

LES LIMITES DE L'HUMANITÉ

Dans un futur ravagé par les guerres passées et marqué par un genre humain divisé par la conquête spatiale, l'humanité cherche plus que jamais à dépasser ses limites: Sur une Terre surpeuplée comme sur une planète Mars hostile ou une station Cérès en perdition, le transhumanisme s'impose comme une nouvelle manière de concevoir notre espèce.

Dans le jeu de rôle 2200: No More Human, vous incarnez un habitant de ce monde créé à partir d'inspirations et de références Cyberpunk et Sci-Fi classiques.

Vous trouverez dans le présent manuel toutes les informations nécessaires au joueur pour créer son personnage et comprendre le monde qu'il devra arpenter au cours d'une partie de 2200: No More Human.

Vous pourrez également retrouver une série d'informations, de données et de scénarios et personnages pré-tirés destinés au maître du jeu.

Maintenant que vous connaissez les tenants et aboutissants de votre voyage, préparez-vous à explorer les rues et les villes du système solaire !

TABLE DES MATIÈRES

Credits	4	47	Créer son personnage
Introduction	5	48	La fiche de personnage
		49	Identification
Passé et présent du système solaire	6	50	Caractéristiques
Histoires	7	52	Compétences
Entités Importantes	11	54	Transhumanisme
Gouvernements	11	55	Inventaire
Corporations	14	56	Background
Agences de Police	16		
Groupes Illégaux	18	58	S'équiper
Autres entités	18	59	Armures
Lieux Importants	20	60	Chaussures
Terre	20	60	Accessoires
Mars	21	60	Électronique
Ceinture	22	60	Armes
Drapeaux	24	61	Vaisseau
		61	Autres
Vivre dans le système solaire	25		
Street Hunt	26	62	S'augmenter
Langues et Argots	27	63	Humanité modulaire
Payer et être payé	28	64	Équilibrage
Voyager	29	28	Références
Girls and Guns	30	64	
Nourriture et Loisirs	31	65	Visages Familiers
No More Human	32	91	Histoires Familiales
		92	Action et Scénario
		93	Chute et Ascension
Un monde d'action	33		
Systèmes de jeu	34		
Résolution d'une action	37	96	Annexes
		97	Le JDR : Kezako ?
A feu et à sang	39	98	Liens Utiles
Système de combat	40	99	Documents
Combat spatial	42		
Combat final	46		

CREDITS

AUTEURS

Auteur :
Corentin Choisy

Contributions :
Jimmy « Heimdall680 » Hitzlin, Clément « Shaklem » Pagnon

Relecture :
Super-Bern

ILLUSTRATIONS

Merci aux nombreux artistes Deviantart et Pinterest pour leurs superbes illustrations, la plupart créditées sur le site web de *2200*, plus quelques inconnus

Images extraites de « The Expanse »
Produites et propriétés de Syfy

REMERCIEMENTS

Un grand merci à tous les joueurs ayant participé aux parties de *2200* depuis sa création en Août 2017 :

Jimmy « Heimdall680 » Hitzlin, Clément « Shaklem » Pagnon, Antonin « CoinX » Murzeau, Baptiste « bat45bat » Pierret, Hugo « Deevs » Credaro-Provins, Yato Ichinose, Skydean et tous les autres ayant fait de courtes apparitions

Et enfin un immense merci à tous les membres de la communauté des Néo-Rollistes, sans qui le jeu de rôle ne serait jamais devenu une passion : Pêle-mêle Sébastien « Sky Cooper » Favereau, Pebbleflinger, Entenkiller et tous ceux avec qui j'ai eu la chance de partager une partie de jeu de rôle

2200 : No More Human n'est ni soutenu ni affilié à aucune des sociétés exploitant les œuvres créditées dans ses inspirations.

INTRODUCTION



L'heure est venue, les réacteurs de l'*UBC Thomas Dier* sont en marche, la structure d'acier de la navette tremble comme une feuille sur les docks, mais très vite les passagers du navire peuvent ressentir le confort des vaisseaux haut-de-gamme du gouvernement ceinturien. Bientôt, cette aisance est troublée par le principal désagrément des voyages extra-orbitaux. L'agent Sensuo Usness est depuis longtemps accoutumé au gel de résistance Multi-G et à ses injections sans sommation, son passé de pilote auprès de la Navy Martienne l'avaient habitué à encaisser tant l'injection que la pression. C'était peut-être un peu moins le cas de son partenaire, l'agent Barclay Hemery, qui avait toutefois pris l'habitude du voyage spatial à force de trajets entre ses différents fiefs de la ceinture.

Aujourd'hui, l'atmosphère était un peu plus tendue qu'à l'accoutumée, c'était l'atmosphère d'une enquête à la saveur tout autre, une enquête autrement plus intime que les simples courses de routine. Aujourd'hui, il n'est pas question de politique. Aujourd'hui, c'est Phoebe.

Ils n'avaient pas peur de Phoebe, et sont bien les seuls dans tout le système solaire à pouvoir s'en vanter, non, le doute venait d'un problème tout autre : il allait falloir ôter une jeune femme des griffes de « Grim Eater »....

Le trajet est inhabituellement mouvementé, Cérés n'avait pas réussi à prévoir les turbulences de l'anneau tertiaire du secteur H, et s'il n'y avait pas fallu se préparer à poser le pied sur la station la plus dangereuse du système, nul doute qu'un des passagers n'aurait pas manqué de s'en plaindre à plusieurs reprises. L'air est humide, l'odeur de la sueur s'y mélange avec celle de la cuisine qui s'est pourtant arrêtée une heure plus tôt.

Barclay pianote sur l'écran dernier cri de son *Titan Industries Performance Arm T4* et les yeux de Sensuo parcourent avec vigueur l'écran de son Terminal. Leur objectif est commun : écumer chaque registre de chaque interface connue de la station et localiser celui qui deviendrait bientôt s'il échappait aux deux agents les plus performants de la Ceinture, l'ennemi public numéro 1.

24 Janvier 2203

PASSE ET PRESENT DU SYSTEME SOLAIRE

"Ainsi, le Soleil semble siéger sur son trône royal, régnant sur sa progéniture, les planètes qui tournent autour de lui"

Nicolas Copernic

HISTOIRE

ORIGINES

Deux siècles en arrière, voici les origines de notre avenir. Nous sommes en 2021 et pour la première fois, l'homme n'a plus envie d'ailleurs, il a besoin d'ailleurs. Quelques mois seulement après que le « Big One », séisme d'une ampleur sans précédent ait dévasté la Californie et piqué dans son orgueil la plus puissante nation du monde, une famine violente ravage le Tiers-Monde : plus de 700 millions de victimes sont à déplorer, et plus que jamais l'homme prend la mesure de ses actes. Jamais il ne pourra revenir en arrière, et ce qu'il a détruit pour son propre confort devient l'objet de son plus grand manque. Pour continuer à se développer, la civilisation humaine va devoir se tourner vers le ciel. Ici, pas question d'améliorer son confort global. Au contraire, l'Espace sera la porte de sortie nécessaire à la régulation de la population sur Terre...

LA GENESE

Les Nations du Monde entier tournent leur regard vers le haut, et si cette quête d'ailleurs est d'abord un enjeu d'état, ce sont bien les grandes entreprises qui mettent en premier les pieds sur le véritable Nouveau-Monde. C'est en 2029 qu'est fait le premier pas : A quelques heures d'intervalle, SpaceX et Google installent des batteries de rovers sur

Mars, rovers qui bâtiront les prémices de la Nouvelle-Terre. En 2034, le grand jour est enfin venu. Le 3 et le 17 Avril les équipages de SpaceX One Mercenary et d'Apollo 0 posent le pied sur la Planète Rouge.

ASCENSION

L'ascension vers les étoiles est lente, trop lente au goût du monde entier, qui voit en ce nouvel horizon celui du progrès et... du profit. Les voyages sont inconfortables, mais les clients fortunés s'arrachent déjà leur place privilégiée sur la terre promise. Les chercheurs se battent pour trouver la clé de l'ascension et par la même occasion atteindre le statut de héros de l'humanité. Le 2 Septembre 2051, dans l'indifférence totale, le britannique Robbie Price comprend l'incompréhensible : l'effet Price, relatif à la résonance atomique, va devenir le centre de la technologie humaine. En 2060, le trajet Terre-Mars peut être réalisé en 2 jours. Dès lors, la plus grande diaspora de l'histoire humaine va pouvoir commencer...

EFFET PRICE

C'est l'effet physique sur lequel sont basés tous les moteurs et réacteurs de vaisseaux. Cependant, cet effet a pour conséquence pratique d'augmenter fortement les forces auxquelles sont soumis les passagers. Une injection de gel de résistance Multi-G (mis au point par Bayer en 2061) est donc nécessaire

DIASPORA

C'est parti : l'Homme vit désormais pleinement son statut d'espèce interplanétaire. En 30 ans, d'impressionnantes cités coloniales sont formées sur Mars, et près de 100 millions d'âmes peuplent déjà la planète rouge. En 2071, le Royaume-Uni, conscient du stress hydrique à venir sur Terre, lance la Colonisation de Cérés, une planète naine située dans la ceinture d'Astéroïdes. 10 ans plus tard, Le Royaume-Uni détient le monopole du commerce de l'eau, alors que la Terre connaît sa plus grande pénurie d'eau. En quelques années, alors que les états tentent de trouver une solution durable au problème de l'eau, le Royaume-Uni s'enrichit en vendant la glace des astéroïdes, mais doit rationner sa population ceinturienne en eau pour optimiser son commerce...

NO MORE HUMAN

Seulement, la course à l'espace n'est pas la seule préoccupation des humains. En effet, le succès fulgurant du MemoTek, implant mémoriel modulaire créé par la société franco-britannique RMB (ReMemBer), et celui

Des Google Eyes, implants oculaires connectés et neuroconnectés, le débat autour du transhumanisme émerge sur Terre. Le 1er Février 2092, la Commission Supérieure au Transhumanisme est fondée au sein de l'ONU. Le phénomène MemoTek se répand à vitesse grand V, et bientôt la majorité de la population est équipée.

BACK TO WAR

Le développement de la société sur Mars continue d'avancer, et tandis que la construction d'Olympus, la future capitale martienne, débute en 2100, le Martian Republican Council (abrégé MRC) est fondé. Son rôle : gérer la colonie martienne sous l'égide de l'ONU. Peu après, c'est un tout autre événement qui marquera l'an 2101 : le 27 Juillet, la Chine, l'Inde et le Brésil, lassés de l'emprise grandissante de l'ONU et de l'hégémonie des US en son sein, prennent d'assaut la station de minage Morpheus2 située sur la Lune et appartenant aux Etats-Unis. Cet acte marque le début de la guerre de 40 jours, dont le champ de bataille sera la Lune. Les colonies des 4 nations sur la Lune sont détruites, et pour la première fois la Terre lâche son emprise sur ses expatriés...

INDEPENDANCE

Pendant que les Terriens ont les yeux rivés sur leurs problèmes internes, la lassitude gagne les quelques 500 millions d'habitants de Mars. Le 18

Août 2101, le MRC proclame l'indépendance de Mars, proclamation que l'ONU se voit forcée d'accepter pour éviter de devoir gérer deux guerres majeures à la fois. Cet acte marque le début de la rivalité Terre-Mars, qui ne s'est toujours pas apaisée 1 siècle après. La société SpaceX, fermement installée sur Mars, reste dans le camps martien et installe ses locaux à Olympus. Quelques jours plus tard, le 22 Aout 2101, le Royaume-Uni, voyant les revendications monter dans la ceinture en réaction à l'indépendance du MRC, accorde son indépendance aux colonies Ceinturiennes et maintient un fort partenariat commercial et économique avec les nouvelles *United Belter Colonies* (UBC).

NOUVEL EQUILIBRE

La Terre se reconstruit après la Guerre de 60 jours, mais un problème se pose, désormais, les petites nations Terriennes ne pèsent que peu face aux grandes unions de Mars et la Ceinture. Le 21 Septembre 2104, l'ONU obtient le statut de gouvernement consultatif mondial et régit dès lors la politique Terrienne. Et alors que le phénomène du MemoTek se poursuit, l'ONU prend pour première mesure majeure la distribution en masse de l'appareil pour chaque enfant reconnu né sur Terre en 2110. Cependant, cela marque aussi le début d'une nouvelle ère sur Terre, l'ère de la mémoire. En réalité, l'ONU et RMB organisent leur contrôle du monde: dorénavant, seuls les personnes payant pour obtenir le

droit de ne pas avoir de MemoTek le peuvent, et la mémoire des masses est manipulée par qui paye suffisamment pour le faire. Sur Terre, jamais le gouvernement et les corporations n'auront été aussi puissantes auparavant.

CHEMINS CROISES

Dans la ceinture, l'UBC prospère tant par son économie florissante que par son expansion. Cependant, tout n'est pas rose, et de nombreux mouvements émergent, se plaignant des rationnements occasionnels en eau et revendiquant une plus grande indépendance des voisins Terriens et Martiens. Malgré quelques mouvements mineurs et une poignée de coups de force isolés, la police garde toujours le contrôle. Sur Mars, la course à la puissance se poursuit. En 2124, la Navy Républicaine devient l'armée la plus perfectionnée d'un point de vue technologique du système, à défaut d'être la plus puissante en effectifs.

NOUVEAUX ENJEUX

A l'aube du XXIIIe siècle, Mars tente de faire montre de sa puissance. En se basant sur des suppositions scientifiques peu approfondies, la Navy tente d'envoyer Ania Kurse, une de ses Marines, dans le premier prototype de simulateur de trou de ver. L'échec est cuisant: perte du sujet d'expérience et énorme gouffre énergétique sont à déplorer. Pour ouvrir une petite brèche quelques secondes, Mars a dû dépenser l'équivalent de 2 ans de production énergétique classique

pour la ville d'Olympus...Nul ne sait si Ania Kurse a bien traversé un trou de ver, mais une chose est sûre, l'humanité ne pourra pas compter sur cette technologie avant des décennies...

Cependant, la technologie progresse et c'est la médecine qui en profite le plus. En 2200, des chercheurs de la station collaborative de Ganymède (sous le drapeau de l'UBC) élaborent une technique fonctionnelle de régénération des membres et des organes *in vivo* (et non plus *in vitro*).

CRISE ET ALLIANCES

En 2202, la donne change dans le système solaire. Le 15 Septembre, le vaisseau d'un scientifique Kamil Cezerski, dont on découvrira plus tard l'affiliation à l'OPF, une organisation terroriste, s'écrase sur Ganymède sur un secteur partagé entre l'ONU, l'UBC et le MRC. S'en suivent une crise politique d'ampleur et une enquête multilatérale. Le 18 Septembre, une collaboration entre l'ONU et l'OPF est dévoilée aux yeux de tout le système par l'unité coordonnée entre Mars et la Ceinture, composée notamment des agents Hemery et Usness. Un traité de non prolifération du « Fruit Interdit », puissant agent mutagène sur lequel Cezerski travaillait, est signé. Le 30 Décembre, un pacte de collaboration antiterroriste est signé entre Mars et la Ceinture, donnant naissance aux forces KORDA.

LA CRISE DE GANYMEDE

Cette période est un point fondamental de la chronologie de *2200 : No More Human*.

C'est aussi, de par son aspect synthétique de toute la géopolitique et des avancées technologiques de l'univers, une excellente porte d'entrée pour des joueurs débutants. En revanche, cette période étant un événement important et complexe, il requiert une bonne maîtrise de la part du Maître du jeu. Une version sous forme de scénario pré-tiré vous sera fournie dans ce manuel avec les personnages historiques associés. Bien entendue, l'issue de votre partie ou la possibilité de jouer avec des personnages créés par les joueurs pourra changer le cours défini ici de ce passage de l'histoire. Il reviendra donc au MJ de déterminer les conséquences de l'issue de sa partie sur l'univers, si cette issue diffère trop de l'issue proposée dans la chronologie.c

ENTITES IMPORTANTES

ONU

C'est l'entité gouvernementale de la Terre. Présidée par Harrisson Wills et ayant pour Secrétaire Générale Anita Shirasvala, l'Organisation des Nations Unies a depuis le XXI^e siècle un tout nouveau modèle de gestion. Si le président et la Secrétaire Générale demeurent grands décisionnaires, pouvant décider jusqu'à 3 fois par an d'une mesure contre l'avis des représentants et des commissions à condition d'être tous deux en accord, le conseil de sécurité, le conseil militaire, la commission diplomatique et l'assemblée législative sont les plus puissants au sein de l'organisation mondiale Terrienne. L'ONU est installée à Paris depuis 2170. Ses sièges secondaires sont répartis entre Tokyo, Santa Fe, New York, Le Caire, Pékin, New Delhi, Brasilia et Johannesburg. L'ONU entretient des relations privilégiées avec les grandes corporations de la planète, et la plupart des hauts représentants de l'ONU sont justement des actionnaires majeurs de diverses entreprises (Harrisson Wills est par exemple actionnaire majoritaire et PDG de Google). En résultent un contrôle très important de la population. En effet, l'ONU détient dans un secret plus feint que réel les clés d'accès aux données mémorielles du MemoTek de chacun des habitants équipés. L'organisation doit



aussi, en tant que force majeure de la Terre, rivaliser sur le plan militaire. Ainsi, elle possède 5 millions d'hommes, dans son armée de Métier, et dispose de 10 vaisseaux amiraux, 5 stations orbitales à missiles nucléaires, plusieurs centaines de chasseurs, de vaisseaux d'artillerie et de frégates. Elle possède également un vaisseau-mère, l'*UNN Xuesen*, qui est le cinquième plus gros vaisseau du système solaire.

Sur le plan économique l'ONU contrôle moins la situation. En effet, le marché interne et externe de la Terre est fait par les sociétés et les états ; Ainsi, l'ONU n'est pas financée par elle-même mais dépend de ses membres et des taxes qu'elle prélève à intervalle régulier auprès de ces derniers. L'ONU, du fait de ses troupes en grand nombre, possède une importante capacité de projection. Par conséquent, l'ONU est très présente dans le système,

même si ses flottes restent concentrées autour de la Terre et de la Lune. Diplomatiquement, l'ONU tend toujours à cacher un maximum son jeu: même si elle assume à l'échelle stellaire son comportement vis-à-vis du MemoTek, l'ONU agit en effet souvent dans le dos de ses homologues ceinturiens et martiens.

MRC

Le Conseil Républicain martien (souvent abrégé MRC ou MCR sur son logo), est la principale entité politique de la planète rouge. Présidé par Pyotr Ostapenko, élu pour 8 ans (renouvelables) par les 523 délégués

au conseil (eux-mêmes élus pour 4 ans par les martiens). Le président a pour principale responsabilité la gestion des affaires diplomatique et le statut de porte-parole et d'ambassadeur de Mars à l'étranger. Il peut également proposer des modifications législatives au conseil et poser son veto à l'approbation d'une proposition. Elu en 2198, Ostapenko n'a pour l'instant jamais eu recours au dépôt de veto. Au sein du conseil, les représentants sont élus par corps de métier :en effet, l'armée dispose de 70 conseillers, tandis que les classes ouvrières ont pu en élire 49 ou les employés de l'administration 21. Les élections sont internes aux corps de métier et le nombre d'élus est fixé avant les élections par combinaison de l'importance du dit métier au sein de la société (l'armée étant la priorité de Mars) et de la représentativité proportionnelle du corps de métier dans la population.



aussi, en tant que force majeure de la Terre, rivaliser sur le plan militaire. Ainsi, elle possède 5 millions d'hommes, dans son armée de Métier, et dispose de 20 vaisseaux amiraux, 15 stations orbitales à charges tectoniques, plusieurs milliers de chasseurs, de vaisseaux d'artillerie et de frégates.Elle possède également deux vaisseaux-mère,, le *MRCN Pandemonium* et le *MRCN Behemoth*, qui sont les deux vaisseaux les plus avancés du système solaire, tant en matière de taille que de technologie, Le MRC pratique aussi la conscription, qui est automatique pour un service militaire de trois ans à l'âge de 20 ans et appliquée également dans le cas du chômage. En effet, sur Mars, tout individu sans ou en recherche d'emploi est automatiquement intégré dans l'armée ou les services publics à titre de stagiaire, bénéficiant d'un salaire minimal. De par l'absence de nations sur Mars, le MRC est la seule et unique entité et échelon de gouvernement sur la planète. Son siège se situe à Olympus, mais le MCR possède des préfectures à Polaris, Arcadia, Borealis et Utopia.

UBC

L'UBC est, au contraire de ses homologues martiens et terriens, une république fédérale. En effet, au sein de l'UBC (Union des Colonies Ceintuiennes en français, soit UCC), chaque entité géographique possède son propre statut semi-autonome. Ainsi, l'UBC, ayant pour Président Fédéral l'originaire de Titan Jonathan Lefevre-Wilson, dirige la politique économique et commerciale de la ceinture et donne des directives législatives à l'ensemble de ses membres. Ces membres sont eux-mêmes responsables de l'application des lois fédérales et de la gestion en direct du commerce. De même, ces membres attribuent des autorisations policières laissées aux différentes agences sur leur territoire. En effet, en plus de la police déléguée de l'UBC, chargée des affaires importantes, plusieurs agences privées de police collaborent avec le gouvernement ceinturien sur certaines stations. Par exemple, l'agence White Star possède des accréditations sur Titan et Cérès, mais n'en possède pas sur Europe. Au-delà des astéroïdes de la ceinture, il est aussi important de noter que l'UBC contrôle aussi l'ensemble des satellites colonisés de Saturne et Jupiter. L'Union cherche aussi petit-à-petit à s'étendre vers Uranus et Neptune, mais les conditions d'installation et la concurrence naissante de la Terre et Mars dans ce secteur ralentit ce projet, l'UBC n'étant pas encore assez bien armée pour se permettre de faire monter la tension avec les deux géants militaires que sont ses voisins.



UNION OF BELTER COLONIES

Effectivement, la Ceinture, bien que possédant 300000 soldats et le troisième plus gros vaisseau du système avec l'*UBC Altair* et ayant des stations bien protégées à l'image de Titan, l'UBC reste encore trop peu équipée d'un point de vue militaire. Cependant, son alliance avec Mars en 2202 et le développement du premier projet de police entièrement robotisée (visant à créer des clones rhétoriques androïdes de l'agent Barclay Hemery, policier reconnu dans la ceinture et premier conseiller de Lefevre-Wilson) sont à même de changer la donne alors que la Terre s'est enlisée dans des alliances avec les groupuscules terroristes du système. Diplomatiquement, l'UBC est l'entité gouvernementale la plus ouverte, dans la mesure où elle communique sereinement avec Mars et l'ONU dans le cadre de son commerce, principalement axé sur la revente d'eau des astéroïdes et sur les échanges de technologies, en particulier avec son nouveau partenaire Martien. Le système démocratique est basé sur la démocratie semi-directe, laissant une part égale dans le vote des lois entre

population et représentants du Congrès. Le Président est élu 6 ans (renouvelables) et le siège de la fédération est sur Cérés.

CORPORATIONS

GOOGLE

Du statut de société majeure au début du XXI^e siècle, Google est devenue vers 2050 la première Corporation de l'histoire sur Terre, c'est-à-dire la première entreprise à posséder un rôle politique reconnu dans tous les états et à être en mesure de posséder un territoire et une législation interne. En effet, la société Nord-Américaine implantée désormais dans ses 3 sièges majeurs à Paris, Tokyo et San Francisco est fortement représentée à l'ONU, à commencer par le Président Wills et la Secrétaire Générale Shirasvala. Google, après avoir absorbé Microsoft, Cloudflare et Apple dans les années 2040-2060 possède désormais un quasi monopole sur le réseau internet Terrien, et est le principal fournisseur informatique de l'ONU. De plus, Google a depuis 2100 considérablement élargi ses possibilités. Et ses domaines d'action en commercialisant notamment les Google Eyes, des implants neuronaux oculaires intégrant une amélioration des perceptions et une interface utilisateur. De même, la corporation californienne est aussi implantée dans le secteur des transports, en affrétant la plupart des transports entre Luna et la Terre. Google a aussi développé ses activités sur Mars en fournissant ses Google Eyes à la Navy.

RMB

Il s'agit de la plus puissante société européenne. Fondée en 2084 par Theodore Leclère-Anderson, la société implantée depuis ses origines à Paris est désormais dirigée par l'arrière petite-fille de son créateur, Andra Leclère-Anderson. Le domaine d'activité de RMB est la mémoire. La société est la créatrice du MemoTek, un implant modulaire permettant l'expansion et le contrôle de la mémoire du porteur, qui peut ainsi décider d'effacer certains de ses souvenirs ou au contraire de faire fabriquer et se faire injecter des souvenirs artificiels. Pour cela, RMB commercialise un nombre de plus en plus important de « doses » mémorielles qu'elle propose dans ses boutiques spécialisées. Au menu : rencontre avec une célébrité, enfance heureuse ou encore amitiés artificielles. Par ailleurs, RMB possède également une série de cliniques mémorielles partout sur Terre créées dans le but de procéder à des interventions mémorielles plus lourdes, comme le remodelage total du passé ou de la personnalité. Du fait de son partenariat avec l'ONU dans le cadre du « Programme Mémoriel de Régulation » visant à contrôler les implants et à rendre obligatoire l'implant pour les enfants reconnus, les productions de RMB ont été interdites constitutionnellement sur Mars et dans la Ceinture. RMB est donc exclusivement une société Terrienne.

MUSK TECH

Après l'arrivée des premières fusées de SpaceX sur Mars, les différentes entreprises du père fondateur de SpaceX ont fusionné en une corporation éponyme, Musk Technologies and Industries Inc., couvrant l'ensemble des domaines alors explorés par les différentes sociétés membres. Ainsi, Musk Tech est au départ spécialisée dans l'aérospatiale et dans les transports. Lors de la sécession de Mars, la société, ayant alors majoritairement placé ses activités sur la planète rouge, a donc dû faire un choix. Finalement, Musk Tech est officiellement devenue une entreprise martienne, ses secteurs d'action se diversifiant dans son nouvel environnement de base. Ainsi, Musk Tech est aujourd'hui au cœur du développement de la technologie Dust2Iron permettant à Mars de convertir l'oxyde de fer présent à la surface de la planète en fer solide pour la construction. De même, Musk Tech fournit la plupart des systèmes de navigation des vaisseaux du système.

THUNDER MCS

Thunder Microsystems est une société ceinturienne spécialisée dans le domaine informatique. Basée sur Encelade, Thunder produit notamment la majorité des terminaux portatifs (l'évolution futuriste du smartphone) et des ordinateurs quantiques du système solaire, en concurrence avec Google. Commercialisant en 2200 les terminaux *Thunder Personal Terminal Ace v4* et les ordinateurs de la gamme *Thunder Quantum 9*, Thunder est une

société nouant un fort partenariat avec le gouvernement fédéral, fournissant notamment les composants informatiques de la bourse de Cérés.

NEOS SOLUTIONS

Neos Solutions Inc est une transnationale nourrissant le marché des implants et augmentations humaine, que ce soit dans le biotique ou le technologique. Neos est par exemple à l'origine de l'Interface Dermatologique Indépendante, une peau de substitution entièrement personnalisable et modulable tant dans sa couleur que dans le choix de la température ressentie ou de l'humidité. De même, Neos détient un quasi-monopole dans les implants athlétiques, comme le *Smarthart* (cœur de substitution améliorant les capacités athlétiques) ou l'exosquelette *Neos Kamon Isis*. Cette société entretient une grande rivalité avec Google et Korsgaard Biotics, ses principaux concurrents.

KORSGAARD GROUP

C'est l'entreprise du maire de Londres Nathanael Korsgaard. Ce groupe possède au total 5 sections : *Korsgaard Security* (une agence de police contrôlant Londres), *Korsgaard Biotics*, *Korsgaard Arms* (spécialisée dans l'armement), *Korsgaard Labs* et *Korsgaard Solutions* (industrie et sciences industrielles). La possession de ce groupe fait de lui l'un des hommes les plus influents sur Terre.

FIXTURE SCIENCES

Grande corporation scientifique implantée dans le Michigan, Fixture Sciences produit notamment les dispositifs de stockage à conversion Physique (DSCP), des modules informatiques convertissant les données en masse et permettant de fait de stocker d'in vraisemblables quantités de données dans des cubes oupavés de taille réduite. De même, cette société qui concurrence à l'échelle stellaire SpaceX propose depuis peu des systèmes d'intelligence artificielle avancés. Fixture est par exemple le commercialisateur du *HALO*, une intelligence artificielle semi-consciente en mesure de tenir des dialogues avec un humain tout en analysant des données pour formuler des propositions.

CROWD NATION

Société Ceinturienne installée sur Cérès mais active également sur Terre, Crowd Nation est le créateur du NewOne, un androïde réaliste se basant sur des données privées, biologiques et sur un recoupage des informations issues des réseaux sociaux pour reproduire à l'exact le physique et la personnalité d'une personne existante, morte ou vivante. Crowd a ainsi lancé partout dans le système une série de bars, théâtres ou lieux de rencontres divers proposant de côtoyer d'anciennes célébrités ressuscitées par le biais de leur clone artificiel.

AGENCES DE POLICE

La ceinture et la Terre font souvent appel à des agences de police privées pour aider le gouvernement à réguler les écueils de la rue, le business de la sécurité est donc devenu florissant...

WHITE STAR

White Star est l'une des agences privées n°1 de la ceinture. Accréditée sur Titan, Cérès, Phoebe, Encelade ou encore Mimas, l'agence est une des principales partenaires du gouvernement. La spécialité de White Star : l'enquête. White Star n'est en effet pas une agence d'intervention, mais bien un group spécialisé dans l'envoi d'enquêteurs sur les scènes de crime et dans les zones à risque.

SUN HELIX

A l'inverse, Sun Helix, autre agence ceinturienne, se définit par sa force d'impact. C'est un agence proposant des groupes d'interventions dans les situations critiques. Lourdemment armés, les agents Sun Helix sont presque impossibles à trouver dans les rues et ne sont déployés qu'en cas d'urgence. Sun Helix est accréditée sur Europe, Io, Cérès et sur Ganymède en tant que brigade de surveillance globale des projets scientifiques et des exploitations agricoles partagées.

LUNA SHIELDS

C'est l'un des gros partenaires de la Terre, qui gère la sécurité des bas quartiers des villes Terriennes et la garde de certaines banques sur la Lune. Cette agence est celle disposant des plus gros moyens dans le système.

UNITES RMBS

Les unités RMBS (pour ReMemBer Security) dépendent de la société éponyme RMB. Elles représentent en quelque sorte la police mémorielle de la Terre, chargée de lutter contre les trafiquants de souvenir et les rebelles non-équipés du MemoTek. Ces unités sont très lourdement armées et disposent des technologies les plus récentes, dont par exemple les combinaisons sentinelles de force.

KORSGAARD SEC

Les forces de sécurité de Londres, appartenant au groupe Korsgaard. Ces forces sont au cœur des projets scientifiques de Nathanaël Korsgaard et sont donc de fait équipées des dernières innovations de sa corporation. Ces forces ont été créées afin de lutter contre les potentiels rebelles. En effet, Korsgaard étant en froid avec l'ONU, il ne dispose pas de la propagande mémorielle qu'elle produit. Le magnat maintient donc sa domination par le bien de propagande plus classique et subliminale, mais a besoin d'unités d'élites comme les Korsgaard-Security pour écraser les esprits les plus rebelles.

BRIGADE TRUECRIME

C'est la principale agence fille du MRC. Elle assure la sécurité des quartiers des grandes villes martiennes. Mars possède également des interrogateurs spécialisés et augmentés de façon à être pratiquement impossibles à tromper.

ARMEMENT ET EQUIPEMENT

Pour s'informer sur les technologies d'armement et l'équipement de combat, consultez la section « S'équiper »

FORCES KORDA

Grande collaboration entre la Ceinture et Mars, les forces KORDA (pour Knights of the Red Dusters and Asteroiders) sont issues du pacte de 2202 entre les deux puissances. Ayant compté et comptant encore dans leurs rangs d'illustres agents tels que le célèbre duo Hemery-Usness, ces unités d'enquête et d'intervention ont été créées afin de lutter contre le terrorisme et l'influence de la Terre au sein du Territoire de la ceinture et Mars. Recevant leurs ordres directement des gouvernements et du capitaine des forces KORDA Liam Cole, les unités KORDA sont les entités policières investies du plus important pouvoir dans le système. Le siège jumelé est situé à Polaris (Mars) et sur Europe (Ceinture).

ATJO

L'Agence transhumanisée de Justice et de Paix est l'agence officielle et publique de la Ceinture. Ses agents sont des enquêteurs d'élite et disposent d'importantes améliorations électroniques et mécaniques, ainsi que d'un privilège de non-rationnement en eau en période critique.

GROUPE ILLEGAL

OPF

Organisation à l'origine de la crise de Ganymède, l'Organization for the Protection of Freedom est la plus grosse entité terroriste du système. Visant à détruire tout d'abord le gouvernement Ceinturien, cette dernière s'est ensuite retournée contre l'ensemble des entités existantes, à l'exception de l'ONU avec laquelle l'OPF collabore. L'OPF est dirigée par le demiurge Adam Paxton, dieu auto-proclamé aux ambitions démesurées. Il a construit pour vaisseau-mère de son organisation l'*OPF New Eden*, une gigantesque cathédrale en son honneur, mais aussi lourdement armée qu'un vaisseau de guerre. Ce vaisseau naviguerait dans la ceinture de Kuiper, ce qui le rend de fait quasi-indétectable en mode furtif et difficile à attaquer.

NOUVEAU CULTE

Démantelé en 2203 par l'unité KORDA Lilith-1, le réseau Nouveau Culte est une société secrète de Cérés dont le but est de créer des machines aux dimensions et capacités jugées divines par ses membres. L'opération de démantèlement de cette organisation aura cependant coûté la destruction d'une plate-forme orbitale à Mars et la Ceinture, malgré l'intervention réussie des KORDA.

SPECS

Les SpECial CeinturianS sont une milice accompagnant les convois clandestins d'eau et de glace dans le système.

LES YAKUZA

Descendants de lignées ancestrales de clans japonais, les Yakuza sont une mafia ayant pour principale doctrine la loi de l'honneur. Depuis peu, ces derniers s'exportent et sont (en 2200) installés dans plusieurs pays sur Terre et aussi dans la Ceinture, mais sont dans le cas de la Ceinture assez peu nombreux et pacifiques pour que le gouvernement les laisse tranquilles.

BLACK MESSENGERS

Au sein de Londres, ils sont les principaux leaders de la contre-propagande. Agissant dans le but de déstabiliser Korsgaard et son pouvoir, ils sont forcés de se cacher sur les toits et dans les égouts pour échapper la plupart du temps au Korsgaard Security dans leur travail.

MEMO GUARDIANS

Les Memory-Guardians sont des rebelles ne disposant pas de MemoTek ou ayant un MemoTek modifié. Ils se servent de divers dispositifs pour utiliser la mémoire comme arme et par exemple causer d'importants dommages aux ordinateurs et aux cerveaux de leurs ennemis. Leur but : détruire RMB et annihiler la domination de l'ONU sur sa population.

AUTRES ENTITES

FIXTUREGUY

Employés par Fixture, ces mercenaires aidant la population dans des affaires plus ou moins claires sont en fait d'authentiques Hommes-Sandwich de Fixture.

HACS

La Haute Autorité du Commerce Stellaire est basée sur Encelade. Elle régit les cours et les lois intercoloniales du commerce dans le système, autours de 3 bourses majeurs, celle de Luna, celle d'Arcadia et celle d'Encelade. Elle est dirigée par un collège de traders des 3 nations humaines.

WATER COMPANY

La Water-Trading Company gère le transit et le commerce de l'eau dans le système et décide des rationnements en période de crise. Elle est basée sur Ganymède.

RC

C'est la commission dévouée à l'exploration par l'UBC et chargée de développer Titan. Le Renouveau Ceinturien dirige par exemple l'Expérience de Conversion des Composés Hydrogénés (H₂CH), dont le but est la conversion des composés chimiques d'Encelade et Titan en eau potable et substances consommables.

CGAS

La Coalition Globale de l'Agriculture et de la Science gère la station de Ganymède, partagée entre Ceinture, Terre et Mars en concession. La CGAS emploie 700 000 personnes rien que sur Ganymède.

LIEUX IMPORTANTES

TERRE

Organisation dirigeante : ONU

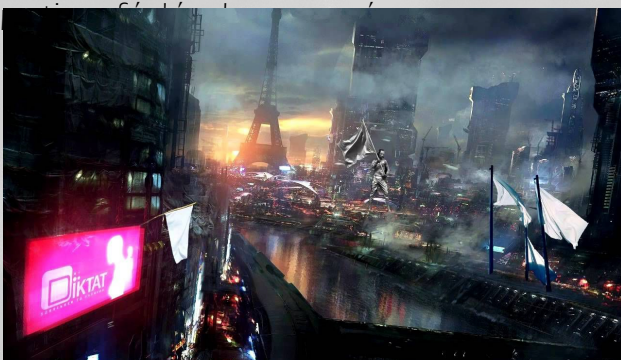
Drapeau :



Hymne : Hymn to the United Nations
(<https://youtu.be/Bq8vioTHXRI>)

PARIS

Divisée entre le Grand Paris, espace opulent où vivent les riches Terriens dans des quartiers comme Montmartre et le Slum, espace où vivent les pauvres et les différents rebuts de la société dans l'insalubrité la plus totale, Paris est le cœur du pouvoir de RMB. Ayant converti la Bastille en complexe d'expérience sur humains et la fameuse Tour Eiffel en antenne de diffusion mémorielle, RMB exerce en effet son influence la plus invasive et importante sur la capitale de l'ex-France, disparue au profit d'une



LONDRES

Une des villes les plus « libres » de l'ONU sur Terre, de part le froid entre cette dernière et son dirigeant. Londres est une ville au niveau de vie assez élevé et à la modernité impressionnante, mais où plus que partout ailleurs les médias détiennent un pouvoir colossal. Les tabloïds ont été remplacés par leur pendant numérique et les publicités par des spots subliminaux. Londres est aussi la ville sur Terre avec le plus faible taux d'habitants reconnus par la loi ne disposant pas d'implants MemoTek, soit 1% contre 0,0002% ailleurs en moyenne

MICHIGAN CITY

Ville Nouvelle d'une quarantaine d'année (construction débutée en 2163) située au Nord du lac Michigan, c'est le fief de Fixture Science et le terrain d'action de ses FixtureGuys. La ville contient l'un des sièges secrets de Google et est aussi et surtout le siège du centre de défense de l'ONU. D'une conception similaire à celle du Pentagone, le centre sobrement nommé DF pour *Defense Facility* commande les actions de la Navy et l'intervention des soldats de l'ONU partout sur Terre et au-delà.

GREAT SANTA FE

Au Nouveau-Mexique, la ville est devenue LA référence en matière

D'écologie sur Terre. Malgré son importante population (14 millions d'habitants, autant que Rio de Janeiro en 2011), Great Santa Fe se démarque par la qualité de son air et les efforts faits pour préserver la biodiversité, notamment autour de l'institut *GSF Biologies*, entreprise qui a réussi en 2070 les premiers tests génétiques ayant permis la répression progressive du cancer.



TOKYO

La capitale du Japon est un des cœurs de la planète bleue. Elle est en effet son centre économique, culturel et en bonne partie politique. C'est aussi la ville du système abritant le plus de corporations et d'artistes. Bien que ces deux faits puissent sembler n'avoir aucun rapport, il s'agit en réalité d'un paradoxe plus que saisissant. La ville abrite aussi les deux plus grands clans Yakuza du monde, le clan Kamikata et le clan Toratanjō

LE CAIRE

Par sa position, Le Caire a été choisi comme point stratégique du transit spatial pour la Terre. C'est son premier spatioport de marchandises et de fait une place importante du commerce de l'eau et des matériaux sur Terre. L'une des plus grosses bases militaires de l'ONU y est aussi installée, la première se situant près de Miami en Floride.

LUNA

Luna est le nom communément employé pour évoquer la colonie terrienne sur la Lune, quasi-entièrement recouverte par la ville. Luna est aussi un cœur stratégique du commerce et de l'économie de la Terre. C'est aussi là que se font la plupart des rencontres diplomatiques de l'ONU.

MARS

Organisation dirigeante : MRC

Drapeau :



Hymne : Rise to Mars !
(<https://youtu.be/Oc2eU1pBtSk>)

OLYMPUS

Olympus est la capitale de Mars. Située dans la vallée du Mont Olympe, la ville est l'une des premières très grandes villes bâties sur la planète rouge. Dotée de système de pressurisation interne, les trajets dans la ville se font en espace fermé : la totalité des routes sont en fait des conduits entre les bâtiments, de même pour les rues. Olympus est donc une ville fermée.



Par ailleurs, cette structure permet aussi à la capitale d'avoir une capacité démographique importante. Habitée par près de 9 millions de personnes, Olympus est le cœur économique et militaire de Mars.

ARCADIA

Située sur *Arcadia Planitia* au Nord de la planète, la ville est sortie de terre en un temps éclair entre 2197 et 2200. Elle abrite maintenant toutes les grandes corporations scientifiques de Mars dont Musk Industries. La raison : la construction de la ville a été un authentique défi technologique. En effet, Arcadia est dotée d'un système de terraformation révolutionnaire qui simule via de gigantesques dispositifs entourant la ville une atmosphère oxygénée, pressurisée, purifiée et protégeant des rayons cosmiques. Ainsi, Arcadia est la seule ville martienne où il est possible de marcher dans des rues à l'air libre.

UTOPIA

Pau centre d' *Utopia Planitia*, Utopia est la plus ancienne grande ville de Mars. On peut y trouver les anciens cœurs politiques de la planète présents avant la construction d'Olympus. La ville est désormais vieillissante, et tente de se développer autour de nouveaux secteurs, dont celui du tourisme, ce qui est assez atypique pour une cité martienne. Utopia propose donc de nombreux musées sur l'histoire de la planète et se spécialise dans la culture afin d'apparaître comme le point de départ de la construction d'une authentique culture martienne. C'est le siège de

L'académie de lettres de la planète.

POLARIS

Tout au Sud de la planète se trouve Polaris, qui tout comme Olympus constitue une grande base militaire de Mars, et également son chantier naval. C'est ici qu'ont été construits le *Behemoth* et le *Pandemonium*. C'est aussi ici que sont lancées et commandées les stations orbitales de Mars et que les projets de construction sur les lunes de Mars, Phobos et Deimos, sont pensés.

CEINTURE

Organisation dirigeante : UBC

Drapeau :



Hymne : The Dawn of Freedom
(<https://youtu.be/6PC2Hce66Xc>)

CERES

Cérès, planète naine et plus gros objet de la Ceinture, est la capitale *de facto* de l'UBC. En effet, si la constitution de cette dernière ne reconnaît pas de capitale unique, les institutions ceinturiennes demeurent concentrées ici, à l'image du siège du gouvernement, de plusieurs institutions commerciales et du parlement. De même, Cérès reste la colonie la plus peuplée de la ceinture (700 millions d'habitants) et la plus active tant économiquement que dans le transit spatia stellaire.

TITAN

Satellite de Saturne, Titan est la colonie la plus moderne de l'UBC, et aussi son principal cœur d'investissement. Titan abrite donc de nombreux centres de recherche publics et privés, des projets de développement de l'UBC ainsi qu'un complexe de l'UBC dédié aux recherches top-secrètes, où sont notamment conservés les échantillons du projet Fruit Interdit récupérés par la Ceinture suite à la crise de Ganymède. Titan est aussi de loin la colonie de la Ceinture au niveau de vie le plus élevé, et constitue donc le lieu où vivent les plus riches et célèbres dans des quartiers huppés.

ENCELADE

Cette lune de Saturne recouverte de plus de 100 mètres de neige est un espace industriel important pour la Ceinture et constitue un excellent apport à sa production d'eau, s'avérant en être une source inépuisable. En effet, il neige sur Encelade depuis plus de 100 millions d'années en continu, et rien ne semble pour l'instant pouvoir arrêter cela d'après les scientifiques ceinturiers.

EUROPE

Bien que la vie d'Europe soit animée par les recherches des scientifiques sur l'océan situé sous la glace recouvrant le satellite de Jupiter, qui pourrait bien abriter la vie, Europe est aussi depuis le traité de 2201 le centre principal des forces KORDA et est donc, en plus d'être un grand poste d'extraction glacière, un point stratégique pour l'armée et les douanes.

GANYMEDE

C'est le plus grand Satellite du système Solaire. En orbite autour de Jupiter, Ganymède est recouvert de glace mais possède une tectonique de type terrestre et un océan profond contenant plus d'eau que tous ceux de la Terre réunis. Ganymède est donc devenu le point le plus capital de l'agriculture pour l'humanité, partagé en concessions entre les 3 puissances, mais restant contrôlé par la Ceinture. C'est aussi une capitale scientifique pour la Ceinture et un grand foyer de peuplement à venir. En effet, Ganymède semble en tous points être une authentique Terre miniature idéale pour le développement de grandes villes pour l'UBC, malgré sa température bien trop basse.

IO

Malgré climat hostile du fait de ses 400 volcans en activité, la lune de Jupiter est une colonie majeure de la ceinture pour son industrie et sert de base militaire à plusieurs divisions de la flotte de la Ceinture, dont *UBC Altair*.

PHOEBE

Petit satellite de Saturne, Phoebe est de très loin la station la plus pauvre de la Ceinture et aussi la plus dangereuse. Entièrement construites en bas-quartiers où l'illégalité et la violence cohabitent avec la pauvreté, c'est une des nouvelles préoccupations majeures de la police à une époque où le terrorisme renaît de ses cendres.



Cérès



Europe



Ganymède



Titan



Io



Encelade

VIVRE DANS LE SYSTEME SOLAIRE

'Depuis quelques temps, un grand nombre de recherches scientifiques s'efforcent de rendre la vie « artificielle » elle aussi, et de couper le lien qui maintient encore l'homme parmi les enfants de la nature'
Hannah Ardent

STREET HUNT

La crasse, la misère, c'est l'ambiance habituelle. Même dans la nation la plus fleurissante et progressiste du Système Solaire, il est encore possible de trouver de telles rues aux allures de déchetterie humaine, peuplée de rebuts et où la police ne met les pieds que pour venir ramasser le cadavre d'un touriste imprudent. Pour une fois, ça n'est pas le cas, du moins *pas encore*. L'arrivée de Barclay et Sensuo n'a pas manqué de se faire remarquer parmi les quelques habitants de la rue. Ainsi se tournent la tête du vieil homme fumant un produit qui n'est probablement pas légal et celles des gamins assis à même le sol vers les deux hommes qui ne seraient-ce que par le bras high-tech de Barclay et l'uniforme martien de Sensuo portaient probablement plus de richesse et de technologie que ce triste quartier n'en a jamais connu. Malgré les lumières colorées mais clignotantes des quelques reliquats de commerces présents dans cette rue, l'ensemble demeure obscur, si obscur qu'il en est difficile pour les deux agents de bien constater la façade des bâtiments qu'ils observent. Le rendez-vous était pris avec un contact dans une tour à la façade verte, mais aux yeux des deux inspecteurs, la seule couleur subsistant dans la pénombre de ce taudis urbain est bel et bien le noir. Heureusement, le contact connaît son terrain et a pris soin d'attendre en bas de l'immeuble. Le jeune homme, le visage déjà

Marqué par la vie dans cet environnement miséreux, laisse toutefois transparaître autre chose, un impression absente de tout visage dans cet endroit, un espoir inhabituel dans ce milieu. Il est l'espoir pour Barclay et Sensuo de retrouver leur criminel du jour. Il est l'un des rares à connaître l'emplacement de la planque de *Grim Eater*, et l'un des encore plus rares à accepter d'en révéler les coordonnées, moyennant finance. Il est l'espoir d'un quartier dépravé, l'espoir d'en éloigner définitivement l'homme le plus dangereux et d'enfin y faire rentrer un peu d'argent propre. Malgré sa confiance et l'air déterminé de ses deux interlocuteurs, il semble pourtant difficile pour lui de cacher sa crainte vis-à-vis de l'énergumène qui asservit depuis des années ce misérable endroit. Mais il lui fallait pourtant prendre le risque. Il n'entretient aucune relation avec Serah Hill, mais cet enlèvement semble bien être celui de trop tant pour lui que pour tout le voisinage.

Au détour d'une rue, dans un entrepôt désaffecté. Pour Barclay c'était presque trop simple, trop cliché pour être vrai, mais c'est bien là qu'il va falloir se rendre pour neutraliser l'individu et espérer retrouver sa nouvelle victime, si possible vivante...

LANGUES ET ARGOTS

Dans le système solaire, à une époque où les 3 seules véritables nations sont multi-culturelles, une seule langue a émergé comme langue universelle, l'Anglais. Cette langue est la seule parlée sur Mars et dans la Ceinture, et reste la langue officielle sur Terre, même si les autres langues peuvent être parlées localement ou dans le privé. Seulement, Terre, Mars et Ceinture se sont constituées leur propres cultures, visions du monde et des rapports humains et politiques. Dans chacune des nations ont donc émergé des argots spécifiques, le plus souvent utilisés en cadre familial, mais dont certains mots peuvent être repris dans le langage courant. Considérant le Terrien comme base, vous trouverez ici un lexique minimaliste des variantes ceinturiennes et martiennes.

CEINTURIEN

Ceinturien : Belta
Camarade : Fellowa
Martien/ Terrien : Inner
Ça va ? : Sa sa ke ?
Compris : Capit
Oui : Sa
Non : Ke
Ami : Sare
Ennemi : Kowera
Merde ! : Shetta !
(insulte) : Tuaire !
Salut/ Bonjour : So/ Son
Au revoir : Sonera
Merci : Si

MARTIEN

Martien : Duster
Terrien : Vieux/ Older/ Bleu
Ceinturien : Belties
Oui : Ha/ Hi
Non : In
Guerre : Game
Gagner : Marta
Perdre : Terra
Ennemi : Siar

L'argot martien implique aussi une tendance à employer très souvent le futur à la place du présent et à parler en se projetant.

Dans le cas des deux variantes linguistiques, d'autres mots existent bien sûr et rendent possible une conversation totale en utilisant des mots ceinturiens ou martiens uniquement.

De même, l'évolution du monde et des technologies a engendré la création de nouveaux mots qui seront présentés dans la partie *Lexique*.

De même, le maître du jeu peut très bien décider d'attribuer des accents particuliers à certains personnages, dont le choix sera laissé à sa libre interprétation.

PAYER ET ETRE PAYE

Dans le système solaire, malgré les dissensions entre les grandes nations, une grande interdépendance subsiste. Dès lors, il a fallu trouver un moyen de commercer sans entrave. Calqué sur le cours de l'euro, le Crédit Stellaire a été instauré comme monnaie globale et la valeur de toutes les monnaies ont été calquées sur celle du CS. Le crédit est utilisé pour tous les échanges internationaux dans le système et est utilisable partout, mais il est aussi possible d'utiliser certaines monnaies localement pour payer, bien que les commerçants y soient de plus en plus réticents au vu des commissions prises par les banques sur les conversions de monnaies mineures en CS. Par exemple, Mars possède une monnaie locale nommée le Dust.

Par ailleurs, les moyens de paiement ont aussi bien évolué en 2200. Le liquide n'existe plus et les cartes de crédit non plus. Désormais, la totalité des paiements se font via les terminaux personnels ou via des terminaux monétaires dédiés. L'argent est donc entièrement dématérialisé.

Pour payer via un terminal, il faut apposer son empreinte digitale sur l'écran de ce terminal après que le commerçant aie réalisé la demande de paiement. Il existe également des terminaux à reconnaissance rétinienne plus coûteux permettant d'améliorer la sécurité en cas de vol.

Les commerçants sont tenus d'enregistrer tous les paiements reçus et les coordonnées du client sont automatiquement enregistrées durant un paiement. Cependant, que ce soit sur Terre, Mars ou dans la Ceinture seule la police est autorisée à accéder et utiliser ces coordonnées.

La fiscalité est aussi un élément important. Les 3 nations continuent d'imposer leurs habitants. Sur Mars, pour un salaire moyen de 2500 CS net d'impôts dans les catégories plutôt aisées, le coût de la vie est assez élevé. A titre comparatif, le prix de 2L d'eau sur Mars est de 1,5 CS, contre 1 dans la Ceinture et 1,3 sur Terre. Le coût de la vie sur Terre est un peu plus bas que sur Mars mais le revenu l'est aussi (2100 CS net pour un individu assez aisé). Dans la Ceinture, la vie a un coût équivalent à celui de la vie sur Terre (le prix de l'eau étant maintenu au plus bas par le rationnement de l'eau courante de façon occasionnelle). Le salaire moyen pour un individu plutôt aisé y est d'environ 2400 CS.

Les valeurs précisées ici sont mensuelles, mais il est extrêmement courant que le versement des salaires se fasse à fréquences différentes. Par exemple les fonctionnaires de la Ceinture sont payés de façon hebdomadaire.

VOYAGER

Au XXIII^e Siècle, le voyage dans l'espace est pratique courante. De nombreuses agences se sont lancées dans le secteur et ont intégré le trafic spatial. En effet, il est assez peu courant de voyager via un vaisseau personnel (hormis pour les hommes politiques ou les plus riches), la majorité des voyages se font donc via des vaisseaux affrétés en tant que navette. Ces navettes sont des navires accueillant généralement une centaine de passagers, une équipe de quatre pilotes et des hôteses. L'intérieur des navettes est variable mais se présente le plus souvent sous la forme d'une salle de vie ouverte dans laquelle sont disposés les sièges.

Les voyages nécessitent, du fait de la grande vitesse, que les passagers du vaisseau puissent résister à une forte quantité de G. Toutes les personnes à bord d'un vaisseau en mode grande vitesse doivent donc rester assis tout au long du voyage et recevoir l'injection du gel de résistance en continu pendant le trajet. Des dispositifs d'injection sont installés sur les sièges au niveau de l'épaule et des mollets et se déclenchent automatiquement lors du passage à haute vitesse pour injecter la substance bleue. Cependant, certaines personnes, surtout lors de leur tout premier voyage dans l'espace, peuvent mal réagir au voyage et s'évanouir.

Cependant, cette technique n'est utilisable que pour les vaisseaux les plus petits. Les énormes cargos de marchandises, les frégates ou encore les extracteurs de glace sont bien trop gros pour aller à la même vitesse que les navettes. Leur vitesse de croisière est donc moindre et les transports massifs de marchandises mettent donc généralement plus de temps à parvenir à destination, c'est pourquoi les spatioports regorgent généralement de petits vaisseaux, qui sont au final plus rentables de par leur rapidité.

En 2200 le trajet Terre-Mars dure au minimum 1h10, contre 4h pour Terre-Ceinture en moyenne, 3,5h pour Mars-Ceinture, 6h pour Ceinture-Jupiter et 10h pour Ceinture-Saturne (durée réduite par l'utilisation de la gravité Jupitérienne pour atteindre une encore plus grande vitesse). Le coût du trajet le plus long, Terre-Phoebé coûte environ 400 CS, et est donc à la fois assez coûteux et assez bon marché proportionnellement à la distance parcourue.

GIRLS AND GUNS

Au XXIIIe siècle, la situation sociale des femmes dans le monde est aussi totalement différente par rapport aux anciens temps du XXIe siècle. Les conceptions sociales des deux sexes ont totalement disparu. En effet, si l'on continue d'assimiler une personne au statut d'homme ou de femme dans la société par rapport à des considérations purement biologiques, la répartition des mœurs, des emplois et des activités se fait de façon totalement indifférenciée. L'effectif des soldats martiens est ainsi constitué à 45% de femmes pour 55% d'hommes. De même, bien que les haut postes politiques soient en bonne partie détenus par des hommes, la place des femmes en politique s'avère assez représentative de leur proportion démographique dans les 3 nations. Dans le secteur de l'emploi, on retrouve autant d'hommes que de femmes dans les métiers les plus éprouvants physiquement. Par ailleurs, et ce n'est pas anodin par rapport au constat précédent, les performances physiques maximales avec des augmentations sont pratiquement identiques entre hommes et femmes, ce qui a eu raison de la séparation de ces derniers dans les compétitions sportives.



NOURRITURE ET LOISIRS

Que ce soit sur Terre, Mars ou dans la Ceinture, l'accès à la nourriture, et surtout aux biens alimentaires tels qu'il étaient disponibles au XXI^e siècle, a bien changé. En effet, partout les fruits et légumes coûtent bien plus cher qu'avant, ce qui rend le fait d'en manger un peu plus occasionnel, sauf dans les restaurants ou cantines. Par ailleurs, l'ensemble des légumes et fruits cultivés sont génétiquement modifiés pour des questions de rendement et d'adaptation à la culture sur des astres tels que Ganymède.

Pour la viande, le constat est encore plus contrasté. Consommer de la viande authentique est devenu un véritable luxe parfois interdit dans certaines régions. À la place, de la viande synthétique cultivée est produite en grande échelle et est l'un des produits les plus consommés dans le système.

La plupart des mets consommés à l'échelle individuelle sont en fait des portions, plats pré-préparés vendus dans la plupart des commerces.

Les loisirs ont également évolué avec le temps et les technologies. L'ensemble des loisirs existant 2 siècles auparavant existent toujours, mais de nouvelles activités sont aussi apparues. Par exemple, plus personne ne porte d'intérêt aux courses automobiles à l'ère de vaisseaux à effet Price. C'est ainsi que la Formule 1 s'est reconvertie

En championnat de courses de vaisseaux et que les rallyes sont devenus des courses à grande vitesse en plein milieu des astéroïdes de la Ceinture. De même, le jeu vidéo et l'ensemble des loisirs et arts numériques utilisent les technologies holographiques.

LES ACTIVITÉS ANNEXES

Dans *2200 : No More Human*, aucun système de jeu n'a été précisément conçu pour gérer les loisirs dans le présent livre de base. Si vous souhaitez faire participer vos Joueurs à un loisir comme un rallye ou une partie de billard, vous devrez au préalable déterminer les règles du jeu relatives à ce loisir. Pour gérer cela plus facilement, nous vous recommandons d'utiliser les compétences et le système de caractéristiques décrits dans les parties dédiées pour établir le fonctionnement du jeu. Vous pourrez également retrouver, sur le site internet de *2200*, une annexe à la fiche de personnage dédiée aux loisirs et activités annexes.

NO MORE HUMAN

L'Homme est-il toujours lui-même après avoir disposé de ses propres limites ? L'Homme usant d'autres moyens que sa propre capacité pour avancer conserve-t-il son statut originel ? Telles sont les questions que pourraient, et posent parfois, le développement effréné des augmentations diverses dont les hommes s'affublent. Mais l'issue du débat semble déjà réglée : tous les habitants du système ou presque possèdent des améliorations. Certains en refusent certaines, mais le transhumanisme semble bien s'être imposé pour de bon, bien que Mars et la Ceinture se montrent plus attentifs aux conséquences de cette pratique face à la situation en cours sur Terre. Les augmentations sont majoritairement utilisées à des fins utiles, dans le cadre du travail ou du sport par exemple. Ces augmentations peuvent être mécaniques (exo-squelettes, bras mécaniques), électroniques (Memo-Tek, puces de calcul, écrans et outils d'analyse...) ou biologiques (membres greffés, exo-organes, membres supplémentaires, capacités bio-chimiques spécifiques). Certains modèles se proposent même de se substituer à certains organes. C'est par exemple le cas de l'IDI (pour Interface Dermique Indépendante), qui propose des fonctions de modulation de température, de couleur et d'apparence globale.

Cette dernière fonction a élevé la peau de substitution au rang d'accessoire de mode prisé, et stimule l'intérêt de nombreux artistes qui se sont lancés dans l'art de la peau.

LE TRANSHUMANISME

Vos personnages peuvent posséder une série d'augmentations. Un certain nombre est proposé dans le présent manuel, mais vous pouvez également décider de créer votre propre augmentation grâce à la *Fiche d'augmentation*. Vous trouverez tous les détails liés au transhumanisme dans la partie *S'augmenter*.

L'apparition et le développement des modifications de l'Homme n'ont pas manqué de provoquer des réactions. Certaines personnes s'y opposent en effet de façon ferme et se sont regroupées dans des partis politiques, voir même ont fait le choix de la religion. En effet, les différents ordres religieux, ayant tous complètement disparu ou presque avec le temps (c'est surtout le cas de l'Islam et du Christianisme, qui font désormais partie de l'histoire ancienne), ont fait le choix de devenir acteurs de la lutte et de la propagande opposée aux augmentations humaines. Leur nombre reste malgré tout très bas. On ne compte que 7 millions de pratiquants dans le système solaire.



UN MONDE D'ACTION

'Toute action est un empiétement sur l'avenir'
Henri Bergson

SYSTEMES DE JEU

Dans *2200 : No More Human*, comme dans la plupart des jeux de rôle, vous aurez à résoudre vos actions par des jets de dés. Les scores obtenus aux jets de dés modélisent votre aptitude et le succès (ou l'échec) de votre entreprise d'action. Le jeu de rôle *2200 : No More Human* utilise deux systèmes de jeu bien distincts :

- Le système d100
- Le système 2d10

Ces deux systèmes possèdent des applications particulières qui seront expliquées et illustrées dans cette partie. Des sections de cette partie pourront se référer à des aspects divers de votre personnage. Si une référence vous échappe, il vous est conseillé de d'abord lire la partie *Créer son personnage* du présent manuel. De même, si un combat doit avoir lieu dans votre partie, sachez que les règles relatives au combat dans *2200 : No More Human* comportent quelques spécificités, que vous pourrez retrouver dans la partie *A feu et à sang*. Cette section est donc avant tout relative à la résolution des actions hors combat, quelques règles venant s'ajouter aux systèmes de jeux présentés en cas de combat. De même, si vous souhaitez réaliser un combat spatial, veuillez vous référer à la partie *Combat Spatiaux* et à la *Fiche de vaisseau*.

SYSTEME 2d10

C'est le système de jeu relatif aux Caractéristiques de votre personnage (Force, Dextérité, Perception etc.). Les jets de Caractéristiques sont faits si aucune des compétence de la fiche de personnage ne correspond à l'action entreprise, ou si le maître de Jeu considère que l'action est suffisamment facile pour être réussie par le personnage bien que ce dernier possède une très faible valeur dans la compétence concernée par l'action.

L'action entreprise par un personnage est réussie si le score du jet dépasse la valeur du seuil de difficulté de l'action, qui sera fixé au préalable par le Maître de Jeu et pourra ou non être communiqué aux joueurs. Les seuils de difficulté du système 2d10 sont les suivants :

- 5:: Enfantin
- 10: Facile
- 15-25: Moyen
- 26-35: Difficile
- 36-50: Très Difficile
- 50-75: Incroyablement Difficile
- 76+: Insurmontable

Le score final du jet de 2 dés à 10 faces en système 2d10 correspond au calcul suivant :

2d10+Carac+Critique+Environnement +Condition + Bonus/ Malus

La valeur **2d10** correspond au score additionné des 2 dés à dix faces lancés. Bien entendu, pour que l'équilibrage du jet de dés soit bon et que les seuils de difficulté correspondent, vous devez utiliser des dés à dix faces numérotés de 1 à 10, et non pas de 00 à 90.

La valeur **Carac** correspond à la valeur de la caractéristique associée au jet. Par exemple, si vous réalisez un jet pour savoir si un personnage entend une conversation en chuchotements, la valeur de sa Perception sera ajoutée à celle du jet. Il est important de noter que vous pouvez très bien décider de faire dépendre un jet de plusieurs caractéristiques, auquel cas les valeurs de toutes les caractéristiques concernées seront ajoutées. La notion de **Critique** renvoie à une spécificité du système 2d10. En effet, si vous réalisez un 10 sur un des d10 que vous lancez, vous pourrez relancer un dé à 10 faces dont le score sera ajouté à votre score total sur ce jet. Si vous réalisez à nouveau un 10, vous pourrez encore relancer un dé à 10 faces et ainsi de suite. Si, à l'inverse, l'un de vos dés donne un 1 (même un dé bonus obtenu après avoir réalisé un 10), vous devrez relancer un dé dont le score sera soustrait à votre total, et répétez cela pour chaque 1 que vous obtenez (si vous obtenez un 10 sur un dé malus obtenu lancé suite à un 1, soustrayez 10 à votre total puis lancez un dé bonus qui s'ajoutera à votre total car vous avez obtenu un 10). Le modificateur de **Condition** s'applique s'il ne reste au personnage que 6 PV ou

Moins. Si c'est le cas, vous devrez soustraire à votre jet le nombre $X=15-PV$ actuels. Par exemple, s'il ne reste que 4 PV au personnage, il devra soustraire à son jet la valeur $15-4=11$. Le modificateur d'**Environnement** rentre en jeu dans les conditions suivantes :

Apesanteur/ Gravité Réduite : -4

Gravité augmentée : -4 Terrien

-5 Martien

-8 Ceinturien

Sous l'eau : -4

Grand Stress : -2 à -6

Froid/ Chaleur : -2 à -6

Grand Soif/ Faim : -2 à -10

État d'ébriété : -5 (sauf force)

Vent Fort : -2 à -6

Finalement, divers **Bonus/ Malus** peuvent être attribués de façon arbitraire par le Maître de Jeu en fonction des affinités d'un personnage avec certaines situations ou du bon roleplay d'un joueur par exemple.

Si, en relançant vos d10, vous obtenez au moins 3 fois de suite au moins un 10, vous réalisez un **Exploit** qui appliquera une conséquence positive à votre action, qu'elle soit une réussite ou un échec. De même, si vous obtenez au moins 3 fois de suite au moins un 1, vous réalisez une **Maladresse**, qui donne une conséquence négative à votre action même si elle est réussie.

Les **jets de chance** se font sur le système 2d10, sans avoir recours à des modificateurs. La difficulté du jet dépend de la probabilité de l'événement relatif à la chance testée.

SYSTEME d100

Ce système est utilisé pour résoudre les actions liées aux Compétences de votre personnage (Armes Blanches, Tromperie, Athlétisme etc.). Pour différencier les Compétences des Caractéristiques, référez-vous à la partie *Créer son Personnage*. Dans le cadre du système d100, vous devrez lancer un dé à 100 faces, qui peut soit correspondre à un authentique dé à 100 faces (trouvable dans le commerce), ou bien à un lancer de 2 dés à 10 faces, l'un numéroté de 00 à 90 correspondant aux dizaines et l'autre numéroté de 1 à 9 pour les unités. Si vous obtenez sur vos 2 dés à 10 faces un 00 en dizaines et un 0 en unités, votre score est de 100.

Pour réussir une action en système d100, le score de votre jet de dé doit être inférieur ou égal à la valeur de LA compétence associée au jet. Il faut donc réaliser le score le plus bas possible en système d100.

Le score d'un jet en système d100 correspond au calcul suivant :

$$1d100 + \text{Environnement} + \text{Bonus/} \\ \text{Malus} + \text{Condition}$$

Les modificateurs d'**Environnement** correspondent au double de leurs équivalents en système 2d10, et s'ajoutent au score au lieu de s'y soustraire. De même, le malus de **Condition** devient un modificateur de +10 sur tous les jets. Les **Bonus/ Malus** sont toujours arbitraires, mais peuvent tenir compte d'un certain degré de difficulté supplémentaire de l'action.

Les modificateurs s'appliquent toujours après réalisation du jet de dé en système d100. Ainsi, si vous avez un malus de 10 sur votre jet et que vous obtenez un 75, votre score est en fait de 85. De même, si vous avez un bonus de 20 et que vous obtenez un 12, votre score est au final de -8.

Si, après application des modificateurs, votre score est compris entre 1 et 8 compris, vous réalisez une **réussite critique**. Votre action est réussie quoi qu'il en soit et elle comporte des effets positifs supérieurs à une simple réussite. Si votre score est situé entre 93 et 100 compris, c'est un **échec critique**. Votre action rate dans tous les cas et comporte de très mauvaises conséquences.

Il peut aussi arriver que votre score soit négatif ou nul, si c'est le cas, c'est une **réussite exceptionnelle** qui octroie des conséquences positives très supérieures à une réussite critique. De même, si votre score est de 101 ou plus, c'est un **échec lamentable**, qui comporte des conséquences catastrophiques pouvant précipiter la mort ou la mise en grand danger d'une ou plusieurs personnes, membres du groupe compris.

RESOLUTION D'UNE ACTION

Dans le jeu de rôle *2200: No More Human*, chaque action peut-être décomposée en 2 ou 3 phases :

- Phase de préparation
- Phase de tentative
- Phase de résolution

Durant la **Phase de préparation**, le joueur incarnant le personnage s'apprêtant à réaliser une action la décrit au maître du jeu et aux autres joueurs, et explique comment il souhaite s'y prendre. De même, s'il s'agit d'une action pendant un dialogue, le joueur prononce la réplique de son personnage et indique le ton qu'il met dans ses propos. Le MJ décide alors si cette action requiert un jet de dé ou non (il peut très bien décider que l'action est trop facile pour demander un jet ou que le jeu d'acteur du joueur dans le dialogue est assez convaincant pour tenir compte de l'impact de sa réplique). S'il décide de procéder à un jet de dé, on entre en **Phase de tentative** durant laquelle tous les jets relatifs à l'action en cours sont réalisés. A la fin de celle-ci débute la **Phase de résolution**, durant laquelle le MJ décrit le déroulement effectif et les conséquences directes et perceptibles de cette action aux joueurs. Cette description peut, à la demande du MJ, être faite par l'un des joueurs si celui-ci est suffisamment sérieux pour faire preuve de cohérence et de fair-play.

Le Maître de Jeu n'est en aucun cas tenu de communiquer le déroulement de ces phases aux joueurs. Il peut le faire s'il juge que cela peut donner de l'ordre dans un enchevêtrement d'actions mais la plupart du temps les différentes phases se déroulent d'elles-mêmes naturellement.

De même, le MJ est, dans le système de jeu de *2200: No More Human*, totalement libre de ses actions tant que celles-ci ne déroulent pas sous les yeux des personnages-joueurs. Ainsi, s'il souhaite lancer un personnage non-joueur dans une action ne se déroulant pas sur le chemin des PJ, il peut très bien décider de considérer l'action comme réussie sans réaliser de jet de dés.

LE DÉ CHAOTIQUE

Si le Maître de Jeu considère une action et son contexte comme trop chaotique ou aléatoire pour se résoudre normalement, il peut décider d'ajouter un Dé Chaotique au lancer. Il s'agit d'un dé à 6 faces tel que :

- 1:** Les échecs et réussites critiques deviennent normaux et inversement
- 2:** ajouter 1d10 en système d10 au jet, qu'il soit de 2d10 ou de 100, en bonus
- 3:** Un jet de compétence devient un jet de caractéristique
- 4:** ajouter 1d10 en système d10 au jet, qu'il soit de 2d10 ou de 100, en malus

Le MJ dispose d'un dé chaotique. S'il l'utilise, il vient en possession des joueurs qui peuvent l'utiliser à leur tour. L'équipe de joueurs ne peut l'utiliser que 2 fois pas session de jeu, et le MJ ne peut également l'utiliser que 2 fois.



A FEU ET A SANG

'Celui qui combat peut perdre, mais celui qui
ne combat pas a déjà perdu'
Bertolt Brecht

SYSTEME DE COMBAT

2200 : No More Human est un jeu de rôle très ouvert sur l'action. A de nombreuses reprises, les personnages auront à en découdre avec leurs ennemis les moins coopératifs. On distinguera 2 types de combats dans *2200*, les combats spatiaux (à bord de vaisseaux) et les combats classiques. Cette section est entièrement et exclusivement dédiée à ce second type de combats, qui est par ailleurs le plus courant et simple à gérer.

Le système de combat dans *2200 : No More Human* dépend du système de jeu de base. Il existe cependant une série de règles relatives au principe même de combat qu'il faut maîtriser pour faire se dérouler un combat dans *2200*.

INITIATIVE

Pour qu'un combat aie lieu, encore faut-il savoir *qui* attaque et *quand*. Pour cela, on a recours au **jet d'initiative**. Au début d'un combat, chaque personnage réalise un jet de la composition suivante :

**2d10+ DEX+ 1 par dizaine en
Athlétisme**

Lors d'un combat, les personnages agissent dans l'ordre décroissant de leur initiative, tour-à-tour. Lorsque tous les personnages ont agi, on réalise de nouveaux jets d'initiative pour lancer un nouveau tour, et ainsi jusqu'à la fin du combat.

Dans certains cas, comme celui des attaques surprises, le Maître de Jeu peut décider d'accorder à un ou plusieurs personnages une **action d'opportunité** qui permet à ces derniers d'agir avant le début formel du combat et la détermination de l'initiative. Si plusieurs personnages ont une opportunité, leur ordre d'action est déterminé par un jet d'initiative.

FUITE

Dans certaines situations, l'option de la fuite pourrait s'imposer. Pour fuir un combat dans *2200 : No More Human*, un personnage doit réaliser un jet de Dextérité. Si le résultat de ce dernier dépasse l'initiative de tous les opposants pour le tour en cours, le personnage fuyard réussit sa fuite. S'il l'échoue simplement, la réussite ou non de sa fuite dépendra de la volonté de son adversaire de le laisser partir ou non.

ATTAQUE ET ESQUIVE

Pour attaquer, un personnage doit effectuer 2 jets principaux, un jet pour déterminer la réussite de son attaque (relatif à la compétence correspondant à son arme) et un jet de dextérité avec un bonus égal à la dizaine qu'il possède dans la compétence de son arme, déterminant la précision. Le personnage attaqué doit aussi réaliser un jet de dextérité. S'il est meilleur que

Le jet de l'attaquant, il esquivé l'attaque. Il est capital de noter que le jet de précision/ esquivé ne s'applique pas aux tirs d'armes à feu.

DEGATS

Si une attaque est réussie, elle peut infliger des dégâts, dont le montant dépend de la valeur de dégâts de l'arme utilisée. Si un personnage perd plus des $\frac{3}{4}$ de ses PV en une seule attaque, il subit une blessure durable. D'autres blessures peuvent être appliquées selon la libre interprétation du Maître de Jeu.

Si le personnage possède une quelconque protection ou armure, la valeur de protection de cette armure est déduite des dégâts infligés au personnage. Cependant, chaque fois qu'une armure amortit un coup, elle perd 1 point de protection de façon permanente ou jusqu'à réparation. De même, un personnage peut choisir de dépenser son tour de combat pour se préparer à encaisser un coup ou à parer. Si c'est le cas, le personnage doit, s'il reçoit une attaque, réaliser un jet de force de difficulté moyenne à difficile. S'il est réussi, les dégâts reçus sont divisés par 2. Un personnage ne peut se protéger ainsi que d'un seul coup par tour de combat global. Si un personnage attaque à mains nues, les dégâts qu'il inflige valent $1dX$ avec $X = \text{Force}/4$ arrondi à l'inférieur.

MOUVEMENT

Durant son tour, un personnage peut se déplacer de 10m avant d'agir ou de 25 sans agir. Il est impossible de se déplacer après avoir agi, hors critique.

PORTEE

Toutes les armes ne peuvent pas être utilisées à n'importe quelle distance! Certaines armes sont difficilement utilisables de près, à moyenne distance ou de loin, ce qui a pour effet d'appliquer un modificateur dépendant de l'arme sur un jet pour une utilisation à la distance correspondante. Sur l'identification d'une arme, les portées sont classées en catégories :

C: Close/ Proche (-5m)

M: Mid/ Moyenne (5-30m)

F: Far/ Lointain (+30m)

L'utilité d'une arme à une distance donnée peut être notée :

OK: Pas de malus à cette portée

-X: Malus de X à cette distance

N: Non utilisable à cette distance.

Le combat à mains nues n'est possible qu'à distance proche.

Toutes les informations relatives à l'équipement des personnages et leur armement figurent dans la section *S'équiper*.

La valeur de dégâts des armes est inscrite dans la partie *S'équiper*, en bleu et sous la forme $1dX+Y$.

COMBAT SPATIAL

Dans *2200: No More Human*, les joueurs peuvent prendre part à des combats spatiaux à bord d'un vaisseau. Certaines règles sont spécifiques à ce type de combat, qui s'avère un peu plus complexe que les combats classiques. Vous pourrez trouver ici l'ensemble des règles liées aux combats spatiaux ainsi que les fiches de vaisseaux des 3 types proposés dans ce manuel.

INITIATIVE

L'initiative d'un combat spatial est déterminée en 2 phases. Tout d'abord, les 2 pilotes doivent réaliser un jet de pilotage. Le meilleur disposera d'une action d'opportunité qui permettra la réalisation d'une attaque avant le début du combat.

Par la suite, au cours du combat, chaque occupant de chaque vaisseau doit prendre place dans un module du vaisseau. Chaque module possède une valeur d'initiative qui détermine l'ordre du combat. Une fois tous les tours réalisés, on revient au début de l'ordre des tours, occupé par les 2 pilotes.

ACTIONS

Pour pouvoir effectuer un mouvement, le vaisseau doit attendre le tour du pilote qui manœuvre en réalisant des jets de Pilotage. L'utilisation d'un module (arme, radars...) dépend de jets de technologies ou de perception, en fonction du module. Pour qu'un personnage puisse changer de module

Il doit passer son tour pour se déplacer d'un module à l'autre.

Pour fuir un combat spatial, il faut que la valeur de puissance des réacteurs du vaisseau soit supérieure ou égale à celle de ceux du vaisseau adverse et que le pilote réussisse un meilleur jet de pilotage que son vis-à-vis.

FICHE DE VAISSEAU

Dans *2200: No More Human*, il existe 3 types de vaisseaux que les joueurs peuvent utiliser. Chaque type (A, B ou C) possède une fiche de vaisseau donnant l'ensemble des caractéristiques du vaisseau.

Un vaisseau est considéré comme détruit lorsque les PV de toutes ses parties sont à 0, ou s'il est sectionné en 2 par une destruction partielle.

Lors d'un combat, pour toucher une partie exacte du vaisseau adverse, un personnage doit réaliser une réussite critique ou un exploit. Sinon, la partie touchée sera déterminée par un jet de dés ou une décision du MJ selon le contexte.

Les canons à ions des Frégates peuvent court-circuiter un module. Tout module court-circuité devient inutilisable jusqu'à réparation par un membre de l'équipage, qui prend 1 tour avec un jet de Travaux Manuels à réussir.

FICHE DE VAISSEAU

FREGATE

CARACTERISTIQUES

NOM

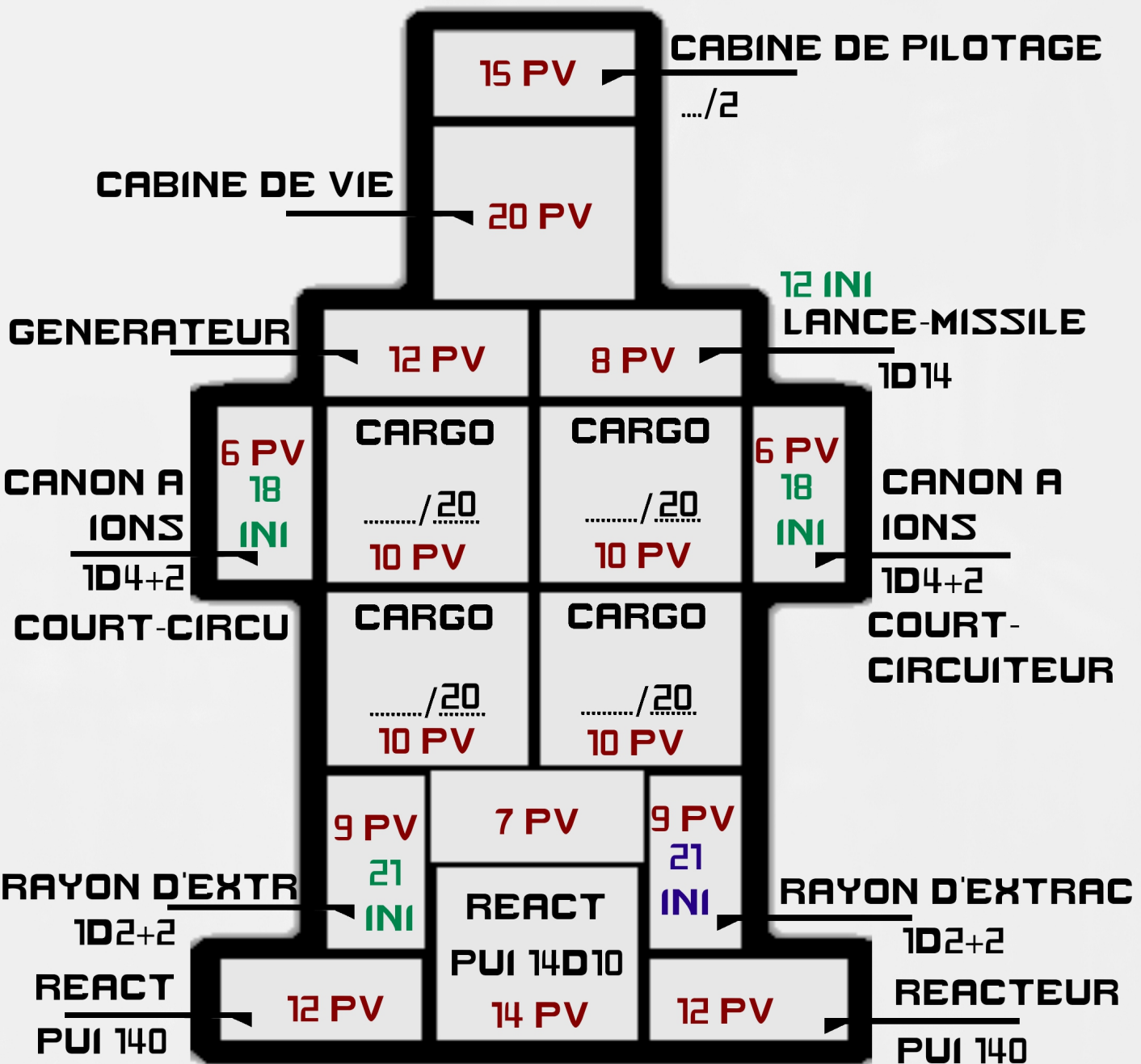
TYPE

CAPACITE

.....
 A B C

.....
 /8

TAILLE 30M*15M



FICHE DE VAISSEAU

FURTIF

CARACTERISTIQUES

NOM

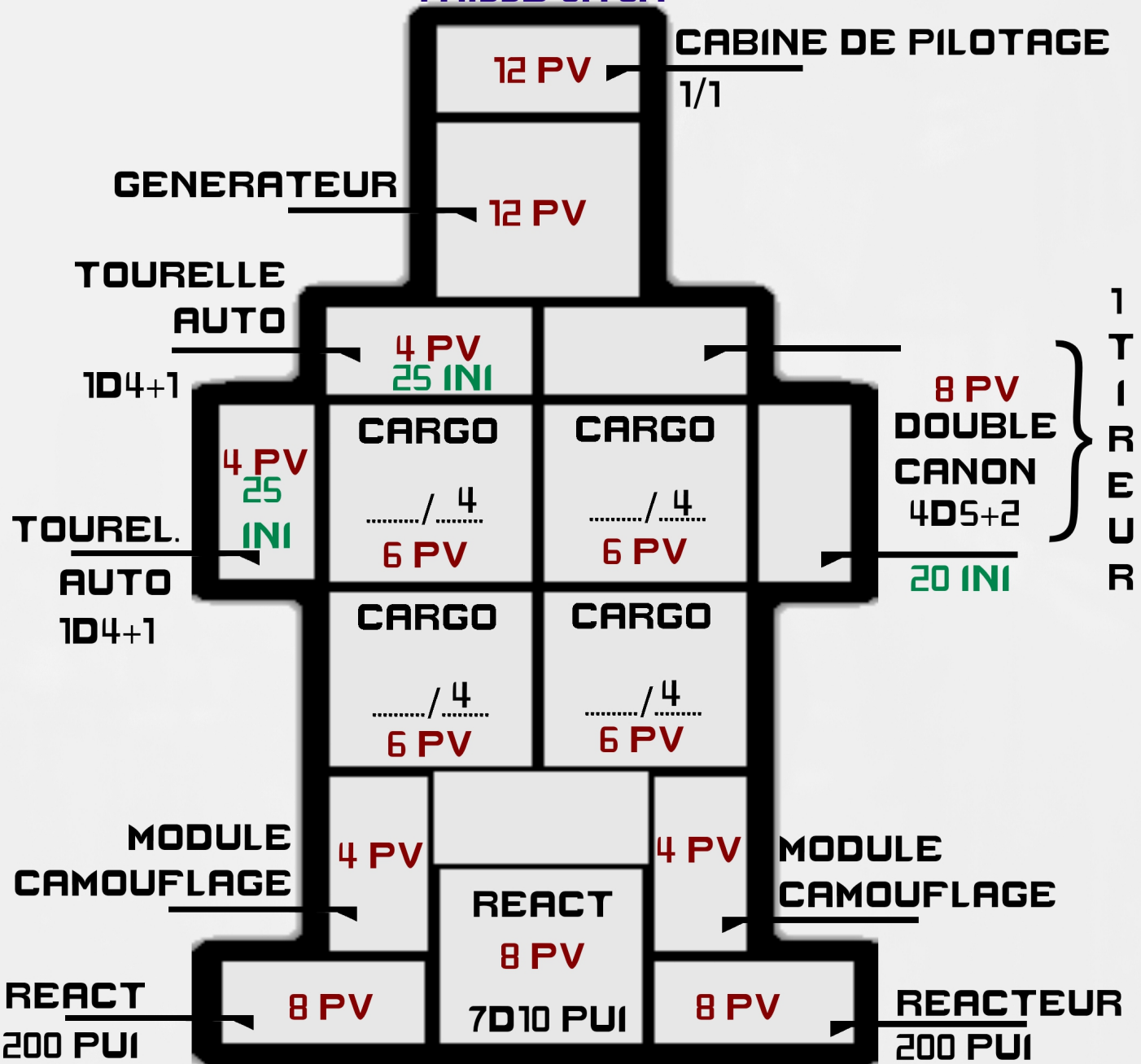
TYPE

A B C

CAPACITE

..... / 2

TAILLE 5M*3M



FICHE DE VAISSEAU

CROISEUR TANK

CARACTERISTIQUES

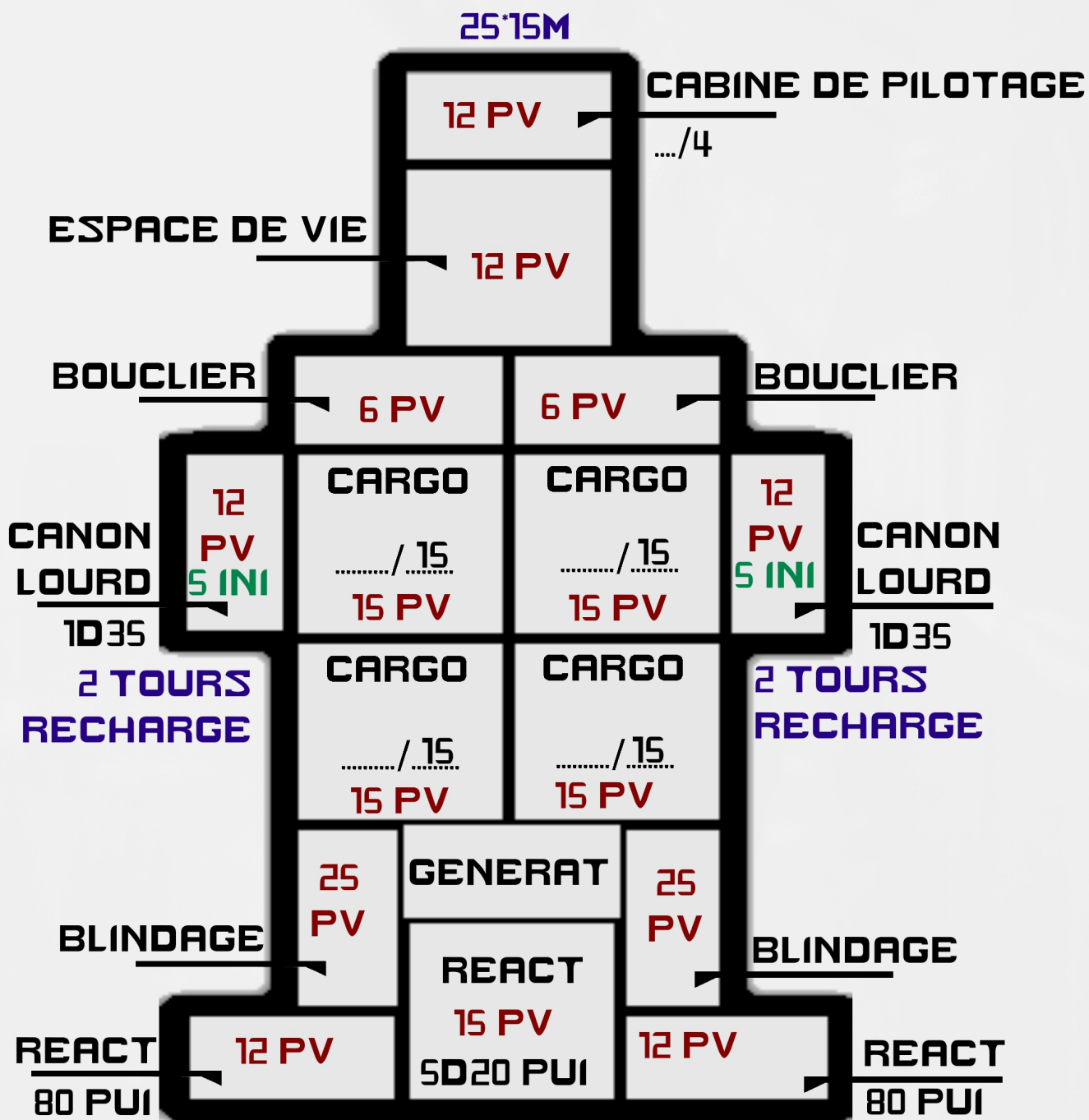
NOM

TYPE

A B C

CAPACITE

/6



LES BOUCLIERES DOIVENT ETRE DETRUITES OU COURT-CIRCUITES POUR INFLIGER DES DEGATS AU RESTE DU VAISSEAU

COMBAT FINAL

Ils étaient arrivés à destination, non sans avoir à se salir les mains... Le taudis du criminel était bien gardé, en nombre en tout cas. Barclay et Sensuo sont des habitués du combat, et même si le premier avait toujours préféré l'enquête de fond aux combats, force est de constater que les années passées par l'un à décrasser les bas quartiers de Cérés et par l'autre à servir sa mère-patrie Martienne en s'entraînant selon les exigences de la Navy n'ont pas été sans effet bénéfique sur leurs aptitudes dans la manière forte.

Après s'être débarrassés de la vermine bloquant l'accès à ses quartiers, c'est bien à *Grim Eater* qu'il va falloir faire face, et même si le nom est plus ronflant que ceux de ses quelques petites frappes de compagnons, le plus inquiétant pour les deux agents était bien qu'il va falloir essayer de sauver la victime de trop, si elle est encore vivante... Face à l'homme, pas de doutes permis, les deux hommes pointent leur armes sur l'ennemi encore de dos et font feu à vue. Cependant, un élément leur avait échappé : l'homme est équipé d'un bouclier magnétique... les balles fusent et sont déviées au loin par le champ de force, et *Grim Eater* leur force instantanément dessus, bondissant sur Barclay en le désarmant. Se saisissant de son pistolet, il essaie de tirer sur ses deux vis-à-vis, sans succès. Les deux agents n'étaient pas dupes, ils savaient

Qu'ils feraient face à un adversaire capable de se saisir de leurs armes, et se sont équipés de *Smart Gun* dernier cri de *Titan Industries*. Avec ces armes, seul le propriétaire et les personnes autorisées peuvent faire feu en s'en saisissant. La stupeur se lisait dans les yeux du criminel, l'espace de quelques secondes, quelques secondes de trop. Sensuo s'était entre temps saisi de son sabre de service et il ne lui a fallu qu'un petit geste pour transpercer le bouclier magnétique de sa lame et y empaler celui qui quelques instants plus tôt se croyait à tort en position de force. Le problème numéro 1 est écarté. Il ne reste maintenant plus qu'à retrouver celle qu'ils étaient venus chercher dans l'entrepôt-domicile du cannibale. Après plusieurs minutes de recherches dans le bâtiment au sol jonché de morceaux de viande plus ou moins gros, Barclay, par dépit, décide de scanner génétiquement un morceau imposant séchant dans un coin, une jambe vraisemblablement. Le temps d'arracher un morceau et de laisser la technologie du scanner de son bras *Titan Industries* faire son travail et le terrible constat était fait : la victime a déjà été massacrée, et le véritable carnage de chair humaine présent dans la pièce n'était en réalité que le dernier festin d'un psychopathe qui par chance n'aura plus l'occasion de récidiver....



CREER SON PERSONNAGE

'Le talent a besoin de gestion'
André Siegfried

ROLDAN

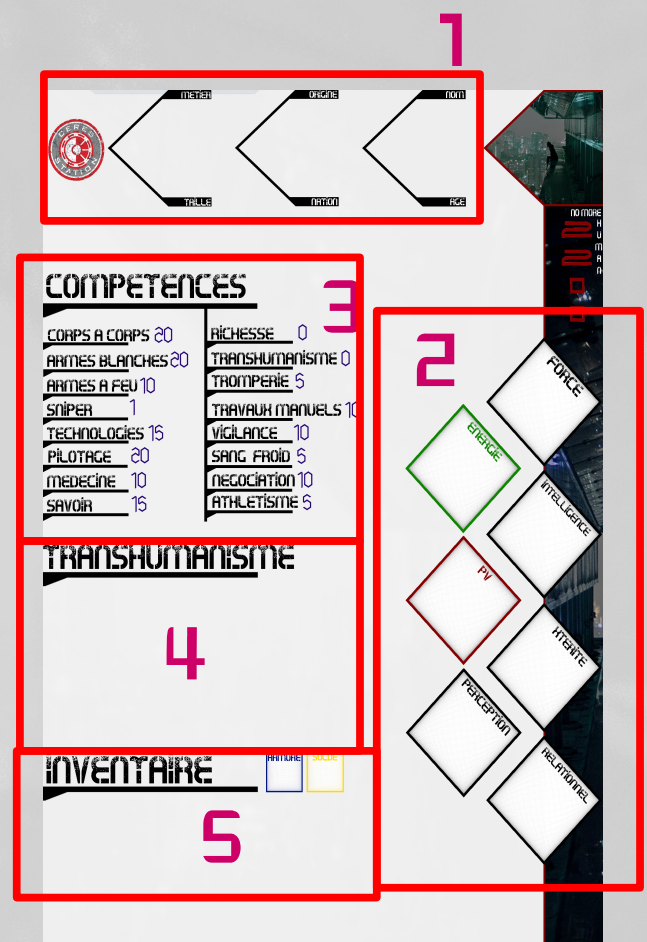
SCIFI POLICE GIRL NEW YORK 2056

LA FICHE DE PERSONNAGE

Pour pouvoir jouer à *2200: No More Human*, encore faut-il que les joueurs possèdent chacun un personnage ! Chaque personnage dispose d'une fiche associée rassemblant l'ensemble des données nécessaires à sa création et son incarnation en jeu. Vous trouverez ici l'ensemble des composants nécessaires à la fiche de personnage ainsi que les explications relatives à ces derniers. Cette partie sera un guide pour la création de personnages-joueurs. En tant que Maître de Jeu, la création de vos Personnages Non Joueurs (PNJ) peut aussi vous faire suivre ce processus, mais vous pouvez très bien décider de créer des PNJ sans forcément tenir compte des répartitions proposées ici, pour créer des adversaires plus forts ou au contraire plus faibles par exemple.

Vous trouverez à la fin de ce manuel une version HD de la fiche-ci contre que vous pourrez photocopier pour vos joueurs. Vous pourrez également la retrouver au format pdf interactif sur le site web de *2200*.

La complétion des différentes parties de la fiche de personnage sera expliquée dans l'ordre des chiffres représentés ci-contre sur la fiche miniature.



IDENTIFICATION

Form fields: METIER, ORIGINE, NOM, TAILLE, NATION, AGE.

L'en-tête de la fiche de personnage correspond à l'identification de votre personnage, soit l'ensemble des informations contextuelles sur ce qu'il est. Son **NOM** peut être n'importe quel nom en n'importe quelle langue actuelle ou disparue, et peut aussi correspondre à un Nom cyberpunk, c'est-à-dire un nom de concept (espoir, peur, foi...) en anglais ou en latin. Si votre personnage possède un nom d'usage, de couverture, un alias ou un surnom, il sera noté ici entre guillemets entre le prénom et le nom officiel du personnage. Son **AGE** peut être compris entre 14 et 85 ans. Au delà, un personnage est considéré comme trop vieux ou trop jeune pour prendre part à une aventure de 2200, hors exceptions bien sûr. La **NATION** correspond à l'entité au sein de laquelle le personnage vit ou, si c'est le cas, celle qu'il représente ou soutient/ travaille pour. Si votre personnage vit en ermite et est neutre politiquement, indiquez « Neutre ». S'il dépend d'une

Organisation terroriste ou d'une corporation totalement indépendante, indiquez son nom avec celui du lieu de vie de votre personnage. L'**ORIGINE** correspond à l'endroit où a principalement grandi et été éduqué votre personnage, ou à défaut celui où il est né. Le **METIER** est l'occupation principale du personnage. S'il n'a pas d'emploi mais prend activement part à des activités plus informelles ou illégales, indiquez-les ici. S'il est soldat, indiquez sa division et son rôle au combat, ainsi que l'entité pour laquelle il travaille. En donnant la **TAILLE** de votre personnage, vous pouvez également renseigner sa masse corporelle moyenne pour rendre compte de sa carrure si cela vous paraît intéressant et/ou important. Si d'autres informations vous semblent importantes, vous pourrez les reporter sur la *Fiche de Background* au fonctionnement expliqué plus tard dans cette partie du manuel.

CARACTER- ISTIQUES

Les **Caractéristiques** (présentes à droite de la fiche, dans les carrés) sont au nombre de 7 : 5 Caractéristiques Principales (Force, Intelligence, Dextérité, Relationnel et Perception) et 2 Caractéristiques Secondaires (Énergie et PV).

Les **Caractéristiques Principales** utilisent le système 2d10 et servent pour réaliser les jets et les actions ne correspondant pas à des compétences, ou encore pour certaines autres choses comme le calcul de l'*Initiative*. Vous disposez, à la création de votre personnage, de 50 points à répartir entre les 5 caractéristiques principales. Il est obligatoire d'investir au moins un point dans chacune des caractéristiques principales, les scores pouvant être interprétés ainsi :

1 : Inaptitude totale

2-9 : En dessous de la moyenne

10 : Moyenne Humaine

11-25 : Au dessus du lot

26-35 : Capacités remarquables

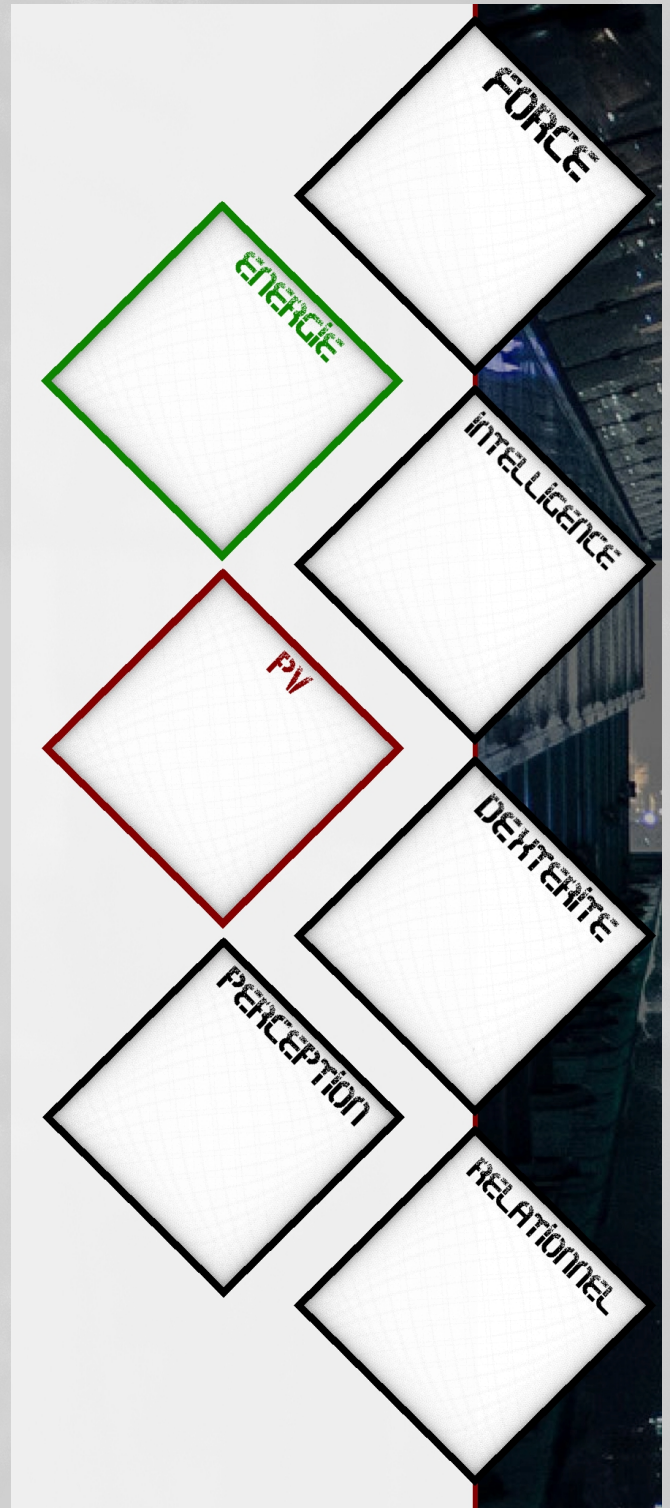
36-46 : Prodige

46+ : Jamais vu dans l'histoire récente.

Voici une brève description des diverses Caractéristiques Principales et de leurs utilités :

Force : Ce sont les capacités physiques de puissance et de résistance. Sert pour les activités physiques et les travaux brutes.

Intelligence : Capacité de calcul, de réflexion. Représente la vivacité d'esprit et la capacité d'analyse des situations.



Dextérité : C'est à la fois l'habileté du personnage dans ses mouvements et ses manipulations d'objets, mais aussi son agilité. Un personnage avec une importante Dextérité a généralement une bonne vitesse de course.

Relationnel : C'est l'intelligence sociale. Représente le talent du personnage dans les relations, sa sympathie ou au contraire son charisme et sa capacité à s'imposer dans une conversation ou par un discours.

Perception : La Perception correspond à l'affûtage des sens de votre personnage et sa capacité d'observation. Un personnage avec un bas score en Perception peut être malvoyant ou malentendant, voir aveugle ou sourd. Peut se substituer à la compétence *Vigilance*

Les **Compétences Secondaires** (PV et Énergie) servent à décrire le statut physique de votre personnage :

Énergie : Si votre personnage arrive à court d'énergie, il tombe de fatigue et s'évanouit. Un personnage perd de l'énergie lorsqu'il doit lutter physiquement (à l'appréciation du MJ). Vous pouvez également dépenser 15 points d'énergie pour réussir un jet en système d100 raté de 5 ou moins. Il est aussi possible de réussir un jet raté en système 2d10 en dépensant 5 points d'énergie par point d'écart avec le seuil de difficulté de l'action.

L'énergie vaut la **somme de votre valeur d'athlétisme et votre valeur de force**.

PV : Représente vos forces vitales. Si un personnage voit ses PV tomber à 0, il tombe dans le Coma. Si ses PV tombent

À l'équivalent en négatif de sa valeur initiale de PV, il meurt. La valeur de PV est égale à **9+ le quart de votre valeur de Force** (arrondi à l'inférieur).

Si jamais le MJ décide d'accorder une augmentation ou diminution de la valeur de Force d'un personnage (suite à un entraînement par exemple), cette modification affectera alors également les PV et l'énergie, qui devront être modifiés.

EXPERIENCE ET ENTRAÎNEMENT

2200 : *No More Human* ne propose pas de système d'expérience au cas-par-cas, mais seulement un système d'expérience par mission. A la fin de chaque mission, le MJ doit déterminer si elle était *Difficile* (10 XP), *Moyenne* (7 XP) ou *Facile* (3XP). Chaque personnage gagne alors la valeur d'XP associée à la difficulté.

Augmenter une Caractéristique d'un point coûte 3 XP, augmenter une compétence de 5 points coûte 3 XP également, contre 2 points pour une augmentation de 3. Les points XP peuvent être conservés par les Joueurs pour être utilisés plus tard.

Si un personnage vient à s'entraîner, le choix de la répercussion de cet entraînement sur le personnage revient au Maître de jeu, et peut par exemple en partie reposer sur un jet de dés.

COMPETENCES

COMPETENCES

CORPS A CORPS 20

ARMES BLANCHES 20

ARMES A FEU 10

SNIPER 1

TECHNOLOGIES 15

PILOTAGE 20

MEDECINE 10

SAVOIR 15

RICHESSE 0

TRANSHUMANISME 0

TROMPERIE 5

TRAVAUX MANUELS 10

VIGILANCE 10

SANG FROID 5

NEGOCIATION 10

ATHLETISME 5

Les **Compétences** utilisent le système d'100 pour évaluer l'aptitude du personnage dans des tâches et des domaines précis. Vous disposez de 410 points à répartir entre les différentes compétences. Les scores inscrits en bleu sur la fiche de personnage sont les scores de base que chaque personnage possède, les 410 points que vous distribuez durant la création du personnage s'ajoutent donc aux scores de base (par exemple, pour qu'un personnage ait un score de 90 en travaux manuels, il faut déboursier 80 points qui viennent s'ajouter aux 10 points de base). Il n'y a pas de score minimal à posséder dans une compétence, mais aucune ne peut excéder un score total de 93.

Voici une liste des compétences et leur descriptions respectives :

Corps-à-corps : Capacité en combat rapproché, à mains nues, en arts martiaux ou à l'utilisation d'armes contondantes.

Armes Blanches : Capacité à l'usage des lames, dagues, épées, sabres ou couteaux.

Armes à feu : Capacité à l'utilisation des fusils d'assaut, fusils à pompe, pistolets et tasers.

Sniper : Habileté avec les fusils de sniper et armes à feu de longue distance.

Technologies : Connaissance et usage de l'informatique, de l'électronique et des différentes technologies hors implants et augmentations humaines.

Pilotage : Connaissance des vaisseaux et pilotage de ces derniers. Peut aussi servir lors de la conduite ou du pilotage d'autres véhicules plus ou moins complexe.

Médecine : Aptitudes médicales pour réaliser des soins, premiers secours ou pour identifier un blessure ou une maladie. Connaissance du corps humain.

Savoir : Culture générale, connaissances globales ou connaissance de l'actualité. Peut aussi servir pour reconnaître une personne célèbre ou pour avoir des repères dans un lieu particulier.

Richesse : Possessions et capitale du personnage, se référant uniquement au revenu mensuel du personnage : peut être Très Pauvre (0-6), Pauvre(7-12), Moyen (13-15), assez aisé (16-23), aisé (24-34), très aisé (35-50), riche (60+), millionnaire (100), milliardaire (400).

Transhumanisme : Capacité à utiliser les fonctionnalités augmentées de son corps et connaissance des différentes augmentations et implants. Capacité à y effectuer des réparations.

Tromperie : Talent dans le mensonge, le trucage et les diverses manières de tromper un adversaire.

Travaux Manuels : Habilités dans le bricolage, le bidouillage et la mécanique.

Vigilance : Utilisée en substitution de la perception lorsque l'action requiert que le personnage reste sur ses gardes. Capacités à détecter le mensonge.

Sang-Froid : Capacité à garder son calme, à résister au stress à la colère.

Négociation : Détermine la force dans la négoce et la capacité à convaincre

Dans le commerce et la négociation.

Athlétisme : Entraînement physique du personnage, vivacité et talent dans les divers sports et activités physiques. Sert par exemple pour la nage, la course, l'escalade.

Si jamais vous souhaitez jouer avec des personnages plus expérimentés ou au contraire inférieurs à la moyenne, vous pouvez jouer avec des personnages **experts** (510 points) ou **néophytes** (310 points).

TRANS HUMANISME

TRANSHUMANISME

Dans cette section, vous noterez l'ensemble des augmentations dont vous disposez sur votre personnage, qui seront achetées avec votre capital de début de jeu. Si vous êtes un terrien non privilégié, non rebelle et ne provenant pas de bas-quartiers, vous disposez gratuitement du MemoTek obligatoire sur Terre. Pour retrouver une liste d'implants et augmentations ainsi que leur coût, référez-vous à la partie *S'augmenter*. Pour connaître le capital de départ dont vous disposez, consultez la partie *Inventaire*. Pour noter les augmentations dont vous disposez, il est recommandé d'utiliser cette notation :

NOM – Coût – Endroit – Type – Effets

Le **Coût** fait référence au prix d'achat, l'**Endroit** à la partie du corps où est installée votre augmentation. Le **Type** peut être soit *permanent*, ce qui signifie que l'augmentation vous octroie des bonus en permanences, ou *ponctuel*, ce qui veut dire qu'elle vous permet d'effectuer une action précise (comme scanner une pièce par exemple). Pour utiliser une augmentation avec effet ponctuel, il faut effectuer un jet de transhumanisme. Finalement, **Effets** contient la liste des bonus et actions possibles par le biais de l'augmentation concernée.

INVENTAIRE

INVENTAIRE



Cette section est dédiée à votre inventaire, c'est ici que vous reporterez l'ensemble de votre équipement, vos armes et tous les objets que votre personnage porte sur lui ou utilise régulièrement. La case **Armure** doit contenir la valeur de votre armure. Prenez soin de la noter sous la forme X/Y, avec Y la valeur de protection votre armure neuve et X la valeur actuelle (si celle-ci a été dégradée comme expliqué dans *A feu et à sang*). Cela pourra servir pour savoir à quelle valeur restaurer votre armure après une éventuelle réparation. Le **Solde** est la valeur courante d'argent que votre personnage possède. A la création, le personnage possède 10 fois la valeur

Son capital pour acheter équipement et augmentations. A la fin d'une quête, le personnage reçoit un salaire égal à son capital. Le capital est déterminé à partir de la compétence *Richesse*:

Pauvre à Riche :

Capital = $200 * \text{Richesse}$

Millionnaire :

Capital = $1000 * \text{Richesse}$

Milliardaire :

Capital = $250000 * \text{Richesse}$

Vous pourrez retrouver tout l'équipement disponible à l'achat en début de partie (hors équipement créé par le Maître de jeu) dans la partie *S'équiper*.

BACKGROUND

Afin de donner de la consistance à votre personnage et donner une idée de son passé, sa personnalité et son apparence, vous aurez également, durant sa création, à remplir sa **Fiche de Background**. Cette fiche comporte plusieurs parties à compléter en conséquence de des choix faits durant la création du personnage. Par exemple, si votre personnage a un score élevé en Relationnel, on peut imaginer que ce dernier a un caractère plutôt sociable. De même, le passé de votre personnage peut justifier la possession de certains objets achetés durant la création de personnage.

Si, durant son passé, le personnage a vécu des événements particuliers, son approche des diverses missions peut aussi être spécifique.

Vous pouvez très bien décider de remplir la fiche de Background en premier si vous avez une idée de ce que doit être votre personnage afin de pouvoir répartir vos points et compléter votre fiche de personnage en conséquence.

Ainsi, la partie **Personnalité** contient toutes les informations sur le comportement de votre personnage au quotidien et sur son caractère dans les relations humaines. Vous pourrez insérer un **portrait** de votre personnage sur votre fiche. Le portrait peut toutefois être complété ou remplacé par la partie **Apparence** de la fiche, qui doit contenir une description physique de votre personnage et de sa posture ou stature habituelle. Finalement, l'**Histoire** doit

Contenir un résumé détaillé des événements ayant marqué le passé de votre personnage ainsi que ses origines. De même, la partie histoire peut aussi comporter des informations plus actuelles sur le contexte de sa vie. Par exemple, s'il possède des dettes ou a des aspirations politiques, vous pouvez les renseigner dans cette partie. Vous pouvez aussi vous servir de cette partie pour faire un bilan des relations de votre personnage : a-t-il des amis ? Des ennemis ? Des rivaux ?

Les **Traits** sont une liste de mots-clé définissant votre personnage et ce qu'il représente, qui influencent son caractère et votre manière de l'interpréter. A la création, chaque trait positif choisi doit être compensé par

Un trait négatif. Durant vos aventures dans le Système Solaire, les actions et événements vécus par votre personnage pourront vous octroyer de nouveaux traits donnés par le Maître de Jeu. Ces derniers, car ils sont acquis au fil du déroulement d'une campagne, n'ont pas besoin d'être compensés par un trait de nature opposée.

Traits positifs :

- Bien placé
- Haut placé
- Bien gradé
- Haut gradé
- Chouchou du boss
- Charmeur
- Célèbre
- Adulé
- Influent
- Résistant à l'alcool
- Courageux
- Motivé
- Sous couverture
- Protégé d'une corporation
- Apprécié du public
- Mentor/ Indique/ Contact
- Héritier
- Mental solide
- Confiant
- Habitué au voyage spatial
- Intègre
- Digne de Confiance

Traits négatifs :

- Plébéien
- Mal vu des supérieurs
- Traqué par la police/ une corporation
- Antipathique
- Mal vu du public
- Faible à l'alcool
- Drogué/ Dépendant à la drogue

- Malade
- Mutilé
- Malvoyant/Malentendant
- Sourd/aveugle
- Peureux
- Sans attaches
- Peu confiant
- Traître
- Agent-double
- Corrompu
- Casier judiciaire
- Mal à l'aise en voyage spatial
- Mental fragile
- Mal nourri
- Obèse/ Rachitique
- Sans emploi fixe
- Endetté
- Proche disparu/ mort
- Traumatisme
- Phobie
- Contrôlé par le MemoTek

Cette liste n'est pas exhaustive et pourra être complétée par des traits personnalisés avec accord du Maître de Jeu.

Vous pourrez retrouver un exemplaire en HD et photocopiable de la *Fiche de Background* à la fin de ce manuel aux côtés de la fiche de personnage. Vous pourrez également la retrouver en version PDF sur le site web de *2200 : No More Human*.

S'ÉQUIPE

'Il y a de bonnes lois là où il y a de bonnes
armes'
Machiavel

NEED SOME STUFF

Pour se lancer dans la vie dans le système solaire, il vaut mieux partir bien équipé pour être prêt à faire face à toutes les éventualités. Vous trouverez ici une liste non exhaustive d'équipements pour votre personnage ainsi que les propriétés et le prix de chaque objet. Bien sûr, au sein de la diégèse d'une partie, les prix peuvent être amenés à varier ou évoluer dans le temps et l'espace, les prix indiqués ici font donc office de moyenne pour la création de personnage. Vous pouvez également créer vos propres équipements à ajouter à l'univers de 2200, les objets présentés ici sont avant tout présents comme base de l'équilibrage et des concepts possibles dans l'Univers. Cette partie fait donc office de présentation technologique de l'univers de 2200 : *No More Human*. Les objets seront présentés selon cette forme dans toute cette section :

Catégorie :

-Objet Prix Effets

ARMURES

Le jeu propose plusieurs catégories d'armures aux diverses propriétés.

Armures de base :

- légère 500 CS Protection de 2
- moyenne 750 CS Protection de 5
-2 en Dextérité
- lourde 1250 CS Protection de 9
-5 en Dextérité

Armures pressurisées :

La totalité de ces armures contiennent des réserves d'oxygène et sont utilisables dans le vide spatial.

- Armure de l'ONU 2500 CS Protection de 6
Visière d'analyse (+2 PER)
- Armure spatiale de base 1700 CS Protection de 5
- Titan Industries TA5 4500 CS Protection de 7
Visière (+3 PER)
Système de propulsion (sauts >5m)

Cuirasses de combat :

- Cuirasse du MRC Navy 21500 CS Protection de 14
2 mitrailleuses (1d7+2)
Visière(+6 PER) et scanners thermiques
Pressurisée et oxygénée
Moniteurs de condition physique
- Cuirasse de choc Korsgaard 12000 CS Protection de 6
Effet choc (assomme l'adversaire pour tout coup porté infligeant plus de 3 points de dégâts)
Très perméable aux armes blanches

Vêtements:

Tout vêtement en cuir ou matériau épais apporte 1 de protection sur la partie du corps couverte. Le prix moyen d'une veste en cuir est de 75 CS.

CHAUSSURES

Les différentes sortes de chaussures utiles en jeu.

- bottes de combat 250 CS
Protection de 2 (pieds)
Dégâts des coups de pieds +2
- bottes magnétiques 300 CS
Protection de 1 (pieds)
S'accroche aux métaux

ACCESSOIRES

- gants renforcés 25 CS
+1 dégâts aux poings
- lunettes Google Vision 1000 CS
Vision IR, UV, accès au réseau en RA
- oreillettes : 50 CS Audio-conférence
- Bracelet médical : 150 CS
Délivre 1 salve de soins au porteur
toutes les 6 heures, soigne 1d4 PV

ELECTRONIQUE

Les différents équipements de type électronique et informatique.

- Terminal Portatif Thunder 1150 CS
- Ordinateur Thunder Quantum 12000 CS
- Pad GooglePad (tablette) 750 CS
- Visière holographique 490 CS
- Caméra holographique 510 CS

MEDICAL

Les outils médicaux et produits de soins usuels.

- Salve 25 CS Soigne 50% des PV max

- Salve lourde 50 CS Soigne tous les PV
- Seringue d'adrénaline 75 CS
Annule le malus de condition
FOR et DEX +3, AGI -3
Durée 30 minutes
- Station de soins auto 1250 CS
Unité fixe prodiguant des soins et
analyses médicales automatisées.
Utiliser pour restaurer la santé en
quelques heures dans un vaisseau par
exemple, demande un jet de
technologies pour être démarré.
- 10 bandages 20 CS

ARMES

Armes à feu :

- Fusil d'assaut 400 CS 1d9+3
- Fusil d'assaut (smart gun) 1000 CS
1d9+3

Portée : C= -15 M=OK F= -25

- Fusil à pompe 500 CS 1d14
- Fusil à pompe (smart gun) 1250 CS
1d14

Portée C=OK M= -20 F= N

- Pistolet 300 CS 1d4+3
- Pistolet (smart gun) 750 CS 1d4+3
- Magnum 350 CS 1d2+6
- Magnum (smart gun) 875 CS 1d2+6

Portée C= OK M= OK F= N

- Pistolet Taser 700 CS 1d3+1
Paralyse 1d3 tours

Portée C= OK M= N F= N

-Fusil de sniper 1200 CS 1d11+4
-Fusil de sniper(smart gun) 3000 CS 1d11+4

Portée C= N M= N F= OK

-Silencieux 70 CS
-Lunette de visée 120 CS +10/ jet de tir
-Balles-taser x15 160 CS 1d2 tours paralysie
-Balles à tête creuse x10 65 CS inflige 1d3 dégâts/tour pendant 2 tours
-Chevrotine x10 80 CS

Armes blanches :

-Couteau de combat 80 CS 1d4+4
-Katana 7000 CS 1d7+6
-Sabre électrifié 2000 CS 1d4+4
-Coup-de-poing 35 CS C-a-C+1d4

Utiles uniquement à portée courte

Armes contondantes :

-Batte de softball 30 CS 1d2+6
-Matraque électrique 75 CS 1d2+5

Utiles uniquement à portée courte

VAISSEAU

-Vaisseau De 10 000 à 45 000 000 CS
-Lot de pièces détachées 250 CS
-Plein de Carburant 500 CS
-Réparation De 500 à 40 000 CS

-DeeP(1dose) 4000 CS

Drogue augmentant les perceptions (+6 PER et REL et +10 Vigilance) utilisée par les interrogateurs martiens. Interdite à la vente publique.

-NewOne (cf p16) 50 000 CS

-Google Eyes 950 CS

Lentilles de contact fournissant une interface et +3 PER et +8 Vigilance. Scanner

Ces objets et prix sont sensés vous donner un idée de coûts de vie usuels dans le système solaire. A partir de cela, vous pourrez créer un ensemble d'objets variés que vous pourrez proposer dans les différents magasins et boutiques que les joueurs pourront rencontrer.

N'hésitez pas à introduire de la variance dans la qualité des objets, cela poussera les joueurs à se montrer attentif lors de leurs achats et pourrait bien déboucher sur quelques situations pour le moins intéressantes...

Si vous souhaitez trouver de nouvelles idées d'objets à proposer, vous pouvez aussi vous référer à la liste ci-après créée pour le jeu de rôle *Cyberpunk 2020* :

<https://rpg.rem.uz/Cyberpunk/Cyberpunk%20Unsorted/gear.pdf>

Des suppléments dédiés aux augmentations et au matériel spécialement conçus pour *2200 : No More Human* verront également le jour. Pour vous tenir informés à ce sujet, consultez régulièrement le site web de *2200*.

S'ENGAGEMENT

'Bientôt, semées sous votre peau, les puces feront partie de votre corps.
Vous serez votre propre robot.
Un autre monde est déjà au travail.
Tout ce que la science est capable de faire, elle le fera.
Un rêve de puissance nous emporte'

Jean d'Ormesson

HUMANITE MODULAIRE

Le système Solaire est peuplé de véritables junkies des augmentations. Dans la société de 2200, être humain ne suffit plus, il faut être *transhumain*, dépasser les limites de son corps pour s'affirmer. De ce point de vue-là, l'évolution fulgurante de la science et des technologies a rendu tout ou presque tout possible. Pour cette raison, ce manuel ne propose pas de liste dédiée, d'implants et augmentations, mais plutôt une série de conseils pour le Maître de Jeu et les joueurs sur l'équilibrage et la gestion du transhumanisme dans 2200. Ainsi, joueurs et MJ pourront laisser libre cours à leur imagination pour augmenter leur personnage grâce aux technologies de l'an 2200.

Pour ce faire, vous disposerez d'une petite *Fiche de Module Transhumain* qui vous permettra de garder une trace des caractéristiques d'une augmentation que vous aurez créé.

Sur cette fiche, vous devrez indiquer à quel **Type** appartient votre module et sa **Localisation** sur le corps du porteur. Les **Effets** de l'augmentation seront à noter si elle octroie des améliorations permanentes aux porteur et à ses performances. En jeu, cela se traduit par un bonus brut dans une compétence ou une caractéristique. Les **Fonctions** de l'implant sont, à l'inverse, les éventuelles fonctionnalités et actions rendues possibles par le module, comme par exemple un scan thermique, une analyse chimique, un tir de munition ou encore l'ajout d'un accès au réseau informatique intégré dans le corps. Plus une modification du corps a d'effets et de fonctions, plus son prix est élevé. Un implant peut aussi apporter des effets négatifs en contrepartie de ses effets positifs (un bras mécanique peut être plus puissant mais plus lourd par exemple).

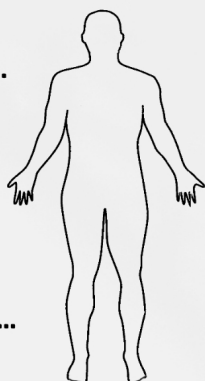
FICHE DE MODULE TRANSHUMAIN

PERSONNAGE
JOUEUR

NOM

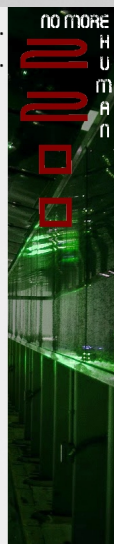
TYPE CYBERNETIQUE
 MECANIQUE
 BIOTIQUE

LOCALISATION



EFFETS

FONCTIONS



EQUILIBRAGE

Pour équilibrer une modification du corps dans *2200 : No More Human*, il faut avant tout se poser la question de son prix. En effet, si les implants sont une mode populaire et incontournable en 2200, ils n'en demeurent pas moins alignés sur des prix prohibitifs. Quelle que soit la qualité d'une amélioration de son corps, un personnage devra donc y mettre le prix, la partie augmentations devenant la plus grosse part du budget à dépenser à la création du personnage. Le premier conseil relatif à l'équilibrage est donc avant tout relatif aux prix et à l'échelle des prix des améliorations. Si le prix doit évidemment augmenter avec la qualité et l'intérêt des effets et fonctions proposés, cette augmentation ne doit pas être linéaire, et l'amélioration de ses implants doit faire partie des objectifs à long terme du personnage. Par conséquent, il est préférable que l'augmentation des prix des implants en fonction de leur puissance en jeu soit exponentielle, qui à paraître moins crédible dans la diégèse de la partie. De même, il serait aussi préférable de rester attentif à l'attractivité des avantages conférés par les améliorations. En effet, pour le bien de la partie et pour conserver un minimum de challenge et de suspense dans les actions, aucun personnage ne devrait avoir accès à des améliorations le rendant invincible ou presque dans trop de domaines, et ce même si ses moyens financiers sont illimités. Si, en tant que Maître de Jeu, un joueur propose un implant pour son personnage qui comporte des

Effets trop surréalistes ou tout simplement trop avantageux, mais se dit cependant prêt à y mettre le prix, vous devrez être en mesure de lui proposer une alternative moins puissante dans l'absolu mais tout aussi intéressante pour son personnage et correspondant à son esprit/ idée globale. Généralement, les joueurs se laissent convaincre par des idées originales, extravagantes ou amusantes, au Maître de Jeu de savoir exploiter les goûts de ses joueurs ! *2200* n'a pas vocation à pousser le réalisme et la vraisemblance à leur extrême, dès lors, il ne faut pas hésiter à prendre certaine décision d'avantage dans le sens de l'intérêt de la partie que celui du réalisme.

REFERENCES

Malgré l'ouverture du système d'améliorations de *2200 : No More Human*, il peut être intéressant de posséder une liste d'exemples de concepts d'améliorations, non seulement pour vous faire une idée du niveau technologique envisageable, mais aussi pour disposer de quelques exemples déjà prêts pour les joueurs les moins inspirés. A nouveau, nous vous conseillons de vous référer à une liste conçue pour *Cyberpunk 2020*, cette fois-ci dédiée au transhumanisme :

<http://www.ronin-tribal.com/piazza/Sheets/CP2020%2005%20Cyberware%20Listing.pdf>

VISAGES FAMILIERS

'L'estime vaut mieux que la célébrité, la considération vaut mieux
que la renommée.'
Sébastien-Roch Nicolas de Chamfort

CELEBRITES ET INFLUENTS

Dans le système solaire, certaines personnalités sont plus influentes que d'autres. Pour certains déjà évoqués à plusieurs reprises dans ce manuel, les personnages des joueurs vont certainement en entendre parler souvent voir même avoir à les rencontrer. Dans cette partie, certaines de ces personnalités majeures seront présentées en détail tant dans leur statut que via leur fiche de personnage. Certains pourront également servir de personnages pré-tirés jouables par les joueurs au cours de certains scénarii de la partie *Histoires Familiales*.

Vous trouverez ici des versions allégées des fiches de personnage des personnalités de l'univers présentées. En effet, ces dernières ne sont pas pourvues de détails concernant l'inventaire, qui dépendra des conditions dans lesquelles le personnage pourra être rencontré. En revanche, des informations sur les diverses augmentations pourront être fournies si elles sont importantes, ce qui ne vous empêche pas d'en ajouter si vous le jugez nécessaire.

NO MORE



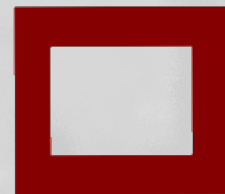
H

U

M

A

N



SENSUO USNESS

S'il fallait trouver une illustration humaine au concept de héros, l'agent d'élite Sensuo Usness serait certainement le choix le plus inspiré. Sensuo est un héros de guerre, héros de la Patrie et la Nation Martienne et un grand personnage de la nouvelle amitié entre Mars et la Ceinture.

Originaire d'une famille de patriotes martiens il a dès le plus jeune âge appris à aimer sa planète et détester l'ennemi terrien au travers d'une éducation dans la plus pure tradition martiale de la nation martienne. Repéré dès le plus jeune âge pour son sens de la justice et de la priorité patriotique, n'hésitant pas à prôner la paix entre camarades martiens autour du partage de l'amour de la patrie, il finira par intégrer le prestigieux Institut Martial d'Utopia, où il sera une nouvelle fois remarqué pour sa loyauté et son sens du devoir.

A la fin de ses études, il intègre le LXIIe régiment de tireurs d'élite d'Utopia et se charge d'assassinats de terroristes et de protection civile. Durant ces années son talent, son grade, son sens du devoir et sa passion pour le pilotage n'ont cessé de grandir, mais c'est bien son ouverture sur le monde qui reste le point le plus important de cette période, tant pour lui que pour le destin du système solaire. En effet, sa tolérance et sa volonté naissante de donner la meilleure image de Mars aux étrangers détermineront ses actes héroïques futurs.



En effet, Sensuo va inscrire dans le marbre de l'Histoire sa condition de héros en faisant partie de l'escouade collaborative de Mars et la Ceinture durant la Crise de Ganymède. De la bonne entente entre le Martien et l'agent Ceinturien Barclay Hemery naîtront l'amitié Ceinture/ Mars à l'issue de la crise ainsi que les Forces KORDA, premier rapprochement entre deux nations depuis l'indépendance de Mars. Plus important encore, son sang froid et sa dévotion l'amèneront à s'illustrer lorsque, le 18 Septembre 2202, au point d'orgue de ce qui deviendra un tournant politique pour l'humanité, il parvient à poser un vaisseau de l'OPF alors en chute libre, sauvant une banque de donnée capitale pour la compréhension de la crise, son escouade et annihilant au passage la créature issue du fruit interdit ayant ravagé le secteur de l'impact en posant le *Lilith* sur cette dernière.

Lié d'amitié avec son nouvel acolyte en la personne de Barclay Hemery, il sert depuis les forces KORDA à ses côtés et s'illustre régulièrement par ses actes toujours plus décisifs, son principal fait d'armes depuis Ganymède se tenant le jour de l'opération de démantèlement du Nouveau Culte, durant laquelle il parviendra en un aller-retour de Mars à Deimos à changer de vaisseau et sauver la planète d'un attentat en abattant à lui tout seul une frégate qui avait à elle seule descendu toute une flotte martienne en roue libre. Devenu véritable héros national, il est depuis 2202 et aux côtés des soldats Dante Holbach et Remus et Romulus Caesar

Décoré de la médaille suprême du Congrès Martien et titulaire du poste de consultant auprès du président Ostapenko lui-même. Fatalement, et bien que son ouverture et sa tolérance soient aussi valable pour les habitants de la Terre, il est de façon non officielle mais de source sûre dans le collimateur de l'ONU, qui gagnerait à l'éliminer tant pour son statut de héros créditant un certain soft-power à l'ennemi martien, mais aussi pour ses qualités d'enquêteur exceptionnelles qui pourraient bien mettre en danger la plupart des plus grands secrets de l'ONU et de la Terre en général...

Vous pourrez incarner ou retrouver ce personnage dans le scénario *Chute et Ascension*.



METIER
OFFICIER
SOLDAT

1M81
TAILLE

ORIGINE
MARS

MARS
NATION

NOM
SENSUD
USNESS

25 ANS
AGE



NO MORE
HUMAN

COMPETENCES

CORPS A CORPS 20	85	RICHESSE 0	19
ARMES BLANCHES 20		TRANSHUMANISME 0	
ARMES A FEU 10	59	TROMPERIE 5	
SNIPER 1	86	TRAVAUX MANUELS 10	
TECHNOLOGIES 15		VIGILANCE 10	80
PILOTAGE 20	40	SANG FROID 5	65
MEDECINE 10		NEGOCIATION 10	
SAVOIR 15	30	ATHLETISME 5	80

TRANSHUMANISME

GOOGLE EYES VS +2 PERC

INVENTAIRE

ARMURE **4** SOLDE

FORCE
20

ENERGIE
100

INTELLIGENCE
10

PV
14

DEXTERITE
15

PERCEPTION
12

RELATIONNEL
3

BARCLAY HEMERY

Les origines privilégiées et les beaux rôles ont souvent tendance à être mis en corrélation, à raison. Mais il existe parfois des hommes uniques au point d'aspirer à vivre comme personne n'aurait voulu vivre. Si l'agent Barclay Hemery en est arrivé au statut de héros et d'icône pour toute une génération au sein de l'autorité ceinturienne, ce n'est certainement pas en empruntant la voie royale ouverte par ses origines. Issu d'une famille aux confluent d'origines s'étendant de la France à l'Inde, avec un père, Asher, patron de la police de l'UBC et une mère, Cassandra, haute fonctionnaire de la Ceinture, Barclay aurait pu connaître sur Titan ce que beaucoup considéreraient comme l'enfance idéale dans une famille modèle, ayant même eu la chance de rencontrer à plusieurs reprises le futur président Lefevre-Willson.

Mais la volonté de fer et la dissidence d'un jeune homme fougueux en ont voulu autrement, et son premier fait d'armes consistant à disposer entièrement la garde de Lefevre-Wilson pour tenter en vain de s'emparer de sa voiture pour « fêter » ses dix ans n'étaient que fait annonciateur d'une destinée bien plus mouvementée. Outrepasant régulièrement les volontés de ses parents et la sécurité de la villa familiale, la jeune tête brûlée qu'il était vivait au rythme du commerce de contrebande à laquelle il prenait part au sein de l'organisation Atlantis. Il y fait

La rencontre de Lynn, son premier véritable amour.

Après plusieurs années de petits coups sans résonance pour la police trop occupée à traiter les affaires les plus graves de la jeune colonie qu'était Titan, Atlantis décida de passer à la vitesse supérieure. Pour ce faire, quoi de mieux, selon le jeune caïd de l'organisation Damon Paxta, que de se lancer dans la contrebande de l'eau et ainsi en extraire en douce des astéroïdes des anneaux pour la revendre à prix d'or durant les périodes de rationnement encore fréquentes à l'époque ? Le chemin d'Atlantis était tout trouvé, et grâce à l'argent amassé durant ses années d'activité, le rêve devint très vite réalité.



En un an, la formation de Barclay était faite, aux côtés notamment de Paxta lui-même qui a enseigné à son pupile jeune que lui de seulement 4 ans les subtilités du duel au revolver, arme que Barclay n'a depuis plus quitté. Cependant, malgré cette période pérenne pour Atlantis et tout relativement tranquille pour Barclay, une ombre se pointait à l'horizon. Ses origines ont commencé à se faire connaître au sein de l'organisation et sans l'aide Marcus, un ami qu'il y avait rencontré, nul doute que les quelques altercations qu'il a vécu à cause de cela auraient pu lui coûter bien plus cher. Malgré tout, après un an de bons et loyaux services le temps était, selon Paxta lui-même, venu pour Barclay, Lynn et Marcus de vivre leur première mission spatiale en compagnie d'un vétéran au sein d'un vaisseau de l'organisation, l'*Atlantis Proximus*. Une fois n'est pas coutume, le vétéran n'était autre que Paxta lui-même.

Peu après le décollage, l'ambiance s'était tendu. Paxta prévint que ce voyage était très souvent à sens unique, ce qui ne manqua pas d'éveiller la vigilance de Barclay, de façon peu convaincue. Pourtant l'impossible arriva, et le tableau de bord se mis subitement à afficher des avertissements de la police, recevant pour seule réponse des insultes de Paxta. Tenant en joug les 3 recrues, ce dernier expliqua son plan, consistant à ordonner une frappe sur le *Proximus* contenant les 3 jeunes et les policiers débarqués à l'*Atlantis Xenon*, après s'en être lui même échappé. Son, détruire la police, et le fils de la police, dit-il en murmurant.

D'un geste brusque Barclay réussit à se saisir de son revolver et pointa Paxta, qui sous le coup des secousses provoquées par les frappes du vaisseau de la police tira dans le torse de Lynn. Sous les alarmes du vaisseau, Paxta écarta au loin Lynn, tandis que le tir en réponse de Barclay était un échec. Le vaisseau était au bord de l'explosion. Dans la précipitation, Marcus, embarqua Barclay dans un pod de sauvetage. Il se débattait, refusant de condamner à l'explosion son amour Lynn sans tenter de la sauver. Il mis son bras droit en opposition pour bloquer la fermeture de la porte que Marcus dû fermer de force, sectionnant net le bras de Barclay. De retour sur Titan, le père de ce dernier pris une décision sans concession. Face à de tels actes, Barclay et Marcus ne pouvaient se racheter qu'en menant la police au QG d'*Atlantis* de lui-même. Après cela, et sans doute non sans intentions vengeresses envers Paxta qui reste depuis introuvable, les deux amis décidèrent de rester au sein de la police, et Barclay fit remplacer son bras droit perdu par un bras bionique, d'une utilité importante durant tout sa carrière.

Ainsi s'est construit l'homme qui deviendra un héros sur Ganymède et une légende sur Deimos, se forgeant une histoire à la hauteur de sa force de caractère.

Vous pourrez incarner Barclay dans les scénarii *Chute et Ascension*.



METIER
**INSPECTEUR
UBC**

1M87
TAILLE

ORIGINE
TITAN

CEINTURE
NATION

NOM
**BARCLAY
HEMERY**

27 ANS
AGE



NO MORE
HUMAN

COMPETENCES

CORPS A CORPS 20	55	RICHESSE 0	55
ARMES BLANCHES 20		TRANSHUMANISME 0	60
ARMES A FEU 10	80	TROMPERIE 5	55
SNIPER 1		TRAVAUX MANUELS 10	
TECHNOLOGIES 15	50	VIGILANCE 10	
PILOTAGE 20	50	SANG FROID 5	55
MEDECINE 10		NEGOCIATION 10	50
SAVOIR 15	50	ATHLETISME 5	

TRANSHUMANISME

INVENTAIRE

ARMURE
6

SOLDE

FORCE
7

ENERGIE
12

INTELLIGENCE
15

PV
10

DEXTERITE
20

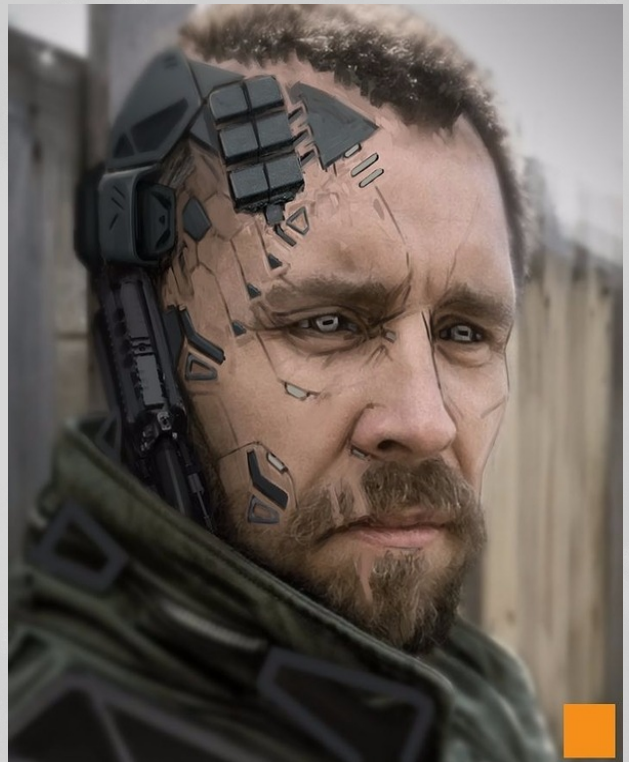
PERCEPTION
5

RELATIONNEL
15

JONATHAN LEFEVRE- WILSON

Président de l'UBC, Jonathan Lefevre-Wilson est un acteur majeur du développement et de la prospérité nouvelle dans la Ceinture. Fils de Spencer Lefevre-Wilson, lui-même grand homme d'affaires à l'origine du projet de collaboration privée sur Ganymède, Jonathan consacre depuis son accession au poste de président une importante partie de son temps en communication directe avec les acteurs qu'il délègue partout dans la ceinture pour la développer. Son grand projet : le développement de la colonie de Titan d'un espace de beaux quartiers vers une métropole certes huppée mais active. Ainsi, à l'instar de celui de son père, son projet a donné un nouvel élan scientifique à la ceinture, qui est dorénavant à la pointe de la robotique et des biotechnologies.

Apprécié pour ses qualités d'ouverture et d'accessibilité humaine malgré son haut statut, c'est aussi un homme de terrain qu'il est fréquent de rencontrer sur les lieux d'événements, n'hésitant pas à faire le déplacement de son QG sur Cérès jusque Ganymède durant la crise ou jusque Mars pour venir examiner les progrès de l'alliance KORDA, dont il est le principal instigateur. Il est en effet le premier à avancer l'idée de la coalition auprès de son homologue Martien Pyotr Ostapenko.





metier
PRESIDENT
UBC

1m82
TAILLE

ORIGINE
TITAN

CEINTURE
NATION

nom
JONATHAN
LEFEVRE
WILSON

50 ANS
AGE



NO MORE
HUMAN

COMPETENCES

CORPS A CORPS	20
ARMES BLANCHES	20
ARMES A FEU	10
SNIPER	1
TECHNOLOGIES	15
PILOTAGE	20
MEDECINE	10
SAVOIR	15

RICHESSE	0	35
TRANSHUMANISME	0	65
TROMPERIE	5	27
TRAVAUX MANUELS	10	
VIGILANCE	10	55
SANG FROID	5	80
NEGOCIATION	10	80
ATHLETISME	5	

TRANSHUMANISME

INVENTAIRE

ARMURE	SOLDE
3	

FORCE 5

ENERGIE 15

INTELLIGENCE 15

PV 10

DEXTERITE 10

PERCEPTION 8

RELATIONNEL 12

PYOTR OSTAPENKO



C'est le président du congrès de la République de Mars. Membre du parti progressiste, son élection est donc venue comme une grande nouveauté sur Mars. Entre ses ambitions militaires remarquables, son amour de la Patrie et sa volonté progressiste, Ostapenko semble être le compromis choisi par les martiens entre leur patriotisme et leur envie de rompre avec la politique jusqu'alors autoritaire et sans pitié des gouvernements. En remaniant une bonne partie des hauts postes de la Navy, il a apporté le sang neuf dont il incarnait la promesse lors de son élection. Contrairement à son homologue ceinturien, il reste cependant presque toujours dans ses quartiers, d'une part pour assurer le fonctionnement des institutions qui lui sont confiées en sa qualité de Président, mais aussi car ses réformes d'ouverture, bien qu'ayant plu à une bonne partie de la population et notamment aux jeunes, n'a pas non plus été sans rendre mécontent les citoyens martiens les plus traditionalistes, considérant la fin de l'isolationnisme comme une atteinte à l'identité nationale martienne.



METIER
**PRESIDENT
MARC**

TAILLE
1M86

ORIGINE
MARS

NATION
MARS

NOM
**PYOTR
OSTAPENKO**

AGE
41



NO MORE
HUMAN

COMPETENCES

CORPS A CORPS	20	60
ARMES BLANCHES	20	
ARMES A FEU	10	
SNIPER	1	
TECHNOLOGIES	15	35
PILOTAGE	20	
MEDECINE	10	50
SAVOIR	15	75

RICHESSSE	0	30
TRANSHUMANISME	0	
TROMPERIE	5	
TRAVAUX MANUELS	10	
VIGILANCE	10	80
SANG FROID	5	85
NEGOCIATION	10	80
ATHLETISME	5	

TRANSHUMANISME

INVENTAIRE

ARMURE **6** SOLDE

FORCE **12**

ENERGIE **17**

INTELLIGENCE **10**

PV **12**

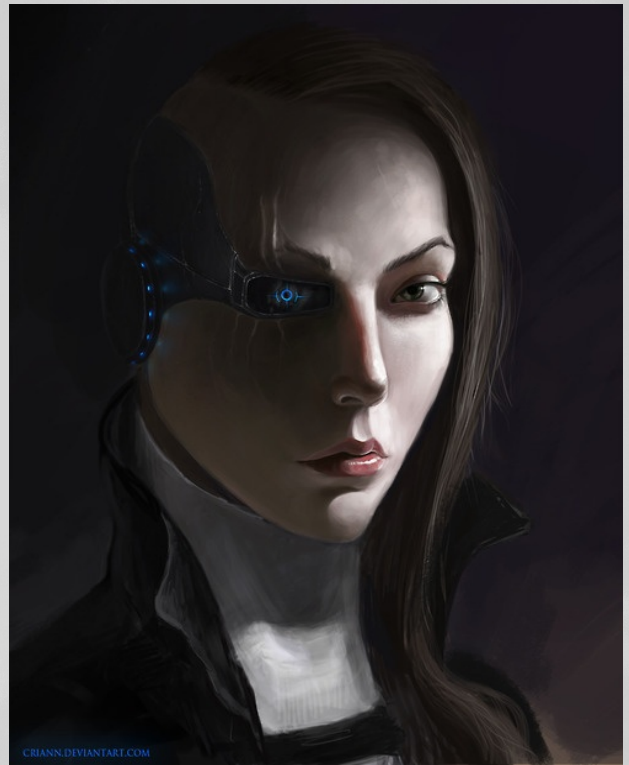
DEXTERITE **8**

PERCEPTION **8**

RELATIONNEL **12**

ANDRA LECLERE ANDERSON

Nouvelle patronne de RMB depuis la disparition mystérieuse de son père, Andra Leclère-Anderson est plus que probablement la personne la plus inatteignable du système solaire, tout en étant de loin la plus influente au sein de l'ONU. Elle vit dans le secret et nul ne sait exactement où elle se trouve et se rend. A l'opposée de son père qui collaborait avec l'ONU pour imposer le MemoTek sur Terre, Andra a choisi d'adopter une approche très autoritaire. Concentrant des effectifs importants, elle possède un pouvoir équivalent à la Secrétaire Général au sein des Nations Unies et a déployé dès son arrivée à la tête de sa Corporation de déployer des milices et des agents de contrôle dont l'objectif commun est de traquer les non porteurs de MemoTek dans les quartiers moyens (délaissant les bas quartiers). Réputée comme froide et calculatrice, on raconte que les gardes choisis pour la protéger seraient lavés de leur mémoire toutes les 3 heures pour éviter toute divulgation d'informations à son sujet. Elle est secrètement mais activement recherchée par le MRC et l'UBC qui souhaiteraient l'abattre et éviter que son emprise sur les terriens ne se transforme en création d'une nouvelle nation surpuissante à la population totalement contrôlée et dirigée contre Mars et la Ceinture, lieux où son pouvoir est nul.





METIER **POG DE RMB** ORIGINE **TERRE**
 TAILLE **1M75** NATION **TERRE**

NOM **ANDRA LECLERE ANDERSON**
 AGE **28**



NO MORE HUMAN

COMPETENCES

CORPS A CORPS	20
ARMES BLANCHES	20
ARMES A FEU	10
SNIPER	1
TECHNOLOGIES	15
PILOTAGE	20
MEDECINE	10
SAVOIR	15

RICHESSE	0	400
TRANSHUMANISME	0	80
TROMPERIE	5	85
TRAVAUX MANUELS	10	60
VIGILANCE	10	85
SANG FROID	5	
NEGOCIATION	10	
ATHLETISME	5	

FORCE
 6

ENERGIE
 11

INTELLIGENCE
 30

DEXTERITE
 10

PERCEPTION
 10

RELATIONNEL
 4

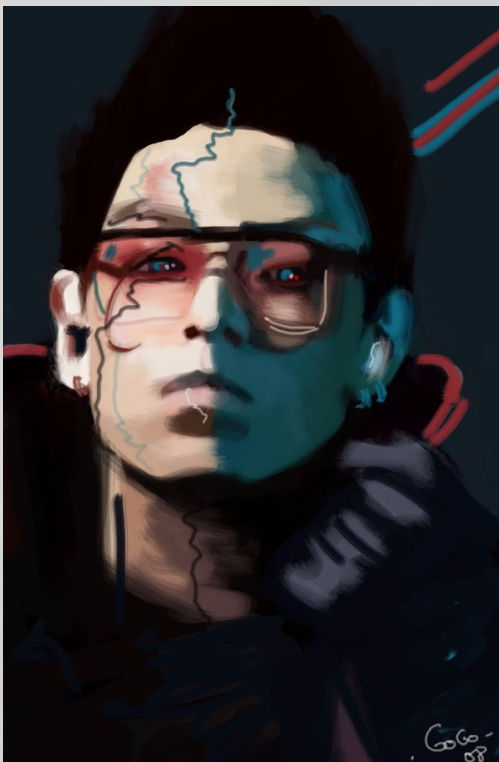
PV
 10

TRANSHUMANISME

INVENTAIRE

ARMURE **6** SOLDE

ADAM PAXTON



Aux origines mystérieuses et au passé trouble aux yeux de la police et du public, le boss de l'OPF est un authentique fanatique. Se faisant lui-même surnommer le « nouveau Dieu des 3 mondes », Adam Paxton est à ce jour l'ennemi public numéro 1 dans la Ceinture. Il a débauché le scientifique Kamil Cezzerski en 2200 pour produire son projet « Fruit Interdit », une substance chimique se révélant être un agent mutagène surpuissant capable de rendre un homme tout aussi agressif que difficile à abattre. Se rendant compte en 2201 que le scientifique commence à subir les effets de ses expériences et souhaitant s'emparer du projet immédiatement, il fomente avec l'ONU un pacte secret visant à se partager le produit en échange d'armement. Le pacte signé, il fait provoquer la chute du vaisseau de Cezzerski sur Ganymède et récupère les échantillons. Dans un coup d'éclat, il tente de se débarrasser de la délégation Hemery-Usness-Holbach-Caesar envoyée à ses trousses en les piégeant dans un vaisseau en chute libre avec son androïde de combat EVE. Il est convaincu que ses actes doivent constituer une réécriture des récits bibliques et que le contrôle de la Ceinture lui revient de droit. Depuis la crise de Ganymède, les agents Usness et Hemery ainsi que les Forces KORDA sont à ses trousses.



METIER
BOSS OPA

TAILLE
1M82

ORIGINE
CENTURE

NATION
AUCUNE

NOM
**ADAM
PAKTON**

AGE
31 ANS



NO MORE
HUMAN

COMPETENCES

CORPS A CORPS	20
ARMES BLANCHES	20
ARMES A FEU	10
SNIPER	1
TECHNOLOGIES	15
PILOTAGE	20
MEDECINE	10
SAVOIR	15

RICHESSE	0	25
TRANSHUMANISME	0	
TROMPERIE	5	80
TRAVAUX MANUELS	10	
VIGILANCE	10	80
SANG FROID	5	65
NEGOCIATION	10	
ATHLETISME	5	58

TRANSHUMANISME

INVENTAIRE

ARMURE	SOLDE
6	

FORCE
15

ENERGIE
15

INTELLIGENCE
10

PV
12

DEXTERITE
5

PERCEPTION
5

RELATIONNEL
15

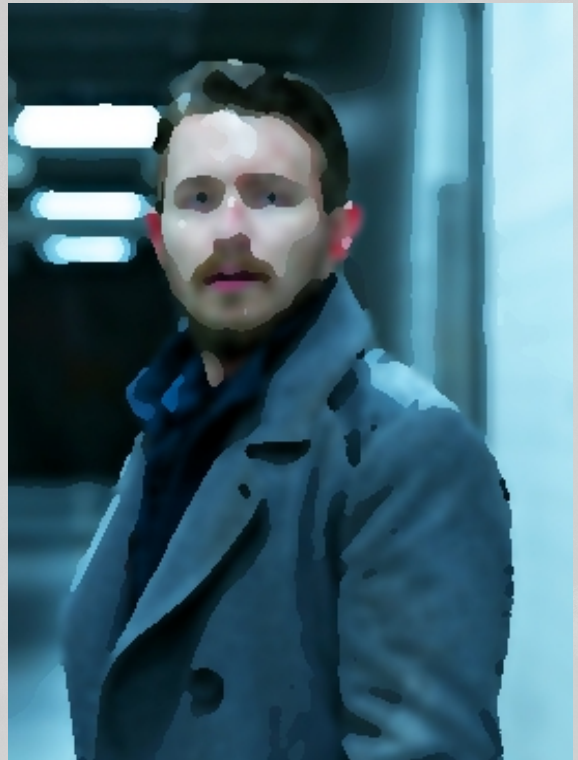
HARRISSON WILLS

Jeune président de l'ONU, il a hérité dès l'âge de 18 ans de la fortune de sa mère, mais aussi des ses actions et responsabilités au sein de Google. Bien que fortement manipulé par Leclère-Anderson, il reste donc très influent sur Terre du fait de son poste à l'ONU et surtout de sa grande importance au board de la plus grosse corporation de la planète. Expert en matière de mensonge, il est d'après les renseignements Martiens et Ceinturiens le point de départ des conspirations avec l'OPF et l'instigateur de la politique autoritaire prônée par RMB au sein des politiques de l'ONU.

En conflit permanent avec Korsgaard depuis plusieurs années, il a abandonné toute tentative d'entente avec ce dernier et considère désormais Korsgaard comme un loup solitaire avec lequel l'ONU ne doit pas échanger ni de paroles, ni de balles.

Comme beaucoup de dirigeants terriens, il ne sors jamais de ses bâtiments personnels et ne se déplace qu'au sein de cortèges de sécurité démentiels de par leur densité.

Il a aussi tendance à déléguer lors de ses apparitions publiques. Il n'apparaît jamais aux yeux de tous et la totalité de ses apparitions en discours et dans la presse sont en gérées par ses porte-parole.





metier
PRESIDENT ONU
TAILLE
1M81

ORIGINE
TERRE
NATION
TERRE (GOOGLE)

nom
HARRISSON WILLS
AGE
38



NO MORE HUMAN

COMPETENCES

CORPS A CORPS	20
ARMES BLANCHES	20
ARMES A FEU	10
SNIPER	1
TECHNOLOGIES	15
PILOTAGE	20
MEDECINE	10
SAVOIR	15

RICHESSE	0
TRANSHUMANISME	0
TROMPERIE	5
TRAVAUX MANUELS	10
VIGILANCE	10
SANG FROID	5
NEGOCIATION	10
ATHLETISME	5

100
55
60
85
50

FORCE: 5

ENERGIE: 10

INTELLIGENCE: 15

PV: 10

DEXTERITE: 10

PERCEPTION: 12

RELATIONNEL: 8

TRANSHUMANISME

INVENTAIRE

ARMURE SOLDE

HADRIAN LANSBRIGHT

Ancien pilote d'élite de Mars et de la Ceinture, Hadrian Lansbright est depuis 2196 l'Amiral de la flotte Ceinturienne et Capitaine de son vaisseau-mère, l'*UBC Altair*. Connu pour son caractère froid et peu exubérant, il se distingue par son charisme et son autorité naturelle qui lui ont permis de s'imposer au sein des armées de Mars et la Ceinture. A l'issue de 15 ans de services au sein de la Navy du MRC, il a obtenu comme tous les soldats d'origine étrangère la possibilité de prendre une retraite militaire ou de partir ailleurs. Il a alors rejoint la Ceinture et sa flotte en tant que capitaine d'escadron civile. Il a très vite gravi les échelons jusqu'à atteindre son rang actuel et le capitanat du plus important vaisseau de la flotte. Il entretient de très bonnes relations avec le président Lefevre-Wilson, qui lui accorde une totale confiance, et avec Asher Hemery, ancien chef de la police de l'UBC et père de Barclay, que Hadrian a promu au sein de la flotte afin de permettre à son équipage le voyage au sein de vaisseaux militaires et à qui il fournit régulièrement des hommes pour entretenir le vaisseau des agents Hemery et Usness, le *KORDA Lilith*.





metier
**AMIRAL
UBC**

1m88
TAILLE

ORIGINE
CEINTURE

MARS PUIS
CEINTURE

NATION

nom
**HADRIAN
LANSBRIGHT**

49
AGE



NO MORE
HUMAN

COMPETENCES

CORPS A CORPS 20	80	RICHESSE 0	27
ARMES BLANCHES 20		TRANSHUMANISME 0	
ARMES A FEU 10	80	TROMPERIE 5	
SNIPER 1		TRAVAUX MANUELS 10	
TECHNOLOGIES 15	55	VIGILANCE 10	40
PILOTAGE 20	45	SANG FROID 5	75
MEDECINE 10		NEGOCIATION 10	
SAVOIR 15	55	ATHLETISME 5	75

TRANSHUMANISME

INVENTAIRE

ARMURE
4

SOLDE

FORCE
16

ENERGIE
91

INTELLIGENCE
15

PV
13

DEXTERITE
10

PERCEPTION
10

RELATIONNEL
4

SHINJI

HOGANE

Shinji Ogane est le chef du clan Toratanjou, le clan Yakuza le plus influent du Japon et du système solaire en général. Avec son sang froid plus que discutable et sa tendance à l'amour propre exacerbé, il est celui qui a lancé l'exportation des activités de son clan vers les autres astres du système, en commençant par Cérés et Phœbé dans la Ceinture. Se considérant comme le seul véritable chef légitime dans son pays d'origine, il a investi de gros moyens pour que son clan soit en mesure de tenir des territoires sur le long terme et de façon totale. Ainsi, passer d'un quartier lambda à un quartier détenu par Toratanjou revient à passer une authentique douane, ce qui a permis au clan de s'enrichir et d'asseoir son pouvoir sur les zones qu'il contrôle au dépens des entités officielles.

Malgré ses décisions d'expansion vers les autres nations, il ne quitte jamais le Japon et n'a jamais quitté la Terre, privilège qu'il laisse à son fils Takeshi, qui est aussi son bras droit et celui qui s'occupe pour lui des voyages vers la Ceinture et les antennes à l'étranger du clan Toratanjou.





metier **BOSS**
TORATANJOU

1m82
TAILLE

ORIGINE **TERRE**

TERRE
NATION

nom **SHINJI**
HOGANE

52
AGE



NO MORE
HUMAN

COMPETENCES

CORPS A CORPS	20	40
ARMES BLANCHES	20	40
ARMES A FEU	10	40
SNIPER	1	
TECHNOLOGIES	15	
PILOTAGE	20	
MEDECINE	10	
SAVOIR	15	40

RICHESSE	0	30
TRANSHUMANISME	0	
TROMPERIE	5	
TRAVAUX MANUELS	10	
VIGILANCE	10	60
SANG FROID	5	
NEGOCIATION	10	
ATHLETISME	5	85

TRANSHUMANISME

INVENTAIRE

ARMURE **5** SOLDE

FORCE **20**

ENERGIE **105**

INTELLIGENCE **10**

PV **14**

DEXTERITE **10**

PERCEPTION **5**

RELATIONNEL **5**

SETAG

FERRUS



L'homme de métal, au sens propre. Enfant des bas quartiers de Cérés survivant au départ de son petit commerce, il se lance dans la vente et le trafic de pièces métalliques qu'il trouve ou vole dans les rues. Ce nouveau commerce, tout aussi illégal que rentable, l'aidera à se construire une importante fortune mais lui attirera aussi les foudres de la police. Pour pouvoir continuer son commerce, il négocie l'intégration de la police en échange de la liberté de pouvoir commerce, ce qui, après quelques versements monétaires plus ou moins légitimes, aboutit à sa situation actuelle. Setag Ferrus est maintenant un authentique homme-machine qui parle au travers d'un synthétiseur vocal intégré dans sa trachée et se meut grâce à de multiples implants en métal. Il est désormais agent bien placé dans la police publique ceinturienne et est un partenaire régulier du duo star Hemery-Usness.

Il est accompagné au quotidien par un voutour robotique en acier qu'il a lui-même construit. Il est ainsi aisé de comprendre à quel point il est un fanatique notoire en ce qui concerne la technologie non cybernétique.



METIER
**TECHNICIEN
POLICE UBC**

1M78
TAILLE

ORIGINE
CERES

CEINTURE
NATION

NOM
**SETAG
FERRUS**

42
AGE



NO MORE
HUMAN

COMPETENCES

CORPS A CORPS	20
ARMES BLANCHES	20
ARMES A FEU	10
SNIPER	1
TECHNOLOGIES	15
PILOTAGE	20
MEDECINE	10
SAVOIR	15

RICHESSE	0	50
TRANSHUMANISME	0	85
TROMPERIE	5	
TRAVAUX MANUELS	10	80
VIGILANCE	10	
SANG FROID	5	60
NEGOCIATION	10	
ATHLETISME	5	

TRANSHUMANISME

INVENTAIRE

ARMURE SOLDE

FORCE **8**

ENERGIE **15**

INTELLIGENCE **14**

PV **11**

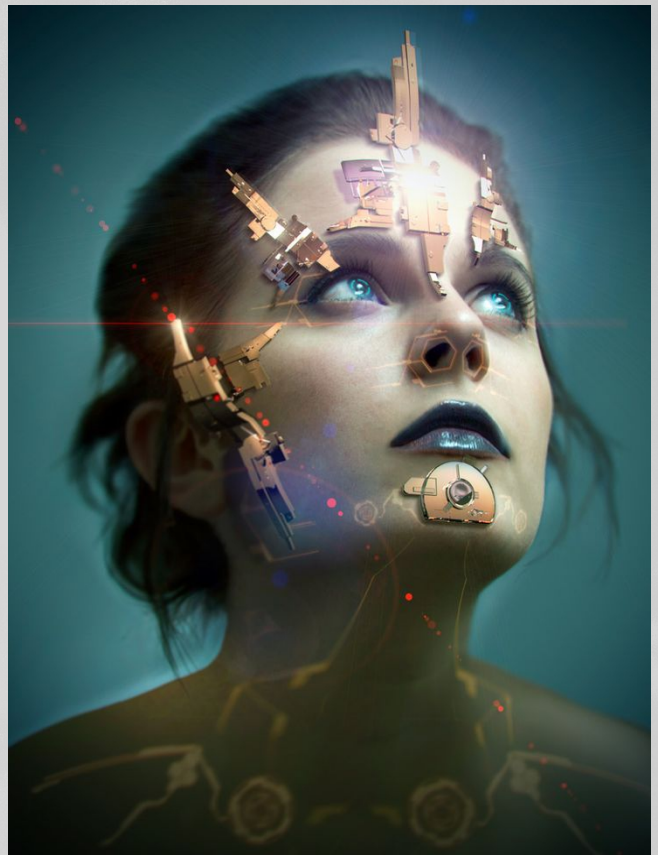
DEXTERITE **15**

PERCEPTION **10**

RELATIONNEL **5**

ALIA ROSSITER

Alia Rossiter est la plus redoutable et la plus célèbre des Memory-Guardians sur Terre. Elle concentre ses actions dans sa ville natale de Baltimore, qu'elle a à elle toute seule plongé dans le chaos en désactivant à plusieurs reprises les systèmes MemoTek et en en prenant le contrôle pour retourner la population contre le gouvernement des Nations Unies. Cependant, son principal fait d'armes reste son infiltration au sein du OG de RMB à Paris ayant mené à une destruction de plusieurs serveurs mémoriels globaux alors qu'elle s'était chargée de faire disjoncter les MemoTek de plusieurs gardes pour les forcer à s'en prendre aux systèmes. Considérée comme ennemie publique majeure par l'ONU, elle est activement recherchée par le gouvernement et les agences de police mais son efficacité et sa couverture ont pour l'instant raison des systèmes de recherche, d'autant plus qu'elle possède également un point d'appui à Londres où Korsgaard serait prêt à l'accueillir, symbolisant du même coup sa rivalité avec le gouvernement global. De plus, elle s'est constituée un grand réseau qui, en tant qu'opposante au gouvernement terrien, comporte une protection promise par le MRC lui-même.





metier
**METRO
GUARDIAN**

1m74
TAILLE

ORIGINE
TERRE

**TERRE
REBELLE**
NATION

nom
**ALIA
ROSSITER**

29
AGE



NO MORE
HUMAN

COMPETENCES

CORPS A CORPS 20	50	RICHESSSE 0	20
ARMES BLANCHES 20		TRANSHUMANISME 0	
ARMES A FEU 10	40	TROMPERIE 5	65
SNIPER 1		TRAVAUX MANUELS 10	
TECHNOLOGIES 15	40	VIGILANCE 10	55
PILOTAGE 20		SANG FROID 5	20
MEDECINE 10		NEGOCIATION 10	
SAVOIR 15	55	ATHLETISME 5	85

TRANSHUMANISME

INVENTAIRE

ARMURE **6** SOLDE

FORCE
10

ENERGIE
45

INTELLIGENCE
15


PV
11

DEXTERITE
15

PERCEPTION
10

RELATIONNEL
5

HISTOIRES FAMILIÈRES



'L'histoire se fait au fil des calendriers ;
mais les histoires sont hors du temps.'

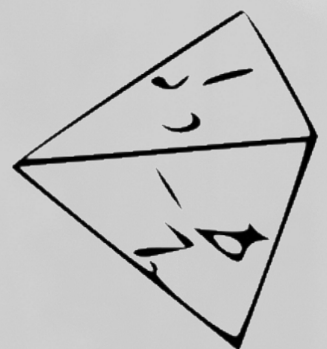
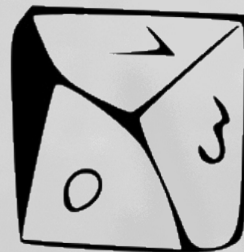
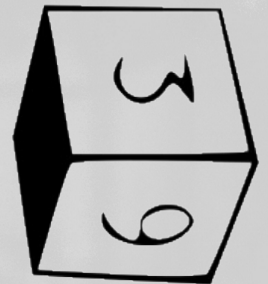
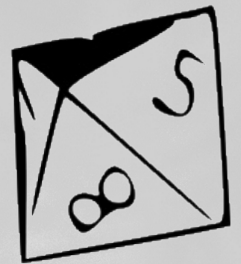
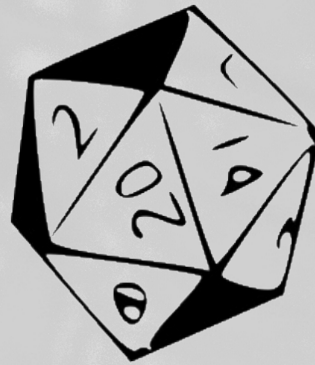
Elisabeth Vonarburg

ACTION ET SCENARIO

Pour conclure ce manuel, vous pourrez trouver ici 1 scénario pré-conçu pour vos parties de *2200 : No More Human*. Ce scénario ne seront que peu détaillé. Il ne vous sera fourni ici que le déroulement logique de l'histoire et les relations entre les personnages ainsi que le cadre global, il reviendra alors au Maître de Jeu de mettre en application ce scénario s'il souhaite le faire jouer, en partant du principe que ce dernier soit déjà suffisamment expérimenté pour pouvoir utiliser les données fournies ici. Cette partie s'adresse donc aux Maîtres de Jeu confirmés.

Le scénario proposé ici a une influence directe sur le déroulement de l'histoire du monde de *2200* ou sur le passé de certains personnages importants. Si vous souhaitez, en tant que Maître de Jeu, faire jouer ce scénario et les poursuivre par une campagne, vous pourrez donc avoir à modifier certains éléments de l'univers en conséquence du déroulement de votre scénario. Par exemple, si l'équipe périt au cours de *Chute et Ascension*, la conspiration de la Terre pourrait ne jamais être découverte et les forces KORDA ne pas être fondées.

Des scénarios additionnels sont disponibles sur le site de *2200* (voir annexes).



CHUTE ET ASCENSION

AVANT PROPOS

Ce scénario correspond aux événements vécus par l'unité des agents Hemery et Usness lors de la crise de Ganymède. De par la crise globale que cette période représente et l'ensemble des actions qu'elle engendre en font de loin le meilleur scénario d'introduction à 2200, son système et son univers. Cependant, il requiert de la part du Maître de Jeu une importante maîtrise afin de ne pas laisser les potentielles variations engendrées avec le *lore* original détruire la cohérence globale de l'univers. Pour les joueurs, une simple connaissance des 3 grandes entités politiques et du niveau technologique approximatif suffira.

PERSONNAGES

Ce scénario ne permet pas aux joueurs d'incarner un terrien. En revanche, le groupe doit comporter au minimum un ceinturien et un martien. Un nombre de 3 à 5 joueurs est conseillé pour une partie fluide. Dans le cadre historique, les personnages *Barclay Hemery*, *Sensuo Usness* sont marquants dans cette période, leur présence comme personnages pré-tirés pour les joueurs est donc recommandée. De même, *Setag Ferrus* est aussi un personnage que vous pouvez proposer à vos joueurs ici.

DURÉE

Ce scénario a une durée pouvant être comprise entre 3 et 15 heures, en fonction des agissements de vos joueurs et/ ou de leur taux de survie aux différents dangers.

SITUATION INITIALE

Avant d'arriver sur Ganymède, les soldats martiens sont contactés dans leur vaisseau par le président Ostapenko en personne, qui leur explique la situation : ils sont envoyés sur Ganymède pour collaborer avec un ou plusieurs agents de la Ceinture afin d'explorer les décombres d'un lieu d'impact de vaisseau. Leur mission est d'enquêter sur les raisons de l'impact et de déterminer à qui appartenait ce vaisseau. On leur explique également que, malgré le statut partagé des laboratoires touchés par l'impact, ils sont en territoire ceinturien et donc sous responsabilité des agents ceinturiens qui les accompagnent. Peu après, ils sont mis en contact à distance avec les dits agents de la ceinture (qui auront été briefés par le maître de jeu auparavant sur ce qu'ils savent de la situation). Les ceinturiens ne disposent pas de beaucoup plus d'informations que les Martiens, si ce n'est qu'il savent qu'une délégation terrienne a été envoyée plus tôt avec un agent ceinturien en inspection.

PREMIERE FOUILLE

Une fois arrivés sur Ganymède, les martiens vont retrouver les ceinturiers. Ils peuvent alors patienter quelques minutes ensemble en interrogeant les quelques témoins de l'impact encore en vie avant l'heure de leur tour d'inspection. Ils ne pourront pas obtenir d'informations significatives, sauf s'ils sont assez chanceux pour interroger la personne ayant vu une silhouette sauter du vaisseau et s'écraser sur le sol quelques secondes avant le crash.

Une fois sur le lieu du crash, ils pourront d'abord, sur réussite d'un jet de vigilance ou perception, trouver un survivant dans les décombres. Il faudra alors une bonne performance du potentiel médecin ou sauveteur de l'équipe pour le maintenir en vie jusqu'à arrivée des secours. Pendant ce temps, les autres membres du groupe pourront observer les alentours et déceler de multiples traces noires qui, si elles font l'objet d'une analyse par un personnage possédant un scanner biologique, se révéleront contenir des cellules non répertoriées dans les bases de données. Plus loin, ils pourront accéder aux quartiers de l'occupant du vaisseau et y trouver, s'ils sont assez efficaces malgré le désordre ambiant, un terminal contenant un message vidéo, probablement un journal de bord. On y voit un homme assez vieux, portant une blouse et déclarant être Kamil Ceszerszki. Il dit aussi être en train de perdre le contrôle de son projet et faire ce journal pour tenir compte de la situation en cas d'accident. Après plusieurs explications aux termes techniques incompréhensibles, il dit se

Préparer à livrer son travail à son commanditaire. Le terminal, qui montrait des signes de faiblesse, explose dans les mains du personnage le tenant avant la révélation du nom ; Si les joueurs trouvent un moyen de l'en empêcher, le nom de l'OPF et Adam Paxton leur sera révélé. Ils pourront alors décider d'en faire part à leur supérieurs, ce qui leur permettra de sauter directement de ce point à la partie *Rise&Fall* de ce scénario.

Si, au contraire, les joueurs décident d'aller d'abord explorer le bas du vaisseau, à l'opposée des cabines, ils pourront d'abord trouver de grandes traces de griffes enduites de la même substance noire que les traces aperçues auparavant. Ils pourront aussi tomber sur des traces de bottes (potentiellement reconnaissable comme celle des marines de la Terre) et des sachets d'échantillonnage vide laissés en plan et estampillés ONU. Plus loin, en arrivant dans la partie laboratoire du vaisseau, ils trouveront en plus de multiples substances organiques un cadavre. C'est celui de l'agent ceinturier envoyé avec la délégation terrienne ce matin. Peu après, ils seront interrompus par l'irruption d'un marine de l'ONU fuyant à toute vitesse en direction de la sortie (d'où viennent les joueurs). Si les PJ le suivent, ils échapperont à une menace et pourront dialoguer avec lui. Il prétend faire partie de la délégation du matin, dévastée par une créature (en réalité, il est venu collecter les restes du projet fruit interdit). Sinon, ils tomberont nez-à-nez avec une créature invincible.

La créature est un humanoïde d'une forme indicible et à la peau sombre. Les PJ ne réussiront en aucun cas à le blesser, leur balles semblant ricocher sur lui. Seule l'électricité semble l'affecter un peu, ce qui pourra être utilisé pour sécuriser une fuite.

LE SOMMET

Cette partie n'a pas lieu si les joueurs ont découvert l'implication de l'OPF via le journal de bord.

Suite aux récents événements, les dirigeants des 3 nations décident d'organiser un sommet, qui se déroule sur Terre et est présidé par la secrétaire générale de l'ONU. Au cours de cette réunion, les différents acteurs échangeront sur ce qu'ils savent de la situation, au Maître de Jeu de déterminer si certains éléments peuvent s'ajouter ici. Le discours de la secrétaire terrienne pourra avoir tendance à diverger de celui de son soldat croisé auparavant par les PJ de façon légère, ce qui ne devrait pas manquer d'éveiller leurs soupçons. La réunion se conclut comme elle a commencé et les PJ retournent sur Ganymède afin de pouvoir procéder à une seconde inspection si leur 1^{ère} était incomplète ou peu concluante à leurs yeux.

RISE AND FALL

Les PJ sont de retour sur Ganymède, et sont en route pour une seconde inspection, qui pourra leur apporter les indices qu'ils auront loupé auparavant. Au cours de celle-ci, ils surprennent un étrange individu muni d'un bouclier magnétique le protégeant des balles courir à toute allure vers l'issue la plus

Proche. S'ils n'arriveront pas à l'arrêter, un jet de dextérité facile leur permettra de se hisser dans le vaisseau dans lequel s'est engouffré l'homme. Si les PJ ont découvert l'indice du journal de bord et en ont empêché l'explosion, ils auront déclenché une vigilance dans la station et seront avertis de l'intrusion de ce vaisseau, qu'ils pourront aborder. Vos joueurs pourront alors décider dans ce cas d'aborder le vaisseau et suivre le même chemin que dans l'autre option ou de détruire le vaisseau dans un combat spatial. Si les joueurs abordent le vaisseau (où y pénètrent en rattrapant l'homme aperçu), ils auront à se débarrasser successivement d'une dizaine de soldats lourdement armés. Après cela, ils arriveront dans une grande salle contenant des serveurs et un grand écran, sur lequel apparaît Adam Paxton, qui au terme d'un discours fanatique et égocentrique déclarera avoir quitté le vaisseau à bord d'une capsule et amorcé la chute libre du vaisseau. L'écran se coupe et les PJ doivent vaincre l'unité EVE, un robot de combat très puissant avant que le vaisseau ne s'écrase. Le pilote du groupe devra aussi se rendre aux commandes de l'appareil pour empêcher l'impact avec un jet de pilotage. S'il réussit bien, il pourra même se poser sur la créature aperçue avant qui errait, et ainsi la détruire par l'énergie nucléaire du réacteur. Suite à cela, une analyse des serveurs relèvera la conspiration OPF/ Terre, reposant sur un pacte d'armement mutuel : vaisseaux pour l'OPF, le projet de Ceszerszki pour l'ONU

ANNEXES

HEZAKO

LE JDR

Avant de se lancer dans l'univers de *2200: No More Human*, il est préférable pour un joueur débutant ou une personne ne connaissant pas le JDR (Jeu de Rôle), de se pencher sur cette brève section pour commencer à comprendre les tenants et aboutissants du jeu. Pour obtenir de plus amples explications et des informations plus approfondies, une liste de liens vers des sites/pages sur le JDR est disponible en Annexes de ce manuel. Ainsi le jeu de rôle, comme son nom l'indique, est pour faire simple une forme de jeu vous invitant à vous mettre dans la peau d'un personnage de votre création et de jouer son rôle (comme le ferait un acteur d'improvisation) au sein de situations régies par le "maitre du jeu", un joueur spécial responsable des autres personnages de l'univers mais aussi du déroulement des événements et du bon déroulement de la partie dans le cadre des règles du jeu. Cependant contrairement à un acteur, les joueurs décrivent les actions et réactions physiques de leur personnage respectif. La résolution de la plupart des actions est soumise à une forme de hasard grâce aux dés. Ainsi, un lancer de dés peut aider à déterminer si un personnage réussit ou non son action. Le hasard n'est cependant pas total. En effet, les diverses caractéristiques et aptitudes d'un personnage, énoncées sur sa

feuille de personnage (un genre de carte d'identité du perso), peuvent influencer la réussite d'une action. Au-delà de ces notions, il est important pour un joueur de se mettre dans la peau de son personnage d'un point de vue mental. Si un joueur (souvent abrégé PJ) dispose d'une information que son personnage n'est pas sensé avoir, il doit faire réagir son personnage en faisant abstraction de cette information. Bien sûr cela n'empêche pas les joueurs de pouvoir sortir de leur rôle par moments, le but restant avant tout que les parties soient amusantes et conviviales.

Le mieux pour comprendre le JDR reste bien sûr de discuter avec d'autres joueurs, surtout lorsque l'on débute, il est toujours bon de s'entourer de joueurs un peu plus expérimentés.

LIENS UTILES

LE JDR

Site officiel de 2200, pour toutes les extensions et informations annexes (mise en ligne le 15 Août 2018) :

<https://neorollistesjdr.wixsite.com/2200nmh>

Site de la communauté Néo-Rolliste, association de jeu de rôle en ligne :

<https://neorollistesjdr.wixsite.com/nrjdr>

Roll20, interface tout-en-un pour des parties de jeu de rôle en ligne :

<https://roll20.net/>

RPGFrance, l'actualité du jeu de rôle en français :

<http://www.rpgfrance.com/>

Zone Geek, anecdotes et vulgarisation du JDR :

<https://www.youtube.com/channel/UCvnet2J65moaBiRmh82xOCg>

LA SCIENCE FICTION

Les œuvres qui ont inspiré 2200.

Œuvres littéraires :

- William Gibson, Neuromancer
- James S.A. Corey, L'éveil du Léviathan
- Richard Morgan, Carbone Modifié
- Frank Herbert, Le cycle de Dune
- Philip K. Dick, Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?
- Masamune Shirow, Ghost in the Shell
- Ray Bradbury, Fahrenheit 451

Œuvres audiovisuelles :

- Cowboy Bebop, par Sunrise
- Remember Me, par Dontnod Entertainment
- Mirror's Edge, par Dice
- Her, par Spike Jonze
- Ex Machina, par Alex Garland

Jeux de rôle :

- Cyberpunk 2020 et Cyberpunk v3
- Le Dernier Bastion, pour le système de jeu
- Shadowrun
- CyberGeneration
- Deep Space
- FireStorm



METIER

TAILLE

ORIGINE

NATION

NOM

AGE



NO MORE
HUMAN

COMPETENCES

- CORPS A CORPS 20
- ARMES BLANCHES 20
- ARMES A FEU 10
- SNIPER 1
- TECHNOLOGIES 15
- PILOTAGE 20
- MEDECINE 10
- SAVOIR 15

- RICHESSE 0
- TRANSHUMANISME 0
- TROMPERIE 5
- TRAVAUX MANUELS 10
- VIGILANCE 10
- SANG FROID 5
- NEGOCIATION 10
- ATHLETISME 5

TRANSHUMANISME



INVENTAIRE

ARMURE

SOLDE



METIER

TAILLE

ORIGINE

NATION

NOM

AGE



PERSONNALITE

PORTRAIT

HISTOIRE

TRAITS

APPARENCE

CARACTERISTIQUES

NOM

TYPE

CAPACITE

.....
□ A □ B □ C

.....

