

L'AGE DU SILICIUM

Un jeu de rôle de science-fiction cyberpunk post-apocalyptique

par Pierre Crémault

Table des matières	I
Introduction : Présentation du jeu	IV
I) Le laïus de l'auteur.....	IV
II) Brève présentation de l'univers	V
III) Petit lexique	V

Livre I : Le système de jeu

Chapitre 1 : Les Humains	1
I) La naissance du personnage.....	1
1.) Définition d'un concept de base.....	1
2.) Répartition des priorités	1
3.) Tirage des caractéristiques.....	1
4.) Création d'une carrière de base.....	2
5.) Répartition des compétences	2
6.) Achat de l'équipement et des extras.....	5
7.) Mise au point d'un historique	6
II) La vie du personnage.....	6
1.) Résolution d'une action.....	7
2.) Le niveau de vie.....	8
3.) L'expérience.....	8
4.) La carrière et le changement de carrière.....	9
Chapitre 2 : Les Machines	10
I) La création d'un véhicule.....	10
1.) Choix des éléments composant le véhicule	10
2.) Détermination des caractéristiques.....	10
II) L'avenir du véhicule	12
1.) Le déplacement stratégique	12
2.) Le déplacement tactique.....	13
3.) Les accidents	14
4.) L'entretien du véhicule	16
5.) Les aides à la conduite	17
Chapitre 3 : L'Interface	19
1.) L'interface, c'est quoi ?.....	19
2.) Les interfaces de personnalité.....	19
3.) Les interfaces mémorielles	19
4.) Les interfaces de logiciels	20
5.) Les interfaces d'armes.....	20
6.) Les interfaces matricielles	20
7.) Les interfaces de véhicules.....	21
Chapitre 4 : La Matrice	22
I) La Matrice et la Grille.....	22
1.) La structure du Réseau	22
2.) Se servir du Réseau	23
3.) La Réalité Virtuelle.....	23
4.) La criminalité informatique.....	23
II) Le piratage	24
1.) Géographie des réseaux.....	24
2.) Opérations dans la Matrice.....	25
3.) La sécurité matricielle.....	26
4.) Techniques d'intrusion matricielle.....	26
5.) Le combat matriciel	27
III) Les outils.....	29
1.) Ordinateurs et consoles	29
2.) La Glace	31
3.) Les utilitaires	32
4.) Les dommages au software et au hardware	33
5.) Conception des cyberdecks.....	34
6.) Conception d'un programme.....	35

Chapitre 5 : Le Combat	37
I) La représentation	37
1.) Echelle temporelle	37
2.) Echelle physique	37
II) La phase de combat	37
1.) Surprise	37
2.) Initiative	37
3.) Stress	37
4.) Phase principale	38
III) La résolution des actions	38
1.) Actions	38
2.) Mouvement	38
3.) Combat au contact	39
4.) Combat à distance	40
5.) Esquive et parade	41
6.) Fuite	42
7.) Blessures	42
8.) Dommages aux véhicules	43
9.) Changement d'échelle	44
Chapitre 6 : La Santé	46
I) L'acte médical	46
1.) La médecine d'urgence	46
2.) La guérison des blessures	46
3.) Les opérations chirurgicales	47
4.) La recherche médicale	49
II) Les menaces à la santé	51
1.) Les maladies	51
2.) La cybernétique et l'Essence vitale	52
3.) La radioactivité	53
4.) Les drogues	54
5.) Les biopuces	55
Chapitre 7 : L'Envers du Décor	57
I) La nouvelle Humanité	57
1.) Les manipulations génétiques	57
2.) Les mutations	57
II) Le monde des Ombres	58
1.) Les contacts et les alliés	58
2.) Le marché noir	59
Chapitre 8 : L'Equipement	62
I) La Cybernétique	62
1.) Implants céphaliens radio	62
2.) Implants céphaliens audio	62
3.) Implants céphaliens vidéo	63
4.) Implants céphaliens mémoriels	63
5.) Implants céphaliens musicaux	63
6.) Interfaces	64
7.) Armement cybernétique	64
II) L'Armement	65
1.) Armes blanches de contact	65
2.) Armes blanches de distance	66
3.) Armes de poing	67
4.) Fusils	67
5.) Armes automatiques	67
6.) Armes diverses	68
7.) Munitions	68
8.) Roquettes et missiles	69
9.) Mines	70
10.) Explosifs	70
11.) Accessoires pour armes à feu	70

12.) Vêtements de sécurité et armures.....	71
III) La Biochimie.....	72
IV) Les Equipements divers.....	72
1.) Surveillance et sécurité.....	73
2.) Electronique et communication.....	73
3.) Consoles de cyberspace.....	74
4.) Puces et logiciels.....	75
5.) Equipements techniques.....	75
V) Les Services.....	76
1.) Hébergement et restauration.....	76
2.) Hospitalisation.....	77
3.) Affaires.....	79
4.) Divertissements.....	80
5.) Divers.....	82
VI) Les Véhicules.....	83
1.) Landmates.....	83
2.) Deux-roues.....	83
3.) Automobiles.....	83
4.) Poids lourds.....	83
5.) Aérodynes.....	84
6.) Chenillettes.....	84
7.) Hovercrafts.....	84
8.) Hélicoptères.....	84
9.) Blindés.....	84
10.) Avions.....	84
11.) Bateaux.....	84
12.) Sous-marins.....	85
13.) Drones.....	85

Livre II : L'univers de jeu

Chapitre 1 : Présentation chronologique

Chapitre 2 : Le Monde

Chapitre 3 : La Vie Courante

Chapitre 4 : L'Autorité

Chapitre 5 : Les Etats

Chapitre 6 : Les Orbitaux

Chapitre 7 : L'Univers du Crime

Livre III : L'Age du Silicium

Chapitre 1 : L'Orage Noir

Chapitre 2 : La Pax Auctoritas

Chapitre 3 : Le Règne des Orbitaux

Chapitre 4 : L'ère de la Colonisation

Chapitre 5 : La Guerre solaire

Chapitre 6 : L'Age de l'Espace

Annexes

Annexe 1 : Crédits, sources d'inspirations et bibliographie

Annexe 2 : La table des compétences

Annexe 3 : Les carrières

Annexe 4 : La feuille de personnage

PRESENTATION DU JEU

LE LAÏUS DE L'AUTEUR

Tout d'abord, merci de vous intéresser à ma prose ! En effet, mine de rien, ces quelques kilooctets de données que vous êtes en train d'observer avec curiosité représentent pas mal de travail, entrecoupé de phases d'abandon plus longues que les phases de travail...

Pourquoi un nouveau jeu de rôle ?

Pourquoi écrire un nouveau jeu de rôle, alors que le milieu est complètement saturé de créations nouvelles ou anciennes, qui plus est dans un genre aussi éculé que la science-fiction ? Parce que je n'ai pas trouvé dans les jeux que j'ai pu tester de quoi me satisfaire : fan de romans cyberpunk, je déplore le caractère limité des quelques jeux auxquels j'ai pu jouer, ainsi que l'éclatement des systèmes de jeu utiles entre différents jeux.

Pour faire une partie de cyberpunk (le genre, pas le jeu, sinon il y aurait une majuscule !), est ce que je dois posséder à la fois un jeu de rôle (mettons Cyberpunk, le ténor du genre), un jeu de combat de véhicules (par exemple Car Wars) et un jeu de combat de méchas si j'en utilise (disons Battletech), plus une charretée de suppléments divers ? C'est une solution, mais moi ça m'ennuie, d'autant plus que ces systèmes ne sont pas compatibles entre eux, ce qui occasionne un surcroît de travail au Maître de Jeu (MJ).

La solution que j'ai trouvé, certes radicale, c'est d'écrire mon propre jeu, qui réponde à mes besoins ! Comme le bestiau est déjà bien avancé, j'ai trouvé tout naturel de le proposer à d'autres joueurs, qui pourraient se montrer intéressés, et aussi parce que le meilleur moyen d'obtenir un bon jeu de rôle, c'est de le faire tester par le plus de monde possible, afin d'obtenir un grand nombre de critiques constructives. C'est pour ceci que vous pouvez m'écrire à l'adresse email qui suit : agarwaen@altern.org

Considérations sur le jeu de rôle parfait :

Cela dit, je tiens à préciser un ou deux points : je ne prétends pas avoir écrit LE jeu cyberpunk ultime, mais plutôt le jeu qui regroupe les influences les plus marquantes que j'ai retirées des romans d'auteurs comme William Gibson, Walter Jon Williams, mais aussi John Brunner, Jean-Pierre Andrevon, Greg Egan, et de nombreux autres. D'autres media ont exercés une influence, comme certains mangas (de Masamune Shirow), ou la musique industrielle ou techno. Ces influences étaient présentes à mon esprit lors de l'écriture des règles. J'ai essayé de les intégrer, et je crois y être arrivé jusqu'à un certain point, même si cela sera beaucoup plus visible dans les deux livres décrivant l'univers de jeu.

Concernant le système de jeu lui-même, je suis conscient qu'il est en de nombreuses occasions relativement complexe. Il y a deux raisons à ceci : le cyberpunk a une filiation marquée avec la "hard science-fiction" des années soixante, le monde y est plausible, voire réaliste ! Et l'éternel débat entre la jouabilité des jeux de rôle et leur réalisme reprend toute son actualité. Le but étant de créer un jeu de type "hard science", j'ai délibérément choisi un certain degré de réalisme ! Donc un certain degré de lourdeur ! Si vous cherchez une fluidité extrême au mépris du réalisme, je vous conseille de vous rabattre sur des systèmes comme Star Wars (qui tourne très bien dès qu'on lui enlève son manichéisme irritant) ou le Basic RPG (et ses incontournables pourcentages). Cela dit, rien ne vous empêche de virer mes règles et de jouer avec l'univers que je vous propose : de toute façon, c'est *gratuit* !!! Et ce n'est pas moi qui irait regarder par dessus votre épaule pour vérifier que vous respectez les règles...

La deuxième raison de la complexité du système, c'est que je me suis inspiré de plusieurs systèmes de jeu, pour en retirer ce que je considérais comme le meilleur, ou bien ce qui m'arrangeait le plus. C'est ainsi que les experts pourront reconnaître une base de Warhammer (les caractéristiques), de Basic (les pourcentages), de Shadowrun (les priorités de création, la Matrice et l'équipement), Bitume et Battletech (les véhicules), et sans doute d'autres dont je ne me souviens plus. Je ne renie absolument pas ces inspirations, la preuve en étant que je les cite. Cependant, faire cohabiter toutes ces logiques parfois divergentes m'a obligé à quelques acrobaties.

Finalement, je pense que le système tient à peu près debout, sans être parfait. Ma création n'est pas complètement achevée, mais il est temps qu'elle commence à m'échapper pour vivre sa vie. Si ce jeu vous intéresse, faites-le vivre : jouez, critiquez, modifiez... Et tenez moi au courant de vos innovations, que je puisse en faire bénéficier les autres joueurs !

BREVE PRESENTATION DE L'UNIVERS

Ce jeu est censé se composer, une fois terminé, de trois livres : le premier consacré aux règles de jeu, toute la technique un peu casse-pieds mais indispensable au jeu ; le deuxième consacré à la description d'une époque de jeu privilégiée, l'après Troisième Guerre Mondiale, aux environ de 2160, ce qui justifie la dénomination de jeu cyberpunk post-apocalyptique ; le troisième livre est consacré à une description chronologique détaillée de la Terre, depuis la période actuelle jusqu'aux temps de la conquête spatiale, hors du système solaire, sous la forme de six époques de jeu.

Chronologie sommaire, de 2000 à 2160 :

Les deux premiers tiers du XXI^{ème} siècle sont une période de relative prospérité, marquée par l'organisation du monde autour de cinq entités politiques sub-continentales : les Etats-Unis d'Amérique du Nord, l'Union Européenne, la Grande Asie, la République d'Amérique Latine et la Confédération Pan-Africaine. Une politique internationale intense, la mondialisation des échanges commerciaux et les progrès scientifiques constants permettent une amélioration régulière des conditions de vie et une régression lente des conflits armés.

Cette Pax Capitalista se voit remise en cause par la question du gouvernement mondial, autour de laquelle les cinq grands n'arrivent pas à s'accorder. La Troisième Guerre Mondiale éclate en Novembre 2096, après une longue phase de tension internationale. Début 2097, le conflit entre dans sa phase nucléaire, qui dure moins de deux mois. Durant ce temps, 99 % de l'armement nucléaire est utilisé, mais une grande partie est interceptée. Les dégâts sont malgré tout suffisants pour causer un hiver nucléaire qui durera plusieurs dizaines d'années. La population mondiale chute de 20 à 3 milliards d'habitants.

Le conflit entre alors dans une phase de guerre conventionnelle. Pendant environ cinquante ans, le conflit s'enlise dans un affrontement Nord-Sud, régulièrement renouvelé par les alliances changeantes. La technologie militaire explose à cette époque, au prix d'un retrait de l'orbite terrestre. Au cours de cette guerre très sale, la population mondiale tombe à moins de 1,5 milliard d'habitants.

Le conflit se termine en 2148 par l'intervention d'un protagoniste inattendu : l'Autorité, qui était l'embryon du gouvernement mondial, et qui s'est développé de manière autonome. Par un jeu diplomatique très habile, aidé par son monopole de fait sur les hautes technologies, l'Autorité obtient un cessez-le-feu général en moins de deux mois. Une phase intense de reconstruction permet, grâce notamment aux nanotechnologies, de redresser en dix ans une Terre marquée par une guerre mondiale de cinquante ans. C'est à cette période que l'orbite est recolonisée et qu'émergent les mégacorporations orbitales, issues de la fusion des grandes entreprises ayant survécu à la guerre. C'est également cette période qui est proposée comme période principale de jeu.

L'état du monde en 2160 :

La Terre est dans un bien triste état : les effets conjugués de l'effet de serre et de l'hiver nucléaire ont engendré un climat extrêmement violent, de grandes portions de pays sont laissées à l'abandon, livrées à la folie de groupes survivalistes, tandis que les plus grandes villes ne sont souvent que des amas de ruines vitrifiées.

Des groupes surarmés de mercenaires et de pirates, vestiges des anciennes armées nationales, établis à leur propre compte depuis le cessez-le-feu, sont combattus par les troupes d'élite de l'Autorité, des machines de guerre cybernétisées à outrance, dotées des derniers progrès de la technologie militaire en matière d'exosquelettes de combat. L'Autorité envoie ses "missionnaires" maintenir la paix dans le monde entier, soit par la diplomatie, soit par la force, mais toujours au mépris de la volonté des nations concernées.

Dans les villes, des gouvernements fantoches essayent de résister aux intrigues de l'Autorité toute-puissante et des mégacorporations naissantes. Les populations se réfugient pour survivre dans le fanatisme religieux, dans la criminalité ou dans la technologie envahissante. Le réseau renaît de ses cendres et étend progressivement son influence dans les endroits les plus reculés de la planète, instrument de contrôle au service des détenteurs du pouvoir. Enfin, la guerre à peine finie, se profile déjà un nouveau conflit entre l'Autorité et les mégacorporations. Bref, le monde est devenu le terrain de jeu des aventuriers de tous poils !

PETIT LEXIQUE

Ce petit lexique ne prétend que constituer une référence rapide pour resituer certains concepts des règles, qui pourraient éventuellement sembler confus lors d'une première lecture ou qui prennent un sens particulier dans ce jeu de rôle.

Action : Cette caractéristique constitue une unité de compte opérationnelle, qui permet de connaître le nombre de choses différentes qu'un personnage peut faire en un laps de temps déterminé. Par extension, cela permet aussi de quantifier la concentration et le temps que réclame une action pour être accomplie. (Ch. 1, 2 et 5)

Allure : Il s'agit d'une estimation grossière de la vitesse de déplacement d'un personnage ou d'un véhicule. (Ch. 2 et 5)

Blessure : Cette caractéristique mesure les dommages qu'un personnage est capable d'encaisser avant que les conséquences pour son organisme dépassent le stade du superficiel. (Ch. 5)

Blindage : Désigne les protections d'un véhicule, quantifiées par un certain nombre de points. (Ch. 2)

Caractéristiques : Cet ensemble de valeurs chiffrées quantifie les aptitudes physiques, intellectuelles et sociales d'un personnage. (Ch. 1)

Carrière : Cet ensemble, constitué d'un profil de caractéristiques, de niveaux de compétences et de débouchés, représente les évolutions potentielles accessibles à un personnage s'il exerce un métier donné. (Ch. 1)

Châssis : Il s'agit de l'armature minimale d'un véhicule, comprenant les commandes et le système de transmission, sur laquelle on peut greffer divers équipements pour le personnaliser. (Ch. 2)

Compétences : Cet ensemble de valeurs chiffrées quantifie les connaissances théoriques et pratiques d'un personnage. (Ch. 1)

Coup critique : Il s'agit d'une blessure présentant des conséquences graves ou mortelles pour un personnage, matérialisées en termes techniques par des risques de séquelles, de mort ou de perte de conscience, de gravité variable. Désigne également pour un véhicule des dommages ayant détruit ou abîmé un équipement du véhicule. (Ch. 5)

Crédit international : Il s'agit d'une unité de compte internationale conventionnelle. Si elle ne correspond pas à des monnaies précises, elle constitue une référence fixe pour l'évolution des cours des différentes valeurs, et permet de calculer les prix des équipements. (Ch. 8)

Cyberdeck : Un ordinateur très puissant, spécialement conçu pour la navigation dans la Matrice, et très souvent utilisé par les hackers. (Ch. 4)

Cybernétique : Dans son sens initial, désigne une théorie scientifique. Le terme a dérivé pour désigner les implants électroniques ou robotiques greffés directement sur le corps humain. (Ch. 6)

Cyberpsychose : Folie due à un recours excessif à la cybernétique, qui trouble le flux de l'Essence vitale. (Ch. 6)

Cyberspace : Terme désignant l'espace virtuel créé par l'exploitation par l'informatique du réseau mondial des télécommunications. Le terme est très proche de la Matrice. (Ch. 4)

Difficulté : Modificateur appliqué aux jets de dés effectués par les joueurs ou le maître de jeu, afin de représenter le niveau de difficulté de l'action tentée. (Ch.1)

Dommages : Désigne de façon globale toute blessure infligée à un personnage ou à un véhicule, quelles qu'en soient les conséquences. (Ch. 5)

Echelle : Pour les besoins du combat, permet d'identifier des niveaux d'intervention des protagonistes et de leurs armes en fonction de leur taille et de leur résistance. Distingue les niveaux humain / voiture / navette / destroyer. (Ch. 5)

Espace : Unité de compte d'encombrement dans la conception des véhicules. (Ch. 2)

Essence vitale : Concept proche du Qi du taoïsme : désigne l'harmonie régnant dans le fonctionnement du corps. Si cette harmonie se tarit, le corps dépérit, et vice-versa. L'Essence vitale peut être perturbée par les implants cybernétiques. (Ch. 6)

Expérience : Représente les connaissances et l'expérience acquise par un personnage. Distribuée sous forme de points qui permettent au personnage d'acheter de nouvelles compétences ou de les améliorer. (Ch. 1)

Glace : Logiciel de sécurité, visant à défendre un site matriciel contre les piratages. (Ch. 4)

Grille : Désigne l'infrastructure du réseau mondial des télécommunications. (Ch. 4)

Hacking : Ensemble de techniques de piratage des sites matriciels. (Ch. 4)

Hardware : Désigne les composants matériels d'un ordinateur, toute l'électronique. (Ch. 4)

Icône : Représentation dans la Matrice d'un programme, d'un usager ou d'un site. (Ch. 4)

Intelligence artificielle : Logiciel capable d'apprentissage et ayant atteint l'autonomie : il n'a plus besoin d'opérateur pour accomplir une tâche. (Ch. 4)

Interface : Espace de communication entre un dispositif cybernétique et le cerveau d'un utilisateur. (Ch. 3)

Landmates : Armure personnelle en exosquelette. Les mouvements sont amplifiés par un système de servomoteurs. (Ch. 2)

Manœuvre : Désigne toute action de conduite (par opposition aux actions de combat) effectuée par le pilote d'un véhicule. (Ch. 2)

Matrice : Désigne la Réalité virtuelle mise en place pour faciliter l'accès des usagers au Cyberspace. (Ch. 4)

MJ : Maître de jeu, ou meneur de jeu ; désigne le joueur responsable de l'organisation de la partie de jeu de rôle et de son arbitrage.

Niveau de vie : Désigne le confort matériel que s'assure un personnage par le paiement mensuel d'une somme déterminée. (Ch. 1)

Niveau stratégique : Par opposition à un niveau standard d'intervention, désigne une échelle temporelle et spatiale correspondant à une situation de stress sans combat. On utilise alors le tour stratégique comme unité de temps. (Ch. 1 et 2)

Niveau tactique : Par opposition à un niveau standard d'intervention, désigne une échelle temporelle et spatiale correspondant à une situation de stress avec combat. On utilise alors le tour tactique (ou round de combat) comme unité de temps. (Ch. 1, 2 et 5)

Phreaking : Ensemble de techniques de piratage du réseau de télécommunications. (Ch. 4)

Profil de caractéristiques : Ensemble d'augmentations de caractéristiques accessibles par l'expérience au cours d'une carrière donnée. (Ch. 1)

Réalité virtuelle : Modélisation informatique d'une réalité, au sein de laquelle il est possible d'interagir, avec des éléments du décor, ou avec d'autres usagers.

Réseau : Autre terme pour la Grille, mais connotant plus l'intérêt porté au réseau informatique, et non téléphonique. (Ch. 4)

Round : Ou tour tactique : période de 10 secondes. (Ch. 2 et 5)

Software : Désigne les composants logiciels d'un ordinateur, toute l'informatique. (Ch. 4)

Structure : Par opposition au blindage, désigne les infrastructures d'un véhicule, dont la résistance est quantifiée par des points. (Ch. 2)

Tour : Ou tour stratégique : période de 10 minutes. (Ch. 2 et 5)

Vision nocturne : Désigne le type de vision procurée par les dispositifs d'amplification de la lumière. (Ch. 1 et 5)

Vision thermographique : Désigne le type de vision procurée par les dispositifs de vision en infrarouge. (Ch. 1 et 5)

LES HUMAINS

LA NAISSANCE DU PERSONNAGE

1) Définition d'un concept de base :

Cette phase est celle qui va guider la création du personnage, afin d'en faire un être unique, qu'il sera plaisant et intéressant d'interpréter. Pour cela, le joueur devra définir en quelques mots le personnage, son mode de vie, sa personnalité. Ceci lui fournira une sorte de fil rouge, afin de choisir la carrière, les compétences... Des exemples peuvent être : Pilote héroïque, Petit génie de l'Académie, Déserteur reconverti en pirate, Diplomate corrompu, Sauvage urbain, Cyber-paladin...

2) Répartition des points :

La création de la facette technique du personnage se fait selon quatre grands axes : le tirage des caractéristiques, la répartition des compétences, le choix d'une carrière, et l'achat d'accessoires d'équipement. Le joueur dispose pour cela d'un capital de 60 points qu'il doit répartir entre ces quatre priorités. Par exemple, un joueur voulant un personnage sachant faire beaucoup de choses différentes aura intérêt à réserver un grand nombre de points aux compétences. Les possibilités de répartition de ces points sont décrites dans les quatre sections qui suivent.

3) Tirage de caractéristiques :

La génétique a engendré une certaine évolution de l'espèce humaine, avec la sélection de lignées génétiques particulièrement favorisées, qui ont permis d'engendrer par ingénierie génétique des individus particulièrement doués. De plus en plus de gens ont été amenés à bénéficier dans une mesure variable des modifications du corps provoquées par la génétique, pour le meilleur ou pour le pire, qu'ils soient eux même le fruit d'une expérience génétique ou qu'ils descendent d'une personne génétiquement modifiée.

Pour refléter ceci, le joueur peut choisir de dépenser une partie des 60 points de création pour déterminer en quoi ses caractéristiques de base ont été améliorées ou détériorées par les modifications génétiques. Les modificateurs sont ensuite ajoutés au profil de base. Il est possible d'acheter une modification de + 1 ou + 10 (selon les caractéristiques) pour 2 points de création, une modification de + 2 ou + 20 pour 5 points de création, et une modification de - 1 ou - 10 rapporte 3 points. Les modifications sont doublées pour les Blessures.

Pour déterminer les caractéristiques de son personnage, le joueur lance quatre fois 1d3, qui sont répartis entre M, F, E, et B, et neuf fois 2d10, qui sont répartis entre CC, CT, I, Dex, Cd, Int, Cl, Vol, et Soc. A vaut toujours 1 à l'origine. Le profil modifié est ensuite ajouté au résultat des dés.

Attributs	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Vol	Soc
Profil de base	+ 2	+ 20	+ 20	+ 1	+ 1	+ 4	+ 20	1	+ 20	+ 20	+ 20	+ 20	+ 20	+ 20
Dés lancés	1d3	2d10	2d10	1d3	1d3	1d3	2d10	-	2d10	2d10	2d10	2d10	2d10	2d10

Description des attributs :

- **Mouvement (M) :** Il s'agit de la vitesse du personnage dans ses déplacements.
- **Capacité de Combat (CC) :** Il s'agit des aptitudes naturelles du personnage au combat au corps à corps, à mains nues ou avec des armes de contact.
- **Capacité de Tir (CT) :** Il s'agit des aptitudes naturelles du personnage à utiliser des armes de distance, à viser correctement.
- **Force (F) :** Il s'agit de la force physique du personnage.
- **Endurance (E) :** Il s'agit de la capacité du personnage à encaisser les coups.
- **Blessures (B) :** Il s'agit de la résistance du personnage à la douleur, et de la quantité de dommages que son corps peut encaisser avant qu'il n'atteigne un état grave.

- **Initiative (I)** : Il s'agit de la capacité d'anticipation, d'analyse et de réaction du personnage, ainsi que sa vitesse de réaction.
- **Actions (A)** : Il s'agit d'une autre composante de la vitesse du personnage, à savoir sa capacité à enchaîner rapidement des actions complexes, et représente donc le nombre d'actions dont dispose le personnage au cours d'un round de combat.
- **Dextérité (Dex)** : Il s'agit des capacités de manipulation du personnage, ainsi que son agilité naturelle.
- **Commandement (Cd)** : Il s'agit de la présence du personnage, et de sa capacité à imposer ses vues aux autres, à se faire obéir, et du respect qu'il inspire.
- **Intelligence (Int)** : Il s'agit de la culture générale du personnage. Cet attribut est aussi censé représenter l'intelligence réelle du personnage, mais celle-ci est largement tributaire de l'intelligence du joueur.
- **Calme (Cl)** : Il s'agit de la capacité du personnage à affronter des situations stressantes sans perdre ses moyens.
- **Volonté (Vol)** : Il s'agit de l'étendue de l'emprise qu'a la raison du personnage sur les exigences de son corps, sur ses sentiments, ses émotions et ses sensations.
- **Sociabilité (Soc)** : Il s'agit de la capacité du personnage à s'insérer dans un environnement social sans provoquer de réactions négatives. Cet attribut représente aussi dans une moindre mesure la beauté du personnage.

4) Création d'une carrière de base :

Les points alloués à la carrière du personnage déterminent les possibilités d'avancement du personnage dans son métier actuel. Cette carrière consiste en les augmentations possibles dans les caractéristiques, augmentations qui seront concrétisées par la dépense des points d'expérience obtenus en aventure. La carrière est représentée par un profil d'avancement composé par le joueur en fonction des points de création dépensés, ainsi qu'il est indiqué dans le tableau suivant.

Points de création	0	1	2	4	6	9	12	16	20	25	30	36
Points de carrière	+50	+60	+70	+80	+90	+100	+120	+140	+160	+180	+200	+240
Avancement maximum	+20	+20	+20	+20	+20	+30	+30	+30	+30	+40	+40	+40

Les points de carrière obtenus sont répartis entre les différentes caractéristiques, sous la forme « + xx », où xx est un multiple de 10 pour les caractéristiques notées sur 100 (CC, CT, I, Dex, Cd, Int, Cl, Vol, et Soc) et un multiple de 1 pour les caractéristiques notées sur 10 (M, F, E, B et A). Afin de préserver l'équilibre des caractéristiques, les augmentations de M, F, E, B et A coûtent 10 fois plus cher en points de carrière que les autres (c'est à dire que pour obtenir un + 2 en Force, il faut dépenser un + 20). De plus, les augmentations ne peuvent pas dépasser un certain score, d'autant plus élevé que la carrière est importante.

Un petit exemple ? Voici une carrière de 16 points de création, donc à + 140, et qui ne peut pas dépasser + 30 : un véritable meneur d'hommes, qui sait même courir !

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Vol	Soc
+ 1		+ 10				+ 10			+ 10	+ 30	+ 20	+ 20	+ 30

5) Répartition des compétences :

Les points de création dépensés en carrière, caractéristiques et équipement déterminent les points alloués aux compétences : il s'agit du reliquat des 60 points, auquel s'ajoutent 15 points supplémentaires.

Chaque compétence a 5 niveaux, et à chaque compétence est couplé un attribut. Le score effectif du personnage est égal au score dans l'attribut, avec un bonus de +10 par niveau au dessus du premier dans la compétence. Les attributs sont indiqués dans la description de chaque compétence. Il est à noter que certaines compétences produisant des effets particuliers, celles de la sphère innée, ne sont couplées à aucun attribut.

Le personnage ne peut dépasser le niveau 2 à la création, sauf dans quatre compétences choisies pour refléter le concept du personnage, qui peuvent atteindre le niveau 3, et dans les compétences signalées par un astérisque (*), qui peuvent atteindre le niveau 5. En terme de points de création, le coût de chaque niveau de compétence est fixé : niveau 1 (1 point), niveau 2 (3 points), niveau 3 (6 points), niveau 4 (10 points), niveau 5 (15 points).

Si un PJ n'a pas la compétence mais veut tout de même l'utiliser, il a un malus à son jet qui dépend de la compétence. Ce malus est indiqué dans la description de chaque compétence. Si le malus indiqué se présente ainsi : -, le personnage a un score de zéro et il lui est impossible de réussir une action liée à ce domaine.

Les compétences sont décrites ci-dessous : après le nom de chaque compétence est indiqué entre parenthèse l'attribut avec lequel elle est couplée, le malus si la compétence est possédée à un niveau 0. Ensuite vient une description succincte des possibilités offertes par la compétence.

Talents :

- **Ambidextrie** * (- / -) : Cette compétence diminue les malus encourus lorsque chacune des mains d'une personne fait des actions indépendantes. Selon le niveau dans la compétence, les malus pour la main dominante et pour la main secondaire sont : niveau 1 (- 15 / - 30), niveau 2 (- 10 / - 20), niveau 3 (- 5 / - 10), niveau 4 et 5 (+ 0 / + 0). De plus, le niveau 5 apporte un bonus exceptionnel de + 25 pour annuler n'importe quel malus lors d'une opération nécessitant une coordination parfaite des deux mains.
- **Chance** * (- / -) : Le personnage qui a cette compétence possède le don de " forcer la chance " : il peut, pour un nombre de fois par jour égal à son niveau, modifier un jet concernant son personnage de + ou - 10, ou de + ou - 1.
- **Sixième sens** (- / -) : Le personnage qui a cette compétence a le don de " sentir " les signes anormaux de son environnement, ce qui lui permet de sentir une menace, ainsi que de nombreuses autres situations anormales. Il a une chance de réussite égale à niveau x 10 %. Le MJ doit effectuer le jet en secret.
- **Vision nocturne** (- / -) : Le personnage s'est entraîné à voir dans l'obscurité et à détecter les formes. Sans être nyctalope, il est extraordinairement réceptif, et réduit ses pénalités de 10 par niveau quand elles sont dues à l'obscurité.

Compétences physiques :

- **Acrobatie** (**Dex** / - **50**) : Le personnage s'est entraîné à toutes les manœuvres d'équilibre, de saut, de tumbling, de jonglage, et peut faire des actions réellement impressionnantes.
- **Athlétisme** * (**Dex** / - **10**) : Le personnage s'est entraîné à la course à pied et à divers sauts et lancers, ainsi qu'à des techniques comme le grimper à la corde.
- **Contorsionnisme** (**Dex** / - **50**) : Le personnage a appris à disloquer ses articulations pour s'extraire de liens ou entrer dans des volumes très réduits. L'utilisation de ces techniques est souvent très douloureuses.
- **Escalade** (**Dex** / - **30**) : Il s'agit d'une connaissance pratique des techniques d'escalade, tant à mains nues qu'avec équipement, ainsi que de descente.
- **Natation** (**Dex** / - **10**) : Cette compétence décrit à quel point le personnage sait nager, et à quelle vitesse.
- **Plongée sous-marine** (**Dex** / - **30**) : Il s'agit d'un entraînement à la plongée sous-marine, aussi bien en scaphandre qu'avec un équipement léger, et de la connaissance des règles de survie et de sécurité.

Compétences de survie :

- **Camouflage Urbain / Rural** (**I** / - **20**) : Le personnage est entraîné à se déguiser et à se dissimuler en tirant le meilleur parti possible du terrain pour être invisible, en milieu urbain ou rural, selon la compétence apprise.
- **Déplacement silencieux Urbain / Rural** (**Dex** / **urbain** : - **10**, **rural** : - **20**) : Le personnage est entraîné à tirer le meilleur parti possible du terrain pour être silencieux, en milieu urbain ou rural, selon la compétence apprise.
- **Piégeage** (**Dex** / - **20**) : Le personnage connaît de nombreuses techniques de pièges et de chausse-trappes, adaptées à toutes les situations, et il sait les construire.
- **Pistage** (**I** / - **30**) : Le personnage est entraîné à suivre une piste en détectant les traces d'un passage dans le milieu environnant.
- **Scan** (**I** / - **20**) : Le personnage est entraîné à analyser les indices fournis par son environnement pour en tirer des informations.
- **Vigilance** (**I** / - **10**) : Cette compétence représente la capacité du personnage à détecter des changements dans l'environnement, et à les analyser pour les identifier. Elle représente également la difficulté de surprendre le personnage.

Compétences techniques :

- **Chirurgie** (**Dex** / -) : Cette compétence représente les connaissances pratiques du personnage en médecine opératoire, sa capacité à réparer des dégâts physiologiques par une opération chirurgicale.
- **Construction / Réparation** (**Dex** / **variable selon les équipements**) : Cette compétence représente la connaissance du personnage d'une catégorie particulière d'équipements technologiques, ainsi que sa capacité à les réparer, les améliorer, les modifier, ainsi qu'à en concevoir et en construire de nouveaux. Cette compétence existe pour de nombreux équipements, dont diverses catégories de véhicules, d'armes... Une liste d'exemples est fournie sur la table en Annexe.
- **Premiers soins** (**Dex** / - **30**) : Cette compétence représente la formation du personnage en secourisme et en traumatologie, sa capacité à administrer des soins d'urgence efficaces.

- **Sécurité (Int / - 30)** : Cette compétence représente la connaissance et l'expérience qu'a un personnage des systèmes de sécurité, aussi bien pour ce qui est de les concevoir ou de les installer, que pour ce qui est de les neutraliser. Cette compétence englobe une éventuelle compétence de C / R Systèmes de sécurité
- **Senseurs (Int / - 30)** : Cette compétence représente la capacité d'un personnage à faire fonctionner un équipement de senseurs militaires, et à interpréter les résultats fournis.
- **Torture (Dex / - 30)** : Cette compétence représente la capacité d'un personnage à extorquer des informations à une personne sous la contrainte physique sans pour autant lui infliger des dommages mortels. Un jet en opposition contre la Volonté de la victime est effectué. Si les deux jets sont réussis, la victime perd un point de Blessure, et aucune information n'est obtenue. Si les deux jets sont ratés, il ne se passe rien. Si le jet de Torture est raté, il ne se passe rien. Si le jet de Volonté est raté, les informations obtenues sont proportionnelles à la marge de réussite du jet de Torture. Si le jet de Torture se solde par un échec total, la victime subit une Blessure critique de gravité égale à la marge d'échec divisée par 10.

Compétences de véhicule :

- **Conduite (Dex / variable selon les véhicules)** : Ces compétences représentent la capacité d'un personnage à faire manœuvrer avec succès un véhicule du type précisé. Ces compétences existent pour une grande variété de véhicules. Une liste d'exemples est fournie sur la table en Annexe.

Compétences de combat :

- **Armes de contact (CC / variable)** : Ces compétences permettent de manier avec efficacité une certaine catégorie d'armes de contact, choisie parmi : Armes articulées (-30), Armes contondantes (- 20), Armes d'hast (- 20), Armes tranchantes (- 20).
- **Armes de distance (CT / variable)** : Ces compétences permettent de manier avec efficacité une certaine catégorie d'armes de distance, choisie parmi : Armes de jet (- 20), Armes de trait (- 20), Armes de poing (- 20), Fusils (- 20), Armes automatiques (- 30), Armes à rayons (- 20), Multilanceurs (- 40).
- **Armes lourdes (CT / variable)** : Ces compétences permettent d'utiliser avec efficacité une certaine catégorie d'armes montées sur support fixe, choisie parmi : Armes antipersonnelles (- 40), Auto-canon (- 30), Lance-missiles (- 40), Lasers (- 30), Mitrailleuses (- 20).
- **Bagarre (CC / - 10)** : Cette compétence permet de se battre en utilisant avec le maximum d'efficacité ses armes naturelles: pieds, poings, tête, genoux...
- **Combat en landmate (CC / -)** : Cette compétence remplace à la fois la Bagarre et l'Esquive pour un personnage qui se bat en utilisant un exosquelette (landmate ou labor).
- **Esquive (I / - 10)** : Cette compétence mesure la capacité du personnage à éviter les coups, à se mettre à couvert.

Connaissances pures :

- **Connaissances scientifiques (Int / -)** : Chacune de ces compétences représente les connaissances et la compréhension du personnage dans la matière visée. Il peut s'agir entre autre de Biologie, Droit, Electronique, Médecine, Physique, Linguistique...
- **Cryptographie (Int / -)** : Cette connaissance représente la maîtrise du personnage des procédés de cryptage, et sa capacité à en concevoir aussi bien qu'à en utiliser. Pour décrypter un message sans en posséder la clé, il faut réussir un jet avec une difficulté égale au niveau de cryptage fois 10.
- **Finance (Int / -)** : Cette connaissance représente la maîtrise qu'à le personnage des rouages de l'économie monétaire, et notamment des mécanismes boursiers. Elle permet de gérer un portefeuille boursier, à condition de le suivre régulièrement : y consacrer un certain temps tous les jours, ou presque, de 10 minutes à une heure. Une telle gestion permet d'effectuer un jet tous les mois. Le personnage choisit le facteur de risque de ses investissements, ce qui se traduit par une difficulté au jet de finance. En cas de jet réussi, la valeur du portefeuille d'actions augmente d'un pourcentage égal à (Difficulté / 10) + 1d6 %. En cas d'échec, la valeur du portefeuille baisse de ce même pourcentage. En cas de jet critique (réussite ou échec), le pourcentage est doublé.
- **Stratégie (Int / - 20)** : Cette connaissance représente la compétence du personnage en matière de stratégie et de tactique militaire. Son utilisation permet d'exploiter au mieux les conditions de l'affrontement pour obtenir un avantage. Si l'opposition utilise également cette compétence, il faut effectuer un jet en opposition entre les deux stratèges. Celui qui obtient la meilleure marge de réussite, si réussite il y a, gagne un bonus à la discrétion du MJ, dépendant du terrain.

Sciences sociales :

- **Commandement (Cd / - 10)** : Il s'agit de l'art d'utiliser la parole pour obtenir le maximum de ses subordonnés, ou pour imposer sa volonté à quelqu'un en l'impressionnant, par son prestige ou son assurance. L'utilisation de cette compétence demande souvent un jet en opposition contre la Volonté des personnes visées.
- **Connaissance sociale (Soc / - 20)** : Il s'agit de l'expérience qu'a un personnage d'un milieu social, de sa connaissance de ses codes et de ses tabous, des pratiques qui y sont courantes. Cette connaissance existe pour chaque cercle social, par exemple : la rue, les pirates, les hackers, les corporations, les scientifiques, les diplomates...
- **Corruption (Soc / - 20)** : Il s'agit de l'art d'obtenir de quelqu'un, souvent un fonctionnaire, et en général contre de l'argent, qu'il rende au personnage un service qu'il n'a normalement pas le droit de rendre. L'utilisation de cette compétence demande souvent un jet en opposition contre la Volonté de la personne visée.
- **Etiquette * (Soc / - 10)** : Il s'agit de la capacité du personnage à s'intégrer dans un milieu social, à en détecter les conventions et à les adopter. Cette connaissance est assez proche de Connaissance sociale, mais s'en distingue par le fait qu'il s'agit d'une faculté d'adaptation plus qu'une expérience acquise d'un milieu.
- **Interrogation (Cd / - 20)** : Il s'agit de l'art de " tirer les vers du nez ", obtenir des informations de quelqu'un par la conversation. Accomplie de manière habile, l'utilisation de cette compétence peut consister en une conversation apparemment anodine, et la personne interrogée peut ne pas même s'apercevoir qu'elle a fourni des informations. L'utilisation de cette compétence demande souvent un jet en opposition contre la Volonté de la personne visée.
- **Jeu * (Soc / - 10)** : Il s'agit de la connaissance et de l'habileté du personnage aux jeux de société, qui demandent moins de stratégie que de chance et de psychologie.
- **Négociation (Cd / - 20)** : Il s'agit de l'art d'imposer ses vues dans un accord, de faire triompher ses intérêts, et d'obtenir ce qu'on veut par des concessions.
- **Psychologie (Soc / - 30)** : Cette compétence représente la capacité du personnage à comprendre le fonctionnement d'un esprit, la logique particulière à un être, et à l'anticiper.
- **Séduction * (Soc / - 10)** : Il s'agit de l'habileté du personnage à séduire quelqu'un, à se faire désirer, voire à le faire tomber amoureux. L'utilisation de cette compétence est généralement modifiée en fonction de la beauté du personnage.

Connaissances techniques :

- **Evaluation * (Int / - 10)** : Il s'agit de l'art d'estimer le prix d'un bien ou d'un service à sa juste valeur, de détecter les tromperies et les fraudes.
- **Explosifs (Int / -)** : Il s'agit de l'art de fabriquer, utiliser et poser les explosifs, pour obtenir certains effets pyrotechniques.
- **Hacking (Int / -)** : Cette compétence représente la connaissance et l'expérience du personnage en matière d'infiltration de systèmes informatiques, de détournement de données, et de combat matriciel.
- **Imitation * (Soc / - 20)** : Cette compétence permet d'imiter la voix et les tics de personnalité, les caractéristiques des gens de façon crédible, au point de pouvoir se faire passer pour eux. Elle permet également d'imiter d'autres bruits, comme par exemple des chants d'oiseaux.
- **Informatique (Int / - 30)** : Il s'agit de la connaissance des systèmes informatiques, de la manière de s'en servir et de les programmer. Ceci inclut la connaissance d'un ou plusieurs langages de programmation.
- **Langues étrangères * (Int / -)** : Ces compétences représentent l'aisance avec laquelle le personnage s'exprime dans une langue : niveau 1 (petit nègre), niveau 2 (avec accent fort), niveau 3 (bilingue), niveau 4 (éduqué), niveau 5 (encyclopédique). Le personnage possède sa langue natale à un niveau égal à son Intelligence / 10 (arrondi au plus près), ainsi qu'une langue étrangère à un niveau égal à son Intelligence / 20 (arrondi au plus près).
- **Phreaking (Int / -)** : Cette compétence représente la capacité d'un personnage à utiliser de manière illégale les réseaux de télécommunications en se connectant sans abonnement, ou en se connectant par la ligne d'un autre utilisateur.
- **Survie (Int / - 30)** : Cette compétence représente la capacité du personnage à survivre dans un milieu naturel hostile, se nourrir et se protéger.

6) Achat de l'équipement et des extras :

Les points de création dépensés pour l'équipement déterminent la quantité d'argent dont le joueur dispose pour équiper son personnage. Cet argent lui sert à acheter aussi bien de l'équipement normal qu'à déterminer ses contacts et amis, ou son niveau de vie. Le tableau ci-dessous indique l'argent obtenu en milliers de crédits :

Points de création	0	1	2	4	6	9	12	16	20	25	30	36
Argent de départ (x 1 000)	25	50	75	100	125	150	200	250	300	350	400	500

Théoriquement, le personnage peut s'équiper librement dans la limite des ressources de son personnage, cependant le MJ devra veiller à ce que l'achat d'équipements illégaux, d'accès restreint, ou d'origine militaire soit justifié par le concept du personnage. A cette fin, il pourra interdire au personnage l'accès à certains équipements. Ceci constitue un bon moyen de réguler le niveau de violence d'une campagne.

Le personnage peut également avoir des contacts ou des amis : ce sont des personnages non-joueurs qui sont en relation régulière avec lui, à qui il peut demander des services ou de l'aide. Les contacts attendront généralement quelque chose en retour, tout en étant plus ouverts que de parfaits inconnus, tandis que les amis seront généralement désintéressés, tout en ayant parfois eux-mêmes besoin de l'aide du personnage. De plus, le personnage peut s'assurer les services d'une bande, dont il fait partie ou a fait partie, et qui lui est solidaire. Le niveau représente la puissance du PNJ : un niveau 1 sera du même niveau qu'un personnage débutant, un niveau 2 sera assez avancé, ayant accompli une carrière, peut-être deux, tandis qu'un niveau 3 sera très compétent, ayant accompli au moins deux carrières, souvent plus.

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Contact	5 000	15 000	50 000
Ami	15 000	50 000	180 000
Bande	50 000	150 000	500 000

Enfin, le personnage peut acheter un niveau de vie pour un certain temps: il s'agit d'une somme versée par avance qui assure le train de vie du personnage pendant un certain nombre de mois: toutes ses dépenses de la vie courante sont couvertes pendant cette période, avec un niveau de luxe dépendant de la somme dépensée. Un personnage peut également acheter un niveau "à vie", qui lui sera ainsi assuré pour le reste de sa vie, sauf circonstances imprévues. Le personnage doit pour cela dépenser 100 fois le coût normal du niveau souhaité, somme investie de manière à fournir une rente.

Sans domicile fixe	0 par mois	Cadre	10 000 par mois
Squatter	500 par mois	Cadre supérieur	50 000 par mois
Technicien	1 000 par mois	Dirigeant de société	100 000 par mois
Ingénieur	5 000 par mois	Star de la Simsens	au moins 500 000 par mois

Tout l'argent non dépensé à la fin de la création du personnage est conservé sous forme d'argent liquide, ou peut-être d'un magot caché, ou d'un portefeuille d'actions... au choix du personnage.

7) Mise au point d'un historique :

A ce stade, toutes les caractéristiques techniques du personnage ont été créées, et il ne reste plus qu'à lui donner vie, ce qui n'est pas forcément la partie la plus facile de l'opération. Le joueur doit se poser un certain nombre de questions, et bien sûr y répondre, afin que son personnage ne soit pas qu'un amas de chiffres sans signification et sans âme. Ces questions peuvent être articulées autour de quelques grands thèmes :

- Son apparence
- Son caractère
- Son histoire
- Sa famille
- Sa jeunesse
- Ses motivations
- Ses projets
- Ses relations
- Ses passe-temps
- Sa philosophie de la vie

1) Résolution d'une action :

Au cours d'une partie de jeu de rôle, les personnages se trouvent inévitablement amenés à accomplir des actions dont l'issue n'est pas immédiatement évidente : le personnage va-t-il réussir à craquer la serrure magnétique, son mensonge va-t-il être cru, va-t-il réussir à sauter par dessus la crevasse... La méthode pour résoudre ces situations est simple dans son principe : on chiffre le pourcentage de chances pour que l'action soit réussie, et un jet de dés est effectué afin de déterminer quel est l'événement qui se produit exactement.

Si le principe est simple, son application est plus complexe. Pour déterminer le pourcentage de chances de réussite, on se base sur le score du personnage dans la compétence correspondant à l'action entreprise (exemple : "Fusils" pour tirer sur une cible avec un fusil). Par ailleurs, le MJ détermine quel est le niveau de difficulté de l'action, ce qui lui donne un modificateur à appliquer à la compétence. D'autres modificateurs peuvent être utilisés selon les actions du personnage et des PNJ, ou bien les circonstances, à la discrétion du MJ. Une fois ces modificateurs appliqués au score de compétence, on obtient les chances finales de réussite.

Routine	+ 40	Moyen	+ 0	Très difficile	- 40
Très facile	+ 20	Malaisé	- 10	Surhumain	- 80
Facile	+ 10	Difficile	- 20		

	Vision normale	Vision nocturne	Thermographie
Obscurité totale / aveuglé	- 50	- 50	- 20
Lumière faible	- 30	+ 0	- 10
Lumière partielle	- 10	+ 0	- 5
Lumière normale	+ 0	+ 0	+ 0
Lumière aveuglante	- 10	- 10	- 10
Brume	- 10	+ 0	+ 0
Brouillard / fumée / pluie légers	- 20	- 10	+ 0
Brouillard / fumée / pluie denses	- 30	- 20	- 10

Le joueur fait alors un jet de 1d100 afin de déterminer si l'action est réussie. Elle est réussie si les dés indiquent un score inférieur ou égal aux chances finales de réussite ; sinon, l'action échoue. Il peut cependant arriver que, par chance ou par génie, un personnage fasse occasionnellement une réussite particulièrement brillante, ou bien que, par malchance ou par maladresse, un personnage fasse un échec particulièrement calamiteux. En effet, si le jet de dés indique un multiple de 10, une telle situation se produit : si c'est une réussite, l'action est bien sûr réussie, mais le joueur obtient un plus imprévu (par exemple, le fonctionnaire corrompu se prend d'amitié pour lui...), ou bien, si c'est applicable, la réussite est exceptionnelle. Si c'est un échec, il tourne particulièrement mal, et le MJ se fera un plaisir de déchaîner son esprit tordu.

Pour comparer la réussite d'actions concurrentes, le MJ peut avoir besoin de recourir aux marges de réussites : pour chaque action, on soustrait à la chance finale de réussite le résultat du dé. Le résultat de cette opération est la marge de réussite. Plus elle est grande, plus l'action est réussie (ou ratée si c'est un nombre négatif). Si un personnage a fait une action exceptionnelle (multiple de 10 au dé), sa marge de réussite est doublée.

Gestion du temps :

Il est souvent important de connaître le temps consacré à une action. Pour cela, on utilise trois niveaux d'intervention. Le premier est le niveau tactique, assimilé à une situation de combat : il s'agit du tour de combat, ou « round », qui dure environ 10 secondes. C'est le temps nécessaire pour effectuer une action physique peu complexe. Le deuxième niveau est le niveau stratégique, assimilé à une situation de stress, sans qu'il y ait combat : il s'agit du tour stratégique, ou tout simplement « tour », qui dure environ 5 minutes. C'est le temps consacré à une action complexe, qui nécessite de prendre des précautions, ou une réflexion. Le troisième niveau est le niveau d'activité normale des personnages, hors-stress : on utilise les unités temporelles normales.

Cas des déplacements :

Les déplacements des personnages sont des actions qui sont automatiquement réussis, sauf circonstances exceptionnelles, laissées à l'appréciation du maître de jeu. Ce qu'il est important de connaître est la distance effectuée par un personnage en une durée donnée. Ceci est régi par la caractéristique Mouvement du personnage : on distingue trois vitesses différentes adoptées par le personnage, les Allures prudente, normale ou rapide ; ainsi que les différents niveaux temporels utilisés : tactique (mètres par round), stratégique (m par tour) ou normal (kilomètres par heure).

	Niveau tactique	Niveau stratégique	Niveau normal
Allure prudente	Mouvement m/rd	Mouvement x 20 m/tr	Mouvement x 0,5 km/h
Allure normale	Mouvement x 2 m/rd	Mouvement x 50 m/tr	Mouvement x 1,5 km/h
Allure rapide	Mouvement x 4 m/rd	Mouvement x 100 m/tr	Mouvement x 4 km/h

2) Le niveau de vie :

Le niveau de vie est un procédé qui permet d'éviter la gestion de tous les détails fastidieux de la vie du personnage. Il s'agit en fait d'un niveau qui représente toutes les commodités dont dispose un personnage, qui lui sont assurées par la dépense mensuelle d'une certaine somme. Cette somme représente les investissements et les traites, les dépenses de nourriture, d'habillement, de distractions qui se font chaque mois, et le niveau de luxe atteint.

La somme doit évidemment être versée chaque mois, faute de quoi le niveau de vie baisse, ou le personnage s'attire des ennuis (qui peuvent être juridiques ou autres, selon ses activités). Si un mois la somme n'est pas versée, le niveau de vie baisse dès le mois suivant d'un cran. Si le personnage souhaite maintenir le niveau de vie, il doit payer les arriérés en plus du mois courant. S'il ne les paye pas, les ennuis commencent à arriver sous la forme des créanciers.

Un personnage peut souhaiter s'assurer un niveau de vie en payant des mois d'avance. Le niveau de vie est alors assuré pour ces mois, sauf si des circonstances extérieures viennent modifier cela (par exemple le dynamitage de son appartement).

Sans domicile fixe	0 par mois	Cadre	10 000 par mois
Squatter	500 par mois	Cadre supérieur	50 000 par mois
Technicien	1 000 par mois	Dirigeant de société	100 000 par mois
Ingénieur	5 000 par mois	Star de la Simsens	au moins 500 000 par mois

3) L'expérience :

Au cours de sa vie, une personne a l'occasion d'apprendre beaucoup de choses, tout particulièrement lorsqu'elle y est confrontée au cours de ses expériences. Par ailleurs, une personne établie éprouve souvent de grandes difficultés pour étudier, elle a besoin pour cela d'une grande motivation. Pour des personnes aussi agitées que des personnages de jeu de rôle, cette motivation est généralement celle du risque, de l'aventure, et de la survie. C'est pour cette raison que les personnages progressent par le système des points d'expérience : lorsqu'une aventure est terminée, ou lorsqu'une interruption suffisamment longue intervient pour qu'ils puissent en tirer parti, les personnages sont récompensés par l'octroi de points d'expérience (PE).

Ces points attribués par le MJ doivent principalement rétribuer la participation de chaque personnage au scénario. De plus, le MJ peut accorder ou non des points supplémentaires selon que certains objectifs ont ou n'ont pas été atteints, que tel personnage a été particulièrement inventif ou stupide, que tel joueur a particulièrement bien interprété son rôle... Selon la vitesse de progression qu'il souhaite imprimer aux personnages, le MJ devrait distribuer entre 150 et 500 points d'expérience par joueur, pour une séance de jeu, 250 constituant une moyenne honnête.

Les points sont dépensés par les joueurs afin de faire progresser leur personnage dans les attributs, ou dans les compétences, selon le barème suivant :

Nouvelle compétence	100 PE	Augmenter un attribut	150 PE
Augmenter une compétence	50 PE x niveau actuel	Changer de carrière	0, 100 ou 200 PE

Cependant, la dépense des points d'expérience ne peut se faire que dans certaines conditions : le personnage doit se mettre dans des conditions d'entraînement favorables, sauf pour les augmentations d'attributs.

Les augmentations d'attributs se font de manière automatiques, après une nuit complète de repos.

Les augmentations de compétences se font sur la base de 1 mois x niveau visé et pour les connaissances pures de 3 mois x niveau visé. Au terme de ce délai, le niveau de la compétence étudiée augmente de 1. Il faut noter que ces délais sont relativement courts, ce qui permet de conserver un certain rythme à la campagne, tout en évitant de voir fleurir des niveaux élevés sur les feuilles des personnages en l'espace de quelques semaines de jeu.

Par ailleurs, le personnage doit disposer des équipements nécessaires à son étude, ce qui peut induire certaines dépenses. De plus, le MJ pourra augmenter ou réduire les délais d'études selon le matériel dont dispose un personnage pour étudier, ou si c'est une compétence dont le personnage s'est activement servi au cours de l'aventure.

Les changements de carrière ne demande d'autre formalité que de trouver à s'employer dans la nouvelle profession, et de se procurer les équipements nécessaires à son exercice.

4) La carrière et le changement de carrière :

La carrière offre au personnage un cadre de développement : il s'agit de la synthèse des possibilités de développement offertes au personnage dans le cadre de son activité principale. Par exemple, un soldat professionnel pourra développer ses talents de discrétion ou aux armes plus facilement qu'un diplomate, qui lui pourra s'entraîner à la politique. De même, le soldat exercera son corps plutôt que son esprit, alors que c'est l'inverse pour le diplomate. Tout ceci est représenté par le fait qu'un personnage ne peut pas développer une compétence à des niveaux élevés (3 ou plus) à moins que sa carrière ne l'y autorise, et qu'il ne peut développer ses attributs que dans la mesure où sa carrière l'y autorise.

Les carrières sont divisées entre les carrières de base, qui sont celles des personnages à leur création, et les carrières avancées, qui pourront être choisies par le personnage une fois qu'il aura complété sa carrière de base, et pas avant. Une carrière avancée se caractérise par cinq éléments : un profil d'augmentation des attributs, un profil d'augmentation des compétences, une liste de critères d'admission, une liste de débouchés, et bien sûr une description de la profession proposée.

Le profil d'augmentation des attributs donne pour chaque attribut une augmentation maximale. Ces augmentations sont toujours par rapport au profil initial du personnage, tel qu'il est apparu lorsque le joueur a tiré les caractéristiques de son personnage. Ainsi, un personnage ayant 32 dans sa Volonté initiale, qui complète deux carrières successives, proposant respectivement + 10 et + 20 en Volonté n'a pas au final une volonté de 62 (= 32 + 10 + 20), mais de 52 (= 32 + 10 + 10), qui dépasse de 20 la Volonté initiale, qui est le plus grand dépassement autorisé par les carrières suivies.

Le profil d'augmentation des compétences donne les compétences dans lesquelles le personnage est autorisé à dépasser le niveau 2, et quel niveau il peut atteindre dans chaque. Si un personnage change de carrière avant d'avoir augmenté toutes ses compétences aux niveaux autorisés par la carrière qu'il quitte, il ne peut plus les développer, sauf si sa nouvelle carrière l'y autorise également. Ceci est dû au fait qu'il ne dispose plus de l'environnement favorable à l'étude à des niveaux si complexes.

Les critères d'admission sont des conditions d'accès à une carrière auxquelles un personnage doit répondre avant de pouvoir entrer dans celle-ci. Toutes les carrières n'ont pas des conditions d'accès, seulement les plus rares et recherchées, qui placent très haut les exigences.

Les débouchés sont les carrières qu'un personnage peut choisir de suivre lorsqu'il a rempli toutes les conditions de sa carrière précédente (c'est à dire lorsqu'il n'a plus de possibilités de développement). Le changement de carrière est alors automatique et ne coûte aucun point d'expérience : le joueur n'a qu'à choisir l'un des débouchés. Un personnage peut avoir terminé une carrière et n'être pas intéressé par les débouchés qu'elle offre, ou bien elle peut n'offrir aucun débouché : le personnage peut alors choisir une autre carrière au prix de 100 points d'expérience. Enfin, un personnage peut vouloir changer de carrière alors qu'il n'a pas terminé celle qu'il poursuit. S'il a choisi l'une des carrières des débouchés, il peut changer de carrière au prix de 100 points d'expérience, ou bien de 200 points si la carrière choisie n'est pas dans les débouchés. Evidemment, un personnage ne peut pas choisir une carrière pour laquelle il ne remplit pas les critères d'admission.

LES MACHINES

LA CREATION D'UN VEHICULE

La conception d'un véhicule customisé dans ses moindres détails se fait suivant plusieurs étapes : le choix du châssis adéquat, de ses systèmes essentiels, comme le moteur, ainsi que son armement éventuel et les options possibles. De tout ceci sont déduites les caractéristiques du véhicule, qui serviront lors de la partie.

1) Choix des éléments composant le véhicule :

Le châssis est le squelette du véhicule, et son choix est le préalable indispensable : chaque châssis va imposer un certain nombre de contraintes sur toutes les parties du véhicule : le type de propulsion utilisé, la puissance maximale du moteur, la place occupée par le système de commandes... Un certain nombre de châssis différents sont proposés dans chaque catégorie de véhicules : motos, hovercrafts, avions, etc.

Les différents châssis proposent tous un espace qui peut être meublé à sa guise par le constructeur : ce sont les espaces libres. Chaque espace représente une unité d'occupation de l'espace, convention qui permet de simplifier le calcul de l'encombrement des options installées sur le véhicule. La place occupée par le châssis lui-même est représentée par les espaces de structure.

De plus, le châssis est déjà équipé d'une alimentation en énergie et des commandes nécessaires à son pilotage. Ceci occupe une certaine place, ce qui est représenté par des espaces d'occupation, répartis entre espaces d'alimentation, espaces de direction, et espaces d'habitacle : l'habitacle comprend le siège du pilote et les éventuels systèmes de survie. Si plusieurs pilotes sont nécessaires à la direction de l'appareil, il y a un siège par pilote.

Le châssis impose également des contraintes quant à la propulsion utilisée : le type de moteur (explosion, électrique...), le type de propulsion (roues, voiles...) et le type d'alimentation (essence, nucléaire...) sont imposés, ainsi que la puissance maximale de moteur que le châssis peut supporter.

Propulsion :

Une fois le châssis choisi, il faut choisir le moteur, caractérisé par sa puissance. Les moteurs pour un même type de châssis occupent une place grossièrement constante, et donc un nombre d'espace constant. Par contre la qualité subit des écarts considérables. Le choix du moteur va déterminer les performances du véhicule : sa vitesse, son accélération, sa consommation, son prix bien sûr... Certaines options pourront modifier ces performances.

Armement et options :

Cette étape, peut-être la plus importante dans la mesure où il s'agit de la personnalisation du véhicule, consiste à choisir les divers gadgets ou armements qui équipent le véhicule, ainsi que son éventuel blindage. Chaque option occupe un nombre déterminé d'espaces, ce qui représente un mélange de l'espace occupé et du poids de l'équipement. Le total des espaces consacré aux options ne peut bien sûr pas dépasser le nombre d'espaces libres

2) Détermination des caractéristiques :

Calcul des données chiffrées :

Cette étape synthétise les informations regroupées auparavant. Elle permet d'obtenir les caractéristiques techniques du véhicule, qui seront utilisables dans le jeu. Ceci passe par le calcul de certaines données, par des formules mathématiques :

$$\text{Vitesse} = \text{Puissance} \times \text{Facteur de Puissance} / \text{Total des Espaces occupés}$$

La vitesse obtenue est la vitesse maximale du véhicule en kilomètres par heure (km/h), qu'il ne peut jamais dépasser. Le facteur de puissance est caractéristique du moteur : il représente l'efficacité de la technologie utilisée (un moteur à réaction est plus efficace qu'un moteur à explosion, et a donc un facteur plus important). Le total des espaces

occupés est égal à la somme des espaces de structure, de moteur, d'alimentation, de direction, d'habitacle, ainsi que des espaces libres consacrés à des options : ceci représente le poids et la résistance à l'air ou à l'eau du véhicule.

$$\text{Autonomie} = (\text{Espaces d'alimentation} + \text{Suppléments}) \times \text{Facteur de Consommation} / \text{Puissance}$$

Le résultat est l'autonomie en heures du véhicule. Les suppléments sont les batteries ou réservoirs supplémentaires pris à titre d'option. Le facteur de consommation représente la sobriété du moteur : plus il est élevé, moins le moteur consomme.

$$\text{Accélération ou Décélération} = (\text{Vitesse} / 10) + \text{Options}$$

L'accélération ou la décélération sont les quantités maximales (en km/h) dont un pilote peut modifier la vitesse de son véhicule au cours d'un tour de jeu (soit environ 10 secondes). Ces grandeurs doivent être différenciées car elles peuvent être différentes, notamment du fait des options. Les options sont les modificateurs qui peuvent être apportés du fait de certains gadgets installés sur le véhicule.

$$\text{Freinage} = (\text{Vitesse} / 10) + 50 + \text{Options}$$

Le freinage est la quantité maximale (en km/h) dont un pilote peut diminuer la vitesse de son véhicule au cours d'un tour de jeu s'il réalise une manœuvre de freinage. Les options sont les modificateurs qui peuvent être apportés du fait de certains gadgets installés sur le véhicule.

$$\text{Prix du moteur} = \text{Puissance} \times \text{Facteur technologique}$$

Le prix du moteur est exprimé en crédits internationaux. Le facteur technologique est le prix de la technologie utilisée pour le moteur.

Le prix final du véhicule est bien sûr la somme des prix des divers éléments qui le composent.

Répartition des points de structure et de blindage :

L'état de détérioration d'un véhicule est représenté par des « points de structure », attribués aux différentes parties du véhicule. On distingue la structure interne, qui est le squelette du véhicule, de son blindage. La détérioration des mécanismes internes du véhicule est gérée par le système des coups critiques, décrit plus loin. Les points de structures sont en quelque sorte les points de vie du châssis. Chaque espace de structure interne correspond à 10 points de structure interne, et chaque espace libre consacré au blindage à 10 points de blindage. Les points de structure interne sont répartis en six localisations selon un pourcentage déterminé :

Landmates	Tronc : 30 %	Tête : 20 %	Jambes : 15 %	Bras : 10 %
Autres	Dessus : 20 %	Dr. / Gau. : 20 %	Av. / Arr. : 15 %	Dessous : 10 %

Les points de blindages sont répartis selon la volonté du concepteur entre les différentes localisations, avec une restriction : il ne doit jamais y avoir sur une localisation plus de deux fois plus de blindage que de structure interne. Cependant, les blindages spéciaux (Chobham, céramique...) sont répartis en tenant compte des points de blindage réels, et pas des points de protection, qui sont selon les cas deux, trois ou quatre fois plus nombreux.

Table des coups critiques :

La dernière étape est celle de la création des tables de coups critiques, qui permettent de déterminer quelles sont les parties internes touchées lorsque le véhicule subit des dommages graves. Ceci se fait par un jet de dés effectué sur une table qui répertorie tous les organes internes du véhicule, chaque espace occupé donnant une chance de toucher. Doivent donc être répertoriés tous les espaces occupés par des options, les espaces libres (qui seront signalés comme vides), les espaces de moteur, d'alimentation, de direction et d'habitacle. Les espaces de structures et de blindage constituent une exception, et n'ont pas à apparaître sur la table des coups critiques.

Chaque espace a une chance d'être touché égale à celle des autres espaces. Une table de pourcentage constitue donc un support approprié pour la plupart des véhicules. Les pourcents ne correspondant à aucun espace entraîneront un nouveau lancer de dé : par exemple, un hovercraft comportant 62 espaces occupés aura un espace détruit pour un jet de dé compris entre 1 et 62, et pour les jets compris entre 63 et 100, le jet de dés devra être réitéré jusqu'à ce qu'il donne un résultat compris entre 1 et 62, et indique donc la partie touchée. Pour de gros véhicules, il peut être

nécessaire de répartir les espaces entre deux tables de même importance, et de déterminer aléatoirement sur quelle table se fera le jet. Par exemple, un camion de 148 espaces aura deux tables de 74 espaces chacune.

Cas particulier des landmates :

Les landmates sont des véhicules anthropomorphes ou zoomorphes de taille variable. Les landmates sont des exosquelettes de taille comprise entre 2,5 et 4 mètres de haut. Leur conception originale en fait des supports très souples et adaptables, mais qui subissent des contraintes différentes de celles imposées aux véhicules classiques. Ceci impose un processus de création légèrement différent.

La première étape est le choix du nombre d'espaces libres, nombre compris entre 5 et 40. Ce nombre, qu'on notera X, va déterminer de nombreuses caractéristiques de la machine : les espaces occupés par les divers systèmes, la puissance maximale du moteur, le facteur de consommation et le prix du châssis.

Espaces de structure = $X / 2$
Espaces de moteur = $X / 3$
Espaces d'alimentation = $X / 3$
Espaces de direction = $X / 10$
Puissance maxi = $100 \times X + 100$
Facteur de consommation = $20\ 000 / \text{racine}(X)$
Prix du châssis des landmates = $35\ 000 \times X$

Les autres étapes se déroulent ensuite de la même manière que pour les autres véhicules.

Distinction entre véhicules lourds et légers :

Dans le but de simuler certains problèmes d'échelle, les véhicules subissent une distinction selon qu'ils sont ou non de taille particulièrement importante. Ceci n'a presque pas d'influence dans le processus de création du véhicule, mais concerne surtout le chapitre des Combats. Le principal changement dans la création du véhicule tient en deux points : les prix de certains équipements varient, ainsi que les espaces occupés par tous les équipements, du fait du changement d'échelle.

L'AVENIR DU VEHICULE

1) Le déplacement stratégique :

Distances parcourues :

Ainsi qu'on a pu le voir dans la section précédente, la vitesse des véhicules est chiffrée en kilomètres par heure (km/h). On peut en déduire la vitesse en kilomètres par tour stratégique (km/tr, un tour vaut 10 minutes) et en mètres par round de combat (m/rd, un round vaut 10 secondes). Pour obtenir ces vitesses, il faut diviser la vitesse en km/h par 6 (vitesse stratégique) ou la multiplier par 3 (vitesse tactique).

D'autre part, il est parfois important de déterminer la distance parcourue au cours d'un voyage de plusieurs heures ou de plusieurs jours. Pour cela, le conducteur doit normalement décider de plusieurs éléments : la vitesse de croisière, la durée de conduite par jour, le rythme des pauses éventuelles et le type de route suivie. Ceci doit permettre de mesurer le rythme de progression du conducteur. Dans le but d'éviter des calculs compliqués et fastidieux, le joueur définit une attitude typique reflétant la conduite de son personnage. Cette attitude va déterminer la distance parcourue toutes les heures, exprimée en pourcentage de la vitesse de pointe du véhicule, ainsi que la vitesse à laquelle il se fatiguera : un temps de base est indiqué, au terme duquel une pénalité cumulative est infligée à toutes les actions du personnage.

	Distance	Pénalité	Temps de base		Distance	Pénalité	Temps de base
Lente	35 %	- 5	2 heures	Pressée	75 %	- 5	45 min
Tranquille	50 %	- 10	2 heures	Rapide	90 %	- 5	30 min
Moyenne	60 %	- 5	1 heure	Urgente	100 %	- 5	20 min

Autonomie et consommation :

Le facteur d'Autonomie calculé dans la première partie du chapitre correspond à une consommation brute due à une utilisation intensive du véhicule. Il est évident qu'un conducteur adoptant une allure modérée aura tendance à

économiser ses réserves. En conséquence, à chacune des allures précédemment décrites correspond un pourcentage de consommation effective, qui tend à augmenter l'autonomie du véhicule.

Lente	60 %	Moyenne	70 %	Rapide	90 %
Tranquille	65 %	Pressée	80 %	Urgente	100 %

2) Le déplacement tactique :

L'échelle tactique est le niveau de jeu auquel on recourt dans une situation de stress, ce qui correspond à trois situations : le combat, la poursuite et les manœuvres dangereuses. Seuls les aspects du combat liés au déplacement sont traités ici. L'échelle tactique est équivalente pour les véhicules à l'échelle utilisée pour les personnages : le tour de combat est le même (voir Chapitre 5), c'est à dire à peu près 10 secondes.

Influence du terrain :

Les qualités d'adhérence de la surface sur laquelle évolue un véhicule sont d'une grande importance dans un contexte tactique, dans la mesure où certains revêtements se révèlent particulièrement dangereux du fait de leur instabilité ou de leur adhérence faible. Pour refléter ceci, un modificateur d'Adhérence est appliqué aux jets de manœuvre effectués, en fonction du terrain d'évolution. Certains modificateurs peuvent être combinés pour plus de réalisme : par exemple additionner les modificateurs en cas de conduite sur une route bitumée et enneigée.

Par ailleurs, il est évident que certains terrains se prêtent mieux que d'autres à une conduite à grande vitesse lorsqu'on a affaire à des véhicules terrestres. Aussi, à certains types de terrain est associé un pourcentage de la vitesse maximale du véhicule à ne pas dépasser. Si un véhicule se déplace à une vitesse plus importante, son conducteur doit faire tous les tours un jet de Conduite modifié par l'Adhérence du terrain, et par - 10 pour chaque fraction de 10 % de dépassement. Si certains pourcentages se recoupent, n'appliquer que le plus défavorable. Lorsqu'un échec se produit, la perte de contrôle du véhicule est résolue comme un échec de manœuvre.

Surface régulière	+ 0	100 %	Gravier	- 15	70 %
Surface grasse	- 5	100 %	Caillasse	- 25	50 %
Surface défoncée	- 10	80 %	Pluie	- 5	100 %
Bitume	+ 5	100 %	Grêle	- 10	80 %
Béton	+ 0	100 %	Neige	- 15	60 %
Terre	- 5	100 %	Verglas	- 25	30 %
Sable	- 10	90 %			

Accélération et freinage :

La connaissance de la vitesse des différents protagonistes est une donnée primordiale dans un combat de véhicule : cette vitesse va déterminer la difficulté de certaines actions et permettre de calculer les positions relatives de chaque véhicule. La gestion de la vitesse est malgré tout assez simple : chaque véhicule possède une caractéristique Accélération et une caractéristique Freinage, qui ont été calculées à sa création. Au cours d'un tour de combat, un pilote peut modifier la vitesse de son véhicule en positif ou en négatif d'une valeur pouvant atteindre le score d'Accélération (qui représente donc également la Décélération), ou bien en négatif d'une valeur pouvant atteindre le score de Freinage. Ceci est fait automatiquement et ne coûte rien en terme d'Actions, sauf si une valeur de Freinage supérieure à l'Accélération est utilisée : il s'agit alors d'un freinage brutal, au cours duquel le pilote peut perdre le contrôle de son véhicule : il est alors nécessaire de faire un jet de Conduite, modifié par la Maniabilité du véhicule et par les conditions de conduite (visibilité, adhérence), avec un bonus de + 20. De plus, un tel freinage requiert d'une Action de la part du conducteur.

Manœuvres :

Dans une situation de stress, le conducteur d'un véhicule lancé à grande vitesse, s'il doit accomplir une manœuvre modifiant de manière significative la trajectoire de son véhicule, doit réussir une manœuvre, faute de quoi il perd le contrôle de son véhicule. Ces manœuvres variées réclament au minimum une Action (parfois plus) du fait de la concentration qu'elles demandent, et un jet de Conduite doit donc être réussi, assorti d'une difficulté variant en fonction de la manœuvre tentée, de la Maniabilité du véhicule, ainsi que des conditions de visibilité et d'adhérence. Si le jet se solde par un échec, le conducteur perd le contrôle de son véhicule, et doit subir les conséquences décrites dans la section 3 : Les accidents. De plus, à la suite d'un échec à un jet de manœuvre, tant qu'un jet de manœuvre n'a pas été réussi, le conducteur lutte pour reprendre le contrôle de son véhicule, ce qui se traduit par une pénalité supplémentaire de - 10 à tous les jets de manœuvre tentés.

	Difficulté	Actions	Notes
Vitesse inférieure à 25 % de la vitesse maximale	+ 0	-	modifie une manœuvre
Vitesse entre 25 et 50 % de la vitesse maximale	- 10	-	modifie une manœuvre
Vitesse entre 50 et 75 % de la vitesse maximale	- 20	-	modifie une manœuvre
Vitesse supérieure à 75 % de la vitesse maximale	- 30	-	modifie une manœuvre
Virage à 45°	+ 0	1	
Virage à 90° (angle droit)	- 10	1	
Virage à 135° (épingle à cheveux)	- 20	2	
Virage à 180° (demi-tour)	- 35	2	
Virage en dérapage	var (- 15)	var (- 1)	modifie un autre virage
Eviter un obstacle	- 15	1	
Eviter un véhicule (même sens)	- 5	1	
Eviter un véhicule (sens opposé)	- 15	1	
Se mettre sur 2 roues	- 40	1	nécessite un tremplin
Conduite sur 2 roues	- 20	1	à effectuer tous les rounds
Saut sur tremplin	- 30	2	nécessite un tremplin
Contrôle perdu	- 10	-	modifie une manœuvre

3) Les accidents :

Lorsqu'une manœuvre échoue, le conducteur perd le contrôle de son véhicule. Ceci peut se solder de deux manières différentes : une collision ou une trajectoire chaotique (dérapage, tête-à-queue, tonneaux ou décrochage, décrochage pour un appareil aérien). Les conséquences normales d'un échec varient, selon la vitesse et l'adhérence du terrain, entre le dérapage, le tête-à-queue, les tonneaux, voire le décrochage du véhicule. Les collisions ne surviennent qu'à la suite d'un échec pour éviter un obstacle ou un véhicule, et peuvent être cumulatives avec un dérapage ou un envol si la trajectoire du véhicule rencontre un obstacle. Ceci est particulièrement courant sur des terrains confinés, comme en ville, par exemple.

Les pertes de contrôle :

Les effets exacts de l'accident sont déterminés par la somme de la vitesse du véhicule au moment de la perte de contrôle et du double du malus d'adhérence éventuel dû à un terrain difficile, le tout divisé par le total des espaces occupés du véhicule. Ce rapport correspond à un effet particulier, indiqué ci-dessous.

$$\text{Ratio} = (\text{Vitesse} + 2 \times \text{Adhérence}) / \text{Espaces}$$

0,5 et moins	Dérapage de 1 m	
0,75 et moins	Dérapage de 2,5 m + Dommages (1d3-1)	
1 et moins	Dérapage de 5 m + Dommages (1d6-1)	
1,25 et moins	Dérapage de 10 m + Tête-à-queue (30 %) + Dommages (1d6)	
1,5 et moins	Dérapage de 15 m + Tête-à-queue (60 %) + Dommages (1d6+5)	Décrochage
2 et moins	Dérapage de 5 m + Tonneaux (2) + Dommages (1d6+10)	Décrochage
3 et moins	Dérapage de 5 m + Tonneaux (5) + Dommages (1d6+15)	Décrochage
plus de 3	Décollage sur 5 m + Tonneaux (10) + Dommages (1d6+20)	Décrochage

- **Dérapage :** Le véhicule est déporté dans la direction de la trajectoire d'accident de la distance indiquée, mais conserve sa direction et la trajectoire normale n'est pas affectée.
- **Dommages :** Ce sont des dommages infligés à chacune des garnitures du véhicule (pneus, jupes, etc.)
- **Tête-à-queue :** Le véhicule a un certain pourcentage de chances (indiqué entre parenthèses) d'effectuer une rotation sur lui-même de $(1d6+3) \times 30^\circ$.
- **Tonneaux :** Le véhicule se met de travers et commence à faire des tonneaux. Chacun de ces tonneaux est considéré comme une collision effectuée à demi vitesse, localisée sur un des côtés du véhicule, déterminé aléatoirement. On considère que chaque tonneau représente une distance parcourue égale au double de la largeur du véhicule, et que la vitesse décroît régulièrement au cours des tonneaux.
- **Décollage :** Le véhicule quitte le sol sur quelques mètres et retombe. La partie touchant la première le sol subit l'effet d'une collision à même vitesse.
- **Décrochage :** Cet effet ne concerne que les véhicules volants et uniquement si la manœuvre ratée était un virage. Du fait d'un virage trop serré pour la vitesse adoptée, la portance est insuffisante pour maintenir le véhicule à son

altitude. Sa vitesse est divisée par deux et il tombe en chute libre tant que le pilote ne réussit pas un jet de Conduite approprié à - 20.

Il faut noter que tous les véhicules volant ou à effet de sol obtiennent une valeur nulle en Adhérence. De plus les véhicules volants, du fait de leur milieu d'évolution, restent inaffectés par les effets autres que le décrochage et la collision.

Il est important de connaître la trajectoire adoptée par le véhicule au cours de l'accident, afin de déterminer si une collision risque d'avoir lieu, entre autres raisons. La trajectoire d'accident est la moyenne de la trajectoire d'entrée et de la trajectoire qu'aurait suivi le véhicule en cas de succès de la manœuvre (en fait, la somme des vecteurs).

Les collisions :

Lorsque deux véhicules entrent en collision, chacun d'eux encaisse des dommages équivalents, localisés en fonction de leur position respective. Les effets exacts de la collision dépendent d'un nombre de facteurs limité : la vitesse de chaque véhicule, leur direction de déplacement et leur masse.

Pour résoudre la collision, il convient tout d'abord de déterminer quel est le véhicule percutant. Sa vitesse servira de base au calcul de la vitesse relative d'impact :

- en cas de collision frontale, la vitesse de l'autre véhicule s'ajoute pour donner la vitesse relative d'impact.
 - en cas de collision arrière, la vitesse de l'autre véhicule se retranche pour donner la vitesse relative d'impact.
 - en cas de collision latérale, sa vitesse est égale à la vitesse relative d'impact.
 - en cas de collision oblique, les choses se compliquent : on a besoin de connaître l'angle formé par les trajectoires des deux véhicules pour déterminer la part d'énergie transmise dans la collision par le véhicule percuté.
- Pour ceux qui n'ont pas peur des formules mathématiques, la formule est la suivante (mais je ne pense pas leur apprendre quelque chose), sachant que V_{RI} est la vitesse relative d'impact, V_A la vitesse du véhicule percutant, V_B la vitesse du véhicule percuté et (AB) l'angle formé par les trajectoires des deux véhicules :

$$V_{RI} = V_A - V_B \times \text{Cos} (AB)$$

- Pour ceux dont l'exactitude n'est pas le souci premier (ou qui n'ont pas de calculatrice sous la main), le tableau ci-dessous donne la correspondance en pourcentages pour quelques angles. Il suffit ensuite d'ajouter la vitesse du véhicule percutant à la fraction de la vitesse du véhicule percuté indiquée par le tableau.

Angle d'impact	Pourcentage de transmission	Commentaire
0°	- 100 %	Collision arrière
15°	- 95 %	
30°	- 85 %	
45°	- 70 %	Collision de trois-quarts arrière
60°	- 50 %	
75°	- 25 %	
90°	0 %	Collision latérale
105°	+ 25 %	
120°	+ 50 %	
135°	+ 70 %	Collision de trois-quarts avant
150°	+ 85 %	
165°	+ 95 %	
180°	+ 100 %	Collision frontale

Une fois la vitesse relative d'impact connue, les dégâts infligés à chaque véhicule sont indiqués par un jet de dommages, comme décrit au Chapitre 5. Le niveau de l'attaque subie par un véhicule dépend de la vitesse relative d'impact, exprimée en kilomètres par heure, et de la masse du véhicule qui le percute (son nombre d'espaces total), soit :

$$\text{Niveau d'attaque} = \text{Nombre d'espaces} \times (\text{Vitesse relative d'impact})^2 / 1000$$

Le problème se modifie légèrement lorsque la collision n'a pas lieu entre deux véhicules mais entre un véhicule et un objet fixe, ou de vitesse très faible par rapport au véhicule (moins de 10 %). La part de l'objet fixe dans les

dommages de la collision ne tient plus à sa vitesse, mais à sa dureté, c'est-à-dire sa capacité à réfléchir l'énergie cinétique reçue. Selon la matière, le maître de jeu devra assigner un pourcentage de réflectivité à l'objet : il s'agit du pourcentage du niveau d'attaque reçu qui est renvoyé sur le véhicule percutant. Voici quelques exemples de coefficients de réflectivité :

Paroi métallique	100 %	Arbre	80 %	Paroi de plâtre	40 %
Roche épaisse	95 %	Paroi de brique	60 %	Matelas de plume	10 %

Une dernière question pouvant présenter une importance est celle de connaître la vitesse des véhicules après la collision. Contre un obstacle fixe, à moins qu'il soit possible que le véhicule l'ait traversé, le véhicule est arrêté. Si le MJ estime que l'obstacle a été traversé, le véhicule ressort avec une vitesse diminuée du double du coefficient de réflectivité. Dans le cas de deux véhicules, la vitesse finale est égale pour les deux véhicules à la moyenne de leurs vitesses originelles. Cette moyenne, il est important de le noter, se calcule en tenant compte du sens de déplacement : dans le cas d'une collision frontale, par exemple, il faut soustraire la vitesse la moins importante pour calculer la moyenne.

Il est évident qu'après une collision, on considère que les conducteurs (s'ils sont encore conscients) ont perdu le contrôle de leurs véhicules, et qu'ils doivent le regagner en réussissant un jet de manœuvre.

Les dommages au véhicule et aux passagers :

Les dommages au véhicule lors d'une collision doivent être localisés sur le véhicule en fonction de l'impact (avant / arrière / droite / gauche / dessus / dessous), et résolus comme une attaque, ainsi qu'il est décrit dans le Chapitre 5.

Il est possible qu'un passager soit touché lorsque des dommages sont infligés au véhicule. Ceci a lieu lorsqu'un Coup Critique est localisé dans un espace d'habitacle occupé par un passager ou le conducteur. Le passager subit alors une attaque de force égale au nombre de points de structure interne qui ont été détruits par les dommages à l'origine de ce Coup Critique. L'attaque est ensuite résolue normalement, ainsi qu'il est indiqué au Chapitre 5.

4) L'entretien du véhicule :

Les réparations :

Lorsqu'un véhicule a souffert, à la suite d'un accident ou d'un combat, il y a deux solutions : changer ou réparer. Si la première solution ne réclame qu'un porte-monnaie bien garni, la deuxième réclame certaines connaissances de la part de l'officier.

Dans un premier temps, il convient de mettre au point un diagnostic : le fait de manquer de détecter certains dégâts peut se révéler coûteux et/ou dangereux. Le mécanicien doit donc effectuer un jet de la compétence de Construction/Réparation appropriée, assorti des modificateurs suivants :

Un jet réussi lui indique l'essentiel des réparations à effectuer, alors qu'une réussite spéciale lui permet de détecter également les problèmes les mieux cachés ou les moins importants. A l'opposé, un échec lui permet de ne savoir comment réparer qu'un ou deux problèmes mineurs, le laissant désemparé face au gros du travail. Un échec spécial correspond à un diagnostic totalement erroné : toute tentative de réparation laissera de côté les vrais dégâts, et de plus aggravera la situation.

Conditions de réparation		Matériel	
Extrêmes	- 20	Trousse de mécanique	- 15
Mauvaises	- 10	Installation légère / mobile	+ 0
Moyennes	- 5	Garage professionnel	+ 10
Bonnes	+ 0	Laboratoire	+ 20
Excellentes	+ 10	Pas de personnel d'assistance	- 10

Une fois l'estimation des dégâts réalisée, il est possible de s'attaquer aux réparation proprement dites. Le blindage se restaure facilement, tant que l'on dispose de la matière première. Le problème réside dans la réparation de dommages occasionnés par les Coups Critiques. En fait, les seuls dégâts réparables sont ceux qui ont été occasionnés au Moteur, à la Direction, à l'Alimentation, à une Option ou à une Arme : les Munitions sont généralement détruites. Cependant, les dommages aux Armes ou aux Options peuvent relever d'une compétence de C/R différente, même si le processus de réparation est le même.

Un jet de Construction/Réparation est effectué par le mécanicien au bout de trois heures, chaque jet occupant un total de six heures : ceci donne la possibilité d'abandonner le jet en cours, si le mécanicien s'aperçoit que quelque

chose cloche. Chaque Coup Critique demande un jet distinct de réparation, et dans chaque système (Moteur / Direction / Alimentation /...) les dégâts sont réparés en commençant systématiquement par les plus graves.

Une réussite normale permet simplement une réparation standard, alors qu'une réussite particulière divise par deux le temps de réparation. Un échec normal se solde par le fait que le travail n'a pas progressé, mais cela ne dure que trois heures, alors qu'un échec spécial signifie que le travail a été gâché : le travail n'a pas avancé et un Coup Critique supplémentaire a même été infligé. Si le système en cours de réparation avait subi le nombre maximal de Coups Critiques, il est irrémédiablement détruit, au-delà de tout espoir de réparation.

Les modifications :

Il est possible de modifier un véhicule pour lui rajouter des Options, des Armes, ou changer son Moteur... Bref, toutes sortes de bricolages visant à optimiser un véhicule. Ceci concerne également la construction d'un véhicule ex-nihilo, si ce n'est un châssis, tout de même ! Toutes ces opérations sont gérées de la même manière, suivant un principe proche de celui des réparations. La condition principale est que le châssis du véhicule puisse supporter les ajouts que l'on va y faire, c'est à dire qu'il dispose d'un nombre d'espaces suffisant. La seconde condition est bien évidemment de disposer des équipements nécessaires, et la troisième de disposer du matériel que l'on veut greffer sur le véhicule. Une fois tous ces éléments rassemblés, les réjouissances peuvent commencer.

L'opération de montage proprement dite nécessite un jet de Construction/Réparation dans chacune des disciplines concernées par le matériel en cours de montage ; ce jet s'effectue au bout de huit heures d'installation, la séquence d'installation durant douze heures. Une telle durée de douze heures est nécessaire pour chaque espace occupé sur le châssis par l'équipement installé. Par exemple, une prise d'interface de conduite de véhicule installée sur un hélicoptère demandera douze heures d'installation, et des jets de C/R Hélicoptères, C/R Ordinateurs et C/R Electronique seront effectués au bout de huit heures.

Le jet est effectué en prenant en compte les modificateurs indiqués ci-dessous, avec un modificateur supplémentaire de - 20. En cas de réussite normale du jet, le matériel en cours de montage est installé correctement, alors qu'une réussite spéciale permet de diviser par deux le temps de montage. En cas d'échec normal, les huit premières heures d'intervention sont perdues, mais le matériel n'est pas abîmé. Cependant, un échec spécial aboutit à douze heures perdues et à un matériel endommagé : le matériel en cours d'installation subit l'équivalent d'un Coup Critique, et il doit être réparé avant de pouvoir être monté.

Conditions d'installation		Matériel	
Extrêmes	- 20	Trousse de mécanique	- 15
Mauvaises	- 10	Installation légère / mobile	+ 0
Moyennes	- 5	Garage professionnel	+ 10
Bonnes	+ 0	Laboratoire	+ 20
Excellentes	+ 10	Pas de personnel d'assistance	- 10

5) Les aides à la conduite :

Les ordinateurs de bord :

Il est parfaitement banal de disposer d'un ordinateur de bord : la plupart des véhicules en sont munis, qui prennent de multiples formes. Quelques constantes reviennent cependant : on trouve notamment des appareils constitués d'un écran tactile accompagné d'une reconnaissance vocale et d'un synthétiseur. Une autre tendance est l'utilisation de projection des informations sur les pare-brise ou les casques, mais de nombreux conducteurs ne supportent pas d'avoir des informations en permanence dans leur champ de vision. D'autre part, un grand nombre de véhicules civils est équipé de balises GPS, qui viennent compléter l'ordinateur de bord dans son rôle de guide du conducteur.

Techniquement, l'ordinateur décharge le conducteur de tout le travail d'orientation, en lui fournissant des cartes extrêmement détaillées sur lesquelles la position et l'orientation du véhicule sont matérialisées. De plus, de nombreuses données environnementales peuvent être fournies : fluidité de la circulation, meilleurs itinéraires, analyses du comportement des conducteurs voisins, anticipation des risques... Certains ordinateurs de bord sont très complets, au point de faire la jonction avec les pilotes automatiques.

Les pilotes automatiques :

Les vrais pilotes automatiques sont beaucoup plus rares que les ordinateurs de bord car ils coûtent assez chers : malgré de nombreuses tentatives, les concepteurs n'ont aboutis qu'à des échecs devant la difficulté de créer des systèmes-experts suffisamment complexes pour se révéler à même de garantir la sécurité en conduite. Ceci n'a été possible qu'avec le développement de véritables intelligences artificielles. Comme souvent, cette technologie est

apparue en premier dans le domaine militaire, avec l'apparition de drones autonomes, puis on a vu se répandre des véhicules à pilote automatique dans le civil, particulièrement sur le marché du luxe, avec des mini-IA dédiées à la conduite.

Un pilote automatique dispose de toutes les fonctionnalités des ordinateurs de bord les plus avancés. De plus, s'il peut laisser les commandes manuelles à un conducteur humain, il est également parfaitement capable de prendre les commandes du véhicule de façon parfaitement autonome et de conduire avec une sécurité qui n'a souvent rien à envier aux meilleurs pilotes humains, la régularité de la machine en plus. Chaque pilote automatique est caractérisé par deux attributs : son Initiative et sa Conduite, toutes deux notées en pourcentage, et qui sont utilisées exactement comme si le pilote automatique était un conducteur normal.

L'INTERFACE

1) L'interface, c'est quoi ?

Une interface est un espace cybernétique de communication, qui met en relation le système nerveux d'un utilisateur avec un dispositif, qui peut être extérieur ou implanté, en faisant ainsi une véritable extension de la personnalité de l'interfacé, par une relation du type maître - esclave. Ces extensions ont été développées dans le domaine de la personnalité subconsciente, de la mémoire et du savoir acquis, des armes, des véhicules et des ordinateurs.

Le mot interface désigne très précisément l'interconnexion et la communication qui existe entre le système nerveux et le dispositif, qui se manifeste pour les sens de l'interfacé sous la forme d'une extension hallucinatoire interactive, greffée sur ses sens normaux. Une de ses caractéristiques est que l'extension devient une extension à part entière du corps, qui est activée par la force de la volonté, comme le serait un bras ou une jambe. Le dispositif cybernétique fournit à la personnalité de l'interfacé les outils cognitifs nécessaires à l'assimilation de cette extension, de façon à ce que son utilisation soit parfaitement intuitive.

Le support physique de l'interface est un réseau bioélectronique, qui connecte le cerveau de l'utilisateur et un réseau de biopuces, réseau lui-même connecté, souvent via un datajack, au dispositif interfacé. Les biopuces, implantées à la base de la boîte crânienne, contiennent les logiciels gérant et centralisant les ordres et les informations.

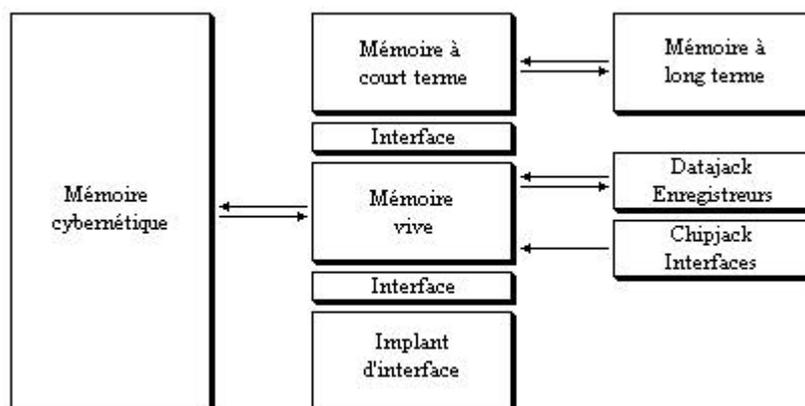
2) Les interfaces de personnalité :

Cette interface extrêmement complexe influence les éléments les plus fondamentaux de la personnalité de l'interfacé, voire en remplace certains, en fonction des schémas proposés par une biopuce connectée via un chipjack. La biopuce contient un schéma de personnalité cohérent et viable, comprenant des stéréotypes de comportement, de réaction, d'orientation de la pensée, qui agissent tous au niveau du subconscient. Selon la personnalité choisie, des bonus ou des malus en Commandement, Calme, Volonté ou Sociabilité peuvent être apportés. Ces modificateurs dépassent rarement + 20 ou - 20.

Ces puces ont un fort potentiel addictif si leur contenu n'est pas sévèrement contrôlé : à chaque personnalité est associé un niveau de dépendance qui est directement fonction de l'affirmation de la personnalité artificielle, de sa richesse et de sa complexité. Une dépendance psychologique peut donc très bien apparaître.

Des laboratoires clandestins ont mis au point une version de cette interface qui ne câble pas les zones du cerveau responsables du subconscient, mais celles responsables du plaisir et de la douleur. Les biopuces de plaisir vendues au marché noir stimulent ces centres en une incroyable diversité de manières. Le caractère naturellement addictif de ces puces a été volontairement développé à un niveau élevé, rarement inférieur à 40.

3) Les interfaces mémorielles :



Cette interface coordonne les différents outils cybernétiques d'enregistrement qu'un personnage pourrait s'être fait implanter, avec la mémoire cybernétique et la mémoire organique. La complexité de cette interface ne réside pas dans la gestion des données, qui ne sont que des informations brutes, mais dans la gestion de la mémoire : elle se sert en effet de la mémoire à court terme de l'interfacé comme d'une mémoire vive.

Elle n'a cependant pas accès à la mémoire à long terme, sauf si l'interfacé fait l'effort de se souvenir. Ces souvenirs peuvent alors être enregistrés, mais les enregistrements restent généralement inintelligibles : très confus, brouillés, emmêlés d'émotions personnelles intraduisibles. C'est d'ailleurs pour cela qu'on a mis au point des enregistreurs cybernétiques.

Par contre, l'interfacé peut se servir de la mémoire cybernétique comme d'un bloc-notes mental, tant qu'il met ses pensées sous une forme verbale ou conceptuelle claire. Il est également possible d'enregistrer des informations importées d'autres interfaces, ou d'un système de stockage de données numériques, qu'il s'agisse d'une puce de données, via un chipjack, ou d'un ordinateur ou d'une base de données, via un datajack.

4) Les interfaces de logiciels :

Il existe deux types différents d'interface de logiciel, qui fonctionnent toutes deux sur le même principe : les cogniciels et les réflexogiciels. Ces interfaces câblent les zones du cerveau responsables de la mise en application des connaissances et de l'expérience. La différence entre les deux vient du fait que les cogniciels ne concernent que la connaissance, les disciplines intellectuelles (par exemple : Anglais, Psychologie...), tandis que les réflexogiciels impliquent une part plus ou moins grande de savoir-faire manuel ou corporel (par exemple : Esquive, Hovercraft...). En conséquence de quoi l'interface de réflexogiciels est accompagnée d'un dispositif cybernétique envahissant tout le corps afin de contrôler finement la mise en œuvre de ce savoir-faire.

Ces interfaces coordonnent donc le chipjack, où se trouve connectée une puce de biogiciel, et le système nerveux. Le biogiciel synthétise tous les modes de raisonnement, d'analyse et de réaction propres à une compétence ou connaissance particulière, et il fournit les données nécessaires à leur mise en œuvre. Tout ceci correspond à un niveau précis dans la compétence ou connaissance en question. Lorsque la puce est connectée, on considère que le personnage possède le niveau correspondant dans cette compétence ou connaissance.

Il est à noter que l'interface de réflexogiciels limite la complexité des réflexogiciels du fait des contraintes techniques inhérentes au câblage : ceci est représenté par le fait que la somme des niveaux des réflexogiciels branchés simultanément ne peut dépasser le niveau de l'interface, qui est de 10 au maximum.

5) Les interfaces d'armes :

Cette interface très spécialisée fut l'une des premières développées, dès que la technologie des bio-connecteurs fut maîtrisée, et elle apparut à peu près simultanément dans les laboratoires des armées européenne et américaine. Elle optimise la manipulation d'une arme à feu en minimisant les gestes inutiles, en anticipant les mouvements de l'arme et de sa cible, et en débarrassant le tireur des soucis subalternes grâce à un véritable petit ordinateur de bord (mémorisation des cibles potentielles, gestion des munitions, point de visée...).

Les bonus suivants sont obtenus :

- + 10 au coefficient de Tir,
- - 10 à l'esquive de ce tir,
- dès qu'il vise, en plus du bonus au tir, le tireur peut choisir la localisation touchée, et il double le résultat du dé de dommages,
- le tireur sait toujours exactement quel est le point visé, combien il reste de munitions,
- en cas de tir automatique, toutes les cibles sont considérées comme primaires,
- les tirs automatiques et en rafale sont coordonnés de façon à pouvoir éviter les alliés qui se trouveraient dans le champ de la rafale.

6) Les interfaces matricielles :

Cette interface, apparentée à un générateur Simsens, coordonne le cerveau de l'interfacé avec une console de cyberspace, via un datajack. Elle génère un paysage virtuel qui remplace les perceptions normales de l'interfacé, à partir des informations lues par la console sur le WorldNet. Cet environnement virtuel présente l'avantage de simplifier énormément l'évolution dans le WorldNet. L'interfacé active les diverses fonctions de sa console par des icônes, ou par le clavier virtuel qui apparaît devant lui. Chaque personne connectée et chaque programme est représenté par une telle icône, qui permet la communication. Les sensations sont reproduites dans une certaine mesure

pour le toucher, la vue et l'ouïe, et un sens supplémentaire grossièrement comparable à la télépathie est ajouté pour gérer les conversations : les informations ne sont pas lues, ni entendues, mais " comprises ".

Par ailleurs, les pirates informatiques ont développé des méthodes qui permettent de se glisser " à l'envers du décor ", au niveau d'intervention des SysOps (les opérateurs des systèmes). Le pirate n'est plus perçu par les usagers normaux, mais il continue de les percevoir, et lui agit au niveau des programmes, et non plus des " objets "-icônes : il n'est plus pour les ordinateurs qui gèrent la Matrice qu'un flux d'information comme un autre. En perception " inverse ", le pirate perçoit les flux d'information, la structure des programmes, les défenses... et peut interagir avec eux.

Du fait de sa conception, selon laquelle les ordres sont pris directement à la source, le cerveau, et sont reliés sans intermédiaires, l'interface optimise le maniement des ordinateurs, et en optimise le temps de réponse. Son accès direct aux centres sensoriels permet une simulation de bon niveau des sens. Tout ceci induit un certain nombre de bonus dans son utilisation, qui sont détaillés dans le chapitre sur la Matrice.

7) Les interfaces de véhicules :

Cette interface, la plus complexe de toutes, ressemble par sa conception à la fois aux interfaces de réflexogiciels, d'armes et matricielle. En effet, tout le corps est câblé dans le but d'optimiser la coordination et la précision des gestes dans la conduite d'un véhicule. De plus elle peut prendre en charge les armes installées sur un véhicule qui sont câblées, à la manière d'une interface d'armes. Enfin, les sensations du conducteur sont remplacées par une simulation spécialement adaptée, dans laquelle l'interfacé " devient " la machine grâce aux multiples capteurs répartis dans celle-ci : il est au courant des moindres détails de l'état de son véhicule. Enfin, le câblage de l'interfacé est également conçu comme un accélérateur de réflexes.

Il existe actuellement trois générations dans le développement de cette interface, d'efficacité croissante :

	Mouvement	Attaques	Initiative	Tir	Esquive	Conduite
1 ^{ère} génération	+ 1	+ 1	+ 10	+ 10	- 10	+ 10
2 ^{ème} génération	+ 2	+ 2	+ 20	+ 15	- 15	+ 20
3 ^{ème} génération	+ 3	+ 3	+ 30	+ 20	- 20	+ 30

Il est à noter que les bonus en Mouvement, Attaques, et Initiative sont disponibles à tout moment, alors que les autres le sont uniquement en connexion avec un véhicule.

LA MATRICE

LA MATRICE ET LA GRILLE

Le développement des technologies des télécommunications et de l'informatique a généré une nouvelle dimension, la Matrice, un espace parallèle non-euclidien, dont l'essence réside dans la circulation de l'information. Cet espace a pour support le regroupement des mémoires des milliards d'ordinateurs répartis dans le monde, reliés par le réseau des télécommunications (satellites et téléphone) : c'est ce qu'on appelle la grille ou le Réseau.

1) La structure du Réseau :

Définie par Gibson comme une vaste "hallucination collective", la Matrice n'a plus grand chose en commun avec son ancêtre Internet. A la suite des trois crashes informatiques du début du XXI^{ème} siècle, l'infrastructure du réseau a été complètement refaite et rationalisée. Un centre spécial a été bâti en Suisse, chargé d'abriter les énormes calculateurs qui jouent le rôle d'Opérateurs Système, ou SysOp (NB : ce terme désigne aussi des opérateurs de réseaux locaux ou privés). Cinq autres centres ont été construits, à Houston, Rio De Janeiro, Johannesburg, New Delhi et Tokyo, qui sont asservis au Net Managing Centre de Zurich, et servent de tête de réseau à chacune des grandes divisions territoriales.

Ces centres sont eux-mêmes relayés à une échelle locale par des stations qui dirigent les réseaux locaux. Ces stations font l'objet de concessions à des compagnies de télécommunication. Les stations locales relayent par faisceaux micro-ondes les appels internationaux vers l'un des nombreux satellites circulant en orbite basse, puis vers l'un des 60 satellites du réseau géostationnaire. L'appel est ensuite transmis par le réseau géostationnaire à un autre satellite en orbite basse couvrant la zone de destination de l'appel. Finalement, l'appel est relayé par la station locale jusqu'à l'appareil appelé. Les stations locales gèrent également la retransmission par radio jusqu'aux téléphones ou ordinateurs portables. Par contre les stations mobiles, qui sont des antennes émettrices et réceptrices portables, émettent directement en direction d'un satellite. Un satellite émettant vers une station mobile se sert du système GPS (Global Positionning System), qui permet de situer avec précision une balise se trouvant en un endroit quelconque de la surface du globe. Il vise alors une zone géographique restreinte, au sein de laquelle se trouve la station mobile.

Chaque satellite géostationnaire est identifié par son numéro d'ordre, le premier couvrant la fraction de faisceau horaire allant des longitudes 0° à 6° Est. Chaque station locale est désignée par un nom, généralement celui de la ville la plus importante se trouvant dans la zone qu'elle dessert. De plus, ces stations reçoivent parfois des numéros d'ordre, dans les villes importantes, lorsque plusieurs stations sont nécessaires pour desservir toute l'agglomération.

Chaque poste pouvant recevoir un appel est identifié par une suite alphanumérique, qui suit une nomenclature précise : [Satellite géostationnaire récepteur].[Station réceptrice].[N° personnel]. Ce qui peut donner par exemple : 47.Miami_8.1875406. Ce numéro est celui utilisé pour passer de simples appels téléphoniques ou pour envoyer du courrier électronique. Par ailleurs, chaque site de réalité virtuelle se voit attribuer à son enregistrement un numéro individuel d'appel, précédé des lettres VR (pour Virtual Reality), auquel se trouve associé une fiche d'identification, sorte de brève présentation du site destinée à faciliter les recherches des utilisateurs. On obtient par exemple : 18.Oulan-Bator_2.VR13291.

Les six Net Managing Centres contiennent les protocoles de codage de la réalité virtuelle. Ils reçoivent des stations locales les informations brutes du paysage virtuel local, et envoient en retour des informations complexes qui sont relayées ensuite aux télécoms et aux consoles par les stations locales. Une fois lues par la console, ces informations reconstituent le paysage virtuel, ou cyberspace.

Par ailleurs, chaque console, télécom ou réseau local génère une icône en trois dimensions, dont le volume est proportionnel à la complexité de l'architecture concernée et à la quantité de données qu'elle contient. Cette icône est constituée de deux parties : l'une fixe, appelée "home", figure la connexion au réseau WorldNet, et correspond dans la réalité virtuelle à la localisation physique objective de l'utilisateur. L'autre partie, mobile, appelée le "self", figure le point de vue de l'utilisateur et le rend détectable par les autres utilisateurs connectés : il s'agit de sa localisation subjective dans la réalité virtuelle. Cette partie de l'icône est de petite taille, correspondant aux programmes générant l'icône. La console génère les deux parties de l'icône et envoie les données à la station locale, qui les insère à la

localisation correspondante dans le paysage virtuel préexistant. L'interaction entre les usagers du cyberspace et leur environnement se traduit ainsi par un échange incessant d'informations entre la station locale et la console ou le réseau de l'utilisateur.

2) Se servir du Réseau :

Il y a trois moyens d'accéder au WorldNet : les ordinateurs classiques connectés ou les télécoms, les équipements de réalité virtuelle (VR-suit), et les consoles de cyberspace (cyberdeck). Sur un télécom, le paysage apparaît à l'écran : la simulation est inexistante, et le temps de réponse est faible, bref ça rame ! Un VR-suit est déjà plus performant : il s'agit d'un casque-écran et de data-gloves (gants de données), qui servent de périphériques d'entrée-sortie, éventuellement accompagnés d'un filet numérique : une sorte de filet composé de capteurs recouvrant tout le corps, afin de mesurer les mouvements. L'ensemble est connecté à une console spéciale, qui sert d'adaptateur avec un ordinateur ou un télécom. Il y a déjà une bonne simulation et le temps de réponse est moyen. Un cyberdeck représente la pointe de la technologie : connecté via son interface matricielle, le decker reçoit une simulation optimale et en temps réel, qui ne peut être distinguée de la réalité autrement que par son décor.

Une fois en possession du hardware nécessaire, pour se connecter il faut disposer d'un numéro télécom personnel. Ceci implique la souscription d'un abonnement auprès d'une compagnie de télécom. La compagnie loue alors à l'abonné un circuit protégé, destiné à être enfiché dans un emplacement spécial sur l'ordinateur, le télécom ou la console de l'utilisateur. Cette puce contient les protocoles de codage de l'icône, ainsi qu'une icône par défaut si l'utilisateur n'en a pas déjà. Il est facile de se procurer de nombreuses icônes préprogrammées, ou d'en commander une à une société spécialisée qui soit faite sur mesure.

Une autre exigence est de posséder un compte bancaire on-line approvisionné. En effet, la connexion se paie à l'heure, même si les prix sont généralement très accessibles, et fait l'objet de prélèvements directs. La plupart des compagnies de télécom proposent l'ouverture d'un tel compte à la souscription d'un abonnement, ce qui épargne des formalités.

Une fois qu'il répond à ces conditions, l'utilisateur peut accéder aux possibilités de WorldNet selon deux modes : un usage restreint qui se limite à l'usage du téléphone et du courrier électronique, et un usage complet qui permet de faire un plein usage des possibilités de la réalité virtuelle.

3) La Réalité Virtuelle :

Tout ce qui précède concerne essentiellement l'aspect technique de l'usage de la Grille. Cependant, pour l'utilisateur moyen de la Matrice, ces formalités sont prises en charge ou bien par les services de clientèle des compagnies de télécommunication, ou bien par son ordinateur, qui répond à des commandes vocales et dont l'interface est très conviviale : n'importe qui peut apprendre en quelques minutes à se servir suffisamment bien d'un ordinateur pour s'en servir dans la Matrice.

Mais cette fameuse Matrice, à quoi ressemble-t-elle ? Il convient dans la Matrice de distinguer deux éléments, qui obéissent à des règles différentes : les icônes des réseaux et des usagers, et la Matrice à proprement parler.

La Matrice désigne en effet dans le langage courant la réunion de ces trois éléments, car ils sont intimement liés, cependant le terme désigne à l'origine l'espace virtuel qui connecte dans le cyberspace les réseaux locaux et les ordinateurs des particuliers. Cet espace a l'apparence d'une vaste plaine de néon quadrillée, sur laquelle sont parsemées les icônes des réseaux locaux et des différents « homes » présentement connectés. Sa hauteur est limitée, mais les curiosités de l'espace matriciel font qu'il est impossible d'atteindre la limite de cet espace, mais que l'on a l'impression de pouvoir s'élever autant que l'on veut. L'espace de la Matrice est constamment parcouru par des flux de données, matérialisé par les courants colorés, mais sur lesquels il est impossible d'agir, à moins de passer dans l'envers du décor.

Les icônes sont elles d'apparence variable, celle-ci étant déterminée par un programme spécial. L'icône peut avoir n'importe quelle apparence, et n'obéit qu'à deux règles : chaque icône est unique, protégée par un cryptage spécial afin de garantir la sécurité des usagers, et la taille de l'icône « home » est proportionnelle à la complexité du système qu'elle identifie. La taille de l'icône « self » répond aux mêmes règles, mais sa taille ne dépend que des programmes qui gèrent l'apparence de l'icône.

4) La criminalité informatique :

Un espace où circule une telle quantité d'informations a évidemment vu se développer une criminalité conséquente, basée sur le détournement de ces informations. Elle se manifeste selon deux grandes formes.

La première de ces formes est la floraison d'un véritable marché noir on-line, qui s'est installé dans les failles du réseau, les espaces qui ont été aménagés dans la mémoire de centres de gestion du réseau par des employés indelicats, les boucles dues à des défauts de programmation, qui ne sont normalement pas accessibles aux compagnies de télécom, et les comptes ou adresses normaux qui servent de façade à des activités illégales. Ces sites sont des lieux de discussion, de négociation et de vente. Leurs localisations et leurs adresses sont bien sûr jalousement gardées pour les protéger des forces de l'ordre, qui viendraient autrement perturber les trafics qui s'y tiennent.

On y trouve des banques non-déclarées, à la durée de vie courte mais qui peuvent fournir tous les services bancaires classiques, assortis d'une confidentialité totale, ainsi que toutes sortes de ventes par correspondance, qu'il s'agisse d'armes, de drogue, d'informations sensibles, de services « spéciaux », et c'est là qu'on peut entrer en contact avec la plupart des acteurs classiques du monde des ombres : trafiquants, receleurs, blanchisseurs d'argent ou de données, fourgues, muscles à louer... et bien sûr pirates informatiques.

Ce qui nous amène bien sûr à la deuxième des formes de criminalité, qui est le détournement des données, par l'intrusion dans les systèmes informatiques : le piratage, ou « hacking ». La Matrice est évidemment le théâtre privilégié des hackers, netrunners et autres deckers, qui se servent du réseau pour pénétrer les ordinateurs des honnêtes citoyens, et leur dérober leurs données pas très propres, ou tout simplement leurs crédits. Ceci a entraîné le développement de multiples moyens de défense pour protéger l'accès aux données, et l'apparition de moyens encore plus nombreux de passer ces défenses.

Pour s'infiltrer dans un réseau ou ordinateur privé, le hacker fait « planter » de manière limitée et contrôlée les programmes de gestion du réseau, ce qui lui permet d'accéder à un autre niveau de la réalité virtuelle, de se glisser dans « l'envers du décor ». Le pirate est alors perçu par les centres de gestion non plus comme une icône, mais comme un programme, et il peut agir de la même façon qu'un SysOp. Le decker n'est plus perçu par les utilisateurs normaux, mais il continue de les voir. Il voit également les programmes, qui sont matérialisés par ses logiciels d'intrusion, notamment les programmes qui constituent l'ossature de la Matrice locale. Cependant, il peut être perçu par les programmes qui agissent au même niveau que lui : les IA, les SysOps et les programmes conçus spécialement, comme les défenses anti-intrusion. Le decker peut alors tenter d'agir sur les différents programmes résidant, à l'aide de logiciels spécialement conçus, qui usent de commandes prioritaires pour s'infiltrer dans le programme en fonctionnement, et le modifier de l'intérieur.

Si de nombreux deckers travaillent en free-lance, espérant réaliser un gros coup en pénétrant les réseaux d'une corporation et en revendant au plus offrant les données dérobées, des tas d'autres gens sont intéressés par les talents des deckers, au point que s'assurer les services d'un pirate est devenu quelque chose de parfaitement banal, voire indispensable dans les affaires : un pirate compétent et qui sait éviter les coups trop tordus est sûr de faire fortune.

LE PIRATAGE

1) Géographie des réseaux :

La Matrice est faite de l'interconnexion de réseaux locaux, privés ou publics, qui répondent à des caractéristiques communes. Ces caractéristiques, tout hacker se doit de les connaître et de savoir en tirer parti, s'il veut survivre dans le métier. Les réseaux sont traités de la même manière, qu'il s'agisse du serveur télécom d'un simple particulier, de conception très simple, ou du serveur Intranet d'une corporation, qui peut réunir plusieurs milliers de machines, desservies par une IA. Chaque réseau est décomposé en sites de différents types, caractérisés chacun par un niveau de sécurité. Ces sites ont chacun une fonction particulière, et sont reliés entre eux de manière précise.

Niveau de Sécurité :

Chaque site dans la Matrice possède un niveau de Sécurité, qui représente la qualité de sa programmation, et la difficulté qu'éprouvera un decker à passer dans « l'envers du décor » et à y exécuter ses programmes de piratage : un site d'un bon niveau de Sécurité refusera tout simplement de se plier aux instructions contradictoires des programmes du pirate, et se conformera à sa programmation initiale. Les règles correspondantes sont détaillées plus loin.

Différents sites existants :

- **Unité centrale :** Ce site est le cœur du système, le serveur dans le cas d'un réseau, ou l'unité centrale pour un ordinateur. C'est en général l'endroit le plus lourdement défendu du système, exception faite parfois de certaines unités de stockage de données. Une fois ce site atteint, on peut y faire toutes les opérations qu'un utilisateur privilégié comme un SysOp peut y faire : par exemple couper les alarmes, obtenir les caractéristiques du réseau, déconnecter le réseau de la Matrice... Il faut noter qu'on ne peut normalement pas se rendre depuis un autre site

dans l'unité centrale, sauf si l'on se trouve dans « l'envers du décor ». Ceci explique qu'elles soient si défendues : tout intrus est à priori malveillant.

- **Unité de sous-traitement** : Ce site représente un coprocesseur dédié à certaines tâches, ou bien un poste de travail dans un réseau. Les unités de sous-traitement sont toujours directement reliées à une autre unité de sous-traitement ou à l'unité centrale. Depuis ce type de site, on peut accéder à de nombreuses informations, mais on ne peut faire aucune opération prioritaire, ou qui ait un impact sur l'ensemble du réseau : pour cela, il faut accéder à l'unité centrale. Le rôle premier des unités de sous-traitement est d'assister l'unité centrale dans certaines tâches complexes et de rediriger l'information vers son destinataire légitime dans un réseau.
- **Unité de stockage de données** : Ce site représente une mémoire de stockage. Il est généralement asservi à une unité de sous-traitement ou à l'unité centrale. Une fois sur ce site, on peut accéder aux informations stockées, les modifier et les effacer. De même que l'unité centrale, les unités de stockage de données sont généralement faites pour n'être accessibles que par le SysOp, ou par quelqu'un se situant au même niveau de la Réalité virtuelle.
- **Module-esclave** : Ce site représente généralement une unité robotique, ou tout autre système mécanique ou électronique situé dans la Réalité physique asservi au système. Une fois sur ce site, on peut faire marcher ou stopper le mécanisme asservi. Les modules-esclaves sont généralement connectés à une unité de sous-traitement, rarement directement à l'unité centrale.
- **Nœud d'accès** : Ce site représente une connexion du système à la Grille. Il s'agit d'un site d'accueil ou de présentation. S'il est connecté à une unité de stockage de données, on peut y lire les informations stockées dans l'unité, mais pas les modifier. Pour cela, il faut se rendre dans l'unité, ce qui n'est accessible qu'à un SysOp.
- **Port d'entrée / sortie** : Il s'agit d'un périphérique d'entrée / sortie, par exemple un moniteur, une imprimante, ou un dataglove. Une fois sur ce site, on peut faire sortir des données par le périphérique, ou bien simuler l'entrée de données dans le système par ce périphérique. Les ports E/S sont généralement connectés à des unités de sous-traitement et un port est connecté à l'unité centrale.

2) Opérations dans la Matrice :

Dans la Matrice, les proportions sont trompeuses : il ne faut jamais oublier que la seule unité de mesure est le volume de mémoire et le temps de calcul nécessaire, ce qui est un bon indice de la complexité. Il n'existe pas vraiment de distance, puisque le cyberspace est reconstitué et projeté sur des écrans, ou dans l'esprit des personnes connectées. Le cyberspace est un paysage en trois dimensions fondé sur des critères arbitraires, mais ces critères acceptés par tous sont devenus une norme de référence. La perception et les déplacements ne sont donc limités que par la volonté des concepteurs des protocoles de codage de la Matrice.

Perception dans la Matrice :

On peut distinguer trois distances pratiques de perception. A portée d'observation, le personnage connecté peut observer les formes des icônes mais ne peut pas pour autant les identifier. Un personnage situé dans un site se trouve à cette distance des sites connectés à celui dans lequel il se trouve. Un personnage situé dans la Réalité virtuelle mais hors de tout site se trouve à portée d'observation de tous les sites dépendant de la station locale dans laquelle se trouve le « self » du personnage.

A portée de senseurs, un personnage distingue les icônes et peut les identifier par leur forme, mais il a la possibilité de les analyser précisément grâce à un logiciel, ou grâce aux indications éventuelles fournies par le site. Un personnage se trouvant dans un site est normalement à cette portée de toutes les icônes se trouvant dans le même site, sauf s'il entre en contact avec l'une d'elles. Lorsqu'un personnage se trouve à cette portée d'un ennemi potentiel, un round de combat commence, et il est nécessaire de déterminer si les adversaires s'identifient en tant que tel.

A portée de contact, un personnage peut agir sur une icône, en l'activant ou en lançant un utilitaire sur elle. C'est la portée normale de fonctionnement des logiciels et la portée de combat. A cette distance, sauf si un programme est conçu pour se camoufler, les icônes sont identifiées.

Mouvement dans la Matrice :

Le mouvement dans la Matrice peut se faire de deux façons différentes : par des sauts, ou en glissement. Les sauts consistent à se repositionner dans la Matrice à un endroit identifié par ses coordonnées. Ce déplacement est quasiment instantané, ne réclamant que le temps nécessaire au calcul du nouveau paysage virtuel par les stations locales, mais présente l'inconvénient de réclamer des coordonnées précises.

Le déplacement par glissement est un mouvement vectoriel : le decker indique la direction voulue, la vitesse voulue, et les coordonnées du « self » sont automatiquement recalculées par la console. La vitesse de déplacement est totalement subjective, et ne sert qu'à mettre à l'aise les utilisateurs. La vitesse réelle ne dépend que d'un seul facteur : la caractéristique Vitesse de la console. Tout mouvement est donc relatif, et le mouvement apparent dépend

essentiellement de la comparaison des Vitesses des consoles et des programmes en présence et des paramètres définis par les utilisateurs de console pour leur confort.

Exécuter un utilitaire :

Chaque site dans la Matrice possède un niveau de sécurité, qui s'oppose à l'exécution d'utilitaires de piratage. Lorsqu'un decker veut lancer l'un de ces programmes illégaux, il doit exécuter un jet de Piratage. Si ce jet est réussi, il ne réussit pas à lancer le programme voulu, et doit recommencer le round suivant. Si le jet est réussi, le pirate a réussi à lancer son programme. Un jet en opposition doit être fait : niveau de Sécurité + 1d6 contre niveau de l'utilitaire + 1d6. Si le jet de l'utilitaire est le plus élevé, il s'exécute correctement. Si le jet de Sécurité est le plus élevé, l'utilitaire ne s'exécute pas et plante : il doit être entièrement rechargé. Enfin si les deux jets sont égaux, on refait un jet en opposition.

3) Sécurité matricielle :

Le développement du piratage a évidemment entraîné une réplique, sous la forme d'alarmes et de programmes anti-intrusion. Ces mesures dans leur ensemble sont surnommées GLACE (pour Générateur Logiciel Anti-intrusion par Contre-mesures Electroniques, terme emprunté à William Gibson), et on distingue généralement trois catégories, fondées sur le niveau de danger de ces programmes :

La glace blanche est constituée de programmes passifs gardant les points d'accès à un système, notamment au moyen de mots de passe. Si quelqu'un tente de passer outre, la glace déclenche une alarme auprès du SysOp, qui met l'ensemble du système en état d'alerte (alerte interne). Si la mise en garde se confirme, l'alerte est communiquée à l'extérieur du système (alerte externe), aux utilisateurs physiques du réseau, qui peuvent choisir d'isoler le réseau, ou par exemple d'envoyer un decker à la poursuite de l'intrus. Ces principes sont déclinés selon plusieurs modes en différents programmes : ce type de glace est le plus courant, utilisé aussi bien par des particuliers que par des organismes ou par des corpos.

La glace grise est constituée de programmes actifs, qui réagissent à l'alarme déclenchée par une glace blanche, ou qui s'activent s'ils détectent eux-mêmes un intrus tentant de passer outre à leur garde. En plus des fonctions d'une glace blanche, ces programmes peuvent disposer de plusieurs fonctions différentes, comme tenter d'identifier l'intrus, le faire planter, griller sa console, ou identifier sa localisation géographique... Si quelqu'un active une glace grise, elle déclenche l'alarme auprès du SysOp, et entre immédiatement en action. Ces programmes sont nettement moins répandus que les glaces blanches, en raison de leur prix. Il est donc peu fréquent d'en trouver chez un simple particulier, à moins que celui-ci n'ait des données particulièrement sensibles à protéger. Par contre, ces glaces forment généralement la défense principale des organismes, administrations et corporations.

La glace noire est constituée par de redoutables programmes actifs, qui sont régis par une législation très sévère. En effet, ces programmes visent à provoquer chez l'intrus, s'il est connecté par un datajack, un biofeedback léthal. La glace noire s'attaque directement au système nerveux de l'intrus, et l'agresse en le soumettant à des impulsions contradictoires. Ceci est potentiellement mortel chez un intrus directement interfacé sur la Matrice, alors qu'une personne utilisant un équipement de réalité virtuelle risque tout au plus quelques brûlures dues à son casque-écran, et la destruction de son matériel. Quant à un ordinateur classique, le risque est nul, sauf pour le matériel, qui risque d'être détruit (même s'il est douteux qu'un decker réussisse avec un tel matériel à s'infiltrer assez loin dans un réseau pour être confronté à une glace noire). Par ailleurs, une glace noire peut posséder diverses fonctions propres aux glaces blanches ou grises, et elle déclenche directement une alerte externe lorsqu'elle est activée. Même dans les plus puissantes organisations, ces glaces sont rares, et ne protègent que les points stratégiques du système : ces programmes sont extrêmement cher et sophistiqués, faisant appel aux techniques de pointe de la neurologie et de la cybernétique. De plus, ils sont soumis à une législation on ne peut plus rigoureuse.

4) Techniques d'intrusion matricielle :

Un decker tentant de pénétrer dans un site protégé dispose de plusieurs techniques : il peut tenter de pénétrer le système depuis la Matrice, ou s'infiltrer depuis un nœud d'accès dans le système protégé, ou encore tenter de le contaminer par un virus.

La pénétration matricielle :

La pénétration matricielle est la technique de piratage la plus spectaculaire, mais aussi la plus dangereuse : elle consiste à entrer de force dans le système qu'on vise, depuis la Matrice. Ceci implique de « trancher dans la glace » : les systèmes sont généralement protégés des intrusions depuis le réseau par des défenses importantes. C'est en effet la manière la plus pratique pour un hacker d'entrer dans un système : il n'a pas besoin de se connecter physiquement à l'intérieur du système, ce qui lui permet d'opérer s'il le veut depuis l'autre bout du monde, ni de passer par des

intermédiaires, dont il faut s'assurer la loyauté. La pénétration est cependant une méthode hasardeuse lorsqu'on l'utilise contre des cibles bien protégées : la glace qui défend l'accès au système depuis la Matrice est généralement la plus sophistiquée utilisée dans ce système, et il n'est pas inhabituel, pour de grandes compagnies par exemple, d'utiliser pour cela de puissantes glaces noires.

S'il est possible de pénétrer par la Matrice en utilisant les programmes normaux, que l'on trouve sur les cyberdecks de tous les hackers du monde, de nombreux pirates expérimentés préfèrent lorsqu'ils disposent du temps nécessaire écrire un programme d'infiltration spécial, configuré spécialement pour la glace à laquelle ils s'attaquent. Une fois à l'intérieur du système, le pirate peut prendre le relais, ou bien, s'il est très bien renseigné sur l'architecture du système dans lequel il pénètre, il peut avoir automatisé dans son programme toutes les tâches à effectuer, et se contenter d'en surveiller le déroulement. Si cette technique réclame beaucoup plus de temps (plusieurs jours au minimum), elle se révèle beaucoup plus sûre, tant du point de vue de la réussite de la passe que de la sécurité du decker.

L'infiltration :

La deuxième technique consiste pour le decker à se connecter physiquement sur un nœud d'accès interne au système qu'il veut pirater. Ceci peut se faire de deux manières : en se déplaçant physiquement sur les lieux (par exemple dans les locaux d'une administration), ou en se connectant au site via la Matrice, mais en fournissant les codes qui permettent au système d'identifier le hacker comme un SysOp.

Si le decker se connecte physiquement au système, ceci présente l'inconvénient de l'obliger à aller sur les lieux, avec tous les inconvénients que cela représente du point de vue de la sécurité. Si le hacker se connecte en tant que SysOp, les choses sont beaucoup plus simples : il peut faire à peu près ce qu'il veut car il contrôle tous les programmes du système. La difficulté réside dans le fait de se procurer le code d'identification du SysOp, qui est généralement précieusement gardé.

La contamination :

La troisième possibilité consiste à écrire un programme spécial qui, une fois introduit dans le système à pirater, y effectuera les tâches désirées. Cette solution, qui est la plus sûre pour le decker, puisque le virus est entièrement autonome, se heurte à deux difficultés.

La première est d'infiltrer le programme dans le système. On peut bien sûr l'introduire par la Matrice, ce qui correspond à une pénétration matricielle ; il est également possible de l'introduire physiquement dans les ordinateurs du système, par exemple en soudoyant un utilisateur normal du système pour le faire : recopier les données ; enfin on peut introduire le virus sous une forme déguisée, comme un courrier électronique, ou un virement bancaire.

Une fois le virus introduit dans le système, il doit y survivre suffisamment longtemps pour y effectuer sa tâche : éviter les glaces à l'intérieur du système. Le virus doit donc être autonome pour s'adapter aux circonstances, et posséder des défenses suffisantes. Ceci a conduit à ce que les virus les plus dangereux deviennent de véritables petites intelligences artificielles, de volume important, alors que de nombreux virus beaucoup plus simples subsistent, véritables nuisances pour les simples particuliers qui n'ont pas les moyens de s'acheter des programmes de glace de bonne qualité.

5) Combat matriciel :

Lorsqu'un decker est confronté à une glace ou à un autre decker, la situation est résolue comme un combat, dont le principe est proche du déroulement du combat réel (cf. Chapitre 5). Le combat se résout en suivant des phases de combat similaires : Surprise – Initiative – Stress – Résolution des actions. Par ailleurs, on peut noter que les actions dans la Matrice se déroulent beaucoup plus rapidement que dans le monde physique : les contraintes y sont différentes. En conséquence, les rounds ne représentent qu'une durée d'environ 1 seconde, au lieu de 10 secondes dans le monde physique.

Les programmes de glace et les consoles de cyberspace sont définies par des attributs (décrits dans la section III : Les outils), qui permettent de confronter leurs performances. Ces attributs sont pour les glaces l'Efficacité, la Puissance, la Solidité, la Vitesse, les Senseurs, la Discrétion et les Actions. Pour les consoles, il s'agit du Microprocesseur, la Solidité, la Vitesse, les Senseurs, la Discrétion, l'Accélération. Chaque glace et chaque console possède un nombre de points de dégâts égal à leur Solidité.

Surprise :

Au cours de cette phase, qui intervient dès que deux adversaires potentiels sont à portée de senseurs, on détermine si le hacker ou la glace détecte à temps son adversaire. Chacun doit effectuer un jet : la glace doit réussir un jet d'Efficacité, et le decker un jet de Piratage. Si le jet est raté, l'adversaire n'est pas détecté. Si le jet est réussi, les capacités de détection de chacun sont comparées avec les capacités de dissimulation de l'autre : un decker analyse avec

ses Senseurs + le niveau d'un éventuel utilitaire applicable + 1d6, et se dissimule avec sa Discrétion + le niveau d'un utilitaire + 1d6. Une glace analyse avec ses Senseurs + 1d6, et se dissimule avec sa Discrétion + 1d6. L'un des adversaires est détecté par l'autre lorsque le score de détection est strictement supérieur au score de dissimulation. Si les scores sont égaux, l'adversaire est détecté mais pas localisé. Si une réussite particulière est faite au jet d'Efficacité ou de Piratage, le score du d6 est multiplié par deux.

Si aucun des protagonistes ne s'est aperçu de la présence de l'autre, le round se termine. Si les deux adversaires se sont mutuellement détectés, le round se poursuit normalement. Si l'un des protagonistes ne détecte pas l'autre, il est surpris : il perd le bénéfice de sa première action, et son action suivante doit être obligatoirement de nature défensive.

Initiative :

Celui des adversaires qui a le meilleur score en Initiative a le privilège de choisir ses actions et de les annoncer en dernier, et de les exécuter en premier. L'Initiative est égale pour les glaces à leur Efficacité, et pour les deckers à leur Initiative, éventuellement modifiée par des drogues ou les circuits d'Accélération de la console.

Les joueurs et le MJ annoncent les actions de leurs personnages par ordre d'initiative croissante, et les actions sont résolues par ordre d'initiative décroissante. Un combattant ayant plusieurs actions voit la première intervenir au rang correspondant à son Initiative, la 2^{ème} à I - 10, la 3^{ème} à I - 20, etc. Il est toujours possible de renoncer à l'initiative, et de retenir son action jusqu'au moment opportun. Une action retenue est alors considérée comme une réaction (voir Chapitre 5).

Stress :

Même les hackers les plus endurcis peuvent craquer, et peu de gens ont un comportement glorieux à leur première passe. Pour refléter ceci, chaque personnage doit, lors du premier tour d'un combat, réussir un test de Calme afin de garder son contrôle (minimum 10 % de chances).

Première passe	- 20	Vétéran	+ 40
Expérimenté	+ 0	Surpris	- 10
Endurci	+ 20	Glace noire	- 10

Si le test est réussi, le personnage garde son contrôle. Si le test est raté, le personnage entre en frénésie, et doit choisir entre deux types de comportements : l'attaque, ou la fuite. S'il choisit de réagir en attaquant, il fonce droit sur sa cible, et se bat jusqu'au bout, jusqu'à ce qu'il ait triomphé de son (ou ses) adversaire(s). Si le personnage a opté pour la fuite, il se déconnecte immédiatement et s'enfuit du lieu depuis lequel il a effectué sa passe au plus vite, afin de trouver un lieu sûr.

Ces comportements n'empêchent pas le personnage d'agir de façon intelligente, il doit simplement aller jusqu'au bout de son idée. Lorsque la situation de combat a disparue, le personnage se calme de lui-même. Si un allié tente de le raisonner, le personnage peut tenter un jet sous son Calme tous les rounds où on l'aide, jusqu'à ce qu'il se soit calmé, avec les malus applicables à la situation (minimum 10 % de chances).

Résolution des actions :

Il s'agit de la résolution des actions qui ont été déclarées par les combattants, par ordre d'initiative décroissante. Les résultats, une fois déterminés par les règles qui suivent, sont immédiatement appliqués.

Chaque combattant a le choix entre plusieurs types d'actions possibles : attaquer, contrer une attaque, poursuivre ; et pour les deckers : charger ou décharger un logiciel, fuir, se déconnecter.

- **Attaquer :** Pour le prix d'une action, un decker ou une glace peut porter une attaque contre son adversaire. Une attaque est réussie lorsqu'un jet sous Piratage ou Efficacité est réussi. La console ou la glace perdent alors un certain nombre de points de dégâts, égal à : Dégâts = Potentiel d'Attaque – Potentiel de Défense. Ces potentiels sont différents pour les glaces et les consoles :
 - Attaque (console) : Microprocesseur + niveau du logiciel d'attaque + 1d6
 - Défense (console) : Solidité + niveau du logiciel de défense + 1d6
 - Attaque (glace) : Puissance + 1d6
 - Défense (glace) : Solidité + 1d6
- **Contrer une attaque :** Il est possible en réaction de chercher à contrer une attaque, ce qui correspond à une esquive. Il faut alors réussir un jet sous Efficacité ou Piratage. Si ce jet est réussi, l'attaque échoue automatiquement.
- **Charger un logiciel :** Un decker peut, pour le prix d'une action, donner l'ordre à sa console de charger en mémoire vive un programme stocké en mémoire morte. La console peut charger en un round un nombre maximum de Mp égal à sa Vitesse ; le chargement se poursuit tant que le programme n'a pas été entièrement

chargé, ou que le decker n'a pas donné l'ordre d'annuler ce chargement (ce qui coûte une action). Dès que le chargement est fini, le programme est actif, et peut donc être utilisé dès le round suivant, à condition qu'il réussisse son jet d'exécution. Il est possible de charger plusieurs programmes en même temps : les ressources de la console sont alors réparties équitablement entre les logiciels, indépendamment de leur taille, sauf si le decker spécifie une répartition différente des ressources (ce qui coûte une action).

- **Décharger un logiciel** : Il est possible, pour le coût d'une action, de décharger un logiciel de la mémoire vive. Ceci se fait de manière quasiment instantanée, et la console récupère dès le round suivant une taille de mémoire vive correspondant à la taille du programme déchargé.
- **Fuir et poursuivre** : Un decker peut choisir de fuir le combat, pour le prix d'une action. Son opposant doit alors décider s'il compte le poursuivre, ce qui coûte également une action. Si le decker n'est pas poursuivi, la fuite est automatiquement réussie. S'il est poursuivi, chacun des adversaires effectue un jet de Vitesse + 1d6. Si la vitesse du fuyard est la plus importante, la fuite réussit, et il peut changer de localisation dans le système. Sinon, la fuite échoue, et le combat continue normalement.
- **Se déconnecter** : Pour pouvoir se déconnecter, le decker doit d'abord réussir une action défensive (attaque contrée ou fuite), puis utiliser une action. Si l'opposant n'attaque pas du round, il suffit de sacrifier une action. Cependant, se déconnecter de cette manière présente des inconvénients : dans un réseau privé, la déconnexion laisse des traces, qui permettent au SysOp de remonter à bref délai jusqu'au « home ». De plus, une déconnexion brutale est très désagréable, car elle ébranle le système nerveux, qui doit se réajuster aux nouvelles conditions : le decker est sonné pour plusieurs rounds (1d10 – Endurance) et perd un point de Blessure (maux de tête, saignements de nez...)

Conséquence des dégâts :

Sauf exception, les dégâts infligés en combat matriciel visent à faire planter la console ou la glace visée. Les dégâts infligés se soldent par la perte de points de Solidité. Ceci n'affecte pas la Solidité permanente (qui correspond à l'Endurance des êtres vivants), qui reste utilisée pour résister aux dégâts, tout au long du combat, mais réduit la Solidité temporaire (qui correspond aux points de Blessure des êtres vivants). Aucun effet néfaste n'intervient tant que tous les points de Solidité temporaire ne sont pas perdus. Si une console ou une glace subit des dégâts supérieurs à sa Solidité, on assiste à un plantage : le decker est éjecté de la Matrice et subit les effets d'une déconnexion brutale (voir ci-dessus), ou la glace est déchargée du système.

Si le responsable du plantage est une glace grise, il risque d'y avoir des effets secondaires, qui dépendent du type particulier de glace utilisé. Si c'est une glace noire, il peut également y avoir des effets particuliers, et le decker subit immédiatement une perte de points de Blessure égal au double de la Puissance de la glace noire. Si les points perdus dépassent le capital de points de Blessure du decker, il subit un Coup critique, comme il est expliqué dans le chapitre 5.

LES OUTILS

1) Ordinateurs et consoles :

Chaque ordinateur ou console est défini par un certain nombre de caractéristiques, qui quantifient ses différentes fonctions, leur efficacité. Notées sur une base de 10, ces caractéristiques peuvent cependant être plus importantes. Seules les mémoires vive et de stockage ne sont pas notées sur 10 : elles n'ont pas de base particulière.

- **Microprocesseur** : Le microprocesseur est l'âme-même de la console : c'est une grosse puce de silicium ou de cristal reconfigurable, entièrement faite de circuits électroniques. Ces circuits servent à calculer et à effectuer les programmes stockés en mémoire. Le niveau du microprocesseur détermine en grande partie l'efficacité de la console, car il mesure sa puissance de calcul, sa précision. C'est également lui qui gère l'interaction du decker avec la Matrice, en traduisant les signaux reçus par des SysOps et des Managing Centres. Aucun programme de niveau supérieur au niveau du microprocesseur ne peut fonctionner sur une console ou un ordinateur.
- **Vitesse** : La vitesse, complémentaire du microprocesseur pour évaluer les performances réelles d'une console, mesure la vitesse d'exécution du microprocesseur et sa vitesse de déplacement dans la Matrice. Elle mesure également la célérité des périphériques d'entrée / sortie de la console : c'est la quantité maximale de Mp qui peut être chargée en mémoire vive en un round.
- **Solidité** : Cette caractéristique mesure la qualité des composants et de l'architecture de la machine : c'est l'équivalent des points de Blessure et d'Endurance pour un être vivant.

- **Senseurs** : Ceci mesure la définition des circuits graphiques de la console : à la fois la finesse de la réalité virtuelle qu'elle reconstitue et sa capacité à identifier à distance des structures ou systèmes informatiques.
- **Discrétion** : Ceci mesure l'impact involontaire de la console sur son environnement matriciel : certaines consoles sont plus « discrètes » que d'autres, c'est-à-dire qu'elles génèrent moins de parasites, et se fondent mieux dans le décor, une fois passées dans le niveau fondamental de la réalité virtuelle.
- **Accélération** : Ceci mesure la qualité des circuits d'accélération de la console. Ces circuits sont spécifiques aux consoles de cyberspace, et ne peuvent être utilisés que sous interface matricielle. Distincts de la vitesse d'exécution de la console, il s'agit de circuits d'accélération des réflexes nerveux du decker, qui fournissent des avantages comparables à ceux des câblages de réflexes, mais uniquement dans la Matrice. Chaque niveau d'accélération offre + 1 Action, + 10 Initiative.
- **Mémoire vive** : La mémoire vive, ou RAM, est la capacité maximale de stockage de programmes actifs : les programmes doivent être chargés en mémoire vive avant de pouvoir être utilisés, et l'ensemble des logiciels actuellement en fonctionnement ne peut avoir une taille, exprimée en mégapulses (Mp), supérieure à la mémoire vive. D'autre part, la gestion de la mémoire vive est très exigeante en terme de puissance de calcul, et la taille de la RAM ne peut pas dépasser le niveau du Microprocesseur x 10.
- **Mémoire de stockage** : La mémoire de stockage, ou mémoire morte ou ROM, est la capacité des périphériques de stockage de la console : l'ensemble des logiciels, actifs ou non, et des données en mémoire ne peut pas avoir une taille, exprimée en mégapulses (Mp), supérieure à la mémoire de stockage.

Il existe, on l'a déjà vu, plusieurs types de machines donnant accès au cyberspace, qui possèdent leurs spécificités.

Les ordinateurs classiques sont souvent des postes de travail dans un réseau local : ils ont une vocation professionnelle, et ne sont pas très adaptés à la navigation sur le Réseau. Le usage normal ne réclame pas une très grande puissance, et leur architecture n'autorise pas des performances extrêmes. Ils sont généralement composé d'une unité centrale et d'un moniteur, accompagnés de divers périphériques : reconnaissance vocale, clavier alphanumérique, imprimante multifonction... Certains modèles orientés vers un usage spécial, comme une utilisation sur le terrain, se résument à un casque à visière, sur laquelle les données sont projetées, avec un micro et une reconnaissance vocale. Les ordinateurs classiques ne peuvent avoir de caractéristiques supérieures à 2, mais la mémoire de stockage n'est pas limitée.

Les télécoms visent une utilisation domestique, et sont équipés pour répondre à des utilisateurs exigeants sur le plan du graphisme et de la vitesse d'exécution, ainsi que pour être couplés à des dispositifs de domotique. Ce sont généralement des machines très intégrées, peu évolutives, mais qui suivent de très près la technologie, notamment pour ce qui est des jeux sur le Réseau. Les télécoms ont cependant une puissance limitée, pour des raisons économiques : ce sont des objets de grande consommation, qui regroupent les fonctions du téléphone, de l'ordinateur, de la console de jeu, de la télévision et de la chaîne hi-fi : ils ne peuvent avoir de caractéristiques supérieures à 5.

Les équipements de réalité virtuelle sont généralement des périphériques d'un télécom, mais il est aussi possible de les trouver à titre autonome. Ils sont composés d'un boîtier, la « reality-box », qui correspond à l'unité centrale (ce rôle est joué par le télécom lorsque l'équipement est connecté sur une telle machine), et d'autre part d'un ensemble de périphériques, désignés génériquement par le nom de « VR-suit », qui comprennent un casque-écran (qui reconstitue visuellement le paysage du cyberspace), des « datagloves (qui procurent des sensations tactiles et servent de périphérique d'entrée, pour donner des ordres), un filet numérique (qui permet de reconstituer les mouvements du corps) et parfois une combinaison intégrale (qui reconstitue des impressions tactiles sur l'ensemble du corps). Ces équipements s'adressent à des amateurs très exigeants, réclamant un niveau de simulation élevée. En fonction des moyens de chacun, des modèles très variés existent, y compris des simulateurs d'une très grande puissance : leurs caractéristiques peuvent monter jusqu'à 8.

La console de cyberspace, ou cyberdeck, représente le nec plus ultra de la simulation : les données du cyberspace sont communiquées directement au cerveau de l'utilisateur, via un datajack, et l'utilisateur pilote entièrement sa console par l'interface, sans qu'il soit nécessaire d'agir physiquement. Ce sont des machines qui peuvent atteindre une très grande puissance, et c'est l'outil de prédilection des hackers, la suppression de tous les intermédiaires entre la volonté et le cyberspace. C'est dans ce domaine que les fabricants donnent toute leur mesure : les caractéristiques sont uniquement limitées par le prix que l'on veut bien payer, et par l'état de la recherche scientifique.

Les serveurs de réseau sont des machines surpuissantes, dont la finalité n'est pas de permettre la navigation dans le cyberspace, mais de créer le cyberspace. C'est de ces machines dont se servent les responsables des réseaux, et dans ces machines que fonctionnent les IA. De même que les consoles, ils n'ont pour limite que l'argent qu'on veut bien investir, cependant il est rare de trouver des serveurs dont les caractéristiques soient inférieures à 10 : ils ont besoin d'une très grande puissance. De plus, les serveurs de réseau ne sont pas limités dans leurs caractéristiques par leur Microprocesseur : ils peuvent avoir autant de mémoire vive que voulu.

2) La Glace :

Caractéristiques des glaces :

De même que les ordinateurs ou consoles, chaque logiciel de glace est défini par un certain nombre de caractéristiques, qui quantifient ses différentes fonctions, leur efficacité. Notées sur une base de 10, ces caractéristiques peuvent cependant être plus importantes. Seule l'efficacité est notée sur 100.

- **Efficacité** : Il s'agit de la qualité du programme d'intelligence artificielle qui constitue le cœur de la glace : c'est donc le pourcentage de chance qu'a la glace de réussir une action chaque fois qu'elle en effectue une. Comme cela représente aussi ses capacités d'analyse, l'efficacité constitue aussi son niveau d'Initiative.
- **Puissance** : Il s'agit de la puissance de calcul, de la précision de la glace, et donc de la puissance des attaques qu'elle porte contre un pirate.
- **Vitesse** : La vitesse, complémentaire de la puissance pour évaluer les performances réelles d'une glace, mesure la vitesse d'exécution du logiciel et sa vitesse de déplacement dans la Matrice.
- **Solidité** : Cette caractéristique mesure la qualité de l'écriture et de l'architecture de la glace : c'est l'équivalent des points de Blessure et d'Endurance pour un être vivant.
- **Senseurs** : Ceci mesure la définition des routines de reconnaissance de la glace : sa capacité à identifier à distance des structures ou systèmes informatiques.
- **Discrétion** : Ceci mesure l'impact involontaire de la glace sur son environnement matriciel : sa capacité à se fondre dans le décor dans le niveau fondamental de la réalité virtuelle.
- **Attaques** : Il s'agit du nombre d'actions dont dispose la glace à chaque round de combat.

Différents types de glaces :

Au sein des trois grandes catégories de glaces (blanche, grise et noire), on compte de nombreux modèles différents, aux caractéristiques propres.

- **Chien de garde** : Ce type de glace contrôle les autorisations d'accès, généralement par des mots de passe. Si le mot de passe correct n'est pas fourni au bout de trois tentatives, le système est mis en alerte interne. Si une tentative est faite pour outrepasser de force la glace, le système est mis en alerte externe.
- **Barrière** : Ce type de glace contrôle l'accès à des données sensibles, et ne se contente pas d'un simple mot de passe : une autorisation physique est réclamée, comme une identification rétinienne, ou une clé physique ; en cas de violation détectée, la glace déclenche immédiatement une alerte externe, sans passer par le stade de l'alerte interne. C'est un type de glace qui prend souvent le relais d'autres glaces en cas d'alerte interne.
- **Brouillage** : Ce type de glace protège des données ou des programmes : si elle détecte une tentative d'intrusion, elle déclenche une alerte et brouille ou efface les données protégées, de manière irrémédiable. C'est une fonction généralement associée à une glace de type Chien de garde ou Barrière, afin de permettre à des personnes autorisées un accès aux données.
- **Samouraï** : Ce type de glace s'attaque au « self » d'un intrus ou à un programme indésirable. C'est une glace qui s'active généralement en cas d'alerte interne.
- **Kamikaze** : Ce type de glace est un piège qui, si elle porte une attaque avec succès, se plante automatiquement, entraînant dans son plantage les utilitaires d'attaques chargés en RAM par le pirate, ce qui oblige à les recharger. C'est une glace qui s'active généralement en cas d'alerte interne, et déclenche automatiquement une alerte externe si elle se plante.
- **Ninja** : Ce type de glace vise la console de l'intrus, afin d'en griller les composants : elle se comporte en cela comme un programme virus, qui s'implante dans la console du pirate. C'est une glace souvent associée avec une glace Samouraï ou Kamikaze, pour apprendre à vivre aux hackers. Elle s'active généralement en cas d'alerte interne.
- **Commando** : Ce type de glace vise la mémoire de stockage de l'intrus : elle tente de l'effacer entièrement. Les données effacées sont proportionnelles en quantité aux dommages infligés par la glace : si la console est plantée, la mémoire de stockage est vidée, et se trouve souvent également formatée. Ce type de glace est souvent associée à une glace noire, lorsqu'on veut protéger des données particulièrement sensibles.
- **Espion** : Ce type de glace se sert du « self » de son adversaire pour remonter jusqu'à son « home ». La glace peut être programmée pour deux types de comportement, voire les deux en même temps : elle peut rapporter simplement l'adresse d'entrée physique du decker, tout en déclenchant une alerte externe, ou bien l'éjecter de la Matrice, toujours en déclenchant une alerte externe.

3) Les utilitaires :

Chaque utilitaire est défini par ses fonctions et par un niveau, noté sur une base de 10, bien qu'il puisse cependant être plus important. Le niveau représente l'efficacité avec laquelle le logiciel remplit ses fonctions. Il existe de multiples utilitaires de piratage, en général illégaux, et souvent plus ou moins uniques. En effet, les auteurs de ces logiciels les écrivent souvent pour leur usage privé, et pour des usages précis, bien qu'il existe un certain marché autour de ces utilitaires. Malgré tout, il existe de grandes familles de ces produits, qui correspondent aux besoins les plus communs chez les hackers.

Utilitaires de combat :

- **Attaque** : Ce programme permet de faire planter les programmes contre lesquelles il est dirigé, en les modifiant de l'intérieur : il introduit des données et des ordres contradictoires dans les programmes, ou en efface des parties, pour les empêcher de fonctionner. Chaque point de dégât infligé lors d'une attaque réussie réduit de 1 point la Solidité d'une glace ou d'une console.
- **Aveuglement** : Ce logiciel modifie les secteurs des programmes des consoles ou des glaces responsables de la reconstitution visuelle de la Réalité virtuelle, dans le but de les aveugler : chaque point de dégât infligé par une attaque réussie réduit de 1 point l'attribut Senseurs d'une glace ou d'une console. Une console ainsi aveuglée doit être redémarrée pour fonctionner normalement.
- **Dégradation** : Ce logiciel modifie les programmes contre lesquels il est lancé pour leur faire perdre toute efficacité : chaque point de dégât infligé par une attaque réussie réduit de 1 point le niveau d'un utilitaire ou la Puissance d'une glace.
- **Ralentissement** : Ce logiciel s'attaque aux calculs effectués par un logiciel, et modifie les exigences du programme, sa précision, ses paramètres, pour ralentir le programme au point de le bloquer, sans pour autant le planter. Chaque point de dégât infligé réduit de 1 point la Vitesse d'une glace ou d'une console, au lieu de faire perdre des points de Solidité.

Utilitaires défensifs :

- **Bouclier** : Ce logiciel tient le rôle d'une armure pour la console, en absorbant des points de dommage : il neutralise des points de dégâts de manière automatique, et son niveau diminue de 1 point pour chaque point de dégât absorbé.
- **Médecin** : Ce logiciel répare les dommages infligés au système d'exploitation de la console, en réécrivant les portions de programmes modifiées par un agresseur. Un nombre de points de dégâts égal au niveau + 1d6, moins les dégâts subis + 1d6 peut être réparé par le logiciel à chaque fois qu'il est lancé. Cet utilitaire ne reste pas en mémoire, il doit être démarré *ab initio* à chaque usage.
- **Miroir** : Ce logiciel brouille la perception matricielle autour du « self » du decker et redirige les programmes qui le ciblent. Le niveau de l'utilitaire est utilisé dans le calcul du score de défense du decker en combat matriciel.

Utilitaires de masquage :

- **Fumée** : Ce logiciel crée un « bruit de fond » matriciel, un brouillage dans l'ensemble du site dans lequel se trouve le hacker, ce qui rend toutes les actions plus difficiles, y compris celles du decker : le niveau x 5 de l'utilitaire constitue une difficulté supplémentaire à toutes les actions tant que le programme tourne. Cependant, le niveau baisse de 1 point tous les rounds, au fur et à mesure que la Matrice prend en compte la perturbation.
- **Invisibilité** : Cet utilitaire supprime toutes les informations émanant de la console qui permettent d'identifier une console en activité, en ne conservant que les procédures qui permettent au decker d'interagir dans le cyberspace. Ceci a pour effet de faire disparaître l'icône du self et de réduire considérablement l'effet de « rémanence » qu'a normalement toute console sur son environnement dans le cyberspace : le niveau du logiciel s'ajoute à l'attribut Discrétion de la console.
- **Leurre** : Cet utilitaire génère de fausses icônes « self » et « home », reproduisant au mieux les caractéristiques de la console du decker, afin d'entraîner au loin les adversaires, tandis que la console est masquée quelques instants, par une version rudimentaire d'un programme d'Invisibilité. Afin de reconnaître la véritable console, une glace ou un decker doit réussir un jet de Senseurs + le niveau d'un éventuel utilitaire applicable + 1d6 contre Discrétion + niveau du Leurre + 1d6.
- **Mystification** : Ce logiciel génère de faux mots de passe et modifie les informations émises par la console pour la faire passer pour autre chose, par exemple du courrier électronique, ou un message du SysOp... Afin de déterminer si la mystification réussit, un jet en opposition Discrétion + niveau de Mystification + 1d6 contre Senseurs + le niveau d'un éventuel utilitaire applicable + 1d6 doit être réussi.

Utilitaires d'analyse :

- **Analyse :** Ce programme analyse les sites ou les programmes contre lesquels il est lancé : il analyse leurs fonctions, leur niveau, leur nom, les programmes ou glaces présents... mais pas les informations contenues. Un jet de Senseurs + niveau d'Analyse + 1d6 contre niveau de Sécurité + 1d6 pour les sites, ou Discrétion + 1d6 pour les glaces ou consoles, doit être réussi pour obtenir ces informations.
- **Catalogue :** Cet utilitaire analyse les informations non cryptées stockées dans un site, à la recherche d'informations spécifiées par le decker. Tous les fichiers contenant des informations liées à la requête sont ainsi identifiés et signalés. Une fois le programme correctement lancé, il s'exécute automatiquement, sauf s'il se heurte à une glace de type Brouillage.
- **Décryptage :** Ce programme analyse des données cryptées afin de briser la clé de cryptage. Il permet également de combattre une glace de type Brouillage, exactement comme s'il était un utilitaire d'Attaque. Pour chaque attaque réussie contre une telle glace, une partie des informations proportionnelle aux dégâts infligés est sauvée. Si le logiciel est utilisé pour briser un cryptage, le temps d'analyse est très long : il est égal en heures au carré du niveau du logiciel utilisé pour crypter les données. A la fin de ce délai, un jet de niveau de Décryptage + 1d6 contre niveau de Cryptage + 1d6 est réalisé, pour déterminer si le programme réussit à décoder les données. Si le jet est raté, cet utilitaire ne pourra tenter d'autre décryptage sur la même clé tant qu'il n'aura pas été amélioré. Après un succès, tout nouveau décryptage tenté sur des données cryptées avec la même clé bénéficie d'un bonus de + 3 au jet.
- **Evaluation :** Ce programme, proche des logiciels de type Catalogue, recherche des données non cryptées ayant de la valeur sur le marché et procède à une estimation de leur valeur. Une fois le programme correctement lancé, il s'exécute automatiquement, sauf s'il se heurte à une glace de type Brouillage. Ce programme se dégrade beaucoup plus vite que les autres, en raison de l'évolution rapide des conditions du marché : il perd 1 point d'indice toutes les deux semaines.

4) Les dommages au software et au hardware :

Dégradation conjoncturelle :

L'évolution technologique est un phénomène constant, extrêmement rapide, qui remet tous les jours en question la qualité du matériel de haute technologie, tout particulièrement dans le domaine de l'informatique : la recherche met sans cesse au point de nouvelles techniques, qui permettent d'augmenter la vitesse des machines, la convivialité et la simplicité d'utilisation des programmes, ou l'efficacité des glaces. La conséquence est que les programmes anciens perdent très rapidement de leur efficacité face à un matériel à la pointe de la technologie. Pour refléter ceci, tous les programmes, toutes les glaces et tous les ordinateurs, télécoms, consoles ou autres... perdent tous les ans 1 point dans tous leurs indices, tant qu'ils ne sont pas au niveau 1. Une fois tombés au niveau 1 dans tous leurs attributs, ils n'évoluent plus. La mémoire, RAM et ROM, pour sa part perd chaque année 10 % de sa valeur originelle, jusqu'à atteindre 10 % et y rester.

Dommages au software et aux données :

La plupart des conflits matériels résultent en un plantage des programmes utilisés. La solution unique pour résoudre ce problème est d'effacer le programme planté de la mémoire vive, puis de le charger à nouveau. Une copie fonctionnelle du programme est alors à nouveau disponible.

Plus grave est la situation où la mémoire de stockage a été modifiée, par exemple par une glace de type Commando. A moins de disposer d'un matériel spécial, les données sont rarement récupérables, surtout si la mémoire a été formatée. La parade à ceci est de disposer de copies de sauvegarde des données stockées en mémoire. C'est ainsi que la plupart des particuliers disposent de copies de leurs données sur des dispositifs physiques, non-connectés à la matrice.

Dommages au hardware :

Lorsque les puces sont atteintes, la situation est vraiment grave. Ces dommages ne sont réparables que par le remplacement des composants grillés, ce qui peut coûter très cher. Ces dommages, généralement provoqués par des glaces de type Ninja, sont proportionnels à la perte de points de Solidité : lorsque tous ces points ont été perdus, les composants essentiels de la console ont été détruits, et rien n'est récupérable. Si des points de Solidité n'ont pas été perdus, il est possible de réparer la console ou de revendre les composants intacts. La console subit alors une perte de points d'attributs proportionnelle à la perte de points de Solidité. Les points d'attribut perdus doivent être répartis de manière aléatoire entre les différents attributs, et les pertes en mémoire vive et mémoire de stockage sont proportionnelles aux dégâts. L'estimation de la console peut alors se faire sur ces bases.

5) Conception des cyberdecks :

Conception d'une console standard :

De nombreuses machines différentes existent sur le marché, plus ou moins performantes, et il est possible de faire construire des machines sur-mesure. L'estimation du prix de revient d'une console, pièces et main-d'œuvre comprises, se fait de manière très simple, à partir des attributs de la console, en tenant compte des options possibles. Le score voulu dans chaque attribut détermine un multiplicateur de coût :

Attribut	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Facteur coût	1/4	1/2	1	2	4	7	11	16	22	29	37	46	56	67

Microprocesseur :	10 000 x coût	Discrétion :	3 500 x coût
Vitesse :	7 500 x coût	Accélération :	25 000 x (niveau) ²
Solidité :	5 000 x coût	Mémoire vive :	1 000 x taille en Mp
Senseurs :	2 000 x coût	Mémoire de stockage :	50 x taille en Mp

Options :

- **Moniteur** : Il s'agit d'un simple tube cathodique, ou bien d'un écran plat. Coût : 500 crédits.
- **Moniteur souple** : Ce moniteur est constitué d'une feuille plastique déroulable, et prend très peu de place. Il peut être de taille importante : jusqu'à 1 m². Coût : 2 500 crédits.
- **Ecran mural** : Ce grand écran est fixe, et offre une très bonne qualité d'image. Coût du m² : 5 000 crédits.
- **Casque-écran** : Un casque à visière opaque servant d'écran, pour la réalité virtuelle. Coût : 2 500 crédits.
- **Datagloves** : Des gants de données servant de périphériques pour la réalité virtuelle. Coût : 1 000 crédits.
- **Filet numérique** : Un filet anthropomorphe servant au positionnement de l'utilisateur dans la réalité virtuelle. Coût : 1 800 crédits.
- **Combinaison intégrale** : Une combinaison taillée sur mesure servant de périphérique de réalité virtuelle : la combinaison remplit les fonctions du filet numérique et procure une stimulation tactile sur l'ensemble du corps. Coût : 5 000 crédits.
- **Sexe virtuel** : Un périphérique de réalité virtuelle servant pour les services de cybersexe. Coût : 1 000 crédits.
- **VR-suit intégrale** : Un équipement complet de réalité virtuelle, comprenant un casque-écran, des datagloves et une combinaison intégrale. Coût : 7 500 crédits.
- **Connexion par datajack** : Une prise adaptée aux interfaces matricielles. Coût : 1 000 crédits.
- **Prise parallèle** : Une prise multifonction permettant de brancher un usager aussi bien par interface matricielle que par VR-suit. Cet usager n'est qu'observateur, et ne peut pas agir. Coût : 1 000 crédits.
- **Casque à induction** : Ce casque remplit les mêmes fonctions qu'une interface matricielle, sans qu'il y ait besoin de se faire implanter un datajack. Cependant, ceci se fait au prix de la qualité et de la rapidité de la simulation : l'utilisateur a un malus de - 10 aux actions liées à la rapidité (dont l'Initiative) et à la perception. Coût : 50 000 crédits.
- **Lunettes interactives** : Ces lunettes compactes, de la taille d'une grosse paire de lunettes de soleil, remplissent les mêmes fonctions qu'un casque à induction. Elles sont encore à l'état de prototype. Coût : 500 000 crédits.

Customiser une console :

Un personnage suffisamment compétent (au moins un niveau 2 en C / R Ordinateurs) peut souhaiter construire ou réparer lui-même une console. C'est d'ailleurs le seul moyen de disposer des consoles les plus performantes, à moins de cambrioler un laboratoire de recherche. Pour cela, le personnage doit disposer au minimum d'un atelier équipé à la fois pour l'informatique et l'électronique. De plus, il doit se procurer les composants électroniques nécessaires, auprès de marchands officiels ou au marché noir. Le prix des pièces dépend considérablement des conditions locales du marché. Cependant, il est généralement possible de dénicher des pièces de basse qualité à des prix inférieurs aux prix de revient normaux, alors que les composants de grande qualité (supérieur à 10) sont plus chers et rares.

Une fois les pièces réunies, la réussite de l'assemblage dépend du succès d'un jet en Construction / Réparation d'Ordinateurs. Le temps nécessaire à cette opération est égal en mois au plus élevé des attributs (RAM et ROM exceptées). Si le personnage dispose non pas d'un atelier, mais d'un laboratoire en informatique ou en électronique, il reçoit un bonus de + 10 à son jet. Si de plus il est assisté par une équipe de recherche (au moins une personne ayant au moins un niveau 2 en C / R Ordinateurs), il reçoit un bonus de + 10 à son jet et le temps nécessaire est réduit de 1 mois par personne dans l'équipe, avec une durée minimale égale à un quart du temps normal. Enfin, un malus s'ajoute, qui dépend du plus haut niveau d'attribut visé pour la console :

Niveau visé	1 à 3	4 à 6	7 à 8	9 à 10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Malus	- 5	- 10	- 15	- 20	- 25	- 30	- 35	- 40	- 50	- 60	- 70	- 80	- 90	- 100

Le jet de C / R Ordinateurs est effectué à la moitié du temps nécessaire. En cas d'échec du jet, la moitié des pièces sont irrécupérables et le temps consacré jusqu'alors est perdu. En cas d'échec spécial du jet, une erreur grossière de conception intervient : tous les composants sont gâchés et tout le temps consacré est perdu. Si le jet est réussi, la console est achevée au bout du temps nécessaire, et aucun effet particulier ne s'applique. Si une réussite spéciale intervient, l'architecture de la console est particulièrement bien pensée, ce qui la rend très efficace : trois attributs entre Microprocesseur, Vitesse, Solidité, Senseurs et Discrétion sont augmentés de 1 point.

6) Conception d'un programme :

Tout utilisateur régulier du cyberspace a recours à de nombreux programmes différents, spécialisés dans certaines tâches. Ces programmes ont bien sûr des auteurs, généralement les concepteurs des sociétés et corporations du monde de l'informatique, mais aussi parfois des particuliers. Les hackers pour leur part sont régulièrement amenés à écrire leurs propres programmes pour répondre à des besoins qui leur sont propres.

Un programme est caractérisé par son niveau et sa classe, dont découle sa taille, son prix et le temps nécessaire à son écriture. Le niveau représente la qualité intrinsèque du programme au sein du groupe des programmes du même type, et la classe de programme représente le niveau de complexité des programmes du même type. Les programmes se distinguent également par leur fonction : les utilitaires domestiques ou professionnels sont les programmes les plus courants. Il en existe une très grande variété : logiciels de traitement de texte ou d'image, de comptabilité, de jeu, de conception, systèmes-experts... Les glaces sont également des programmes, qui se distinguent par leur sophistication toute particulière. Les hackers recourent à des utilitaires de piratage, ainsi qu'à certains programmes spéciaux : les virus et les logiciels de pénétration matricielle.

Conception d'un programme standard :

Lorsqu'un personnage achète un logiciel, son prix est déterminé par la table ci-dessous, le niveau du logiciel déterminant un multiplicateur, qui permet de calculer la taille du logiciel.

Classe	Taille en Mp	Prix en crédits	Temps d'écriture
Utilitaire 1	Facteur	25 000 x Facteur	2 semaines x Facteur
Utilitaire 2	Facteur / 2	10 000 x Facteur	1 semaine x Facteur
Utilitaire 3	Facteur / 5	4 000 x Facteur	3 jours x Facteur
Utilitaire 4	Facteur / 10	2 000 x Facteur	1 jour x Facteur
Pénétration	Facteur / 10	ne s'achète pas	6 heures x Facteur
Virus	Facteur / 5	ne s'achète pas	1 semaine x Facteur
Glace noire	Facteur x 100	1 000 000 x Facteur	6 mois x Facteur
Glace grise	Facteur x 10	100 000 x Facteur	2 mois x Facteur
Glace blanche	Facteur	10 000 x Facteur	3 semaines x Facteur
Intelligence artificielle	Facteur x 10 000	1 milliard x Facteur	2 ans x Facteur

Attribut	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Facteur	1/2	1	2	4	6	9	12	16	20	25	30	36	42	49

Chaque utilitaire, domestique, professionnel ou de piratage, est rattaché à une classe, en fonction de sa complexité. La combinaison de la classe du programme et de son niveau permet de déterminer les autres caractéristiques du logiciel.

- **Utilitaires domestiques ou professionnels 1, 2, 3 et 4 :** Ces programmes ont les mêmes caractéristiques que les utilitaires de piratage, mais les prix sont divisés par 10. On peut trouver par exemple : Classe 4 : Système-expert d'analyse boursière ; Classe 3 : Logiciel de commande d'une chaîne de fabrication robotique ; Classe 2 : Jeu d'aventure en réalité virtuelle ; Classe 1 : Logiciel de gestion familial...
- **Utilitaire de piratage 1 :** Décryptage, Leurre, Médic, Miroir.
- **Utilitaire de piratage 2 :** Attaque, Dégradation, Invisibilité, Mystification.
- **Utilitaire de piratage 3 :** Analyse, Aveuglement, Bouclier, Ralentissement.
- **Utilitaire de piratage 4 :** Catalogue, Evaluation, Fumée.

- **Pénétration** : Ces programmes de pénétration matricielle sont écrits par les pirates pour une cible spéciale et pour une tâche précise. Ceci explique qu'ils ne soient pas à vendre, bien qu'il soit possible d'engager un decker pour en écrire un.
- **Virus** : De même que les programmes de pénétration, les virus sont écrits pour des occasions particulières et ne sont pas à vendre.
- **Glace noire, grise et blanche** : Ces programmes, particulièrement les glaces noires, sont généralement mis au point à l'aide d'intelligences artificielles, qui accomplissent les énormes tâches de programmation nécessaires.
- **Intelligence artificielle** : Ces simulations machiniques d'un être vivant sont la pointe actuelle de la recherche actuelle, et la clé de la domination sur le marché informatique. Elles sont excessivement rares.

Ecriture d'un programme :

Un personnage suffisamment compétent (au moins un niveau 2 en Informatique ou en Piratage) peut souhaiter écrire lui-même un programme. C'est d'ailleurs le seul moyen de disposer des brise-glaces les plus performants. Pour cela, le personnage doit disposer au minimum d'un atelier équipé pour l'informatique.

Le temps nécessaire à la conception et à l'écriture dépend des caractéristiques du logiciel, et se trouve déterminé par le table ci-dessus. Si le personnage veut écrire un programme de piratage, la compétence utilisée est Piratage, sinon, c'est Informatique. Si le personnage dispose non pas d'un atelier, mais d'un laboratoire en informatique, il reçoit un bonus de + 10 à son jet. Si de plus il est assisté par une équipe de recherche (au moins une personne ayant au moins un niveau 2 en Informatique ou Piratage), il reçoit un bonus de + 10 à son jet et le temps nécessaire est réduit de 1 mois par personne dans l'équipe, avec une durée minimale égale à un quart du temps normal. Si, enfin il est aidé par une Intelligence artificielle, il reçoit un bonus égal au niveau de l'IA x 5. Enfin, un malus s'ajoute, qui dépend du plus haut niveau d'attribut visé pour la console :

Niveau visé	1 à 3	4 à 6	7 à 8	9 à 10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Malus	- 5	- 10	- 15	- 20	- 25	- 30	- 35	- 40	- 50	- 60	- 70	- 80	- 90	- 100

Le jet de Piratage ou d'Informatique est effectué à la moitié du temps nécessaire. En cas d'échec du jet, le temps consacré jusqu'alors est perdu, mais on peut recommencer avec un bonus de + 10. En cas d'échec spécial du jet, une erreur grossière de conception intervient : tout le temps consacré est perdu, et le personnage s'est fourvoyé dans une mauvaise voie. Il peut recommencer avec un malus de - 10. Si le jet est réussi, le programme est achevé au bout du temps nécessaire, et aucun effet particulier ne s'applique. Si une réussite spéciale intervient, l'écriture du programme est particulièrement bien pensée, ce qui le rend très efficace : si le joueur le désire, le niveau du programme augmente de 1 point, accompagné des conséquences normales concernant sa taille et son prix.

LES COMBATS

LA REPRESENTATION

1) Échelle temporelle :

Lorsque se présente une situation de combat, il devient nécessaire de décomposer toutes les actions des personnages selon une unité de temps assez courte : le tour de combat. Un tour représente approximativement 10 secondes, soit le temps pour une personne peu entraînée au combat de réaliser une action. Pour déterminer l'ordre de résolution des actions, le tour est divisé en 100 rangs d'Initiative, selon la rapidité de réaction des personnages : Chaque personnage agit au rang ayant la même valeur que son score d'Initiative.

2) Échelle physique :

Les situations de combat sont des circonstances généralement confuses, d'autant plus si les combattants sont nombreux. La configuration du terrain y a une grande importance, ainsi que les déplacements des personnages. Pour ces raisons, il est important de se baser sur un plan du terrain. Selon qu'il attache une importance plus ou moins grande à la simulation, chaque MJ modulera l'importance du plan dans la résolution du combat, pouvant aller jusqu'à utiliser une carte détaillée et des figurines représentant les personnages. Une échelle correcte de représentation est alors 1 cm pour 1m environ.

LA PHASE DE COMBAT

1) Surprise :

Un combattant peut se trouver souvent dans une situation de combat à laquelle il ne s'attendait pas. Pour déterminer s'il analyse la situation assez rapidement pour réagir, un jet est effectué sous sa compétence de Vigilance, modifiée par un facteur dépendant du contexte, qui représente la difficulté qu'il y a à détecter le danger à temps. Cette difficulté est réduite par le niveau de 6^{ème} Sens du personnage, mais elle peut tout au plus être annulée. De plus, si le personnage se tient sur ses gardes, la difficulté peut être réduite en conséquence. Un personnage surpris perd le bénéfice de sa première action, et son action suivante doit être obligatoirement de nature défensive.

2) Initiative :

Le combattant ayant le meilleur score en Initiative, éventuellement modifié par des implants, des drogues... a le privilège de choisir ses actions et de les annoncer en dernier, et de les exécuter en premier. En conséquence, les joueurs annoncent les actions de leurs personnages par ordre d'initiative croissante, et les actions sont résolues par ordre d'initiative décroissante. Un combattant ayant plusieurs actions voit la première intervenir au rang correspondant à son Initiative, la 2^{ème} à I - 10, la 3^{ème} à I - 20, etc. Il est toujours possible de renoncer à l'initiative, et de retenir son action jusqu'au moment opportun. Une action retenue est alors considérée comme une réaction (voir plus loin).

3) Stress :

Même les combattants les plus endurcis peuvent craquer, et peu de gens ont un comportement glorieux à leur baptême du feu. Pour refléter ceci, chaque personnage doit, lors du premier tour d'un combat, réussir un test de Calme afin de garder son contrôle (minimum 10 % de chances).

Baptême du feu	- 20	Surpris	- 10
Expérimenté	+ 0	Embuscade réussie	+ 30
Endurci	+ 20	Plus nombreux (2 vs. 1 ou +)	+ 10
Vétéran	+ 40	Moins nombreux (1 vs. 2 ou -)	- 10

Si le test est réussi, le personnage garde son contrôle. Si le test est raté, le personnage entre en frénésie, et doit choisir entre deux types de comportements : le berserker, ou la fuite. S'il choisit de réagir en berserker, il se met à attaquer de manière irraisonnée, en hurlant et en négligeant de se défendre. Dès qu'il a éliminé son opposition, il doit en trouver une autre le plus vite possible, et ce jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ennemis. Si le personnage a opté pour la fuite, il doit éviter tout combat, sauf s'il n'a pas le choix pour sauver sa vie, et il doit s'éloigner au plus vite et le plus loin possible du champ de bataille.

Ces comportements n'empêchent pas le personnage d'agir de façon intelligente, il doit simplement aller jusqu'au bout de son idée. Lorsque la situation de combat a disparue, le personnage se calme de lui-même. Si un allié tente de le raisonner, le personnage peut tenter un jet sous son Calme tous les rounds où on l'aide, jusqu'à ce qu'il se soit calmé, avec les malus applicables à la situation (minimum 10 % de chances).

4) Phase principale :

Il s'agit de la résolution des actions qui ont été déclarées par les combattants, par ordre d'initiative décroissante. Les résultats, une fois déterminés par les règles qui suivent, sont immédiatement appliqués.

RESOLUTION DES ACTIONS

1) Actions :

Les actions qu'un combattant peut accomplir se décomposent en actions simples, actions complexes et réactions.

Les actions simples sont toutes celles qui n'exigent pas de jet de dés pour déterminer leur réussite. Elles peuvent être accomplies à volonté, dans la mesure où elles n'entravent pas la résolution des actions complexes et des réactions. Sinon, à la discrétion du MJ, et en accord avec le joueur, elles peuvent les annuler : crier à un allié de faire attention ne gêne pas, mais dresser un plan de bataille peut mobiliser plusieurs rounds de combat, selon la longueur de la discussion.

Une action complexe demande un jet de dés pour déterminer si elle est réussie. Il s'agit généralement de l'utilisation d'une compétence. Lorsqu'elle peut être résolue de façon brève (une attaque, lancer un objet, sauter sur quelque chose...), elle intervient à son rang d'initiative. Sinon, sa résolution doit être précédée d'une phase de préparation, qui peut durer plusieurs rounds, voire beaucoup plus longtemps, pour être sanctionnée le dernier round par le jet de dé, qui intervient au rang d'initiative. Pendant la préparation, le personnage ne peut faire autre chose que la préparation de l'action complexe, et d'éventuelles actions simples qui n'interféreraient pas avec sa tâche (par exemple, appeler à l'aide pendant que le personnage escalade un rocher). A la discrétion du MJ, il est possible d'accorder pendant la préparation la possibilité d'effectuer certaines réactions, assorties d'un modificateur approprié (par exemple, esquiver à - 40 pendant que le personnage essaie de faire démarrer sa moto).

Une réaction est une action qui intervient en réaction à une action réussie par un autre combattant : c'est le cas typique des esquives, qui répondent à un tir réussi. Les réactions n'ont pas à être déclarées lors de la phase d'initiative, et un combattant peut en déclarer une à tout moment, dès lors qu'il dispose d'une action non encore utilisée. Son action la plus tardive est alors sacrifiée. Les réactions englobent les esquives, les parades, la fuite, renoncer à une action...

2) Mouvement :

Au cours d'un round, un personnage peut se déplacer d'une distance déterminée par l'allure qu'il adopte. Allure prudente : (Mouvement) mètres ; Allure moyenne : (2 x Mouvement) mètres ; Allure rapide : (4 x Mouvement) mètres. Un véhicule pour sa part peut se déplacer dans la limite de sa vitesse maximale, de la vitesse qu'il avait le round précédent et de l'accélération ou de la décélération qu'il a adopté pour le round considéré. L'allure est déterminée par le pourcentage de la vitesse maximale que représente son allure présente. Allure prudente : moins de

30 % de la vitesse maximale ; Allure moyenne : entre 31 et 65 % de la vitesse maximale ; Allure rapide : entre 66 et 100 % de la vitesse maximale.

De plus, quelque soit son allure, un personnage peut se déplacer d'un nombre de mètres égal à son Mouvement pour chaque action sacrifiée. Enfin, un personnage qui consacre tout son round à courir peut parcourir une distance égale à son score dans la compétence d'Athlétisme, ou à ce qui lui est normalement autorisé par les calculs précédents (le plus favorable). Un véhicule ne dispose pas de ces possibilités.

3) Combat au contact :

Un personnage peut consacrer une action complexe à essayer de porter un coup à un adversaire avec une arme de contact, ou bien avec des armes naturelles. Pour déterminer si le personnage réussit à porter son coup, le joueur effectue un jet sous la compétence appropriée (Bagarre, Armes tranchantes...), modifié selon les circonstances :

Cible immobile	+ 10	Cible à terre	+ 10
Cible rapide	- 10	Arme plus longue	+ 5
Visibilité réduite	var	Désarmement	- 10
Espace restreint	- 5 à - 30	Immobilisation après projection réussie	+ 10
Position dominante (en hauteur)	+ 5	Mains nues contre arme blanche	- 10

	Vision normale	Vision nocturne	Thermographie
Obscurité totale / aveuglé	- 50	- 50	- 20
Lumière faible	- 30	+ 0	- 10
Lumière partielle	- 10	+ 0	- 5
Lumière normale	+ 0	+ 0	+ 0
Lumière aveuglante	- 10	- 10	- 10
Brume	- 10	+ 0	+ 0
Brouillard / fumée / pluie légers	- 20	- 10	+ 0
Brouillard / fumée / pluie denses	- 30	- 20	- 10

Manœuvres spéciales :

Plutôt que de chercher à blesser son adversaire, un personnage peut viser un effet particulier, comme de le désarmer, ou de le maîtriser sans le blesser. Pour cela, il est possible à tout personnage combattant au contact et disposant du niveau 1 dans la compétence utilisée pour le combat de recourir à l'une des manœuvres suivantes :

- **Immobilisation** : Aucune Blessure n'est infligée, la victime est immobilisée. Elle peut à chacune de ses actions tenter de se libérer, mais ne peut faire que ça : elle doit gagner un jet en opposition de Bagarre contre celui qui l'immobilise. Si l'immobilisation est tentée après une projection réussie, le personnage a un bonus de + 10.
- **Projection** : Les dégâts sont divisés par deux après encaissement, et selon la volonté du personnage, les combattants peuvent se retrouver écartés de 1 à 3 mètres et considérés comme désengagés. La victime doit réussir un jet de Dextérité ou Acrobatie pour rester debout.
- **Désarmement** : Aucune Blessure n'est infligée, la victime perd son arme, qui se retrouve à 3 mètres d'elle. Le personnage a un malus de - 10 pour tenter de désarmer.

Arts martiaux :

De nombreuses écoles et styles d'arts martiaux existent de par le monde, qui ont développés des techniques de combat variées, parfois très sophistiquées. Un personnage s'étant intéressé à ces techniques peut les avoir maîtrisées et les appliquer. En échange d'un malus au toucher, ces techniques provoquent si elles sont réussies des effets spéciaux, allant de l'augmentation des dégâts à l'immobilisation, le désarmement, voire la mise hors combat, en plus des dégâts normaux. Cependant ces techniques demandent un apprentissage afin d'être maîtrisées, et sont parfois très compliquées ou difficiles à maîtriser : il faut généralement avoir atteint un niveau minimum dans la compétence appropriée, et il faut avoir suivi l'enseignement de quelqu'un qui connaît la technique.

Combat de véhicules :

Pour les véhicules, le combat au contact se résume essentiellement à percuter sa cible, dans le but de l'endommager. Ceci présente bien sûr l'inconvénient d'endommager également l'attaquant, et revêt souvent un caractère suicidaire. Pour ces actions, la compétence Conduite appropriée est utilisée ; le fait d'utiliser le véhicule comme un bélier impose une pénalité de - 10 au jet de Conduite, dû à la difficulté de diriger précisément une masse aussi importante à grande vitesse, de surcroît sur une cible généralement mobile.

Les exosquelettes (landmates et labors) du fait de leur morphologie particulière constituent une exception : ils offrent la possibilité d'utiliser des techniques variées, très proches de celles propres au combat à main nues, ou d'utiliser des armes blanches, fixes ou amovibles. Toute attaque est résolue par l'usage de la compétence Combat en landmate, sauf une éventuelle attaque de bélier, résolue comme pour les autres véhicules, avec la compétence Conduite de landmate. Les exosquelettes peuvent utiliser les manœuvres spéciales de combat au contact, ce que les autres véhicules ne peuvent pas faire.

4) Combat à distance :

Un personnage peut consacrer une action complexe à essayer de toucher un adversaire avec une arme de distance. Pour déterminer si le personnage réussit son tir, le joueur effectue un jet sous la compétence appropriée (Armes de jet, Fusils...), modifié selon les circonstances.

	En commun		Tireur, allure rapide	- 20
			Tireur combattant au contact	- 10
Cible protégée	- 10 à - 50		Cible immobile	+ 10
Par cible secondaire	- 10		Cible, allure prudente	+ 5
Visibilité réduite	var		Cible, allure rapide	- 5
Tir en aveugle	- 50		Cible, véhicule rapide	- 10
A bout portant	+ 30			
Portée courte	+ 10		Véhicules	
Portée moyenne	+ 0		Tireur non-interfacé conduit le véhicule	- 10
Portée longue	- 20		Tireur immobile	+ 5
Interface d'arme	+ 10		Tireur, allure prudente	+ 0
Visée, par action sacrifiée	+ 10		Tireur, allure moyenne	- 5
Visée laser	+ 5		Tireur, allure rapide	- 10
Lunettes connectées	+ 5		Tireur plus lent de 101 % ou plus	- 20
Recul, par coup supplémentaire	- 5		Tireur plus lent de 51 % à 100 %	- 10
	Humains		Tireur à vitesse équivalente à 50 %	+ 0
Tireur immobile	+ 5		Tireur plus rapide de 51 à 100 %	+ 10
Tireur, allure prudente	+ 0		Tireur plus rapide de 101 à 200 %	+ 0
Tireur, allure moyenne	- 10		Tireur plus rapide de plus de 201 %	- 10

Options de tir :

- **Visée** : Le fait de viser permet, pour chaque action sacrifiée, de choisir l'un de ces effets : choisir la localisation touchée (une fois par tir) ; doubler le résultat du dé de dommages (une fois par tir) ; bonus de + 10 au toucher. On peut passer au maximum trois actions à viser.
- **Tir en rafale (TR)** : Les armes disposant des modes TR et TA peuvent utiliser ce type de tir. Les dommages reçoivent un bonus de + 2, le tireur a un malus de - 10 au toucher, et 3 munitions sont utilisées.
- **Tir automatique (TA)** : Les armes disposant du mode TA peuvent utiliser ce type de tir. Le tireur lâche une longue rafale, il choisit combien de munitions sont utilisées (X + 1), les dommages reçoivent un bonus de + X, le tireur a un malus de - (5 x X) au toucher.
- **Arrosage (TA)** : Les armes disposant du mode TA peuvent utiliser ce type de tir. Il s'agit d'un mode particulier de tir automatique, qui consiste à tirer sur plusieurs cibles à la fois en décrivant un arc de cercle. Les munitions utilisées sont réparties entre les cibles, et à moins de disposer d'une interface d'armes, une munition est perdue pour chaque mètre séparant chaque cible. Chaque cible suivant la première est une cible secondaire, le tireur reçoit donc un malus au toucher de - 10 par cible secondaire. Les dommages reçus par chaque cible reçoivent un bonus de + (X - 1), où X est le nombre de balles reçues par la cible.

Equipements de tir :

- **Interface d'arme** : Cette interface optimise la manipulation d'une arme à feu en minimisant les gestes inutiles, en anticipant les mouvements de l'arme et de sa cible, et en débarrassant le tireur des soucis subalternes grâce à un véritable petit ordinateur de bord (mémorisation des cibles potentielles, gestion des munitions, point de visée...). Les bonus suivants sont obtenus : + 10 au Coefficient de Tir, - 10 à l'esquive de ce tir ; dès qu'il vise, en plus du bonus au tir, le tireur peut choisir la localisation touchée, et il double le résultat du dé de dommages ; le

tireur sait toujours exactement quel est le point visé, combien il reste de munitions ; en cas de tir automatique, toutes les cibles sont considérées comme primaires, les tirs automatiques et en rafale sont coordonnés de façon à pouvoir éviter les alliés qui se trouveraient dans le champ de la rafale.

- **Visée laser** : Ce dispositif projette un rayon laser, qui signale ainsi le point visé par l'arme. Il donne un bonus de + 5 au tir; de plus si le tireur peut viser, il reçoit un bonus supplémentaire au tir de + 10 et il peut choisir la localisation touchée.
- **Amplificateur optique** : Selon son niveau, compris entre 1 et 3, ce système de visée permet de réduire la pénalité de portée du tir d'une catégorie par niveau (par exemple, une lunette de niveau 1 permet de passer de portée longue à portée moyenne, ou de portée moyenne à portée courte).
- **Lunettes connectées** : Ce système fournit les mêmes informations qu'une interface d'arme (point visé, télémétrie, munitions restantes...) et un bonus de + 5 au tir.
- **Atténuateur de choc** : Ce rembourrage posé sur la crosse d'une arme à feu atténue l'effet du recul : il diminue la pénalité de recul d'une arme tirant en mode TR ou TA de - 5.
- **Compensateur de recul** : Ce système pneumatique atténue l'effet de recul d'une arme à feu en évacuant les gaz de combustion : il diminue la pénalité de recul d'une arme tirant en mode TR ou TA de - 10.
- **Gyrostabilisateur** : Ce système complexe, formé d'un harnais équipé d'un bras supportant l'arme et d'un gyroscope, atténue l'effet de recul d'une arme à feu en la stabilisant pour compenser le recul : il diminue la pénalité de recul d'une arme tirant en mode TR ou TA de - 20. Il diminue également de - 20 les pénalités au tir dues au déplacement du tireur. Un système-expert analyse les mouvements de l'arme et du tireur grâce au gyroscope, et les compense instantanément via le bras.

Combat de véhicules :

Lorsqu'un véhicule est équipé d'armes de distance, il peut bien sûr essayer de les utiliser contre d'autres véhicules. La compétence appropriée est alors utilisée (Lasers, Lance-missiles...), modifiée selon les circonstances, en tenant compte des modificateurs spécifiques au combat de véhicules. La différence entre les combats entre humains et entre véhicules est que certains modificateurs de situation ne s'appliquent qu'à un type de combat ; de plus, si c'est un même personnage qui conduit le véhicule et qui s'occupe des armes, à moins que le conducteur ne soit interfacé, le tir subit un malus de - 10, à cause de la difficulté à se concentrer sur les deux opérations à la fois. Toutes les options de tir applicables à une arme particulière sont applicables.

5) Esquive et parade :

Un personnage sur lequel une attaque a été réussie peut, s'il dispose de suffisamment d'actions, déclarer en réaction une esquive ou une parade. Une esquive peut toujours être déclarée, mais une parade ne peut être déclarée que contre les attaques de corps à corps et contre les armes de jet. Une parade consiste à détourner physiquement l'attaque, il faut donc réussir un jet de Bagarre ou sous l'une des compétences d'arme de contact. Une esquive consiste à éviter l'attaque, il faut donc réussir un jet d'Esquive. Le jet est modifié selon les circonstances :

En commun		Mains nues contre arme blanche	- 5
		Espace restreint	- 10
Visibilité réduite	var	Esquive d'un tir : Plongeon à terre	- 10
Combattant interfacé à son arme	- 10	Parade d'une arme de jet	- 20
Esquive d'un tir : Couverture dense	+ 0		
Esquive d'un tir : Couverture clairsemée	- 20	Véhicules	
Esquive d'un tir : A découvert	- 40	Contre-mesure, par niveau	+ 5
Humains		Tête chercheuse, par niveau	- 5
A terre	- 5	Esquive d'une collision	- 10

Combat de véhicules :

Une esquive peut être déclarée par le conducteur d'un véhicule à l'encontre d'une attaque de contact, ou bien d'un tir lorsque celui-ci a été détecté depuis suffisamment longtemps (ce qui est problématique). Un jet de Conduite doit alors être réalisé, à - 10 contre les attaques de contact, ou un jet modifié contre les tirs.

Un exosquelette peut esquiver ou parer dans les mêmes conditions qu'un être vivant à condition le cas échéant de disposer d'un couvert suffisamment important. La compétence Conduite de landmate est utilisée pour l'esquive, et Combat en landmate pour la parade.

6) Fuite :

Un personnage se battant au contact ou se trouvant à moins de 2 mètres d'un adversaire combattant au contact est à priori considéré comme étant " Engagé " dans le combat, ce qui signifie qu'il ne peut pas fuir en toute sécurité : s'il tente de s'enfuir, il risque de ne pouvoir se défendre contre une attaque de dos. S'il veut fuir, il doit réussir une manœuvre de désengagement, faute de quoi l'adversaire aura le droit de lui porter une attaque qui ne pourra être esquivée. Un personnage peut bien sûr déclarer qu'il s'enfuit sans se désengager : tous les adversaires se trouvant à moins de 2 mètres de lui ont alors la possibilité, s'il leur reste des actions disponibles, de lui porter une attaque contre laquelle aucune défense ne sera possible.

La manœuvre de désengagement est une réaction, qui peut donc être déclarée à tout moment. Le fuyard doit réussir une attaque de contact normale, qui n'infligera pas de dommages, avec les modificateurs normaux du combat au contact. Si le jet est réussi, le fuyard a forcé son adversaire à reculer de 3 mètres, ou s'est lui-même reculé de 3 mètres, et ils sont considérés comme Désengagés l'un de l'autre.

Il peut arriver qu'un personnage soit seul contre plusieurs adversaires, et qu'il cherche à fuir (sage décision !). Pour se désengager de tous ses adversaires à la fois, il reçoit un malus de - 5 par adversaire au-delà de un. Il peut également préciser qu'il souhaite ne se désengager que de certains adversaires; le jet est alors réalisé en tenant compte du nombre d'adversaires qu'il souhaite fuir, et s'il est réussi, il ne sera considéré comme Désengagé qu'à l'égard de ceux-là.

L'engagement et le désengagement sont des situations spécifiques au combat au contact entre humains, et entre exosquelettes du fait de leur morphologie et de leur mode de combat proches de ceux des humains. L'engagement n'existe pas en situation de combat à distance et de combat de véhicule.

7) Blessures :

Si une attaque est réussie, et qu'elle n'est ni esquivée, ni parée, des dommages sont infligés, qu'il convient de déterminer. La première étape du calcul des dommages est la détermination de la partie du corps touchée, qui se fait par un jet sur la table suivante. S'il s'agit d'un tir visé, il est possible que le tireur ait choisit la localisation touchée, auquel cas on fait l'économie de cette phase.

01 – 10	Tête	31 – 70	Tronc
11 – 20	Bras droit	71 – 85	Jambe droite
21 – 30	Bras gauche	86 – 100	Jambe gauche

Les points de Blessures perdus sont calculés selon la formule :

$$\text{Blessures} = \text{Dommages de l'arme} - (\text{Endurance} + \text{Armure à la localisation}) + 1d6$$

Si le d6 fait un 6, il y a des chances que le personnage ait touché un endroit particulièrement sensible. Le joueur relance alors les dés de toucher, avec les mêmes chances de réussite que pour son attaque. Si le jet est réussi, le joueur relance 1d6, et en ajoute le résultat aux dommages. Si il refait 6, il lance à nouveau le d6, et en ajoute le résultat aux dommages, et ce tant qu'il continue de faire des 6.

Le score d'Armure utilisé est celui correspondant à l'armure protégeant la localisation touchée. Ce score est représenté par trois chiffres : le premier représente la protection énergétique, et s'applique contre les armes à rayons ; le deuxième représente la protection balistique, et s'applique contre les armes à feu et de trait ; le troisième représente la protection d'impact, et s'applique contre les attaques de contact et les armes de jet. Il faut noter que la protection balistique s'utilise contre les grenades offensives et défensives, et la protection énergétique contre les grenades au phosphore.

Blessures critiques :

Si le personnage doit perdre plus de points de Blessure qu'il n'en a, il subit une Blessure critique. En effet, si les points de Blessure représentent plutôt la douleur subie par le personnage blessé, les Blessures critiques représentent des dommages massifs infligés à l'organisme du personnage, qui peuvent conduire à la mort, ou laisser des séquelles graves. Une Blessure critique a une gravité égale aux points excédentaires. Une Blessure à la tête voit sa gravité augmentée de 3, un coup au bras voit sa gravité baissée de 2, et un coup à la jambe voit sa gravité baissée de 1.

Si un personnage qui subit une Blessure critique en a déjà subit une auparavant, qui n'a pas encore été soignée, les Blessures ne se combinent pas, et les jets de dé correspondant sont effectués séparément.

Les effets des Blessures critiques sont décrits dans le tableau suivant :

Gravité	Malus	Délai	Inconscience	Aggravation	Séquelles	Mort
1	- 5	1d6 x 5 h	25 %	30 %	20 %	10 %
2	- 10	1d6 x 5 h	30 %	40 %	25 %	20 %
3	- 15	1d6 x 5 h	35 %	50 %	30 %	30 %
4	- 20	1d6 h	40 %	60 %	35 %	40 %
5	- 25	1d6 x 20 min	45 %	70 %	40 %	50 %
6	- 30	1d6 x 5 min	50 %	80 %	45 %	60 %
7	- 35	1d6 min	60 %	90 %	50 %	70 %
8	- 40	1d6 x 10 rd	70 %	100 %	55 %	80 %
9	- 45	1d6 rd	80 %	100 %	60 %	90 %
10	Inapplicable	Instantané	Inapplicable	Inapplicable	Inapplicable	100 %

- **Malus** : Représente une pénalité infligée à toutes les actions du personnage. Si le personnage a reçu plusieurs Blessures critiques, seule la pénalité la plus élevée est appliquée. C'est également la difficulté des jets de Premiers Soins et de Médecine pour stabiliser et soigner ces Blessures.
- **Délai** : C'est le délai au bout duquel on vérifie si le personnage meurt, perd conscience, ou si la blessure s'aggrave. Chaque fois que ce délai est écoulé, tant que la Blessure n'a pas été stabilisée, il faut faire les jets d'Aggravation, d'Inconscience de Mort et, dans ce même ordre.
- **Inconscience** : C'est le pourcentage de chances qui existent pour que le blessé s'évanouisse au bout d'un certain temps. Lorsque le personnage est blessé, et à chaque fois qu'il s'est écoulé un temps égal au Délai, il faut faire un jet de pourcentage sous les chances d'Inconscience. Si le jet est réussi, le personnage perd conscience.
- **Aggravation** : Une Blessure non soignée risque de s'aggraver, notamment du fait des pertes de sang. Chaque fois qu'un temps égal au Délai s'est écoulé, tant que la Blessure n'est pas stabilisée, il faut faire un jet de pourcentage sous les chances d'Aggravation. Si le jet est réussi, la gravité augmente de 1.
- **Séquelles** : C'est le pourcentage de chances qui existe pour que la Blessure ait des complications, qui ralentiront la guérison, et pourront laisser des séquelles, une fois la Blessure soignée.
- **Mort** : C'est le pourcentage de chances qui existe pour que le personnage meurt au bout d'un certain temps. Chaque fois qu'un temps égal au Délai s'est écoulé, tant que la Blessure n'est pas stabilisée, il faut faire un jet de pourcentage sous les chances de Mort. Si le jet est réussi, le personnage décède immédiatement.

Dommages étourdissants :

Les attaques à mains nues, ainsi que certaines armes conçues spécialement, infligent ce type de dommages. Ces attaques font perdre normalement des points de Blessures, et causent des Blessures critiques. Simplement, le seul effet des Blessures critiques est que le blessé doit immédiatement faire un jet d'Inconscience, dont les chances de réussite sont égales à la gravité de la Blessure, multiplié par 10. Il existe cependant un pourcentage de chances minimales que la blessure soit réellement grave : si le jet d'Inconscience est réussi, et si les dés ont donné un multiple de 10, il s'agit d'une Blessure critique normale, de même gravité.

8) Dommages aux véhicules :

Si une attaque est réussie, et qu'elle n'est pas esquivée (ni parée pour les exosquelettes), des dommages sont infligés, qu'il convient de déterminer.

La première étape du calcul des dommages est la détermination de la partie du véhicule touchée, qui dépend bien sûr de la configuration du véhicule. Chaque véhicule possède donc sa propre table de localisation spécifique, déterminée lors de sa conception. S'il s'agit d'un tir visé, il est possible que le tireur ait choisit la localisation touchée, auquel cas on fait l'économie de cette phase.

Les véhicules possèdent deux types de points de dégâts : les points de Structure interne, qui correspondent au châssis et aux systèmes vitaux, et les points de Blindage, qui correspondent... au blindage (quelle surprise !). Le principe est que tant que des points de Blindage subsistent à une localisation, la structure interne reste protégée, et toute atteinte à l'intégrité du véhicule fera perdre d'abord des points de blindage. Quand il n'y a plus de Blindage, le véhicule commence à perdre des bouts de tôle, c'est à dire des points de Structure interne. Il y a alors des chances que les systèmes vitaux du véhicule soient atteints, c'est à dire qu'il y ait un Coup critique.

Les points de Blindage perdus sont calculés selon la formule :

Blindage = Dommages de l'arme + 1d6

Si le d6 fait un 6, il y a des chances que le personnage ait touché un endroit particulièrement fragile. Le joueur relance alors les dés de toucher, avec les mêmes chances de réussite que pour son attaque. Si le jet est réussi, le joueur relance 1d6, et en ajoute le résultat aux dommages. Si il refait 6, il lance à nouveau le d6, et en ajoute le résultat aux dommages, et ce tant qu'il continue de faire des 6.

Si le nombre de points perdus est supérieur au nombre de points de Blindage subsistant, tous les points excédentaires représentent des points de Structure interne perdus. Dans ce cas, il faut faire un jet sur la table suivante pour déterminer si il y a ou non Coup critique. Lorsque le véhicule a perdu toute sa Structure interne à une localisation, tous les coups ultérieurs qui toucheront cette localisation causeront automatiquement au moins un Coup critique. Cette localisation est considérée comme entièrement détruite, voire se détache du véhicule.

01 – 50	aucun Coup critique	81 – 95	2 Coups critiques
51 – 80	1 Coup critique	96 – 100	4 Coups critiques

Pour chaque Coup critique, faire un jet sur la table de localisation interne du véhicule, définie lors de la conception de celui-ci, qui répertorie et localise les différents équipements du véhicule. Selon l'équipement touché, les effets suivant se produisent alors :

Coups critiques :

- **Munitions** : Ces munitions explosent immédiatement, causant des dommages égaux aux dommages normalement infligés par ces munitions, multiplié par le nombre de munitions présentes. Ces dommages entraînent toutes les conséquences normales (Blindage, Structure interne, Coups critiques).
- **Arme** : L'arme est dorénavant considérée comme inutilisable.
- **Moteur** : 1^{er} Coup critique : la vitesse maxi est réduite de 10 % ; 2^{ème} Coup critique : la vitesse maxi est réduite de 50 % ; 3^{ème} Coup critique : le moteur est cassé, le véhicule décélère immédiatement à 50 % de sa décélération maximale, jusqu'à s'arrêter. NB : Si le moteur n'occupe que deux espaces, ignorer le premier effet et n'appliquer que les deux suivants.
- **Alimentation** : Chaque coup critique détruit une batterie, réduisant ainsi l'autonomie. Dans les cas rarissimes de véhicule fonctionnant encore au combustible, il y a 20 % de chance que le réservoir explose, infligeant 20 points de dégâts par espace occupé par le réservoir.
- **Direction** : 1^{er} Coup critique : le véhicule voit sa Maniabilité baisser de 10 ; 2^{ème} Coup critique : le véhicule voit sa Maniabilité initiale baisser de 50 ; 3^{ème} Coup critique : la direction est cassée, le véhicule ne peut plus tourner et fonce droit devant lui. NB : Si la direction n'occupe que deux espaces, ignorer le premier effet et n'appliquer que les deux suivants.
- **Options** : L'option touchée est détruite.
- **Pilote ou passager** : Le personnage subit une attaque de force égale au nombre de points de dégâts infligés à la structure interne. Cette attaque touche automatiquement, et elle est localisée normalement.

9) Changement d'échelle :

Que se passe-t-il lorsqu'un personnage tire sur une voiture ? Qu'une navette orbitale percute un homme ? Pour résoudre ce problème, les différents protagonistes possibles sont classées en quatre classes différentes, qui correspondent chacune à une échelle. Ces classes portent le nom d'un de leurs représentants typique :

Classe 1	Humain	(Ex : la plupart des êtres vivants)
Classe 2	Voiture	(Ex : voiture, camion, hovercraft, baleine...)
Classe 3	Navette	(Ex : navette orbitale, aviso...)
Classe 4	Destroyer	(Ex : supertanker, station orbitale...)

Si un représentant d'une catégorie tente d'infliger des dommages à un représentant d'une autre catégorie, et si l'arme utilisée n'est pas conçue spécialement pour être utilisée contre des cibles appartenant à cette catégorie, l'action est résolue avec un modificateur au toucher dépendant de la différence de taille. De plus, les dommages sont modifiés par un facteur 4 pour chaque échelle de différence. Ainsi, pour chaque changement d'échelle :

Cible plus grande	+ 20 au toucher	Dommages / 4
Cible plus petite	- 20 au toucher	Dommages x 4

Par exemple, un humain (classe 1) qui tire sur une voiture (classe 2) avec un laser (dommages 20) porte une attaque de force 5 avec un bonus de + 20 au toucher ; une station orbitale (classe 4) qui tire sur un humain (classe 1) avec un auto-canon lourd (dommages 20) porte une attaque de force 1 280 (rigolo !), avec un malus de - 60. On s’amuse comme on peut !

LA SANTE

L'ACTE MEDICAL

1) La médecine d'urgence :

La première chose à faire pour soigner un blessé est de stabiliser son état, en parant au plus pressé : c'est le rôle de la médecine d'urgence. Ensuite seulement, les soins pourront se faire dans des conditions acceptables. Elle est pratiquée grâce à la compétence Premiers Soins, et ne concerne que les coups critiques et leurs effets. Elle peut être faite aussi bien par le blessé que par une personne autre, mais le blessé sera considérablement handicapé par les pénalités qu'il subit du fait de sa blessure. Les premiers soins ne concernent pas les pertes de points de Blessure, qui ne représentent que des contusions, coupures ou éraflures peu importantes : plus de peur que de mal.

Les diverses blessures subies par un patient doivent être soignées séparément. L'administration des premiers soins demande un temps égal en minutes à la gravité de la Blessure critique soignée. Dès que l'on commence à les administrer, l'écoulement du Délai d'Aggravation des blessures et de Mort est suspendu pour chaque blessure subie, mais pas le délai d'Inconscience. Une personne peut se faire aider d'un système-expert (médikit), qui substituera sa compétence à celle du soigneur : cette compétence est égale au niveau du médikit x 10 %. Un jet de Premiers soins est réalisé en prenant en compte les modificateurs suivants :

Malus de Blessure	- 5 x Gravité	Moyennes	- 5
Endurance naturelle du patient		Bonnes	+ 0
De 1 à 3	+ 0	Excellentes	+ 10
De 4 à 6	+ 5		
De 7 à 9	+ 10	Equipement médical	
A partir de 10	+ 15	Aucun	- 20
		Trousse médicale	- 10
Conditions d'hygiène		Installation légère / mobile	+ 0
Extrêmes	- 20	Hôpital	+ 10
Mauvaises	- 10	Clinique	+ 20

En cas de réussite du jet de Premiers soins, la blessure soignée est stabilisée, et le patient n'a plus besoin de faire de jets d'Inconscience, d'Aggravation ni de Mort. En cas de réussite spéciale, les chances de Séquelles sont de plus réduites de 10 %. En cas d'échec, le patient fait immédiatement des jets d'Inconscience, d'Aggravation et de Mort pour chaque blessure, et le Délai recommence à courir ; le soigneur peut néanmoins continuer à appliquer ses soins, dans les mêmes conditions. En cas d'échec spécial, la Gravité de la blessure augmente de 1, après quoi les conséquences de l'échec s'appliquent.

2) La guérison des blessures :

Traitement des blessures :

Une fois les blessures stabilisées, elles peuvent être traitées et soignées. Si aucun soin n'est appliqué, le blessé doit compter sur ses capacités de guérison naturelles : les chances de base de guérison sont alors égales à l'Endurance naturelle du patient, en excluant toutes les modifications dues à la cybernétique. Si le patient reçoit un traitement, les chances de base de guérison sont alors égales à la compétence Médecine de son médecin traitant.

Le temps de base de guérison des blessures dépend de l'intensité des soins subis : si des soins intensifs sont appliqués, ce qui n'est possible qu'à condition de disposer au minimum d'une installation légère, le temps de base est de 2 jours par niveau de Gravité des blessures. Il est de 5 jours par niveau de Gravité si des soins normaux sont prodigués, et de 10 jours par niveau de Gravité si le blessé ne reçoit aucun soin. Toutefois, ce temps de base est diminué de 5 % par point d'Endurance naturelle au dessus de 2 du patient (ainsi une Endurance de 6 avec des soins normaux donne un temps de base de 4 jours : - 20 %).

Lorsque le temps de base s'est écoulé, un jet de Médecine (ou d'Endurance x 5 %) est réalisé, en tenant compte des mêmes modificateurs que pour les premiers soins. Si le jet est réussi, le niveau de Gravité de la blessure baisse de 1

point, et en cas de réussite spéciale, le risque de Séquelles est divisé par 2. Si le jet se solde par un échec, rien ne se passe, l'état est stationnaire. En cas d'échec spécial, les soins ont été mal donnés, et la Gravité de la blessure augmente de 1 point.

Guérison des dommages légers :

La récupération des points de Blessure perdus se fait uniquement par la guérison naturelle, bien que certaines substances accélèrent cette guérison. Chaque jour de repos complet, un nombre de points égal à Endurance – 1d6 est récupéré, avec un minimum de 1 point par jour. Si le personnage ne se repose pas, le jet n'est fait que tous les trois jours, avec un minimum de 0 points (le personnage peut n'avoir pas récupéré).

Risques de séquelles :

Une Blessure critique risque d'entraîner des Séquelles si elle est mal soignée : le risque peut être réduit avec des soins médicaux appropriés, mais ceci allonge le temps de guérison, car le patient doit alors subir régulièrement des opérations. Un médecin compétent peut réduire le pourcentage de chances de subir des séquelles de 5 % par niveau dans la compétence Médecine, mais pour chaque tranche de 5 % de réduction, le temps de base de guérison est augmenté de la Gravité de la blessure. Cependant, ceci ne joue que pendant la première phase des soins : le temps nécessaire pour réduire de 1 point la Gravité de la blessure originelle.

Lorsque la première phase de soin est terminée, que la Gravité de la blessure a baissé de 1 point, un jet est effectué, dont les chances de réussites sont les chances de Séquelles de la Blessure, éventuellement réduites par une réussite spéciale aux Premiers soins ou à la Médecine, ou encore par des soins spécifiques. Si ce jet est raté, que la réussite soit normale ou spéciale, le patient s'en tire sans séquelles. Si le jet est réussi, que la réussite soit normale ou spéciale, le patient a subi des traumatismes tels que son organisme ne pourra les surmonter sans aide.

Le patient a alors la possibilité de subir des greffes de substituts organiques ou cybernétiques. Ceci a bien sûr un prix, et va rallonger la convalescence. Ces opérations sont décrites plus loin. Si le patient ne peut se permettre de tels substituts, il perd de façon définitive un nombre de points de caractéristiques égal à la moitié de la Gravité de la Blessure critique (arrondi à l'entier supérieur), répartis aléatoirement en fonction de la localisation de la blessure.

Tête	CT (10 %)	I (15 %)	Dex (10 %)	Int (40 %)	Soc (10 %)	Vol (15 %)	
Tronc	M (10 %)	CC (15 %)	CT (10 %)	F (15 %)	E (20 %)	I (15 %)	Dex (15 %)
Bras	CC (20 %)	CT (20 %)	F (20 %)	I (10 %)	Dex (30 %)		
Jambes	M (40 %)	CC (20 %)	I (20 %)	F (20 %)			

3) Les opérations chirurgicales :

Toute opération chirurgicale est caractérisée par la Gravité de l'intervention réalisée, qui vaut entre 1 et 10 (mais ne peut jamais dépasser 10 : si le score est supérieur, compter 10), qui va déterminer la difficulté de l'intervention et la durée de la convalescence. Le chirurgien doit effectuer un jet de Médecine, prenant en compte les modificateurs suivants :

Difficulté de l'intervention	- 5 x Gravité	Equipement médical	
	Conditions d'hygiène	Aucun	- 20
Extrêmes	- 20	Trousse médicale	- 10
Mauvaises	- 10	Installation légère / mobile	+ 0
Moyennes	- 5	Hôpital	+ 10
Bonnes	+ 0	Clinique	+ 20
Excellentes	+ 10	Pas de personnel d'assistance	- 10

Si le jet est réussi, l'opération se déroule sans problème majeur, et la convalescence peut commencer immédiatement. En cas de réussite spéciale, l'opération se fait parfaitement, et la convalescence commence immédiatement, avec un niveau de Gravité inférieur de 1 point à la Gravité de l'opération. En cas d'échec, l'opération ne s'est pas déroulée normalement et a dû être ajournée : elle devra être retentée. Si le jet donne un échec spécial, l'opération est un échec et le patient subit immédiatement (dans la salle d'opération) une Blessure critique de Gravité égale à celle de l'opération.

L'intervention chirurgicale :

On peut distinguer quatre niveaux d'intervention chirurgicale : l'intervention de chirurgie plastique, l'intervention opératoire et les greffes organique et cybernétique. Ces interventions ont des effets et des buts différents, qui amènent à les distinguer.

D'autre part, il faut distinguer trois degrés d'intervention, selon l'étendue de l'atteinte portée à l'intégrité du corps du patient : une intervention locale n'a lieu que sur une zone très délimitée du corps du patient, par exemple la bouche, ou une main ; une intervention étendue a lieu quand est impliquée une zone entière du corps du patient, par exemple le cerveau, un membre, ou le visage ; enfin une intervention globale concerne l'ensemble du corps du patient, ou une part très importante, par exemple l'ensemble du système nerveux, ou le squelette.

- La chirurgie plastique** : Il s'agit d'une intervention dont le but est de modifier l'apparence du patient. Il peut ne s'agir que d'un changement de coloration de la peau ou des yeux (**cosmétoplastie**) ; d'une implantation de substituts cosmétiques, par exemple des prothèses mammaires ou des cheveux (**implantation**) ; d'une reconfiguration de la peau, des muscles ou des tissus graisseux : lifting, liposuction ou remodelage du visage (**reconfiguration**) ; ou bien de modifications définitives sur le squelette : remodelage définitif (**ostéoplastie**).

Cosmétoplastie	niveau 1	Intervention locale	+ 0 niveau
Implantation	niveau 2	Intervention étendue	+ 1 niveau
Reconfiguration	niveau 3	Intervention globale	+ 2 niveau
Ostéoplastie	niveau 4		

- La chirurgie opératoire** : Il s'agit de la chirurgie classique, dont le but est de reconstruire le corps pour soigner des blessures ou corriger des défauts du corps mettant en danger la vie ou la santé du patient. Il existe une extrême variété d'interventions possibles, qui empêche de définir des règles précises : le MJ devra estimer la Gravité de l'intervention au regard de son étendue et des modifications subies par le corps. A titre d'exemple, voici quelques niveaux d'intervention :

Pose de points de suture	niveau 1	Réparation d'une éventration	niveau 6
Arrachage de dents de sagesse	niveau 2	Brûlures au 3 ^{ème} degré	niveau 7
Réparation musculaire	niveau 3	Action sur la colonne vertébrale	niveau 8
Appendicectomie	niveau 4	Opération à cœur ouvert	niveau 9
Réparation de la cornée	niveau 5	Reconstruction du cerveau	niveau 10

- Les greffes organiques** : Il s'agit d'opérations visant à remplacer une partie du corps du patient par un membre ou un organe vivant, cloné ou prélevé sur un donneur. On distingue les tissus organiques clonés à partir des cellules du patient des tissus clonés à partir des cellules d'une personne compatible avec le patient. De plus, il existe des tissus clonés altérés génétiquement de façon à être immunitairement « neutres », ce qui facilite leur assimilation par les greffés.

Peau	niveau 2	Tissu nerveux	niveau 6
Muscle	niveau 3	Intervention locale	+ 0 niveau
Os	niveau 4	Intervention étendue	+ 2 niveau
Organe	niveau 5	Intervention globale	+ 4 niveau

- Les greffes cybernétiques** : Il s'agit d'opérations au cours desquelles une prothèse cybernétique est implantée dans le corps du patient ou bien remplace l'un de ses membres. La Gravité de l'intervention dépend du niveau d'invasion de la cybernétique implantée, mais elle est calculée sur une base de 2.

Pour 10 points d'essence	+ 1 niveau	Intervention locale	+ 0 niveau
Cybernétique céphalienne	+ 2 niveau	Intervention étendue	+ 2 niveau
Cybernétique d'interface	+ 2 niveau	Intervention globale	+ 4 niveau

Le choc post-opératoire et la convalescence :

Après une opération, le corps a besoin de récupérer, d'assimiler les modifications qu'il a subi, de compenser les pertes de sang. Tout ceci est simulé par le temps de convalescence, qui dépend de la Gravité de l'opération subie. La convalescence se déroule comme la période de soins qui suit une blessure : toutefois, le temps de base de convalescence est différent. Il dépend toujours de l'intensité des soins subis : si des soins intensifs sont appliqués, le temps de base est de 12 heures par niveau de Gravité de l'opération. Il est de 2 jours par niveau de Gravité si des soins normaux sont prodigués. Toutefois, ce temps de base est diminué de 5 % par point d'Endurance naturelle au dessus de 2 du patient. Il est à noter que tant que le niveau de Gravité est de 10, le patient en convalescence est inconscient.

Lorsque le temps de base s'est écoulé, un jet de Médecine est réalisé, en tenant compte des mêmes modificateurs que pour l'opération, avec un modificateur spécial de + 20. Si le jet est réussi, le niveau de Gravité baisse de 1 point, et en cas de réussite spéciale, il baisse de 2 points. Si le jet se solde par un échec, rien ne se passe, l'état est stationnaire. En cas d'échec spécial, les soins ont été mal donnés, et la Gravité augmente de 1 point ; si de ce fait la Gravité est amenée à dépasser 10, le patient meurt de complications.

Le risque de rejet des greffons :

Une opération de greffe organique et cybernétique est soumise à un risque particulier : celui que l'organisme du greffé ne supporte pas le corps étranger que l'on tente de lui faire accepter. La technologie des greffes a énormément

progressé, mais ce risque existe toujours, même s'il est considérablement réduit par l'utilisation de produits visant à réduire les réactions immunitaires de rejet, ainsi que par l'utilisation de greffons clonés sur le patient.

Pour déterminer si le greffon prend, un jet de Compatibilité est effectué à la fin de la convalescence : il a pour chance de base un score qui dépend de l'origine du greffon, modifié par divers facteurs :

Tissu cloné sur le patient	95 %	Peau	+ 0 %
Tissu cloné compatible	90 %	Muscle	- 2 %
Tissu cloné neutre	75 %	Os	- 4 %
Tissu prélevé compatible	85 %	Membre complet	- 6 %
Tissu prélevé incompatible	50 %	Organe	- 8 %
Par point d'Endurance	+ 1 %	Tissu nerveux	- 10 %

Le jet de Compatibilité échoue toujours sur un 100, mais si c'est la seule chance d'échec, il ne peut pas y avoir d'échec spécial. Si le jet de Compatibilité est réussi, la greffe est un succès, et si c'est une réussite spéciale, le temps de convalescence est réduit de 10 %. Si le jet est un échec, le greffon ne prend pas et l'opération doit être tentée à nouveau. De plus, si c'est un échec spécial, le lieu d'implantation du greffon subit un début de nécrose, et il y a des risques de Séquelles équivalents à ceux existant pour une Blessure critique de même Gravité.

4) La recherche médicale :

Cette section regroupe un certain nombre de techniques, dont certaines sont encore au stade expérimental, mais qui ont un avenir certain : elles augurent de ce que sera l'homme de demain, même si certaines de ces techniques n'ont qu'un rapport assez éloigné avec la médecine.

Le transfert de personnalité :

Ce domaine de la médecine relève de la neurologie. Les chercheurs qui travaillent sur la possibilité de transférer la personnalité d'un corps à un autre se heurtent à deux obstacles. Le premier est celui du captage de la personnalité : les premiers succès sont récents et consistent à littéralement cartographier le cerveau du patient en combinant plusieurs méthodes : scanner RMN, cartographie biochimique, stimulation contrôlée des neurones, et dans certains laboratoires, exploration par nanomachines. Ceci permet de numériser les liaisons neuronales existant dans le cortex du patient, et de les programmer dans un cristal reconfigurable de façon à ce qu'il fonctionne selon les mêmes principes qu'une IA. En fait, la psyché du patient sert à proprement parler à créer une IA. Cette méthode a un inconvénient considérable : elle est actuellement mortelle dans 65 % des cas, car le cerveau du patient est lentement détruit au cours de l'opération de numérisation. Si le patient ne meurt pas, il est réduit à un état végétatif. Il n'y a aucun droit à l'erreur. Comme cette voie semble une impasse, les laboratoires de recherche se tournent de plus en plus vers une seconde voie, qui est celle de l'élimination des substances biochimiques du procédé, car ce sont ces substances qui sont les plus destructrices.

Le second problème est celui de l'implantation de la psyché dans le corps d'accueil. Deux écoles s'affrontent sur ce point. La première est celle préconisant la numérisation totale et définitive de la personnalité et le remplacement du cerveau par un cristal dans lequel est codée la psyché. Le système nerveux est alors entièrement cybernétisé. Poussé à son paroxysme, cette méthode permet de mettre au point des cyborgs complets. La seconde école recommande et pratique (avec un succès variable) l'imposition de la psyché capturée au système nerveux d'un corps en cours de clonage. Ceci permet d'obtenir, lorsque la méthode veut bien marcher, un individu biologiquement normal, dans lequel l'esprit du patient a été transposé.

Au cours des deux étapes peuvent se poser le problème de la perte d'une partie des informations copiées puis transmises : le risque est qu'une personnalité incomplète soit copiée ; les expériences ratées ont donné des résultats parfois anodins, mais le plus souvent terrifiants par leur inhumanité.

Le clonage :

Le clonage est une technique parfaitement rodée, mais dont les applications relèvent essentiellement du domaine de la greffe et de l'agroalimentaire. Les recherches dans ce domaine portent surtout sur les moyens d'accélérer le processus de développement des organes en cuve de clonage. Un corps entier nécessite au moins un an de cuve pour être opérationnel, mais les organes cultivés séparément sont plus rapides à cultiver : de quelques jours pour un fragment de tissu musculaire à trois mois pour un œil, par exemple.

De riches excentriques se font parfois cloner, afin de satisfaire leur ego, mais ils sont toujours déçus par le résultat : les clones se développent de manière totalement indépendante, et ne deviennent jamais des doubles de leur original. Un espoir beaucoup plus grand pour ces mégalomanes réside dans la technique du transfert de personnalité, pour lequel on a systématiquement recours à des corps clonés.

Les manipulations génétiques :

Un siècle et demi de travail sur les gènes, et presque autant de piétinement, a finalement abouti, et les généticiens ont enfin découvert comment les gènes interagissaient, quelles étaient les relations subtiles entre eux qui permettaient d'obtenir autre chose que les monstres grotesques que l'ingénierie génétique avait produit pendant un siècle. De nombreux programmes de recherche sont actuellement en cours, cherchant par exemple à mettre au point des êtres parfaitement adaptés aux conditions de vie dans l'espace, à l'intelligence surdéveloppée ou aux grandes capacités sociales.

Ces recherches rencontrent des succès constants, et depuis les premières réussites de ce type de programmes au cours de la guerre, de plus en plus d'enfants génétiquement modifiés naissent, altérés à la demande de leurs parents, ou dans le cadre de programmes de recherche. Les techniques génétiques sont également de plus en plus utilisées sur des clones ou des tissus clonés cultivés en cuve. Ces tissus sont par exemple souvent altérés de façon à les rendre « neutres », c'est à dire que leur structure immunitaire est affaiblie de façon à diminuer le risque de rejet des greffons, et à ce que les hôpitaux puissent disposer en permanence de greffons en réserve.

Il est enfin possible dans une certaine mesure de restructurer génétiquement un individu déjà pleinement formé, bien que cette technique ne soit pas sans risques : elle implique de saturer le corps du patient d'un virus spécialement créé, programmé pour remplacer une séquence génétique précise par une autre. Le risque de ce type d'opération réside dans des mutations imprévues du virus, qui peuvent donner virtuellement n'importe quoi : du pire au plus inoffensif.

L'élévation :

Ce terme désigne un domaine de recherche particulier de la génétique animale, dont le but est de créer des espèces animales modifiées pour atteindre un stade d'intelligence supérieur, qui soit équivalent à celui de l'homme au stade final, ou tout au moins une intelligence pré-humaine. Ce programme de recherche a été lancé par l'Autorité une dizaine d'années après la fin de la guerre, et n'en est donc qu'à ses balbutiements. De plus il s'agit d'un programme extrêmement ambitieux, programmé sur plusieurs dizaines d'années. Les recherches se sont engagées autour de plusieurs espèces animales, notamment les chimpanzés, les gorilles, les dauphins, les chiens... Les premiers résultats sont espérés d'ici une vingtaine d'années.

Les symbiotes :

Les symbiotes sont des organismes directement issus de la recherche génétique. Il s'agit de parasites de taille variable, uniques ou en cultures, qui ont été altérés en vue de vivre en symbiose à l'intérieur du corps humain et de remplir une fonction utile au corps. Il n'existe pour l'heure que peu de types différents de symbiotes, et leur nature fait que leurs fonctions sont très spécialisées. Cependant, cette technologie semble promise à un très grand avenir, d'autant plus qu'elle présente un avantage certain par rapport à la cybernétique : sauf exception, une culture de symbiote ne provoque pas de réaction similaire à la perte d'Essence provoquée par les implants cybernétiques.

On peut par exemple trouver des larves vivant dans l'épiderme et le derme, qui mangent les chairs mortes, notamment dans les blessures et permettent ainsi de les conserver parfaitement propres. D'autres symbiotes se présentent sous la forme de cultures présentes dans le liquide lacrymal : elles absorbent une partie des radiations du spectre visible, s'en nourrissent et restitue une part de la lumière dans le spectre infrarouge.

Malgré tout, cette biotechnologie n'en est qu'à ses débuts. Les symbiotes sont encore fragiles, et provoquent souvent des réactions violentes de la part du système immunitaire de l'hôte. Les efforts considérables de recherche investis dans cette technologie explique que les prix des symbiotes soient encore très élevés. De plus, ces organismes provoquent pour l'heure une réaction de répulsion sur une grande partie du marché, que la cybernétique ou le clonage ne provoquent plus depuis longtemps.

Les nanomachines :

Les nanomachines sont une application récente d'une technologie déjà ancienne : les premières nanotechnologies ont fait leur apparition à la fin du XX^{ème} siècle. Il s'agit de structures à l'échelle moléculaire : des assemblages d'atomes autoreproductibles, dont la fonction est programmée dans leur structure, en plus du fait que cette structure leur fournit les outils nécessaires à l'accomplissement de leur fonction. Ces machines microscopiques sont donc autonomes, aptes à effectuer une tâche précise, se reproduire pour assurer la continuité de leur fonction, et pour certaines de se reprogrammer en fonction de l'évolution de leur tâche. Leur origine n'est pas spécifiquement médicale (en fait plutôt du domaine de l'informatique) mais elles ont de très nombreuses applications possibles en médecine, notamment pour la reconstruction corporelle au niveau le plus fin, ou pour la conception de machines dotées de manipulateurs de très grande précision.

Le très haut niveau des technologies impliquées et leur coût cantonnent pour l'instant les nanotechnologies à un marché extrêmement restreint, de clients gouvernementaux ou corporatistes, et sur des commandes uniques. Les applications en sont pourtant extrêmement diverses, dans tous les domaines. Ces ainsi que des nanomachines ont été

en une occasion chargées de la décontamination d'une zone radioactive par le ramassage des poussières radioactives. Certains (très) riches clients craignant pour leur vie ont pu se faire implanter un assortiment de nanomachines parcourant l'intérieur du corps pour reconstruire tous les dommages ; ceci les rend très difficile à tuer.

Les bioroïds :

Les bioroïds sont des êtres étranges, relevant à la fois de la machine et de l'être vivant. Ce sont des êtres synthétiques, mais dont les fonctions reproduisent au mieux le fonctionnement des êtres vivants. Ils ont été créé à l'origine pour fournir des robots domestiques animés par des IA. Une grande palette de technologies nouvelles ont été créées pour permettre leur mise au point, une synthèse des techniques les plus avancées de la robotique, de la neurologie et de la biotechnologie. Des cerveaux artificiels aptes à abriter une IA ont été conçus, ainsi que des corps vivants mais beaucoup plus résistants que le corps humain. Ces IA obéissent à des lois très précises afin de les maintenir dans les limites imposées par la Police de Turing : elles ne doivent pas accéder à la conscience. De plus des lois de fonctionnement sont implantées dans leur programme afin de les empêcher de pouvoir nuire à des humains, ou qu'on ne puisse en faire des tueurs à gage : il s'agit de règles proches des Lois de la Robotiques dont Isaac Asimov avait formulé l'hypothèse. Ces lois asservissent les bioroïds aux humains et empêchent qu'on les détourne de leur fonction. Malgré tout, il est possible de programmer des bioroïds suivant des lois différentes lors de leur création. Ceci réclame toutefois un expert.

Les bioroïds peuvent prendre toutes sortes de formes, adaptées à l'emploi auxquels on les destine. Certains imitent l'homme à la perfection, au point que seul un expert puisse les distinguer d'un homme, et seulement par leur comportement. D'autres n'ont rien à voir avec l'homme, adaptés à des conditions ou des besoins extrêmes, comme le travail sur des parois verticales. Les bioroïds restent en tout état de cause des serveurs fort chers, réservés à l'élite ou à des tâches précises pour le compte d'un employeur fortuné.

LES MENACES A LA SANTE

1) Les maladies :

La principale menace à la santé est celle des maladies, une menace quotidienne même si elle est minime. En termes de jeu, chaque maladie est caractérisée par plusieurs attributs, qui permettent de mesurer son impact sur le personnage contaminé. La caractéristique principale de la maladie est sa Virulence, notée sur une base de 10, même si ce chiffre peut être plus élevé. Les autres caractéristiques sont le mode de contamination, le temps d'incubation, le temps d'évolution et les effets de la maladie.

- **Virulence :** Cette caractéristique mesure la puissance de l'agression que subit l'organisme et la difficulté qu'il a à se débarrasser de la maladie. La Virulence n'est pas une mesure de la gravité de la maladie mais de la férocité et de la ténacité de son vecteur. Une maladie peut être parfaitement bénigne, mais très difficile à éradiquer.
- **Mode de contamination :** Il s'agit de la description des différents moyens par lesquels le vecteur de la maladie peut s'introduire dans l'organisme. Des exemples sont par ingestion, contact de muqueuses, voie sanguine, atmosphère...
- **Temps d'incubation :** Il s'agit du temps qui s'écoule entre l'inoculation et la révélation des premiers symptômes. Pendant ce temps, le micro-organisme responsable de la maladie prolifère au sein de l'organisme du malade, jusqu'à atteindre un stade critique.
- **Temps d'évolution :** Il s'agit d'un temps de base qui permet de mesurer la rapidité d'évolution de la maladie. C'est le temps moyen qui sépare les différents stades de la progression du mal.
- **Effets :** Cette mention décrit les effets exacts de la maladie. Elle se décompose en quatre niveaux de gravité, qui correspondent à l'état d'avancement de la maladie : Affection bénigne, moyenne, grave ou extrême.

Evolution de la maladie :

Lorsque le MJ détermine qu'un personnage a été mis en contact avec un vecteur de maladie et qu'une contamination est possible, il faut déterminer si le micro-organisme a été inoculé. Les chances exprimées en pourcentage sont estimées par le MJ, en tenant compte des estimations suivantes :

	Inoculation		
Injection intraveineuse	100 %	Projection en aérosols	60 %
Contact de muqueuses	80 %	Contamination alimentaire	40 %
		Contamination atmosphérique	20 %

Conditions d'hygiène		Moyennes	+ 0 %
Extrêmes	+ 20 %	Bonnes	- 10 %
Mauvaises	+ 10 %	Excellentes	- 20 %

Si le personnage a été contaminé, au terme d'une période égale au temps d'incubation, il doit tenter un jet de résistance à la maladie : ses chances sont égales à 65 %, en prenant en compte les mêmes modificateurs que pour les soins médicaux (voir « La médecine d'urgence ») ; la Gravité est alors remplacée par la Virulence de la maladie. De plus, un personnage affaibli, par une blessure par exemple, subit les pénalités normales imputables à son état (par exemple les pénalités de Blessure critique).

Si le jet de résistance est réussi, le personnage a surmonté la maladie sans même s'en apercevoir : son organisme l'a éliminé de lui-même. Si le jet est un échec, le personnage a développé la maladie à son stade bénin et en subit les effets. Il doit alors, chaque fois qu'une durée égale au temps d'évolution s'est écoulée, réaliser un autre jet de résistance. Le temps d'évolution est réduit de 5 % pour chaque point d'endurance naturelle du malade au-dessus de 3.

Les chances de base des jets dépendent de l'avancement de la maladie : un patient au stade bénin a une chance de base de 60 %, au stade moyen les chances sont de 50 %, au stade grave de 40 % et au stade extrême de 25 %. Le résultat de chaque jet de résistance dépend des résultats des jets précédents. A la suite d'un résultat de réussite : un jet réussi signifie une régression à un état moins grave (par exemple elle passe de extrême à grave) et en cas de jet raté la maladie ne progresse pas. A la suite d'un échec : si le jet est réussi, la maladie ne progresse pas et si le jet est raté, l'état du malade s'aggrave. Dans les deux cas, un résultat critique signifie que l'état évolue quelque soit le résultat du jet précédent, amélioration pour un jet réussi et aggravation pour un jet raté.

2) La cybernétique et l'Essence vitale :

Le corps humain est un système extrêmement complexe, organisé selon des règles subtiles. Si ces règles sont violées par l'introduction de corps étrangers, des dysfonctionnements se produisent, qui peuvent prendre des formes variables. Il peut bien sûr s'agir de lames ou de projectiles, introduits accidentellement ou avec intention de nuire, mais il peut aussi s'agir de prothèses, clonées ou cybernétiques, greffées de manière permanente.

Afin d'appréhender le phénomène de la vie de façon intuitive, on peut imaginer le corps comme un circuit dans lequel circule un fluide, qui représente l'harmonie régnant entre les multiples composants du corps et de l'esprit, la perfection des relations existant entre leurs parties. Ce fluide vital a reçu de nombreux noms différents : c'est ainsi que le Taoïsme le désigne sous le nom de Qi. Nous parlerons d'Essence vitale. Lorsque le fonctionnement du corps est troublé, l'Essence se tarit, car le corps ne fonctionne plus normalement. Ceci est normalement un phénomène passager, sauf dans le cas des greffes cybernétiques. Les greffes d'organes ou de membres clonés ou prélevés ne pose pas de problème car après une période d'adaptation le greffon, s'il n'a pas été rejeté par l'organisme, s'insère dans le cycle de fonctionnement du corps.

Le problème posé par la cybernétique est que les prothèses et implants développés ont atteint un tel niveau technique qu'ils ne dérangent que très peu le flux de l'Essence à travers le corps : la technologie reproduit au mieux les fonctions corporelles. Malgré tout, les implants cybernétiques restent d'origine mécanique, et ne font que simuler la circulation de l'Essence : certaines interférences minimales persistent. Malgré la précision de la simulation obtenue, il subsiste donc des indices perceptibles par le corps, ou plus précisément par le subconscient : il y a un décalage entre l'image intérieure et extérieure du corps. Plus ce décalage est important, plus le subconscient est dérangé. Lorsqu'un point de rupture psychologique est atteint, le subconscient laisse éclater au grand jour le problème, traduit par la folie, la cyberpsychose.

D'un point de vue technique, chaque implant cybernétique possède une valeur en Essence, qui représente l'impact de l'implant sur le corps. Cette valeur est également indicative du niveau d'invasion du corps de l'implant et a donc une influence sur la difficulté de l'opération de greffe (voir plus haut). Lorsque le total des valeurs d'Essence des différents implants portés par le personnage dépasse la moitié de la caractéristique Volonté du personnage, il commence à développer des troubles du comportement, sous la forme d'une névrose, déterminée aléatoirement sur la table des névroses (à moins que le maître de jeu ne préfère la choisir en fonction de la personnalité du personnage : la table ne présente que des suggestions). Lorsque le total d'Essence des implants du personnage dépasse la valeur de la caractéristique Volonté du personnage, le subconscient du personnage a atteint son point de rupture et une psychose se développe. Comme pour les névroses, elle peut être déterminée aléatoirement sur la table des psychoses, ou bien choisie en fonction de la personnalité du personnage.

Table des névroses :

- 01 - 20 Manie (ex : mythomanie, kleptomanie, manie des armes, de l'ordre, de la propreté...)
- 21 - 40 Phobie (ex : phobies de la foule, des grands espaces, des insectes, de la mort, de l'eau...)

- 41 - 50 Anorexie ou boulimie (refus de s'alimenter ou alimentation compulsive)
- 51 - 60 Toxicomanie compulsive (usage de drogues en grande quantité en situation de stress)
- 61 - 70 Fascination par l'abstraction (accès de fascination totale pour des œuvres ou des écrits abstraits)
- 71 - 80 Amnésie (une période entière oubliée, accès d'amnésie totale après un moment de tension)
- 81 - 90 Réfugié dans la philosophie ou la religion (étudie et pratique assidûment une sagesse)
- 91 - 95 Mélancolie (accès de désintérêt pour tout et regret du temps passé)
- 96 - 100 Maniaco-dépressif (succession d'accès de surexcitation et de profonde mélancolie)

Table des psychoses :

- 01 - 10 Dépersonnalisation (la personnalité se dissout dans une fascination pure pour l'abstraction)
- 11 - 20 Rejet de la biologie (recherche d'une cybernétisation totale du corps)
- 21 - 30 Rejet de la cybernétique (le personnage cherche à se faire enlever tous ses implants)
- 31 - 40 Croyance que la cybernétique rend invincible (le personnage est persuadé qu'il est invincible)
- 41 - 50 Comportement suicidaire (le personnage recherche inconsciemment la mort)
- 51 - 55 Haine de l'humanité (le personnage pense que l'humanité doit être détruite)
- 56 - 60 Psychopathe (le personnage aime tuer et torturer, et ressent le besoin de tuer régulièrement)
- 61 - 65 Réfugié dans une période imaginaire ou historique (le personnage a l'impression d'y vivre)
- 66 - 70 Paranoïa (le personnage est persuadé d'être persécuté par le monde entier, qu'« on » lui en veut)
- 71 - 75 Catatonie (déconnexion du réel, inertie totale et prostration)
- 76 - 80 Démence (le personnage réagit de manière irrationnelle et souvent violente, toujours excessive)
- 81 - 85 Schizophrénie (déconnexion du réel par accès, conduite paradoxale, parfois infantile)
- 86 - 90 Délires (accès de bouffées délirantes, où le personnage agit paradoxalement ou irrationnellement)
- 91 - 95 Mégalomanie (le personnage se croit meilleur que tout le monde et bâtit des plans ambitieux)
- 96 - 100 Personnalités multiples (deux personnalités ou plus coexistent dans l'esprit du personnage)

3) La radioactivité :

Effets d'une exposition à un rayonnement radioactif :

Un bombardement intense de particules α (électrons), β (noyaux d'hydrogène ou d'hélium) ou γ (photons à haute énergie) a des effets particulièrement dévastateurs sur un organisme non-protégé. Les particules détruisent en effet les noyaux cellulaires ou les endommagent de façon irréversible, aussi bien sur la surface organique exposée qu'à des niveaux plus profonds. Un être vivant exposé à une dose peu importante de radiations peu s'en tirer apparemment indemne, mais pourra développer plus ou moins rapidement des cancers. Dans une zone très radioactive cependant, la mort peu très bien survenir en quelques instants, tout être vivant se trouvant littéralement brûlé vif par le rayonnement γ , en même temps que ses cellules vivantes sont détruites par les rayonnements α et β .

Si une personne survit à une exposition à un rayonnement radioactif, plusieurs effets peuvent apparaître, qui varient avec le degré d'exposition aux radiations. Afin de permettre d'identifier le niveau de radioactivité d'un lieu quelconque, on distingue cinq niveaux d'irradiation (ambiant, bénin, moyen, grave et critique, identifiés par une lettre majuscule : A, B, M, G, C).

- **Irradiation ambiante :** C'est le niveau d'irradiation d'une personne normale. En effet, les radiations sont présentes partout dans la nature : toute matière en émet une quantité plus ou moins importante, et de nombreuses applications de la technologie moderne y font appel (par exemple en médecine, les radiographies ou scanners). Ce niveau d'irradiation ne s'accompagne d'aucun désagrément particulier : c'est un état naturel pour tout être vivant.
- **Irradiation bénigne :** Il s'agit du niveau d'irradiation d'une zone peu touchée, comme les limites d'une zone irradiée, ou une mine d'uranium naturel. Des problèmes se posent déjà en cas de séjour prolongé en un tel endroit. C'est ainsi que l'irradié voit ses défenses immunitaires affaiblies de manière permanente et que ses cellules, altérées par les radiations, ont des chances non-négligeables de muter, et de donc de développer des cancers. Le personnage subit une pénalité permanente de - 20 à tous ses jets concernant la résistance aux maladies et le système immunitaire en général.
- **Irradiation moyenne :** Il s'agit là d'une zone touchée de manière importante. Les radiations affaiblissent le personnage de manière très importante, et ce définitivement. La pénalité est de - 20 et concerne toutes les actions accomplies par le personnage, ainsi que sa résistance.
- **Irradiation grave :** Ces zones ne se trouvent que près du lieu d'explosion d'une bombe ou près d'une fuite de matériau irradié. Il est absolument impossible d'y survivre sans équipement plus de quelques heures, et cela ne se

fait pas sans dommages irréversibles. Ceci se traduit par une pénalité permanente à tous les jets concernant le personnage de - 50. Si l'irradiation se fait petit à petit dans une zone bénigne ou moyenne, il existe une chance infime que plutôt que de se mettre à muter anarchiquement de tous les cotés, comme ça se passe normalement, le personnage développe une mutation unique et homogène, qui remplace la pénalité permanente.

- **Irradiation critique :** Ces zones ne se trouvent qu'à l'épicentre d'une explosion atomique. Tout séjour de plus de quelques secondes y est mortel, tellement les radiations sont puissantes. Aucun organisme ne peut y survivre sans une protection spécialement étudiée et les protections NBC normales ne protègent pas à 100 % : le personnage est considéré comme en zone d'irradiation bénigne.

Un séjour prolongé dans une zone de faible radioactivité (B ou M) conduit à une irradiation qui peut tout à fait se révéler mortelle à très court terme. En effet, les radiations saturent peu à peu l'organisme, ce qui fait qu'un personnage passant un certain temps dans une zone d'irradiation bénigne peut atteindre un stade d'irradiation critique. La détermination du temps nécessaire pour que progresse le niveau d'irradiation du personnage se fait par le tableau suivant. Au bout du temps indiqué par le croisement de la ligne indiquant le niveau d'irradiation de l'endroit considéré, avec la colonne indiquant le niveau d'irradiation du personnage, le personnage change de niveau d'irradiation.

Temps d'exposition nécessaire pour une augmentation du niveau d'irradiation d'un être vivant

Niveau d'irradiation de la zone	Niveau d'irradiation actuel			
	Ambiant	Bénin	Moyen	Grave
Bénin	1 jour	10 jours	2 mois	4 mois
Moyen	1 heure	12 heures	2,5 jours	5 jours
Grave	5 minutes	1 heure	6 heures	12 heures
Critique	1 minute	10 minutes	1 heure	2 heures

4) Les drogues :

Pour définir les effets d'une drogue, on la rattache à une ou plusieurs catégories (anabolisants, anesthésiants, excitants, hallucinogènes, narcotiques, stimulants, stupéfiants), qui permettent de se faire une idée des effets de la substance, accompagnées d'une brève définition. Les dépendances physique ou psychologique sont caractérisées par un nombre, qui n'a pas de maximum: plus le chiffre est élevé, plus le pouvoir accrochant de la drogue est élevé. Suivent divers renseignements (prix, présentation, rareté, mode de prise, durée des effets...). Les effets eux-mêmes sont ensuite détaillés, les effets de la descente, ainsi que les éventuels effets secondaires à long terme.

La prise et ses effets :

Lorsque la drogue est prise d'une manière adéquate, elle met un certain temps à atteindre son effet maximal, variable selon le mode de prise : un round pour un injection intraveineuse, une minute si elle est inhalée, dix minute si elle est ingérée, et une heure pour une injection intramusculaire. Elle produit ensuite ses effets normaux durant la durée spécifiée dans sa description. A la fin de cette période, commence la descente, durant laquelle se manifeste les effets secondaires à court terme, qui ne sont plus masqués par les sensations chimiquement altérées du sujet. Rares sont les drogues qui ne présentent pas de tels effets secondaires. Enfin, de nombreuses drogues ont des effets secondaires à long terme, conséquences d'un abus, qui n'apparaissent que des jours ou des années après.

Phénomène de dépendance :

A chaque prise, le sujet doit faire un test contre chaque type de dépendance : il s'agit d'un jet de pourcentage dont les chances de réussite sont égales à :

$$\text{Test} = (\text{Attribut} + 30 - \text{Coefficient}) \%$$

L'attribut est E x 10 contre la dépendance Physique, et FM contre la dépendance Psychologique. Au troisième échec s'établit une période de prise de 5 jours, au delà de laquelle commence à se manifester un manque. Chaque échec successif réduit cette période de 12 heures, jusqu'à ce que la période atteigne 1 jour, après quoi la période est réduite de 6 h en 6 h, jusqu'à une période minimale de 6 h.

Phénomène d'accoutumance :

Lorsque la dépendance est telle que la période de prise est de 6 heures, le sujet ressent le besoin d'augmenter les doses pour obtenir les effets normaux de la drogue : les doses doivent être augmentées de 0.1 dose pour chaque échec successif au jet de dépendance, sinon les effets sont réduits en proportion. Il faut noter que les règles d'overdose s'appliquent normalement pendant ce temps.

Phénomène de manque :

Après un temps d'abstinence égal à la période de prise, le sujet commence à ressentir en cas de dépendance physique une gêne physique générale, un manque d'appétit, des nausées... Au bout d'un temps égal au quart environ de la période de prise, les symptômes s'intensifient : nausées violentes, fièvres, vomissements, contractions, convulsions..., et ce avec une violence proportionnelle à l'avancement de la dépendance.

Si l'abstinence est maintenue (ce qui nécessite, si le sujet est volontaire, la réussite d'un test de FM contre une difficulté égale au coefficient de dépendance le plus élevé, à chaque période de prise, pour éviter une rechute), le manque va décroître d'abord très lentement, puis de plus en plus vite, jusqu'à sevrage complet au bout d'une période calculée par :

$$T = (\text{Coefficient physique} + \text{Coefficient psychologique}) / (\text{Période de prise})$$

En état de manque, le sujet subit une pénalité de - 5 à toutes ses actions, pénalité qui augmente de - 5 à chaque période de prise écoulée, et ce jusqu'à atteindre : Coefficient physique / 2. Cette pénalité reste à son niveau maximum pendant un temps égal à 5 fois la période de prise, puis redescend régulièrement au cours de l'abstinence, jusqu'à atteindre 0 à la fin de la période T.

Si l'abstinence est interrompue par une prise de drogue, la dépendance subsiste, mais la période de prise est ajustée proportionnellement à la durée de l'abstinence.

Si le sevrage est mené à son terme, le sujet " décroche " : la dépendance est interrompue, bien que le sujet soit toujours potentiellement soumis à une rechute: pendant une période égale à deux fois la période de sevrage, le sujet doit réussir un test de dépendance psychologique s'il est confronté à cette drogue.

S'il rechute, il doit immédiatement réussir un test de dépendance physique, la période de prise étant alors considérée comme étant égale à 5 jours.

Diverses méthodes médicales existent afin de faciliter le sevrage, qu'il s'agisse de stimulation artificielle , de produits de substitution, de médication, ou de la méthode forte, qui ont des effets variables : réduction du temps de sevrage, ou réduction des risques de rechute pour l'essentiel. La conduite de ces méthodes doit se faire dans un environnement médical approprié, en soins normaux durant la première phase du sevrage, puis en simple observation. Les effets exacts du traitement seront à déterminer par le MJ.

Overdose :

Si le sujet prend plusieurs doses en même temps, il subit une attaque de force égale à (Coefficient physique x Nombre de doses) / 10. Une overdose est susceptible de laisser des séquelles, au même titre que n'importe quelle autre blessure, cependant, les points éventuellement perdus le sont en Endurance, en Initiative, en Volonté, ou en Intelligence. Toutes ces affections sont incurables par la science actuelle, l'organisme étant véritablement rongé de l'intérieur par la drogue.

Effets physiologiques à long terme :

A long terme, l'usage de drogues affaiblit le système nerveux, le système immunitaire, et l'équilibre psychique du sujet. Chaque fois que le sujet fait un échec total sur un jet de dépendance, il perd 1 point d'Endurance ou de Volonté, selon qu'il s'agit de dépendance physique ou psychologique. Rendu à 0 en Endurance, il meurt de faiblesse, et à 0 point de Volonté, il est bon à enfermer. De plus chaque drogue peut avoir des effets secondaires particuliers, qui sont spécifiques à chaque substance.

5) Les biopuces :

Certaines biopuces entraînent également un phénomène de dépendance, les puces de personnalité. Il s'agit uniquement de dépendance psychologique, mais elle peut être très puissante. Le niveau de dépendance est égal à la

moitié de la somme des modificateurs de caractéristiques (en valeur absolue), modifié par un niveau de complexité : caricatural : - 10 ; complexe : + 0 ; humain : + 10. De plus, certaines puces de contrebande contiennent des compulsions habilement dissimulées, qui peuvent augmenter artificiellement cette valeur addictive, pouvant aller jusqu'à la modifier de + 30, tout spécialement les puces de plaisir.

L'ensemble du phénomène de dépendance fonctionne de manière similaire aux drogues classiques, à cela près qu'il n'y a pas de dépendance physique, mais seulement psychologique, ni d'effets à long terme au sens habituel du terme (sauf pour les puces de plaisir) ; cependant, chaque fois que l'utilisateur rate un jet de dépendance, sa psyché se transforme imperceptiblement, impressionnée par le contenu de la puce. Ce phénomène est très faible, mais suffit à transformer en quelques années un utilisateur assidu d'une puce particulière en une réplique du contenu de la puce.

L'ENVERS DU DECOR

LA NOUVELLE HUMANITE

1) Les manipulations génétiques :

La recherche génétique est devenue une composante normale et quasi-quotidienne de la vie. En effet, le succès d'un certain nombre de programmes de recherche a produit de nombreuses applications, qui commencent à apparaître dans des programmes gouvernementaux ou corporatistes, et sur le marché. C'est ainsi qu'on rencontre de plus en plus d'humains génétiquement altérés, la plupart de manière relativement discrète, mais également une petite quantité d'êtres surprenants, souvent considérés comme des monstres.

Les applications courantes, auxquelles ont recours de riches parents pour donner les meilleures chances à leurs enfants, ainsi que les gouvernements et corporations pour former des élites, sont du domaine de l'amélioration des capacités naturelles : on peut ainsi produire des enfants particulièrement beaux ou intelligents ou forts... Ces altérations se traduisent généralement par des bonus aux caractéristiques (cf. Chapitre 1 – Les Humains). D'autres altérations plus ésotériques ont pour but de modifier les capacités physiologiques dans des buts divers : recevoir une sensibilité tactile surdéveloppée, sécréter certaines substances, être immunisé à certaines maladies...

Un petit nombre de personnes ont également été modifiées dans le cadre de programmes de recherche particuliers, notamment dans le domaine de la colonisation spatiale : le but était de disposer de colons adaptés aux conditions de vie en apesanteur. Des études sont également en cours pour créer des êtres viables dans les grandes profondeurs marines.

En terme de jeu, les altérations génétiques aboutissent ou bien à des individus bénéficiant d'augmentations dans les attributs, ainsi qu'il est possible d'en créer dans le Chapitre 1, ou bien d'avantages spéciaux qui doivent être déterminés au coup par coup. Il est envisageable qu'un joueur souhaite développer un personnage disposant de tels avantages spéciaux, auquel cas le MJ devra faire une estimation du coût de ces avantages en points de création, en fonction des facilités apportées.

2) Les mutations :

Les régions irradiées ont vu apparaître peu de temps après l'Orage Noir un certain nombre de cas de mutations provoquées par la radioactivité chez les descendants des survivants qui ont continué à vivre dans les zones faiblement irradiées. Dans l'immense majorité des cas, les mutations ne se sont pas révélées viables ; pourtant, dans une faible proportion, les enfants mutants ont survécu : approximativement 1 cas sur 1 000. De plus, les observateurs de la Commission de Santé Publique de l'Autorité qui ont étudié ce phénomène ont observé que les mutations viables correspondaient à un nombre limité de tendances, des possibilités jusqu'alors latentes du génome humain, révélées par l'environnement particulier auquel ces personnes avaient été soumises. Il résulte de ceci que les mutations sont transmissibles génétiquement.

Les diverses mutations observées, par-delà leurs différences, se caractérisent par deux traits communs : ces formes sont dépendantes à l'égard de la radioactivité. Un mutant ne peut en effet survivre sans un niveau de radioactivité ambiante minimale, qui semble lui fournir une source d'énergie complémentaire : en l'absence de cette énergie, le mutant s'affaiblit rapidement, en l'espace de quelques heures. De plus, l'ensemble du corps du mutant est radioactif, car son corps est formé au niveau atomique d'un nombre plus important d'isotopes radioactifs, et surtout il est chargé de nombreuses particules radioactives.

Les différentes formes mutantes sont en nombre limité, même si de nouvelles expressions de mutation sont régulièrement découvertes. Si un grand nombre de ces mutations se résument à une apparence étrange, parfois repoussante, quelques mutations présentent un intérêt tout particulier de par leur étrangeté.

- **Les psions :** Ce type de mutation rarissime n'a été rencontré qu'en un nombre extrêmement limité d'occasions (une quinzaine pour l'heure). Ces mutants avaient une apparence variable, celle d'une des autres familles de mutations. Ils ont le pouvoir de capter un certain nombre d'ondes émises par le cerveau humain, de les comprendre et de les altérer à volonté. Apparemment, ces mutants peuvent dans une certaine mesure lire les pensées, communiquer par télépathie ou par empathie, et influencer le cerveau d'autrui à un niveau subliminal. Cependant,

les individus rencontrés étaient des êtres à l'esprit brisé, saturé par l'exposition constante aux pensées d'autrui, et qui maîtrisaient très mal leur pouvoir.

- **Les sensoristes** : Ces mutants sont peut-être ceux qui ont gardé l'apparence la plus proche de l'homme normal : leur corps est en tout point semblable au corps humain, mis à part cinq appendices en forme de tentacule de peau rougeâtre, longs d'une trentaine de centimètres, qui sortent de l'arrière de leur crâne. Ces appendices sont des récepteurs sensoriels d'une grande précision, qui leur permet de percevoir les ondes visuelles et sonores dans un très large spectre, ainsi que le spectre olfactif, la radioactivité et la gravité.
- **Les kinésistes** : Il s'agit d'une mutation à peine moins rare que celle des psions. Ces êtres ont semble-t-il le pouvoir d'émettre des ondes gravifiques ou de déformer les ondes existantes. Cette mutation, sans aucun doute la plus mystérieuse de toutes, leur confère une palette de pouvoirs impressionnante, limitée uniquement par leur inventivité : télékinésie, lévitation, projections, accélérations... Ces mutants ont une apparence impressionnante : nettement plus grands que la moyenne des hommes, ils sont toujours courbés, et ont une articulation inversée aux jambes ; enfin, ils sont recouverts d'une carapace noire minérale.
- **Les magnétiseurs** : Ces êtres ont intégré une forte proportion de métaux dans leur corps, ce qui leur confère une très grande résistance naturelle, et ils émettent un champ magnétique extrêmement puissant, qu'ils ont appris à contrôler. Leur maîtrise des champs magnétiques leur permet de créer à l'occasion des champs de force impénétrables, mais pour un temps limité. Ils sont également dotés de deux organes en forme de dôme métallique sur les flancs, qui sont en fait des émetteurs et récepteurs radios organiques. Les magnétiseurs ressemblent à des humains très maigres et très grands, à l'épiderme d'une couleur métallique.

LE MONDE DES OMBRES

1) Les contacts et les alliés :

Les personnages ont la possibilité d'avoir dès le début du jeu un contact privilégié avec des personnes importantes, que ce soit par leur pouvoir, leurs relations, leur savoir... Le degré d'intimité du personnage avec ces gens, ainsi que leur compétence, est déterminé lors de la création du personnage.

Le niveau de compétence d'un allié est déterminé par le niveau auquel il a été « acheté » par le personnage. Le niveau 1 permet de connaître une personne qualifiée, mais pas très compétente : du niveau équivalent à un personnage débutant. Ses attributs n'ont pas subi d'augmentation particulière due à l'expérience, sauf peut-être un ou deux, tout au plus, et si l'on ne tient pas compte de la génétique, se situent entre 21 et 40. Ses compétences ne peuvent pas dépasser le niveau 3 pour les plus importantes, celles étroitement liées à son activité principale. Un allié de niveau 2 est une personne compétente : elle a complété une carrière, peut-être deux. Ses attributs importants ont pu subir des augmentations dues à l'expérience, de l'ordre de + 10 ou + 20, et ses compétences importantes peuvent atteindre le niveau 4. Enfin un allié de niveau 3 est une personne très douée dans sa spécialité : elle a complété au moins deux carrières, peut-être trois. Ses attributs importants ont pu subir des augmentations dues à l'expérience, de l'ordre de + 30, voire + 40, et un certain nombre de ses attributs moins importants des augmentations de l'ordre de + 10 ou + 20 ; ses compétences importantes peuvent atteindre le niveau 5. Trois exemples d'alliés sont donnés ci-dessous.

- **Les contacts** : Il s'agit de gens avec lesquels le personnage est en relation pour une raison précise, souvent pour affaires. Il est en bons termes avec eux et peut leur demander des services ; cependant les contacts attendent généralement une rémunération. Celle-ci peut prendre une forme variée (argent, service rendu, en nature...), et peut être immédiate ou différée, mais les contacts ne travaillent pas gratuitement. Malgré tout, le personnage et ses contacts entretiennent également une relation personnelle : le contact pourra être plus coopératif qu'un inconnu, et un contact en butte à des problèmes pourra demander de l'aide au personnage ou vice-versa. Exemples : homme politique, arrangeur, barman, charcutoc...
- **Les amis** : Ce sont des gens avec lesquels le personnage entretient avant tout une relation personnelle, mais qui ont des talents qui peuvent se révéler utiles. Les amis présentent l'avantage de pouvoir rendre des services sur la seule foi de la bonne bouille du personnage, mais attendent de lui qu'il leur rende la pareille s'ils se trouvent dans le besoin. De plus, l'amitié a ses limites, et un allié sans cesse assailli de requêtes par un personnage sans scrupules a de fortes chances de se détacher de lui. Exemples : scientifique, flic des rues, secrétaire du ministre...
- **Les bandes** : Plutôt que des amis, les membres d'une bande sont des camarades qui se serrent les coudes. Ce n'est pas forcément une bande de maraudeurs, il peut s'agir de tout groupe soudé autour d'une même idée, dont les membres sont prêts à s'entraider. Et le personnage est l'un de ses membres. Ceci implique que si les autres membres de la bande ont des devoirs à son égard, il est également lié par son appartenance à la bande. Une bande peut avoir un effectif très important, mais le personnage n'a de contacts suffisamment étroits qu'avec un nombre limité de personnes : de 5 à 10 personnes, qui le connaissent et pour qui les liens existants sont suffisamment forts

pour qu'ils consentent à mettre la main à la pâte. Exemples : gang des rues, association d'anciens élèves, groupe de déserteurs, société secrète...

Charcudoc, niveau 1 :

Le charcudoc est un médecin de la rue, du genre qui ne pose pas de questions gênantes, qui oublie que cette blessure a été causée par balle et qui ne remarque pas tout ce splendide matériel cybernétique parfaitement illégal. Si vous débarquez dans son officine, ce n'est jamais par hasard, mais par nécessité. Malheureusement, ce genre de médecin possède rarement les diplômes couramment exigés pour exercer la médecine...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Vol	Soc
3	26	31	4	4	5	33	1	50	27	38	36	32	28

Ambidextrie	2	C / R prothèses cybernétiques	2	Premiers soins	3
Bagarre	1	Etiquette	2	Scan	1
Biologie	2	Médecine	3	Torture	3

Arrangeur, niveau 2 :

L'arrangeur est un homme spécialisé dans l'art de se rendre indispensable : c'est un intermédiaire, un homme qui sait tout ce qu'il faut savoir et peut vous arranger vos affaires. Il a de nombreuses relations, il sait comment entrer en contact avec les gens importants, où trouver l'objet dont vous avez besoin, qui peut vous rendre ce service si spécial...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Vol	Soc
4	32	46	3	4	6	44	1	38	26	42	54	47	58

Armes de poing	3	Esquive	2	Négociation	3
Conduite quatre-roues	2	Etiquette	2	Scan	4
Corruption	4	Evaluation	2	Sixième sens	4
Déplacement silencieux urbain	2	Interrogation	3	Vigilance	3

Tueur à gages, niveau 3 :

Un concurrent gênant, un maître-chanteur trop gourmand, une femme encombrante... Les tueurs à gages ne sont pas près de manquer de travail, tant que les gens estimeront que leur tranquillité vaut plus que la vie d'un homme ou d'une femme.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Vol	Soc
6	61	77	7	5	10	73	4	45	39	44	52	66	27

Armes automatiques	5	Camouflage urbain	5	Esquive	2
Armes de poing	4	Conduite quatre-roues	3	Scan	3
Armes tranchantes	4	Corruption	2	Sécurité	2
Athlétisme	3	Déplacement silencieux urbain	4	Vigilance	3
C / R armes modernes	4	Escalade	2	Vision nocturne	3

2) Le marché noir :

Le seul moyen accessible aux personnages d'obtenir une certaine information ou une certaine pièce d'équipement est souvent le marché noir : armes lourdes, logiciels d'intrusion, drogues, fausses identités, informations confidentielles, services... sont typiquement disponibles uniquement au marché noir. Autour de cette activité existe toute une classe de personnes qui ont su se rendre indispensables par leur talent à rassembler l'information : fourgues, arrangeurs, intermédiaires, thirdmen sont les nombreux noms sous lesquels on les désigne. Dans son essence, un intermédiaire est une personne qui va mettre en contact les deux parties d'un marché en échange du prélèvement d'une commission sur la transaction ; cependant, de nombreux arrangeurs sont également revendeurs, proposant leurs propres services.

Entrer en contact avec un arrangeur :

Toujours est-il qu'un personnage désirant se procurer quelque chose sur le marché noir, à moins de connaître déjà la bonne personne, devra sans doute passer au préalable par un arrangeur. Encore pour cela faut-il trouver l'arrangeur ! En fait, il s'agit d'une opération moins difficile qu'il n'y paraît : le marché noir est une activité qui, en ville tout au moins, est relativement précisément localisée, se cantonnant à quelques rues, une vingtaine de bars servant de

rendez-vous... De plus, comme c'est une activité fondée sur des réseaux occultes, le fait de trouver un arrangeur, même s'il ne dispose pas de la marchandise recherchée, assure que cette denrée a tout de même de bonnes chances d'être trouvée, à condition de disposer du temps et de l'argent nécessaire. Un intermédiaire pourra faire appel à d'autres arrangeurs ou aiguiller l'acheteur sur d'autres personnes (même si c'est moins probable). Ceci est résolu par un jet de Connaissance sociale : La rue. Dans ce jet interviennent deux éléments : la difficulté, qui reflète les caractéristiques du marché noir local, et le temps de base de la recherche, qui reflète la connaissance que le chercheur a de la ville. Le jet est effectué à la moitié du temps de recherche : en cas de succès, le personnage réussit à dénicher un intermédiaire, et en cas de réussite spéciale, ceci ne prend que la moitié du temps normal. En cas d'échec, le personnage ne réussit tout simplement pas à trouver d'intermédiaire, tandis qu'un échec spécial se traduit par des ennuis avec les forces de l'ordre (si elles existent) ou avec un gang, qui estime que le personnage a violé une de leurs lois.

Durée de la recherche		Marché noir local	
Très bien connu	2 h	Haute sécurité	- 20
Familier	4 h	Police importante	- 10
Connu	8 h	Sécurité moyenne	+ 0
Inconnu	16 h	Faible sécurité	+ 10
Mégapole (plus de 5 M. d'ha)	x 2	Zone de non-droit	+ 20
Cité (moins de 5 M. d'ha)	x 1	Marché concentré	+ 10
Ville (moins de 500 000 ha)	x 2	Marché peu concentré	+ 0
Bourg (moins de 100 000 ha)	x 1	Marché dispersé	- 10

Disponibilité de la marchandise :

Une fois l'arrangeur trouvé, il faut déterminer si la marchandise recherchée est disponible localement, à quel pris, et à quels risques. A chaque équipement du Chapitre 8 est alloué un code, qui définit tous ces facteurs : le statut légal, la disponibilité sur le marché légal et sur le marché noir, et un multiplicateur du prix sur le marché noir. Ces codes sont des estimations pour les grandes villes du globe : ils peuvent donc changer en fonction de la situation locale, de l'état d'approvisionnement des intermédiaires locaux. Un code de disponibilité se présente donc de la façon suivante :

R3 - 30 % / 3 jours - 60 % / 1 jour - 2,5 x

- Statut légal : Ce code prend la forme d'une lettre (L, R, M ou X) accompagné d'un chiffre entre 1 et 10 (sauf pour L). La signification des lettres est la suivante : L = accès libre, R = accès restreint, M = matériel militaire, X = accès interdit. La lettre indique la gravité des sanctions associées à un usage illégal d'un matériel classé R, M ou X.
- Disponibilité : Ce code est indiqué en double, pour le marché légal et pour le marché noir, et prend la forme d'un pourcentage associé à une durée. Il s'agit du pourcentage de chances que la marchandise recherchée soit disponible immédiatement. Si elle n'est pas disponible immédiatement, elle le sera au bout du temps indiqué. Le marché légal est toujours indiqué en premier.
- Multiplicateur de prix : ce nombre représente le surcoût qui doit être supporté lorsqu'on passe par le marché noir : il représente la part des différents intermédiaires par lesquels transite la marchandise avant de parvenir à l'acheteur.

Ainsi, on peut rapidement déterminer d'abord si la marchandise est immédiatement disponible, et sinon, sous combien de temps elle sera disponible. Son prix est également immédiatement déterminé.

Les sanctions pour possession illégale d'un équipement réglementé :

La plupart des armes ainsi qu'un certain nombre d'autres équipements, notamment cybernétiques, constituent un danger pour l'ordre public, ce qui a amené les autorités à en réglementer ou à en interdire l'accès. C'est ainsi que l'Autorité a promulgué une réglementation mondiale, impérative dans toutes les zones sous contrôle de l'autorité, ainsi que les zones non-contrôlées par une autorité officielle. Cette réglementation constitue pour les Etats une recommandation, qu'ils sont (théoriquement) libres de remplacer par une législation locale.

Les équipements réglementés sont classés en trois catégories distinctes. Les équipements en accès restreint nécessite la délivrance d'un permis spécial (équivalent à un port d'arme) qui autorise le propriétaire à avoir en sa possession un équipement nommément désigné par un numéro d'immatriculation, dûment enregistré auprès d'une autorité compétente. Les équipements classés d'usage militaire sont généralement des armes de guerre, ou dont les services secrets souhaitent s'assurer l'exclusivité. Ces équipements ne peuvent se trouver légalement qu'en la possession d'un membre en service d'une unité régulière, qu'il s'agisse d'une armée nationale, d'une unité paramilitaire ou d'une agence de sécurité. Enfin, certains équipements sont interdits. Ces équipements ne sont accessibles que dans des conditions draconiennes, par exemple à des fins d'expérimentation, ou dans le cadres d'opérations spéciales, militaires ou d'espionnage... Le possesseur d'un tel équipement doit justifier d'une autorisation expresse et nominale, délivrée par une agence gouvernementale ou internationale.

Au cas où ces spécifications ne seraient pas respectées, le contrevenant encourt la confiscation immédiate de l'équipement utilisé illégalement, ainsi qu'une peine déterminée par la classification de l'équipement. Quatre types de peine peuvent s'appliquer, éventuellement de manière cumulative. L'amende est une somme payable immédiatement par le contrevenant, mais les conditions peuvent être aménagées par le juge prononçant la sentence. Les travaux d'intérêt général (TIG) constituent un nombre d'heures de travaux effectués au service de la collectivité (voirie, entretien, travaux techniques...). Ces heures sont rémunérées à un tarif minimal. L'incarcération est distinguée entre sursis et prison ferme. Le sursis est une peine qui n'est appliquée qu'en cas de récidive, alors que la prison ferme est appliquée immédiatement. Les modes d'incarcération sont variés : de nombreux Etats utilisent toujours une incarcération classique, dans des établissements pénitentiaires, mais il existe également des possibilité d'incarcération chimique (le prisonnier est drogué pendant sa peine) ou virtuelle (le détenu est maintenu en réalité virtuelle).

Niveau	Accès restreint	Matériel militaire	Accès interdit
1	Amende : 50 €	Amende : 1 000 €	Amende : 2 500 € Sursis : 3 mois
2	Amende : 120 €	Amende : 2 000 €	Amende : 5 000 € Sursis : 6 mois
3	Amende : 400 €	Amende : 3 500 € Sursis : 1 mois	Amende : 7 500 € Sursis : 9 mois Ferme : 2 mois
4	Amende : 1 000 €	Amende : 5 000 € Sursis : 2 mois	Amende : 10 000 € Sursis : 1 an Ferme : 6 mois
5	Amende : 2 000 € TIG : 20 heures	Amende : 8 000 € Sursis : 3 mois	Amende : 18 000 € Sursis : 2,5 ans Ferme : 1 an
6	Amende : 5 000 € TIG : 50 heures	Amende : 12 000 € Sursis : 9 mois	Amende : 32 000 € Sursis : 5 ans Ferme : 18 mois
7	Amende : 10 000 € TIG : 100 heures	Amende : 20 000 € Sursis : 9 mois	Amende : 60 000 € Sursis : 10 ans Ferme : 3 ans
8	Amende : 20 000 € TIG : 200 heures Sursis : 1 mois	Amende : 40 000 € Sursis : 1 an Ferme : 3 mois	Amende : 100 000 € Sursis : 20 ans Ferme : 5 ans
9	Amende : 35 000 € TIG : 350 heures Sursis : 2 mois	Amende : 75 000 € Sursis : 2 an Ferme : 6 mois	Amende : 175 000 € Sursis : 30 ans Ferme : 10 ans
10	Amende : 50 000 € TIG : 500 heures Sursis : 4 mois	Amende : 150 000 € Sursis : 5 ans Ferme : 1 an	Amende : 300 000 € Sursis : perpétuité Ferme : 15 ans

L'EQUIPEMENT

LA CYBERNETIQUE

Implants céphaliens radio	Essence	Disponibilité	Coût
Récepteur radio	6	L - 40 % / 2 jrs - 75 % / 12 h - 1 x	2 000
Emetteur-récepteur radio	8	L - 30 % / 3 jrs - 60 % / 1 jr - 1,5 x	4 000
Scanner	3	L - 25 % / 4 jrs - 50 % / 36 h - 1 x	10 000
CommLink	3	R3 - 20 % / 5 jrs - 75 % / 2 jrs - 1,5 x	niv x 5 000
Cryptocircuit	2	R5 - 15 % / 1 sem - 30 % / 3 jrs - 2 x	niv x 25 000
Décrypteur	5	M4 - 5 % / 1 sem - 15 % / 4 jrs - 3 x	niv x 40 000
Enregistreur radio	3	L - 30 % / 3 jrs - 50 % / 1 jr - 1,5 x	3 000

Récepteur radio : Ce récepteur équipé d'un modulateur de fréquence permet de recevoir des messages. La finesse de la réception permet de décrypter les messages émis en clair dans un rayon de 5 km, pour un émetteur de la puissance d'un talkie-walkie.

Emetteur-récepteur radio : Cet émetteur-récepteur, comparable à l'émetteur, permet d'émettre et de recevoir des messages en clair, dans un rayon de 5 km, avec des émetteurs et récepteurs de la puissance d'un talkie-walkie.

Scanner : Ce circuit programme un balayage exhaustif d'une bande de fréquences, afin de rechercher tous les émetteurs calés sur l'une de ces fréquences.

CommLink : Cet émetteur-récepteur est calé sur une fréquence fixée, équipé d'un cryptocircuit non reprogrammable. Il permet des communications sûres au sein d'un groupe donné, et à la puissance d'un talkie-walkie (rayon de communication d'environ 5 km). Le niveau est la sûreté du cryptocircuit.

Cryptocircuit : Ce circuit introduit à volonté un cryptage dans les messages émis à partir de l'émetteur céphalien auquel il est couplé, et décode les messages reçus qui ont subi le même cryptage. Le logiciel de cryptage peut être modifié ou changé par le biais d'un datajack. Le niveau représente la sûreté du cryptocircuit.

Décrypteur : Ce circuit couple les fonctions d'un cryptocircuit à celles d'un logiciel briseur de codes. Le niveau du Décrypteur est comparé à celui du brouillage utilisé afin de déterminer les chances de décoder le message.

Enregistreur : Ce circuit sert d'interface entre un récepteur radio (avec ou sans émetteur), et une mémoire cybernétique ou un datajack, afin de traduire les signaux reçus en information enregistrée. Il permet également à l'utilisateur qui ne dispose pas d'interface mémorielle de réentendre des informations enregistrées.

Implants céphaliens audio	Essence	Disponibilité	Coût
Amplification audio	5	L - 60 % / 1 jr - 90 % / 12 h - 1 x	3 500
Amortisseur de sons	3	L - 40 % / 1 jr - 75 % / 12 h - 1 x	3 500
Hautes fréquences	3	L - 40 % / 3 jrs - 65 % / 1 jr - 1 x	3 000
Basses fréquences	3	L - 40 % / 3 jrs - 65 % / 1 jr - 1 x	3 000
Analyseur de stress	8	R2 - 15 % / 5 jrs - 50 % / 1 jr - 2 x	niv x 2 000
Enregistreur audio	3	L - 30 % / 5 jrs - 45 % / 2 jrs - 1 x	2 500

Amplificateur audio : Ce récepteur remplace les oreilles et fournit une audition parfaite. De plus, il peut amplifier les sons reçus, jusqu'à percevoir des sons extrêmement ténus.

Amortisseur de sons : Ce circuit de sécurité, couplé à un amplificateur, peut être réglé pour amortir tous les sons dépassant un certain niveau sonore.

Récepteur hautes-fréquences : Ce récepteur, couplé à un amplificateur, analyse les ultrasons, et les retransmet via un amplificateur audio sous une forme intelligible par l'utilisateur.

Récepteur basses-fréquences : Ce récepteur, couplé à un amplificateur, analyse les infrasons, et les retransmet via un amplificateur audio sous une forme intelligible par l'utilisateur.

Analyseur de stress : Ce circuit, couplé à un amplificateur, isole les modulations d'une voix, et les analyse afin de quantifier et de qualifier le stress ressenti par la personne analysée. Le niveau représente l'efficacité du circuit, et les chances d'outrepasser un codage.

Enregistreur : Ce circuit sert d'interface entre un amplificateur et une mémoire cybernétique ou un datajack, afin de traduire les signaux reçus en information enregistrée. Il permet également à l'utilisateur qui ne dispose pas d'interface mémorielle de réentendre des informations enregistrées.

Implants céphaliens vidéo	Essence	Disponibilité	Coût
CyberEyes	5	L - 70 % / 2 jrs - 90 % / 12 h - 1 x	5 000
Grossissement	5	L - 60 % / 2 jrs - 50 % / 36 h - 2 x	niv x 3 500
Télémetre	1	L - 40 % / 3 jrs - 65 % / 1 jr - 1,5 x	2 000
Anti-flash	1	L - 50 % / 2 jrs - 70 % / 12 h - 1 x	2 000
Vision nocturne	1	L - 60 % / 2 jrs - 75 % / 12 h - 1,5 x	3 000
Vision thermographique	2	L - 60 % / 2 jrs - 75 % / 12 h - 1,5 x	3 000
Enregistreur vidéo	5	L - 30 % / 5 jrs - 45 % / 2 jrs - 1 x	5 000
Afficheur rétinien	5	L - 50 % / 2 jrs - 70 % / 12 h - 1 x	1 000
Dartgun	5	R6 - 10 % / 1 sem - 45 % / 3 jrs - 2 x	8 000

CyberEyes : Ces deux récepteurs cybernétiques remplacent les yeux de l'utilisateur, et lui procurent une vision parfaite.

Grossissement : Ce circuit traite les images reçues via des CyberEyes afin de les grossir avec précision. Il est possible de grossir à volonté, mais l'image est limitée par la définition. Le niveau représente la définition offerte, ainsi qu'un bonus à toutes les tâches de précision (+ 5 par niveau).

Télémetre : Ce circuit détermine par triangulation la distance, l'altitude et les paramètres cinématiques d'une cible, par couplage avec des CyberEyes. Le couplage avec une interface d'armes ou de véhicule offre un bonus supplémentaire de + 5 à tous les jets concernant le tir ou l'interception.

Anti-flash : Ce circuit de sécurité, couplé à des CyberEyes, peut être réglé pour amortir toutes les lumières dépassant un certain niveau de luminosité.

Vision nocturne : Ce dispositif, couplé à des CyberEyes, permet d'amplifier toutes les lumières faibles, afin de donner une vision équivalente à celle de jour.

Vision thermographique : Ce dispositif, couplé à des CyberEyes, capte les infrarouges, et donne ainsi une vision signalant les sources de chaleur.

Enregistreur : Ce circuit sert d'interface entre des CyberEyes et une mémoire cybernétique ou un datajack, afin de traduire les signaux reçus en information enregistrée. Il permet également à l'utilisateur qui ne dispose pas d'interface mémorielle de revoir des informations enregistrées.

Afficheur rétinien : Ce dispositif, couplé à une interface, permet de projeter sur la surface intérieure d'un CyberEye des informations transitant par cette interface, de façon à ce que l'utilisateur puisse les lire.

Dartgun : Ce dispositif est une arme dissimulée dans des CyberEyes, qui éjecte jusqu'à 5 m une aiguille, qui peut être enduite d'une substance quelconque. L'utilisateur doit réussir un jet sous sa Capacité de Tir.

Implants céphaliens mémoriels	Essence	Disponibilité	Coût
Mémoire cybernétique	Mem/100	L - 30 % / 3 jrs - 50 % / 1 jr - 1 x	Mem x 100
Verrou mémoriel	3	R7 - 5 % / 10 jrs - 20 % / 3 jrs - 3 x	5 000
Filtre mémoriel	5	R2 - 10 % / 1 sem - 25 % / 3 jrs - 2 x	15 000
Enregistreur Simsens	15	L - 15 % / 1 sem - 10 % / 2 jrs - 1,5 x	100 000

Mémoire cybernétique : Ces circuits implantés dans le crâne de l'utilisateur servent de mémoire informatique.

Verrou mémoriel : Ce circuit, couplé à une interface mémorielle, empêche le porteur d'une cybermémoire d'accéder à son contenu faute de disposer d'un certain code.

Filtre mémoriel : Ce circuit, couplé à une interface mémorielle, permet au porteur d'une cybermémoire d'accéder à des informations spécifiques de son contenu, et pas à d'autres, faute de disposer d'un certain code.

Enregistreur Simsens : Ce dispositif envahissant câble l'ensemble du cerveau afin d'enregistrer toutes les sensations éprouvées par l'utilisateur. Les données sont exportées vers une mémoire cybernétique ou informatique, via une interface mémorielle. Une minute d'enregistrement représente 20 Mp.

Implants céphaliens musicaux	Essence	Disponibilité	Coût
Modulateur vocal	5	R6 - 10 % / 4 jrs - 40 % / 1 jr - 2,5 x	8 000
Cybermusic	8	L - 40 % / 2 jrs - 50 % / 1 jr - 1 x	15 000

Modulateur vocal : Ce dispositif est implanté sur les cordes vocales de l'utilisateur, et agit sur ces dernières afin de modifier la voix de l'utilisateur. On peut ainsi obtenir une grande variété de timbres, et imiter certaines voix à la perfection. Couplé à une interface mémorielle, le modulateur vocal permet de reproduire des voix dont les

caractéristiques ont été enregistrées. Il est possible d'analyser une voix pour en extraire ces caractéristiques à condition de disposer d'un ordinateur, et de réussir un jet de cryptographie à - 30, et un jet d'informatique à + 0.

Cybermusic : Ce dispositif, couplé à un datajack, connecte les zones du cerveau responsables des émotions musicales à un ou des instruments électroniques, permettant ainsi au musicien de les diriger directement par la pensée.

Interfaces	Essence	Disponibilité	Coût
Datajack	3	L - 75 % / 1 jr - 90 % / 12 h - 1 x	1 000
Chipjack	niv x 2	L - 75 % / 1 jr - 90 % / 12 h - 1 x	niv x 1 000
Interface mémorielle	3	L - 25 % / 1 sem - 50 % / 3 jrs - 1,8 x	12 000
Interface de logiciels de données	5	L - 40 % / 3 jrs - 50 % / 2 jrs - 1,5 x	5 000
Interface de réflexogiciels	30	L - 15 % / 1 sem - 45 % / 3 jrs - 1,2 x	niv x 100 000
Interface de contrôle de véhicules	niv x 15	M8 - 5 % / 3 sems - 15 % / 1 sem - 1,5 x	niv x 200 000
Interface matricielle	10	L - 30 % / 5 jrs - 50 % / 2 jrs - 1,5 x	10 000
Interface d'armes	10	R10 - 10 % / 2 sems - 60 % / 2 jrs - 2 x	20 000
Interface de personnalité	25	L - 10 % / 3 sems - 40 % / 5 jrs - 1,2 x	250 000

Datajack : Il s'agit d'une prise qui permet de relier une interface ou un enregistreur à un ordinateur, afin d'importer ou d'exporter des données.

Chipjack : Il s'agit d'une prise qui permet l'enfichage de puces de données. Le niveau représente le nombre de prises qu'il est possible d'enficher en même temps.

Interface mémorielle : Ce circuit coordonne le datajack, la cybermémoire, les enregistreurs cybernétiques, le cerveau de l'utilisateur, et éventuellement les autres interfaces, pour tout ce qui est enregistrement de données. La mémoire à court terme de l'utilisateur sert de mémoire vive, et la cybermémoire sert de mémoire de stockage.

Interface de logiciels de données : Ce circuit coordonne le chipjack et le cerveau de l'utilisateur pour ce qui est de l'exploitation des données cognitives contenues dans les logiciels de connaissances, et des données brutes contenues dans les logiciels de données.

Interface de réflexogiciels : Ce dispositif complexe et envahissant, greffé sur l'ensemble du système nerveux de l'utilisateur, coordonne le chipjack, le cerveau et les muscles de l'utilisateur pour ce qui est de l'exploitation des données contenues dans les réflexogiciels. Le niveau représente le total des niveaux de réflexogiciels utilisables en même temps.

Interface de contrôle de véhicules : Ce dispositif, greffé sur l'ensemble du système nerveux de l'utilisateur, coordonne le cerveau et les muscles de l'utilisateur avec l'ordinateur de bord et les commandes du véhicule, via le datajack.

Interface matricielle : Ce circuit coordonne le cerveau de l'utilisateur avec une console de cyberspace et son générateur d'espace virtuel, via le datajack.

Interface d'armes : Ce dispositif greffé sur le système nerveux coordonne le cerveau et les muscles de l'utilisateur avec une arme interfacée, via un récepteur palmaire, inclus dans l'interface.

Interface de personnalité : Ce circuit câble l'ensemble du cerveau de l'utilisateur afin d'imposer au subconscient les directives de comportement et de personnalité fournies par une puce de personnalité, via le chipjack.

Armement cybernétique	Essence	Disponibilité	Coût
Cybercobra	10	X6 - indisponible - 10 % / 1 sem - 1 x	8 500
Cybergun	5	R8 - 20 % / 1 sem - 60 % / 1 jr - 2 x	1 500
Lames digitales	3	R2 - 60 % / 1 jr - 90 % / 12 h - 1,2 x	4 500
Griffes rétractiles	5	R5 - 40 % / 2 jrs - 80 % / 12 hrs - 1,5 x	11 000
Substitut musculaire	niv x 8	L - 20 % / 2 sems - 50 % / 1 sem - 1,2 x	niv x 25 000
Compétence câblée	niv x 5	L - 20 % / 2 sems - 50 % / 1 sem - 1,2 x	niv x 40 000
Armure dermale	niv x 7	M6 - 5 % / 1 mois - 30 % / 1 sem - 1,8 x	niv x 15 000
Système de filtrage	niv x 5	M4 - 10 % / 1 mois - 30 % / 1 sem - 1,8 x	niv x 12 000
Membre cybernétique	10	R6 - 20 % / 1 sem - 50 % / 3 jrs - 1,2 x	100 000
Réflexes câblés	niv x 15	M8 - 5 % / 1 mois - 20 % / 10 jrs - 1,5 x	niv x 175 000
Cristal de combat	niv x 20	M10 - 0 % / 3 mois - 5 % / 1 mois - 1,5 x	niv x 250 000

Cybercobra : Cette arme étrange est installée dans l'œsophage, dans une gaine spéciale. Lorsqu'elle est utilisée, une sorte de serpent métallique sort par la bouche et cherche à atteindre les points vitaux de la victime, grâce à une programmation spéciale. Si la victime est maintenue immobilisée, il faut 20 secondes au cobra pour faire son œuvre et détruire l'artère aorte, la mort est alors instantanée. Si le cobra est utilisé en combat, il a un code de dommages de 7, et subit les modificateurs suivants : CC - 10, I - 10.

Cybergun : Il s'agit d'une arme à feu implantée dans le bras. Elle possède un chargeur de 10 coups, qui demande 3 minutes de travail avec des outils afin d'être rechargée. Le cybergun a une portée similaire à celle d'un pistolet lourd, et fait des dommages de 8.

Lames digitales : Ce sont des lames d'acier rétractiles installées sous les ongles. Invisibles quand elles sont rétractées, une fois sorties, elles ont une longueur de 3 cm. Elles ont un code de dommage de F.

Griffes rétractiles : Ce sont de longs ergots d'acier rétractiles, rangés dans des gaines le long des os de la main. Invisibles lorsqu'elles sont rétractées, une fois sorties, les griffes sont longues de 18 cm. Elles ont un code de dommages de F + 2.

Substituts musculaires : Ces muscles développés en cuves, treillisés de fibres synthétiques reconfigurables, remplacent certains muscles spécifiques de l'utilisateur, afin d'augmenter sa force et sa rapidité. Chaque niveau (maximum 5) augmente de + 1 le Mouvement ou la Force.

Compétence câblée : Ce dispositif est similaire à celui d'une interface de réflexogiciel, mis à part le fait qu'il soit spécifiquement adapté à une compétence particulière : il procure la compétence visée à son niveau, mais ne peut être reprogrammé.

Armure dermale : Il s'agit d'un renforcement des os et de plaques d'alliage souple installées sous la peau, afin de renforcer la résistance du corps. Chaque niveau (maximum 5) augmente de + 1 l'Endurance ou de + 2 les Blessures.

Système de filtrage : Ce dispositif est implanté sur les systèmes respiratoire, circulatoire et lymphatique, afin de débarrasser le corps des toxines qui circulent et des maladies dont il pourrait être l'hôte. Le niveau est comparé au niveau de virulence de la toxine ou de la maladie, afin d'estimer les chances d'en débarrasser le corps.

Membre cybernétique : L'un des membres est remplacé par un système cybernétique complexe, qui peut être recouvert de peau synthétique ou chromé. Le membre cybernétique peut accueillir sans perte d'essence supplémentaire toutes les modifications cybernétiques souhaitées qui sont spécifiques à ce membre, dont au maximum un niveau de substitut musculaire, et un niveau d'armure dermale.

Réflexes câblés : Ce système implanté sur le système nerveux décuple la vitesse de réaction de l'utilisateur. Chaque niveau (maximum 3) augmente de + 1 le Mouvement et les Attaques, et de + 10 l'Initiative.

Cristal de combat : Ce système implanté sur les différents membres d'une même équipe combine les capacités de réflexes câblés de même niveau, d'un CommLink de niveau triple, et d'un câblage pour les tactiques de petites unités de même niveau + 2. Les mouvements de chaque membre de l'équipe sont dictés par un système-expert en fonction de la position des autres membres de l'équipe afin d'obtenir une efficacité optimale. Il en résulte que tous les membres de l'équipe ont la même initiative (la plus élevée de l'équipe) et que tous leurs tirs sont coordonnés. Maximum 3 niveaux.

L'ARMEMENT

Armes blanches de contact	Dommages	Disponibilité	Coût
Armes articulées			
Fouet à monofilament	10	R6 - 20 % / 1 sems - 50 % / 2 jrs - 2 x	3 000
Nunchaku	F	L - 75 % / 3 jrs - 90 % / 1 jr - 1,2 x	50
Manriki-gusari	F+3	L - 5 % / 2 sems - indisponible	100
Armes contondantes			
Masse	F	L - 5 % / 1 sem - indisponible	10
Electro-matraque	10 ét.	R1 - 50 % / 1 sem - 70 % / 2 jrs - 1,5 x	750
Armes tranchantes			
Epée ou hache à une main	F+1	L - 25 % / 1 sem - indisponible	500
Epée ou hache à deux mains	F+3	L - 25 % / 1 sem - indisponible	750
Machette	F	L - 50 % / 3 jrs - 75 % / 1 jr - 1,2 x	200
Katana	F+2	L - 50 % / 3 jrs - 75 % / 1 jr - 1,2 x	1 500
Armes d'hast			
Tonfa	F ét.	L - 75 % / 3 jrs - indisponible	20
Bâton	F-1	L - 50 % / 3 jrs - indisponible	20
Lance	F+1	L - 10 % / 1 sem - indisponible	200
Hallebarde	F+3	L - 10 % / 1 sem - indisponible	350

Fouet à monofilament : Cette arme très dangereuse est constituée d'un fil épais de quelques molécules contenu dans un champ magnétique. Ce champ peut varier d'intensité, ce qui autorise deux modes : "fouet" ou "épée". L'extrémité du fouet est matérialisée par une petite boule. On peut faire varier la longueur jusqu'à 3.5 m. Un coup critique sur un membre a 50 % de chance d'aboutir à un membre coupé, 100 % si le coup est fatal. En cas de

maladresse, l'utilisateur subit les dégâts d'une attaque réussie. Si les dommages d'une attaque dépassent 20, le fouet est brisé et inutilisable.

Nunchaku : Une variante martiale du fléau d'Okinawa, cette arme est constituée de 2 courts bâtons de bois (environ 40 cm) reliés par une chaîne. L'utilisateur reçoit un malus : - 10 en CC.

Manriki-gusari : Cette arme asiatique est composée d'une chaîne à l'extrémité de laquelle pend une faucille. La chaîne sert à attraper, et la faucille à frapper. Pour attraper la cible il faut réussir un jet de Capacité de Combat. Si l'on frappe sans avoir attrapé la cible, les dommages sont seulement de F + 1. L'utilisateur reçoit un malus : - 20 en CC.

Masse : Un manche à l'extrémité duquel se trouve un renflement lesté.

Electro-matraque : Cette arme libère à volonté un arc électrique conçu pour assommer. Elle est souvent utilisée par les forces de police.

Epée ou hache : L'arme médiévale, qui existe en plusieurs versions, plus ou moins lourdes. La rapière (dom : F), et l'épée bâtarde (dom : F + 2) sont des variantes de l'épée.

Epée ou hache à deux mains : Ce sont des variantes de grande taille du modèle à une main. Ces armes sont très lentes, mais très puissantes. L'utilisateur reçoit un malus : - 10 en I.

Machette : Arme de brousse qui peut être très dangereuse, elle a une lame courte et large, à un tranchant. L'utilisateur reçoit un bonus : + 10 en I ; et un malus : - 10 en CC.

Katana : Il s'agit du sabre traditionnel japonais. Il en existe des versions modernes, avec lame de céramique et fil fractal.

Tonfa : Cette arme originaire d'Okinawa possède une forme caractéristique de "t" : une poignée de 15 cm montée sur le côté d'un manche de 50 cm environ. Cette arme permet aussi bien d'infliger des dommages d'étourdissement que de parer avec efficacité des armes de contact. L'utilisateur reçoit un bonus : + 10 en CC pour parer.

Bâton : L'une des armes les plus anciennes de l'humanité, un morceau de bois rectiligne d'environ 2 m de long.

Lance : Un long manche de bois (de 1.5 m à 5 m), au bout duquel est fixé une pointe de métal. L'utilisateur reçoit un malus : + 10 en I et en CC.

Hallebarde : Cette arme meurtrière mais difficile à manier est constituée d'une lance, équipée également d'un fer de hache de grande taille. L'utilisateur reçoit un bonus : + 10 en I ; et un malus : - 10 en CC.

Armes blanches de distance	Dommages	Disponibilité	Coût
Armes de jet			
Couteau	F-1	L - 90 % / 3 jrs - indisponible	30
Shuriken	F	L - 75 % / 3 jrs - indisponible	40
Grenades-flash	spécial	R3 - 50 % / 3 jrs - 75 % / 1 jr - 1,5 x	30
Grenades-choc	12 ét.	R5 - 50 % / 3 jrs - 75 % / 1 jr - 1,5 x	30
Grenades à gaz	variable	R3 - 25 % / 5 jrs - 60 % / 2 jrs - 1,5 x	30
Grenades défensives	8	M3 - 15 % / 1 sem - 50 % / 3 jrs - 1,5 x	30
Grenades offensives	8	M4 - 5 % / 2 sems - 40 % / 5 jrs - 2 x	30
Grenades au phosphore	10	M6 - indisponible - 25 % / 1 sem - 2,5 x	50
Armes de trait			
Longbow	6	L - 40 % / 1 sem - indisponible	1 000
Arc classique	4	L - 50 % / 1 sem - indisponible	400
Arc compound	5	L - 60 % / 1 sem - indisponible	500
Arbalète	7	L - 80 % / 1 sem - indisponible	750
Flèches et carreaux (les 12)	spécial	L - 65 % / 3 jrs - indisponible	75

Couteau : Un couteau ou un poignard, équilibré pour le lancer.

Shuriken : Une étoile de métal, faite pour être lancée, comportant un nombre variable de lames (de 3 à 12). Les shurikens ont une portée double, du fait de leur aérodynamisme.

Grenade-flash : Cette grenade éclate en libérant une lumière aveuglante, mais sans autre danger. Une personne l'ayant dans son champ de vision doit, à moins d'être équipé d'un dispositif anti-flash, réussir un jet d'Initiative à - 30 ou être aveuglé pour 2d6 rounds. Un amplificateur de lumière en fonctionnement non équipé d'anti-flash a 20 % de chances d'être détruit par la surcharge.

Grenade-choc : Cette grenade éclate sans projeter d'éclats, mais en créant une onde sonore, qui a pour effets d'étourdir. Une personne se trouvant à moins de 20 m, doit, à moins d'être équipé d'un amortisseur de sons, réussir un jet d'Endurance à - 30 ou être assourdi et étourdi pendant 2d6 rounds. Un amplificateur de sons en fonctionnement non équipé d'un amortisseur a 20 % de chances d'être détruit par la surcharge.

Grenade à gaz : Cette grenade libère un nuage de gaz dans un rayon de 5 m environ. Le gaz peut avoir des effets variables selon la substance utilisée : lacrymogène, narcotique, neurotrope...

Grenade défensive : Cette grenade provoque une explosion violente et projette des éclats dans un rayon limité de 6 m environ.

Grenade offensive : Cette grenade provoque une explosion violente et projette des éclats dans un rayon limité de 12 m environ.

Grenade au phosphore : Cette grenade libère du phosphore enflammé dans un rayon de 6 m environ, causant ainsi une intense chaleur. De plus, le phosphore continue de brûler après l'explosion, et donc d'infliger des dommages : chaque round après le premier, le code des dommages baisse de 2.

Longbow : Il s'agit d'un arc monobloc en bois.

Arc classique : Il s'agit d'un arc moderne démontable.

Arc compound : Il s'agit d'un arc moderne à poulies.

Arbalète : Il s'agit d'une arbalète moderne.

Flèches et carreaux : Ce sont les munitions nécessaires aux arcs et arbalètes, elles existent en de nombreuses variétés.

Armes de poing	Dommages	Mode	Disponibilité	Coût
Revolver léger	7	CC	R3 - 75 % / 3 jrs - 90 % / 1 jr - 1 x	200
Revolver lourd	10	CC	R5 - 75 % / 3 jrs - 90 % / 1 jr - 1,5 x	450
Pistolet léger	6	SA/TR	R3 - 75 % / 3 jrs - 90 % / 1 jr - 1 x	350
Pistolet lourd	8	SA/TR	R5 - 75 % / 3 jrs - 90 % / 1 jr - 1,5 x	500
Pistolet Gauss	7	SA	R6 - 60 % / 5 jrs - 75 % / 1 jr - 1,5 x	1 200
Taser	9 ét.	SA	L - 85 % / 3 jrs - 90 % / 1 jr - 1 x	250
Eclateur sonique	12 ét.	SA	R2 - 75 % / 3 jrs - 90 % / 1 jr - 1,2 x	600

Revolver léger : C'est une arme à barillet à canon court, qui présente l'avantage d'être discrète.

Revolver lourd : Une arme massive, à canon long, qui dispose d'une grande puissance d'arrêt.

Pistolet léger : Une arme automatique légère, discrète sans perdre en efficacité.

Pistolet lourd : Une arme automatique puissante, utilisée dans de nombreuses forces de police.

Pistolet Gauss : Cette arme de poing tire des aiguilles de métal propulsées par un champ électromagnétique. Elle présente ainsi l'avantage de ne pas avoir de recul.

Taser : Cette arme projette jusqu'à 10 m deux électrodes reliées par un fil conducteur à la batterie du lanceur. Une puissante décharge électrique est alors envoyée afin d'assommer la cible.

Eclateur sonique : Cette arme projette une onde sonore concentrée qui étourdit l'adversaire et perturbe son oreille interne, pouvant aller jusqu'à assommer la cible. Une utilisation répétée sur une même cible peut causer des dégâts.

Fusils	Dommages	Mode	Disponibilité	Coût
Fusil de sport léger	8	SA		600
Fusil de sport lourd	12	SA		1 300
Fusil de précision	15	SA		4 000
Fusil Gauss	10	SA/TR		7 500
Shotgun	12	SA		1 000
Eclateur sonique lourd	16 ét.	SA		1 000

Fusil de sport léger : Ce fusil sert au tir sportif ou à la chasse au gibier petit et moyen.

Fusil de sport lourd : Ce fusil très puissant sert à la chasse au gros gibier.

Fusil de précision : Cette arme exceptionnelle est utilisée par les snipers pour sa précision et sa longue portée. Elle est conçue spécialement pour utiliser de nombreux accessoires de visée. Il est à noter que ce fusil se dérègle très facilement.

Fusil Gauss : Ce fusil tire des aiguilles de métal propulsées par un champ électromagnétique. Il présente ainsi l'avantage de ne pas avoir de recul.

Shotgun : Cette arme puissante est conçue pour les situations de combat urbain, et tire en arc de cercle de 45°. On en trouve souvent des modèles à canon et / ou crosse sciés.

Eclateur sonique lourd : Il s'agit d'une version plus puissante de l'éclateur sonique de poing.

Armes automatiques	Dommages	Mode	Disponibilité	Coût
Pistolet-mitrailleur	8	TR/TA		1 000
PM Gauss	7	TR/TA		6 000
Fusil d'assaut	10	SA/TR/TA		1 200
FA Gauss	9	SA/TR/TA		7 500
Mitrailleuse légère	12	TR/TA		2 000
MG Gauss	11	TR/TA		10 000

Pistolet-mitrailleur : Il s'agit d'une version légère du fusil d'assaut, conçue pour disposer d'une puissance de feu honorable sous une forme ultra-compacte.

PM Gauss : Ce pistolet-mitrailleur tire des aiguilles de métal propulsées par un champ électromagnétique. Il présente ainsi l'avantage de ne pas avoir de recul.

Fusil d'assaut : Cette arme redoutable est un fusil conçu de façon à pouvoir tirer en rafales et en automatique. Elle utilise des munitions puissantes, et c'est l'arme standard des champs de bataille depuis la deuxième moitié du XX^{ème} siècle.

FA Gauss : C'est une version Gauss du fusil d'assaut : il tire des aiguilles de métal propulsées par un champ électromagnétique et présente ainsi l'avantage de ne pas avoir de recul.

Mitrailleuse légère : Il s'agit d'une arme lourde : une des rares à pouvoir être utilisée par un homme seul. Elle est à usage exclusivement militaire, et fournit une puissance de feu terrible. Comme elle est très encombrante, elle est généralement utilisée sur un gyrostabilisateur.

MG Gauss : C'est une version Gauss de la mitrailleuse légère : elle tire des aiguilles de métal propulsées par un champ électromagnétique et présente ainsi l'avantage de ne pas avoir de recul.

Armes diverses	Dommages	Mode	Disponibilité	Coût
Armes à rayon				
Laser léger	20	CC		25 000
Canon à impulsions	spé	CC		9 500
Armes lourdes				
Canon anti-émeute	20 ét./10	SA/TA		12 000
Lance-grenades	spé	CC		1 700
Lance-flammes	12	CC		2 500
Multi-lanceur	spé	CC		8 000

Laser léger : Cette arme émet un rayon de lumière cohérente. Ce rayon à très haute énergie inflige des blessures très grave, qui peuvent être de diverses nature. Il est en effet possible de régler la fréquence des rayons émis, pour l'accorder à divers matériaux : eau, métaux divers, plastiques... L'usage du laser sur un objet comportant une proportion significative du matériau sur la fréquence duquel le laser est réglé autorise, si un coup critique est obtenu (sur une structure ou une créature vivante), à tirer un critique supplémentaire dans la même localisation. Ce critique est d'une gravité divisée par deux (arrondie à l'unité supérieure) sur les créatures vivantes. Le rayon est généralement invisible, mais il est possible de l'accompagner d'un rayon secondaire colorée.

Canon à impulsions : Cette arme émet un faisceau dans lequel règne un puissant champ magnétique, ce qui perturbe tous les appareils électroniques, informatiques et cybernétiques, et ce d'autant plus qu'ils ont bénéficié d'une technologie avancée. Le champ magnétique produit des variations dans le fonctionnement des circuits, il peut aussi effacer les mémoires non protégées, provoquer des surcharges, voire faire griller les composants très fins en cas d'exposition prolongée ou répétée. En cas de coup au but, un dispositif cybernétique est hors d'usage pendant 1 à 10 rounds de combat. On raconte qu'il existe des prototypes de cette arme provoquant des biofeedbacks mortels chez les cyborgs.

Canon anti-émeute : Cette arme est une version lourde de l'éclateur sonique : elle projette une onde sonique concentrée qui étourdit l'adversaire et perturbe son oreille interne, pouvant aller jusqu'à assommer la cible. Le canon anti-émeute peut tirer selon deux modes, « émeute » ou « insurrection » : en projetant une impulsion en faisceau large de 45°, à la puissance limitée, qui ne peut provoquer que des dommages étourdissants, ou en projetant un rayon cohérent, qui peut provoquer des dommages physiques très graves. L'usage de cette arme s'accompagne de détonations retentissantes, et il est conseillé de porter des casques antibruit pour ne pas encourir des dégâts auriculaires.

Lance-grenades : Cette arme lance à grande distance des mini-grenades, avec une bonne précision.

Lance-flamme : Cette arme projette jusque environ 6 mètres du napalm ou du phosphalm enflammé, à très haute température.

Multi-lanceur : Il s'agit d'un lance-roquettes ou lance-missiles standardisé. Il est équipé d'un système de visée permettant d'utiliser indifféremment des missiles ou des roquettes de puissance limitée, de tous types.

Munitions	Disponibilité	Coût
Munitions normales (les 50)		100
Balles à effet cinétique (les 50)		400
Balles-gel (les 50)		150
Balles-fléchettes (les 50)		500
Balles explosives (les 50)		250
Balles anti-armure (les 50)		500

Balles haute-vélocité (les 50)	750
Munitions Gauss (les 50)	1 000
Munitions taser (les 50 coups)	250
Batterie (les 100 coups)	1 500
Mini-grenades (les 10)	600
Bombonne de napalm (les 50 coups)	1 000
Bombonne de phosphalm (les 50 coups)	2 200

Munitions normales : Il s'agit de munitions balistiques standard, disponibles en divers calibres.

Balles à effet cinétique : Ces munitions sont faites d'un métal mou et conçues pour s'écraser à l'impact. De plus, elles ont une faible vélocité, ce qui fait qu'elles ne causent pas de blessures graves : elles ne provoquent jamais de coups critiques, et font des dommages étourdissants si la cible porte une armure.

Balles-gel : Ces munitions en plastique mou ne causent que des dommages étourdissants.

Balles-fléchettes : Ces munitions projettent une aiguille de céramique, qui peut être enduite d'une substance quelconque. Elles causent au maximum 1 Blessure, et sont totalement arrêtées par les armures. Si elles provoquent 1 Blessure, la substance est considérée comme inoculée à la cible.

Balles explosives : Ces munitions sont conçues pour exploser à l'impact, grâce à une petite charge explosive. Elles reçoivent un bonus de + 1 aux dommages, et la cible doit réussir un jet de Force, modifié par le nombre de points de Blessure perdus, pour rester debout. De plus, ces munitions sont assez instables : elles sont connues pour exploser si elles sont prises dans la zone d'une explosion (15 % de chances).

Balles anti-armures : Ces munitions tirent des aiguilles de métal avec une charge de grande puissance, et ont donc une grande puissance de pénétration : elles ignorent les bonus des armures personnelles, et multiplient par 1,5 leur puissance face à des blindages.

Balles à haute vélocité : Ces munitions très complexes sont conçues comme des mini-charges creuses : elles combinent les capacités des balles anti-armures avec une grande puissance destructrice : elles ajoutent un bonus de + 2 aux dommages.

Munitions Gauss : Il s'agit des munitions tirées par les armes Gauss. Du fait de la technologie Gauss, seules des munitions normales existent actuellement.

Munitions taser : Il s'agit des munitions tirées par les tasers. Du fait de la technologie utilisée, seules des munitions normales existent actuellement.

Batteries : Ces batteries, d'un format standardisé, alimentent toutes les armes utilisant l'électricité : taser, laser, Gauss, canon à impulsion, éclateur sonique... Plusieurs modèles existent, selon la puissance de chaque arme.

Mini-grenades : Il s'agit des munitions des lance-grenades : des grenades miniaturisées, qui existent sous les mêmes variétés que les grenades normales. Ces grenades ne peuvent être amorcées à la main, mais seulement lors d'un tir au lance-grenades.

Bombonne de napalm : Ce sont les munitions standard des lance-flammes, chargées avec un fluide inflammable à la combustion hautement calorique.

Bombonne de phosphalm : Ces bombonnes pour lance-flammes sont chargées avec un fluide à base de phosphore, qui dégage à la combustion une chaleur extrêmement élevée : un lance-flammes ainsi chargé bénéficie d'un bonus aux dommages de + 4.

Roquettes et missiles	Disponibilité	Coût
Roquette		
Sol-Sol		500
Sol-Air		800
Antipersonnelle		350
Hautement explosive		1 000
Missile		
Sol-Sol		2 000
Sol-Air		2 600
Antipersonnel		1 700
Hautement explosif		3 000

Roquettes et missiles : Les missiles et roquettes existent en de nombreuses variétés. La principale différence est que les missiles sont équipés de senseurs et d'une intelligence artificielle qui les rend beaucoup plus difficiles à éviter. Les roquettes n'ont pas de tête chercheuse, et leur trajectoire dépend entièrement de l'habileté du tireur : elles vont tout droit. L'IA de chaque missile reçoit un niveau compris entre 1 et 6 : le tireur bénéficie d'un bonus à la Capacité de Tir égale à (niveau) x 10 %, et le missile a (niveau) x 15 % de chances de passer au travers de toute contre-mesure applicable.

Sol-Sol : Ce type de missile / roquette, tiré depuis le sol, est efficace contre de cibles lentes (véhicules, bâtiments...). Si l'engin est tiré contre un appareil rapide (plus de 300 km/h), le CT du tireur est divisé par deux.

Sol-Air : Ce type de missile / roquette, tiré depuis le sol, est conçu spécifiquement comme mesure anti-aérienne contre des cibles très rapides et difficiles à acquérir.

Antipersonnel : Ce type de roquette / missile est conçu pour être d'une efficacité optimale contre des cibles de taille humaine. Si l'engin est tiré contre une cible allant à plus de 50 km/h, le CT du tireur est divisé par deux.

Hautement explosif : Ce type de roquette / missile incendiaire vise spécifiquement les cibles de grande taille, notamment les bâtiments : il possède une très grande puissance brisante. Si l'engin est tiré contre une cible de taille inférieure à 3 mètres ou une cible composée de matériaux souples, il subit aux dommages un malus de - 4.

Mines	Disponibilité	Coût
Antipersonnelle A		50
Antipersonnelle B		250
Antipersonnelle C		1 000
Anti-véhicule A		200
Anti-véhicule B		750
Anti-véhicule C		niv x 1 500

Antipersonnelle A : Il s'agit d'une mine bon marché, de conception rudimentaire. De nombreuses variétés existent, utilisées principalement dans les actions de guérilla.

Antipersonnelle B : Il s'agit des mines utilisées dans les armées régulières.

Antipersonnelle C : Il s'agit d'une mine sophistiquée, fréquemment utilisée pour la protection de zones sensibles par exemple. De nombreux types d'amorçage existent, mais ce genre de mine est généralement très difficile à désamorcer.

Anti-véhicule A : Cette catégorie de mine est bon marché et rudimentaire, réagissant souvent à des pressions importantes. Elle est couramment utilisée par les guérillas, et se désamorce assez facilement.

Anti-véhicule B : Ces mines modernes sont généralement déclenchées par magnétisme, à l'approche d'une masse métallique importante.

Anti-véhicule C : Ces mines très sophistiquées sont équipées de senseurs élaborés et d'une intelligence artificielle. Ce sont des mines réactives, qui peuvent être programmées pour rechercher des cibles spécifiques. L'IA reçoit un niveau compris entre 1 et 6 : la mine bénéficie d'une Capacité de Tir égale à 50 + (niveau) x 5 %, et a (niveau) x 15 % de chances de passer au travers de toute contre-mesure applicable.

Explosifs	Disponibilité	Coût
Nitroglycérine		40
TNT		60
Plastic C-4		80
Plastic C-8		120
Plastic C-12		200
Détonateur radio		250
Détonateur magnétique		400
Minuterie		100

Nitroglycérine : Il s'agit d'un explosif puissant, mais desservi par sa difficulté d'utilisation : il explose en cas de choc. Il se présente sous la forme d'un liquide jaune transparent ou d'un support imprégné de nitroglycérine.

TNT : D'usage beaucoup plus facile, le TNT se présente sous la forme de bâtonnets. Son pouvoir brisant est cependant dépassé.

Plastic : De nombreuses variétés de plastic existent, classées selon leur pouvoir brisant et leur sensibilité au déclenchement. Le plastic se présente sous la forme d'une pâte colorée, il est très facile d'utilisation.

Détonateur radio : Ce détonateur déclenche l'explosion à la réception d'un signal radio émis par la télécommande. Celle-ci a une portée de 5 km.

Détonateur magnétique : Ce détonateur déclenche l'explosion lorsqu'une masse métallique suffisante passe à moins de 5 mètres de lui.

Minuterie : Ce détonateur déclenche l'explosion au bout d'un temps prédéterminé.

Accessoires pour armes à feu	Disponibilité	Coût
Holster		100
Chargeur		5
Atténuateur de choc		200

Compensateur de recul		600
Gyrostabilisateur		4 000
Silencieux		750
Prise d'interface		1 000
Lunette de visée		niv x 400
Vision nocturne		1 500
Vision thermographique		1 500
Lunettes connectées		500
Vision nocturne		+1 000
Vision thermographique		+1 500
Visée laser		500

Holster : Ce modèle de holster dissimulé est particulièrement discret : il donne un malus de - 20 à toutes les tentatives pour repérer l'arme. Armes de poing uniquement.

Chargeur : Un chargeur de recharge, de taille variable selon l'arme. Il existe des modèles surdimensionnés, qui peuvent contenir plus de munitions que le modèle normal.

Atténuateur de choc : Ce rembourrage posé sur la crosse d'une arme à feu atténue l'effet du recul : il diminue la pénalité de recul d'une arme tirant en mode TR ou TA de - 5.

Compensateur de recul : Ce système pneumatique atténue l'effet de recul d'une arme à feu en évacuant les gaz de combustion : il diminue la pénalité de recul d'une arme tirant en mode TR ou TA de - 10. Du fait de son volume important, ce système ne peut être installé sur une arme de poing.

Gyrostabilisateur : Ce système complexe atténue l'effet de recul d'une arme à feu en la stabilisant pour compenser le recul : il diminue la pénalité de recul d'une arme tirant en mode TR ou TA de - 20. Il diminue également de - 20 les pénalités au tir dues au déplacement du tireur. Il s'agit d'un harnais équipé d'un bras supportant l'arme et d'un gyroscope. Un système-expert, alimenté par une batterie, analyse les mouvements de l'arme et du tireur grâce au gyroscope, et les compense instantanément via le bras. Du fait de sa taille et de sa complexité, le gyroscope demande au moins 3 minutes pour être enfilé correctement, et 20 secondes au moins pour être quitté précipitamment.

Silencieux : Cet appareil, une fois fixé à l'extrémité de toute arme à feu plus petite qu'une mitrailleuse légère, sert de silencieux et de cache-flamme. Il a l'inconvénient de réduire de 1 les dommages de l'arme, et d'empêcher l'usage du mode TA.

Prise d'interface : Ce système permet d'utiliser une interface d'arme avec l'arme sur laquelle il est installé. Il peut être interne ou externe. La prise interne doit être installée lors de la construction même de l'arme. La prise externe peut-être ajoutée sur toute arme lourde ou légère, à feu, à rayon, Gauss ou sonique. Toutefois, le boîtier est visible et peut se révéler gênant.

Lunette de visée : Ce système de visée peut être installé sur toute arme plus grosse qu'une arme de poing. Selon son niveau, compris entre 1 et 3, il permet de réduire la pénalité de portée du tir d'une catégorie par niveau (par exemple, une lunette de niveau 1 permet de passer de portée longue à portée moyenne, ou de portée moyenne à portée courte).

Lunettes connectées : Ce système ressemble à des lunettes de plongée connectées à une arme. Il se connecte sur une prise d'interface. Il fournit les mêmes informations qu'une interface d'arme, projetées sur la surface intérieure des lunettes, superposées au champ de vision, sans avoir à être équipé d'une telle interface cybernétique. Les autres avantages fournis par l'interface ne sont pas fournis : seulement les informations (point visé, télémétrie, munitions restantes...). Les lunettes fournissent également un bonus de + 5 au tir.

Vision nocturne : Cette option est disponible sur les lunettes de visée et les lunettes connectées. Un circuit électronique amplifie toutes les lumières faibles afin des fournir de nuit une vision à peu près équivalente à la vision de jour.

Vision thermographique : Cette option est disponible sur les lunettes de visée et les lunettes connectées. Elle permet de donner une image reconstituée à partir du spectre infrarouge et donne ainsi une vision signalant les sources de chaleur ou de froid.

Visée laser : Ce dispositif projette un rayon laser, qui signale ainsi le point visé par l'arme. De même que la prise d'interface, ce système peut être interne ou externe. Il donne un bonus de + 5 au tir ; de plus si le tireur peut viser, il reçoit un bonus supplémentaire au tir de + 10 et il peut choisir la localisation touchée.

Vêtements de sécurité et armures	Armure	Disponibilité	Coût
Gilet pare-balles	2/1		400
Gilet à plaques	3/1		900
Veste pare-balles	2/1		600
Manteau renforcé	2/0		300
Vêtements pare-balles	1/0		1 300

Armure moulante camouflage	2/2		18 000
Armure moulante anti-IR	2/2		25 000
Armure moulante complète	2/2		35 000
Armure lourde partielle	3/3		10 000
Armure lourde complète	3/3		20 000
Casque	2/1		500
Casque de sécurité	3/3		500
Bouclier anti-émeute	+0/+2		1 000
Combinaison NBC	0/0		10 000
Armure NBC	2/2		35 000

Gilet pare-balles : Ce gilet renforcé protège les organes vitaux par de fines plaques de kevlar couvrant le torse.

Gilet à plaques : Ce gilet encombrant est composé de plaques épaisses protégeant le torse. Il apporte une pénalité de - 10 aux jets de Dextérité.

Veste pare-balles : Cette veste est de conception proche du gilet pare-balles, elle protège également les bras.

Manteau renforcé : Ce grand manteau, du type cache-poussière, est renforcé par des plaques et des fibres de kevlar.

Vêtements pare-balles : Ces vêtements, d'apparence normale, sont tissés à base de fibres de kevlar et sont renforcés aux endroits stratégiques pour protéger les points vitaux.

Armure moulante camouflage : Cette armure souple est composée d'une variété de fibres plastiques reconfigurables qui offrent une excellente protection. Des capteurs rétablis sur l'ensemble du corps adaptent les fibres de façon à imiter l'environnement. Elle apporte un bonus de + 40 aux jets de camouflage. Cette armure colle au corps, et ne peut être portée qu'avec un minimum de vêtements.

Armure moulante anti-IR : Cette armure est composée de la même matière que l'armure camouflage, et se porte de la même manière. Elle comporte de plus une couche isolante qui retient la chaleur du corps et maintient l'extérieur de l'armure à la température ambiante. La chaleur doit cependant être régulièrement évacuée, sinon le système de régulation ne peut plus remplir son office.

Armure moulante complète : Cette armure souple groupe les fonctions de l'armure camouflage et de l'armure anti-IR.

Armure lourde partielle : Cette cuirasse est faite de plastiques composites, de kevlar et de céramiques. Elle offre une protection exceptionnelle, tant balistique que d'impact, au prix d'un encombrement important : le porteur subit les malus suivant : - 1 M, - 5 CC, - 5 CT, - 10 Dex. Cette armure couvre le torse, l'abdomen et les cuisses.

Armure lourde complète : Il s'agit d'une version de l'armure lourde offrant une couverture intégrale, sauf la tête. Les malus sont de : - 1 M, - 10 CC, - 10 CT, - 20 Dex.

Casque : Ce casque léger est conçu pour une utilisation couvrant des situations variées, afin de gêner le moins possible.

Casque de sécurité : Ce type de casque complète les armures lourdes. Il est conçu pour être complété par des lunettes connectées. Une protection optimale est recherchée, ce qui entraîne un malus de - 10 à tous les jets ayant trait à la perception.

Bouclier anti-émeute : Ce bouclier de plastique renforcé transparent est surtout utilisé par les forces de police. Il offre une bonne protection contre les armes contondantes utilisées en situation d'émeute (bâtons, jets de pierres...).

Combinaison NBC : Cette combinaison stérile et étanche est conçue pour protéger le porteur de radiations nocives, ainsi que des gaz et agents biologiques. Elle est complétée par un système de filtrage d'air, un chauffage, et des rations de survie pour une semaine sous forme de liquides hyper-énergétiques. Un arsenal de capteurs renseigne le porteur sur la nocivité du milieu extérieur. Du fait de son encombrement, la combinaison donne les malus suivants : - 1 M, - 10 CC, - 10 Dex, - 10 aux jets de perception.

Armure NBC : Il s'agit d'une combinaison NBC blindée. Les malus sont : - 2 M, - 10 CC, - 10 CT, - 20 Dex, - 15 aux jets de perception.

LA BIOCHIMIE

Drogues
Armes bactériologiques
Gaz de combat

LES EQUIPEMENTS DIVERS

Surveillance et sécurité	Disponibilité	Coût
Jumelles		100
Lumière faible		+200
Thermographique		+250
Micro-caméscope		2 500
Micro-émetteur		2 500
Micro-enregistreur		1 000
Micro directionnel		niv x 1 000
Codeur / décodeur de données		niv x 8 000
Brouilleur		niv x 1 000
Générateur de bruit de fond		niv x 1 500
Identificateur		
Digital		niv x 200
Palmaire		niv x 300
Vocal		niv x 300
Rétinien		niv x 1 000
Génétique		niv x 15 000
Passé magnétique		niv x 10 000
Verrou magnétique		niv x 100

Jumelles : Il s'agit de jumelles électroniques, utilisant des capteurs CCD d'une très grande efficacité. La mise au point est automatique, et il est possible de zoomer à volonté. Deux options supplémentaires sont disponibles : vision nocturne et vision thermographique.

Micro-caméscope : Ce petit boîtier, long de quelques centimètres, peut filmer avec une autonomie de 20 heures, avec une définition moyenne. Il peut être programmé pour s'arrêter lorsque rien ne bouge dans le champ filmé et dispose d'une surface adhésive.

Micro-émetteur : Ce traceur de la taille d'une tête d'épingle peut émettre un bip radio régulier pendant environ 200 heures.

Micro-enregistreur : Ce petit cylindre de 2 centimètres de long peut enregistrer avec une autonomie de 90 heures. Il peut être programmé pour s'arrêter lorsqu'il n'y a aucun bruit et dispose d'une surface adhésive.

Micro directionnel : Ce micro enregistre avec une très grande précision tous les bruits émis dans un cône de quelques 300 mètres de long et 5 mètres de large. Il est équipé d'un programme-filtre qui permet d'isoler certains bruits précis : le niveau du programme est comparé à celui d'éventuelles contre-mesures.

Codeur / décodeur de données : Ce boîtier, une fois relié à un ordinateur, est capable de générer ou de briser des codes extrêmement complexes. Son niveau est confronté à celui du codeur / décodeur ayant généré le code ou cherchant à le briser, ou bien sert de difficulté pour un jet de cryptographie.

Brouilleur : Ce système émet des ondes aléatoires selon un mode fixé (par exemple dans les ondes radio), afin de brouiller les signaux émis dans le voisinage. De plus, il capte les signaux émis et les réverbère de manière aléatoire en les déformant. Son niveau est confronté à celui d'un éventuel décodeur.

Générateur de bruit de fond : Ce système génère un brouillage audio, afin de protéger une conversation. Son niveau est confronté à celui d'un éventuel micro.

Identificateur : Ce système, décliné en cinq versions plus ou moins sophistiquées, permet de restreindre un accès à certaines personnes. Un identificateur, voire plusieurs, est souvent couplé à une serrure magnétique. Certaines bases de données en accès restreint mettent à la disposition de forces de police ou militaires les caractéristiques d'identification de très nombreux individus, ce qui permet souvent d'identifier coup presque sûr une personne en l'espace de quelques secondes. L'identificateur digital contrôle seulement les empreintes digitales ; l'identificateur palmaire contrôle les empreintes digitales et la forme des mains ; l'identificateur vocal contrôle les motifs et la tessiture de la voix ; l'identificateur rétinien contrôle le schéma unique des veines du fond de l'œil ; l'identificateur génétique contrôle le patrimoine génétique avec une très grande précision. Ce dernier identificateur a besoin de 10 minutes pour faire son analyse, et occupe un espace important, mais fournit une précision inégalable.

Passé magnétique : Cet objet illégal peut analyser une serrure magnétique pour lui fournir la réponse qu'elle attend. Il a la forme d'un boîtier de 10 centimètres de côté. Son niveau est comparé à celui de la serrure craquée.

Verrou magnétique : Il s'agit d'une serrure magnétique, ouverte grâce à une clé à puce.

Electronique et communication	Disponibilité	Coût
Chaîne hi-fi		600
Disque		20
Lecteur simsens		1 600

Cassette simsens		50
Lecteur vidéo		200
Disque vidéo		20
Télécom		2 500
Moniteur souple		2 500
Ecran mural (1e m ²)		5 000
Casque-écran		2 500
Datagloves		1 000
Filet numérique		1 800
Combinaison intégrale		5 000
Sexe virtuel		1 000
VR-Suit intégrale		7 500
Téléphone portable		100
avec moniteur		500
Téléphone-bracelet		1 000
Téléphone auriculaire		2 000
Amplificateur		500
Station satellite		7 500
Ordinateur portable		1 000
Ordinateur de poche		5 000
Imprimante		200
Afficheur facial		750

Chaîne hi-fi : Un lecteur de disques accompagné d'un tuner et de deux enceintes.

Disque : Un disque compact réinscriptible, fait de fibres plastiques reconfigurables.

Lecteur simsens : Un lecteur accompagné d'un casque à électrodes.

Cassette simsens : Une cassette protégée contenant un enregistrement simsens.

Lecteur vidéo : Un lecteur spécial permettant de lire les disques vidéo.

Disque vidéo : Un disque compact réinscriptible, fait de fibres plastiques reconfigurables.

Télécom : Il s'agit d'un appareil multifonction : il sert à la fois d'ordinateur domestique avec une possibilité de connexion au WorldNet, de chaîne hi-fi et de lecteur vidéo.

Moniteur souple : Ce moniteur est constitué d'une feuille plastique déroulable, et prend très peu de place. Il peut être de taille importante : jusqu'à 1 m².

Ecran mural : Ce grand écran est fixe, et offre une très bonne qualité d'image.

Casque-écran : Un casque à visière opaque servant d'écran, pour la réalité virtuelle.

Datagloves : Des gants de données servant de périphériques pour la réalité virtuelle.

Filet numérique : Un filet anthropomorphe servant au positionnement de l'utilisateur dans la réalité virtuelle.

Combinaison intégrale : Une combinaison taillée sur mesure servant de périphérique de réalité virtuelle : la combinaison remplit les fonctions du filet numérique et procure une stimulation tactile sur l'ensemble du corps.

Sexe virtuel : Un périphérique de réalité virtuelle servant pour les services de cybersexe.

VR-suit intégrale : Un équipement complet de réalité virtuelle, comprenant un casque-écran, des datagloves et une combinaison intégrale. Ceci permet de restituer une bonne qualité de réalité virtuelle, même si elle n'est pas comparable à celle fournie par une interface.

Téléphone portable : Ce téléphone est décliné en deux versions, l'une avec écran vidéo, et l'autre sans. Il y a également une version de bracelet et une version auriculaire, qui ne peuvent servir que dans les zones à forte densité de récepteurs, donc essentiellement en zone urbaine.

Amplificateur : Ce boîtier récepteur-transmetteur permet d'utiliser sans problème un téléphone portable dans les zones à faible densité de récepteurs.

Station satellite : Ce matériel encombrant comprend une parabole et une puissante station radio. Ceci permet de se connecter au réseau de télécommunication sans disposer d'une ligne téléphonique. On peut ainsi se connecter au WorldNet depuis n'importe quel point du globe. L'installation du matériel prend 5 minutes, et la visée d'un satellite de télécommunications de 3 à 15 minutes. Une fois calé sur un satellite, le suivi est entièrement pris en charge par la station, à partir des informations fournies par le satellite.

Ordinateur portable : Il s'agit d'un ordinateur de la taille d'un gros livre, équipé d'un écran souple déroulable. Il existe également une version de poche, grosse comme un portefeuille.

Imprimante : Cette imprimante de taille réduite peut être connectée à tout ordinateur ou à un télécom.

Afficheur facial : Il s'agit d'un lecteur de données qui projette ces données sur une visière faciale transparente. L'ensemble peut être porté en même temps qu'un casque.

Consoles de cyberspace	CPU	Vit	Sol	Sens	Disc	Acc	Ram	Rom	Disponibilité	Coût
------------------------	-----	-----	-----	------	------	-----	-----	-----	---------------	------

SpacePro 250	2	1	2	2	1	-	12	60		30 000
SpacePro 500	4	3	4	3	3	-	30	150		95 000
Neurocortex F1	6	5	5	7	5	1	40	600		300 000
Sabre 2000	8	8	7	7	7	2	70	1,5 k		750 000
Cyberscape	10	10	11	9	10	3	90	3 k		1 550 000
Neurocortex Excalibur	12	14	9	10	12	4	120	7,5 k		2 600 000
SP-7X	16	15	12	14	15	5	150	10 k	Indisponible	[3 500 000]

SpacePro 250 : Un modèle d'initiation classique, vieux de plus de 20 ans, mais toujours indémodable. De nombreux pirates ont fait leurs premières armes dessus.

SpacePro 500 : Une version plus puissante de la SpacePro 250, c'est également un modèle standard, très répandu.

Neurocortex F1 : Un modèle bas de gamme déjà puissant, renommé pour sa maniabilité.

Sabre 2000 : Un modèle de milieu de gamme, de nombreux pirates sont équipés d'une console de ce type.

Cyberscape : Un modèle de haut de gamme respectable, très fiable, solide et puissant : pour hacker confirmé.

Neurocortex Excalibur : Un modèle de très haut de gamme, redoutable du fait de sa rapidité, apte à trancher dans presque toutes les glaces.

SP-7X : Ce modèle militaire expérimental n'existe qu'en quatre exemplaires. Il représente la pointe de la technologie actuelle.

Puces et logiciels	Disponibilité	Coût
Puce de données		spécial
Puce de connaissances		spécial
Puce de réflexogiciel		spécial
Puce de personnalité		spécial
Logiciels		spécial

NB : Les prix des divers logiciels sont très variables. Pour calculer leur prix, suivre la méthode indiquée Chapitre 4, partie 3, paragraphe 6 (page 34). Les puces de réflexogiciel sont généralement du type Utilitaire 1

Puce de données : Il s'agit de données encryptées et protégées, lisibles par un chipjack à travers une interface de logiciels de données.

Puce de connaissances : Cette puce contient un logiciel complexe, qui agit à travers une interface de logiciels de données sur le cerveau de l'utilisateur, de façon à ce que celui-ci puisse utiliser les données encryptées comme si elles faisaient partie de son expérience. Ces logiciels peuvent contenir des connaissances techniques, des sciences pures ou des connaissances linguistiques, mais aucun savoir-faire. Le logiciel confère un niveau donné dans une connaissance donnée, avec un niveau maximum de 5.

Puce de réflexogiciel : Cette puce contient un logiciel basé sur le même principe qu'un logiciel de connaissances, mais qui réclame pour fonctionner une interface de réflexogiciel. En effet, il ne communique pas seulement un savoir, mais aussi un entraînement physique et des réflexes. On peut ainsi transmettre n'importe quelle compétence, avec un niveau maximum de 5.

Puce de personnalité : Cette puce contient un logiciel extrêmement sophistiqué, qui fonctionne grossièrement comme les logiciels de connaissances. Cependant, il remplace les schémas comportementaux de l'usager par ceux codés dans le logiciel, par l'entremise d'une interface de personnalité.

Logiciels : Il s'agit de programmes informatiques conçus pour être utilisés sur un ordinateur. Il en existe une extrême variété, pour des usages multiples, et dont les prix varient en fonction de la complexité. Ceux utilisés en matière de sécurité informatique sont décrits dans la partie sur la Matrice.

Equipements techniques	Disponibilité	Coût
Trousse		niv x 1 000
Atelier		niv x 10 000
Laboratoire		niv x 100 000
Usine		variable

Ce sont des équipements spécialisés pour certains types de travaux : véhicules terrestres, landmates, armes, électronique, cybertechnologie, médecine génétique... Selon les domaines, certains équipements peuvent ne pas être disponibles : par exemple, la médecine génétique demande beaucoup de matériel, et on ne pourra donc pas disposer

d'une trousse. De plus, selon le niveau de technicité demandé, un multiplicateur est appliqué au prix, pouvant aller de 1 (mécanique de base) à 10 (recherche médicale), déterminé par le maître de jeu en fonction des travaux prévus.

Trousse : Il s'agit d'un équipement léger, permettant de faire des travaux d'urgence, des réparations de fortune. Tout tient dans une mallette.

Atelier : Cette installation est complète, et permet des travaux exhaustifs : il est rare qu'un instrument fasse défaut. Elle demande au moins une pièce entière, parfois plus selon le type de travaux.

Laboratoire : Cette installation permet des travaux de conception ou de recherche ou un entretien très poussé. Son équipement est excessivement complet, et suit les évolutions technologiques récentes. Selon les équipements, cette installation nécessite un espace allant d'une grande pièce à un étage entier d'un immeuble.

Usine : Il s'agit d'une installation massive, permettant une exploitation industrielle. La taille peut en être très variable, mais ne représente jamais moins d'un immeuble complet. Le prix dépend de la taille de l'installation aussi bien que des technologies utilisées, et peut donc atteindre des centaines de milliards de crédits.

LES SERVICES

Hébergement et restauration	Disponibilité	Coût
Caisson à louer à la nuit		
Caisson ☆		10
Caisson ☆☆		15
Caisson ☆☆☆		25
Chambre à louer à la nuit		
Chambre ☆		20
Chambre ☆☆		40
Chambre ☆☆☆		80
Chambre ☆☆☆☆		150
Chambre ☆☆☆☆☆		300
Suite à louer à la semaine		
Suite ☆☆☆		300
Suite ☆☆☆☆		800
Suite ☆☆☆☆☆		1 500
Appartement meublé à louer au mois		
Studio ☆		400
Studio ☆☆		800
Studio ☆☆☆		1 500
Appartement ☆☆		600
Appartement ☆☆☆		1 200
Appartement ☆☆☆☆		2 500
Appartement ☆☆☆☆☆		5 000
Pavillon ☆☆		1 000
Pavillon ☆☆☆		2 000
Pavillon ☆☆☆☆		5 000
Maison de style ☆☆☆		2 500
Maison de style ☆☆☆☆		5 000
Maison de style ☆☆☆☆☆		10 000
Repas		
Repas ☆		10
Repas ☆☆		20
Repas ☆☆☆		40
Repas ☆☆☆☆		100
Repas ☆☆☆☆☆		250

Caisson : Il s'agit d'un container aménagé avec un lit et parfois une télévision. La qualité va du "immonde" au "presque propre". Mais c'est pas cher !

Chambre : Il s'agit d'une chambre d'hôtel de qualité variable, son équipement allant selon la qualité d'un simple lit avec une télévision et un cabinet de toilette à trois pièces avec jacuzzi, mini-bar et service personnalisé.

Suite : Il s'agit d'une suite d'hôtel, composée d'entre trois et six pièces, de qualité variable.

Studio : Il s'agit d'un studio meublé, de taille et de confort variable, contenant des équipements de base comme un coin toilette et une kitchenette.

Appartement : Il s'agit d'un appartement meublé, de taille et de confort variable, allant de trois à huit pièces, contenant les équipements ménagers standard.

Pavillon : Il s'agit d'une maison meublée de banlieue ou de campagne, contenant de cinq à douze pièces, équipée des appareils ménagers standard.

Maison de style : Il s'agit d'une maison ancienne de prestige, meublée d'époque, composée de dix à vingt-cinq pièces, équipée de tout le confort moderne.

Repas : Il s'agit d'un repas complet accompagné de sa boisson, de qualité et de présentation variable.

Hospitalisation	Disponibilité	Coût
Cure de désintoxication (par jour)		
Faible dépendance		120
Dépendance moyenne		400
Dépendance grave		1 500
Psychothérapie		
Suivi psychologique (consultation)		70
Suivi psychanalytique (consultation)		100
Suivi psychiatrique (consultation)		100
Maison de repos (par jour)		150
Hôpital psychiatrique (par jour)		120
Intervention chirurgicale		
Chirurgie plastique		niv. x 75
Chirurgie opératoire		niv. x 125
Grefe organique		niv. x 180
Grefe cybernétique		niv. x 200
Soins intensifs		
Charcudoc (par jour)		80
Installation mobile (par jour)		300
Hôpital (par jour)		220
Clinique (par jour)		400
Convalescence		
Domicile (par jour)		30
Charcudoc (par jour)		50
Installation mobile (par jour)		250
Hôpital (par jour)		100
Clinique (par jour)		250
Greffon		
Greffon cloné		3 x prix
Greffon neutre		1,5 x prix
Greffon prélevé		1 x prix
Peau (1 m ²)		100
Muqueuse (1 m ²)		750
Muscle, petit (doigt)		300
Muscle, moyen (avant-bras)		1 000
Muscle, gros (cuisse)		4 000
Os, petit (phalange)		500
Os, moyen (occiput)		2 000
Os, gros (fémur)		7 500
Membre, extrémité (doigt)		2 500
Membre, partie (main)		10 000
Membre complet (bras)		30 000
Organe		8 000
Tissu nerveux (par membre)		4 500
Moelle épinière		12 000
Tissu cérébral vierge		25 000
Ingénierie génétique		
Clonage intégral		150 000
Création d'un bioroïd		400 000
Altération génétique sur fœtus		points x 10 000
Transfert de personnalité		
Enregistrement sur cristal		1 000 000

Enregistrement sur clone		280 000
Symbiotes		
Boosters		25 000
Nécrophages		18 000
Subliminaux		50 000
Synthétiseurs		40 000
Thermographes		12 000
Nanomachines		
Nanocablage		niv x 400 000
Nanofiltrage		niv x 60 000
Nanoreconstructeurs		750 000
Nanotreillisage		niv x 100 000

Cure de désintoxication : Une telle cure dans un établissement spécialisé offre un environnement favorable à une personne cherchant à se débarrasser d'une addiction, aidée par une médication appropriée.

Psychothérapie : Un suivi peut aider une personne psychologiquement fragile à surmonter ses problèmes. Un psychologue se contentera de discuter et d'orienter son patient, tandis que le psychanalyste l'aidera à se connaître lui-même et éventuellement sa maladie. Un psychiatre est un médecin praticien qui traite les névroses ou psychoses. Un séjour dans une maison de repos, voire un internement en hôpital psychiatrique peut se révéler nécessaire.

Intervention chirurgicale : Ceci désigne l'acte opératoire à proprement parler, en distinguant selon qu'il s'agit de chirurgie plastique, d'une opération classique, ou d'une greffe. Les greffes d'organes ou de membres sont différenciées des greffes de matériel cybernétique.

Soins intensifs : Il s'agit de la période de récupération du choc post-opératoire ou d'un traitement spécial. Les soins prodigués sont plus efficaces, mais plus chers que ceux de convalescence. Le prix de ces soins et leur qualité dépend des installations : un charcadoc est un médecin à la petite semaine, spécialisé dans les soins prodigués aux criminels de toutes espèces. Une installation mobile est une unité de soins installée dans un véhicule. Un hôpital est accessible à tous et prodigue des soins bons marchés, alors qu'une clinique est beaucoup plus chère.

Convalescence : Il s'agit d'une période de récupération de l'organisme, aidé par des prescriptions médicales.

Greffon cloné : Un greffon peut-être cloné en vue d'une greffe particulière, à partir de tissus du greffé ou bien d'un tiers compatible. Ce procédé prend de 1 semaine à 6 mois, en fonction de la taille du greffon.

Greffon neutre : Les banques d'organes conservent des assortiments de greffons clonés à partir de tissu génétiquement modifié pour lui retirer ses caractéristiques de biocompatibilité. Ces greffons sont en général rapidement disponibles, en moins de 3 jours.

Greffon prélevé : Cette antique méthode consiste à prélever un greffon sain sur le corps d'une personne cliniquement morte. Elle est peu pratiquée du fait du manque de donneurs.

Clonage intégral : Le clonage intégral consiste à créer un jumeau à partir de quelques cellules d'une personne. Ce procédé réclame au moins un an pour cultiver en cuve le corps cloné. Cet être est conscient et intelligent mais possède des connaissances et une maîtrise de son corps équivalentes à celles d'un nouveau-né.

Création d'un bioroïd : Il est possible de faire fabriquer un bioroïd qui soit une réplique parfaite d'un être vivant, ou d'ailleurs qui ait toute autre apparence. Ce bioroïd peut ensuite recevoir une IA, ou bien un enregistrement de personnalité sur cristal.

Altération génétique sur fœtus : Il est possible de commander des altérations génétiques sur un fœtus, dans une large gamme de possibilités. Il peut s'agir d'augmentation de capacités diverses (augmentation d'attributs), ou d'ajout de capacités particulières. Il est même possible de créer des chimères : des humains comportant certains attributs issus d'espèces animales. Le prix dépend des points de création du futur personnage qui seront alloués aux altérations génétiques (voir Chapitre 1).

Enregistrement sur cristal : Ce procédé encore expérimental permet d'enregistrer sur un cristal de données une modélisation de la psyché d'un individu.

Enregistrement sur clone : A partir d'un enregistrement sur cristal d'une personnalité et de cellules vivantes de ce même individu, il est possible de créer un clone qui possède les connaissances et la mémoire de cet individu. Le clone doit être créé ex nihilo. Le prix de l'enregistrement comprend la création de ce clone.

Symbiotes "Boosters" : Ces cultures de symbiotes, implantées dans les muscles, une fois stimulées, prennent le relais du circuit énergétique des fibres musculaires. Le résultat est une bien plus grande disponibilité des muscles : vitesse et force accrues, au prix d'une fatigue rapide, mais aussi d'une usure rapide des fibres musculaires : les caractéristiques naturelles en M, F et E sont doublées, au prix d'un point de Blessure par round d'utilisation.

Symbiotes "Nécrophages" : Ces larves implantées dans le derme éliminent les chairs mortes et les impuretés et les évacuent du corps de l'hôte, et d'autre part stimulent la reconstitution des chairs abîmées. Les jets de Premiers soins sont considérés comme toujours effectués dans des conditions d'hygiène excellentes, avec un bonus spécial de + 10.

Symbiotes "Subliminaux" : Ces symbiotes très sophistiqués colonisent les glandes responsables de la production de phéromones, et sont capables de produire sur commande une phéromone particulière, capable d'induire un état

particulier chez les personnes environnantes. Plusieurs types différents de ces symbiotes existent, capable d'induire des réactions d'angoisse, d'attrance, d'assurance, de confiance, de doute...

Symbiotes "Synthétiseurs" : Ces cultures de bactéries produisent à la demande diverses substances à partir des ressources disponibles dans l'organisme. Chaque substance particulière demande un type particulier de culture, mais il est possible de produire de multiples substances : toxines, drogues, anesthésiques... Ces substances peuvent être mises immédiatement à la disposition de l'organisme, ou être implantées dans des "réservoirs" en vue d'une utilisation contrôlée ultérieure.

Symbiotes "Thermographes" : Ces bactéries thermoréactives sont implantées dans le liquide lacrymal, et procurent l'équivalent d'une vision thermographique : ces bactéries absorbent les radiations lumineuses dans le spectre infrarouge et réémettent dans le spectre visible, ce qui procure à l'hôte une vision équivalente à l'infrarouge. Ces bactéries sont très instables et réclament une alimentation toute particulière, un additif au liquide lacrymal.

Nanocablage : Il s'agit d'un doublage du système nerveux par un système nano-machinique, qui fournit des effets équivalents à un câblage de réflexes classique.

Nanofiltrage : Ces nanomachines saturent le système circulatoire sanguin et lymphatique, à la recherche de corps étranger, et les éliminent. Il s'agit d'un filtre extrêmement efficace, qui permet d'éliminer virtuellement toutes les influences étrangères, qu'elles soient d'origine chimique ou biologique.

Nanoreconstructeurs : Ce système de nanomachines, sans doute le plus spectaculaire, supplée aux fonctions reconstructrices de l'organisme humain : en cas de blessure, les nanomachines reconstruisent les tissus endommagés à une vitesse phénoménale en reconstituant les protéines et en les assemblant. Tous les Coups Critiques et toutes les Blessures voient leur niveau réduit de moitié, de plus, le personnage récupère un point de Blessure par minute.

Nanotrellissage : Ces nanomachines viennent doubler ou remplacer les fibres musculaires et osseuses, et décuplent la force de leur hôte : sa Force est augmentée du niveau du système de nanomachines.

Affaires	Disponibilité	Coût
Assistance technique (l'heure)		
Simple technicien		40
Technicien supérieur		100
Ingénieur		300
Expert reconnu		1 000
Expert mondial		4 000
Assurance (par an)		
Contrat Bronze		200
Contrat Argent		500
Contrat Or		1 500
Contrat Platine		5 000
Contrat Diamant		15 000
Consultation (l'heure)		
Astrologie / voyance		50
Cabinet d'étude		750
Expertise		750
Banque (par an)		
Compte courant		100
Gestion de portefeuille		250 + 3 %
Location de coffre		1 500
Cours privé (l'heure)		40

Assistance technique : Il s'agit du recours à un savoir-faire extérieur pour fournir une assistance ponctuelle sur un aspect précis d'un problème : par exemple l'engagement d'un hacker pour boucher un trou de sécurité informatique.

Assurance, contrat Bronze : C'est un contrat d'assurance standard, répondant aux conditions suivantes : protection santé dans la limites de 40 % des frais, plafonné à 10 000 crédits ; couverture responsabilité civile pour dommages corporels dans la limite de 50 % des frais, plafonné à 50 000 crédits ; couverture responsabilité civile pour dommages matériels dans la limite de 50 % des frais, plafonné à 50 000 crédits ; rapatriement en 2^{ème} classe ; pas d'extraction de zone de combat ; assistance juridique couverte dans la limite de 50 % des frais.

Assurance, contrat Argent : C'est un contrat d'assurance standard, répondant aux conditions suivantes : protection santé dans la limites de 60 % des frais, plafonné à 40 000 crédits ; couverture responsabilité civile pour dommages corporels dans la limite de 75 % des frais, plafonné à 400 000 crédits ; couverture responsabilité civile pour dommages matériels dans la limite de 75 % des frais, plafonné à 400 000 crédits ; rapatriement en 2^{ème} classe et hébergement qualité ☆ ; pas d'extraction de zone de combat ; assistance juridique couverte dans la limite de 80 % des frais.

Assurance, contrat Or : C'est un contrat d'assurance standard, répondant aux conditions suivantes : protection santé dans la limites de 80 % des frais, plafonné à 100 000 crédits ; couverture responsabilité civile pour dommages corporels complète, plafonné à 1 000 000 crédits ; couverture responsabilité civile pour dommages matériels complète, plafonné à 1 000 000 crédits ; rapatriement en 1^{ère} classe et hébergement qualité ☆☆ ; extraction de zone de combat sauf les zones rouges et zones rurales précisées dans le contrat ; assistance juridique complète.

Assurance, contrat Platine : C'est un contrat d'assurance standard, répondant aux conditions suivantes : protection santé dans la limites de 80 % des frais, plafonné à 500 000 crédits ; couverture responsabilité civile pour dommages corporels complète, plafonné à 5 000 000 crédits ; couverture responsabilité civile pour dommages matériels complète, plafonné à 5 000 000 crédits ; rapatriement en 1^{ère} classe et hébergement qualité ☆☆☆, avec assistance psychologique et hotesse ; extraction de zone de combat sauf les zones rouges précisées dans le contrat ; assistance juridique complète.

Assurance, contrat Diamant : C'est un contrat d'assurance standard, répondant aux conditions suivantes : protection santé complète, sans plafonnement ; couverture responsabilité civile pour dommages corporels et matériels complète, sans plafonnement ; rapatriement en 1^{ère} classe et hébergement qualité ☆☆☆☆, avec prise en charge complète ; extraction de zone de combat toutes zones ; assistance juridique complète.

Consultation, astrologie / voyance : C'est la consultation d'une personne spécialisée dans la connaissance des aspects occultes de la connaissance, qui soit capable de fournir une analyse surnaturelle d'une situation donnée, par le biais de prédictions astrologiques, géomantiques, taromantiques...

Consultation, cabinet d'étude : Un cabinet d'études peut fournir des études préparatoires ou prévisionnelles sur un projet, par exemple une étude de marché avant le lancement d'un produit.

Consultation, expertise : Un cabinet d'experts fournit une information détaillée et pertinente sur un sujet, par exemple l'analyse de la structure d'une organisation, ou bien une estimation de la valeur d'un bien.

Gestion de compte courant : Il s'agit de la gestion par une banque d'un compte normal, sur lequel sont possible des opérations de dépôt et de retrait. Ce compte s'accompagne d'un service de gestion de portefeuille électronique : une carte de crédit, qui peut ou non être confondue avec une carte d'identité corporatiste.

Gestion de portefeuille : Il s'agit de la gestion par une banque d'un portefeuille de valeurs boursières, généralement couplé à un compte courant. Les opérations sur ce portefeuille se font par un système d'ordres, garantis par le recours à une aiguille numérique identificatrice unique.

Location de coffre : Il est possible de louer un coffre à un établissement bancaire pour y déposer des valeurs matérielles, ou tout autre objet. La location se fait pour des durées variables, allant de l'heure à l'année, et avec un secret variable selon les banques.

Cours privé : Il est possible de louer les services d'un enseignant dans toutes sortes de matières, afin de bénéficier d'un entraînement personnalisé.

Divertissements	Disponibilité	Coût
Accompagnement		
Accompagnatrice (la soirée)		6 000
Call-girl (la soirée)		2 500
Prostituée (l'heure)		100
Poupée de chair (l'heure)		60
Distractions		
Concert		75
Théâtre		50
Opéra		120
Représentation simsens		20
Jeux virtuels (l'heure)		10
Voyages		
Transport en commun (le trajet)		1
Taxi urbain (la minute)		2
Autocar (100 kilomètres)		10
Hovercraft (100 kilomètres)		20
Train maglev (100 kilomètres)		25
Avion subsonique (100 kilomètres)		20
Avion supersonique (100 kilomètres)		40
Navette parabolique (100 kilomètres)		150
Navette orbitale (Terre - Orbite)		10 000
Navette orbitale (transit orbital)		3 000
Voyage organisé (par jour de voyage)		100
Séjour en orbite (par jour de séjour)		1 000

Accompagnatrice : Cette jeune femme est chargée de faire passer un bon moment à son client. Elle est généralement recrutée sur la base de son apparence et de son sens de la société, ainsi que ses bonnes manières. Les services sexuels ne font pas partie du forfait, mais un client habile peut éventuellement réussir à persuader son accompagnatrice de se donner à lui... gratuitement ou moyennant un supplément, selon la personnalité de l'accompagnatrice ou les pratiques de son agence.

Call-girl : Il s'agit d'une prostituée "de luxe" : généralement jeune et très belle, elle est capable d'offrir plus qu'un simple plaisir physique. Son statut constitue un compromis entre les rôles de la prostituée et de l'accompagnatrice : elle sait se tenir en société, constituer une compagnie agréable, et les plaisirs sexuels sont compris dans le forfait !

Prostituée : Cette femme fait le trafic de ses faveurs : son corps est à vendre. Les prostituées sont généralement des jeunes femmes exploitées par une organisation criminelle, qui les tient sous sa coupe de différentes façons. Son rôle se limite purement et simplement à coucher avec son client et à se plier à ses caprices. Les clients attendent généralement qu'elle essaye de leur plaire.

Poupée de chair : Cette condition constitue l'un des cauchemars des prostituées, ainsi que leur dernier recours : la jeune femme est connectée à une IA primitive via un implant d'interface qui, lorsqu'il est connecté, plonge la prostituée dans l'inconscience pendant que l'IA contrôle le corps. Les clients ont ainsi à leur disposition un jouet sexuel à leur totale merci, anticipant même leurs désirs grâce à l'IA.

Concert : Une entrée pour une personne au concert donné par l'une des formations populaires du moment, qu'il s'agisse de musique classique, de pop, de variété, ou tout autre style de musique.

Théâtre : Une place de bonne qualité dans un théâtre, pour assister à une représentation d'une pièce : théâtre classique, théâtre no, boulevard, music-hall...

Opéra : Une place de parterre dans l'un des grands opéras de la planète, pour assister à une représentation, généralement d'un opéra classique, parfois d'opérette ou de comédie musicale.

Représentation simsens : Une séance de projection de simsens, équivalent moderne du cinéma : c'est un spectacle en réalité virtuelle qui donne une impression sensorielle totale, plongeant le spectateur dans une action à laquelle il a l'impression de participer réellement, tous les sens étant sollicités. La représentation peut se faire dans des caissons d'isolation sensorielle, ou bien via une interface spécialisée (éventuellement à domicile dans ce cas).

Jeux virtuels : La participation à l'un des jeux online les plus récents : la participation à des jeux en réalité virtuelle situés dans la Matrice se facture en fonction du temps de connexion. Le degré de réalisme atteint peut, si l'équipement de réalité virtuelle est suffisamment bon (notamment par interface matricielle), atteindre le niveau des projections simsens.

Transport en commun : Bus, tramway ou métro, il s'agit du moyen de transport privilégié des masses laborieuses, accessible à tous pour un prix dérisoire.

Taxi urbain : Le taxi reste l'un des moyens de transport les plus pratiques en ville, mais reste d'un prix considérable. Les transports sont généralement tarifés à la minute.

Autocar : Moyen de transport économique, quelques lignes d'autocars existent toujours, surtout dans les pays les plus pauvres, et permettent de voyager entre les grandes villes.

Hovercraft : Beaucoup plus rapide et confortable que l'autocar, des lignes régulières d'hovercrafts sillonnent la surface du globe, reliant les villes principales entre elles.

Train maglev : Une alternative aux hovercrafts et aux avions, les maglevs relient les villes par un réseau dense. Le maglev présente l'avantage d'être plus économique que l'hovercraft, mais est dépendant de son réseau.

Avion subsonique : Les liaisons courtes sont généralement assurées par des avions subsoniques, qui présentent l'avantage de recourir à des technologies éprouvées et économiques.

Avion supersonique : Les liaisons moyennes et longues sont assurées par des avions supersoniques, qui assurent un quadrillage exhaustif de la planète : peu de destinations sont ignorées.

Navette parabolique : Ce type d'avion n'est utilisé que pour les liaisons à longue distance, du fait de son fonctionnement : il effectue un vol parabolique avec décollage vertical, tout comme une fusée. La distance est parcourue à une très grande vitesse en haute altitude, grâce à l'air raréfié qui offre une résistance minimale. C'est un moyen de transport extrêmement rapide, mais onéreux.

Navette orbitale (Terre - Orbite) : Ces navettes luxueuses assurent la liaison entre la Terre et les stations orbitales. Pour des raisons de rentabilité, tous les départs ont lieu depuis des pas de tir situés à proximité de l'équateur. Les voyages sont très rapides, et proportionnellement onéreux.

Navette orbitale (transit orbital) : Ces navettes assurent les liaisons entre les stations orbitales, sans jamais descendre sur Terre. Leur confort est généralement élevé, à la mesure des moyens des personnes fréquentant l'orbite.

Voyage organisé : Un voyage organisé par une agence spécialisée : tous les frais et toute l'organisation sont pris en charge par l'organisateur, qui se charge de faire visiter en toute sécurité les destinations les plus pittoresques, excitantes ou à la mode sur le globe.

Séjour en orbite : Un séjour dans l'une des stations orbitales les plus huppées, dédiées uniquement aux divertissements, à la distraction des puissants de ce monde. Le prix comprend le droit d'entrée, contribution à l'entretien de la station orbitale, mais pas les frais de séjour.

Divers	Disponibilité	Coût
Enterrement / mariage / réception (par invité)		
Cérémonie minimale		20
Cérémonie standard		100
Cérémonie luxe		500
Cérémonie grand luxe		4 000
Fausse identité		
Carte d'identité nationale		niv x 500
Carte d'identité internationale		niv x 2 000
Carte d'identité corporatiste		niv x 1 000
Carte de crédit		niv x 2 500
Permis de port d'armes		niv x 250
Permis de conduire		niv x 100
Protection rapprochée (la journée)		
Vigile		100
Garde du corps		200
Agence de sécurité		1 500
Dispositif de haute sécurité		7 500

Cérémonie funéraire : Cette cérémonie est organisée par une entreprise spécialisée, en fonction des spécifications du commanditaire. Toute l'organisation est prise en charge, depuis la commande des fournitures et du personnel au protocole de rigueur.

Fausse identité : carte d'identité nationale : Cette carte d'identité est normalement fournie par un Etat à ses ressortissants. Elle leur permet d'accéder aux services publics de cet Etat (sécurité sociale, protection diplomatique...) et permet à l'Etat d'organiser ses services grâce à la connaissance qu'il a de ses ressortissants. Elle fait également office de passeport. Ces cartes sont généralement peu sécurisées et facilement falsifiables.

Fausse identité : carte d'identité internationale : Cette carte d'identité est normalement fournie par l'Autorité aux personnes relevant de sa juridiction (notamment ses fonctionnaires) et aux personnes ayant eu affaire à ses services, pour quelque raison que ce soit. Cette carte permet d'accéder aux informations que possède l'Autorité sur le titulaire et d'avoir un droit de regard sur ces informations. De plus, cette carte remplit la même fonction qu'une carte d'identité nationale auprès de l'Autorité. Ces cartes possèdent un haut niveau de sécurisation : leur falsification implique généralement la pénétration et la modification des banques de données de l'Autorité.

Fausse identité : carte d'identité corporatiste : Cette carte d'identité est normalement fournie par une corporation à ses employés et constitue leur badge d'identification. De plus, certaines corporations fournissent également une telle carte à leurs clients (notamment les banques). La carte est nécessaire pour accéder aux services dont la corporation réserve le bénéfice à ses employés (assurance, protection sociale, protection juridique...). Le niveau de sécurisation d'une telle carte d'identité est éminemment variable, et dépend des moyens de la corporation, ainsi que des avantages liés à la carte d'identité.

Fausse identité : carte de crédit : Cette carte permet d'accéder à un compte bancaire et aux éventuels services qui y sont associés. Ces cartes sont généralement d'un très haut niveau de sécurité, l'équilibre d'une banque pouvant être mis en danger par une mauvaise sécurité. Leur falsification se fait à des tarifs toujours importants.

Fausse identité : permis de port d'armes : Cette carte est normalement délivrée par un Etat ou l'Autorité à des services de sécurité, mais certaines corporations paramilitaires possèdent le privilège de délivrer de tels permis. Ce type de carte est peu sécurisé, malgré tous les efforts de l'autorité pour limiter la circulation d'armes.

Fausse identité : permis de conduire : Cette carte est normalement délivrée par un Etat ou l'Autorité à la suite d'un examen de compétence (minimum 40 % en Conduite du véhicule approprié). Ce type de permis est extrêmement courant, et les Etats n'ont pas les moyens de faire des permis très sécurisés, ce qui les rend très faciles à falsifier, aidé en cela par la corruption rampante qui règne dans les administrations.

Protection rapprochée : vigile : Un homme entraîné à la surveillance de lieux, ayant subi un entraînement au combat rapproché. Les vigiles sont généralement équipés d'une arme de poing et d'armes non mortelles (typiquement un tonfa et un taser)

Protection rapprochée : garde du corps : Il est possible d'engager un garde spécialisé dans la protection rapprochée, ayant subi un entraînement de qualité au combat rapproché et à distance, et surtout à la protection des personnes. Les gardes du corps sont souvent cybernétisés, et équipés d'une arme de poing de gros calibre.

Protection rapprochée : agence de sécurité : Des agences spécialisées proposent leurs services pour une protection personnalisée, comprenant le recours à un ou plusieurs gardes du corps (typiquement deux à quatre) et éventuellement des contre-mesures électroniques de protection.

Protection rapprochée : dispositif de haute sécurité : Certaines agences de sécurité proposent également un dispositif de protection rapprochée de haut niveau, comprenant le recours à plusieurs gardes du corps expérimentés,

complétés par une protection par contre-mesures électroniques et par une couverture matricielle. Des facilités comme des véhicules blindés ou des analyses sur site sont également prévues.

LES VEHICULES

En raison de la variété des véhicules existants, les modèles proposés ici sont des modèles courants, représentatifs des tendances de chaque type de véhicule. De nombreuses variations sont possibles, notamment par le biais de la personnalisation des appareils. Les prix sont également des prix moyens, nullement représentatifs du coût d'un véhicule haut de gamme suréquipé, mais plutôt d'une honnête moyenne.

Landmates	Disponibilité	Coût
Landmate Mark-V "Thésée"		385 000
Landmate Mark-X "Hercule"		760 000
Landmate Mark-XX "Briarée"		1 500 000
Landmate Mark-XL "Titan"		3 000 000

Landmate Mark-V :

Landmate Mark-X :

Landmate Mark-XX :

Landmate Mark-XL :

Deux-roues	Disponibilité	Coût
Scooter		1 500
Moto tout-terrain		3 400
Moto de vitesse		8 800
Moto de route		13 200
Side-car		1 000
Trike		5 000

Scooter :

Moto tout-terrain :

Moto de vitesse :

Moto de route :

Side-car :

Trike :

Automobiles	Disponibilité	Coût
Buggy		18 000
Voiture de ville		17 000
Berline moyenne		34 000
Berline de luxe		72 000
Voiture de sport		58 000
4 x 4		38 000
Limousine		150 000
Dragster		46 000

Poids lourds	Disponibilité	Coût
Van		52 000
Camionnette		34 000
Camion		80 000
Tracteur agricole		24 000
Tracteur		120 000
Remorque		90 000
Autobus		290 000
Engin de chantier		146 000

Aérodynes	Disponibilité	Coût
Motospeeder ultra-léger		20 000
Motospeeder monoplace		49 000
Motospeeder de vitesse		96 000
Speeder de ville		65 000
Speeder berline		95 000
Speeder de luxe		150 000
Speeder de sport		240 000
Speeder limousine		280 000
Speeder de transport		150 000
Transport de troupes		480 000
QG mobile		490 000

Chenillettes	Disponibilité	Coût
Motoneige		5 200
Half-track		42 000

Hovercrafts	Disponibilité	Coût
Hovercraft léger		58 000
Hovercraft de transport		86 000
Hovercraft lourd		130 000
Panzer léger		575 000
Panzer lourd		1 025 000

Hélicoptères	Disponibilité	Coût
Hélicoptère léger		290 000
Hélicoptère lourd		780 000
Chasseur de tanks		740 000
Hélicoptère d'assaut		2 020 000
Transport de troupes		1 540 000

Blindés	Disponibilité	Coût
Patrouilleur		92 000
Blindé léger		408 000
Blindé lourd		990 000

Avions	Disponibilité	Coût
ULM		
Avion de tourisme		216 000
Avion-taxi		428 000
Hydravion		500 000
Jet d'affaires		1 500 000
Jet de combat		5 000 000

Bateaux	Disponibilité	Coût
Jetski		3 600
Vedette légère		8 000
Vedette lourde		24 000

Hors-bord		125 000
Hydrofoil		42 000
Petit voilier		41 000
Voilier moyen		153 000
Grand voilier		506 000
Petit yacht		80 000
Yacht moyen		300 000
Vedette de patrouille		112 000

Sous-marins	Disponibilité	Coût
Sous-marin de poche		35 000
Sous-marin d'exploration		92 000
Sous-marin de loisirs		116 000
Garde-côtes		210 000

Drones	Disponibilité	Coût
Module patrouilleur		19 200
Module espion		26 800
Module chasseur		39 000
Module assassin		60 000

SOURCES D'INSPIRATION

Pour ceux qui auraient envie de creuser un peu le sujet, voici une collection non-exhaustive des sources auxquelles j'ai puisé l'inspiration, données par ordre alphabétique et par thèmes. On y trouve bien sûr les jeux de rôle dans lesquels je suis allé piocher des petits (ou gros parfois) bouts de règles, jeux dont je ne renie absolument pas l'influence : il devient de plus en plus difficile, de nos jours, de faire un jeu de rôle dont le système soit à 100 % original.

Il y a bien sûr aussi les romans de science-fiction qui ont posé les ambiances que j'espère avoir réussi à faire passer dans ce jeu de rôle : trois des maîtres de la SF auxquels je voue une admiration particulière (il y en a d'autres, mais ceux-là ont influencé ma vision du monde), et les créateurs du mouvement cyberpunk accompagnés de quelques-uns de leurs continuateurs. Cette liste ne prétend pas être exhaustive, même si je rêve qu'elle le soit un jour. Un certain nombre de mangas sont également cités, pour leur apparentement à l'esprit cyberpunk (spécialement les œuvres de Shirow).

Suivent quelques films qui m'ont particulièrement marqués (moins toutefois que les romans). L'intérêt du cinéma est d'apporter une dimension visuelle qui manque parfois au roman : on aurait tort de ne pas en profiter !

Enfin, un assortiment d'ambiances musicales, qui contribuent à créer une ambiance au cours de la partie de jeu de rôle. Il va sans dire que cette programmation reflète en grande partie mes goûts musicaux, mais elle doit, je pense, bien s'adapter à l'atmosphère spécifique à un monde post-apocalyptique cyberpunk.

Histoire d'aider ceux qui ne connaissent pas les œuvres citées, j'ai ajouté une appréciation, allant de une étoile (intéressant) à cinq étoiles (à voir, lire ou écouter en priorité). Cette notation n'engage que mes goûts et ne juge pas la qualité de l'œuvre, mais plutôt son adéquation aux ambiances recherchées. Cependant, les œuvres notées cinq étoiles ont une fâcheuse tendance à être des bouquins (ou disques) que je trouve exceptionnels. Jugez en par vous-même...

JEUX DE ROLES ET DE STRATEGIE

Warhammer	pour la base des règles
Shadowrun	pour la création des personnages et la Matrice
Cyberpunk	pour l'esprit et l'ambiance
Bitume Mk IV	pour les véhicules
Battletech	pour les gros mechas (cool !)

ROMANS

1) Les anciens maîtres de la SF :

ASIMOV, Isaac	Le cycle des Robots	★★★
	Le cycle de l'Empire	★
	Le cycle de Fondation	★★
	La voie martienne	★★★
BRUNNER, John	Tous à Zanzibar	★★★★★
	Sur l'onde de choc	★★★★★
	Le jeu de la possession	★★
DICK, Philip K.	Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?	★★★
	Ubik	★★★★

Substance Mort	★★★★★
Deus Irae	★

2) Les cyberpunks :

ANDREVON, Jean-Pierre	Sukran	★★★★★
CANAL, Richard	Swap-Swap	★★★
	Ombres blanches	★★★
	Aube noire	★★★
	Les Paradis piégés	★★★
CADIGAN, Pat	Les synthétiques	★★★
	Mise en abyme	★★
EFFINGER, George Alec	Gravité à la manque	★★★
	Privé de désert	★★★
EGAN, Greg	Notre-Dame de Tchernobyl	★★★★
	Axiomatique	★★★★
	L'énigme de l'univers	★★
GIBSON, William	Neuromancien	★★★★
	Comte Zero	★★★★
	Mona Lisa s'éclate	★★★★
	Gravé sur Chrome	★★★★★
	Lumière virtuelle	★★★★
KADREY, Richard	Métrophage	★★★★
	Kamikaze l'Amour	★★★★
LIGNY, Jean-Marc	Biofeedback	★★★
STEFENSON, Neal	Le Samuraï Virtuel	★★★★
	Snow Crash	★★★★★
STERLING, Bruce	Mozart en verres-miroirs	★★★★★
	La Schismatrice	★★★★
	Cristal Express	★★★★
	Les Mailles du Réseau	★★★★
	Le Gamin Artificiel	★★
WILLIAMS, Walter Jon	Cablé	★★★★★
	Le souffle du cyclone	★★★

Et plein d'autres que je n'ai hélas pas encore eu l'occasion de lire...

3) Les mangakas :

SHIROW, Masamune	Appleseed	★★★
	Ghost in the shell	★★★★★
	Akira	★★★★
	Gunnm	★★★
	Macross	★★

FILMS

SCOTT, Ridley	Blade runner	★★★★★
	Le Cobaye I et II	★★★
	Mad Max I, II et III	★★
	Terminator I	★★★★
	Johnny Mnemonic	★★★★★
	Total recall	★★★★
	Delicatessen	★
	Alien I, II, III et IV	★★★
	Matrix	★★★★
	Nirvana	★★★★★

MUSIQUE

1) Classique et baroque :

Hautes sphères du pouvoir, rencontres avec des corpos...

Bach, Johann Sebastian	Concertos brandebourgeois	★★★★★
Beethoven, Ludwig von	9 ^{ème} Symphonie	★★★★
	Concerto n°5 « L'Empereur »	★★★
Chopin, Frédéric	Concertos pour piano	★★

2) Electro :

Ambiances diverses (espace, zones irradiées, moments de tension...)

Jarre, Jean-Michel	Oxygène	★★
Oldfield, Mike	The songs of distant Earth	★★★★
Kraftwerk	Autobahn	★★
	Radioactivity	★★★★
Tangerine Dream	Phaedra	★★★
Vangelis	Heaven and Hell	★★

3) Ambient :

Scènes dans l'espace ou dans des anciens champs de bataille, zones irradiées...

The Future Sound of London	Dead cities	★★★★★
The Orb	Orblivion	★★★★

4) Dub :

Scènes dans l'espace, contacts avec des rastas...

Asian Dub Foundation	R.A.F.I.	★★★
----------------------	----------	-----

Improvigators Dub	???	★★★★
Mad Professor	No Protection	★★★
<u>5) Trip-hop :</u>		Scènes urbaines, de bar...
Massive Attack	Mezzanine Protection	★★★★★ ★★★★
Portishead	Dummy	★★★
Tricky	Nearly God	★★★★
<u>6) Techno :</u>		Scènes matricielles, environnements de haute technologie...
Autechre	[?]	★★★★★
Appolo 440	Electroglide in blue	★★
Chemical Brothers	Exit planet dust	★★★
Hallucinogen	The lone deranger	★★★★
James, Richard D.	Aphex Twin	★★
Prodigy	Music for the jilted generation	★★★
<u>7) Indus électro et métal :</u>		Scènes de combat matriciel ou de véhicules...
Front 242	Tyranny for you Up evil	★★★★ ★★★
Skinny Puppy	Rabies	★★★★
Sin	Noisy pipes sweet noises	★★★★★
Spina	Le meilleur des mondes	★★★★★
<u>8) Hard-core, trash et fusions diverses :</u>		Scènes de violence, de combat...
Die Krupps	Paradise now	★★★
Gravity kills	Gravity kills	★★★★★
Korn	Life is peachy	★★★
Mass Hysteria	Contraddiction	★★★★
Ministry	ΚΕΦΑΛΗΘ	★★★
No one is innocent	No one is innocent	★★
Oneyed Jack	Cynique	★★
Rammstein	Sehnsucht	★★★★★
Rage against the machine	Rage against the machine	★★★
Treponem pal	Higher	★★★★

9) Générique de fin :

Désolé, j'adore cet album. Il fallait que je le mette, faites en ce que vous voulez !

Billy Idol

Cyberpunk

★★★★

