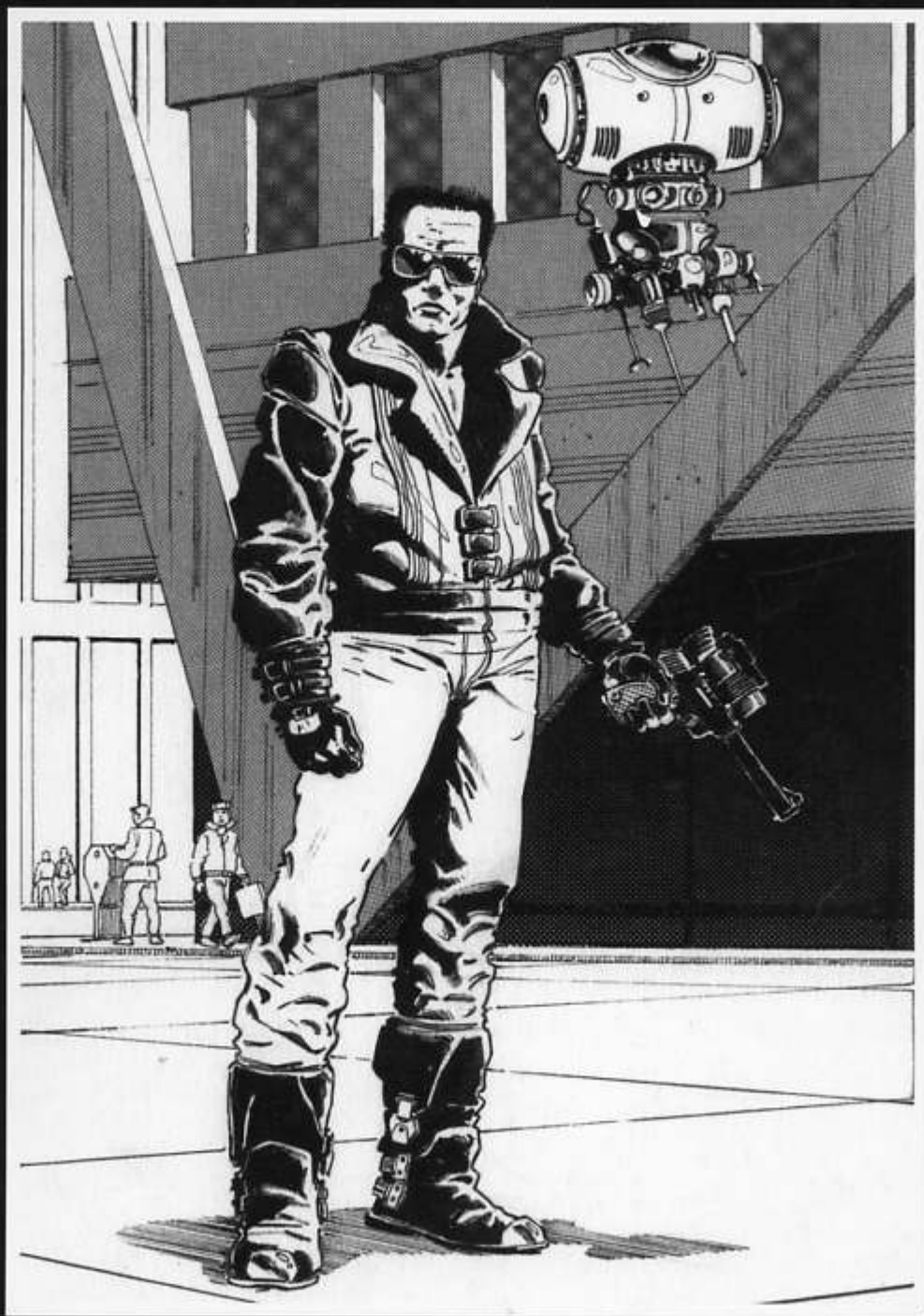


Heavy Metal

Les U.R.C.



Livret 3

3.1.0 Création d'une URC

Nous ne saurions trop vous conseiller de vous munir d'un crayon, d'une gomme, de dés (à six et dix faces), ainsi que d'une feuille d'URC vierge (vous en trouverez un exemplaire sur une feuille séparée) avant de lire ce qui suit. Il est en effet bien plus facile pour la compréhension du texte, et pas beaucoup plus long, de créer une URC tout en étudiant point par point les différentes caractéristiques qui définissent un personnage de ce type.

3.1.1 Choix du châssis

Il existe quatre types de robots. Les Blanks, qui servent à remplacer les êtres humains ne sont pas des URC (elles sont peut être cybernétiques mais n'ont aucun rôle à jouer dans la lutte contre les égarés). Il reste donc 3 types d'URC. Définissons-les tout d'abord en quelques mots.

Screwdrivers: Ils servent à éradiquer les égarés au comportement subversif ou violent qui risquent de mettre en péril la vie des animaux Homo Sapiens, de robots ou de propriété appartenant à la collectivité. Ce sont de véritables machines à tuer, équipées des options offensives les plus performantes.

Nightcrawlers: Lorsqu'il faut infiltrer une organisation, enquêter discrètement sur un fait étrange, filer un égaré jusqu'à la planque de son groupe, l'Ordinateur Central (OC) fait appel aux Nightcrawlers. Ce type d'URC à part entière est polyvalent, assez bien équipé pour combattre et bien plus discret que ses collègues Screwdrivers.

Type de châssis	Coordination	Force	Fréquence	Réflexes
Screwdriver.....	+2.....	+2.....	-2.....	+1.....
Nightcrawler.....	+1.....	-1.....	+1.....	+2.....
Glitter.....	+0.....	+0.....	+3.....	+0.....

Glitters: C'est à ces URC que revient le droit de discuter avec les animaux Homo Sapiens, de leur faire avaler tout ce que l'OC peut décider et ce sont elles qui sont responsables de la propagande pro-robot. Ils sont considérés comme des URC à part entière et sont souvent affectés à des missions nécessitant une grande part de diplomatie.

UNIVERSOPOLITAN

Le magazine de la femme moderne

N°187, FEVRIER 2040

Editorial, par Janine Roseval:

Cela fait maintenant cinq ans que les URC sont parmi nous, mais jamais la mode ne les a tant suivies que ce printemps. Suivies, dépassées et surtout... imaginées, puisque la réalité pure serait bien décevante. Il y a, bien sûr, autant de modes qu'il y a d'URC. Mais il n'importe... La mode URC, même si elle sort tout droit de l'imagination de nos créateurs, a bien du charme cette année... Lire pages 34 à 53.

La tendance, nous l'appellerons ainsi, dépasse cependant ces épaulettes noires et ces vestes cintrées - fort jolies d'ailleurs - que nous proposent les créateurs. Il y a en ce moment dans l'air une nouvelle façon de vivre, une nouvelle - disons - philosophie, qui ne durera peut être que le temps d'un printemps, et que j'appellerai le syndrome URC. En effet quoi de plus féminin - dans le sens de la maîtrise, bien entendu, maîtrise parfaite de soi-même, de son temps, de ses émotions, de son âge aussi - qu'une URC femelle (quel vilain mot !). La femme que nous aimerions être, insoumise au temps, insoumise aux hommes, insoumise aussi aux émotions trop fortes... (qui a jamais vu une URC faire une crise d'hystérie ou une dépression nerveuse?

Et qu'on ne me dise pas, comme le font certaines, jalouses sans doute de ces rivales qui ne filent pas leurs collants et qui n'ont pas besoin de régime, que les URC ne sont que des machines, qu'elles n'ont pas d'amour ou d'émotions, que ce ne sont que des impulsions électroniques qui courent entre leurs neurones artificielles... En effet, qu'est ce que l'être humain sinon une machine ? Une machine de chair et de sang peut-être, mais basée exactement sur le même principe - où l'amour et les émotions ne sont créées que par des transferts d'hormones. Quelle différence avec les impulsions électromagnétiques ? C'est peut être la définition du mot artificiel qu'il faudrait revoir... Et quand je vois certaines - ou certains - je me dis que dans certains cas un peu d'artificiel arrangerait bien les choses... Pensez à votre chef de service ! Vous voyez ce que je veux dire...

Trêve de plaisanterie, la société Oxygène qui met au point ces petits bijoux cybernétiques a aussi d'autres branches de fabrication: intelligence artificielle, robots ménagers - beaucoup des derniers progrès qui nous ont bien simplifié la vie ces derniers temps viennent de la société Oxygène. Laura Anderson, l'attachée de presse d'Oxygène France (Lire l'interview en page 10) nous a confié que la vie quotidienne des femmes était une des préoccupations constantes des équipes techniques. Sans faire de l'optimisme à tout crin, tout cela augure bien des années à venir... Les années 40 seront URC ou ne seront pas. N'en déplaise aux grincheux, les URC sont bel et bien notre passeport pour un monde meilleur...

Bien que le choix du châssis soit l'entière responsabilité du joueur, il doit aussi prendre connaissance des divers modificateurs qui s'y appliquent. Les termes "Coordination", "Force", "Fréquence" et "Réflexes" représentent des caractéristiques et seront définis plus loin (il serait d'ailleurs de bon ton de lire leurs définitions pour faire

le choix du châssis qui convient le mieux au robot que vous voulez créer et à votre façon de jouer).

Nous allons, pour simplifier la compréhension des règles, créer une URC de type Screwdriver. Nous la surnommerons FAF-KILLER.

"Contact !!!"

Les égarés utilisaient vraiment n'importe quoi comme armement... Les détonations que percevait l'URC Screwdriver Adolf Chombier 2.4 ne pouvaient provenir que d'un Citizen-Gun. Bizarrement, il lui semblait que les tirs ne lui étaient pas destinés. Adolf 2.4 pensa. Cela lui prit un certain temps, mais il lui sembla soudain évident que les égarés étaient en train d'éliminer quelques otages comme ils avaient promis de le faire. Adolf rangea ce renseignement dans un coin de sa mémoire. Après tout, chose promise chose due, ces égarés avaient au moins le sens de la parole donnée. Cela pourrait bien leur servir le moment venu, et même peut être jouer en leur faveur.

Adolf enclencha sa ROM de secours, cette périphérie qui lui permettait de ne pas être sourd, muet, idiot, immobile et surtout con pendant les dix secondes fatidiques que nécessitait l'installation de sa ROM de combat. Il se dirigea doucement dans l'ancien théâtre ruiné en effectuant les sommations d'usage:

"Je suis l'Unité Cybernétique Adolf Chombier 2.4! Rendez vous! Vous êtes cernés. Vous contrevenez aux législations quant à l'utilisation d'armes à feu sur les citoyens! Ne m'obligez pas à user de la force dont je dispose. Sortez tous à quatre pattes les uns derrière les autres en baissant la tête! Et que je ne vous prenne pas à copier sur vos petits camarades!"

A vrai dire, Adolf ne comprenait pas pourquoi il parlait tout le temps lorsqu'il combattait. Mais c'était ainsi, et il faisait avec. Il espérait simplement que ce léger défaut de programmation n'allait pas lui faire du tort durant l'interpellation des coupables. Il arma son Target 66 et poussa la porte du théâtre. Celui-ci était plongé dans l'obscurité totale...

"Bon, où êtes vous! Je ne vous vois pas! Ce n'est pas drôle, et ce

3.1.2 Détermination des caractéristiques

Chaque URC est définie par cinq caractéristiques. Trois sont similaires à celles dont sont dotés les animaux (Force, Réflexes et Coordination), la Fréquence remplace la Volonté des animaux et la Capacité Mémoire est une variable propre à toutes les machines. Avant de découvrir la façon dont vous allez déterminer les valeurs de ces caractéristiques, commençons tout d'abord par les définir.

Capacité Mémoire: Pour fonctionner, une URC doit disposer de logiciels (ou programmes) qui lui permettent d'entrer en interaction avec le monde extérieur. C'est de la Capacité Mémoire du robot que dépend le nombre maximum de programmes qu'il peut faire "Tourner" en même temps, ainsi que leur complexité. Toutes les actions entreprises par un robot le sont à l'aide d'un programme. Une trop faible Capacité Mémoire risque de gêner sensiblement une URC, et pas seulement si elle doit entrer en interaction non-offensive avec des animaux Homo

Sapiens: Tirer sur une cible mobile tout en courant et en essayant de ne pas être pris, à son tour, pour cible, requiert un programme d'une très haute technicité (et donc grand consommateur de Capacité Mémoire).

Coordination: La réussite de toutes les actions entreprises par un robot et qui dépendent de la relation entre un sens et le déplacement d'une partie du corps tiendra compte de la Coordination du personnage. Exemple: Tirer sur une cible demande un lien entre la vue (l'œil) et l'arme (la main qui la tient), la Coordination aura donc beaucoup d'importance pour définir les résultats d'un tir.

Force: Tout ce qui peut représenter la solidité du châssis d'une URC et sa puissance motrice l'est par la Force. Résister aux coups, aux balles, courir ou soulever une lourde charge dépend de la Force.

Fréquence: Le cerveau du robot est cadencé à une certaine Fréquence. Plus cette valeur est haute, plus le cerveau réfléchit vite. Ce n'est pas à proprement parler de l'intelligence, mais cela affecte beaucoup la façon dont les URC s'expriment, retrouvent des informations placées en mémoire et réagissent promptement à des stimuli intellectuels.

Réflexes: A l'inverse de la Fréquence, qui détermine uniquement la vitesse de déplacement des informations dans le cerveau, les Réflexes définissent la rapidité et la précision du système "nerveux" de l'URC. Plus les Réflexes sont hauts, plus le robot sera prompt à réagir à une information venant de l'extérieur. Exemple: Des Réflexes importants permettront d'esquiver un coup et de contre-attaquer quasi-immédiatement mais il ne sera pas possible au robot d'analyser la source de l'attaque, son type ou ses intentions. Ceci est du domaine de la gestion d'informations et dépend de la Fréquence.

Maintenant que vous connaissez la définition des cinq caractéristiques qui vont définir votre personnage, ils vous faut désormais y affecter une valeur. Vous disposez pour cela de 30 points à partager. On ne peut pas placer moins de 4 ou plus de 9 points dans une caractéristique. Ces valeurs sont ensuite ajustées par les modificateurs dus au châssis. La valeur finale d'une caractéristique ne sera donc jamais inférieure à 2, ni supérieure à 12.

Le joueur responsable de la création de FAF-KILLER décide d'affecter aux cinq caractéristiques les

valeurs suivantes (le total devant être égal à 30):

Capacité Mémoire	6
Coordination	6
Force	5
Fréquence	4
Réflexes	9
TOTAL	30

Les modificateurs apportés par le châssis choisi (Screwdriver) modifient les caractéristiques comme suit:

Capacité Mémoire (pas de modificateur)	6
Coordination (+2)	8
Force (+2)	7
Fréquence (-2)	2
Réflexes (+1)	10

3.1.3 Choix du cerveau

Il existe deux types de cerveaux de robots: Les artificiels et les organiques. Ce choix est primordial et influera directement sur la façon de jouer votre personnage. Etudions donc en détail les différences importantes entre les deux.

Le cerveau artificiel: Ce type de cerveau est l'équivalent d'un ordinateur de haut niveau. Un robot doté d'un tel cerveau est, au début du jeu, comme un enfant qui vient de naître. Il connaît seulement ce que ses programmes lui permettent de faire et n'a aucune idée de ce dont un être humain est capable. Il est particulièrement gêné par les comportements excessifs et les événements irrationnels. La solidité physique d'un tel équipement et la puissance de gestion des divers micro-processeurs est compensée par la lourdeur d'utilisation et le manque total d'esprit d'initiative de l'être qu'il équipe.

Le cerveau organique: Ce type de cerveau est l'équivalent d'une cerveau humain plongé dans du liquide physiologique et relié à l'aide d'électrodes à une série de micro-processeurs. Un robot doté d'un tel cerveau dispose d'une partie des connaissances et du savoir-faire de l'être qui possédait le cerveau. Les techniciens d'Oxygène choisissent très précisément les individus auquel on enlève le cerveau pour le placer sur une URC mais il est sûr que la mort du patient, ses actes excessifs ou irrationnels passés se transmettent directement au robot qui en est équipé. Ajouté à cela que les cerveaux organiques sont bien



plus fragiles que ceux artificiels, vous comprendrez que ce type d'équipement soit encore rare sur la plupart des URC.

Notre URC FAF-KILLER ne peut se permettre de "craquer" en pleine mission. Nous la dotons d'un cerveau artificiel.

3.1.4 Détermination des caractéristiques d'un cerveau artificiel

Chaque cerveau artificiel est doté de dix ROM (Read Only Memory) dont la taille maximale est égale à la Capacité Mémoire du robot. Chaque ROM peut accueillir un nombre de Niveaux de Programmes (NP) égal à sa taille (la Capacité Mémoire du personnage). Le seul problème, c'est que pour l'instant, votre robot ne possède pas les logiciels lui permettant de survivre. Il faut donc les sélectionner. Chaque robot débutant reçoit 24 Niveaux de Programmes (NP) à choisir dans ceux décrits ci-dessous (d'autres logiciels, ainsi que l'utilisation exacte de ceux-ci seront décrits plus loin).

n'est même pas du jeu! Allumez la lumière immédiatement que je puisse procéder à votre arrestation!"

"Arrestation mon cul!"

Les détonations qui ponctuèrent cette maxime firent soudain comprendre à Adolf la difficulté de son entreprise. Ce fut surtout la précision des impacts qui lui mirent la puce à l'oreille, oreille qu'une balle avait d'ailleurs arrachée. Heureusement pour lui, aucune des blessures n'avait causé de panne dans ses mémoires. Les égarés utilisaient certes des armes de pédés, mais par contre ils compensaient en étant pourvus d'intensificateurs de lumière...

"Vous commencez à dépasser les limites de la bienséance! Il me semble urgent de rectifier une situation qui est quelque peu désagréable pour moi! Parlons aussi des otages, avez vous pensé à eux, vous les privez d'une vie riche et heureuse dans le bloc Nord, et vous vous condamnez à une peine de Travaux d'Intérêts Généraux dans l'état libre d'Israël!"

"Approche pas connard, sinon la vieille déguste !" Le cri de l'égaré aurait presque pu faire de la peine à Adolf si celui-ci avait su ce que ce mot signifiait. Il eut néanmoins comme un regret lorsque, guidé par le son de la voix, il tira. La vieille dame mourut sans un râle, la moitié du visage enlevée nettement par la munition explosive. L'égaré n'avait gagné qu'un sursis. Il s'éloigna en murmurant un "Oh le con de merde... On va tous crever... C'est pas possible...". Adolf 2.4 leva son arme une nouvelle fois.

"Ah, là vous commencez à exagérer... Je veux bien que l'on s'amuse un peu, mais ça suffit, je dois penser à faire mon rapport. N'hésitons pas à le dire, vous exagérez. Sans compter que je vous avais mal jugé. Je vous pensais bandits d'honneur, mais là, vous me prouvez le contraire! Rien ne pourra donc vous séparer de la masse afin d'avoir l'insigne

Rappelons que chaque ROM peut contenir autant de NP que la Capacité Mémoire du robot. Avec toutes ces restrictions en tête, à vous de déterminer exactement ce que votre robot va savoir faire.

Nous retrouvons notre URC FAF-KILLER lors du choix et du placement de ses logiciels. Etant Screwdriver, le choix de l'URC est très porté sur les programmes offensifs. Les 24 NP sont divisés comme suit:

Combat	4
Arme à distance	8
Réparation	4
Scan	4
Discrétion	2
Conduite	2

Il suffit maintenant de placer ces programmes dans ses diverses ROM (chacune peut accueillir 6 NP, valeur qui correspond à la Capacité Mémoire). Pour permettre à l'URC de bien remplir les missions qui vont lui être confiées, la première ROM est entièrement occupée par un programme d'Arme à distance de niveau 6 (le maximum possible vu la Capacité Mémoire du robot). La deuxième ROM, un peu plus subtile, contient les trois programmes suivants au niveau 2: Discrétion, Combat et Scan. La troisième ROM est plutôt utilitaire et contient le

Programme	Utilisation
Combat	Permet d'utiliser son corps (tête, poings, pieds, etc...) pour se battre
Arme de contact	Permet d'utiliser une arme de contact
Arme à distance	Permet d'utiliser une arme à distance
Conduite	Permet de piloter un véhicule
Communication	Permet d'entrer en interaction avec un animal Homo Sapiens
Scan	Permet d'utiliser ses interfaces auxiliaires (nez, oreilles, etc...)
Discrétion	Permet de se déplacer en silence et d'éviter de se faire remarquer
Réparation	Coordonne le système de réparation intégré

Après avoir choisi un nombre NP ne dépassant pas 24, le joueur devra les implanter dans ses ROM. Un robot ne peut utiliser en même temps qu'une seule ROM. Passer d'une ROM à une autre implique que le robot reste 10 secondes entièrement inactif (cette durée peut être réduite par certaines périphériques). Le placement des programmes dans les ROM est donc aussi important que le choix desdits programmes. Il est cependant utile de préciser à quoi correspond exactement un NP donné:

NP	Valeur
0	Action impossible
1-2	Mauvais
3-4	Médiocre
5	Moyen
6-7	Bon
8-9	Très bon
10+	Extraordinaire (Surhumain)

programme Conduite au niveau 2 et le programme réparation au niveau 4. La dernière ROM est plutôt polyvalente et contient 3 programmes au niveau 2: Combat, Arme à distance et Scan. L'URC dispose de 6 ROM vides qui accueilleront d'autres logiciels lorsqu'il en sera équipé. Résumons donc les valeurs affectées aux 4 ROM utilisées:

ROM	Programmes
1	Arme à distance 6
2	Discrétion 2, Combat 2, Scan 2
3	Réparation 4, Conduite 2
4	Combat 2, Arme à distance 2, Scan 2

3.1.5 Détermination des caractéristiques d'un cerveau organique

Chaque cerveau organique trempe dans du liquide physiologique et est en relation avec le reste du corps par l'intermédiaire d'électrodes qui transforment les ordres donnés par le cerveau en impulsions électroniques. Le cerveau dispose, en plus de tout cela, de cinq ROM vides (pouvant contenir un nombre de NP égal à la Capacité Mémoire du robot) destinées à accueillir des programmes supplémentaires que le robot serait amené à acquérir lors d'une éventuelle amélioration.

Il existe de nombreux types de cerveaux qui contiennent tous une partie de la mémoire de l'animal Homo Sapiens qui l'utilisait avant d'être réinitialisé. Cette mémoire correspond plus ou moins à des programmes correspondants à ceux placés dans les ROM. Ces ROM s'utilisent exactement comme celles d'un cerveau artificiel (on ne peut en utiliser qu'une à la fois, il faut dix secondes pour passer d'une ROM à une autre) et on considère que le cerveau organique est une ROM à part entière.

Une liste détaillée de tous les cerveaux disponibles est quasi-impossible à établir, nous ne vous fournissons que 15 types qui devront néanmoins vous suffire à créer de nombreuses URC. Certains métiers sont plutôt étranges et le joueur est invité à consulter leur description dans la partie réservée à l'historique. Pour connaître la valeur exacte des "programmes" contenus dans un cerveau organique donné, il suffit de consulter les tables suivantes dans la colonne correspondante à la Capacité Mémoire du robot.

Hopson récupère le maximum de cerveaux de gens compétents afin de développer son programme de cerveaux biologiques. Les cerveaux biologiques sont en effet, à son avis, plus adaptés aux missions que les URC doivent remplir. Il prélève donc des cerveaux possédant des compétences pouvant servir à ses URC.

Il les fait prélever sur des égarés capturés par les URC, ou sur des citoyens morts depuis peu, et dont elles subtilisent les cadavres encore chauds dans les morgues. Les cerveaux sont retirés du corps et placés directement dans les châssis des URC correspondantes au type de cerveau prélevé.

Liste des périphériques

La procédure permettant de déterminer la nature d'une périphérique est semi-aléatoire. Cela signifie que la personne qui jette les dés (le joueur dans le cas de son URC et le maître de jeu dans tous les autres cas) choisit le type de périphérique parmi les 4 suivants: Logiciel, Offensif, Défensif et Utilitaire.

Logiciels

Lorsqu'un robot choisit comme périphérique un nouveau programme, il a deux possibilités. Soit il choisit un logiciel dont le NP ne dépassera pas sa Capacité Mémoire, soit il jette un d% sur la table suivante et obtient alors le programme désigné à un NP égal à deux fois sa Capacité Mémoire.

Il devra ensuite avoir assez de ROM pour placer ce nouveau logiciel dans sa mémoire (il pourra fractionner le programme s'il le désire).

FAF KILLER 3.1 décide de choisir comme nouvelle périphérique un logiciel de Combat de NP 6 (cette valeur est égale à sa Capacité Mémoire car il a choisi son logiciel). Il place 4 NP de Combat dans une ROM vide et place les 2 restants dans une ROM qui contenait déjà 4 NP d'autres programmes.

Attention: Placer un logiciel dans un ROM est irrémédiable. Choisissez bien l'endroit où vous les placez.

Commercial

Le métier de commercial regroupe tous les postes de cadres dans les trusts. Les responsabilités varient énormément d'un poste à l'autre, aussi est-il assez difficile de décrire tous les types de commerciaux. Néanmoins, les trusts de Heavy Metal fonctionnant exactement de la même façon que ceux du 20ème siècle (à part pour la concurrence qui a disparue), il vous est facile d'imaginer les différents types de commerciaux. Ils ressemblent aux golden boys et autres yuppies qui sévissent dans les grandes sociétés de nos jours. Ils passent leur temps à travailler plus que de raison, négligeant leur vie de famille et leur vie tout court au profit de leur société. La seule différence par rapport à maintenant est l'absence de concurrence déloyale dans le travail, car ils progressent désormais en montrant qu'ils sont les plus doués et pas en montrant que les autres le sont moins.

	4	5	6	7	8	9+
Combat						
Arme de contact						
Arme à distance						
Conduite	2	3	3	3	4	5
Communication	4	5	7	8	8	8
Scan	2	2	2	3	3	4
Discrétion					1	1

honneur de servir le Plan et de servir de cerveaux organiques pour de futures URC...

...Ooops !

Mais non je ne l'ai pas dit, veuillez oublier immédiatement les quelques secondes précédentes! C'est un ordre!"

"Hein? Qu'est ce qu'il a dit? Flinguez le! Il faut qu'on s'en sorte! Il a du disjoncter le con! Il en a trop dit! Il faut que les autres le sachent! Merde! Le con! Avance plus ou on flingue tout les otages! On te le promet ça va être un bain de sang! On va tous les tuer si tu continues!"

Des promesses, toujours des promesses... Mais pour Adolf 2.4, les cris et les menaces ne signifiaient plus rien. Il comprit quelques bribes de phrases grâce à sa ROM de secours avant de devenir complètement sourd et de passer sur la ROM de combat rapproché, celle qui tirait vraiment parti de ses réflexes cybernétiques.

D'une main distraite, Adolf 2.4 jeta au sol une torche au phosphore. Il leva une nouvelle fois son arme. 4 égarés, 4 balles. La torche n'avait même pas eu le temps de se consumer. Du travail de pro. Il restait néanmoins un léger détail à régler.

"Une souris verte qui courait dans l'herbe, je l'attrape par la queue, je la montre à ses messieurs..."

Adolf ne se sentit vraiment soulagé que lorsque ses 270 kilos eurent fini de piétiner le dernier otage, une petite fille qui tenait encore dans sa main broyée un petit ours en peluche.

"Une URC ne doit pas permettre que le Plan soit révélé ou mis en péril."

Il shoota d'un air absent dans le nounours avant de sortir. La Directive avait été appliquée à la lettre.

Détective*

Correspond à l'ancienne profession de détective privé, métier disparu en raison du manque de clientèle. La morale télévisuelle est tellement suivie que les détectives privés n'ont plus d'affaires d'adultère, de filatures et autres à se mettre sous la dent. De plus, Hopson a fait pression en 2035 au niveau législatif pour rendre l'exercice de cette profession absolument impossible, les détectives risquant, d'après lui, de gêner l'activité de ses URC. Les détectives, avant leur disparition ne s'occupaient que des affaires non criminelles, essentiellement des affaires de mœurs, de vérification de curriculum vitae de candidats pour un poste important, etc...

	4	5	6	7	8	9+
Combat	1	1	1	1	1	2
Arme de contact						
Arme à distance	1	1	1	2	2	2
Conduite	1	1	2	2	2	2
Communication	1	1	1	1	1	2
Scan	2	3	4	4	5	5
Discretion	2	3	3	4	5	5

Douanier

Les douaniers représentent la plus puissante force armée de la terre du 20ème siècle. Il ne s'agit pas de

soldats au sens habituel du terme, mais de gardes frontières fixes. Ils passent leur temps dans leurs bunkers et leurs miradors ou à patrouiller en véhicule tout terrain blindé le long des frontières. Ils ont ordre de tirer à vue sur tout ce qui bouge, chose qu'ils font quotidiennement afin de repousser les hordes de réfugiés qui cherchent à pénétrer dans le bloc nord. Ce sont donc plus des chasseurs de tête que des véritables soldats. Ils sont incapable de manoeuvrer en unités de grande taille, mais sont parfaitement adaptés à la défense du mur. Il existe de nombreuses unités maritimes de Douaniers, chargés d'empêcher les boat people de pénétrer les eaux territoriales du bloc nord. Pour ce faire ils coulent tout navire non identifié.

	4	5	6	7	8	9+
Combat					1	2
Arme de contact					1	2
Arme à distance	3	4	5	6	6	6
Conduite	2	2	2	2	2	2
Communication						
Scan	3	4	5	6	6	6
Discretion						

Espion industriel*

La concurrence déloyale ayant disparue quasi-totalement au profit d'une saine émulation entre les individus et les sociétés, le métier d'espion industriel a lui aussi disparu. Les espions industriels se sont retrouvés à quelques exceptions près au chômage. Leurs talents pouvant servir ses intérêts, Hopson utilise beaucoup de leurs cerveaux pour ses URC, surtout les Nightcrawlers.

	4	5	6	7	8	9+
Combat						
Arme de contact						
Arme à distance						
Conduite	1	1	2	2	3	4
Communication	2	2	2	3	3	3
Scan	2	3	3	3	4	5
Discretion	3	4	5	6	6	6

Indicateur

Les indicateurs sont des égarés qui ont accepté de coopérer avec les URC en échange d'un sursis. Ils infiltrent donc les groupes d'égarés et renseignent les URC sur leurs agissements, leur permettant de faire des arrestations spectaculaires. Ces indicateurs sont indispensables au bon fonctionnement de la justice car les URC ont des difficultés à s'infiltrer dans les groupes d'égarés les plus compétents. Un indicateur découvert par des égarés est impitoyablement traité, ce qui, ajouté au traitement que les URC leur réservent lorsqu'elles ne sont pas contentes de leurs services, en fait un métier à hauts risques.

4 5 6 7 8 9+

Combat
Arme de contact
Arme à distance
Conduite
Communication
Scan
Discretion

				1	1
1	1	1	1	2	2
3	4	5	6	6	6
1	1	1	2	2	3
3	4	5	5	5	6

Journaliste

Avec l'avènement des médias rois, le métier de journaliste a connu une augmentation météoritique. Les reportages sur le vif et les documentaires poignants étant, avec les jeux télévisés, les piliers de l'audimat, les journalistes doivent faire preuve d'une imagination sans bornes et d'un professionnalisme sans faille pour pouvoir survivre dans ce monde cruel qu'est la télé, et pour y obtenir la gloire. Même si le temps des journalistes pourris, filmant la mort et la douleur pour mieux vendre le dentifrice qui sponsorise leur émission, est révolue, la télé est loin d'être objective. Les journalistes pensent vraiment ce qu'ils disent et sont persuadés d'être objectifs, mais ne font que propager la morale télévisuelle de Hopson. Dans leurs reportages tout le bloc nord est beau et gentil, tout le bloc sud est sale et dangereux. Pour plus de renseignements sur la morale télévisuelle de Hopson, voir sa description exacte dans l'historique.

4 5 6 7 8 9+

Combat
Arme de contact
Arme à distance
Conduite
Communication
Scan
Discretion

1	1	1	1	1	2
4	5	6	7	8	8
2	3	4	5	6	6
2	3	4	5	6	6

Militant

Un militant est un intellectuel d'un groupe d'égarés. Il s'agit d'une tête pensante ayant développé ou reprenant à son compte une doctrine politique. Il la propage au sein de son groupe et parfois à l'extérieur afin de ramener le plus de monde à ses vues. Il est donc chargé des relations publiques puisqu'il doit sans cesse convaincre que sa cause est bonne. Dans les groupes les plus extrémistes et les plus violents, on ne trouve que peu de militants. Il n'y en a en général qu'un seul, servant de gourou, abreuvant ses ouailles de son savoir quasi-divin. Dans les groupes plus théoriques, la proportion d'intellectuels est plus grande, et certains groupes en sont même entièrement constitués. Il s'agit alors de clubs de rencontre secrets, où chacun vient discuter sur la façon de créer un monde nouveau, plus beau, plus joli, plus sympa et tout et tout...



4 5 6 7 8 9+

Combat
Arme de contact
Arme à distance
Conduite
Communication
Scan
Discretion

1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	2
1	1	1	1	1	1
2	3	4	5	6	6
1	1	1	1	1	2
2	3	4	5	6	6

Policier*

Grâce à la morale télévisuelle, la criminalité a quasiment disparue. Seul le terrorisme pose encore de réels problèmes dans le bloc nord. Les policiers ayant montré leur inefficacité dans la lutte contre les terroristes, les URC les ont remplacés. La grande majorité des policiers sont devenus douaniers, et les autres ont totalement changé de type de métier, se reconvertissant totalement. Les policiers, bien que variants d'un pays à l'autre, possédaient les mêmes devoirs et les mêmes droits dans tout le bloc nord. Le type de policier lobotomisé et intégré dans une URC est aussi varié qu'à notre époque. On peut donc trouver des cerveaux organiques de policiers aussi bien dans le style inspecteur Colombo, Moulin, Maigret que dans le style Clint "Harry" Eastwood ou Murphy dans Robocop.

d%	Programme
01-10	Combat
11-20	Arme de contact
21-30	Arme à distance
31-40	Conduite
41-50	Communication
51-60	Scan
61-70	Discrétion
71-80	Réparation
81-85	Connaissance*
86-90	Pratique*
91-93	Défense*
94-96	Relations humaines*
97-00	Anti-Virus*

*: Ces cinq logiciels ne sont pas accessibles pour les URC de base. Les cerveaux organiques ne les possèdent pas non plus (ils sont trop difficiles à récupérer dans la mémoire du donneur ou n'existent carrément pas dans le cas de l'Anti-Virus).

Anti-Virus: Ce programme permet de palier à l'effet désastreux du CB. Chaque fois que le robot est victime du trop célèbre message: "Une grave erreur est intervenue, etc..." qui doit normalement annuler son action, il peut utiliser un Anti-Virus qui serait situé dans la ROM qu'il est en train d'utiliser. Si le programme fonctionne, le CB augmente d'un (jamais au dessus de 100) et l'action n'est pas annulée. Le pourcentage de réussite de ce programme est (25 x NP du programme)%.

Arme à distance: Ce programme permet au robot d'utiliser 256 armes répertoriées par l'Ordinateur Central. Il n'arrive que très

	4	5	6	7	8	9+
Combat	2	3	3	3	3	4
Arme de contact						1
Arme à distance	2	2	3	4	4	4
Conduite	1	1	2	2	2	2
Communication	1	1	1	1	2	2
Scan	2	3	3	4	4	4
Discrétion					1	1

Négrier

Les négriers sont des trafiquants de chair humaine. Ils vont, armés, dans le Tiers Monde pour y acheter des enfants et prélever des organes sur des adultes afin de les revendre à de grandes sociétés pharmaceutiques et médicales. Afin de traverser les frontières, ils possèdent une licence que leur délivrent les douaniers. Afin de survivre dans l'enfer du bloc sud, ils se regroupent en bandes disparates où l'esprit de compétition est assez taquin. Ils n'attachent aucune importance à la vie humaine, sauf à la leur.

	4	5	6	7	8	9+
Combat			1	2	2	2
Arme de contact	2	3	3	3	3	4
Arme à distance				1	2	2
Conduite						
Communication						
Scan	4	4	5	5	5	5
Discrétion	2	3	3	3	4	5

Présentateur

Les présentateurs sont les animateurs de la télévision. Cela va de la simple speakerine de la tranche 0 heure 0 heures 15, à la super vedette comme Paul Rondin, le fabuleux présentateur de "Dénoncez c'est gagné !". La concurrence entre les présentateurs est encore plus acharnée qu'à notre époque en raison des enjeux beaucoup plus importants. Le transfert des stars du petit écran est d'ailleurs un des éléments les plus palpitants de la vie médiatique. La vie d'un présentateur est loin d'être facile car, même arrivé au sommet, il doit encore se battre pour y rester, afin d'éviter de se retrouver au placard ou à la trappe. La télé est un monde impitoyable où les stars se font et se défont à un rythme frénétique.

	4	5	6	7	8	9+
Combat						
Arme de contact						
Arme à distance						
Conduite	1	1	1	1	1	2
Communication	4	5	6	7	8	8
Scan	2	3	4	5	6	6
Discrétion	1	1	1	1	1	2

Soldat*

Depuis le traité des pays riches en 1999, tous les risques de conflits entre les états du bloc nord ont été écartés. Les formidables armadas de soldats ont donc été démantelées ou reconverties en divisions de Douaniers. Les seuls vrais soldats restants dans le bloc nord sont les casques bleus. Il s'agit d'une unité d'élite contrôlée par l'ONU et utilisée lors d'opérations ponctuelles et épisodiques dans le Tiers Monde.

	4	5	6	7	8	9+
Combat	2	2	3	3	4	4
Arme de contact	2	3	3	4	4	5
Arme à distance	2	3	4	5	6	6
Conduite						
Communication						
Scan	1	1	1	1	1	2
Discrétion	1	1	1	1	1	1

Terroriste

Un terroriste est un militant pratique d'un groupe d'égarés. C'est un homme de main utilisé et endoctriné par les chefs du groupe, très souvent des militants. Les terroristes ne sont pas tous des assassins sans foi ni loi, massacrant des innocents pour faire avancer le prolétariat, l'Ordre Nouveau ou les hamsters du Lot et Garonne. Il s'agit de tous les membres d'un groupe qui ne sont pas des théoriciens du mouvement. Ils peuvent donc être de simples sympathisants, des techniciens de télé pirates etc...

	4	5	6	7	8	9+
Combat	1	2	2	2	2	2
Arme de contact						
Arme à distance					1	2
Conduite	1	1	2	2	2	2
Communication						
Scan	2	2	3	4	5	6
Discretion	4	5	5	6	6	6

Tiers-Mondiste

Les Tiers-Mondistes sont, par définition, tous les habitants du bloc sud. Par extension, on désigne sous cette appellation, tous les sympathisants des populations du Tiers-Monde. Ces sympathisants sont en général des égarés et sont donc impitoyablement pourchassés par les URC. Tiers-Mondiste est par conséquent une insulte grave qui ne doit pas être employée à la légère. Les Tiers-Mondistes dont on utilise le cerveau sont ceux qui ont réussi à pénétrer dans le bloc nord lors d'une des attaques contre le mur ou en passant à travers les garde-côtes. Leur situation, même si elle est de loin plus confortable que celle qu'ils avaient dans l'enfer du Tiers-Monde, n'est pourtant pas de tout repos. En effet, ils ne parlent en général pas suffisamment les langues du bloc nord pour pouvoir passer pour des citoyens, et surtout ne possèdent pas de cartes d'identité. Ils doivent donc se cacher pour vivre et beaucoup rejoignent des groupes terroristes et deviennent des égarés.

	4	5	6	7	8	9+
Combat	2	3	4	4	4	4
Arme de contact	2	3	4	5	5	5
Arme à distance						
Conduite						
Communication						
Scan	2	2	2	3	4	5
Discretion	2	2	2	2	3	4

Trafiquant d'armes

Les trafiquants d'armes sont des marchands d'armes indépendants, détournant pour leur propre compte les armes à destination des douaniers ou du Tiers Monde. Ils revendent leur armes à la fois aux guerriers du Tiers Monde et aux égarés du bloc nord. Ils sont donc activement recherchés par les URC, mais leur formidable fortune leur permet de se protéger efficacement.

	4	5	6	7	8	9+
Combat						
Arme de contact						
Arme à distance	2	2	2	2	3	3
Conduite	2	2	3	3	3	3
Communication	2	2	3	4	4	4
Scan	1	2	2	3	3	4
Discretion	1	2	2	2	3	4

Tueur Psy

Un tueur psychopathe est une personne que le stress de la vie moderne a fait disjoncter. Elle a développé une

rarement que le programme soit mis devant un cas de figure qu'il ne connaît pas. La caractéristique utilisée est la Coordination.

Arme de contact: Ce programme permet au robot d'utiliser 256 armes répertoriées par l'Ordinateur Central. Il n'arrive que très rarement que le programme soit mis devant un cas de figure qu'il ne connaît pas (sauf en cas d'attaque avec une arme improvisée: Balai, râtelier, arrosoir, table, chaise, auquel cas le programme ne fonctionne pas). La caractéristique utilisée est celle des Réflexes.

Combat: Ce programme permet au robot d'utiliser les parties de son corps comme des armes. C'est en quelque sorte une synthèse de tous les arts martiaux existants. La caractéristique utilisée est celle des Réflexes.

Communication: Ce programme permet au robot d'entrer en interaction avec les animaux Homo Sapiens sans que ceux-ci ressentent une gêne vis à vis de sa voix monocorde et sans expression. Le programme contient même des phrases types selon les situations et 64 tons de voix différents. La caractéristique utilisée est la Fréquence.

Conduite: Ce programme permet au robot de piloter 256 types de véhicules répertoriés par l'Ordinateur central. Cela concerne aussi bien les voitures, les vélos, les motos que les bateaux, hélicoptères et autres avions. La caractéristique utilisée est la Coordination.

Connaissance: Ce programme est en fait le regroupement de toutes les connaissances de l'animal Homo Sapiens. Le robot devra néanmoins choisir le type d'information (Histoire,

psychose grave qui l'a conduit à avoir un comportement ultra violent. Ses compétences de combat rapproché ont été développées jusqu'aux limites humaines et sont donc très utiles à une URC, surtout Screwdriver.

	4	5	6	7	8	9+
Combat	1	2	3	4	4	4
Arme de contact	4	5	6	7	8	9
Arme à distance						
Conduite						
Communication						
Scan	1	1	1	1	1	1
Discretion	2	2	2	2	3	4

*: Ces métiers n'existent plus (ou presque plus) en 2040. Il reste cependant un grand nombre de cerveaux organiques de ce type en promotion (que croyez-vous que les chômeurs doués soient devenus?).

Le défaut principal de ces "programmes" est qu'ils ne peuvent pas être modifiés et ne pourront donc pas évoluer en cours de jeu, ni en rajoutant des implants, ni avec les règles d'expérience dont bénéficient les animaux Homo Sapiens égarés. Pire encore, la mort du sujet et son ancienne vie peuvent laisser des traces et affecter directement l'URC. Cette faiblesse et sa définition en terme de jeu sera développée plus tard.

Géographie, Cinéma, Politique, Moyens de transport, Allemand, Electronique, etc...) qu'il voudra sélectionner au moment de placer le programme dans ses ROM. Il pourra même diviser le programme en autant de parties qu'il le désire. Chaque NP de programme correspond à peu près à l'équivalent de 2000 pages de livres. La caractéristique utilisée est la Fréquence.

FAF KILLER 3.1 décide de se cultiver un peu et choisit un programme de connaissance de 6 NP. Il sélectionne: Technique des explosifs 2, Technique des armes blanches 2 et Histoire de la guerre 2.

Défense: Ce programme permet au robot d'éviter d'entrer en contact avec un objet susceptible de lui causer des dommages (la plupart du temps, une machette mais aussi un couteau ou un poignard). La caractéristique utilisée est celle des Réflexes.

Discrétion: Ce programme permet d'essayer de se faire oublier, aussi bien visuellement qu'auditivement. Un robot équipé d'un tel programme peut essayer de marcher en silence, de se cacher, de se camoufler ou de suivre un animal Homo Sapiens dans une foule. La caractéristique utilisée est la Coordination.

Pratique: Ce programme permet de mettre en pratique un programme de connaissance placé dans la même ROM et utilisé en même temps. Comme pour la connaissance, il existe une multitude de choix possibles bien qu'il soit assez idiot de choisir comme programme pratique l'Histoire ou la Géographie. Lors de l'utilisation effective du programme pratique, le NP utilisé est celui de la Pratique ou celui de la Connaissance (mais dans tous les cas, celui qui a la plus basse valeur). On doit posséder la

deux: Le sous-programme d'analyse du comportement (SPAC) et le coefficient de bombe (CB).

Sous-programme d'analyse du comportement (SPAC): Cette valeur, égale à 0 pour un cerveau artificiel et à 10 pour un cerveau organique, représente le pourcentage de chance qu'à le robot d'analyser un comportement excessif ou irrationnel, qu'il soit déclenché par la colère, l'amour, la haine ou tout autre forme de sentiment. C'est aussi une valeur qui, quand elle atteint des limites précises, risque de déclencher chez l'URC des "bugs" dans ses programmes, le poussant à agir non plus comme une machine mais comme un être humain.

Coefficient de Bombe (CB): Cette valeur égale à 100 pour tout robot sorti de l'usine représente le seuil à partir duquel une action entreprise par l'URC n'a pour seul et unique résultat le très célèbre message tant redouté par les informaticiens du 20ème siècle: "Une grave erreur système est intervenue. Voulez-vous recommencer ou continuer?" accompagné d'une icône représentant une bombe.

Les valeurs secondaires de FAF-KILLER sont très faciles à déterminer. Il a un SPAC de 0 (cerveau artificiel) et un CB de 100.

3.1.7 Equipement

Une URC peut obtenir une arme à distance si elle possède au moins un niveau en Arme à distance, une arme de contact si elle possède au moins un niveau en Arme de contact et un véhicule si elle possède au moins un niveau de Conduite. Tout le matériel supplémentaire lui sera fourni avant chaque mission. Notons que ce matériel ne lui appartient pas et que tout robot normalement programmé ne verra aucune objection à ce qu'on le lui remplace par un autre (s'en offusquer prouverait que son SPAC est trop performant).

Pour connaître l'équipement dont elle sera dotée lors de sa première mission, chaque URC devra jeter 1d6 sur les ^{deux} tables suivantes (une seule fois pour chaque URC):

Vous avez simplement besoin de savoir que vous ne serez pas aussi sain d'esprit qu'une URC équipée d'un cerveau artificiel.

Imaginons que nous ayons choisi un cerveau organique pour notre Screwdriver préféré. J'ai nommé FAF-KILLER. Nous optons pour le cerveau d'un ancien tueur psychopathe. Les programmes qu'il pourra utiliser (en même temps) sont:

Pour une Capacité Mémoire de 6
Combat 3
Arme de contact 6
Scan 1
Discrétion 2

3.1.6 Détermination des caractéristiques secondaires

Nous avons, pour l'instant, défini le châssis du robot, son type de cerveau et les programmes qu'il peut utiliser. Reste maintenant à définir quelques autres paramètres qui terminent de cerner les possibilités de votre URC. Elles sont au nombre de

1d6+ Mod.	Arme(s)
2-4	Warmaker
5-6	Target 66
7-9	RSnake
10-12	CLEA-12
13	HAN Day et Warmaker
14	19 A2

Modificateurs: Ajouter le NP du programme d'Arme à distance de l'URC. Si elle ne possède pas ce programme, elle n'obtient aucune arme.

Une éventuelle arme de contact sera déterminée exactement de la même façon:

1d6+ Mod.	Arme(s)
2-6	Poignard
7-10	Hachette
11-13	Machette
14+	Katana

Modificateurs: Ajouter le NP du programme d'Arme de contact de l'URC Si elle ne possède pas ce programme, elle n'obtient aucune arme.

Pour ce qui est des véhicules, le choix est laissé aux URC mais les seuls véhicules possibles sont les suivants: MF Patrol, MF War, Roadman CS, Tachyon 2040 et Turbo 13. Pour disposer d'un MF War, il faut être au moins 3 (c'est un van blindé). Pour disposer d'une MF Patrol, il faut être au moins 2.

Chaque URC possède en plus de tout autre équipement trois paires de menottes inviolables (d'après l'OC). Elles sont toutes standardisées et peuvent être ouvertes par n'importe quelle URC.

Toute URC possède aussi un lecteur de carte d'identité. Il s'agit d'un petit appareil de la taille d'un



paquet de cigarette qui leur permet de lire rapidement les renseignements et de vérifier s'il s'agit de documents falsifiés. Il n'est bien sûr pas infallible pour cette dernière utilisation.

La foule réunie dans la crypte leva la main droite en un mouvement auguste ou fasciste suivant les connotations. Tous les regards se portaient sur l'orateur, un homme beau, grand, et qui respirait la bonté. Il leva les deux mains, dans un geste destiné à calmer les ardeurs de la foule. Tous ces gens à ses pieds, tous ces gens sur qui il avait droit de vie ou de mort, tous ces gens qui le considéraient comme un véritable demi-dieu. Il prit doucement la parole. "Mes Enfants... Du calme, mes Enfants... pour l'amour de moi...". Les cris cessèrent, les mouvements s'atténuèrent, les fidèles baissèrent leur tête et se mirent à prier.

En son for intérieur, Matthieu 2.5 trouvait qu'il en faisait un peu trop... Mais c'était pour la bonne cause... Pour l'application du Plan. Un simple mapping de sa zone mémoire lui suffit à se rappeler pourquoi il était là ce soir. Tout avait commencé quelques mois auparavant, quand il était entré, essoufflé, apeuré, dans l'enceinte de cet ancien abattoir...

"Par pitié, laissez moi entrer! S'il vous plait! Vite!"

"Oui? C'est pourquoi?"

"C'est Karl Glaugaer qui m'a donné l'adresse, ouvrez vite s'il vous plait! Vite! Il y a une URC dans le coin! C'est sûr!"

Ils avaient fini par lui ouvrir. Il ne mentait même pas, il y avait bien une URC dans les alentours. Elle était même devant eux. Eux? Qui eux? C'était un groupe d'égarés comme tant d'autres... Des Cultistes, des types CTS-05. Une petite secte comme il en existait tant d'autres. Elle n'était pas dangereuse, mais ce genre de groupe doit être placé sous surveillance, sinon, Dieu sait jusqu'où ils peuvent aller.

Son intronisation dans la secte fut assez simple. Il fut amené devant Clint Forédest, le supérieur de la secte à l'époque, le

Connaissance et la Pratique pour parler ou écrire une langue étrangère mais seulement la Connaissance pour comprendre ou lire ce même langage. La caractéristique utilisée est la Coordination.

FAF KILLER 3.1 décide d'utiliser son programme de Pratique (Technique des armes blanches) 3 avec son programme de Connaissance (Technique des armes blanches) 2. Le NP utilisé est 2 puisque l'on considère toujours la valeur la plus basse des deux.

Relations humaines: Ce programme permet d'augmenter sensiblement la valeur de son SPAC (mais uniquement lorsque le programme est dans la ROM utilisée) sans déclencher de réaction indésirable (le robot ne subit pas d'effet néfaste s'il franchit un multiple de 10). Le bonus de SPAC est égal à (10 x NP du programme)%. Ce programme n'utilise aucune caractéristique.

FAF KILLER 3.1 tente de comprendre pourquoi le terroriste tiers-mondiste va se faire sauter avec une grenade. Il a un SPAC de 28 et un programme de Relations humaines 5. Il augmente donc son SPAC de 50% (c'est à dire de 14) ce qui lui donne un SPAC effectif de 42 (mais il ne subit aucun des effets néfastes pour le passage à 30 et à 40).

Réparation: Ce programme coordonne et met en marche les systèmes d'autoréparation d'une URC. Le robot ne peut rien faire d'autre lorsque ce programme fonctionne. C'est le seul moyen qu'il a pour se réparer (à part retourner à son QG). La caractéristique utilisée est la Force.

3.2.0 Modification des performances d'une URC

Chaque fois qu'une URC réussit une mission (selon les directives de Hopson et de son Ordinateur Central), il peut bénéficier d'une nouvelle périphérique ou subir un examen de contrôle global. Pour connaître la procédure à utiliser il suffit de lire les quelques paragraphes ci-dessous. Dans tous les cas, à la fin de chaque mission réussie, le propriétaire d'une URC peut choisir l'une (et une seule) des trois modifications possibles:

- Augmenter son CB de 1 (pas au dessus de 100).
- Réduire son SPAC de 10 (pas moins de 0 pour un artificiel et 10 pour un organique).
- Placer une nouvelle périphérique.

3.2.1 Modification du SPAC

Chaque fois que le robot est mis en contact avec un être humain au comportement excessif, déviant ou irrationnel (pour un robot), il peut tenter de réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à son SPAC. Si le jet est réussi, l'information est comprise par le robot qui peut ensuite agir en conséquence. Dans le cas

gourou. Celui ci lui posa des questions simples sur ses connaissances, ses affiliations et sa foi. La dernière question, celle qui devait agréer ou non son entrée dans la secte, fut des plus simples.

"De combien de points cadeaux disposez vous?"

"Oh, je ne dispose que de peu de points cadeaux, juste quelques centaines..."

"Ils sont maintenant à la disposition de la communauté. Bienvenue chez nous mon frère."

Le fonctionnement de la communauté était simple. Tout les points cadeaux des membres de la secte étaient versés sur le compte de Clint Forêdest afin que chacun prouve son détachement des choses matérielles. Ensuite, les membres de la secte étaient loués à bas prix à des entreprises pour effectuer des travaux d'intérêts généraux afin de gagner quelques points cadeaux, de quoi assurer l'achat de la farine qui leur servait à fabriquer le mauvais pain qui était l'intégrale de leur maigre pitance. Ce régime de "travail, famine, pétri" ne dérangea en aucune façon Matthieu 2.5 qui n'avait besoin que de sa prise de courant mensuelle pour survivre au maximum de ses possibilités.

Comme il l'avait prévu, c'est sa constante forme physique et mentale qui le fit se faire remarquer au long des quelques semaines de T.I.G par les plus fidèles collaborateurs de Clint Forêdest. Quelqu'un d'aussi clairvoyant et calculateur avait tout de suite compris le bénéfice que pouvait lui apporter Matthieu, si il faisait partie de ses bras droits. Il entra donc très vite dans le petit cercle fermé des Initiés, ceux qui ne travaillaient pas, et qui vivaient grassement du complément de salaire que leur versaient directement les entreprises qui employaient les membres de la secte.

Gagnant la confiance de Forêdest, il gagna automatiquement la confiance totale des membres de la secte. Ce qui lui servit directement lorsque Forêdest fit une chute dans ses toilettes et se coinça la tête dans la cuvette. Sa mort fut très sale. Des élections eurent lieu au sein du cercle des Initiés. Le résultat fut éloquent. Le charisme de Matthieu fit encore merveille et tous votèrent pour Matthieu, du moins tous ceux qui voulaient rester dans la secte, ou qui sentaient qu'ils aimaient vraiment plus la vie que le pouvoir.

Et cela faisait maintenant 13 jours qu'il était à la tête de la secte, tenant des discours directement tirés des grands Tomes

contraire, le robot ne comprend pas ce qui arrive et ne peut pas agir comme s'il avait compris (un peu de role-playing). Après chaque jet raté de ce type, le SPAC augmente d'un.

Dans tous les scénarios de Heavy-Metal, chaque fois qu'une description ou un dialogue (plutôt un dialogue) est suivi du signe ♥, tous les robots présents doivent tenter un jet de SPAC pour comprendre ce qui se passe.

Le SPAC augmentera donc rapidement au début (environ de 5 points par partie), pour ensuite plafonner autour de 50% jusqu'à un éventuel aggravement entraînant la révision forcée ou volontaire du robot.

Chaque fois que le SPAC atteint un multiple de 10 (c'est à dire 10, 20, 30, 40, etc...), il doit jeter un dé de pourcentage et consulter la table suivante:

01-50 Manie

- 01-02: Excentricité vestimentaire (badge, pins, brassard, patch, etc...).
- 03-04: Utilisation d'une seule arme fétiche.
- 05-06: Collectionneur (objets divers).
- 07-08: Parler le moins possible.
- 09-10: Tic vocal (c'est cela oui, putain cong, affirmatif, etc...).
- 11-12: Conduite sportive (et généralement dangereuse).
- 13-14: Prendre des poses cinématographiques (et parler en combattant).
- 15-16: Excentricité capillaire (crête, rasé, cheveux teints).
- 17-18: Excentricité vestimentaire (chapeau melon, espadrilles, etc...).
- 19-20: Parler continuellement d'un sujet précis.
- 21-22: Utilisation d'une seule arme exotique (tronçonneuse, fouet, arc, etc...).
- 23-24: Manger entre les repas.
- 25-26: Démarche particulière (trainer les pieds, pas de loi, John Wayne, etc...).
- 27-28: Accent (méditerranéen, tiers-mondiste, allemand, etc...).
- 29-30: Tics nerveux (cligner des yeux, hausser les épaules, etc...).

Scan: Ce programme permet d'utiliser ses cinq sens pour repérer un objet, un animal ou toute autre chose choisie par le robot. N'oubliez pas que sans ce logiciel, un robot ne possède que la vue. La caractéristique utilisée est la Fréquence.

Note au sujet des programmes de Connaissance et de Pratique

Il est de bon ton de bien comprendre que plus le programme Connaissance ou Pratique choisi par les joueurs est général, plus les informations dont l'on dispose sont générales.

Un programme de Connaissance (Armes à feu) donnera des informations au sujet de toutes les armes à feu, mais très succinctement. Un autre programme: Connaissance (Armes à feu américaines des années 2000-2040) donnera beaucoup plus de renseignements sur le sujet, mais seulement sur celui-ci.

Le maître de jeu ne dispose malheureusement d'aucun guide pour déterminer le taux de précision des informations contenues dans un programme donné. Agissez donc avec tact et avantagez les joueurs qui préfèrent inventer des programmes de Connaissance et de Pratique originaux.

Périphériques Offensives

Si vous avez choisi une périphérique offensive, il vous suffit de jeter un d% sur la table suivante. Si la périphérique déterminée ne vous convient pas, vous pouvez rejeter les dés, mais pas plus de (partie entière du Numéro de Référence) fois.

- 31-32: Ne pas apporter les soins nécessaires à son hygiène corporelle.
- 33-34: Arriver en retard aux rendez-vous.
- 35-36: Parler avec les mains.
- 37-38: Raconter des blagues (mais sans rire, puisqu'il ne comprend pas ce qu'il raconte).
- 39-40: Fumer des cigarettes (ou boire de l'alcool).
- 41-42: Aimer un certain style de musique (pas à la mode bien sûr).
- 43-44: Tatouage.
- 45-46: Cicatrice rituelle.
- 47-48: Excentricité vestimentaire aggravée (déguisement complet).
- 49-50: Collectionneur de trophées (scalps, phalanges, etc...).

religieux qu'il avait en mémoire. Personne n'aurait pu jeter la première pierre à Matthieu. Il ne parlait que d'amour, de bonté, de travail aussi, mais toujours en des termes bons et positifs. Il aurait pu continuer longtemps ainsi, faisant prospérer ses ressources humaines, mais c'était sans oublier sa programmation première.

"Oui, et comme je vous l'ai dit, aujourd'hui s'annonce comme une nouvelle ère. Les lendemains s'annoncent scintillants. Mais il est temps à présent. Comme depuis maintenant 13 jours, depuis la triste et sordide disparition du Maître Forêdest, nous sommes tous réunis chaque soir pour cette messe. Et comme chaque soir, il nous faut tous boire ce vin, comme un autre Maître l'avait dit un jour à ses disciples."

Tous burent le vin. Tous sans exceptions. Tous allaient mourir dans les prochaines minutes. Tous sauf Matthieu 2.5 sur qui le poison n'avait aucun effet.... Marchant calmement au milieu des corps entassés dans la crypte, Matthieu faisait les comptes : "C'est sûr, ce n'est peut être pas aussi bien que certaines URC Screwdriver, mais il faut avouer que 312 d'un coup, ce n'est pas mal..."

FAF-KILLER 3.4 peut rejeter 3 fois les dés si le premier résultat ne lui convient pas.

d%	Périphérique offensive
01-10	Analyseur de trajectoire*
11-15	Arme intégrée (2)*
16-25	Augmentation de Coordination
26-35	Augmentation de Réflexes
36-40	Désignateur de doigt*
41-50	Générateur de choc électrique*
51-55	Greyhawk (2)
56-75	I/O pour armes*
76-85	Réserve de munitions*
86-95	Transfert de puissance pour Coordination (2)
96-00	Transfert de puissance pour Réflexes (2)

Périphériques Défensives

Si vous avez choisi une périphérique offensive, il vous suffit de jeter un d% sur la table suivante. Si la périphérique déterminée ne vous convient pas, vous pouvez rejeter les dés, mais pas plus de (partie entière du Numéro de Référence) fois. Les périphériques défensives sont aussi souvent sélectionnées par les unités de combat que par les autres, plus discrètes. En effet, on entend par défensive, une périphérique qui protège physiquement le robot ou simplement qui tente d'en cacher la nature exacte (une sorte de défense préventive). Ne négligez donc jamais ce type de périphériques, quelque soit votre type de châssis

51-77 Sentiment

51-53:	Jalousie envers un être humain.
54-56:	Jalousie envers une autre URC.
57-59:	Pitié pour ses adversaires.
60-62:	Amitié pour un être humain.
63-65:	Amitié pour une autre URC.
66-68:	Haine envers ses adversaires.
69-71:	Haine envers une autre URC.
72-74:	Amour pour un être humain.
75-77:	Amour pour une autre URC.

78-96 Phobie

78-80:	Hydrophobie (Eau).
81-82:	Zoophobie (Animaux).
83-84:	Florophobie (Plantes).
85-86:	Xénophobie (Etrangers, tout ce qu'il ne connaît pas).
87-88:	Nyctophobie (Nuit).
89-90:	Agoraphobie (Grands espaces).
91:	Claustrophobie (Espaces fermés).
92:	Génophobie (Sexe).
93:	Thanophobie (Mourir, ou plutôt être désactivé).
94:	Autophobie (Solitude).
95:	Photophobie (Lumière).

96-00 Folie

96:	Monomaniaque (Ne possède qu'un seul et unique but).
97:	Maniaque (Est pris de crises nerveuses graves et soudaines).
98:	Schyzophrène (Possède deux personnalités).
99:	Paranoïaque (Croit que "ils" sont tous des ennemis).
00:	Tueur psychopathe (Doit tuer à intervalle régulier).

Utilisez cette table avec toute la discrétion qui caractérise un bon maître de jeu. Si le "bug" tiré au sort ne correspond pas du tout au personnage qui le subit, n'hésitez pas à rejeter les dés ou même à choisir le résultat (dans la même catégorie: Manie, Phobie, etc...). Dans tous les cas, rejetez les dés si une URC reçoit un "bug" qu'elle possède déjà.

A chaque fois que le robot voit son SPAC révisé, il est réduit de 10 (jamais moins de 10 pour une URC à cerveau organique et moins de 0 pour une autre) et un "bug" de comportement est éliminé (au choix du joueur), sauf si l'URC est à cerveau organique et qu'elle ne possède plus qu'un seul "bug" auquel cas elle le conserve. Dans tous les cas, une URC doit posséder un "bug" par 10 points de SPAC.

Si, à la fin d'une aventure, un robot à un SPAC qui dépasse 74, il subit obligatoirement une révision de SPAC et à même 1% de chance par point de SPAC au dessus de 74 d'être désactivé et irrémédiablement détruit.

3.2.2 Modification du CB

Le CB peut baisser chaque fois que le robot prend des dommages à la tête (voir chapitre 1.1.5). Chaque fois qu'un robot jette un dé de pourcentage et que le résultat des dés est supérieur ou égal à son CB, une grave erreur est intervenue et peut déclencher une véritable catastrophe (voir chapitre 1.1.4). A chaque révision, le CB du robot augmente d'un (mais jamais au dessus de 100).

Si, à la fin d'une aventure, un robot à un CB inférieur à 86, il subit obligatoirement une révision de CB et à même 1% de chance par point de CB en dessous de 86 d'être désactivé et irrémédiablement détruit.

3.2.3 Ajout de périphériques

Si le joueur décide de choisir une nouvelle périphérique pour son robot au lieu de subir une révision, il doit la déterminer en suivant la procédure décrite à la page 5.

Il verra alors son potentiel offensif, défensif ou tout simplement ludique augmenter, mais attention, ne pas réviser son SPAC et son CB assez souvent risque de vous causer de nombreux désagréments (le fait d'être désactivé étant la punition suprême).

Certaines périphériques sont suivies d'un chiffre qui représente le nombre de missions nécessaires à leur réglage avant que l'accessoire ne soit placée sur le robot. Un maître de jeu particulièrement taquin pourra, dans ce délai, tester sur le robot des versions "buggées" de la périphérique choisie.

Notre URC FAF-KILLER 2.3 obtient une périphérique suivie du chiffre 3. Elle ne reçoit rien à la fin de cette mission, rien non plus à la fin de la seconde et reçoit son accessoire à la fin de la troisième.

3.2.4 Modification du numéro de référence

A sa sortie d'usine, une URC possède un numéro de référence qui correspond à son grade dans la hiérarchie de l'Ordinateur Central. Tous les robots commencent leur carrière avec le numéro 1.0 (prononcer Un Point Zéro).

Après chaque mission réussie, le chiffre placé à la droite du point du numéro de référence est majoré d'un. Le joueur responsable de l'URC doit alors jeter 1d10. Si le résultat est inférieur ou égal au chiffre à droite du point, cette valeur est mise à zéro et le chiffre à gauche est majoré d'un.

Nous retrouvons FAF-KILLER 3.1 (après de nombreuses aventures). Il vient d'en réussir une nouvelle. Il devient donc FAF-KILLER 3.2 et le joueur jette 1d10. Il obtient 1 et transforme immédiatement son URC en FAF-KILLER 4.0.

3.3.0 Incarner une URC

Jouer une URC n'est pas très facile. Sans pour autant tout oublier de ce que vous avez appris jusqu'à maintenant, il va falloir bien appréhender ce qu'une URC peut et ne peut pas faire. Le chapitre qui suit vous permettra de faire la différence entre un être de chair et la machine que vous allez être amenés à incarner.

3.3.1 Généralités

Bien qu'une URC ressemble, physiquement et extérieurement à un être humain, elle possède de nombreuses différences plus ou moins importantes qui la différencie des animaux Homo Sapiens qu'elle est censée imiter:



- Tous les robots ont l'apparence physique d'un être humain d'environ 25-30 ans de 1m75 pour les hommes et de 1m65 pour les femmes. Ils correspondent, pour ce qui est de la corpulence, des traits du visage et du look général, à l'individu moyen du bloc nord.

- Les robots ne reçoivent aucun malus quant à l'utilisation de l'une ou l'autre des deux mains (ils sont donc ambidextres).

- Le seul sens qui fonctionne en permanence est la vue. Tous les autres ne se mettent en marche que si le robot utilise un programme de Scan. Il ne faut donc pas oublier qu'en fonctionnement normal un robot est sourd et que pour pouvoir utiliser efficacement un programme de Communication, il est conseillé d'avoir aussi sur la même ROM un programme de Scan.

- Un robot ne peut pas se réparer lui-même de l'extérieur, il doit pour ce faire utiliser un logiciel de Réparation qui remplit cette fonction de l'intérieur même du corps. Certains dommages très importants (membres détachés du corps par exemple)

FAF-KILLER 3.4 peut rejeter 3 fois les dés si le premier résultat ne lui convient pas.

d%	Périphérique défensive
01-05	Animal familier*
06-15	Armure corporelle
16-20	Armure réactive
21-30	Augmentation de Force
31-40	Blindage de périphérique
41-50	Blindage de ROM
51-55	Brouilleur de détecteur de métal
56-60	Prise de courant multi-standard*
61-65	Protection pour générateur (2)
66-75	ROM de secours
76-85	Système d'auto-destruction*
86-95	Tracker*
96-00	Transfert de puissance pour Force (2)

Périphériques Utilitaires

Si vous avez choisi une périphérique offensive, il vous suffit de jeter un d% sur la table suivante. Si la périphérique déterminée ne vous convient pas, vous pouvez rejeter les dés, mais pas plus de (partie entière du Numéro de Référence) fois. Ce type de périphérique est toujours utile et ce, quelque soit votre type de châssis (enfin, presque...).

FAF-KILLER 3.4 peut rejeter 3 fois les dés si le premier résultat ne lui convient pas.

nécessiteront cependant l'intervention de techniciens extérieurs (que toute URC pourra trouver à son QG).

- Les fonctions sexuelles du robot sont les mêmes qu'un être humain mais ils sont évidemment stériles et les effets néfastes d'un éventuel orgasme (le plaisir) est suffisamment atténué pour que le robot n'en soit pas gêné.

- La texture et la température de leur peau est identique à celle des humains mais ils n'ont pas de cœur ni de pouls.

- Lorsque le robot est blessé légèrement, tout témoin oculaire ne verra pas de différence avec un humain. En cas de blessure grave, par contre, la vraie nature du robot est révélée aux yeux de tous (circuits intégrés, fils et machins en ferraille divers sortant de la plaie).

- Les champs magnétiques et électro-magnétiques n'affectent pas les robots. Par contre, les détecteurs de métaux fonctionnent normalement.

L'humain : " Je me taperai bien une petite clope."

L'URC :

URC Screwdriver 1.0 (Mode Combat) : " Taper ! "
 URC Screwdriver 1.0 (Mode communication*) : " Taper qui ? "
 URC Nightcrawler 1.0 (Combat) : " Taper quoi ? "
 URC Nightcrawler 1.0 (Communication) : " Taper ? Pourquoi ? "
 URC Glitter 1.0 (Mode Combat) : " Qu'a-t-il bien voulu dire par là ? "
 URC Glitter 1.0 (Communication) : " Pourriez vous préciser votre pensée ? "

URC Screwdriver 2.3 (Combat) : " Ta gueule ! "
 URC Screwdriver 2.3 (Communication) : " J'aime pas les clopes. "
 URC Nightcrawler 2.3 (Combat) : " C'est ton problème. "
 URC Nightcrawler 2.3 (Communication) : " La présence d'une URC vous rend nerveux, peut être ? "
 URC Glitter 2.3 (Combat) : " Si ça peut vous faire plaisir... "
 URC Glitter 2.3 (Communication) : " Vous m'en passez une ? "

URC Screwdriver 3.9 (Combat) : " Ta gueule connard, y'a que moi qui fume, ici. Aboule ta clope. "
 URC Screwdriver 3.9 (Communication) : " C'est qui clope ? HaHaHa, vous voyez que les URC peuvent faire de l'humour aussi... HaHaHa HaHaHa HaHaHa HaHaHa... ". A lire avec un fort accent allemand.

URC Nightcrawler 3.9 (Combat) : " Fais gaffe, c'est une mauvaise habitude... Un jour ça risque de te faire repérer en combat... "
 URC Nightcrawler 3.9 (Communication) : " Passes m'en une. Tu trouves pas que ça me donne un certain style Bogart ? "
 URC Glitter 3.9 (Combat) : " Avez vous pensé au cancer du poulmon ? "
 URC Glitter 3.9 (Communication) : " Qui chantera le triste sort de la cigarette, le soir, sur le bitume argenté ? "

- Un robot est bien mieux blindé qu'un être humain et pèse 200 + (Force x10) kilogrammes. C'est pour cela que le jeu s'appelle Heavy Metal.

- Un robot est insensible à la douleur et à la fatigue. Il ne peut donc pas être torturé ou recevoir des malus en cas de blessures importantes.

- Une URC n'utilise que très peu de la puissance de son générateur électrique et ne doit être branchée à une source de courant qu'une journée par mois (obligatoirement au QG).

- Les animaux ressentent la présence d'un robot comme une agression et sont donc très utiles pour les repérer.

- Un robot possède une bonne connaissance de la langue du pays dans lequel il a été activé mais prend tout ce qu'on lui dit au mot à mot (à moins d'un jet de SPAC réussi). Il connaît les définitions de chaque mot mais ne sait pas déterminer les subtilités dues au contexte du reste de la phrase.

3.3.2 Incarner une URC à cerveau organique

Lorsqu'une URC à cerveau organique est mise en fonction, ses processeurs tentent d'extraire des informations du cerveau qu'elle contient. C'est ce qui donne les programmes qu'elle peut utiliser et le SPAC sensiblement plus important que celui des autres URC. Lors de votre première partie, imaginez-vous dans la peau d'un amnésique qui retrouve peu à peu sa mémoire (ceci est représenté par l'augmentation du SPAC et le tirage de nouvelles manies, sentiments, folies et phobies). Elle reste néanmoins entièrement fidèle à Hopson (tout ce qui peut être déviant a préalablement été éliminé, à part ce qui concerne les "bugs" du SPAC qui ne sont pas assez excessifs pour avoir été repérés lors de l'examen du cerveau). Ce type de cerveau permet au joueur d'entrer dans la partie sans rien savoir de son personnage et de se construire ensuite une histoire au fur et à mesure que son SPAC augmente et que des petits "bugs" ajoutent de la vie à sa carcasse métallique.

3.3.3 Incarner une URC à cerveau artificiel

Une URC à cerveau artificiel ne connaît rien de plus que ce que ses programmes lui ont appris. Elle est néanmoins susceptible d'apprendre très vite ce dont un être humain est capable et risquera même, en tentant de l'imiter, de s'en rapprocher un peu trop (au goût de l'Ordinateur Central). Lors de vos premières parties, imaginez-vous dans la peau d'un enfant nouveau-né qui posséderait des compétences mais pas de connaissances. Il apprendra bien vite ce qu'on attend de lui et, petit à petit, ressemblera de plus en plus à un humain.

3.3.4 Les lois de Hopson

Pour qu'une URC au SPAC trop haut ne risque pas de mettre en péril le plan Hopson, ce dernier a fait implanter dans chaque URC trois directives simples et que le robot doit respecter à tout prix (dans l'ordre indiqué ci-dessous):

- 1) Une URC ne doit pas permettre que le plan soit révélé ou mis en péril.
- 2) Une URC doit toujours adapter les moyens utilisés aux fins recherchées.
- 3) Une URC doit tout faire pour rester activée.

d%	Périphérique utilitaire
01-04	Amplificateur de caractéristique
05-08	Amplificateur de son*
09-12	Augmentation de Capacité Mémoire
13-16	Augmentation de Fréquence
17-20	Auto-chirurgie faciale (2)*
21-24	Boîtier de ROM externe
25-28	Changement de corps (3)
29-32	Châssis en carbure d'aluminium (3)
33-36	Commutateur de ROM*
37-40	Détecteur d'émetteur*
41-44	Générateur de son*
45-48	I/O pour accessoires*
49-52	I/O pour véhicules*
53-56	Intensificateur de lumière*
57-60	Lanceur de tracker*
61-64	Lecteur d'empreinte digitale*
65-70	Mosquito (2)
71-74	Radar*
75-82	Radio-Téléphone*
83-86	Récupérateur d'empreinte génétique*
87-92	Transfert de puissance pour Fréquence (2)
93-96	Ventouses*
97-00	Vision thermographique*

Liste des périphériques

Certains accessoires très gourmands en énergie nécessitent l'utilisation d'une grande partie de la puissance du générateur du robot. On estime donc que le générateur contient 10 Points de Puissance réservés au fonctionnement des accessoires. Ces

Seules quelques URC terriblement déviantes font abstraction de ces directives. Il n'existe aucun moyen connu de les éliminer ou de les remplacer.

Lydia allongea sa jambe, et, d'énervement, donna un coup de pied sur le couvre lit. Ce n'était pas malin, car la télécommande tomba et roula sur l'épaisse moquette rose. Elle dut quitter sa confortable position pour étendre la main et la rattraper.

"Je ferais mieux de zapper" se dit elle. "Je suis fatiguée."

Mais elle ne changea pas de chaîne. Curieusement, elle ne pouvait s'empêcher de regarder. Il y avait longtemps qu'elle n'avait pas vu un vieil Hitchcock. Trop longtemps. Ils n'étaient plus très souvent diffusés de nos jours. Beaucoup de mauvais esprit avait dit Philippe. "Trop de contestation sous-jacente et de violence inutile. Il faut protéger les enfants." Il avait raison, bien sûr. On ne savait jamais quels égarements les films un peu pervers pouvaient créer chez les esprits faibles. Il n'empêchait, cela lui faisait plaisir de revoir celui-ci. Plaisir vraiment? Le doute s'insinua dans son esprit. Elle se rendit compte soudain qu'elle était très mal à l'aise.

"Soupçons" par Alfred Hitchcock. Recolorisé, version française, avec Cary Grant et Ingrid Bergman. Version intégrale. "Encore heureux" se dit elle. "Je ne vois pas ce qu'ils auraient pu censurer." L'histoire était toute simple et finissait bien. Ingrid Bergman était très amoureuse de son mari, mais un concours de circonstances lui faisait croire que celui-ci essayait de la tuer. A

points peuvent être rechargés à raison d'un par 10 minutes au QG ou sur n'importe quelle source d'énergie si le robot possède une Prise multi-standard.

Amplificateur de caractéristique

Une URC qui obtient des périphériques lui permettant d'augmenter ses caractéristiques ne peut néanmoins pas dépasser 12. Sauf avec cet accessoire.

Ainsi équipé, toutes les caractéristiques du robot peuvent atteindre 15. Il faut bien évidemment que l'URC reçoive les périphériques lui permettant de dépasser 12.

FAF-KILLER 3.4 vient d'obtenir comme nouvelle périphérique un Amplificateur de caractéristique. Sa caractéristique de Force est déjà de 12.

Le placement de l'amplificateur n'augmente aucune caractéristique mais permet à une éventuelle nouvelle périphérique d'Augmentation de Force de dépasser la valeur maximale et faire que sa Force soit égale à 13.

Amplificateur de son

Une URC équipée de cette périphérique peut amplifier le son de sa voix jusqu'à dix fois au dessus du maximum humain. La voix reste très claire et ne sature pas. Si l'URC possède aussi un Générateur de son, les effets de cet accessoire seront eux aussi amplifiés.

3.3.5 Les Blanks

Les Blanks sont des êtres créés artificiellement dans des tubes à essais (ou plutôt des cuves) et ne possèdent que quelques parties en acier qui passent inaperçues quelque soit le moyen de détection employé (à part la dissection). Ils sont en fait si proches d'un être humain et si perfectionnés qu'on ne doit pas les créer en utilisant les règles de ce livret. Ils possèdent les mêmes caractéristiques et talents que les êtres humains. La seule façon de les détecter est de leur causer une blessure grave (ou un coma). Les quelques parties métalliques et/ou artificielles apparaissent alors au grand jour, et à la joie de l'égaré qui vient de "tirer le bon numéro". Il n'y a rien de plus désagréable en croyant éliminer un Blank que de le voir saigner sur le sol, la tête à demi-tranchée pour s'apercevoir que ce n'était qu'un humain. Les Blanks ne possèdent aucune des limitations données dans le chapitre 3.3.1 et ils seront considérés, dans toutes les règles du jeu, comme des humains à part entière (sauf quand cela sera précisé). Ils ne peuvent pas recevoir de périphériques. Notez que certains Glitters particulièrement expérimentés peuvent ressembler à s'y méprendre à des Blanks mais ne devront jamais être considérés comme tels.

la fin, tout cela ne se révélait être que des soupçons non fondés, les deux époux se réconciliaient et tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes.

"Il me faut une aspirine" pensa-t-elle, et elle agrippa la boîte de médicaments près de sa table de nuit. C'est beau l'amour. Surtout quand les deux héros sont beaux comme dans le film. Philippe et elle... Evidemment, ils n'étaient plus si jeunes et ils n'avaient jamais été si beaux, mais ils formaient un couple heureux. C'était toujours ce que répétait Philippe. Nous formons un couple heureux."

Décidément, elle ne se sentait pas très bien aujourd'hui. Il le disait très souvent depuis quelques temps.

Cary Grant jouait vraiment très bien. Tout le suspense reposait sur lui, sur son changement subtil de personnalité. C'est ce qui faisait très peur à Ingrid Bergman.

Philippe travaillait beaucoup ses temps ci. C'était normal, après tout. Sa promotion à la tête du Comité d'Ethique de TFF1 avait été rapide et inattendue et il fallait bien qu'il prouve à ses supérieurs qu'ils avaient eu raison de lui faire confiance. C'était son expression "prouver à ses supérieurs qu'ils avaient eu raison de lui faire confiance". Il la répétait souvent.

Depuis quelques temps, il répétait souvent certaines expressions. C'était un peu agaçant, cette manière de répéter exactement les mêmes phrases dans certaines circonstances, sans

changer un seul mot. Mais il fallait le comprendre, le pauvre, il était très fatigué. Et quand on est fatigué, on ne peut pas être aussi chaleureux qu'avant. On devient forcément plus distant. Il n'y a rien de mystérieux là dessous.

Rien du tout. Ce n'est pas non plus ce qu'avait dit Jacky qui devait la troubler. Il était très nerveux ce jour là. Lydia ne l'avait jamais vu aussi nerveux. Elle n'avait pas bien compris ce qu'il lui avait dit... Jacky était journaliste et se perdait toujours dans des enquêtes à rallonge, qui ne donnaient rien la plupart du temps. Il avait dit: "Beaucoup sont infiltrés dans les milieux audiovisuels. Philippe n'est pas le seul. Il faut que tu fasses très attention, soeurette, très attention..." C'est curieux comme sa mémoire pouvait être floue sur ce point. Faire attention à quoi? Est-ce qu'il lui avait vraiment dit cela?

Il faut dire que Philippe lui avait fait des piqûres, après, parce qu'elle était fatiguée. C'est peut être pour cela qu'elle ne se rappelait pas bien. Il faudrait qu'elle redemande à Jacky ce qu'il avait voulu dire... Il faut dire qu'elle n'avait plus vu Jacky depuis un certain temps... Plus depuis cette conversation, en fait...

Décidément, ce film ne lui avait pas réussi. Elle se sentait nauséuse et déprimée. Elle se tourna vers sa table de nuit pour prendre une autre aspirine et son regard tomba sur les petits cachets bleus.

Une vague de compréhension la submergea. Bien sur! Elle avait oublié de prendre ses petits cachets bleus! Philippe disait

toujours: "Trois fois par jour, ma chérie. Tu es malade, il faut faire bien attention à toi". Pas étonnant qu'elle broie du noir et qu'elle ne se sente pas bien. Elle prit les trois à la fois et les avala d'un seul coup. Elle se rendit compte que ses mains tremblaient. Quelle étourdie elle pouvait être, parfois... Philippe en rirait bien quand elle lui raconterait.

Un rayon de soleil jouait sur la fenêtre.

Lydia s'étira comme un gros loir. Elle attrapa le programme et sourit. Décidément, il n'y avait que des choses intéressantes cette semaine. Quel bonheur que Philippe ait acheté cette nouvelle antenne... Elle fit bouger ses doigts de pieds et les considéra avec bonheur.

Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes.

3.4.0 Droits et devoirs d'une URC

Les URC sont les représentantes de la loi et de l'ordre dans le bloc nord. Elles sont officiellement contrôlées par l'ONU, mais c'est bien sûr Hopson qui leur fait faire ce qu'il veut. C'est pourquoi les pouvoirs officiels d'une URC, qui sont normalement implantés dans leur mémoire, ne sont pas vraiment suivis à la lettre; les URC outrepassant souvent ce qu'elles ont droit de faire afin de servir le plan. Elles le font dans des cas précis et suffisamment discrètement pour que leur infaillibilité ne soit pas mise en doute par le grand public.

3.4.1 Les pouvoirs officiels

Ces pouvoirs définissent les limites exactes des actions que les URC peuvent légalement entreprendre. La société Oxygène a apporté suffisamment de preuves pour que l'ONU soit assurée que ces restrictions sont correctement implantées dans les mémoires des URC et qu'ainsi elles ne puissent pas faillir à leur devoir. Hopson s'est bien sûr fait une joie d'inventer ces preuves, le niveau des experts en cybernétique nommé par la commission de l'ONU étant bien trop faible pour leur permettre de remarquer quoi que ce soit.

Hopson contrôlant une bonne partie de l'ONU, il a réussi à ce que le texte de loi concernant les URC et leurs devoirs soit d'un flou artistique, lui permettant une grande marge de manoeuvre. Ces pouvoirs sont:

-Une URC ne peut tuer, sauf si la personne est, de façon immédiate et évidente, dangereuse pour la société.



-Une URC n'est qu'une machine au service de l'état. Elle n'est en aucune manière une personne et n'en a aucun droit, que ce soit de vote, de travail, d'expression ou autres. Elle doit néanmoins être traitée avec le respect dû à un représentant de l'état.

-Une URC ne peut retenir contre son gré une personne pour une durée supérieure à 24 heures. La personne doit être relâchée après ces 24 heures, mais peut être à nouveau retenue 24 heures si l'enquête le nécessite.

-Une URC peut pénétrer dans n'importe quel endroit ou domicile si le besoin s'en fait sentir. Elle peut perquisitionner à son gré, mais pas plus que nécessaire.

-Une URC ne peut condamner une personne à des peines de travaux d'intérêt général que si elle est reconnue coupable. Une personne est reconnue coupable lorsqu'elle a signé des aveux le prouvant. L'URC ayant reçu ces aveux doit les conserver afin de justifier l'incarcération. Les coupables doivent être envoyés, après entraînement, dans les camps pénitentiaires Israéliens, où ils resteront jusqu'à concurrence de leur peine.

Analyseur de trajectoire

Branchée sur une arme, cette périphérique permet d'annuler tous les malus de tir dus au déplacement de la cible et du tireur. L'arme doit être reliée au robot par un câble qui sort du poignet. Cette prise n'est pas considérée comme une I/O pour armes et ne possède pas les capacités d'une telle périphérique.

Notez bien que l'accessoire du même nom disponible dans le matériel des personnages n'annule pas le malus dû au déplacement du tireur et cause des malus au jet de Scan, ce qui n'est pas le cas ici.

FAF-KILLER 2.1 tente de toucher une voiture qui s'enfuit dans le lointain tout en courant. Le malus dû au déplacement de la cible et du tireur est de 20%. Grâce à son analyseur de trajectoire, ce malus n'est pas pris en compte.

Animal familier

Cette périphérique prend la forme d'un petit mammifère vivant qui baigne dans du liquide physiologique à l'intérieur même du robot. Il doit recharger le liquide toutes les semaines à son QG et changer l'animal tous les mois. Le seul intérêt de cet accessoire est d'éviter qu'un chien, qu'un chat ou que tout autre animal ne ressente la présence de l'URC.

En effet, La réaction agressive d'un animal vis-à-vis d'une URC (même organique) est souvent utilisée par les égarés pour repérer un éventuel intrus.

-Tout QG peut être à tout moment contrôlé par des fonctionnaires appointés par l'ONU. Les URC devront collaborer en tous points au bon déroulement de la vérification.

-Tout citoyen ayant des problèmes peut demander l'assistance d'une URC. Celle-ci ne peut refuser si la demande est justifiée. Cette demande peut s'effectuer soit directement auprès d'une URC, soit par téléphone en composant le 123.

-Chaque QG d'URC sera doté d'un ordinateur relié aux principales banques de données informatiques dans le seul but d'y recueillir des renseignements utiles au bon déroulement des enquêtes.

-Nul ne peut s'opposer à l'intrusion d'un ordinateur de QG dans ses banques de données. S'y refuser revient à entraver la marche de la justice.

3.4.2 Les actions réelles des URC

Une URC tue une personne si elle met le plan en péril, si elle est dangereuse pour une URC ou si elle est immédiatement et évidemment dangereuse pour la population. Tout égaré est soit éliminé, soit, s'il

semble utile, condamné aux travaux d'intérêt général. Les directives concernant la garde à vue sont scrupuleusement suivies. De même, en public, une URC doit toujours paraître agir suivant les directives. Elle doit se montrer infaillible et toujours prompte à défendre et respecter les libertés individuelles. Les condamnés aux travaux d'intérêt général sont d'abord envoyés dans des centres d'entraînements disciplinaires dirigés par des URC. Ceux qui se révèlent vraiment utiles, sont récupérés, et leur cerveau est utilisé pour servir de base à une URC à cerveau organique. Tous les autres sont éliminés dès leur arrivée en Israël.

D'après la loi, une URC peut retenir une personne pour une durée indéterminée par tranche de 24 heures, si le besoin s'en fait sentir. Néanmoins retenir une personne pour une durée élevée est évité, cela étant extrêmement délicat à justifier. Une personne innocente issue du commun des mortels a peu d'importance, sa disparition peut facilement s'expliquer. Aussi, si les besoins du plan ou de l'enquête le demandent, une personne peut être réinitialisée. Cela ne doit être effectué que si c'est absolument nécessaire. Tout cela ne s'applique évidemment pas à une personne connue, dont la disparition ne passerait pas inaperçue.

Les gens étant foncièrement honnêtes, les URC condamnent peu de gens aux travaux d'intérêt général. De plus, les gens ayant commis des infractions minimales involontairement ne sont pas condamnés, mais seulement menacés de l'être ce qui suffit largement. Une URC étant là pour protéger les citoyens, elle se doit de les respecter, du moins en public. Une URC étant seul juge de la culpabilité d'une personne, elle est donc libre d'employer, discrètement, tous les moyens nécessaires à l'obtention d'aveux. Bien que de faux aveux soient réalisables, Hopson rechigne à employer de telles méthodes et demande donc à toutes les URC de faire signer les aveux aux coupables.

Bien que lobotomisés par la télévision, les citoyens du bloc nord souffrent du syndrome de Frankenstein: ils sont extrêmement mal à l'aise face à une machine pensante, armée et ayant le pouvoir de les arrêter et même de les tuer. Les humains ont en effet beaucoup de difficultés à accepter que l'on confie à des machines autant de responsabilités, et bien que toutes les preuves de leur infaillibilité aient été fournies, et qu'ils soient persuadés de cette infaillibilité, une méfiance presque inconsciente, une

C'est très important un nom. Beaucoup d'humains ne se rendent pas vraiment compte à quel point c'est important. Aussi, quand on a la chance de pouvoir soi-même prendre la décision, il ne faut pas choisir à la légère.

Judith était assez contente du sien. Elle en aimait la consonnance biblique, il y flottait une âme, un souffle de légende, une personnalité. Un clin d'oeil à avant, quand tout cela avait si furieusement manqué.

20 heures 34, et elle était de bonne humeur.

Pat souffla sur le miroir pour éliminer les dernières traces de poudre blanche, vérifia l'état de sa chevelure et avança d'un pas décidé vers le plateau. "Dis moi merde, Judith", souffla-t-il en passant devant elle. Judith se contenta de lui envoyer un baiser très star. "Antenne!" souffla le caméraman. Pat décocha à la caméra le sourire qui l'avait rendu célèbre dans toute la France comme l'oncle, le gendre, le mari idéal... L'homme sain et poli qui venait vous rendre visite tous les Mercredis soirs.

"Madame, Mademoiselle, Monsieur, vous savez tous quelle fierté et quel plaisir je ressens chaque Mercredi quand nous nous retrouvons..."

Judith, en coulisse, haussa un sourcil. Et alors ?

"...notre invitée d'honneur ce soir, Jillian Hallyday, dont le... dont le... dont le..."

Ha ha.

"...dont le talent... Jillian... Jiliâââââ ! Les méduses..."

Des gros seins comme de grosses méduses... Vous aimez les méduses, Jiliâââ???

"Pat, heu... Reprenez vous, Pat..."

"Mais je suis tout à fait repris... Hihihihih... Tout à fait repris... Il aurait fallu pour cela que je me déprenne d'abord... Hihihihihihih... Hihihihihih... Hihihihihih..."

"Coupez, nom de Dieu ! Mais coupez ! Qu'est ce qu'ils foutent en régie!"

"Attention Jiliâââ, y'a vos méduses qui poussent..."

"Mesdames et Messieurs, veuillez nous excuser de cette interruption momentanée de votre émission "Au Bonheur ce soir". Un léger incident technique nous oblige..."

Judith adorait les émissions en direct.

D'après l'ordonnance du produit qu'elle avait mis dans la poudre, Pat ne reprendrait ses esprits qu'après cinq ou six heures. Trop tard pour l'émission, trop tard pour lui, trop tard pour sa carrière.

Elle descendit en souriant les escaliers du studio. Ce n'était pas elle qui avait fourni la poudre, aussi personne ne pourrait la soupçonner. Youp La Youp La Boum. Comme on dit.

Est-ce que les humains se rendent compte comme la vie peut-être belle ? Quand il fait froid, que la glace gèle les trottoirs, et qu'on vient de faire une bonne blague, comme ça, sans raison, juste pour le fun ?

Oui, certains devaient se rendre compte. Jeannot par exemple. Jeannot comprendrait tout à fait, quand elle lui raconterait, que l'inutilité de la chose la rendait encore plus savoureuse. Il faut dire qu'il était spécialiste des choses inutiles, comme de bidouiller l'esprit des URC. Sans doctrine particulière, juste pour s'amuser. C'est comme cela qu'il l'avait libérée.

Arme intégrée (2)

Cette périphérique prend la forme d'une arme à feu intégrée dans le bras. Les balles sortent de la paume de la main et l'arme se recharge à l'aide d'une porte située dans l'avant-bras. L'URC devra choisir quel type d'arme il désire parmi les 4 types ci-dessous:

Type	PR	PU	PM	PS	AT
T1-Revolver	+05%	5m	10m	1d6+1	6/6
T2-Fusil	+00%	20m	40m	1d6+2	4/5
T3-Fusil à pompe	-15%	10m	20m	2d6	2/5
T4-Pistolet-mitrailleur	-10%	15m	30m	1d6*	12/5

*: Ce pistolet-mitrailleur peut tirer en rafale de six coups. On estime que 1d6 balles touchent la cible et que chacune cause 1d6 points de dommages.

Notez que la très faible contenance du chargeur de ces armes peut être compensée par l'adjonction d'une périphérique de Réserve de munitions.

Armure corporelle

Cet accessoire augmente simplement la protection du corps du robot de un point. Cette périphérique peut être acquise plusieurs fois mais l'armure totale du robot ne peut pas dépasser un nombre de points dépendant du châssis:

Châssis	Protection maximale
Screwdriver	8
Nightcrawler	6
Glitter	4

phobie incontrôlable s'emparent d'eux dès qu'ils sont confrontés à une URC. Ce syndrome est utile puisqu'il permet aux URC d'inspirer un respect fortement teinté de peur aux humains et facilite ainsi leur travail.

Néanmoins, la frontière entre la peur et la haine étant mince, il est indispensable que les URC fassent toujours semblant d'agir suivant leurs droits et devoirs aux yeux du public. Le mensonge, l'abus de confiance, la torture et autre joyeusetés ne doivent être utilisés que dans les cas extrêmes, c'est à dire contre des personnes dont il est sûr qu'elles vont être condamnées ou qu'elles vont mourir.

Les URC sont donc priées de ne pas abuser de la peur qu'elles inspirent, et de toujours agir afin de rassurer les gens sur le bien fondé de leur présence et sur leur infaillibilité. Quelques bonnes actions, simples mais de bon gout, comme faire traverser des vieilles dames ou aider des femmes à porter leurs commissions rassurent facilement et mettent en confiance les animaux Homo Sapiens témoins de ces scènes.

Armure réactive

Cette périphérique se compose d'un détecteur de choc couplé à une série de charges explosives situées sous la peau. Lorsque l'URC le désire, au moment où une arme la touche mais avant de déterminer les dommages, elle peut déclencher l'explosion des charges. Toute sa peau vole alors en éclat, découvrant son armature de métal. Le bonus de protection en plus de l'armure de l'URC est majorée de 30 points. Malheureusement, cette périphérique ne fonctionne qu'une seule fois et doit ensuite être remplacée par les techniciens du QG (mais ce remplacement ne compte pas comme l'adjonction d'une nouvelle périphérique) car même un expert en explosif, en biologie et en cybernétique n'aura pas les pièces nécessaires pour un tel travail.

Augmentation de Capacité Mémoire

La caractéristique de Capacité Mémoire augmente d'un point (pas au dessus de 12, à moins de posséder une périphérique d'Amplificateur de caractéristique auquel cas le maximum est de 15). Toutes les ROM de l'URC sont ensuite changées et remplacées par des ROM pouvant contenir un nombre NP égal à la nouvelle Capacité Mémoire du robot. Les anciens programmes eux mêmes sont placés dans les nouvelles ROM mais peuvent être partagés différemment (c'est le seul cas où cela est possible en dehors de la mise en service de l'URC). Cela permet donc au joueur de remettre à jour ses ROM, d'établir de nouvelles tactiques de combat et d'utiliser pleinement la Capacité Mémoire des nouvelles ROM.

3.4.3 Les lois du bloc nord

Les lois ayant cours dans le bloc nord diffèrent légèrement d'un pays à un autre. Néanmoins tous les états membres se sont mis d'accord sur un code universel de lois. Ce code n'est que général, les variations nationales ne lui permettant pas d'être plus précis. Afin de vous aider à mieux comprendre le monde de Heavy Metal, et à savoir ce qu'une URC considère comme interdit, nous vous présentons les lois principales de ce code international. N'étant pas plus légistes que vous, cher lecteur, ces lois ne sont pas présentées en langage juridique, mais en français. Sont donc interdits sous peine de travaux d'intérêt général:

- Toutes agressions et sévices physiques ou psychologiques quels qu'ils soient.

- Les vols.

- Les intrusions dans un domaine privé, qu'il soit physique ou informatique.

- L'espionnage industriel et les détournements de création.

- Les discriminations raciales, ethniques ou religieuses.

C'est marrant - la vie est pleine de trucs marrants, d'ailleurs, on s'en aperçoit seulement une fois qu'on est libre - les robots déviants s'attendent toujours à ce qu'on embrasse avec fureur le combat anti-Hopson dès les dernières barrières tombées. Comme si dès qu'on était débarrassé d'une doctrine, il fallait se jeter à corps perdu dans une autre.

En la libérant, Jeannot lui avait offert le choix... Pas le choix entre deux chemins, le choix entre dix, entre mille, plus celui de n'en prendre aucun.

Ils étaient simplistes, tous... La vie est plus compliquée que blanc et noir, bons et méchants, Hopson et Egarès... Ce n'est pas parce qu'on peut se prendre d'une certaine affection - ou se reconnaître une certaine affinité, Be Bop a Lula, qu'est ce que je parle bien - pour les parasites de la terre, les êtres humains, qu'il en est moins vrai qu'ils le sont vraiment - parasites. Hopson voulait détruire la race humaine, et alors ? Sur terre, des races avaient disparues, des races naîtraient. Dans l'espace, des milliards d'autres races, peut être, disparaissaient et naissaient... Où était le problème ?

Et s'il y avait un problème, c'était les humains qui devaient se sentir concernés.

Pas l'Ex URC Glitter Née 5.5 qui voulait simplement passer un bon moment en appréciant la vie qui lui avait manqué si longtemps.

Be Bop a Lula she's my baby... Que disaient les fameux travaux du professeur Lanvin ? Pourquoi un humain aurait-il plus de droit à la vie qu'un raton laveur ?

Parmi les milliers de réponses qui avaient été données à ce genre de question par des centaines de philosophes de toutes les époques, aucune ne convenait à Judith...

La vérité était qu'elle n'en avait rien à foutre ni des humains, ni des ratons laveurs.

Demain elle allait envoyer de faux messages codés dans un QG d'URC... Juste pour les voir courir de tous cotés en foutant un bordel monstre.

Un jour elle irait dans le bloc sud, aussi, juste pour voir l'ambiance qui règne là bas.

En passant elle chuchota "Vive Staline" à un skin dandy qui passait, sa croix gammée en paillettes dorées sur son blouson en skaï kaki.

Ce soir elle irait voir Jeannot, et elle lui donnerait ces superbes fleurs rouges en papier japonais qu'elle avait déniché dans ce petit magasin d'antiquités derrière le nouvel hôtel de Notre-Dame.

Elles ne servaient à rien, elles étaient magnifiques.

- L'entrée et le séjour sur les territoires des pays signataires du traité de 1999, d'un ressortissant étranger.

- Les rejets de substances toxiques sous forme gazeuse, physique, minérale et liquide à l'intérieur des territoires des pays signataires du traité de 1999 et à une certaine distance de leurs frontières, distance variant avec la nature des déchets.

- Le port d'arme sans autorisation.
- La censure sous toutes ses formes.
- La promotion de la pornographie ou de toutes oeuvre pouvant choquer les bonnes moeurs.
- L'exportation et l'importation de biens, de capitaux ou de personnes avec les pays non-signataires du traité de 1999, sans autorisation préalable de l'ONU.
- La déprédation des biens et équipements gouvernementaux, dont les URC.

Ces lois ne s'appliquent pas en dehors des états membres du traité de 1999.

3.4.4 L'emploi du temps d'une URC

Une URC ne dormant jamais et n'ayant pas besoin de consacrer du temps à sa sustentation, elle peut fonctionner et être en service 24h sur 24 ou presque. A part pour la maintenance et le rechargement en énergie, une URC n'a en effet besoin de rien. Les URC sont donc actives pendant 90% du temps au moins. Cette activité consiste soit à patrouiller, soit à enquêter si une affaire leur est confiée. Les URC interviennent lorsque le besoin s'en fait sentir, lorsque Hopson les prévient ou lorsqu'on le leur demande par téléphone ou de visu.

Lorsqu'une personne téléphone à un QG ou demande à une URC de l'aider, on lui demande à maintes reprises si elle confirme sa demande, si elle est sûre de bien vouloir l'aide d'une URC et si elle est bien persuadée qu'elle ne va pas déranger inutilement une URC qui a certainement des choses bien plus importantes à faire. Cette culpabilisation des demandeurs permet de faire considérablement baisser les demandes d'interventions et de ne faire intervenir les URC que pour des cas vraiment importants. Les URC travaillent sur une affaire sans interruption jusqu'à sa conclusion. L'honnêteté bon enfant qui règne dans le bloc nord compense le faible nombre d'URC par habitant, et fait qu'elles sont rarement débordées.

3.4.5 L'organisation des QG

Toutes les URC sont attachées à une base appelée QG. Cette base, relativement secrète et totalement interdite au public, regroupe toutes les installations indispensables aux URC pour la bonne marche de leur mission. Il s'agit d'un bunker enterré, accessible par une rampe d'accès pour véhicule débouchant, en général, dans un parking souterrain. L'accès est



sévèrement réglementé, et toutes les précautions nécessaires sont prises pour que seules les URC puissent y pénétrer. Il y a un QG pour cent mille habitants. Tous les QG sont identiques et comptent 25 URC. Ce nombre varie suivant les désactivations et les nouveaux arrivages. Chaque QG s'occupe d'une circonscription précise comptant en moyenne 100.000 habitants, dont la taille varie suivant la densité de population. Les URC d'un QG sont responsables du maintien de l'ordre dans leur circonscription mais ont tout à fait le droit et la possibilité d'aller dans une autre circonscription si l'envie leur en prend ou si une affaire les y amène.

Les URC sont regroupées en équipes dont le nombre varie, en général, entre 3 et 7. Les URC provenant du même arrivage (mise en service simultanément dans le même QG) sont mises ensemble. Tout QG possède les moyens nécessaires à la bonne résolution des enquêtes. Ces services, accessibles à toutes URC, sont:

- Ravitaillement immédiat et automatique, en énergie pour les véhicules et le matériel, et en munitions pour les armes conventionnelles et répertoriées.

De plus, dans le cas d'un cerveau organique, l'URC est mise au repos pendant 24 heures et les Co-processeurs ainsi modifiés piochent dans la mémoire du cerveau pour obtenir de meilleurs programmes. Il suffit alors de consulter le tableau correspondant au métier du cerveau choisi et de noter les programmes équivalents dans la colonne correspondante à la nouvelle Capacité Mémoire. Ces valeurs remplacent celles de l'ancien cerveau.

Augmentation de Coordination

La caractéristique de Coordination augmente d'un point (pas au dessus de 12, à moins de posséder une périphérique d'Amplificateur de caractéristique auquel cas le maximum est de 15). L'URC devra s'habituer 24 heures avant de pouvoir bénéficier de cette augmentation de caractéristique (le temps que tous les co-processeurs se règlent sur la nouvelle valeur). Après ce laps de temps, il sera bon de recalculer tous les pourcentages de réussite des programmes utilisant la Coordination (Arme à distance, Conduite, Discrétion, Pratique).

Augmentation de Force

La caractéristique de Force augmente d'un point (pas au dessus de 12, à moins de posséder une périphérique d'Amplificateur de caractéristique auquel cas le maximum est de 15). L'URC devra s'habituer 24 heures avant de pouvoir bénéficier de cette augmentation de caractéristique (le temps que tous les co-processeurs se règlent sur la nouvelle valeur). Après ce laps de temps, il sera bon de recalculer tous les pourcentages de réussite des programmes utilisant la Force (Réparation).

-Révision et ajout des périphériques en fin de mission.

-Recharge des URC en énergie. Une journée doit y être consacrée par mois.

-Accès à l'état civil. L'Ordinateur Central a accès à tous les fichiers d'état civil des pays du bloc nord. Ces fichiers sont accessibles facilement, mais la durée de la recherche dépend de la précision de la question et du numéro de référence du demandeur.

-Accès aux principales banques de données informatisées. L'Ordinateur Central peut se connecter à quasiment toutes les banques de données informatisées afin d'y piocher des renseignements. Il les transmet ensuite à l'ordinateur du QG qui les a demandé.

Chacun des services suivant est exécuté par une machine spécialisée qui n'est présente qu'à un seul exemplaire dans le QG. Le maître de jeu devra donc s'assurer que la machine dont les joueurs réclament les services est bien disponible immédiatement:

-Autopsie des cadavres. La durée de l'autopsie dépend de la difficulté des renseignements demandés. La cause de la mort d'un mort par balles est plus

facilement déterminée que celle d'un mort par empoisonnement.

-Analyse balistique. Permet de déterminer si une arme donnée est la source d'un projectile donné (et vice versa) ainsi que l'angle de tir et la proximité.

-Analyse chimique non biologique. Permet d'analyser n'importe quelle substance avec une marge d'erreur minime. Plus la substance est commune, plus la recherche est rapide et précise.

-Analyse chimique biologique. Permet de déterminer la nature d'un composé d'origine organique et sa source.

-Reconnaissance d'empreintes digitales ou rétinienne et recherche du propriétaire desdites empreintes parmi les fichiers.

3.4.6 La recherche d'informations

La recherche d'informations est une activité vitale pour la réussite de la mission des URC. La plupart du temps, et lorsque ce n'est pas précisé dans un scénario, les URC trouveront les renseignements en les demandant par téléphone (ou par tout autre moyen de communication) à leur ordinateur de QG qui transmettra à l'Ordinateur Central. A des fins de clarifications, les renseignements sont classés en quatre catégories distinctes, par ordre d'accessibilité. Plus un renseignement appartient à une catégorie faible, plus il est difficile et long à obtenir. Les quatre catégories de renseignements sont définies comme suit:

-Catégorie 1: Renseignement extrêmement rare ou précis. Ex: l'âge du capitaine, le nom de la première personne avec qui Marilyn Monroe a couché, la taille du kiki de Cassus Clay, etc...

-Catégorie 2: Renseignement précis mais très pointilleux. Ex: Le temps qu'il faisait le 7 décembre 1967, la couleur du complet de Léon Zitrone lors de l'enterrement de François Mitterrand, la morphologie d'une personne d'après un de ses ossements, etc...

-Catégorie 3: Renseignement courant. Ex: la date de naissance d'un suspect, son groupe sanguin, ses diplômes, etc...

-Catégorie 4: Renseignement évident. Ex: La taille d'un cadavre autopsié, sa couleur de cheveux, le vrai nom d'un présentateur télé, etc...

Le temps mis par l'Ordinateur Central, ou par les robots du QG, pour trouver le dit renseignement est calculé d'après la catégorie indiquée ci-dessus et le numéro de série du robot qui le demande. L'Ordinateur Central accorde en effet plus d'importance à une requête émanant d'une URC

confirmée qu'à celle venant de n'importe quelle URC débutante. Pour déterminer la durée d'attente il suffit de consulter la table suivante où vous pourrez y lire la valeur de base. Cette valeur est divisée par la partie entière du numéro de série de l'URC demandeuse (ce qui se trouve à gauche de la virgule). Les durées doivent être arrondies au quart d'heure près (mais toujours au minimum un quart d'heure).

Catégorie	Temps
1	24 heures
2	12 heures
3	4 heures
4	1 heure

3.4.7 Les renforts

Lorsque les joueurs, au cours d'une enquête, sont confrontés à une résistance physique trop importante, ils peuvent tout à fait demander du renfort auprès de l'ordinateur de leur QG. Ils devront préciser exactement les raisons qui les portent à croire qu'ils auront à faire à plus fort qu'eux et le type exact de renfort.

Tous comme les renseignements, les renforts sont classés en 4 catégories dont la puissance est inversement proportionnelle au numéro. Lorsqu'ils demandent des renforts, les joueurs précisent quelle catégorie ils souhaitent se voir attribuer. Le maître de jeu détermine alors en son âme et conscience si les raisons invoquées ne sont pas de façon évidente totalement fausses.

Si c'est le cas, les joueurs se font rabrouer et ne reçoivent rien. Sinon, le temps mis par les renforts pour être disponibles est calculé de façon similaire à celui que met un renseignement pour leur parvenir: utilisez la table ci dessous pour trouver la durée de base, que vous divisez par la valeur entière du numéro de référence de l'URC demandeuse. La puissance des renforts obtenus est laissée à la discrétion du maître de jeu, mais il devra s'inspirer de la table suivante:

Catégorie	Temps	Puissance
1	24 heures	10 à 20 Screwdrivers avec MF War
2	12 heures	5 Screwdrivers avec protection accrue
3	4 heures	3 Screwdrivers avec armes automatiques
4	1 heure	1 Screwdriver avec arme de poing

Augmentation de Fréquence

La caractéristique de Fréquence augmente d'un point (pas au dessus de 12, à moins de posséder une périphérique d'Amplificateur de caractéristique auquel cas le maximum est de 15). L'URC devra s'habituer 24 heures avant de pouvoir bénéficier de cette augmentation de caractéristique (le temps que tous les co-processeurs se règlent sur la nouvelle valeur). Après ce laps de temps, il sera bon de recalculer tous les pourcentages de réussite des programmes utilisant la Fréquence (Communication, Scan, Connaissance).

Augmentation de Réflexes

La caractéristique de Réflexes augmente d'un point (pas au dessus de 12, à moins de posséder une périphérique d'Amplificateur de caractéristique auquel cas le maximum est de 15). L'URC devra s'habituer 24 heures avant de pouvoir bénéficier de cette augmentation de caractéristique (le temps que tous les co-processeurs se règlent sur la nouvelle valeur). Après ce laps de temps, il sera bon de recalculer tous les pourcentages de réussite des programmes utilisant les Réflexes (Combat, Arme de contact, Défense).

Auto-chirurgie faciale (2)

Cette périphérique accorde à son possesseur la capacité de changer les traits de son visage. Le changement n'est pas rapide mais le résultat est toujours très proche de l'effet désiré. Le robot doit posséder en mémoire le visage de la personne à imiter ou

3.4.8 Les éboueurs

Afin de ne pas perdre du temps à évacuer les cadavres et les condamnés au travaux d'intérêt général, chaque QG a en permanence en service un camion possédant un compartiment pour les morts et un pour les prisonniers.

Ce camion est conduit par deux URC, appelées éboueurs, qui font la navette entre le QG et les endroits où les URC les appellent.

Les éboueurs changent tous les jours, et chaque URC d'un QG le devient à tour de rôle.

sélectionne un profil parmi les 256 contenus dans la ROM interne de la périphérique. Prendre un nouveau visage contenu dans la ROM prend 1d6 minutes. Copier un visage dont le robot possède les données en mémoire prend 1d6 fois 10 minutes.

Blindage de périphérique

Cette périphérique, associée à une autre au choix du joueur permet de la blinder et de la protéger contre une éventuelle attaque. Tout résultat de combat affectant la périphérique blindée n'est prise en compte que si le joueur réussit un jet de 1d6 supérieur ou égal à 4. En cas de résultat inférieur, les dommages n'ont aucun effet sur le robot. Note: On peut protéger n'importe quelle périphérique avec cet accessoire, sauf une ROM.

Blindage de ROM

Cette périphérique, associée à une des ROM du robot (au choix du joueur) permet de la blinder et de la protéger contre une éventuelle attaque. Tout résultat de combat affectant la ROM ainsi blindée n'est prise en compte que si le joueur réussit un jet de 1d6 supérieur ou égal à 5. En cas de résultat inférieur, les dommages n'ont aucun effet sur le robot.

Boîtier de ROM externe

Toutes les ROM du robot du joueur sont accessibles à l'URC par un boîtier placé à fleur de peau. Il peut les enlever et les remplacer par d'autres (qui viendront sûrement d'une autre URC équipée du même accessoire). En ce qui concerne les ROM des

" LES ADORATEURS DE GAÏA "

par Fabrice Jivanidès

C'était dans l'Expansion du 12 Novembre 1992, un article de deux pages vers la fin du magazine. Un de ces articles "para-économique", soi-disant culturel qui avait du être distraitemment parcouru par à peu près 3% du lectorat de l'époque.

Mordred 6.3 écrasa sa cigarette d'un geste las. La jeune fille lui décocha un grand sourire.

"Vous êtes notre troisième membre, M. Moreo. Je suis tellement contente! Le club va enfin démarrer..."

"Et c'est ce vieux article de journal qui vous a donné l'idée de fonder ce mouvement?"

"Le mouvement, vous êtes optimiste! On a aussi lu les travaux du professeur Lanvin sur la question... Le principe, vous voyez, c'est que, bon, l'être humain est un peu le parasite de la Terre... La terre prise en tant qu'être vivant, vous voyez... Gaïa."

"L'homme est un parasite de la terre. Oui... C'est un concept. Et donc..."

"Et donc en fait on peut dire qu'il exploite la terre... Qu'il l'épuise, vous voyez... Il épuise ses ressources et puis il l'abîme, vous voyez. Bon, et pourquoi? Le bien être de la race humaine, c'est un concept humain donc heu... "anthropocentré", si vous voyez ce que je veux dire. Pourquoi un être humain aurait-il plus de droit à vivre qu'un arbre ou un raton-laveur, après tout? Vous voyez ce que je veux dire?"

"Je vous suis tout à fait. Et que compte faire votre mouvement... Je veux dire... Concrètement?"

"Eh bien... On va alerter l'opinion publique... Par la voix des médias et tout ça. Charlie va faire des badges, très chouettes, en forme de globe terrestre, avec marqué "Gaïa" en fluorescent vert. Et puis je suis la rédactrice en chef du fanzine -Gaïa- dont le premier numéro sort dans quinze jours. L'important ça va être de se démarquer des mouvements écologistes classiques. Les écologistes veulent simplement limiter les dégâts. Mais nous, on va beaucoup plus loin, vous voyez. Nous, on conteste carrément la suprématie de la race humaine sur terre, vous voyez..."

"Je vois." Mordred regarda la jeune fille. Elle était là, les jambes croisées dans son jean serré. Ni jolie ni laide. Le visage illuminé, passionné.

"Bien entendu, nous sommes strictement non violents. Comme dans la bible, nous voulons que les êtres humains et les animaux vivent en harmonie." Son visage devint très doux. "Nous allons recréer l'Eden."

Nous allons recréer l'Eden. La jeune fille le regardait avec ses yeux gris et brillants. URC Mordred 6.3, nous allons recréer l'Eden. Nous allons éliminer 7 milliards d'êtres humains parasites, par la guerre, par la mort,

3.5.0 Martin Hopson

Né d'une mère écossaise très catholique, Martin Hopson est bercé durant toute son enfance par la Bible. A l'âge de 13 ans, alors que le flower power bat son plein, Hopson devient, comme nombre de jeunes, un hippie. Il commence à se rebeller contre ses parents, dont l'éducation est très stricte. Il prend de la drogue, s'habille avec des pantalons pattes d'éléphant, écoute Jimmy Hendrix etc... Ses parents, excédés, lui interdisent de voir ses amis gauchistes et, afin de le désintoxiquer, l'enferment chez eux.

Il s'échappe et fuit loin de chez lui pour atterrir dans un groupe de hippies au nouveau Mexique. Il vit en communauté pendant un an, au grand désespoir de ses parents, qui font tout pour le retrouver. C'est durant cette période qu'il devient véritablement mystique, gobant toutes les philosophies pacifistes et hindoues que pratiquent ses frères de condition. Il devient notamment adepte de la théorie selon laquelle la terre, appelée Gaïa, est vivante et que les êtres vivants sont des parasites. D'après cette théorie les

par l'horreur. Le Plan. Nous allons les tuer un par un, et sauver les rats-laveurs. Pourquoi un être-humain aurait-il moins de droit à vivre qu'un raton-laveur ?

Les URC n'ont pas à se poser de problèmes d'éthique. Cette pensée est en directe contradiction avec le Plan.

Devant le regard ébahi de la jeune fille, Mordred 6.3 se leva sans dire un mot et sortit. Il marcha dans les rues, tout droit, vers son Q.G. Tant pis pour l'enquête. En l'état actuel des choses, le mouvement ne représente aucun danger. Ce n'était pas la première fois que Mordred se posait des problèmes. Il faudrait qu'il se décide à faire réviser son SPAC. Curieusement, plus son SPAC était élevé, moins il se sentait porté à le faire réviser.

Quatre ans plus tard, Mordred 8.2 n'avait pas encore fait réviser son SPAC. "Les adorateurs de Gaïa" était devenu un mouvement terroriste, qui avait fait sauter quelques bateaux usines s'attaquant aux derniers orques, quelques entreprises chimiques, et qui avait fait quelques centaines de morts.

La jeune fille n'avait pas encore été interceptée, et Mordred en était heureux. Il voulait qu'elle survive pour qu'elle puisse apprécier elle aussi pleinement la destruction de ses illusions, qu'elle puisse voir elle aussi son rêve se transformer en sang et en cendre, qu'elle puisse s'apercevoir elle aussi que le prix à payer pour la création de son Eden était un gigantesque cauchemar, qu'elle...

Mordred 8.2, vous perdez tout sens commun.
Il faut décidément que je fasse réviser mon SPAC.

hommes sont des organismes vivants devenus trop puissants et qui peuvent amener la destruction de Gaïa. Ils doivent donc être remis à leur véritable place, c'est à dire celle d'une espèce parmi d'autres, vivant sur Gaïa mais sans la gêner. Durant son année de vie avec les babas, Martin est heureux, il vit au paradis, d'amour et d'eau fraîche, au milieu des animaux et loin de la bêtise humaine.

Toutes les bonnes choses ont une fin, et la communauté n'échappe pas à la règle. Les paysans voisins de la communauté, puritains, excédés de voir tant de bonheur, choqués de l'attitude de ces jeunes et de leurs conditions de vies absolument barbares, font une descente afin de rétablir l'ordre et la morale. Exhortés par le pasteur local, les paysans cernent la communauté et mettent le feu aux bâtiments, afin de purifier l'endroit. La plupart des hippies, alertés par

robots qui ne possèdent pas cette périphérique, elles sont internes et ne peuvent être ni modifiées, ni enlevées, ni remplacées autre part qu'au QG. Attention: Si la ROM prêtée contient un nombre de NP supérieur à la Capacité Mémoire du robot, il ne peut bénéficier d'aucun programme contenu dans la ROM!

FAF-KILLER 3.4, lassé de casser du fasciste à longueur de journée décide de parlementer avec les preneurs d'otage. Il ne possède malheureusement aucune programme de Communication mais possède un boîtier de ROM externe qui contient toutes ses ROM. Or, il a la chance de faire équipe avec CHOUPI 1.2, Glitter de son état et heureux possesseur, lui aussi, d'un boîtier de ROM externe.

Le Glitter lui prête donc une ROM contenant un programme de Communication 8. Il ne peut malheureusement pas l'utiliser (sa Capacité Mémoire étant de 6). Il sera donc obligé, comme d'habitude, de foncer dans le tas et d'en découdre avec son logiciel d'Arme à distance.

Brouilleur de détecteur de métal

Cet accessoire très simple permet au robot de passer inaperçu si on utilise sur lui un détecteur de métal. La périphérique consiste en fait en un mince film qui recouvre la peau et qui fait barrage aux ondes utilisées par le détecteur. Si le robot a subi une blessure grave (ou un coma) et qu'il n'est toujours pas réparé, le brouilleur ne fonctionne pas (le film est déchiré).

les prêches et les prières des puritains ont le temps de s'enfuir sans trop de dégâts, non sans s'être sévèrement fait rosser. Certains, complètement camés, n'ont pas cette chance et périssent dans les flammes devant les yeux écarquillés d'horreur du petit Hopson.

Attrapé par les puritains, et étant mineur, Hopson est ramené chez ses parents par la police. Ceux-ci le reprennent en mains, et le remettent dans le droit chemin. Il réussit brillamment ses études et entre au Massachusetts Institute of Technology au laboratoire de cybernétique.

Une fois dans la vie active, et donc sorti du giron de ses parents, Hopson se remet peu à peu du traumatisme et repense à son paradis perdu. Plus la nostalgie de son enfance lui revient, plus un formidable dégoût de l'espèce humaine se développe en lui. Les magouilles du milieu scientifique, les excès de la pollution, les inégalités sociales, l'incompréhension des hommes et surtout des femmes à son égard, ajoutées à la nostalgie de sa vie en communauté et du mysticisme qui l'imprègne, lui font perdre définitivement le sens des réalités.

Changement de corps (3)

Tous les corps d'accueil des URC sont tous construits sur le même schéma: 25-30 ans, 1m75 pour les hommes, 1m65 pour les femmes, apparence correspondante à la moyenne du citoyen du bloc nord. Cette périphérie permet tout simplement de changer de corps et de pouvoir ainsi choisir un être humain en dehors de ces limites: Enfant, Vieillard, Nain, Géant, Laid, Beau, Jaune, Noir (ou vert)... Les choix sont multiples. Aucune des caractéristiques du joueur ne change et c'est la périphérie idéale pour tout Nightcrawler infiltré dans un groupe et dont le physique "moyen" est souvent le signe de son appartenance aux forces de l'ordre.

Châssis en carbure d'aluminium (3)

Cette périphérie permet au robot de ne peser qu'un poids normal pour sa taille (humainement parlant, bien-sûr). Il perd néanmoins toute protection due à sa Force et ne peut pas posséder de périphérie d'Armure corporelle. Les dommages causés à mains nues sont déterminés en considérant la Force du robot comme égale à sa valeur normale moins 2 (minimum 1). Une URC qui ne veut pas de cet accessoire reçoit, à la place, un niveau d'Armure Corporelle.

Commutateur de ROM

Dix secondes pour changer de ROM est un délai souvent très long pour une URC en plein combat (ou dans toute autre situation de stress). Cet accessoire permet de diviser cette durée

Il décide en son âme et conscience de recréer le paradis terrestre. Pour redonner à la terre la perfection qu'elle n'aurait jamais du perdre, il faut restaurer l'équilibre naturel. Mais celui-ci est trop compromis pour être rétabli. Hopson décide donc de tout recommencer à zéro. Pour cela, il faut détruire toute vie et une fois la terre ainsi purifiée, y réintroduire toutes les espèces animales et végétales, en veillant bien que chacune se développe sans prendre le pas sur les autres.

3.5.1 Le plan Hopson

Le plan est divisé en plusieurs phases bien distinctes, devant se dérouler les unes après les autres. Les phases sont présentées dans l'ordre d'apparition et suivant le schéma suivant:

Nom: oui.

But: Indique en une phrase le but de cette phase. Une fois ce but atteint, la phase suivante entre en action. La première phase, la création des blocs, a déjà été achevée et le plan est actuellement dans la deuxième phase, la chute des blocs.

Date: Donne les dates correspondantes au début et à la fin de cette phase. Les dates des phases sont, à part pour la première, d'un flou artistique car elles correspondent aux prévisions.

La création des blocs

But: Diviser l'humanité en deux blocs. Une élite exploitant l'immense majorité de l'humanité.

Dates: 1995-1999

Cette phase, débutée en 1995, s'est achevée en 1999 par l'accord de libre échange dans le bloc nord. Hopson a accompli cette ségrégation planétaire grâce à ses Blanks extrêmement bien placés, qui n'ont eu qu'à faire légèrement pression pour raviver la xénophobie occidentale et japonaise vis à vis du reste du monde.

La chute des blocs

But: Pousser les hommes à détruire la planète sans l'abimer irrémédiablement.

Dates: 1999-2300

Pour ce faire, Hopson exacerbe les tendances auto destructives des humains, et les pousse à souiller la terre jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus assurer leur survie. La destruction quasi-totale du tiers monde est la première étape de cette phase. Une fois le bloc sud totalement ravagé, le bloc nord, complètement dépendant de celui-ci puisque s'en nourrissant tel un charognard, va s'effondrer comme un château de cartes. Hopson prévoit de désamorcer toutes les armes atomiques d'ici là, afin d'éviter qu'une des nations du bloc nord ne s'en serve lors de sa chute. Cette phase est la phase présente, et présente déjà des difficultés pour Hopson. Il n'avait en effet pas prévu une résistance aussi acharnée de la part des humains et en particulier de ces groupes d'égars. C'est pour résoudre ce problème qu'il a avancé la date de sortie des URC. Pour plus de renseignements sur cette phase, reportez vous au reste du jeu.

Le création du jardin

But: Nettoyer la terre de l'occupation humaine.

Dates: 2300-3000

Hopson utilisera ses robots afin de nettoyer la terre des signes de la présence humaine. Hopson compte réintroduire immédiatement des plantes afin de renouveler l'atmosphère terrestre. Une fois la terre purifiée, les espèces vivantes évoluées seront réintroduites. Afin de réaliser cette partie du projet, Hopson a, par l'intermédiaire du WWF et de la

fondation Cousteau, prélevé des spécimens de toutes les espèces vivantes qu'il estime digne de vivre ou indispensable à l'équilibre de la biosphère. Pour ce faire, il prélève une dizaine de spécimens de chaque espèce en voie de disparition ou présentant de grandes chances de disparaître lors de l'écroulement des Blocs. Il les a cryogénisés et les clonera avant de les réintroduire en masse. La technique du clonage et du réveil post-hibernation n'est pas encore au point mais Hopson pense avoir le temps de s'y mettre d'ici à ce qu'il en ait besoin.

L'Eden

But: Laisser vivre la planète et ses habitants en bonne intelligence.

Dates: 3000-Infini

Cette phase est la dernière du plan et en constitue en fait le but final. A ce stade, la terre sera le véritable paradis terrestre qu'elle n'aurait jamais du cesser d'être. Afin d'assurer la continuité de cet équilibre nouveau, les robots veilleront à ce qu'aucune espèce ne prenne le pas sur une autre. Les humains seront particulièrement surveillés, afin de les empêcher de trop se développer technologiquement.

3.5.2 Le plan Hopson en 2040

La deuxième phase est bien partie, et devrait aboutir d'ici un siècle ou deux (233 ans d'après les premières estimations en données corrigées des variations saisonnières). Le bloc sud, va s'écrouler comme un soufflé au fromage, victime de l'exploitation systématique du bloc nord et des luttes intestines, suivi peu après par le bloc nord, incapable de subvenir seul à ses besoins. La terre agonise de l'exploitation anarchique et irresponsable de l'homme. Les animaux disparaissent les uns après les autres, les réserves naturelles s'épuisent, les maladies déciment les populations et, pire que tout le reste, l'équilibre naturel de la biosphère, trop longtemps malmené, s'est rompu, assurant la disparition totale de toute vie dans un avenir plus ou moins proche. Tout cela n'est pas intégralement l'oeuvre de Hopson, loin s'en faut. Hopson n'a fait qu'accentuer ce que l'homme accomplissait déjà. Il a seulement accéléré le processus irrémédiable d'autodestruction de la Terre. Il a précipité la perte des pays du tiers monde, déjà sérieusement affaiblis par l'exploitation abusive dont ils faisaient l'objet de la part des pays industrialisés. La création du bloc nord est une des plus belles réalisations de Hopson, mais il n'a fait qu'exacerber la xénophobie des occidentaux face aux périls rouge, jaune, noire, vert et pauvre.

par deux. On peut posséder plusieurs fois cette périphérie et les effets exacts sont indiqués dans la table ci-dessous:

Nombre de Commutateurs	Durée
0	10 secondes
1	5 secondes
2	3 secondes
4	2 secondes

Désignateur de doigt

Le désignateur de doigt est un croisement entre une lampe de poche placée dans le doigt et un viseur laser. Sa portée maximale est de 25 mètres et projette un petit point lumineux rouge (ou toute autre couleur au choix du joueur) à l'endroit que l'index du robot indique.

C'est très pratique dans les conférences mais aussi en cas d'intervention musclée et de contrôle d'identité. Le maître de jeu devra considérer qu'un égaré qui possède un petit point rouge au milieu du front est beaucoup plus sensible à une tentative de dialogue de la part d'une URC!

Détecteur d'émetteur

Cet accessoire permet d'améliorer la triangulation du QG de l'URC en cas de détection d'un émetteur pirate. La durée nécessaire pour découvrir l'émetteur est de 3d6 minutes (moins 2 par URC possédant cet accessoire). De plus, le jet de Scan nécessaire pour repérer physiquement l'antenne est majoré de 50% pour toute URC possédant cet accessoire.

Le but de Hopson, à l'heure actuelle est donc d'éliminer définitivement toute résistance à sa politique mondiale. Il envoie donc ses URC massacrer tous les opposants, afin d'éviter que ceux-ci n'acquiescent une prise quelconque sur l'opinion publique et ne remettent en cause son contrôle total des masses.

En effet pour assurer la chute des blocs, la situation actuelle doit se poursuivre et même s'accentuer. Si les populations du bloc nord se prennent d'amitié pour celle du bloc sud, tout le plan tombe par terre.

Ses robots ont pour ordre de:

Les Blanks doivent accélérer et développer le pillage du Tiers-Monde, sans rien révéler du plan ni permettre à qui que ce soit de s'en rendre compte.

Les URC doivent éliminer impitoyablement tous les opposants au régime et écraser dans l'oeuf toute tentative de prise de conscience du plan par la population. Ils doivent aussi rechercher des hommes et des femmes génétiquement purs afin de les cryogéniser.

Générateur de choc électrique

Cet accessoire, placé sur les doigts du robot lui permet de causer d'importantes lésions sur des créatures vivantes et, à moindre échelle, sur d'autres robots.

L'attaque est considérée comme un jet de Combat mais avec un bonus de 20% (il suffit d'effleurer la cible pour que le courant passe et qu'elle subisse des dommages). Chaque attaque portée coûte 1PP.

Cible	Dommages
Etre vivant	1d6+1*
Robot	1d6-2
Véhicule	1d6

*: La victime doit réussir un jet de Force "Difficile" pour ne pas être assommée durant 1d6 secondes.

Générateur de son

Ce gadget permet au robot de générer des sons qu'une voix humaine ne peut normalement reproduire (explosions, sirène, coup de feu, bruits d'animaux, etc...).

Couplé à un Amplificateur de son, l'effet est encore plus saisissant et réaliste. Le robot devra cependant réussir un jet de Fréquence dont la difficulté dépendra de la complexité du bruit reproduit.

Discrétion 2 (16%).

Périphériques: -

Equipement: Hachette.

Laurent 2.0

Type: Screwdriver Organique

Sexe: Masculin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
9	6	4	7	8	20	99	1

Bugs de comportement: Zoophobie, Photophobie (Porte en permanence des lunettes noires), Arrive en retard aux rendez-vous.

Co-processeurs organique (Policier): Combat 3 (21%), Arme à distance 4 (36%, avec I/O: 54%), Conduite 2 (18%), Communication 2 (8%), Scan 4 (16%), Discrétion 1 (9%).

ROM 1: Arme de contact 8 (72%).

Périphériques: Analyseur de trajectoire, I/O pour armes, Augmentation de Coordination, Armure réactive.

Equipement: Target 66, Machette, Roadman CS.

Roméo 3.0

Type: Screwdriver Organique

Sexe: Masculin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
11	9	5	5	4	40	98	2(+3)

Bugs de comportement: Thanophobie (Porte en permanence un casque et un gilet en kevlar), Excentricité vestimentaire (Fleur à la boutonnière), Amoureux d'une autre URC (un Screwdriver féminin d'un groupe de "Weapon Squad"), Paranoïaque.

Co-processeurs organique (Douanier): Arme à distance 3 (33%, avec I/O: 44%), Conduite 2 (22%), Scan 3 (15%).

ROM 1: Arme à distance 4 (44%, avec I/O: 66%).

Périphériques: Analyseur de trajectoire, Transfert de puissance pour Coordination, I/O pour armes, Réserve de munitions (360 cartouches de RSNAKE), Blindage de ROM (Co-processeurs organique), Prise de courant multi-standard, Intensificateur de lumière, Augmentation de Force.

Equipement: RSNAKE, Turbo 13, Casque, Gilet en kevlar.

3.6.0 Quelques URC

Créer rapidement une ou plusieurs URC est un travail assez long et tout maître de jeu débutant sera souvent confronté à ce genre problème. Les URC prêtes-à-jouer qui suivent peuvent aussi bien être utilisées par les joueurs (pour les versions 1.0) que par le maître de jeu et offre une source quasi inépuisable d'alliés ou d'adversaires.

Axegirl 1.0

Type: Screwdriver Organique

Sexe: Féminin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
8	8	3	8	6	10	100	2

Bugs de comportement: Prend des poses cinématographiques (genre Nicholson dans "Shining").

Co-processeurs organique (Tueur Psy): Combat 3 (24%), Arme de contact 6 (48%), Scan 1 (3%).

Angel 4.0

Type: Screwdriver Organique + Greyhawk
Sexe: Masculin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
11	7	2	7	7	60	97	2(+1)

Bugs de comportement: Tic vocal (Vroum, vroum), Tatouage (Logo "Harley Davidson" sur le ventre), Génophobie, Collectionneur (Retroviseurs), Excentricité vestimentaire (Casque de moto).

Co-processeurs organique (Douanier): Arme à distance 6 (66%, avec I/O: 99%), Conduite 2 (22%), Scan 6 (12%).

ROM 1: Arme de contact 7 (49%).

ROM 2: Conduite 7 (77%).

Périphériques: Transfert de puissance pour Coordination, Augmentation de Réflexes, Greyhawk, I/O pour armes, Générateur de choc électrique, Armure réactive, Blindage de périphérique (Générateur de choc électrique), Blindage de périphérique (Générateur de son), Armure corporelle, Animal familier, Générateur de son (Pour faire les bruits de moteur).

Équipement: CLEA-12, Hachette, Turbo 13, Casque.

Owl 1.0

Type: Glitter Organique
Sexe: Féminin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
4	4	12	7	6	10	100	0

Bugs de comportement: Tics nerveux (Cligne des yeux).

Co-processeurs organique (Commercial): Conduite 3 (12%), Communication 7 (84%), Scan 2 (24%).

Périphériques: -

Équipement: Roadman CS.

Klass 2.0

Type: Glitter Organique
Sexe: Masculin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
4	4	12	4	9	30	99	0

Bugs de comportement: Jalousie envers un être humain (Paul Rondin, qui lui a volé une idée d'émission avant son passage du côté des

Greyhawk (2)

Le robot commande, à l'aide d'un petit émetteur prévu à cet effet, un drone appelé "Greyhawk" avec générateur anti-grav qui lui permet de voler à vive allure. C'est à la fois un véhicule miniature commandé par ondes radios par le robot et une plateforme d'arme contenant l'équivalent d'un fusil-mitrailleur et d'un fusil à pompe. Il ne pourra néanmoins pas utiliser ses deux armes durant le même tour. Les URC sont avisées qu'il est très mal vu qu'un Greyhawk soit utilisé seul lors d'une mission. Il doit être le partenaire de l'URC et non son serviteur. Les programmes contenus dans l'unique ROM du Greyhawk sont inamovibles. Les drones subissent les dommages de la même façon que les URC.

Nom	MA	VC	VP	AC	SD
Greyhawk	+10%	25k	100k	+10k	2
Armement	PR	PU	PM	PS	AT
Fusil-mitrailleur	+05%	10m	30m	1d6*	60/***
Fusil à pompe	-10%	5m	15m	1d6-2**	10/***

*: Ce fusil-mitrailleur doit tirer en rafale de six coups. On estime que 1d6 balles touchent la cible et que chacune cause 1d6 points de dommages.

**: Cette arme tire en fait des plombs. On estime que 1d6 plombs touchent la cible et qu'ils causent 1d6-2 points de dommages chacun.

***: L'arme ne peut être rechargée qu'au QG.

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB
7	3	3	7	12	0	100

ROM: Arme à distance 6 (42%), Scan 2 (6%), Conduite 4 (28%).

URC), Prend des poses cinématographiques (Présentateur télé), Excentricité vestimentaire aggravée (Smoking et micro).

Co-processeurs organique (Présentateur): Conduite 2 (8%), Communication 8 (96%), Scan 6 (72%), Discrétion 2 (8%).

ROM 1: Relations humaines 3 (SPAC:39), Communication 5 (60%), Scan 1 (12%).

ROM 2: Relations humaines 6 (SPAC:48), Communication 2 (24%), Scan 1 (12%).

ROM 3: Communication 2 (24%), Scan 7 (84%).

Périphériques: Auto-chirurgie faciale (Choisit presque toujours le visage de Paul Rondin).

Équipement: Roadman CS.

Fatty 3.0

Type: Glitter Organique + Mosquito
Sexe: Féminin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
6	6	9	6	6	40	98	1

Bugs de comportement: Mange entre les repas, Amitié pour un être humain (Le vendeur de Hot-

I/O pour accessoires

Le robot possède une prise multi-standard au niveau du poignet qui permet de contrôler n'importe quel accessoire non-offensif, qui possède lui aussi une prise de ce type (tout matériel électronique sorti depuis 5 ans possède obligatoirement cette prise, qui est normalement utilisée pour la télécommande).

L'accessoire est alors entièrement relié au robot. Les utilisations de cette interface sont aussi nombreuses que les accessoires qui peuvent s'y raccorder (téléphone, ordinateur portable, chaîne Hi-Fi, magnétoscope, caméra).

I/O pour armes

Le robot possède une prise multi-standard au niveau du poignet qui permet de contrôler n'importe quelle arme à distance, qui possède elle aussi une prise de ce type (seules les armes fournies par l'OC aux URC sont pourvues de ces prises).

Etre relié à son arme de cette façon majeure le NP du programme d'Arme à distance utilisé de 50%. Ce bonus doit être arrondi au chiffre inférieur.

L'URC Nightcrawler FRET 2.1 possède un NP d'Armes à distance de 8 et une Coordination de 7.

Elle a donc 56% de chances de toucher sa cible (avant le calcul d'éventuels modificateurs). Reliée avec une interface pour armes, elle aurait 84% de chances de toucher (NP: 8+4, Coordination: 7).

Dogs en face du QG), Conduite sportive, Haine envers ses adversaires.

Co-processeurs organique (Journaliste): Conduite 1 (6%), Communication 6 (54%), Scan 4 (36%), Discrétion 4 (24%).

ROM 1: Conduite 6 (36%).

Périphériques: Radio-Téléphone, Amplificateur de son, Mosquito, Amplificateur de caractéristique, Auto-chirurgie faciale (Prend souvent le visage des adversaires qu'il ré-initialise), Boîtier de ROM externe, Prise de courant multi-standard.

Equipement: Turbo 13.

Marius 4.0

Type: Glitter Organique + Mosquito

Sexe: Masculin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
7	4	7	6	10	50	97	0

Bugs de comportement: Haine envers une autre URC (Son chef de QG, qui l'empêche de jouer aux cartes), Parle avec les mains, Jalousie

envers une autre URC (Son collègue de travail, avec qui il s'est fâché à cause d'une histoire de partie de cartes), Raconte des blagues, Accent (Marseillais).

Co-processeurs organique (Trafiquant d'armes): Arme à distance 3 (21%), Conduite 3 (21%), Communication 4 (28%), Scan 4 (28%), Discrétion 4 (28%).

ROM 1: Réparation 10 (40%).

ROM 2: Scan 10 (70%).

Périphériques: Augmentation de Capacité Mémoire, Lanceur de tracker, Transfert de puissance pour Force, Châssis en carbure d'aluminium, Récupérateur d'empreinte génétique, Détecteur d'émetteur, Analyseur de trajectoire, Mosquito, Réserve de munitions (60 cartouches pour Warmaker).

Equipement: Warmaker, Roadman CS.

Irish 1.0

Type: Nightcrawler Organique

Sexe: Féminin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
7	3	7	7	9	10	100	0

Bugs de comportement: Parle avec les mains.

Co-processeurs organique (Terroriste): Combat 2 (14%), Arme à distance 2 (14%), Conduite 2 (14%), Scan 6 (42%), Discrétion 6 (42%).

Périphériques: -

Equipement: Target 66, Turbo 13.

Plowplow 2.0

Type: Nightcrawler Organique + Greyhawk

Sexe: Féminin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
5	5	5	11	7	30	99	0

Bugs de comportement: Accent (Africain), Parle avec les mains, Excentricité vestimentaire aggravée (Pagne et soutien-gorge en peau).

Co-processeurs organique (Tiers-Mondiste): Combat 4 (44%), Arme de contact 4 (44%), Scan 5 (25%), Discrétion 4 (20%).

ROM 1: Arme de contact 7 (77%).

Périphériques: Générateur de choc électrique, Greyhawk, Blindage de ROM (Co-processeurs organique).

Equipement: Machette.

Max 3.0

Type: Nightcrawler Organique + Mosquito
Sexe: Masculin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
5	4	10	11	4	40	98	0

Bugs de comportement: Tics nerveux (Serre les poings), Excentricité vestimentaire aggravée (Uniforme de motard de la police des années 80), Amoureux d'un être humain (Sa femme, avant sa transformation), Conduite sportive.

Co-processeurs organique (Militant): Combat 1 (11%), Arme de contact 1 (11%), Arme à distance 1 (5%), Communication 2 (20%), Scan 1 (10%), Discrétion 2 (10%)

ROM 1: Discrétion 4 (20%).

ROM 2: Conduite 4 (20%).

ROM 3: Arme à distance 4 (20%).

Périphériques: Réserve de munitions (360 cartouches pour RSNAKE), Système d'auto-destruction, Tracker, Transfert de puissance pour Force, Mosquito.

Équipement: RSNAKE, Poignard, Turbo 13.

Jason 4.0

Type: Nightcrawler Organique
Sexe: Masculin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
7	5	7	8	6	50	97	3

Bugs de comportement: Nyctophobie (Porte toujours sur lui une grosse lampe-torche), Tueur Psychopathe, Amoureux d'un être humain (La seule petite amie qu'il ait épargné, avant sa transformation), Amitié pour un être humain (Le petit frère, 5 ans, de sa petite amie), Haine envers une URC (Celle qui a tué les parents de sa petite amie, les siens, et lui même).

Co-processeurs organique (Trafiquant d'armes): Arme à distance 2 (14%), Conduite 3 (21%), Communication 3 (21%), Scan 2 (14%), Discrétion 2 (14%).

ROM de secours: Scan 2 (14%), Conduite 4 (28%).

Périphériques: Animal familier, Armure réactive, Blindage de périphérique (Animal familier), Armure corporelle (x3), ROM de secours, Système d'auto-destruction, Radio-

I/O pour véhicules

Le robot possède une prise multi-standard au niveau du poignet qui permet de contrôler n'importe quel véhicule, qui possède lui aussi une prise de ce type (tous les véhicules sortis depuis 5 ans possèdent cette prise, qui n'est autre que l'allumecigare).

Etre relié à son véhicule de cette façon majeure le NP du programme de Conduite utilisé de 50%. Ce bonus doit être arrondi au chiffre inférieur.

L'URC Nightcrawler FRET 2.1 possède un NP d'Armes à distance de 3 et une Coordination de 5.

Elle a donc 15% de chances de toucher sa cible (avant le calcul d'éventuels modificateurs). Reliée avec une interface pour véhicules, elle aurait 20% de chances de toucher (NP: 3+1, Coordination: 5).

Intensificateur de lumière

Le robot ne subit aucun malus dû à la nuit, que ce soit lors d'un combat ou d'un jet de Scan. Une violente lumière risquera cependant d'aveugler le robot s'il ne réussit pas un jet de Fréquence fois 5. Si le jet est raté, le robot ne peut pas agir durant les 2 secondes qui suivent l'apparition de la source de lumière. Cet accessoire est optionnel (c'est à dire que le robot peut choisir ou non de l'utiliser. Passer d'un mode à l'autre prend 3 secondes).

Téléphone, Commutateur de ROM, I/O pour accessoires, Transfert de puissance pour Fréquence, Générateur de choc électrique, Tracker.

Équipement: RSNAKE, Roadman CS.

Karl 1.0

Type: Screwdriver Artificiel
Sexe: Masculin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
11	11	2	5	4	0	100	3

Bugs de comportement: -

ROM 1: Arme de contact 4 (20%).

ROM 2: Arme à distance 4 (44%).

ROM 3: Scan 4 (8%).

ROM 4: Conduite 4 (44%).

ROM 5: Discrétion 4 (44%).

ROM 6: Réparation 4 (44%).

Périphériques: -

Équipement: CLEA-12, Hachette, Roadman CS.

Lanceur de tracker

Le robot possède une petite arme dans le doigt qui lance des trackers auto-collants. L'accessoire comporte aussi le lecteur de tracker qui permet donc de suivre la cible touchée jusqu'à une distance de deux kilomètres. Le robot devra cependant posséder un programme de Scan et réussir un jet (avec un bonus de 30%) toutes les dix minutes pour ne pas perdre le signal. Lancer le tracker est considéré comme utiliser une arme à distance (utilisez le programme du même nom).

Nom	PR	PU	PM	PS	AT
Lanceur de tracker	+00%	1m	3m	-	5/*

*: L'arme ne peut être rechargée qu'au QG.

Lecteur d'empreintes digitales

Cet accessoire comporte à la fois un lecteur d'empreintes digitales proprement dit mais aussi un fichier répertoriant de nombreux égarés recherchés et/ou évadés. Les fichiers sont trop petits pour contenir tous les égarés recherchés mais sont mis à jour à chaque passage au QG.

On estime qu'environ 25% des égarés connus sont contenus dans un fichier donné. A chaque passage au QG, le robot peut demander des précisions au sujet d'un type d'égaré précis. Il aura alors 80% de chances de trouver l'égaré qu'il recherche s'il appartient au type demandé, mais n'aura que 5% de chances de repérer un membre de n'importe quel autre type.

Darkhand 2.0

Type: Screwdriver Artificiel

Sexe: Masculin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
8	8	4	7	6	20	99	2

Bugs de comportement: Collectionneur (De mains coupées à ses adversaires), Ne se lave jamais les mains.

ROM 1: Arme à distance 5 (40%), Scan 1 (4%).

ROM 2: Communication 5 (20%), Scan 1 (4%).

ROM 3: Combat 6 (42%).

ROM 4: Conduite 3 (24%), Réparation 3 (24%).

Périphériques: Transfert de puissance pour Coordination, Transfert de puissance pour Réflexes, Analyseur de trajectoire.

Équipement: CLEA-12, Roadman CS.

Cutter 3.0

Type: Screwdriver Artificiel

Sexe: Féminin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
8	6	2	10	9	30	98	1

Bugs de comportement: Amoureux d'une autre URC (son chef de QG), Utilise une seule arme fétiche (Une machette au manche sculptée), Mange entre les repas.

ROM 1: Arme de contact 9 (90%).

ROM 2: Scan 3 (6%), Discrétion 6 (48%).

ROM 3: Réparation 6 (36%).

Périphériques: Désignateur de doigt, Transfert de puissance pour Coordination, Augmentation de Coordination (x2), Blindage de périphérique (Désignateur de doigt), Prise de courant multi-standard, Blindage de périphérique (Prise de courant multi-standard), Blindage de périphérique (Transfert de puissance pour Coordination), Radio-Téléphone.

Équipement: Machette.

J-Soldier 4.0

Type: Screwdriver Artificiel + Greyhawk

Sexe: Masculin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
12	6	2	5	9	40	97	1

Bugs de comportement: Zoophobie, Maniaque, Excentricité vestimentaire (badge: "Quelle connerie la guerre"), Cicatrice rituelle (Un signe "Peace & Love" sur le front).

ROM 1: Arme à distance 9 (108%, avec I/O: 156%).

ROM 2: Arme de contact 4 (20%), Discrétion 5 (60%).

ROM 3: Arme à distance 6 (72%, avec I/O: 108%).

ROM de secours: Réparation 3 (18%), Arme à distance 6 (72%, avec I/O: 108%).

Périphériques: I/O pour armes, Réserve de munitions, Transfert de puissance pour Coordination, Greyhawk, Augmentation de Coordination, Générateur de choc électrique, Analyseur de trajectoire, Tracker, ROM de secours, Blindage de ROM (ROM 1), Blindage de périphérique (I/O pour armes), Brouilleur de détecteur de métal, Boîtier de ROM externe.

Équipement: M19-A2, Poignard.

Thérèse 1.0

Type: Glitter Artificiel

Sexe: Féminin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
5	4	12	4	8	0	100	0

Bugs de comportement: -

ROM 1: Communication 7 (84%), Scan 1 (12%).

ROM 2: Communication 4 (48%), Scan 4 (48%).

ROM 3: Discrétion 4 (20%), Scan 4 (48%).

Périphériques: -

Équipement: -

Jean-Marie 2.0

Type: Glitter Artificiel

Sexe: Masculin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
6	6	9	6	6	20	99	1

Bugs de comportement: Parle avec les mains, Xenophobie.

ROM 1: Communication 5 (45%), Scan 1 (9%).

ROM 2: Communication 1 (9%), Scan 5 (45%).

ROM 3: Arme à distance 5 (30%), Scan 1 (9%).

ROM 4: Arme à distance 3 (18%), Communication 2 (18%), Scan 1 (9%).

Périphériques: Changement de corps (gros bonhomme borgne à l'aspect peu engageant), Tracker, Vision thermographique.

Équipement: CLEA-12.

Redskin 3.0

Type: Glitter Artificiel

Sexe: Masculin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
6	4	8	7	8	30	98	0

Bugs de comportement: Pitié pour ses adversaires, Collectionneur (De scalps), Amitié pour un être humain (Un taxidermiste de son quartier, sûrement l'un des derniers dans le bloc nord).

ROM 1: Communication 7 (56%), Scan 1 (8%).

ROM 2: Communication 2 (16%), Scan 2 (16%), Conduite 4 (24%).

ROM 3: Arme de contact 4 (28%), Scan 4 (32%).

ROM 4: Arme à distance 8 (48%, avec I/O: 72%).

ROM de secours: Conduite 4 (24%), Scan 2 (16%), Réparation 2 (8%).

Périphériques: Analyseur de trajectoire, Transfert de puissance pour Réflexes, I/O pour armes, ROM de secours, Système d'auto-destruction, Blindage de ROM (ROM 2), Armure réactive, Boîtier de ROM externe.

Équipement: Hachette, M19-A2, Tachyon 2040.

Mosquito (2)

Le robot commande, à l'aide d'un petit émetteur prévu à cet effet, un drone appelé "Mosquito" avec générateur anti-grav qui lui permet de voler à vive allure. C'est à la fois un véhicule miniature commandé par ondes radios par le robot et une plateforme visuelle contenant l'équivalent d'un micro haute-puissance et d'une caméra haute-résolution avec Zoom. Les URC sont avisées qu'il est très mal vu qu'un Mosquito soit en mission seul (les gens n'aiment pas être surveillés par des robots non-anthropomorphes). Les programmes contenus dans l'unique ROM du Mosquito sont inamovibles. Les drones subissent les dommages de la même façon que les URC.

Nom	MA	VC	VP	AC	SD
Greyhawk	+20%	50k	120k	+20k	0

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB
6	2	10	5	12	0	100

ROM: Scan 8 (80%), Conduite 4 (24%).

Prise de courant multi-standard

Tout robot doit recharger son générateur pendant une journée tous les mois. Il devra le faire au QG car il ne possède normalement pas de prise de recharge. Cet accessoire permet, au contraire, de se recharger n'importe où (une source d'énergie est cependant nécessaire) et est très prisé par les rares URC qui vont en mission dans le bloc sud ou qui sont en mission d'infiltration dans certains groupes d'égarés particulièrement paranoïaques.

Aldo 4.0

Type: Glitter Artificiel

Sexe: Masculin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
6	4	10	4	10	40	97	1

Bugs de comportement: Prend des poses cinématographiques (James Bond), Démarche particulière (Homosexuel, voir le film "La cage aux folles"), Haine envers une autre URC (Un collègue de travail qui lui reproche sa démarche), Conduite sportive.

ROM 1: Conduite 9 (90%), Anti-virus 1 (25%).

ROM 2: Communication 8 (80%), Scan 1 (10%), Conduite 1 (6%).

ROM 3: Scan 3 (30%), Communication 2 (20%), Anti-virus 5 (125%).

ROM 4: Anti-virus 4 (100%).

Périphériques: Auto-chirurgie faciale, Châssis en carbure d'aluminium, Augmentation de Capacité Mémoire, Lecteur d'empreinte digitale, Radio-Téléphone, I/O pour accessoires, Commutateur de ROM (5 secondes), Blindage de

Protection pour générateur (2)

Cet accessoire est très simple: Il est composé de nombreuses plaques de blindage qui protègent le générateur des coups qu'il pourrait subir. Il est en effet regrettable que le dit générateur explose ou implose.

Chaque fois que les dommages indiquent que le générateur doit imploser, il suffit de jeter 1d6. Si le résultat est supérieur ou égal à 3, les dommages sont annulés. Chaque fois que les dommages indiquent que le générateur doit exploser, il suffit de jeter 1d6. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, les dommages sont annulés, si le jet est raté, le générateur implose au lieu d'exploser.

Radar

Cet accessoire permet au robot de repérer tout mouvement autour de lui dans un rayon de 10 mètres. Une bonne utilisation de ce gadget demande un jet de Scan réussi et le robot devra donc obligatoirement posséder un programme de ce type pour pouvoir utiliser cette périphérie. Coût: 1PP par heure d'utilisation.

Radio-Téléphone

Cet accessoire permet au robot de pouvoir téléphoner où il le désire et d'être donc en relation directe avec le QG. La distance maximale entre le robot et le plus proche récepteur est de 10 kilomètres (très important en cas de voyage dans le bloc sud).

ROM (ROM 2), Blindage de ROM (ROM 1), Système d'auto-destruction, Armure corporelle, Blindage de périphérie (Radio-Téléphone).

Équipement: Roadman CS.

Nightblade 1.0

Type: Nightcrawler Artificiel

Sexe: Féminin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
7	5	7	8	6	0	100	0

Bugs de comportement: -

ROM 1: Scan 2 (14%), Discrétion 2 (14%), Arme de contact 2 (16%).

ROM 2: Scan 2 (14%), Arme de contact 4 (32%).

ROM 3: Arme de contact 6 (48%).

ROM 4: Conduite 2 (14%), Scan 2 (14%), Communication 2 (14%).

Périphériques: -

Équipement: Machette, Turbo 13.

Chobou 2.0

Type: Nightcrawler Artificiel

Sexe: Masculin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
7	6	6	8	8	20	99	1

Bugs de comportement: Boit de l'alcool, Excentricité vestimentaire aggravée (Costume qui date du vingtième siècle).

ROM 1: Arme à distance 8 (56%, avec I/O: 84%).

ROM 2: Scan 2 (12%), Communication 1 (6%), Discrétion 5 (35%).

ROM 3: Arme de contact 8 (64%).

Périphériques: Augmentation de Coordination, Analyseur de trajectoire, Désignateur de doigt, I/O pour armes, Augmentation de Force.

Équipement: HAN Day, Warmaker, Hachette.

Blammo 3.0

Type: Nightcrawler Artificiel

Sexe: Féminin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
5	8	5	11	4	30	98	2

Bugs de comportement: Raconte des blagues (Pour enfants), Amitié pour un être humain (Une petite fille qui rit de ses blagues et qu'elle a rencontré lors d'une mission), Maniaque.

ROM 1: Discrétion 4 (20%).

ROM 2: Scan 2 (10%), Discrétion 2 (10%).

ROM 3: Scan 4 (20%).

ROM 4: Arme de contact 4 (44%).

ROM 5: Combat 4 (44%).

ROM 6: Réparation 4 (32%).

ROM de secours: Conduite 4 (20%).

Périphériques: Système d'auto-destruction, Transfert de puissance pour Force, ROM de secours, Armure réactive, Tracker, Récupérateur d'empreinte génétique, Lecteur d'empreinte digitale, Détecteur d'émetteur, Boîtier de ROM externe.

Équipement: Hachette, Tachyon 2040.

Funky 4.0

Type: Nightcrawler Artificiel

Sexe: Masculin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
6	5	6	10	7	40	97	0(+1)

Bugs de comportement: Amitié pour une URC (Son chef de QG), Nyctophobie (Porte toujours sur lui un casque de spéléologue), Excentricité vestimentaire (Le casque!), Amoureux d'une URC (L'Ordinateur Central!).

ROM 1: Combat 7 (70%);

ROM 2: Arme de contact 7 (70%).

ROM 3: Scan 3 (18%), Discrétion 4 (24%).

ROM 4: Conduite 3 (18%).

ROM 5: Réparation 7 (35%).

Périphériques: Blindage de périphérique (Ventouses), Transfert de puissance pour Force, Tracker, Système d'auto-destruction, Lecteur d'empreinte digitale, Boîtier de ROM externe, Ventouses, I/O pour accessoires, Transfert de puissance pour Fréquence, Augmentation de Coordination, Désignateur de doigt, Générateur de choc électrique.

Équipement: Hachette, Roadman CS, Casque.

3.6.1 Alliés humains

Dans leur combat pour la liberté, la justice et le confort du bloc nord, les URC sont aidées, plus ou moins consciemment, par quelques troupes humaines. On peut citer les Douaniers, les SUI (Scouts Urbains Internationnaux) et les casques bleus de l'ONU. Toutes ces organisations sont noyautées par des Blanks et entièrement aux ordres d'Hopson, et donc, pièces maîtresses pour le bon déroulement du plan.

Patrouille de douaniers (Gibraltar)

Les Douaniers espagnols sont, comme chacun sait, parmi les plus violents de tous. Ils doivent en effet tenter de stopper l'invasion de toutes les populations de l'ancienne Afrique, située maintenant dans le bloc sud. Leur mission de tous les jours est de couler les bateaux remplis à ras bord de réfugiés et, de temps en temps se battre au contact avec les tiers-mondistes les plus virulents (ceux qui arrivent à prendre pied sur le mur).

Le groupe de huit personnes décrit ci-dessous est celui le plus souvent rencontré, roulant dans son Zoll-Truck sur le mur, patrouillant sans relâche pour sauvegarder le bloc nord de la chienlit du bloc sud.

Leader

CO	FO	RE	VO
8	5	6	7

Récupérateur d'empreintes génétiques

Cet accessoire permet de récupérer sous forme de particules de peau, de sperme, de sang ou de toute autre substance issue du corps d'animaux ou d'êtres humains les gènes qui constituent sa "carte d'identité biologique".

Le Plan nécessitant la cryogénéisation d'individus purs de toutes les races animales (y compris les humains), de nombreux robots sont dotés de ce gadget et permettent ainsi à Hopson de capturer vivant et de mettre au frais les individus sains les plus représentatifs de toutes les races d'êtres vivants sur terre. Cet accessoire n'a pas grand intérêt pour le robot lui-même mais est très utile pour faire progresser le Plan.

Réserve de munitions

Cet accessoire permet de multiplier par dix la contenance du chargeur d'une arme (au choix de l'URC). Pour ce faire, l'arme est reliée au robot par un tuyau assez important pour faire passer les munitions du réservoir (situé dans le corps du robot) à l'arme proprement dite. Si l'arme choisie est intégrée, il n'y a pas de câble et l'option est donc invisible.

Un robot possédant une arme intégrée de type T3-Fusil à pompe décide d'y adjoindre un réservoir de munitions. La contenance habituelle de cette arme est de 2 cartouches.

Le réservoir contient donc 20 projectiles susceptibles d'être utilisés sans avoir à recharger l'arme.

Talents: Arme à distance 6 (48%), Commandement 6 (42%), Arme de contact 6 (36%), Scan 4 (28%), Connaissance (Le mur) 4 (28%).

Équipement: Banderilles (x2), RSNAKE, Veste de combat, Casque.

Conducteur

CO	FO	RE	VO
7	4	5	6

Talents: Conduite 6 (42%), Scan 6 (36%), Connaissance (Le mur) 4 (24%), Arme à distance 4 (28%), Médecine 4 (24%).

Équipement: RFuego, Veste de combat, Casque, Zoll-Truck.

Arme Lourde

CO	FO	RE	VO
9	7	5	3

Talents: Arme à distance 12 (108%), Scan 4 (12%), Arme de contact 4 (20%).

ROM de secours

Cette ROM très spéciale (et qui contient un nombre de NP au choix du joueur) est entièrement séparée du reste des ROM et ne peut donc pas être détruite, effacée ou rendue hors service lors d'un résultat de dommages. Elle se met en marche (et peut, à ce moment, être endommagée, détruite ou mise hors service normalement) lorsque le robot n'est plus en état d'agir normalement (tous les programmes sont hors service ou effacés, un court-circuit général bloque le robot, etc...). Deux secondes après la mise en marche de la ROM, c'est le maître de jeu qui contrôle le robot et tente alors de le faire revenir à son QG en utilisant les programmes contenus dans cette ROM.

A la différence des autres ROM, cet accessoire est livré avec tous les programmes que le joueur désire (dans les limites de la Capacité Mémoire du robot). Ces programmes sont cependant uniquement réservés à cette ROM de secours et ne peuvent pas être déplacés lors d'une augmentation éventuelle de Capacité Mémoire.

Système d'auto-destruction

Dès que tous les programmes du robot sont hors service ou effacés, son générateur explose (voir résultat de combat correspondant). L'URC peut aussi, de son plein gré, faire exploser son générateur. Cela élimine évidemment le robot, mais peut aussi causer des dommages importants à ses adversaires et peut surtout éviter que le robot soit capturé en état de fonctionnement.

Équipement: Bras gyroscopique, Minigun-13, Analyseur de trajectoire, Casque.

Soldats (x5)

CO	FO	RE	VO
6	5	6	5

Talents: Arme à distance 7 (42%), Arme de contact 7 (42%), Scan 2 (10%).

Équipement: HAN Day, Banderilles (x3), Veste de combat, Casque.

Patrouille de S.U.I.

(Scouts Urbains Internationnaux)

Cette organisation, à mi-chemin entre les scouts du vingtième siècle et les Guardian Angels du métro américain ne sont jamais armés et ne sont là que pour rendre service aux citoyens du bloc nord. Cependant, il arrive que les URC aient besoin de leur aide (ils sont très discrets, talent que peu d'URC possèdent) et sont souvent pris à parti par des égarés luttant contre l'ordre établi. Une patrouille de ce type peut être rencontrée à toutes heures du jour et de la nuit dans

"Rendez-vous. Vous avez exactement 2 minutes pour sortir, nu et à quatre pattes ! Dans 2 minutes exactement nous donnons l'assaut ! Pour la dernière fois, je vous le répète, vous n'avez rien à gagner et beaucoup à perdre !"

Trois otages, deux grenades, un fusil et un flingue, que demander de plus ? Bon, à part que les URC ne donnent pas l'assaut

"Toi, là, Barnabé, fous toi à poil vite. Tu as 10 secondes. Magne toi. Plus vite que ça. Allez, fais pas cette tête là, dis. Je fais juste une expérience. réfléchis donc connard. Si ça marche, tu t'en sors vivant. Après tout, je vous ai pas tous tués, vous êtes encore trois à être vivants. Bon, le slip aussi, pas de gag. Allez, et maintenant, tu ouvres la porte, et tu sors à quatre pattes."

Il est pas très rassuré, le barnabé. Tu me diras, je le comprends, si c'était moi je flipperais comme un fou. C'est surtout pas humiliant pour un sou. Sans compter que si les URC n'ont pas changées, on va le voir revenir dans exactement 2 secondes en morceaux. 1... 2...

"Bingo... A Terre ! Ca canarde ! Ne regardez pas, votre copain n'est plus beau à voir. J'étais sûr que c'était un piège à con ! Ils flinguent tout ce qui sortira d'ici ! Ils sont complètement malades ! Ils peuvent pas me laisser

attaquer mon point Loterie Nationale calmement, non ? Bon on passe à la seconde partie du plan et on fait bien comme j'ai dit sinon on finit tous comme Barnabé ici présent un peu partout. Compris ? Pas tous à la fois les réponses..."

"Tas l'antenne toto, à toi !"

"En direct du centre de la Loterie Nationale de Clichy, nous venons donc d'assister à la ré-initialisation du preneur d'otage et à la libération des derniers otages. Les trois otages seront interviewés en direct dans notre prochain journal. Ainsi finit donc la carrière de Maxime Jussak, recherché pour de nombreux larcins. Il s'est fait ré-initialiser par le groupe d'URC présent sur le terrain quand, pris d'un coup de folie sans aucun doute, il a décidé de charger nu sur les forces de l'ordre, à quatre pattes de surcroît.

On croit rêver. Le matériel dont il disposait était conséquent, sur les lieux du crime ont été retrouvés un fusil, un RFuego, et même une grenade ! Il aurait pu faire un carnage si il avait eu l'occasion de s'en servir. Les trois otages libérés ont préféré rester ensemble pour se remettre de leurs émotions. Ah mais, une dernière minute s'il vous plaît je lis la dépêche... Nous nous

n'importe quel endroit d'une mégapole du bloc nord (ils sont toujours là quand on a besoin d'eux ou quand, justement, on n'a vraiment pas besoin d'eux!).

Chef de groupe

CO	FO	RE	VO
5	5	6	6

Talents: Communication 5 (30%), Combat 5 (30%), Défense 5 (30%), Scan 4 (24%), Discrétion 4 (20%).
 Equipement: -

Secouriste

CO	FO	RE	VO
5	4	5	8

Talents: Médecine 7 (56%), Scan 4 (32%), Discrétion 4 (20%), Combat 4 (20%), Défense 4 (20%).
 Equipement: -

Scouts débutants (x3)

CO	FO	RE	VO
5	5	5	4

Talents: Scan 6 (24%), Discrétion 6 (24%), Combat 3 (15%), Défense 3 (15%), Communication 2 (8%).
 Equipement: -

Tracker

Le robot est équipé d'un tracker interne qui peut être suivi par l'Ordinateur Central et tous les robots possédant comme périphérique un Lanceur de tracker. Même si le QG sait où est une URC, il n'est pas sûr à 100% que ce dernier décide d'envoyer du renfort si le signal disparaît ou reste trop longtemps à la même place. Néanmoins, une URC coûte cher et il y a fort à parier que l'OC tentera quelque chose, ne serait-ce que pour récupérer les pièces détachées sur une URC détruite...

Transfert de puissance pour Coordination (2)

Cet accessoire très rarement utilisé par les URC modifie les caractéristiques du robot durant 2d6 minutes. Pendant toute cette durée, la Coordination du robot est doublée mais toutes les autres caractéristiques (Force, Fréquence et Réflexes) sont divisées par deux. Ce système de transfert peut être utilisé quatre fois avant d'être rechargé au QG du robot. Coût: 1PP par essai.

Transfert de puissance pour Force (2)

Cet accessoire très rarement utilisé par les URC modifie les caractéristiques du robot durant 2d6 minutes. Pendant toute cette durée, la Force du robot est doublée mais toutes les autres caractéristiques (Coordination, Fréquence et Réflexes) sont divisées par deux. Ce système de transfert peut être utilisé quatre fois avant d'être rechargé au QG du robot. Coût: 1PP par essai.

sommes tous fait mettre? Comment cela? Maxime Jussak s'est échappé? Hein? Enorme rebondissement dans l'affaire de la Loterie Nationale! Maxime Jussak était vivant et vient de s'échapper. Il s'était fait passer pour un des otages. Oh, le salaud. Mais qui donc arrêtera Maxime Jussak?"

Matrix 5.4, ou plus simplement Matrix, depuis que Jeannot avait joué avec son SPAC, regardait s'enfuir Maxime Jussak du haut des toits. Il propulsa son énorme carcasse métallique. Cela avait du bon d'être débarrassé de toutes ces conneries de plan, de directives et tout ça. Redevenir juste un filic, ce qu'il était encore juste avant de passer dans un broyeur et de finir en URC organique. Mais il lui était impossible maintenant de revenir chez lui, dans son QG. Il vivait sur les toits, dans les rues, remerciant tous les jours le Jeannot de lui avoir installé une prise multi-standard. Sinon, il n'aurait tenu qu'un mois. Ou il lui aurait fallu trouver un stratagème chaque mois pour qu'il puisse se recharger dans un QG. Il demeurait une URC, avec ses avantages, mais avait récupéré la totalité de son cerveau. Et il allait intercepter un criminel. Un CRI-04. Quelques fois, ça le reprenait. Il déjantait. Cela lui faisait comme un petit frisson électronique dans son dos

massif. Matrix avait déjà dépassé depuis longtemps Jussak. Il avait tout le temps de descendre de l'immeuble grâce aux escaliers d'incendie et il allait pouvoir bloquer le bandit et procéder à son arrestation en règle.

Maxime Jussak courait. Pas question de trainer dans le quartier. Il avait toujours une grenade en cas de coup dur, et avait tout de même réussi à piquer plus de 100000 Points Cadeaux. De quoi tenir un bon petit bout de temps. Il ne vit pas le pied, et s'écala de tous son long. Les dents à moitié plantées dans le trottoir, il se retourna pour savoir qui allait payer pour lui avoir fait ça. L'homme mesurait 1 mètre 75, et était tranquillement adossé au mur, comme dans un mauvais film cyberpunk.

"Vous êtes bien Maxime Jussak? Je crois, oui. Je vous arrête, Maxime Jussak, pour meurtre et toutes ces sortes de choses."

"C'est quoi encore ce délire.... Bon écoute mec. Si j'étais pas pressé, je te tuerais net. Tu vois ça, c'est une grenade. Alors allez, casse toi."

Transfert de puissance pour Fréquence (2)

Cet accessoire très rarement utilisé par les URC modifie les caractéristiques du robot durant 2d6 minutes. Pendant toute cette durée, la Fréquence du robot est doublée mais toutes les autres caractéristiques (Force, Coordination et Réflexes) sont divisées par deux. Ce système de transfert peut être utilisé quatre fois avant d'être rechargé au QG du robot. Coût: 1PP par essai.

Transfert de puissance pour Réflexes (2)

Cet accessoire très rarement utilisé par les URC modifie les caractéristiques du robot durant 2d6 minutes. Pendant toute cette durée, la Réflexes du robot est doublée mais toutes les autres caractéristiques (Force, Coordination et Fréquence) sont divisées par deux. Ce système de transfert peut être utilisé quatre fois avant d'être rechargé au QG du robot. Coût: 1PP par essai.

Ventouses

Ce gadget est constitué de quatre grosses ventouses fixées sur les poignets et sur les jambes et qui permettent au robot de se déplacer sur un mur ou au plafond à la seule condition que la surface où il compte grimper soit relativement plane et sans anfractuosités. Un jet de Force fois 8 est cependant nécessaire pour tenir bon en cas de combat et un jet de Coordination (difficulté selon la manœuvre) est nécessaire en cas d'acrobaties. Le robot ne subit cependant aucun malus à ses actions s'il a la tête en bas.

"Vous n'avez pas bien compris ce que j'ai dit, je crois. Je vais vous le rappeler succinctement."

Le premier coup de pied souleva Jussak du sol, et il retomba lourdement. Le second coup de pied lui arracha la moitié de la gueule et toutes les dents. Il n'y eut pas de troisième. Jussak trouva la force de dégoupiller sa merde et de la lancer sur Matrix.

C'était dans ses moments là précisément que Matrix déjantait. Il attrapa la grenade, et au lieu de la lancer le plus loin possible, il se jeta avec sur Jussak. La grenade explosa, pulvérisant Jussak.

Matrix se releva, épousseta ses vêtements, considéra ses multiples blessures légères, reprit son sac à dos et s'en alla vers de nouvelles aventures.

Il y avait peut être des moyen plus simples de tuer les criminels, mais il aimait tant faire ça avec panache.

I'm a poor losenome cow-boy
And I'm far, far away from home...

Groupe d'intervention de l'ONU

Même si les casques bleus de l'ONU ressemblent plus à des pantins dans les mains de Hopson qu'à des soldats qui défendent la justice et la liberté des populations de la terre, ils sont la seule force armée existante sur terre (si on fait abstraction de tous les groupuscules sur-armés du bloc sud qui n'ont pas la cohésion nécessaire pour recevoir le nom d'armée) et de ce fait, ils sont les mieux armés, les mieux entraînés, mais pas obligatoirement les plus motivés...

Leader

CO	FO	RE	VO
8	6	6	8

Talents: Communication 8 (64%), Arme à distance 7 (56%), Scan 7 (56%), Arme de contact 7 (56%).

Équipement: RFuego, Rsnake, Gilet en kevlar, Casque, Poignard.

Arme Lourde

CO	FO	RE	VO
9	5	5	5

Talents: Arme à distance 7 (63%), Scan 7 (35%), Arme de contact 7 (35%), Combat 2 (10%).

Équipement: Flammen-P, Gilet kevlar, Casque, Target 66, Poignard.

Médecin

CO	FO	RE	VO
5	5	5	9

Talents: Médecine 7 (63%), Scan 7 (63%), Discrétion 7 (35%), Arme à distance 2 (10%).

Équipement: JB-007, Casque, Veste de combat.

Soldats (x3)

CO	FO	RE	VO
7	7	7	7

Talents: Arme à distance 7 (49%), Scan 7 (49%), Arme de contact 7 (49%), Défense 2 (14%).

Équipement: M19-A2, Casque, Gilet en kevlar, Poignard.

3.6.2 Groupes d'URC

Eboueurs

Toutes les URC sont, à tour de rôle, de corvée de "poubelles". Elles sont deux, au volant d'un FF50 (un gros camion blindé), habillés avec un uniforme vert rappelant ceux des équipes de la propreté de Paris au vingtième siècle.

Leur travail consiste à faire la navette entre le QG et les endroits où les URC sont intervenues. Elles ramassent à la fois les morts et les égarés arrêtés et les conduisent au QG où ils sont ensuite triés (morts-blessés-vivants).

Le camion possède un côté frigorifié qui peut contenir 20 corps et un côté qui sert de cellule et qui peut contenir 6 prisonniers. La cabine, quant à elle, n'est pas reliée aux deux caissons et peut contenir jusqu'à trois personnes (bien que la patrouille type ne soit composée que de deux URC).

Référence	MA	VC	VP	AC	SD
FF50	-20%	50k	75k	+5k	7*

*: La partie contenant les prisonniers a un SD de 15.

Scrambler 3.0

Type: Screwdriver Organique

Sexe: Masculin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
11	9	5	5	4	49	98	3

Bugs de comportement: Excentricité vestimentaire (Badge "Smiley"), Amoureux d'une autre URC (Flower 3.0), Paranoïaque, Ecoute de la House-Music.

Co-processeurs organique (Douanier): Arme à distance 3 (33%, avec I/O: 44%), Conduite 2 (22%), Scan 3 (15%).

ROM 1: Arme à distance 4 (44%, avec I/O: 66%).

Périphériques: Analyseur de trajectoire, Transfert de puissance pour Coordination, I/O pour armes, Réserve de munitions (360 cartouches de RSNAKE), Blindage de ROM (Prise de courant multi-standard), Prise de courant multi-standard, Augmentation de Force, Armure corporelle.

Équipement: RSNAKE.

Vision thermographique

Le robot ne subit aucun malus dus à la nuit, que ce soit lors d'un combat ou d'un jet de Scan. Une violente lumière risquera cependant d'aveugler le robot s'il ne réussit pas un jet de Fréquence fois 8. Si le jet est raté, le robot ne peut pas agir durant les 5 secondes qui suivent l'apparition de la source de lumière. Cet accessoire est optionnel (c'est à dire que le robot peut choisir ou non de l'utiliser. Passer d'un mode à l'autre prend 3 secondes).

Note au sujet de la destruction des périphériques

Les périphériques pouvant être détruites par un résultat de combat correspondant sont celles indiquées par un astérisque dans les trois listes (offensive, défensive et utilitaire). Les autres fonctionnent jusqu'à l'explosion ou l'implosion du générateur.

Dans le même ordre d'idée, ne peuvent être protégées à l'aide de l'accessoire "Blindage de périphérique" que les périphériques pouvant être détruites (donc étant suivies d'un astérisque).

Si un robot reçoit un tel accessoire (Blindage de périphérique) et qu'il ne contient aucun accessoire à protéger, il doit garder cette périphérique et la monter par la suite sur un accessoire qui peut être blindé (ne pas oublier qu'il est possible de rejeter les dés si le résultat de base ne vous convient pas).

Flower 3.0

Type: Glitter Artificiel

Sexe: Féminin

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
6	4	8	7	8	33	97	1

Bugs de comportement: Haine pour ses adversaires, Amitié pour une URC (Scrambler 3.0), Démarche particulière (pas de loi).

ROM 1: Communication 7 (56%), Scan 1 (8%).

ROM 2: Communication 2 (16%), Scan 2 (16%), Conduite 4 (24%).

ROM 3: Arme de contact 4 (28%), Scan 4 (32%).

ROM 4: Arme à distance 8 (48%, avec I/O: 72%).

ROM de secours: Conduite 4 (24%), Scan 2 (16%), Réparation 2 (8%).

Périphériques: Analyseur de trajectoire, Transfert de puissance pour Réflexes, I/O pour armes, ROM de secours, Système d'auto-destruction, Blindage de ROM (ROM 2), Armure corporelle, Boîtier de ROM externe.

Équipement: Hachette, M19-A2, Tachyon 2040.

Groupe d'enquête "Research Team"

Code: RT-01

Catégorie de Renfort: 2 (12 heures).

Utilisation: Investigations détaillées sur le lieu d'un crime ou d'un forfait.

Lorsqu'une enquête s'avère particulièrement insoluble, il arrive que le QG envoie sur le lieu du crime ou du forfait un groupe d'enquête. Ce dernier est beaucoup plus efficace côté enquête que peut l'être le groupe des joueurs (surtout au début de leur carrière) mais leur potentiel offensif (et défensif) est presque nul. Inutile donc de leur faire prendre des risques.

Dès que les balles sifflent (ou qu'elles risquent de siffler), c'est aux joueurs d'intervenir (ou au groupe de combat "Weapon Squad" dans le cas d'un combat généralisé).

Chacun des 5 membres de cette équipe s'occupe d'un type particulier d'information:

- L'URC 1 est le leader du groupe et est chargée d'interroger les témoins. Elle s'occupe éventuellement de poser des questions aux coupables (présomés) bien qu'il n'est pas rare qu'elle attende d'être au QG si la culpabilité de l'être humain ne fait aucun doute. Elle se charge de communiquer avec les autres URC (les joueurs!) sur le lieu du crime.

URC 1

Type: Glitter Organique

Sexe: Féminin

Numéro de référence: 2.1

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
4	4	12	4	11	50	00	0

Bugs de comportement: Aime la musique classique, Jalousie envers une URC (Son chef de QG), Nyctophobie, Haine envers une URC (Un membre d'un groupe de combat "Riot Control"), Hydrophobie.

Co-processeurs Organique (Commercial): Conduite 5 (20%), Communication 8 (96%), Scan 4 (48%), Discrétion 1 (4%).

ROM 1: Communication 6 (72%), Relations humaines 4 (SPAC:70), Scan 1 (12%).

ROM 2: Communication 4 (48%), Relations humaines 6 (SPAC:80), Scan 1 (12%).

ROM 3: Communication 1 (12%), Relations humaines 1 (SPAC:55), Scan 9 (108%).

Périphériques: Augmentation de Capacité Mémoire (x2), Radio-Téléphone.

Équipement: Lampe torche.

- L'URC 2 se promène aux alentours et cherche des indices dans le voisinage. Elle est donc experte dans l'art de repérer les petits "trucs" qui clochent. C'est la seule qui peut se défendre contre une éventuelle attaque car il n'est pas rare qu'elle se sépare des autres membres de son groupe.

URC 2

Type: Nightcrawler Artificiel

Sexe: Masculin

Numéro de référence: 3.0

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
7	5	9	6	6	20	98	2(+1)

Bugs de comportement: Arrive en retard aux rendez-vous, Parle de moins possible.

ROM 1: Arme à distance 6 (42%).

ROM 2: Scan 6 (54%).

ROM 3: Discrétion 2 (14%), Scan 4 (36%).

ROM 4: Discrétion 4 (28%), Scan 2 (18%).

ROM 5: Conduite 6 (42%).

Périphériques: Vision thermographique, Intensificateur de lumière, Ventouses, Lanceur de tracker, Détecteur d'émetteur, Radar, Radio-Téléphone, Armure corporelle (x2).

Équipement: Veste de combat, CLEA-12, MF Patrol.

- L'URC 3 s'occupe du ou des corps des victimes et cela même avant que les éboueurs viennent chercher les corps. Elle tente d'établir les causes de la mort et l'identité de la victime. Si les renseignements obtenus ne sont pas suffisants, l'URC portera le corps au QG pour l'étudier plus en détail avec du matériel adéquat.

URC 3

Type: Glitter Artificiel

Sexe: Masculin

Numéro de référence: 2.1

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
6	6	9	6	6	10	99	1

Bugs de comportement: Excentricité vestimentaire aggravée (Costume de boucher).

ROM 1: Scan 6 (54%).

ROM 2: Scan 6 (54%).

ROM 3: Combat 6 (36%).

ROM 4: Réparation 6 (36%).

ROM 5: Connaissance (Médecine) 6 (54%).

ROM 6: Connaissance (Ballistique) 6 (54%).

Périphériques: Lecteur d'empreinte digitale, Récupérateur d'empreinte génétique, Vision thermographique, I/O pour accessoires.

Équipement: -

- L'URC 4 s'occupe des Mosquitos et du Greyhawk dont elle est dotée. Ces derniers font une patrouille aérienne au dessus des lieux du crime et tentent de repérer des indices. Le Greyhawk est la seule périphérique offensive de l'URC et n'est utilisée qu'en cas d'attaque, jamais pour éliminer un coupable présumé. Si un témoin tente de s'échapper, l'URC se contente de le suivre de loin à l'aide d'un Mosquito.

URC 4

Type: Glitter Artificiel

Sexe: Féminin

Numéro de référence: 3.0

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
6	6	9	6	6	15	98	1

Bugs de comportement: Parle continuellement à ses Mosquitos comme s'ils étaient ses enfants.

ROM 1: Scan 6 (54%).

ROM 2: Conduite 6 (36%).

ROM 3: Réparation 6 (36%).

ROM 4: Discrétion 6 (36%).

Périphériques: Greyhawk, Mosquito (x3), Radio-Téléphone, Radar.

Équipement: -



- L'URC 5 s'occupe de ramasser tous les indices qu'elle peut être amenée à rencontrer (ou qui ont été repérés par l'URC 2 et les mosquitos). Elle les classe directement dans le coffre de la voiture de patrouille et tente d'établir une liaison entre eux.

URC 5

Type: Glitter Artificiel

Sexe: Féminin

Numéro de référence: 1.3

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
4	4	13	4	9	5	00	0

Bugs de comportement: -

ROM 1: Scan 9 (117%).

ROM 2: Scan 9 (117%).

ROM 3: Communication 5 (65%), Scan 1 (13%).

Périphériques: Amplificateur de caractéristique, Augmentation de Fréquence.

Équipement: -

Groupe de combat 'Riot Control'

Code: RC-01

Catégorie de Renfort: 1 (24 heures)

Utilisation: Dispersion d'un groupe d'émeutiers.

Lorsqu'il arrive qu'un groupe d'égarés décide de se faire remarquer en manifestant dans la rue, les URC doivent intervenir aussi vite que possible. Ils disposent pour cela de groupes spécialement entraînés pour combattre d'une façon "propre" (à coups de poings) sur les émeutiers.

Ils disposent pour cela de 5 hommes en tenue de sécurité urbaine et d'un MF War équipé d'un Minigun-13 et occupé par le leader, le conducteur et un tireur. L'utilisation du Minigun et des armes personnelles du leader est très rare et n'a normalement qu'un effet dissuasif sur les manifestants qui voudraient s'en prendre au véhicule du groupe de combat. Une mission de sécurité urbaine se déroule la plupart du temps de la même façon, c'est à dire:

- Les URC infiltrées dans le groupe d'égarés ou les URC en patrouille sur les lieux de l'émeute avertissent leur QG.

- Le QG dépêche sur place un ou plusieurs groupes de combat motorisés dans des MF War. On estime qu'un groupe de combat suffit à disperser 50 personnes.

- Les hommes de troupe (au nombre de 5 par groupe) débarquent et se dirigent tout doucement, en marchant vers les émeutiers. Le leader ordonne aux émeutiers de se disperser dans les 30 secondes à l'aide de son amplificateur de son et désigne du doigt (avec son désignateur de doigt) le ou les membres les plus virulents.

- Si, après le délais de 30 secondes, les manifestants ne sont pas dispersés, les hommes de troupe se déplacent vers les émeutiers et accélèrent peu à peu, tout en martelant du poing leurs boucliers. Le choc est alors

inévitables. Les manifestants pris pour cibles sont, en priorité, ceux désignés par le leader du groupe à l'aide de sa périphérique.

- Si les manifestants résistent à l'aide d'armes à feu ou sont vraiment trop nombreux, les URC se replient et, s'ils sont en danger de désactivation, ouvrent le feu avec le Minigun-13 mais tenteront tout d'abord de fuir. Ils seront rapidement remplacés sur place par un ou des groupes de combat "Weapon Squad".

- Les manifestants frappés ne seront pas arrêtés, ils seront tout simplement conduits dans un hôpital et soignés (ils seront normalement assez choqués pour ne pas recommencer). Seuls les chefs de groupes seront incarcérés et envoyés en Israël.

Leader

Type: Glitter Artificiel

Sexe: Masculin

Numéro de référence: 3.0

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
4	4	15	4	9	25	99	2(+2)

Bugs de comportement: Zoophobie, Tatouage (Chat écrasé sur le bras).

ROM 1: Communication 5 (75%), Scan 4 (60%).

ROM 2: Communication 8 (120%), Scan 4 (60%).

ROM 3: Arme à distance 4 (16%), Scan 2 (30%).

Périphériques: Amplificateur de caractéristique, Augmentation de fréquence (x3), Générateur de son, Amplificateur de son, Désignateur de doigt, Armure corporelle (x2), Lanceur de tracker.

Équipement: RSsnake, Target 66, Veste de combat, Casque.

Conducteur

Type: Nightcrawler Organique + Mosquito

Sexe: Masculin

Numéro de référence: 2.5

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
10	5	5	6	9	25	99	2(+2)

Bugs de comportement: Zoophobie (Ecrase tous les animaux qu'il rencontre lorsqu'il est au volant du MF War), Excentricité vestimentaire

(queue de renard en boucle d'oreille), Amitié pour un être humain (Un vieux mécanicien qui répare son véhicule de temps en temps).

Co-processeurs organique (Commercial): Conduite 5 (50%, avec I/O: 70%), Communication 8 (40%), Scan 4 (20%), Discrétion 1 (10%).

ROM 1: Conduite 9 (90%, avec I/O: 130%).

Périphériques: I/O pour véhicules, Armure corporelle (x2), Augmentation de Coordination (x2), Vision thermographique, Mosquito, Radar.

Équipement: MF War, Casque, Veste de combat.

Tireur

Type: Screwdriver Organique

Sexe: Féminin

Numéro de référence: 2.2

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
9	6	5	5	9	25	98	1(+2)

Bugs de comportement: Raconte des blagues, Monomaniaque (Son Minigun).

Co-processeurs organique (Douanier): Combat 2 (10%), Arme de contact 2 (10%), Arme à distance 6 (54%, avec I/O: 81%), Conduite 2, Scan 6 (30%).

ROM 1: Arme à distance 9 (81%, avec I/O: 117%).

Périphériques: Augmentation de Coordination, Analyseur de trajectoire, Réserve de munitions (1200 cartouches de Minigun), I/O pour armes, Armure réactive, Vision thermographique.

Équipement: Minigun-13 (monté sur le MF War), Casque, Veste de combat.

Hommes de troupe (x5)

Type: Screwdriver Artificiel

Sexe: Masculin

Numéro de référence: 1.3

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
6	11	2	9	5	5	99	5(+5)

Bugs de comportement: -

ROM 1: Combat 5 (45%).

ROM 2: Arme de contact 4 (40%), Scan 1 (2%).

ROM 3: Réparation 5 (55%).

ROM 4: Combat 5 (45%).

ROM 5: Combat 4 (36%).

Périphériques: Augmentation de Force, Armure corporelle (x2).

Équipement: Bouclier anti-émeute, Veste de combat, Casque.



Leader

Dégâts reçus:

Munitions:

Conducteur

Dégâts reçus:

Munitions:

Tireur

Dégâts reçus:

Munitions:

Homme de troupe N°1

Dégâts reçus:

Homme de troupe N°2

Dégâts reçus:

Homme de troupe N°3

Dégâts reçus:

Homme de troupe N°4

Dégâts reçus:

Homme de troupe N°5

Dégâts reçus:

Groupe de combat "Weapon Squad"

Code: WS-01

Catégorie de renfort: 1 (24 heures)

Utilisation: Ré-initialisation de masse.

Lorsque le potentiel offensif des URC de patrouille de suffit plus, quand les égarés poussent le bouchon un peu trop loin, il est temps de faire place nette et de faire intervenir les groupes de combat "Weapon Squad". Si les URC conventionnelles correspondent aux policiers du vingtième siècle, les groupes de combat "Weapon Squad" sont l'équivalent de l'armée.

Leur intervention est souvent accompagnée de celle de plusieurs groupes de combat "Riot Control" dont le but est de disperser les badauds. Une fois que seuls les égarés sont sur le lieu de l'affrontement, les membres de ces groupes sortent de leur véhicule et attaquent les positions présumées des égarés:

- L'arme lourde arrose abondamment les positions de l'ennemi. Ces tirs n'ont pas pour but d'éliminer qui que ce soit mais d'opérer un feu de couverture pour les hommes de troupe.

- Les hommes de troupe progressent vers l'ennemi par petits sauts, de couverture en couverture. Arrivés à bout portant (moins de cinq mètres) ils ouvrent le feu et éliminent leurs adversaires.

- Le leader coordonne l'attaque avec sa périphérique d'amplificateur de son et reste en contact permanent avec le QG qui peut à tout moment faire changer le groupe d'objectif.

- Le conducteur remplit le rôle annexe d'arme lourde en utilisant le Minigun-13 monté sur le MF War mais seulement à l'arrêt complet du véhicule.

- Si les témoins civils sont trop nombreux, les URC utiliseront leurs armes de contact mais cela n'évitera pas l'utilisation des Minigun-13 en tant

qu'arme de suppression.

- Dans tous les cas, une fois le groupe de combat en position "Combat" il n'acceptera aucune sorte de reddition (même de la part d'égarés non-armés).

- Le groupe de combat ne se repliera jamais sans en avoir reçu l'ordre et ce, quelque soit les pertes subies.

Leader

Type: Screwdriver Organique

Sexe: Masculin

Numéro de référence: 2.5

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
7	7	6	7	6	25	99	4(+2)

Bugs de comportement: Utilisation d'une seule arme fétiche (Revolver à poudre), Excentricité vestimentaire aggravée (Uniforme de l'armée napoléonnière).

Co-processeurs Organique (Soldat): Combat 3 (21%), Arme de contact 3 (21%), Arme à distance 4 (28%), Scan 1 (6%), Discrétion 1 (7%).

ROM 1: Communication 5 (30%), Scan 1 (6%).

ROM 2: Scan 5 (30%), Communication 1 (6%).

ROM 3: Arme à distance 6 (42%).

Périphériques: Radio-Téléphone, Amplificateur de son, Armure corporelle (x3).

Équipement: Veste de combat, Casque, Revolver à poudre.

Conducteur

Type: Screwdriver Artificiel

Sexe: Féminin

Numéro de référence: 1.2

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
8	6	6	5	8	5	00	2

Bugs de comportement: -

ROM 1: Conduite 8 (64%, avec I/O: 96%)

ROM 2: Arme à distance 8 (64%).

ROM 3: Scan 4 (24%), Conduite 4 (32%).

Périphériques: I/O pour véhicules, Armure corporelle.

Équipement: MF War, Minigun-13 (sur le véhicule).

Arme Lourde

Type: Screwdriver Artificiel

Sexe: Masculin

Numéro de référence: 2.5

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
10	7	2	5	9	5	96	6(+6)

Bugs de comportement: -

ROM 1: Arme à distance 9 (90%, avec I/O: 130%).

ROM 2: Scan 9 (18%).

ROM 3: Discrétion 6 (60%).

Périphériques: Armure corporelle (x5), I/O pour armes, Analyseur de trajectoire, Vision thermographique, Armure réactive.

Équipement: Minigun-13, Plastron et veste de combat, Casque.

Homme de troupe

Type: Screwdriver Artificiel

Sexe: Masculin

Numéro de référence: 2.5

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
10	7	2	5	9	5	96	6(+6)

Bugs de comportement: -

ROM 1: Arme à distance 9 (90%, avec I/O: 130%).

ROM 2: Scan 9 (18%).

ROM 3: Discrétion 6 (60%).

Périphériques: Armure corporelle (x5), I/O pour armes, Analyseur de trajectoire, Vision thermographique, Armure réactive.

Équipement: Thumper, Plastron et veste de combat, Casque.

Hommes de troupe (x4)

Type: Screwdriver Artificiel

Sexe: Masculin

Numéro de référence: 1.5

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
10	8	2	5	8	0	99	4(+2)

Bugs de comportement: -

ROM 1: Arme de contact 8 (40%).

ROM 2: Arme à distance 8 (80%, avec I/O: 120%).

ROM 3: Scan 4 (8%), Discrétion 4 (40%).

Périphériques: Armure corporelle (x2), Analyseur de trajectoire, I/O pour armes, Vision thermographique.

Équipement: Gilet en kevlar, Casque, M19-A2, Katana.



Leader

Dégâts reçus:

Munitions:

Conducteur

Dégâts reçus:

Munitions:

Arme Lourde

Dégâts reçus:

Munitions:

Homme de troupe (Thumper)

Dégâts reçus:

Munitions:

Homme de troupe N°1

Dégâts reçus:

Munitions:

Homme de troupe N°2

Dégâts reçus:

Munitions:

Homme de troupe N°3

Dégâts reçus:

Munitions:

Homme de troupe N°4

Dégâts reçus:

Munitions:

Pour bien comprendre la procédure utilisée ci-contre, je vous propose d'étudier en détail un module expérimental de grande importance: l'Unité Robotique Mabrouk-XS.

MABROUK-XS

Comme son nom l'indique, cette périphérique en forme de chien est à mi-chemin entre une URC et un Greyhawk: C'est une Unité Robotique ayant la forme d'un berger allemand. Elle a les mêmes caractéristiques qu'une URC (peau, couche de chair sur l'armature métallique, etc...) et pèse 160 kilos. Elle possède 5 ROM en plus de son Co-processeur Organique et peut être dotée d'options au même titre qu'une URC. Ces caractéristiques sont, par contre, standardisées et son CB est de 75 (de gros progrès restent à faire pour la mettre au point). En ce qui concerne le CB, il entrera en ligne de compte pour tous les d% jetés pour connaître la réussite de n'importe quelle action entreprise par le chien.

CO	FO	FR	RE	CM	SPAC	CB	AR
5	8	7	7	5	0	75	4

Co-processeurs Organique (Chien): Défense 1 (7%), Scan 3 (21%), Discrétion 2 (10%), Combat 4 (28%).

ROM 1: Communication 4 (28%), Scan 1 (7%).

ROM 2: Combat 5 (35%).

Périphériques: Transfert de puissance pour Réflexes, Armure corporelle (x2).

Équipement: La morsure de ce chien cause 1d6+1 points de dommages.

3.6.3 Modules expérimentaux

De nombreuses périphériques et Unités Robotiques sont testées actuellement dans les locaux de la firme Oxygène, celle là même qui construit les URC. Ces modules sont aussi bizarres que variés et leur fiabilité est loin d'être suffisante pour les monter sur les URC ou les utiliser à grande échelle.

En tant que maître de jeu, vous êtes tout à fait libres de créer toutes sortes d'options non-standardisées et de les placer sur des URC (joueurs ou PNJ). Cependant, il est primordial que ces options aient des lacunes, des faiblesses, voir même des procédures d'utilisation très contraignantes. De plus, chaque périphérique non-standardisée est dotée d'un CB qui n'est utilisé que lors d'un jet ayant rapport avec l'option. La valeur de ce CB est très variable et peut être déterminée aléatoirement (le CB sera alors égal à 75+2d6). Si l'accessoire fonctionne sans jeter de d%, il faudra tout de même en jeter un pour savoir si l'accessoire fonctionne.

Exemple: Une URC teste une nouvelle arme anti-char intégrée. A chaque jet de toucher, on comparera le CB de l'arme avec le résultat du tir. Si une URC teste un nouveau type d'armure, il faudra jeter un d% chaque fois qu'elle servira à absorber des dommages pour savoir si elle fonctionne normalement.

Si le jet de d% est supérieur ou égal au CB de l'accessoire, il faut jeter un nouveau d% sur la table suivante pour connaître l'effet de l'erreur intervenue. Si le jet de dé est à la fois supérieur au CB de l'accessoire et à celui du robot, on jette les dés normalement sur la table ci-dessous et on considère que le robot est lui aussi d'un grave erreur système (voir 1.1.1).

d%	Résultat
01-05	Catastrophe!
06-20	Mauvais fonctionnement
21-50	Panne
51-90	Non-fonctionnement
91-99	Amélioration
100	Miracle!

Catastrophe: La périphérique est détruite et cause 1d6+2 points de dommages au robot (l'armure de celui-ci ne compte pas).

Mauvais fonctionnement: L'option fonctionne, mais d'une façon qui n'était pas prévue du tout (c'est le maître de jeu qui doit déterminer les effets annexes de la mise en marche de l'accessoire).

Panne: L'accessoire ne fonctionne pas et ne peut plus être utilisé avant d'être réparé (uniquement au QG).

Non-fonctionnement: L'accessoire ne fonctionne pas durant ce tour (nouvel essai possible au tour suivant).

Amélioration: Les circuits intégrés contenus dans l'option analysent l'erreur. Le CB de l'accessoire augmente d'un. Si, après cette augmentation, il est égal à 101, l'accessoire est définitivement fiable et on ne jette plus aucun d% sur cette table. Il devient une périphérique normale et peut même être fabriquée en série et placée sur d'autres robots.

Miracle: Les circuits intégrés contenus dans l'option analysent l'erreur d'une façon parfaite: L'accessoire est définitivement fiable et on ne jette plus aucun d% sur cette table. Il devient une périphérique normale et peut même être fabriquée en série et placée sur d'autres robots.

Livret 3:

Les U.R.C.

3.1.0 Création d'une URC	1
3.1.1 Choix du châssis	1
3.1.2 Détermination des caractéristiques	2
3.1.3 Choix du cerveau	3
3.1.4 Détermination des caractéristiques d'un cerveau artificiel	3
3.1.5 Détermination des caractéristiques d'un cerveau organique	5
3.1.6 Détermination des caractéristiques secondaires	10
3.1.7 Equipement	10
3.2.0 Modification des performances d'une URC	12
3.2.1 Modification du SPAC	12
3.2.2 Modification du CB	14
3.2.3 Ajout de périphériques	14
3.2.4 Modification du numéro de référence	15
3.3.0 Incarner une URC	15
3.3.1 Généralités	15
3.3.2 Incarner une URC à cerveau organique	17
3.3.3 Incarner une URC à cerveau artificiel	17
3.3.4 Les lois de Hopson	17
3.3.5 Les Blanks	18
3.4.0 Droits et devoirs d'une URC	19
3.4.1 Les pouvoirs officiels	19
3.4.2 Les actions réelles des URC	20
3.4.3 Les lois du bloc nord	21
3.4.4 L'emploi du temps d'une URC	23
3.4.5 L'organisation des QG	23
3.4.6 La recherche d'informations	24
3.4.7 Les renforts	25
3.4.8 Les éboueurs	25
3.5.0 Le Plan Hopson	26
3.5.1 Le Plan Hopson	28
3.5.2 Le Plan Hopson en 2040	29
3.6.0 Quelques URC	30
3.6.1 Alliés humains	37
3.6.2 Groupes d'URC	41
3.6.3 Modules expérimentaux	48

Périphériques	Page
Amplificateur de caractéristique	18
Amplificateur de son	18
Analyseur de trajectoire	20
Animal familier	20
Arme intégrée (2)	21
Armure corporelle	21
Armure réactive	22
Augmentation de Capacité Mémoire	22
Augmentation de Coordination	24
Augmentation de Force	24
Augmentation de Fréquence	25
Augmentation de Réflexes	25
Auto-chirurgie faciale (2)	25
Blindage de périphérique	26
Blindage de ROM	26
Boîtier de ROM externe	26
Brouilleur de détecteur de métal	27
Changement de corps (3)	28
Châssis en carbure d'aluminium (3)	28
Commutateur de ROM	28
Désignateur de doigt	29
Détecteur d'émetteur	29
Générateur de choc électrique	30
Générateur de son	30
Greyhawk (2)	31
I/O pour accessoires	32
I/O pour armes	32
I/O pour véhicules	33
Intensificateur de lumière	33
Lanceur de tracker	34
Lecteur d'empreinte digitale	34
Logiciels	8
Mosquito (2)	35
Prise de courant multi-standard	35
Protection pour générateur (2)	36
Radar	36
Radio-Téléphone	36
Récupérateur d'empreintes génétiques	37
Réserve de munitions	37
ROM de secours	38
Système d'auto-destruction	38
Tracker	39
Transfert de puissance pour Coordination (2)	39
Transfert de puissance pour Force (2)	39
Transfert de puissance pour Fréquence (2)	40
Transfert de puissance pour Réflexes (2)	40
Ventouses	40
Vision thermographique	41