembrer les sociétés au plus vite. Les gros poissons sont plus patients. Reste que cela laisse autant de temps au CA pour voter une augmentation de capital afin d'appeler un *White Knight* ou un *White Squire* à la rescousse et neutraliser l'agresseur.

Treasury Stock/Sanctuaire : La cible rachète à ses actionnaires une partie de ses actions. Elle devient donc techniquement actionnaire d'elle-même. Dans ce cas les actions ne payent plus de dividendes et n'ont plus de droits de vote, en outre, on ne peut détenir plus de 5% du capital de cette manière. Mais cette technique permet d'abord de reprendre les actions en circulation sur le marché dont l'agresseur aurait pu autrement prendre possession, et si la prise de contrôle est en train de réussir malgré tout, mais d'une courte tête, de revendre ces actions à un *White Knight* pour ramener l'agresseur en dessous des 50% de parts votantes.

► **White Knight/Chevalier blanc :** L'un des grands classiques, qui consiste à inviter une autre société à acheter ou racheter vos parts, pour empêcher l'agresseur de franchir la barre fatidique des 50%. Un *Chevalier blanc* trop efficace et un peu vicelard peut prendre le contrôle de la cible.

► **White Squire/Ecuyer blanc :** L'idée est la même que le *Chevalier blanc*, mais l'allié n'a pas les moyens de contrer totalement l'agresseur. Mais, combiné à d'autres défenses (y compris d'autres *Ecuyers*), l'ensemble peut réussir à contrer l'opération.

Whitemail : La cible émet un grand nombre d'actions, mais en dessous du cours actuel. Il s'agit d'une manœuvre très risquée, l'agresseur pouvant ainsi rafler une grande quantité de ses actions, ce qui facilitera d'autant sa prise de contrôle. Mais si le marché vous suit, c'est encore plus efficace, beaucoup de gens voudront acheter vos actions pour tenter de les revendre au tarif normal à l'agresseur, qui peut se retrouver sans les fonds nécessaires. Et au final, l'opération coûte très cher et plait rarement aux anciens actionnaires.

Nouvelle introductive

Juste de quoi se mettre dans l'ambiance ; l'histoire de deux personnages dont un affectueusement surnommé le sous-boss.

L'histoire est volontairement décousue et floue, comme vue à travers le smog.

An de grâce pollué 2166

Je marche sous le soleil, et pas n'importe lequel ; à croire que les crétins de la nouvelle Jérusalem n'ont pas prié pour moi.

Nan mais sérieux, mon père roulait dans une caisse à fluides ioniques des années avant ses concurrents, j'ai une pile dans le crâne pour faire un back-up de moi et je dois marcher...

Manquait plus que la pluie acide, chouette.

Je crois avoir discerné quelque chose en haut des escaliers.

Pourquoi faut il vraiment que j'aie voir sérieux ?

Seconde 1

Choc balistique à la poitrine, il a été plus rapide que moi.

La charge IEM fait mal.

Chute et perte de conscience.

Seconde 2

Sensation de chute toujours, ça s'annonce pas bien.

Seconde 3

Mes implants oculaires se rallument ; analyse de l'environnement : je suis effectivement en train de tomber des escaliers. Pourquoi j'ai pas pu rester à Singapour ?

Seconde 4

Choc puissant dans le dos, douleur et reboot du câblage neuromoteur.

Seconde 5

Enfin, le champ vectoriel et les protocoles de combats sont rallumés, je vais pouvoir vendre ses organes sous peu.

Seconde 6

Faire le mort, le laisser s'approcher ; voilà, viens à l'abattoir gros veau prétentieux.

Seconde 7

Il me frappe avec 50% de sa force ; pas de temps à perdre, il en prend 110% au prix de lésions musculaires légères, le boss me remboursera.

Seconde 8

Après une série de frappes aléatoires, son bras est mien et ma lame dans ses artères. Le poison dont elle est enduite se répand, ses cellules meurent.

Rien de personnel, juste le business.

Seulement 9 secondes de perdues? Pas mal, mon gars.

L'homme portait un blouson en cuir reptilien coloré. L'ensemble cafard+blouson donnait quelque chose de franchement malsain. J'ai pas tout de suite compris ce qui clochait jusqu'à ce que mes processeurs optiques décèlent une périodicité dans le motif. Le cuir était naturel, pas l'animal dont il provenait.

Quand sur son CV on a d'affiché la participation à la moitié chaude des guerres corporatives en tant qu'agent spécialiste dans le sabotage boursier, les opérations de guérilla marketing ou encore le terrorisme stratégique, ça pose les ba(II)ses sur la table.

Je n'avais même pas pris le temps de regarder le nom de la boîte. Je m'attendais à un de ses énièmes clubs catégorie saturation sensorielle immédiate.

Etonnamment, pour celui-ci, il avait eu un peu plus de goût.

Raul était un vieil ami et la dernière fois que je l'ai vu c'était sûrement le trafiquant d'être humain (gros, demi gros, pièces rares et détachées) le plus sympathique de la région.

Prendre possession d'un nouveau corps est semblable à la crise de la quarantaine : on se croit jeune (on l'est effectivement), on se croit fort (quand on a le dernier modèle, c'est impressionnant) et on croit que tout est permis (ça, les flics sont pas toujours d'accord). On teste à nouveau tout ce que l'on a pu aimer étant jeune, on pousse la machine dans ses retranchements ; c'est drôle pas de soucis là-dessus, mais bon comme à la quarantaine, on finit par se dire qu'on est trop vieux pour ces conneries.

En passant devant la longue file de jeunes (?) filles bioscultées à outrance et couvertes de maquillage actifs aux patterns anti-big-brother me revint un souvenir fugace, intense déferlante de mémoire capable de nouer les tripes de ce corps aussi puissant que froid. Le précédent n'était pas aussi rapide mais sûrement plus ludique ; il faudra penser à passer voir le doc. Ce pop-up mémoriel était celui d'une jeune femme d'un passé proche, religieuse mais libre, docile mais jamais soumise ; son corps sublime était une œuvre d'art sertie de bijoux et orné de délicates pièces de dentelles en cartilage synthétique, autant de lingerie qu'elle n'eut de cesse d'arborer pour moi. Ce devait être lors du rodage de mon avant-dernier corps.

À force de voir ces vieux films cultes en 2D, je savais bien que se cacher dans la masse était encore la meilleure solution, mais putain si je trouve le neurone qui m'a emmené dans ce club à la con, je le déconnecte. Ça doit avoir à voir avec mes souffrances de ces derniers jours. Dedans, ça pue la sueur nano contrôlée et les motifs des vêtements me font saigner des yeux comme ces représentations obscènes des pécheurs de je-ne-sais-plus-quel-cercle de l'enfer de Dante. Peut-être que j'aurais dû la garder finalement, cette puce de théologie. Au moins, ici, il y a pas de clodos prêts à tenter un vol de rein sur le trottoir d'une contrallée.

Mais merde quoi, si ce connard perfide de boss n'était pas rentré dans la vie de la famille je n'aurais pas eu à m'enfuir de sa division scientifique clandestine dans un deltaplane de fortune. Je devrais être tranquille sur l'île privée familiale à siroter une boisson énergétique en programmant le success software de demain.

Perte de conscience.

Je me réveille lorsqu'un danseur m'envoie son coude dans les côtes. La douleur réveille mon esprit embrumé à peine le temps de me demander si le gorille que j'ai engagé a correctement fait son taf.

Une petite perte de conscience plus tard, je rouvre les yeux au-dessus de la lunette des chiottes.

Entre deux nausées me vient la vérité : ces connards m'ont mis une camisole chimique ; je souffre désormais d'une déficience enzymatique et mes calculs de la courbe de régression logarithmique de mes facultés m'annonce une mort horrible dans moins de 48h.

Faut que je me casse d'ici.

Alors que je discute des derniers flux d'informations locaux avec mon vieux pote Segesvar dans son carré VIP au-dessus de la zonedanse, j'aperçois ma cible, ce petit con geignard qui vaut plus que la somme de ses organes.

A peine le temps de m'excuser que je sautais dans la fosse. Je compris qu'un anonyme avait amorti ma chute lorsque mes pieds nus brisèrent sa nuque.

Le temps s'arrête, les ogives hurlent ma triste condition de bras armé de l'eugénisme social.

Je le touche au moins une fois avant que le facteur humain de la foule n'intercepte mes balles et qu'il ne se casse.

Après cette boîte tellement humaine, l'atmosphère froide et merveilleusement rationnelle d'un entrepôt de pièces High Tech est simplement réconfortante, même avec cette putain d'hémorragie.

Le charcudoc m'a rafistolé et en sortant, je m'aperçois d'un truc : un point de connexion dans une échoppe de chimie.

Le reste est une routine, peut-être la première chose agréable depuis une décade. Je me connecte ; forcément, sur mon champ de vision, s'affiche l'interface d'un goût horrible du marchand à la vitesse d'un gradient de potentiel électrochimique qui se propage de synapse en synapse. Je lance mes outils

d'analyse, les premières infos reviennent ; je smash alors mes briseurs de codes ainsi qu'une ou deux sous-routine de furtivité.

Une seconde et demi plus tard, la porte de la poubelle qu'il appelle boutique est ouverte et l'odeur de solvant vient m'irriter les narines. Si j'avais pas autant vomé à cause de leurs manigances, j'aurais p'tet de quoi essuyer le sang qui me coule dans la bouche.

Il est là, en face, manifestement blessé ; la probabilité de pièges est relativement peu élevée : il n'a plus d'amis, sa famille est brisée et il n'a pas une thune.

Je sais même pas avec quoi il s'est payé ce gros sac qu'il trimballe.

L'enfoiré qui me traque, ce super cyber-chien de mes couilles, il va bouffer la petite douceur que je lui ai préparée.

Quand je le lui annonce, il me regarde fixement puis il sourit.

J'aurais jamais parié qu'il aie autant de couilles. Le boss allait aimer ça et il accepterait les négociations. J'aime bien les nouveaux, ça change.

Il n'y a plus qu'à espérer que le prochain job du boss ne me prenne pas trop longtemps. J'ai vraiment besoin de prendre des vacances.





**Prêts à évoluer sur le fil
du rasoir ?**