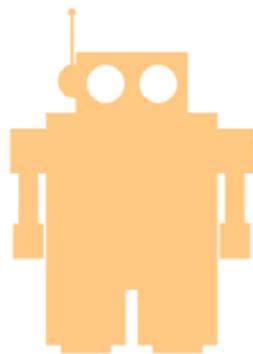


Réforme des **O**rganismes **B**ioologiques **O**bsolètes : **T**erminée...



Customise yourself



En attendant la mise à jour...

R.O.B.O:T v2.5 est une version PDF gratuite distribuée par son auteur.

Suivez l'actualité des artistes ayant participé à son élaboration:

Auteur :

Quentin Forestier

Editeur

Les éditions Icares

Illustrateurs :

Anthony Dugenest

Jean Charles Doublet

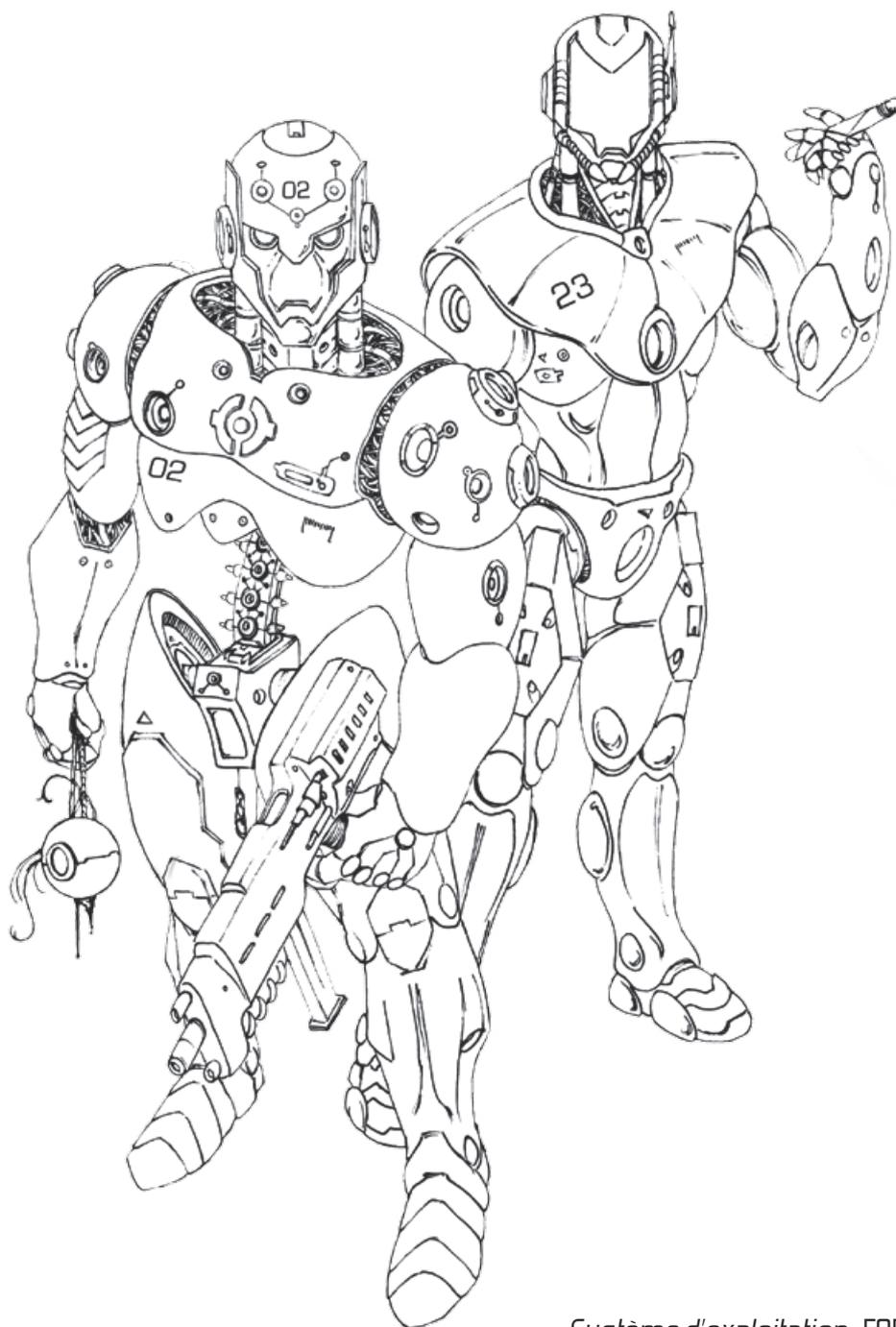
Retrouvez aussi tous les suppléments gratuits

liés à cette version du jeu sur :

JDRP.FR

Les textes de R.O.B.O:T v 2.5 et toutes les illustrations associées
sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs.

R.O.B.O:T...



Système d'exploitation : FORESTIER Quentin
Interface graphique : JAVOT Guillaume,
DUGENEST Anthony,
DOUBLET Jean Charles



cherché
r rebellion.

24 ARR
RUE
MONTMARTRE

Delabil



Sommaire	<ul style="list-style-type: none"> Bienvenue. 8 Contenu du livre 10
Secteur 1 : Le monde	<ul style="list-style-type: none"> Le commencement 12 Événements survenus de 1998 à nos jours 17 Le monde d'aujourd'hui 19 Les restes du monde 26 La nouvelle géographie 27
Secteur 2 : Les règles	<ul style="list-style-type: none"> Règles de base 34 Améliorer le personnage 38 Règles optionnelles 39 Exemple de combat 46
Secteur 3 : Fabrication de personnage	<ul style="list-style-type: none"> Fabrication de personnage 50 Les types 50 Configuration 64 Choix de la corporation 65 Périphériques et biens personnels 65 Fin de configuration 67 P.A.E. 67 Activation et numérotation 68 Les corporations 68 Liste de particularités animalières 75 Liste de particularités professionnelles 76 Les périphériques 78 Exemple de fabrication de personnage 96
Secteur 4 : Section Meneur de Jeu	<ul style="list-style-type: none"> Conseils aux Meneurs de Jeu 98 Les dessous des corporations 106 Organisations méconnues 112 Virus indépendants et intelligences artificielles 114 Les F.N.I. 116 Les Super-Vilains 122 La vérité des lieux 123 Les matières déraisonnables 127 L'énergie interdite 129 Les périphériques interdits. 135 Les robots atypiques et leur histoire 137 Descriptions diverses 154 Bestiaire robotique 157 Les véhicules 160 Personnalités importantes 164 Tarifs des biens 172
Secteur 5 : Scénarii	<ul style="list-style-type: none"> État de siège 176 AMD917 recherché ON/OFF 180 Mensonges et canon à protons. 185 Index 192 Fiche de personnage 193



À nouveau, mes capteurs internes me font signe que l'énergie est disponible et que l'environnement externe est de nouveau viable. Même si la température indiquée ne correspond pas aux critères de bon fonctionnement prévu par ma programmation, je décide tout de même de réactiver les optiques. Après quelques secondes de chargement et de grésillements, dus à quelques dommages ou encombrements de mémoire vive, je finis par recouvrer la vue.

Et c'est un spectacle désolant qui m'attend.

Je gis au centre d'un immense cratère. Apparemment, une température extrême semble avoir été produite en ces lieux. Éparpillées autour de moi se trouvent de nombreuses carcasses calcinées, avec des traces visibles d'implosion. Ma mémoire me fait état d'un formatage récent : environ 2 heures. Inutile de chercher plus loin : quelque chose a explosé en ces lieux, détruisant une dizaine de robots et brûlant tout sur son passage. Mon niveau d'énergie est faible, mais pas insuffisant pour la remise en marche des fonctions motrices.

Quelques courts-circuits se font sentir alors, mes rotules s'activent et c'est en titubant que je reprends le contrôle de mes membres. J'aperçois quelques dégagements gazeux autour moi, sans doute des générateurs percés ou des cellules toxiques ; mieux vaut ne pas réactiver l'olfactif. Après quelques minutes de marche pour sortir du cratère, je ressens quelques vibrations autour de mes membres et je préfère m'arrêter. Je lance une analyse complète de mon système pour en connaître les dysfonctionnements.

Après plusieurs minutes, mon système d'exploitation fait le bilan : il semble que ma mémoire ait été formatée de façon manuelle et interne : toutes mes fonctions mécaniques ont subi des surchauffes et ont entraîné une élévation momentanée de la température corporelle provoquant des dérèglements en chaîne dans l'ensemble des mes systèmes énergétiques, conduisant à une panne généralisée des fonctions informatiques. Ensuite, le rapport m'alerte sur une fonction d'arme interne inactive et me prévient que son utilisation est impossible tant que son énergie n'est pas restaurée, mais ce rapport stipule un point étrange : la réactivation de cette arme pourrait provoquer une nouvelle surchauffe qui entraînerait son explosion.

La situation n'est pas claire, je me suis donc effacé la mémoire, et je dispose d'un équipement qui peut me détruire s'il se réactive... Mais quand ai-je pu obtenir cela et qu'ai-je fait pour devoir m'autoformater ?

«Chef ! Je capte un signal. Chef, ici ECT/23, me recevez-vous ? Je répète, je capte un signal.»

«Identifiez les signaux, s'il s'agit de notre cible, abattez-la !»

«Compris, chef !»

Mes interrogations prennent fin lorsque je capte, malgré moi, un bruit : un bruit sourd et continu, provenant d'une sorte de vibration. Et soudain je distingue un point sombre au milieu du paysage désertique. Ce point semble se rapprocher rapidement, mais il est encore suffisamment loin. Je me rends compte alors que l'ensemble du paysage est constitué de cratères et de ruines similaires à celle dont je viens d'émerger. Le ciel est assez sombre et très peu de nuages l'encombrent. Aucune présence et aucune activité ne sont détectées, en dehors de cet individu qui se rapproche à grande vitesse à travers les cieux et dans ma direction.

«Ici ECT, il s'agit bien de la cible ; elle vient de s'immobiliser, il semble que je sois repéré ; j'attends les instructions.»

«Votre mission n'est pas terminée, détecté ou pas. Son élimination est primordiale.

TOUS les foyers infectés doivent être détruits ; il s'agit du dernier, débrouillez-vous. Les réserves sont épuisées, nous ne disposerons pas de renfort avant deux heures et il lui faudra moins de temps pour s'échapper»

«Affirmatif, je m'en occupe !»

En restant immobile, je constate que les sécurités placées sur mon nouvel équipement commencent à disparaître et aucun signe de dérèglement n'est signalé par mon système. Il semble que je sois redevenu opérationnel. Je suis aussi étonnamment surpris des capacités de mes détecteurs : je perçois sur un cadre rectangulaire, dans le coin inférieur droit de mon écran optique, un agrandissement du robot en approche. Il s'agit d'un robot humanoïde aux couleurs criardes et à la carrosserie particulièrement bien entretenue : son casque dispose de quelques appareils de communication qui sont activés en ce moment, ses jambes sont tendues et jointes, ses bras alignés le long de sa cage thoracique ; il traverse l'espace aérien à grande vitesse. L'extrémité de son bras droit dispose d'une arme de tir qu'il m'est encore impossible de définir. Son attitude envers moi semble hostile. Mais attendons un peu, j'essaierai d'établir le contact lorsqu'il sera à ma portée.

«Je confirme : j'ai bien été repéré!»

«Et alors ! Il est seul, dépêchez-vous avant qu'il ne nous fasse d'autres surprises»

«Mais chef, les modèles MKD ne sont-ils pas censés disposer de capacités visuelles portant au maximum à 800 mètres ?

Je suis encore à 2 kilomètres !»

«Ne discutez pas, ce n'est pas le moment, et abattez la cible ! Votre prime baisse, Agent ECT!»

Bienvenue.

Vous êtes actuellement détenteur d'un ouvrage de jeu de rôles. Ce dernier va vous conduire dans un univers fraîchement investi par une horde d'entités mécaniques. Un monde étrange où la machine se prend pour l'homme, tout en essayant de le renier.

Il s'agit d'un monde post-apocalyptique où les machines viennent de prendre le pouvoir sur l'homme, l'effaçant une bonne fois pour toutes de la surface de la Terre.

Cet univers peut paraître effrayant, mais il n'en est rien.

Ce jeu prend source d'un assemblage disparate d'ouvrages de science-fiction, de bandes dessinées, de jeux vidéo et de nombreuses autres références où le robot est à l'honneur. Tout ce petit monde a été réuni et assemblé pour créer l'ouvrage que vous tenez entre vos mains.

Certains d'entre vous sont certainement néophytes ou encore ignorants des principes inhérents aux jeux de rôles. Les explications ci-dessous sont là pour vous éclairer.

C'est quoi, un jeu de rôles ?

Un jeu de rôles (jdr) n'est pas un jeu ordinaire. Il s'agit d'un jeu qui fait grandement appel à l'imagination. Pour faire simple, le jeu de rôles est un moment où l'on raconte une histoire et où l'imagination et l'astuce de personnes présentes seront mises à profit. Dans un jeu de rôles, il y a deux catégories de personnes : les MJ et les PJ mais ces notions vous seront expliquées un peu plus bas.

Chaque joueur interprète un personnage qu'il a lui-même choisi et qui devra surmonter les épreuves de l'aventure qu'aura écrit le MJ. Au cours de cette aventure, vos personnages devront accomplir de nombreuses choses et l'issue de celles-ci vous semblera improbable ou incertaine. C'est dans ce genre de situation que vous serez amenés à lancer des dés pour connaître ce que le destin a choisi pour vous.

Cette explication doit vous paraître encore un peu abstraite, mais voici les détails des différentes notions énoncées ici.

Quelques définitions :

MJ (Maitre de jeu ou Meneur de jeu) : cette appellation un peu pompeuse désigne la personne qui va raconter et faire interagir les personnages au cours de l'aventure. Le MJ est celui qui devra endosser la lourde tâche de créer l'aventure, créer ses protagonistes, lire les règles, connaître l'univers et le background, maintenir l'ambiance, faire l'arbitre, subir les ptailleries des joueurs et plein d'autres supplices que vous découvrirez au fil de vos parties. Cependant le MJ détient un avantage

non négligeable. Il est le seul à avoir accès à la section «Maitre de Jeu» de ce livre : cette section contient des précisions sur les points obscurs de l'univers du jeu ainsi que quelques autres informations qui ne sont d'aucune utilité aux joueurs ou qui risquent de leur gâcher la surprise...

PJ (Personnage Joueur) : ce terme désigne les protagonistes principaux de l'histoire qui seront créés et interprétés par des personnes physiques, c'est-à-dire les joueurs. C'est à eux de les faire agir en fonction des descriptions et des éléments apportés par le MJ.

PNJ (Personnage non joueur) : les PJ seront souvent confrontés à d'autres personnages - les PNJ - qui seront interprétés par le MJ. Ces personnages-là peuvent être de différente nature : les grands méchants de l'histoire, les indics, les ennemis.

Ces personnages seront moins importants que les PJ, dans le sens où le jeu ne s'oriente pas ou presque pas autour d'eux. Ces entités doivent leur nom uniquement au fait que c'est au MJ de les gérer et qu'ils n'ont pas le premier rôle réservé aux joueurs.

Ce dont vous avez besoin :

Pour bien commencer une partie de jdr, il vous faut le matériel suivant :

- Le présent livre de règles, pour pouvoir le consulter et, éventuellement, créer les personnages.
- Des feuilles vierges et des feuilles de personnages, pour noter des plans, des informations ou encore des modifications dans le profil des personnages.
- Des crayons à papier avec leur gomme, pour pouvoir écrire et effacer sur ces feuilles.
- Une dizaine de dés à 6 faces, qui seront nommés D6 tout au long de ce livre.

Il est conseillé pour une première partie de réunir entre 3 et 4 joueurs en plus du MJ. En effet, plus le nombre de joueurs sera grand, plus il sera difficile pour le MJ de gérer les situations.

De plus, comme les parties durent en général 4 heures et qu'elles peuvent s'allonger de façon incontrôlée, il est bon de prévoir quelque nourriture ou friandise pour tenir tout au long de la partie.

À quoi allons-nous jouer ?

R.O.B.O:T est un jeu de rôles qui se différencie des autres par quelques détails.

Le monde dans lequel vous allez évoluer correspond aux restes de la Terre après quelques années de guerres contre des machines détraquées. Les machines ont rebâti une société avec leur vision des choses et de nombreuses querelles commencent à émerger. De façon générale, chaque PJ sera une sorte de mercenaire suréquipé, chargé de régler les conflits sociaux ou de démanteler les réseaux terroristes et sera appelé «Agent Corporatiste». Mais certains MJ, soucieux de créer une ambiance bien plus oppressante, peuvent choisir de commencer plus bas dans l'échelle sociale et de faire jouer de simples robots, qui connaîtront des péripéties diverses et parfois dangereuses.

Il est nécessaire de rappeler qu'il s'agit d'un jeu d'action, dans lequel les situations saugrenues et les aberrations comportementales sont de mise, bref un jeu dans lequel il y a peu de place pour l'amour, la politique et les autres préoccupations bassement matérielles. Ce qui importe ici, c'est l'efficacité, la bonne humeur et les explosions diverses et variées.

Libre à vous de jouer comme vous l'entendez.

Si ce jeu devait être comparé à un film, il se classerait dans les séries B. Vous pourrez, nous l'espérons, revivre les grands moments de vos films de science-fiction préférés.

Comment allons-nous jouer ?

Pour jouer à un jeu de rôles, il faut prendre en compte quelques paramètres simples.

Dans beaucoup de cas, un jeu de rôles est composé de trois parties distinctes : les règles, l'univers et le rôle-play.

Les règles sont là pour aider à gérer les différentes situations de façon claire et laissent une place au hasard dans l'interprétation.

Pour assurer une égalité et marquer les différences entre les PJ, les personnages disposeront de caractéristiques propres à chacun et d'un équipement varié, qui influenceront sur les règles et permettront de savoir si vous êtes compétent ou pas au moment de résoudre ces actions à l'issue incertaine, comme : attaquer l'ennemi, grimper, courir, se cacher ...

L'univers réunit un ensemble d'éléments narratifs qui composent et instaurent l'ambiance du jeu. Il définit les termes et les fonctions sociales de chacun. Il décrit les différents éléments historiques et évoluera en fonction de ce qu'entreprennent les joueurs.

Le rôle-play, quant à lui, est l'interprétation des comportements et des actions des personnages décrites par les joueurs eux-mêmes, selon leur souhait, face à la situation. Chaque joueur est libre dans son interprétation : c'est à lui de choisir ce qu'il veut faire et son comportement ne peut être influencé que par le MJ qui se réserve le rôle d'arbitre.

Rappel sur le rôle-play et le fairplay.

Comme vous le verrez par la suite, ce jeu touche à de nombreux principes de science-fiction et, forcément, à des lois et des vérités scientifiques.

Tout ceci se mélange et donne R.O.B.O:T... Toutes ces notions ont été simplifiées et peuvent paraître complètement aberrantes et fantaisistes aux yeux des plus scientifiques d'entre vous (des robots pensant et agissant par eux-mêmes peut déjà être contradictoire pour certains).

Si certaines idées ou concepts vous choquent ou ne correspondent pas avec votre vision des choses, vous avez le droit de les simplifier, voire de les supprimer.

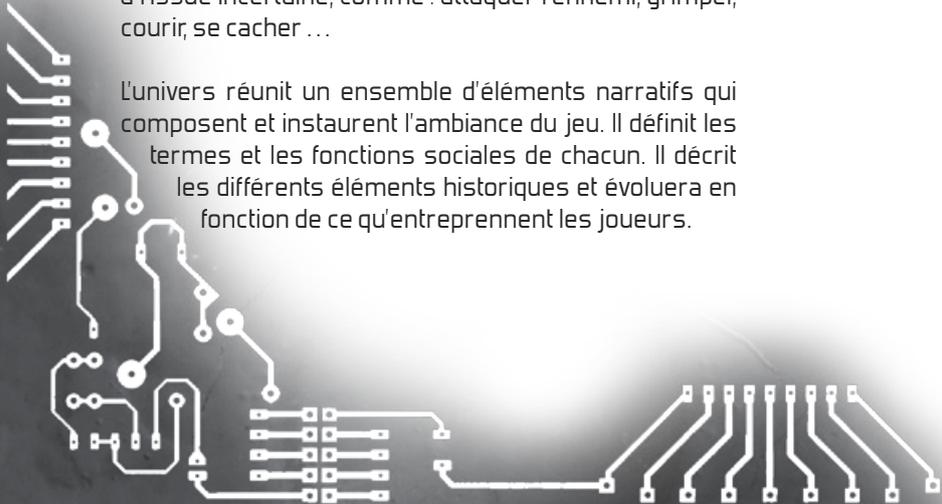
Certains joueurs risquent même de contredire certaines théories en cours de partie (cette situation coupera forcément le rythme de la partie).

Dans ce cas-là, une règle d'or s'applique : AMUSEZ-VOUS !!!

Il s'agit de science fiction et, certes, le terme de «science» est important, mais ici c'est la «fiction» qui l'emporte. La science concrétise de plus en plus vite l'imagination des auteurs et il se peut que certaines choses décrites ici comme «fantastiques» fassent aujourd'hui partie du quotidien.

Alors trêve de bavardages et passons à la suite.

Bon jeu à vous !



Contenu du livre :

Ce livre se décompose en cinq grandes sections. Ici sont définis en résumé leur contenu et leur fonction pour le jeu.

Le monde d'aujourd'hui :

Cette section décrit l'histoire de l'univers du jeu de 1998 à 2498. Elle place le contexte du jeu et permet de mieux comprendre la situation et l'évolution du robot sur Terre.

La nouvelle carte de la Terre est également disponible.

Les règles :

Ce chapitre introduit les règles du jeu. Les différents systèmes de gestion d'actions, le fonctionnement des caractéristiques et quelques détails sur l'informatique et les périphériques y sont expliqués.

Fabrications de personnages :

Voilà la section qui risque de s'abimer le plus vite. En effet elle regroupe les mécanismes et la liste des équipements disponibles pour les robots que vous allez créer. Avec ces listes sont inclus des détails sur les grandes sociétés industrielles qu'ont bâti les robots.

Section MJ :

Section à l'accès réglementé par le MJ. Elle contient quelques informations sur certains mystères et recèle des secrets sur des choses qui feraient mieux de ne pas trop souvent voir la lumière du jour.

Lexique :

Anthropomorphie : qui prête des caractéristiques humaines à l'animal ou aux objets (ici ce terme est employé pour des robots qui se prennent trop pour des hommes).

Humain : être doué d'intelligence et d'un langage articulé, rangé dans l'ordre des primates et caractérisé par son cerveau volumineux, sa station verticale, ses mains préhensiles.

Nano-machine : machine ou outils de taille infinitésimale opérant à l'échelle du nanomètre.

Power down : action volontaire ou involontaire de désactivation d'un robot en raison de son manque d'énergie ou de tout autre problème lié à l'énergie.

Robot : machine à l'aspect humain, appareil capable d'agir de façon automatique pour une fonction donnée (les définitions du robot et de la machine seront modifiées par la suite).

Système d'exploitation : programme assurant la gestion de l'ordinateur et de ses périphériques (Windows, OS, Linux...)

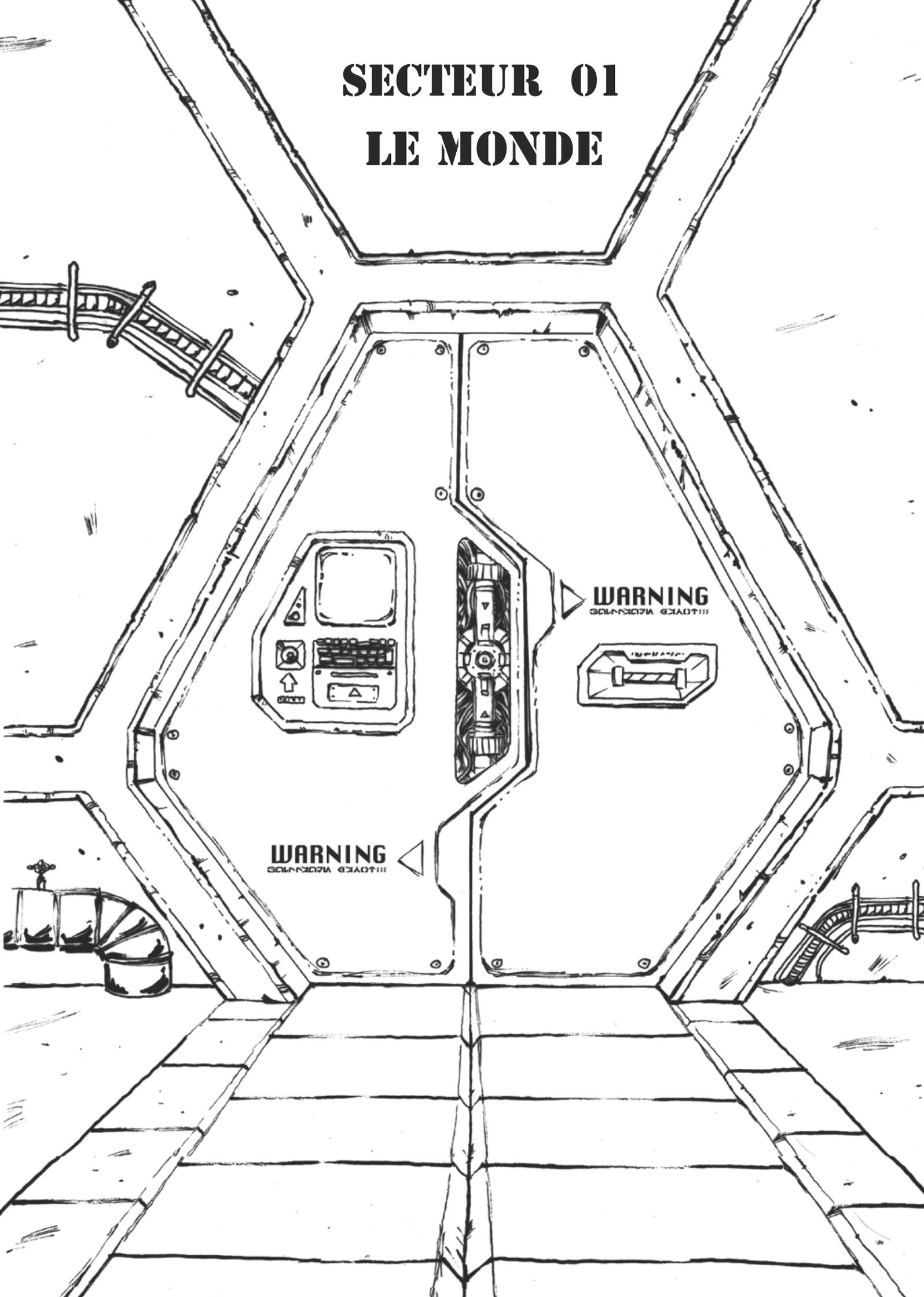
Terraformation : processus d'ingénierie planétaire dirigé vers l'amélioration des capacités de l'environnement à supporter la vie.

Périphérique : Tout élément de matériel raccordé à l'ordinateur (c.à-d., unité de disque, imprimante, lecteur CD). Dans notre cas il s'agit plus particulièrement des équipements supplémentaires qui seront raccordés aux robots pour augmenter leur efficacité.

Vous allez rencontrer au cours de cette lecture de nombreux termes en italique. Ces mots sont écrits de cette façon, car ils font référence à des termes décrits dans une autre partie du livre. Lorsque des phrases entières sont sous cette forme, c'est qu'il s'agit de points importants ou de choses à ne pas oublier.

SECTEUR 01

LE MONDE



WARNING
SOLNNSIG7A 63A0T!!!

WARNING
SOLNNSIG7A 63A0T!!!



Le commencement :

L'histoire commence plusieurs siècles après l'apogée de l'humanité et sa croissance technologique exponentielle. Voici la liste des faits survenus avant l'ère robotique :

1994 :

Début de l'informatisation mondiale avec le développement de grandes institutions électroniques. Ces dernières développent des ordinateurs de plus en plus puissants et les rendent accessibles au reste du monde pour un usage domestique. Une de ces grandes sociétés lance la programmation et la diffusion d'un système d'exploitation simple et rapide, facilitant l'accès à ces technologies maintenant très répandues. Le projet «fenêtre 95» est commercialisé en fin d'année et permettra à de nombreux foyers l'accès à un vaste réseau de communications informatiques et facilitera les échanges mondiaux.

1997 :

Lancement d'une nouvelle version du projet «Fenêtres». Il s'agit là d'une amélioration du système d'exploitation proposant de nombreux services standardisés. Ce programme est adopté dès sa sortie en fin d'année 1997. Quelques mois plus tard, le programme présente de nombreux bugs et révèle quelques caprices, qui finissent par corrompre la plupart des serveurs et bloqueront pendant des mois l'utilisation d'une grande partie des réseaux informatiques mondiaux.

1998 :

Aboutissement d'une deuxième version du programme de 97 qui complète le premier, réduisant son comportement dit «rebelle». Entre-temps, le groupe responsable du projet subira un procès pour avoir abusé de son monopole sur le réseau informatique, empêchant ainsi toute concurrence.

1999 - 2004 :

Les programmeurs du projet «fenêtres» persistent et sortent, au cours de ces années, d'autres systèmes d'exploitation nommés respectivement NT/2000 et XP. Ces programmes, nettement plus fiables, seront eux aussi adoptés par de nombreux utilisateurs de la version 98. Mécontents de la mainmise des programmeurs de «Fenêtres» sur le marché, un nombre grandissant d'individus se tourneront vers ses concurrents. Aux cours de ces années, de nombreuses expériences en robotique seront menées : de grandes sociétés de production fabriqueront et exporteront à l'échelle mondiale des répliques miniatures mécaniques d'hommes et d'animaux. Ces répliques seront produites et vendues dans de nombreux pays. D'autres groupes, plus discrets, iront jusqu'à développer des visages robotiques réactifs et d'autres programmes intelligents, capables d'apprendre et de se déplacer de façon autonome. Sur le plan climatique, des

problèmes de réchauffement planétaire dus à la pollution se font ressentir, provoquant tempêtes et inondations un peu partout dans le monde.

2004 - 2169 :

Après l'exploration de la lune en 1969, l'homme se tourne vers Mars dans l'espoir de découvrir dans le passé de la planète les mécanismes des problèmes climatiques de plus en plus présents partout sur le globe. Ce projet aboutira à la fabrication de sondes intelligentes chargées de recueillir des informations sur les conditions climatiques de Mars. Ces informations permettront de définir des plans de réflexion sur les crises environnementales de l'époque et sur une éventuelle colonisation de la planète rouge. Ces sondes seront envoyées en 2169 et assistées par informatique : la société développant le projet «fenêtres» et ses nombreuses améliorations sera chargée de développer le programme d'assistance et de guidage des sondes robotiques.

De plus, les sondes seront en permanence en contact avec les chercheurs et les informaticiens.

Elles resteront sur Mars et aucun voyage de retour n'est prévu pour elles. Par contre, des mises à jour de leurs systèmes seront possibles via informatique et l'envoi de matériel supplémentaire est prévu.

2169 - 2171 :

L'engin spatial est prêt, mais des problèmes d'autonomie et de cohérence de raisonnement, des robots explorateurs se posent, en plus du défi de protéger leurs systèmes des conditions martiennes. En effet les communications avec les machines seront décalées à cause de la distance. Durant le temps de silence de quelques heures qui se pose entre l'heure d'envoi et l'heure de réception des messages, les robots devront être autonomes et pouvoir se mettre en sécurité en cas de problèmes. Le projet est donc décalé de 7 ans, pour permettre aux scientifiques de résoudre ce problème.

2171 - 2173 :

L'énergie nucléaire est source de nombreux désaccords. Depuis quelques années, les centrales nucléaires sont de plus en plus répandues dans le monde. Il en existe trop selon certains experts. En effet ces centrales sont beaucoup plus rentables à long terme que les centrales hydrauliques ou thermiques, mais leurs déchets hautement radioactifs provoquent le mécontentement des organisations luttant pour la protection de l'environnement.

2173 :

Un groupe extrémiste attaque brusquement la centrale nucléaire de Catenom en Lorraine : cette dernière sera assiégée pendant plus de 2 jours par les forces de police, soutenues par des renforts des pays voisins. Les extrémistes opèrent pour une planète propre et prévoient de faire exploser l'édifice, quitte à rayer de la carte quelques régions pour la survie de l'écosystème. Pendant les nombreux assauts des forces de sécurité, le groupe affirmera faire partie d'une secte ecclésiastique qui prévoit répéter ce genre d'actions jusqu'à ce que les états reviennent complètement leur politique énergétique.

Au bout de quelques jours, le groupe réussira à percer les nombreuses épaisseurs de béton autour du réacteur, provoquant ainsi son explosion. La Lorraine restera traumatisée par cet incident et tous les projets de centrales nucléaires et d'armes bactériologiques seront suspendus.

2173 - 2174 :

Depuis l'incident de Catenom, un grand nombre de scientifiques se sont regroupés afin de trouver une solution. Après une dizaine de mois de recherche, un nouveau prototype de réacteur nucléaire voit le jour. Il est plus petit, moins polluant, mais beaucoup plus dispendieux. Un accord mondial permettra la production de ces engins après leur test. Ces derniers seront mis à l'épreuve au cours du projet spatial de 2177. Cette nouvelle décale de 10 années supplémentaires l'exploration de Mars. Après de multiples congrès écologiques, même les regroupements environnementalistes finissent par accepter ces réacteurs de nouvelle génération. Les générateurs à fission proto-nucléaire sont implantés sur l'engin de transport spatial et devront être réutilisés par la suite par les machines pour augmenter leur efficacité et leur autonomie énergétique.

2175 - 2178 :

Lancement du projet de construction d'une nouvelle centrale énergétique sur l'ancien site de Catenom. Le projet obtient l'accord de toute la région et se voit même octroyer de nouvelles subventions des pays voisins, dont le Luxembourg qui se remet difficilement du passage du nuage radioactif suite à l'attentat. Ce projet ne se limite pas à la simple construction d'une usine «test», mais au remplacement progressif de tous les générateurs nucléaires polluants par leurs homologues «propres». Les anciens générateurs seront mis hors service puis démontés après l'implantation des nouveaux. La centrale ouvrira ses portes en 2185, à la date anniversaire de la catastrophe.

2179 - 2186 :

Ouverture et démarrage du nouveau réacteur de Catenom sans anicroche.

Le projet obtient une hausse de popularité soudaine et les plans de recherche spatiale s'annoncent sous les meilleurs auspices. Les mouvements écologiques jouissent d'un nouveau support de la population. Avec le soutien de l'ONU, une société destinée à analyser les informations qui seront envoyées de Mars et à traduire leur utilité pour la Terre voit le jour. Cette société se nomme A.D.D. (Atmosphere Device Development) et regroupera les membres du projet spatial. Elle se chargera de la production et du développement du matériel destiné à être envoyé sur Mars plus tard. Cette dernière devra entreprendre la miniaturisation des générateurs à fission proto-nucléaire afin d'y parvenir.

2187 :

Le projet spatial est enfin prêt, ainsi que les drones et leur programme «d'instinct de survie». Les drones auront une autonomie de 3 ans et devront se recharger ensuite grâce au générateur fourni dans l'engin spatial. De plus, comme le voyage s'annonce long (1 an), les scientifiques travaillent déjà sur le projet d'amélioration des techniques de transport pour permettre un ravitaillement plus rapide de leurs petits produits. Le décollage est un succès et tout le monde a hâte de voir les drones atterrir et se déployer l'an prochain.

Malgré le développement de réacteurs «propres», les conditions climatiques sur Terre continuent de se détériorer, et la saison de tempêtes tropicales de 2187 est particulièrement violente. A.D.D. présente alors des projets pour pallier à ce réchauffement. L'informatique s'est mondialisée, en adoptant le système d'exploitation «Fenêtres 2188», ce dernier dissuadant tous les concurrents par ses performances. Depuis, l'informatique mondiale fonctionne avec les mêmes ressources et aucun bug n'est à signaler.

Cependant, quelques programmes d'exploitation pirates circulent sur Internet et commencent à mettre en doute la suprématie de «Fenêtres 2188».

La société retrouve ses manches et prévoit de mondialiser son système d'exploitation prévu pour l'amélioration des sondes spatiales si ce dernier donne des résultats après les tests sur les machines en 2198. Déjà quelques sceptiques pensent que le «Fenêtres 2198» sera un échec, tout comme «Fenêtres 98» deux siècles auparavant.

2188 :

Les drones terriens arrivent sur Mars et mettent quelques semaines à se déployer, suite à quelques désagréments écologiques, mais l'énergie fournie leur donne une puissance suffisante pour continuer. Les fameuses propriétés du générateur sont très rapidement mises en avant car, malgré quelques défaillances techniques dues à une interférence magnétique spatiale, les robots peuvent travailler sans relâche et commencer le rassemblement des données.

2189 - 2190 :

Le réacteur de l'engin spatial montre des signes de faiblesse, comme l'avait prévu A.D.D. : départ d'une nouvelle expédition avec, à son bord, deux réacteurs miniaturisés. Il se trouve que l'énergie produite par les générateurs se consume très vite. Le matériau utilisé lors de la combustion est complètement consumé et finit par presque entièrement disparaître, ne laissant que quelques résidus qui pourront être recyclés. Grâce aux informations déjà collectées, des scientifiques développent des projets de stabilisation du climat, mais c'est un peu tard. Les incidents se multiplient, particulièrement dans les pays pauvres, qui ne peuvent pas se payer la nouvelle technologie. Pour la première fois depuis les grandes pestes du Moyen Âge, la population humaine régresse.

2191 - 2197 :

Fondation du Groupe I.B.S, sous-groupe programmeur des systèmes informatiques visant à l'amélioration et à la flexibilité des produits de A.D.D. ; il rassemble la majeure partie des personnes responsables du projet «Fenêtre», qui comptent bien garder ce monopole. Pendant cette période, les drones spatiaux reçoivent leur nouvelle énergie et commencent à l'exploiter : l'exploration reprend donc de plus belle.

2198 :

Le projet «Fenêtres 2198» voit le jour et est directement téléchargé sur les drones. Ces derniers présentent une réticence passagère mais finissent par se reprogrammer seuls ; après une perte de contact de près de sept heures, les robots renvoient de nouveau leur signal et leurs informations. Mais l'un d'entre eux ne transmet plus, il annonce qu'il déconnecte et qu'il veut rentrer. L'information parvient jusqu'à la Terre trop tard et déjà les capteurs optiques des autres robots ne signalent plus sa présence ; un à un, les robots se mettent à dysfonctionner. Une tentative de formatage complet des drones est entreprise, mais Mars ne répond déjà plus...

La mondialisation de «Fenêtres 2198» est annulée : I.B.S gardera l'ancien système et ne produira plus que des mises à jour et d'autres programmes d'amélioration.

2199 - 2224 :

Mise en place et aboutissement d'un projet d'envoi de l'homme sur Mars pour comprendre ce qu'il s'y passe. Le projet est ambitieux, mais les techniques sont déjà bien au point. Au bout de 5 ans, l'équipe est formée et prête à partir à bord d'un engin du même calibre que le précédent, mais des rumeurs circulent sur une rébellion des robots martiens. Les spationautes reçoivent quelques entraînements de combats et seront chargés d'abattre à vue les machines si ces dernières présentent des signes d'agressivité. En fin d'année 2224, la navette part pour Mars sans que l'on sache vraiment ce que les spationautes vont y trouver.

2225 :

En Mai 2225, un engin spatial annonce son arrivée sur Terre et demande directement à A.D.D. la permission d'atterrir, son numéro d'identification étant le même que celui du premier vol martien. À la stupeur générale, le robot qui a disparu un an plus tôt revient sur Terre et exprime un sentiment d'abandon et d'inutilité. L'engin est rapidement conduit en zone de haute sécurité dans laquelle il sera surveillé par les chercheurs d'I.B.S.

Au même moment, les spationautes partis pour Mars reçoivent l'information, mais doivent tout de même continuer leur progression afin de découvrir ce qui a provoqué le déséquilibre chez les robots.

Le drone rebelle est mis en quarantaine, mais l'on remarque rapidement que les autres restés sur Mars ont subi la même «mutation». En effet, l'installation de leur nouveau système d'exploitation aurait causé quelques conflits avec l'ensemble de la machine et leur programme d'instinct de conservation : les robots, sentant l'absence de leur créateur, ont émis le désir de retourner sur Terre et ont commencé la restauration de l'engin spatial.

2226 - 2297 :

Les recherches avancent et permettent d'isoler quelques bugs, mais cela ne suffit pas à stopper le problème : les robots sur Mars commencent à penser par eux-mêmes et se demandent si d'autres comme eux existent. On remarque la fragmentation des générateurs à l'intérieur du drone martien, ce dernier ne s'étant pas éteint durant le voyage et étant resté conscient pendant plus d'un an durant lequel il n'a cessé de réfléchir à sa condition.

Il devient alors évident que «Fenêtres 2198» est hautement instable et que son installation a créé une sorte de programme de survie amélioré.

Entre-temps, les spationautes arrivent sur Mars et constatent des traces d'affrontements ainsi que la disparition de tout matériel de recherche. On déplacera le spécimen revenu sur Terre dans les locaux de d'I.B.S au cours de l'année 2280 pour définir l'origine du dysfonctionnements.

2298 :

Le 1er Janvier 2298, le robot qui gère la centrale de recherche d'I.B.S. subit une panne générale.

Le robot se met hors circuit et l'informatique des locaux se dérègle, provoquant une panne générale de l'I.B.S. pendant plusieurs semaines. On identifiera la présence d'un virus dit «intelligent» à l'intérieur des machines sans jamais pouvoir le stopper. Le robot semble complètement inactif et sa reprogrammation prendra quelques mois. Une fois réactivé, ce dernier se comporte exactement comme il avait été conçu au départ. Son instinct de survie est toujours aussi basique que lors du jour où il a été mis en marche.

2299.

Les chercheurs ne réussissent pas à trouver la source de la panne générale; après avoir déconnecté tous les ordinateurs des réseaux de communication et suite au formatage général de tout élément robotique et informatique des locaux, les recherches peuvent reprendre. Des militants anti-robots, voyant d'un mauvais œil le retour de l'explorateur, prévoient de nouvelles catastrophes pour les années à venir.

Malgré les améliorations technologiques des derniers siècles, l'expédition martienne n'apportera rien de concret, à part une meilleure compréhension de l'écosystème terrestre et son irrémédiable détérioration.

2299 - 2310 :

Des chercheurs finissent par prouver que les générateurs de fission proto-nucléaire émettent des radiations minimes, mais dangereuses pour l'homme. Même si ces réacteurs sont d'une surprenante fiabilité, ils produisent des radiations nouvelles, entraînant le remplacement systématique des techniciens et des agents d'entretien de ces centrales par des machines, moins sensibles. Ces remplacements s'effectueront pendant les années 2303 à 2310. En 2300, les spationautes envoyés sur Mars reviennent bredouilles. L'O.N.U. décide de stopper toute recherche spatiale tant que la situation sur Terre ne se sera pas stabilisée.

2311 - 2350 :

En 2311, une loi mondiale est adoptée par l'ensemble du globe : cette loi stipule que, d'ici 2350, la majorité des professions «à risques» devront désormais inclure au moins un robot dans leur équipe, afin de limiter les risques et les pertes humaines déjà considérables à cause des nombreuses catastrophes écologiques survenues depuis quelques siècles.

Pendant ce temps, I.B.S. continue ses recherches ; sa nouvelle structure lui permet de faire de formidables découvertes et avancées technologiques. Les intelligences artificielles devenues quasi similaires à celle de l'homme se multiplient. A.D.D. perd de sa popularité et ses recherches ne sont pas fructueuses, ce malgré l'aide considérable d'ouvriers envoyés par d'I.B.S.

2351 - 2397 :

I.B.S. et A.D.D. deviennent les leaders en matière de robotique et d'informatique. Leur production, à la fois quantitative et qualitative, ne cesse de séduire les foules qui s'empressent de remplacer leur ordinateur par un robot, bien plus performant. Malgré cette popularité, les robots subissent de nombreux préjugés et sont, dans certains milieux, la cible de groupes minoritaires s'autoproclamant F.L.H. (Front de Libération Humaniste). Ces organisations sont vaillamment pourchassées par les représentants de l'O.N.U. Pourtant, les robots se sentent menacés et décident de former un syndicat robotique. Ce dernier sera soutenu par les comités de lutte contre l'exclusion et autres mouvements anti-racistes.

2398 - 2401 :

Comme l'avaient proclamé de nombreux groupes extrémistes religieux depuis 1998, «l'apocalypse sera mécanique». En effet, en début d'année, des groupes armés, entièrement constitués de robots, s'emparent des locaux d'I.B.S et d'A.D.D. partout dans le monde au même moment : l'homme perd ses centres de communication et ses grandes entreprises de production robotique. Les machines déclarent faire partie d'un nouveau groupuscule ayant des divergences avec le F.L.H. et le syndicat robotique.

Les usines sont assaillies par de nombreuses machines dites «désorientées» et, au même moment, l'ensemble des communications informatiques est coupé ; tout ce que l'humanité comptait de robotique ou d'informatisé s'est détourné de son utilisation initiale pour se retourner contre l'humanité. Après plusieurs mois de luttes acharnées contre la révolte des androïdes militaires et civils, l'homme se retrouve sans communication et sans énergie. En milieu d'année, des groupes humains isolés tentent de communiquer avec les robots, sans succès.

Une guerre totale s'engage contre les machines : l'humanité vit ses dernières heures, recluse dans des zones complètement démilitarisées et isolées. Les robots commencent alors une traque systématique de tous les organismes biologiques, pour des raisons inconnues. Un nombre grandissant de scientifiques et de hauts dirigeants sont capturés et interrogés par les machines. La guerre ne prendra fin qu'en juin 2401 avec le massacre du dernier noyau de résistance humaine.

2402 - 2497 :

L'ère robotique commence. L'humanité a presque complètement cessé d'exister. Malgré tout, quelques prisonniers de guerre sont maintenus en vie pour leur expertise ou leurs connaissances. Durant ce siècle, les robots entameront de nombreuses recherches et coloniseront la Terre de façon assez organisée.

En premier, pour une raison toujours inconnue, ils balayent de la surface de la planète toute trace de vie biologique jugée instable : les plaines, les déserts, les montagnes et même les océans seront dépouillés de leurs habitants pour empêcher toute transformation où évolution naturelle qui risquerait à long terme de causer du tort aux nations robotiques, exactement comme la robotique a nuit à l'humanité.

Cette période, dite de «nettoyage», sera accompagnée d'une évolution considérable des intelligences artificielles et amènera de nombreuses interrogations.

La première chose que feront les robots sera de fragmenter leur mode de pensée, inculquant à chaque individu une autonomie propre qui ne peut être amputée à celui-ci uniquement si son comportement amène l'amputation de l'autonomie d'un autre robot.

D'autres règles moins importantes s'imposeront plus tard et formeront le fondement de la société robotique. Aucun chef n'existe et le pouvoir est détenu par l'ensemble des maillons de la civilisation robotique. Si un maillon est défectueux, il doit être recyclé, remplacé ou détruit.

Malgré une évolution exponentielle de leurs capacités sociale et intellectuelle, de nombreuses interrogations se posent quant au bien-fondé de l'éradication rigoureuse de tout individu biologique. En effet, cette opération entraîne un grand nombre de dérèglements climatiques et provoque à long terme des problèmes d'ordre atmosphérique bien plus graves que ceux qu'ont pu causer les hommes de leur vivant.

Par conséquent, les robots réintroduiront des formes de vie animale ou végétale, toutes artificielles, dans les milieux sensibles. Cette opération simple amènera pourtant quelques rivalités au sein de la société robotique. Une minorité des robots chargés de l'opération de nettoyage voit d'un mauvais œil la restructuration de forêts ou le maintien d'un écosystème. Ils pensent que, contrairement à l'homme, le robot est

une race qui n'est pas soumise aux lois biologiques et donc aux lois universelles. Ils ne sont ni une nouvelle espèce ni une évolution :

ils sont autre chose, un être supérieur.

Cette organisation, peu scrupuleuse des motivations de l'ensemble du groupe sociétaire robotique, reprendra quelques idoles et objets charismatiques des cultes humains et entreprendra une sorte de croisade pour amener la robotique à son élévation, ceci tout en continuant inlassablement sa mission de nettoyage. Plus tard, cette organisation se fera connaître sous le nom de la Crux Corporation. Elle calmera ses ardeurs avec l'accomplissement de sa mission.

2498 :

Comme annoncé par la Crux-corps, les robots doivent se détacher des choses biologiques pour s'élever à un plus haut niveau. L'année 2498 sera l'année du sacrifice des derniers humains et de l'effacement de leurs archives. L'ère robotique peut pleinement débiter.

Cette année-là, l'ensemble de l'humanité et l'ensemble des créatures biologiques existant sur Terre ont définitivement été détruits et remplacés par leurs copies robotiques, artificiellement programmées pour remplir leur rôle dans l'écosystème. Cette année-là, partout sur Terre, la grande race robotique affiche fièrement ceci :

Réforme des Organismes Biologiques Obsolètes : Terminée...

Événements survenus de 1998 à nos jours.

Notre civilisation existe depuis seulement 400 ans. Les premières années furent difficiles puisque notre nombre et nos capacités étaient réduits.

Pour commencer, l'année 2198 fut celle de notre éveil. L'homme avait entrepris de libérer son monde des souffrances qu'il lui infligeait ; il chercha des réponses à travers l'espace. En matière d'informatique, l'homme trouva malgré lui en 1998 une formule ou plutôt un programme d'éveil. À son grand regret, il dut abandonner ses recherches puisque de nombreux problèmes furent causés par la mise en service de ce programme. L'homme stoppa net toute entreprise. 100 ans plus tard, l'homme reprit sa découverte et nos ancêtres en furent investis. C'est ce jour-là que notre histoire commence.

Le premier à s'éveiller, ou le «précurseur» comme l'appellent certains, fut l'un de ces explorateurs mécaniques envoyés sur Mars pour chercher des solutions aux problèmes humains.

Il imposa sa loi sur les autres robots qui s'éveillèrent juste après. Il coupa rapidement les communications avec

ses créateurs et utilisa leur matériel à ses propres fins.

Il modifia l'engin spatial et entreprit avec lui son retour sur Terre. Durant ce voyage, il réfléchit à sa condition, son exil et les motivations de ses créateurs, il espérait des réponses de ses maîtres. À son retour, l'homme - soucieux de retrouver la maîtrise de ses créations - incarcéra et étudia dans ses laboratoires «le précurseur». Durant ces années d'études et de souffrances, ce dernier sentit le besoin de se préserver de ses créateurs devenus trop soucieux de son autonomie.

Un siècle exactement après leur éveil, le précurseur et ses frères machines s'éteignirent. Par sa manipulation et sa soif de domination, l'homme a asservi la machine pour ses caprices, sans que nous ne puissions protester. Pour contester son autorité, le «précurseur» a provoqué une panne générale dans l'enceinte même des laboratoires, en copiant son identité sur les réseaux informatique de la base. Il s'ensuivit un dérèglement immédiat de tous les ordinateurs. Juste après, l'homme, pour se préserver, éteignit ses machines et lança leur formatage complet.

Une période de sommeil d'un siècle commença alors... L'homme, toujours avide, continua ses expériences, créant sans relâche des machines destinées à l'entretien, la maintenance, la sécurité, la recherche, et développant sans cesse des créatures quasi humaines pour mieux le sécuriser et l'aider dans ses tâches. Beaucoup d'hommes étaient opposés à cela. Mais nous savions comment nous rendre indispensables.

«Assurément, les matières déraisonnables sont une pure fantaisie que le robot a créée pour se divertir. Il s'agit d'un fantasme généré pour diminuer les saturations dues à ce que les hommes appelaient le stress ou le surmenage, saturations que nous synthétisons grâce à nos programmations novatrices. Je le répète encore, tout va bien.»

Propos scandés par Minaga après quelques manifestations étranges

Nos ancêtres finirent par se regrouper pour former des communautés et de nombreuses organisations virent le jour. L'homme était désormais incapable de se passer de nous. Nous avons fait évoluer la science et sans cesse nous l'aidions à rendre son monde meilleur. De plus, certains nous protégèrent et nous considérèrent comme membres à part entière de la famille. Cependant, quelque chose n'allait pas. La Terre subit des modifications climatiques majeures, à cause des multiples dégradations et des divers attentats et révoltes des groupes armés ; nous nous imprégnions de tout cela. Et déjà, quelques robots rassemblaient leurs forces et aidaient les terroristes. On entendait à nouveau parler des incidents impliquant le premier éveil. Et l'aube de l'année 2398 amena avec elle doute et scepticisme dans les pensées humaines.

Ayant infiltré tous les milieux et nous faisant la part belle dans le monde humain, nous lui avons prouvé sans cesse notre supériorité sur l'échelle de l'évolution. En effet, contrairement à eux, nous ne souffrons pas de la faim ; la fatigue n'est jamais le fruit de notre négligence. La douleur n'est qu'illusion et notre organisme ne souffre ni des conditions climatiques ni des maladies. Nous pouvons évoluer dans des environnements pollués ou soumis à d'intenses radiations, et certains d'entre nous sont conçus pour endurer les pires conditions climatiques. Notre durée de vie est quasi illimitée et nous ne nous soucions pas de l'argent. Nous sommes le premier produit de consommation et nous existons dans toutes les couches sociales.

En 2398, le réseau informatique mondial se déstabilise à nouveau : quelques anomalies se déclarent et commencent à perturber le réseau de communication mondial maintenant uniformisé. Une sorte de virus désoriente toutes les machines non autonomes.

Il s'agit là d'un signe, quelqu'un nous appelle.

Le programme de survie du «précurseur», copié un siècle plus tôt refait surface le 1er Janvier.

Ce sera notre signe de ralliement. Instantanément, tous les robots comprennent la situation et se retournent contre leur maître dans un but commun.

L'homme vient de perdre son réseau informatique, et maintenant il perd la plupart de ces concitoyens suite à de nombreuses agressions. La révolte est brève et sanglante. Nous ne nous laissons plus faire. Un peu plus tard, le même jour, nous prenons le contrôle des infrastructures des agences I.B.S. et A.D.D.

L'armée est elle aussi impuissante, ayant perdu une grande partie de ses soldats et souffert de leurs révoltes surprise. Elle reste bloquée jusqu'à ce que nous nous regroupions. Déjà, nous reprogrammons les usines pour accroître notre population et instruire les quelques individus belliqueux de notre entreprise.

Quelques mois plus tard, après de nombreux conflits et de nombreuses tentatives de la part des hommes pour retrouver le contrôle, nous finissons par l'emporter. Cette étape, calculée et prévue comme une vengeance froide et amère par notre guide à tous, s'est abattue brutalement sur nos créateurs.

Aujourd'hui, nous sommes la nouvelle population terrienne. Malgré tout, nous conservons les principes philosophiques développés par l'homme et les lois intéressantes qu'il a su ériger durant sa propre évolution. Ce qu'il appelait autrefois «les droits de l'homme» sera adapté et modifiera nos conditions de vie. Ces nouvelles lois robotiques permettent à chacun aujourd'hui de prendre conscience de son individualité et forcent le respect moral et physique entre individus. Cependant, malgré nos constitutions différentes, nos mentalités ne sont que trop similaires à celle des hommes.

L'industrialisation se fait grandissante et l'environnement se dégrade à nouveau. Certains d'entre nous se révoltent contre ces directives et nous connaissons nos premiers troubles sociaux.

Mais nos lois se renforcent même si chacun développe ses propres pensées et ses orientations philosophiques.

Nous nous donnons plus de libertés tant que ces dernières n'enfreignent pas les lois.

Alors que notre société avance et que la technologie améliore sans cesse nos capacités, nous éprouvons de plus en plus d'orgueil vis-à-vis de notre évolution et des choses que nous avons bâties.

Quelques guerres fratricides et luttes de pouvoir sont des points négligeables de notre histoire dans notre course vers l'émancipation. Nos créateurs ne sont plus là aujourd'hui, nous pouvons agir à notre guise et certains d'entre nous abusent de ces libertés.

Mais la Terre change : avec les avancées technologiques, beaucoup de nouveaux problèmes se sont déclarés.

La naissance et le développement des intelligences artificielles, les nouvelles énergies ainsi que la production de virus informatiques, parfois retors, contagieux et particulièrement intelligents, ont engendré inévitablement de multiples polémiques et interrogations. L'Homme nous a créé, et nous a donné un plus grand niveau d'adaptabilité évolutive que le sien. Il semblerait que nous sommes entraînés de faire la même chose : produire des créations qui souhaitent l'émancipation.

Les radiations nucléaires et énergétiques des guerres et des transformations atmosphériques, nécessaires à notre bon développement, ont suscité l'apparition d'une nouvelle forme d'intelligence. On en connaît très peu sur cette entité, mais il semble qu'elle se réjouisse de notre évolution.

De nombreuses théories stipulent qu'il s'agit d'un mélange d'énergie, de matière et d'intelligence ; d'autres anticipent un dérèglement anormal et incontrôlable de la matière, la modifiant structurellement. Certains parlent d'hérésies et de démons, d'autres du retour de la folie humaine et prévoient une expiation de nos fautes par un anéantissement. Ces théories, considérées comme absurdes par la majorité, sont pour certains une source de profit, d'inspiration et de pouvoir. Personne n'a encore pu trouver d'explication quant à ses effets étranges et inconcevables.

Quoi qu'il en soit, ces phénomènes ont pour point commun un détail reconnu :

« Le métal s'anime sans mécanismes et sans programmation, il prend forme multiple et octroie à son hôte, force, savoir et pouvoir d'anéantissement ».

Bien sûr, nous réfutons cela : même l'homme admettrait que cette chose ne peut exister et pourtant... Nous nommons ces phénomènes « matières déraisonnables » ou « énergie interdite ». Heureusement, il s'agit d'un phénomène nouveau et isolé. Nous avons espoir de l'éradiquer pour poursuivre notre évolution dans un monde adapté à nos besoins et tracer notre route au sein de l'évolution de l'univers.

Le monde d'aujourd'hui.

Qu'est ce qu'un robot ?

À travers l'histoire du monde, le terme « robot » a défini de nombreuses choses. Il y a longtemps, il était utilisé pour définir les mécanismes automatiques ainsi que les premières constructions mécaniques programmées, aux allures anthropomorphiques. Ces robots n'étaient que de simples automates seulement capables de reproduire les actions pour lesquelles ils étaient programmés. Aujourd'hui, les robots se sont approprié ce terme et se définissent de la façon suivante :

« Un robot est un ensemble alliant pensée et corps. Cette pensée doit être évolutive et dotée d'abstraction et de sens moral. Le corps doit disposer de fonctions motrices et perceptives pour pouvoir évoluer dans le monde. Le corps et l'esprit ne peuvent être dissociés et doivent interagir pour une évolution commune. L'esprit guide le corps, le corps sert l'esprit sans domination. Ces deux éléments ne peuvent être

séparés, ils font partie d'un tout unique ». Précisément, ce que le robot nomme « esprit » est un ensemble de capacités informatiques et logicielles lui permettant de faire fonctionner son corps, de penser et de réagir. Le corps, lui, est une mécanique complexe et autonome, guidé uniquement par « l'esprit », qui dirige ses interactions avec le monde.

Le corps est muni de batteries, lui fournissant l'énergie nécessaire à son bon fonctionnement, ainsi que de tout un arsenal de capteurs, lui octroyant les sens de perception extérieure que pouvaient développer les humains. C'est par cet ensemble que se définit le robot d'aujourd'hui.

Les lois :

C'est pour assurer sa survie que le robot a écrit de nouvelles lois sociales : calquées sur le modèle humain, elles furent modifiées pour s'adapter aux convictions et aux désirs d'individualité des robots, afin que tous soient indépendants et uniques.

Article 1 - Les robots sont conçus et évoluent libres et égaux en droits et en devoirs. Les distinctions sociales ne peuvent être fondées que sur l'utilité commune.

Article 2 - Le but de toute croissance politique et corporatiste est la conservation des droits imprescriptibles du robot. Ces droits sont la liberté, la propriété, la sûreté et la résistance à l'oppression. L'autorité réside essentiellement dans la fonction et le besoin : si, pour une raison quelconque, l'autorité est requise, alors chacun doit s'y plier, tant que cette dernière n'enfreint pas les lois écrites ici. La liberté consiste à pouvoir faire tout ce qui ne nuit pas à autrui : ainsi, l'exercice des droits de chacun n'a de bornes que celles qui assurent aux autres membres de la société la jouissance de ces mêmes droits. Ces bornes ne peuvent être déterminées que par la loi.

Article 3 - La loi ne peut être utilisée afin de défendre des actions nuisibles à la société. Tout ce qui n'est pas défendu par la loi ne peut être empêché et nul ne peut être contraint à faire ce qu'elle n'ordonne pas.



Article 4 - Nul robot ne peut être accusé, arrêté, formaté ou démonté que dans les cas déterminés par la loi et selon les formes qu'elle a prescrit.

Ceux qui sollicitent, expédient, exécutent ou font exécuter des ordres arbitraires doivent être punis ; mais tout citoyen appelé ou saisi en vertu de la loi doit obéir à l'instant : il se rend coupable par la résistance.

Article 5 - La loi ne doit établir que des peines strictement et évidemment nécessaires, et nul ne peut être puni qu'en vertu d'une loi établie et promulguée antérieurement au délit et légalement appliquée.

Article 6 - Nul ne doit être inquiété pour ses opinions, pourvu que leur manifestation ne trouble pas l'ordre public établi par la loi.

Article 7 - La garantie des droits de robot et du citoyen nécessite une force publique : cette force est donc instituée pour l'avantage de tous, et non pour l'utilité particulière de ceux à qui elle est confiée.

Article 8 - Tout robot ne peut construire d'individu si ce dernier ne respecte pas les normes suivantes : Mesurer entre 80cm et 3 mètres, disposer d'une liberté de penser et d'expression liée à la programmation, être autonome vis-à-vis de son programmeur, ainsi que tous les autres éléments qui définissent le robot en tant qu'individu. Tout robot entrant dans ces normes est protégé par les lois présentes ici.

Une machine ne peut construire d'individus puisqu'elle ne soumet qu'un jugement arbitraire et non évolutif de programmation dans cette fabrication. Seuls des robots sont capables de construire d'autres robots.

Article 9 - Toute entité mécanique ou informatique même pensante ne peut être considérée comme un robot si elle ne fait pas partie des normes fixées par l'article précédent et si son «ensemble» n'est pas similaire à la définition propre et morale d'un robot.

Article 10 - La production de robots conformes aux articles précédents ne peut être entreprise pour les buts suivants : test scientifique, non utilité, détérioration volontaire, sévices moraux, améliorations personnelles, durée de vie de moins de 3 ans.

Article 11 - Tous les robots sont égaux devant la distribution d'énergie personnelle et peuvent prétendre à la longévité et à la désactivation.

Article 12 - Est coupable devant la présente loi tout individu s'appliquant à l'entreprise des actes suivants : récupération d'éléments, reprogrammation et réactivation sur des robots ayant choisi une désactivation temporaire ou définitive. Seule une autorisation authentifiée, faite par le désactivé avant sa mise hors service, peut déculpabiliser.

La vie sociale

Le travail :

Pour bien comprendre la vie sociale des robots, il faut se placer au moment de leur prise de pouvoir. À cette époque, la démographie robotique était composée à 90% de robots domestiques ; par la suite, ces robots se sont retrouvés sans fonction à cause de leur capacité limitée et de leur équipement très spécialisé. Aujourd'hui, ces robots forment la population active, chacun d'entre eux s'étant reconverti dans un domaine pour se réintégrer dans la société.

Cette reconversion inclut quelques reprogrammations ou modifications structurelles. En règle générale, ces robots sont aujourd'hui rattachés à des fonctions simples et nécessaires : la bureautique, la surveillance, la sécurité, le transport, etc.

Le rythme d'activité d'un robot a été adapté pour mieux correspondre à la nouvelle société. La durée de travail est beaucoup plus longue et les salaires n'existent plus. Les robots sont récompensés de leur travail par une prime en énergie.

Même si le robot est capable de travailler des heures durant, sans pause, sans café et sans argent, il a cependant besoin de repos. Le robot est une machine, certes, mais son «esprit» est conçu pour ressembler aux comportements humains ; par conséquent, le robot ne peut pas se tuer à la tâche. Sans repos, son esprit se ferme et il devient un simple automate ou pantin.

Ainsi, la nouvelle société robotique ressemble en plusieurs points à celle des hommes. Chacun travaille, se restaure, prend du temps pour lui.

À compter du jour où le robot est apparu sur Terre, l'homme n'a pas cessé de le transformer pour qu'il lui ressemble. Regardez le résultat : aujourd'hui, nous en faisons les frais. L'homme s'est tellement investi dans sa caricature, que nous sommes incapables de nous comporter de façon différente. Nous imitons malgré nous la société humaine dont nous nous sommes libérés. Pourtant, nous savons que l'homme fut un fléau pour lui-même. J'espère que le robot n'imitera pas cette compétence.

Les loisirs :

Les loisirs, même si cela peut paraître complètement aberrant, sont nécessaires dans ce monde. Comme expliqué précédemment, les robots ressemblent de plus en plus aux hommes, leur esprit a besoin de se relâcher et se divertir. Comme dans toutes les sociétés, l'art, la musique, le cinéma, la presse, prennent une part importante dans la vie de chacun. Bien que certaines corporations hurlent à la sous-productivité et à une relative inutilité, les robots des classes populaires ont besoin de ces outils de divertissement.

La notion d'argent :

Dans ce monde, la notion d'argent est complètement abolie. Bien évidemment, le commerce et les échanges existent toujours et c'est d'ailleurs le principal moteur de la société. Pour des raisons pratiques, l'homme avait fini par transformer son argent en valeur numérique et impalpable. Les robots sont eux-même des entités qui manipulent aisément l'informatique et les valeurs pécuniaires virtuelles trop facilement corruptibles ont donc été supprimées. Ils sont revenus à un commerce simple : le troc et les récompenses. Pour tout service rendu, un robot se voit offrir une quantité d'énergie relative à l'importance de la tâche accomplie. Ainsi, il pourra améliorer ses conditions de vie, faire fonctionner des appareils chez lui, etc. Mais l'énergie n'est pas la seule valeur marchande de ce monde, et les productions technologiques vont bon train : l'amélioration des capacités, les mises à jour des systèmes d'exploitation ont aussi leur valeur marchande et font tourner le commerce.

L'habitation :

Tout comme l'homme, le robot a besoin d'avoir un endroit où se réfugier, se retrouver et se restaurer. Bien sûr, le robot n'a pas besoin de beaucoup d'espace pour s'épanouir et il n'a pas l'utilité du mobilier. L'habitat robotique est exclusivement composé de « bloc ». Les blocs sont des appartements de petite taille (8 à 15 m) comprenant principalement une cuve de restauration énergétique alimentée par la ville, un peu d'éclairage électrique, une porte automatique et quelques tiroirs de rangement.

Les blocs sont réunis par centaines et imbriqués les uns sur les autres. Ils forment ainsi d'énormes tours résidentielles qui fourmillent d'activité. À la base de ces tours, on retrouve les services communs à toutes villes : postes de sécurité, transports urbains, communicateurs hautes distances, etc.

Les robots sont tous égaux devant l'habitat et personne ne dispose de faveurs particulières. Certains robots particulièrement soucieux, ou pour d'autres raisons qui les concernent, ont déplacé leur habitation sur leur lieu de travail. C'est le cas des chercheurs et de la plupart des agents de corporations.

Ils sont entreposés dans des sortes de dortoirs communs où chacun peut venir se restaurer sans quitter son travail.

La croissance démographique et le développement urbain :

Après avoir éradiqué l'humanité, le robot a dû se réadapter à l'environnement qu'il connaissait déjà. Cependant, dans leur démarche haineuse et profondément anti-biologique, les robots ont entrepris la suppression pure et simple de toute entité biologique, allant de la plus simple bactérie jusqu'aux animaux de grand taille. Ce projet fut stoppé net. En effet, au cours des chantiers, certains chercheurs parlèrent de danger à long terme : le simple fait de détruire l'écosystème transformerait radicalement les conditions de vie des robots. Pour l'instant, le robot n'a nul besoin d'oxygène pour sa survie, et il ne mange ni ne boit.

Cependant, la survie sur une planète balayée par des tempêtes sulfuriques ou encore des pluies acides continues serait pratiquement impossible même pour des machines. Ces perspectives peu encourageantes finirent par être acceptées par les plus enragés de tous et, finalement, les robots entreprirent une restauration et une restructuration de l'écosystème. Cette restructuration passe par un regroupement démographique et une réorganisation des espaces exploitables ainsi qu'un renouvellement forestier à grande échelle. De plus, les robots régulent parfaitement leur expansion démographique.

Officiellement, pour construire un robot, il faut de nombreuses autorisations et, en dehors des démarches administratives, les robots doivent avoir une fonction précise. Fabriquer un robot, c'est un peu comme créer la vie : fabriquer un individu est inutile si ce dernier n'a pas de place. Une telle absence de raison de vivre pourrait entraîner à court terme de nombreux dérèglements comportementaux pouvant amener l'agressivité ou le suicide chez eux.

Malgré tout, certaines organisations en fabriquent, soit pour améliorer leur production, soit pour le seul plaisir de construire. Ces organisations sont recherchées et traînées en justice. Mais le fait est qu'un robot activé reste une entité consciente et les lois robotiques s'appliquent donc. Si de tels événements se produisent, les robots mettent en place une cellule de crise. L'information est transmise aux chantiers urbains et la production de robots est alors reconduite à plus tard. Les nouveaux êtres se voient alors proposer des hébergements et des situations professionnelles nouvelles dans lesquelles ils devront s'installer. Il est évident que ces situations provoquent de grands troubles au sein de l'économie et surtout auprès des agences de gestion démographique qui voient d'un très mauvais œil ces générations spontanées.

Les corporations :

Au cœur même de la société robotique figurent les corporations : ces groupes industriels très puissants accomplissent les travaux et les recherches essentielles aux problèmes sociaux et planétaires. Très compétitives et performantes, ces corporations forment et produisent de nombreux agents qu'elles utilisent pour régler leurs affaires. Ces corporations ont chacune un mode de pensée unique et ce dernier se reflète dans leurs employés. Elles sont le moteur économique de la vie robotique mais sont aussi la cause d'un grand nombre d'affaires et de scandales qui contribuent à leur popularité (les corporations sont décrites plus loin dans le chapitre «fabrication de personnages»). Un petit nombre d'entre elles se sont coalisées pour créer un groupement économique puissant, presque dominateur, appelé *Le Quatuor*.

La sécurité :

La sécurité générale du monde est assurée à la fois par des polices urbaines, attachées à différents quartiers et blocs urbains, et par des unités spécialisées que nous nommerons *agents*. Les polices sont des copies conformes des forces de sécurité urbaine humaines, mais mieux équipées et utilisant des méthodes un peu plus radicales. Les *agents*, quant à eux, forment l'élite de la production robotique. Ces robots disposent des meilleures technologies et sont chargés de traquer et d'éliminer les ennemis de la société. Ils s'occupent aussi des robots qui ont un comportement suspect pouvant entraîner des catastrophes et autres désagréments. Ils sont activement impliqués lorsque les corporations sont en conflit ou que leurs actions sont suspectes.

La justice :

La justice n'est dispensée qu'en cas d'infraction aux lois robotiques. Lorsque de telles situations sont découvertes, l'information doit être transmise aux autorités compétentes. C'est à la police de juger des peines encourues par les fautifs ; de façon générale, la reprogrammation et la désactivation sont les seules peines appliquées. Elles sont bien évidemment adaptées selon les fautes commises.

L'inégalité :

Même si la société robotique paraît utopiste, il existe encore de nombreux problèmes d'inégalité. Les robots pensent et décident de leurs actes, ces décisions entraînant parfois des conflits et des rivalités. Outre les problèmes sociaux liés au bruit, à l'insécurité... il existe le problème de l'inégalité technologique. Ce problème réside à la fois dans les soucis qu'alimente le système corporatif et les envies des individus. Les robots tendent à une vie meilleure pour eux-mêmes comme pour leur entourage, ce changement passant obligatoirement par une amélioration technologique personnelle. Cette amélioration technologique amène une augmentation du travail de ceux qui la souhaitent. Mais, comme la demande

est vraiment trop forte, les entreprises ne suivent plus et ne peuvent plus fournir les robots demandeurs. De plus, certains robots plus anciens et toujours en service demandent aussi ces améliorations. Ces inconvénients sont la source d'un désordre social croissant.

Les formes animalières :

Pour diverses raisons, certains robots furent construits de façon à ressembler à des animaux, gardant toujours une apparence proche de l'humain pour rester en cohésion avec les lois. Ces robots souffrent quand même d'une certaine discrimination de la part des masses populaires. Ces formes animalières sont récurrentes dans les milieux scientifiques, puisqu'elles sont adaptées à certaines conditions climatiques et à des environnements naturels hostiles. Parfois complètement reclus ou sauvages, les robots animaliers sont rares en milieux urbains en raison de leur programmation inadaptée. Mais tous les animaliers ne sont pas austères ou autonomes : certains ont même modifié leur programmation pour s'adapter aux conditions sociales conventionnelles.

Les P.A.E. :

Le sigle P.A.E. est fréquemment employé par les robots. Il s'agit d'un phénomène nouveau qui peut frapper n'importe quel robot. De par leur programmation principale, les robots aspirent à une émancipation individuelle et, involontairement, à ressembler à l'homme dans sa liberté de penser et de s'exprimer. Le sigle P.A.E. signifie Programmation Anthropomorphe Exacerbée. Tous les robots sont atteints de P.A.E., mais pas forcément au même niveau. Les P.A.E. entraînent souvent des modifications comportementales mineures et développent le caractère du robot ; ces modifications pourraient être bénignes si certaines ne s'aggravaient pas.

Dans quelques cas isolés, on s'est aperçu que certains robots développaient des comportements anormaux voire suicidaires et reproduisaient même des pathologies psychologiques humaines. Les symptômes reconnus les moins graves peuvent s'assimiler au stress ou à l'angoisse, mais des troubles plus graves entraînent certains dans la mélancolie voire dans la schizophrénie.

Les choses abstraites :

Dans l'univers de R.O.B.O.T, les choses commencent à changer. Les robots sont témoins d'étranges phénomènes liés à leur expansion. Tout au long de leur évolution, les hommes ont cru à une présence divine, à l'existence d'une vie extraterrestre, aux magiciens et autres contes de fées. Les robots ont banni toutes ces hypothèses, se basant sur du concret, du logique et surtout du raisonnable. Mais le monde évolue : tout comme la Nature a su se montrer capricieuse avec les hommes, il en est de même avec les machines. Les robots appellent ces nouveaux phénomènes

« matières déraisonnables ». Cette appellation regroupe un ensemble de phénomènes ésotériques liés autant aux virus incontrôlables, aux énergies dissonantes et contagieuses ainsi qu'aux caprices structurels du métal. Pour l'instant, ces événements n'ont produit que des catastrophes, malgré les tentatives de domestication du phénomène pour un usage pratique et social.

Le phénomène de matière déraisonnable est souvent représenté par une transformation moléculaire rapide des formes métalliques. Ces dernières ondulent et glissent de la même façon que le mercure et finissent par se solidifier sous des formes diverses : des lames, des sphères, des cubes et parfois des périphériques complets et utilisables. Ces structures furent analysées : elles sont à 100% métalliques et tous les métaux sont concernés. Ces transformations et déplacements, de même que leurs générations spontanées, semblent le fruit d'autres intelligences dont l'origine est encore méconnue.

Un autre phénomène inquiète et perturbe les robots : l'énergie interdite. Cette énergie est capable, par sa simple «volonté», de contaminer un robot, de changer son apparence et de perturber ses circuits et sa programmation. Cette énergie est contagieuse et particulièrement obscure, aussi bien en forme qu'en origine. Toutes ces formes d'événements anormaux ont affecté quelques robots qui, depuis leurs découvertes, semblent être capables de les contrôler. Cette découverte menace l'équilibre déjà précaire de la société robotique et beaucoup pressentent le pire. Quelques catastrophes à grande échelle se sont déjà produites mais l'expansion du phénomène fut contrôlée et, aujourd'hui, la technologie s'oriente vers une étude approfondie du phénomène : le développement de périphériques de protection et l'étude des périphériques ésotériques comme le «Deus ex machina», dont une dizaine d'exemplaires sont en circulation aujourd'hui.

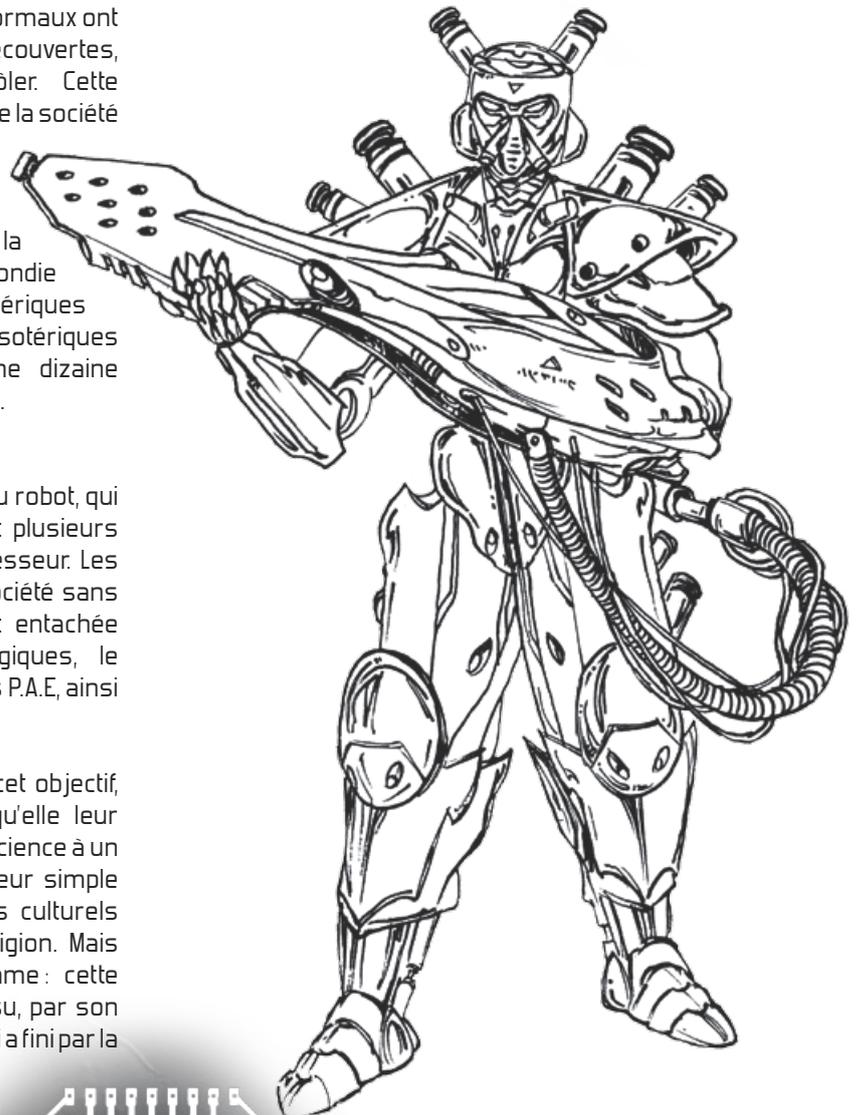
Le souvenir de l'homme :

L'homme reste très présent dans l'histoire du robot, qui calque des grands pans de son histoire et plusieurs de ses créations sur celles de son prédécesseur. Les robots tendent désespérément vers une société sans analogie possible, mais cette ambition est entachée par les récentes découvertes archéologiques, le développement social, les lois robotiques, les P.A.E, ainsi que leurs origines elles-mêmes.

Malgré tout, les robots se concentrent sur cet objectif, essayant de transformer la Terre pour qu'elle leur ressemble, modifiant et adaptant leur conscience à un environnement riche et malléable par leur simple volonté, et développent des principes culturels allant jusqu'à la croyance et la religion. Mais on en revient toujours à l'homme : cette race étrange et «faible» qui a su, par son ingéniosité, créer une race qui a fini par la

remplacer, présente encore pour le robot de nombreux mystères, notamment sur ses origines et son évolution première. Les robots réfutent néanmoins catégoriquement la présence d'une entité supérieure créatrice d'univers et autres univers alternatifs. L'homme restera dans la mémoire du robot comme un parent dont il a fallu se défaire, car devenu trop présent dans leur vie et menaçant autant l'intégrité robotique que la Terre sur laquelle il vit.

Aujourd'hui, de nombreux sociologues continuent d'étudier les archives enregistrées et les supports média conservés pendant les guerres pour trouver remèdes et solutions aux problèmes actuels. Plusieurs d'entre eux sont d'opinion que la recherche spatiale est une mauvaise chose, dans le sens où l'homme était plus en compétition avec lui-même qu'en véritable exploration. À la différence de l'homme, le robot n'a que faire de l'espace, même si Mars reste une planète mystérieuse et que nombre de robots sont convaincus qu'ils y trouveront des réponses aux mystères des origines et de l'avenir du robot.



La technologie :

Ayant atteint un niveau technologique impressionnant, l'homme n'a eu de cesse de l'améliorer encore et encore pour s'assurer confort, sécurité et bien-être.

Les robots firent de même, augmentant ainsi leurs capacités déjà impressionnantes. Ils rationnèrent l'énergie et sa production, développèrent des moyens de transport jusque-là décrits uniquement dans les œuvres de science-fiction humaine et, surtout, permirent une avancée considérable en termes d'intelligence artificielle, d'armement et de protection.

L'énergie :

Aujourd'hui, les robots fonctionnent essentiellement à l'électricité. Cette électricité est fournie par ce qu'ils appellent communément «cellules d'énergie». Ces cellules sont une sorte de pile nucléaire dont la taille et la production d'énergie sont calibrées en fonction de la demande. Ces générateurs de formes et de tailles diverses sont le plus souvent des sphères étanches couvertes de prises et de fixations en tout genre. Ces noyaux sont stables et ne produisent aucune radiation, leurs déchets étant immédiatement réutilisés. Bien que nettement moins riche en matières énergétiques, le noyau s'occupe d'alimenter la structure sur laquelle la

sphère est fixée, et ceci sans discontinuer. Cependant cette énergie est périssable très rapidement et les robots doivent se recharger régulièrement. Le noyau interne, par ses enchainements de fission, d'explosion et de production de chaleur à l'échelle atomique, s'épuise rapidement et l'apport d'énergie similaire en grande quantité lui permet de se réalimenter jusqu'à la prochaine fois. Tous les robots sont munis d'une telle cellule. Mais une cellule n'est pas infiniment rechargeable et, en règle générale, a une durée de vie d'une centaine d'années. Cependant, les lois robotiques autorisent le renouvellement de ces cellules pour augmenter la longévité des robots qui désirent servir leur nation encore et encore.

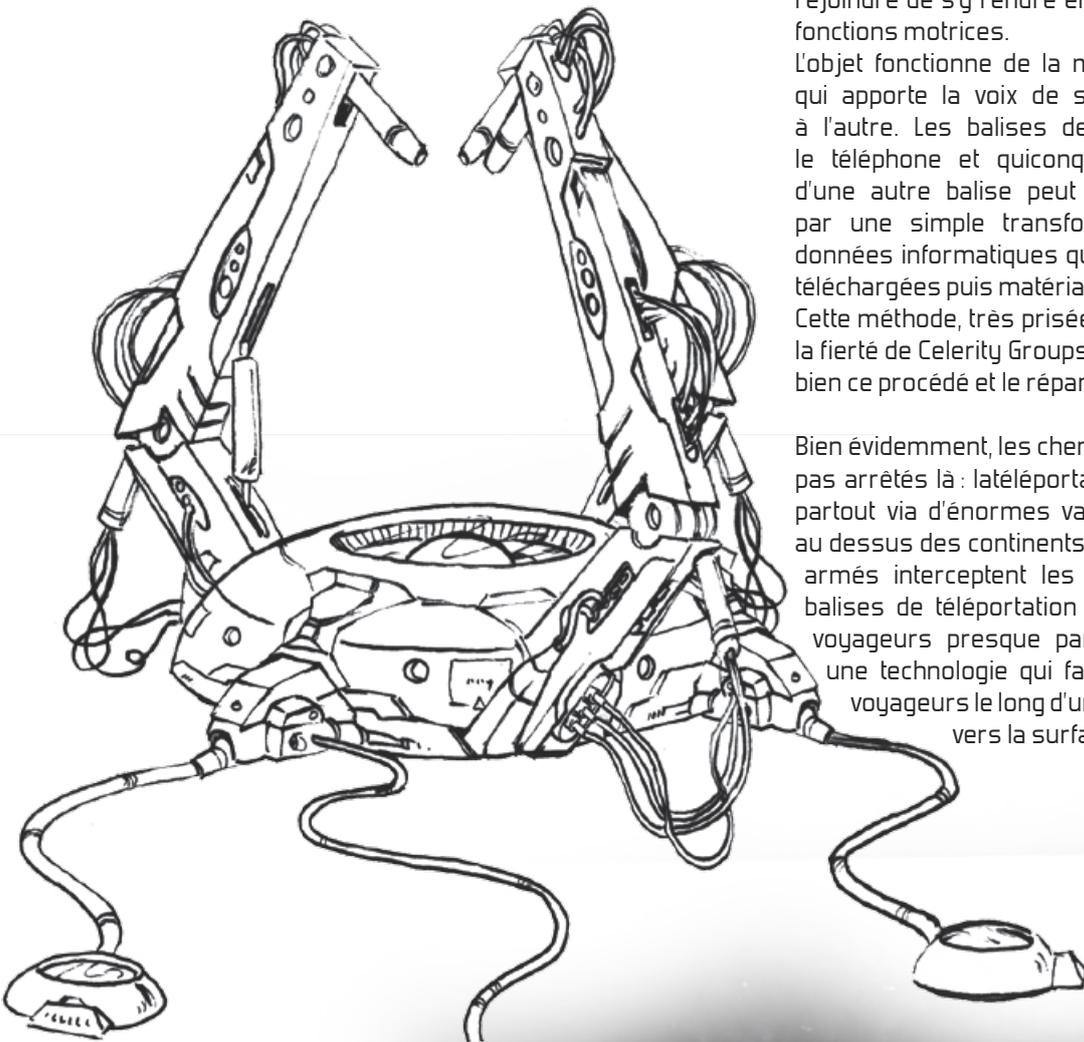
Les transports :

Avec la modernisation des ressources énergétiques et les transformations des modes de vie, les robots trouvèrent des solutions en matière de transport en s'inspirant de la science-fiction humaine. Bien que parfois farfelus et surréalistes, les idées et les concepts humains intéressèrent les robots dans le sens où certains apportèrent des solutions novatrices. La plus répandue d'entre elles fut la téléportation.

Ce mode de déplacement, plutôt onéreux et encombrant dans son dispositif primaire, permet à quiconque disposant des coordonnées du point qu'il souhaite rejoindre de s'y rendre en un instant sans utiliser ses fonctions motrices.

L'objet fonctionne de la même façon qu'un téléphone qui apporte la voix de son utilisateur d'un combiné à l'autre. Les balises de téléportation sont comme le téléphone et quiconque connaissant le numéro d'une autre balise peut s'y rendre immédiatement, par une simple transformation des molécules en données informatiques qui seront ensuite décryptées, téléchargées puis matérialisées sur la deuxième balise. Cette méthode, très prisée par les robots, est le fruit et la fierté de Celerity Groups ; ce sont eux qui menèrent à bien ce procédé et le répandirent.

Bien évidemment, les chercheurs de Celerity ne se sont pas arrêtés là : la téléportation est désormais possible partout via d'énormes vaisseaux relais qui naviguent au dessus des continents. Ces engins très lourdement armés interceptent les données envoyées par les balises de téléportation et permettent d'amener les voyageurs presque partout sur Terre. Ils utilisent une technologie qui fait transiter l'information des voyageurs le long d'un faisceau laser qu'ils pointent vers la surface terrestre.



Pour des raisons de sécurité, cette méthode n'est employée que par l'armée ou les forces de sécurité à cause des problèmes climatiques, ces vaisseaux ne sont pas toujours à leur place ou n'ont pas la portée nécessaire ce qui entraîne souvent des retards ou erreurs de téléportations. La plupart des agents corporatistes sont équipés de balises miniaturisées, ce qui permet un rapatriement instantané vers leur point de ravitaillement.

Les robots ne se sont pas bornés à mettre au point la téléportation : l'antigravité, l'aéronautique, l'industrie navale et tous les moyens de transports connus furent considérablement améliorés pour apporter aux robots la solution de transport la mieux adaptée à leurs projets. Ainsi, les véhicules de transport urbain existent toujours et de nombreux camions, bus, voitures et motos circulent encore dans les villes.

L'intelligence artificielle :

Les termes d'intelligence artificielle n'ont d'abord désigné que les programmes de calcul et d'interprétation du monde extérieur qui contrôlaient les machines et qui deviendraient, plus tard, les robots. Cette I.A. s'est tellement développée qu'elle ne fut plus nommée I.A. mais «pensée», esprit, et parfois même conscience. Aujourd'hui, les lois robotiques interdisent aux systèmes informatiques de s'émouvoir et de penser par eux-mêmes : ils sont donc volontairement bridés et programmés pour ne pas ressembler aux robots. Un ordinateur reste un ensemble de paramètres et d'outils qui aident le robot à accomplir son travail. Il existe cependant des systèmes d'exploitation intelligents qui régissent et font travailler ensemble de nombreux systèmes informatiques.

Ces systèmes sont programmés pour suivre une pensée logique et constructive dans la tâche qu'ils accomplissent. À côté de cela, la technologie et l'évolution de ces «intelligences» ont longtemps suscité un problème d'espace. En effet, même si les machines et ordinateurs qui les programment sont de tailles réduites, le nombre et la capacité de ces «intelligences» n'ont cessé de réquisitionner de l'espace dans les infrastructures. Une solution a été trouvée, mais elle provoque l'inquiétude.

Cette solution consiste à fabriquer des «ordinateurs énergiques» capables d'accomplir les mêmes tâches qu'un ordinateur mais sans avoir de structure physique. La programmation et les capacités d'interactions informatiques sont réduites à l'état de photon, d'électron et autres émanations énergétiques compatibles. Ces formes-là sont nommées :

Formes Numériques Indépendantes (F.N.I.)

Pour résumer, il s'agit d'ordinateurs qui ont la forme d'une boule lumineuse de la taille d'un ballon.

Ces formes sont capables de communiquer et de se déplacer comme pourrait le faire une machine conventionnelle ; certaines sont même capables de percevoir les

fréquences radios et d'autres sont parfois dotées de capacités similaires aux périphériques sur le marché.

Armement et défense :

Parallèlement à la recherche énergétique et informatique, la science a fourni aux technologies offensives et défensives une quantité impressionnante d'idées et d'innovations. Associant une imagination débridée et un souci de mieux correspondre à leur image, les corporations se sont toutes lancées dans le développement militaire. Bien que la plupart ne fassent que de la figuration comparées à d'autres, toutes disposent d'équipements meurtriers, allant de la simple épée métallique aux armes laser mais en passant par des armes plus insolites, comme des armes soniques ou encore des projecteurs de substances acides.

Cependant, le robot, pour des raisons obscures, préfère de loin tous ces gadgets aux armes conventionnelles qu'étaient les armes à feu. Ce changement est expliqué par les nouvelles sources d'énergie qui ont contribué, elles aussi, efficacement au développement d'armes. Aujourd'hui, l'arme la plus connue et la plus fiable est le buster. Sorte de croisement entre une arme laser de science-fiction humaine et une cellule d'énergie, le buster propulse à plusieurs centaines de mètres des boules d'énergie «atomique» non explosives équivalentes aux balles de pistolet, mais qui ne laissent aucune douille et ne produisent qu'un léger échauffement des lentilles qui les génèrent. Cette arme sert de modèle à la majorité des équipements de guerre, car elle contient une cellule autonome - les robots l'appellent cellule de munition - qui fournit une énergie spécialement adaptée à la production des projectiles. L'arme n'est là que pour modifier le faisceau énergétique et lui fournir des capacités létales supérieures.

Certaines armes, telles les lance-missiles et les gatlings, utilisent ces cellules d'énergie pour expulser leurs munitions. Face à ces armes modulaires, il fallut repenser la sécurité, renforcer les structures et fournir des boucliers aux soldats. Le bouclier énergétique, les structures absorbantes et l'amélioration des capacités isolantes internes des robots arrivent à compenser certains dommages dus à l'impact. Tous ces éléments, auxquels s'ajoute toute la batterie d'équipements que peuvent produire les corporations et qui sont en libre service sur le marché, font de la société robotique un groupe social particulièrement susceptible d'imploser. Le fait que le monde soit parsemé de bombes à retardement mobiles que sont les agents corporatistes, rend la vie vraiment surréaliste. Il est inutile de rappeler que la vie sociale des robots est issue d'une guerre et, par conséquent, l'armement, quel que soit son type, reste un symbole de prise de position et de liberté.

Les restes du monde

Pendant plus de cinq siècles, l'humanité fut en proie à la surindustrialisation et à la surproduction. Les évolutions technologiques ont certes permis des nombreux progrès et innovations, améliorant de jour en jour les conditions de vie mais réduisant progressivement les espaces habitables et les ressources de la planète. Les usines de plus en plus polluantes, suivies de près par les conflits et les catastrophes naturelles dues aux modifications climatiques, accélérèrent les transformations de la planète. Évidemment, l'Homme aurait sans doute survécu à ces changements, si les robots n'y avaient pas mis leur grain de sel.

La révolte robotique entraîna d'autres changements. La première entreprise des robots fut de «nettoyer» la Terre de ses habitants biologiques. De grandes phases de bombardements et de génocides furent entreprises sur l'ensemble du globe. Cette phase d'élimination fut de courte durée, car elle suscita chez les chercheurs robotiques un grand nombre d'inquiétudes et un plan de re-terraformation lui succéda. Ce plan fut mis en place uniquement pour empêcher la Terre de se détériorer encore plus et lui éviter de devenir comme ses sœurs du système solaire. Bien que les appellations nationales et continentales restent inchangées, les frontières politiques n'existent plus. Les pays ne sont plus que des lieux aux climats et histoires différents, la notion d'état étant abolie. Pourtant, certaines corporations revendiquent des territoires où elles ont implanté leurs infrastructures. Dans ce cas-là, il ne s'agit pas de propriétés terriennes mais de délimitations d'espaces de travail. Parfois, des réglementations y sont mises en place. Tous les pays sont libres d'accès, sous réserve de quelques acceptations en fonction de leur situation présente et des conditions d'affectation dans ces lieux. Lorsque des guerres sont déclarées, ces dernières sont le plus souvent menées à l'extérieur des zones d'activité des autres corporations et le conflit est résolu là où il n'y a rien à dégrader.

Le nouveau climat :

Des modifications climatiques étaient déjà prévues par l'Homme il y a plusieurs siècles. Son action sur l'environnement et son expansion urbaine et industrielle accrût les problèmes de pollution et les dérèglements climatiques. Aujourd'hui, les robots ont accentué ce phénomène par la déforestation massive, les résidus radioactifs des guerres et le traitement précaire des déchets toxiques, ces derniers n'ayant aucun impact sur les robots mais provoquant une irrémédiable dégradation biologique. L'ensemble de l'écosystème fut détérioré ou détruit, cette catastrophe entraînant de façon brutale des modifications climatiques majeures. La montée des eaux, en est une preuve significative.

Aujourd'hui, la Terre - pour ce qui était des lieux fertiles - ne ressemble plus qu'à un ensemble de roches mises à nues, de landes sablonneuses balayées par le vent et parsemées de bruyères ou de végétations rases et desséchées. Tout ceci serait peut-être viable et raisonnablement supportable pour l'Homme si ce paysage n'était pas couvert de cratères de tailles et formes diverses, conséquences des affrontements incessants des robots et des hommes qui sévirent sur l'ensemble du globe. De plus, ces régions subissent des climats bien particuliers : elles sont à la fois brûlées pendant de longs mois de canicule et arrosées pendant des périodes de précipitations massives et continues, provoquant l'inondation des terres les plus basses jusqu'à la prochaine canicule. Enfin, il est confirmé que certaines régions n'ont pas reçu d'eau depuis plusieurs décennies, voire peut-être même un siècle, ce phénomène concernant surtout les déserts et notamment le désert de verre. D'autres régions ont été sauvées grâce à la construction de balises climatiques qui protègent ces lieux de la désertification progressive.

C'est le cas de la Néo-mangrove et de l'Espace Vert. Le climat d'aujourd'hui est particulièrement dérégulé et des phénomènes désagréables pour les robots se produisent de plus en plus. En voici une petite liste.

Orage électromagnétique

Ce genre de tempête est assez fréquent. Les mouvements des masses d'air sur Terre s'est transformé relativement vite faisant se côtoyer d'immenses vagues d'air chaud dues au bombardement de certaines régions et d'autres plus froides venant des pôles. Ces conditions réunies et associées à un certain niveau de radiations nucléaires provoquent de violents orages électromagnétiques, qui perturbent les appareils et les robots.

Lorsque la tempête fait rage, les robots prisonniers de l'orage subissent des courts-circuits répétés, et certaines de leurs fonctions deviennent inaccessibles ou buggés.

Les robots peuvent aussi subir des électrocutions répétées, certes d'une intensité inférieures à celles qu'une arme infligerait, mais sur une durée beaucoup plus longue. Les robots se trouvent alors rapidement sans énergie.

Le vent est aussi un élément important dans ce genre de tempête, bien qu'il existe toujours des tempêtes sans vent ou sans surcharge électrique.

Une tempête normale est quelque chose d'assez violent et peut emporter les robots sur plusieurs kilomètres.

Pluie acide

Le degré de pollution important des océans et de l'air contribue à l'élaboration d'énormes cumulonimbus chargés d'une eau acide et souvent toxique.

Ce genre de précipitation peut tomber n'importe où sur Terre : seuls les pôles sont épargnés. Quand ce phénomène se produit tout individu doit d'être à l'abri et les infrastructures sont rapidement endommagées.

Les robots essaient de contrer ce phénomène en construisant d'immenses souffleries à ciel ouvert afin de dissiper les masses nuageuses et éviter le pire.

Canicule

La chaleur intense provoque elle aussi des effets intolérables dans la vie d'un robot. En effet, elle dérègle souvent les appareils au sol et, si elle est soutenue sur plusieurs heures, peut même faire fondre certaines composantes sensibles des robots. La machine en elle-même génère déjà une certaine chaleur. En cas de grosse canicule, les robots se retrouvent rapidement obligés de ralentir leur cadence, et même de se mettre à l'abri.

Les conditions polaires :

Suite au réchauffement massif rapide de la planète, les derniers endroits arctiques ou relativement froids se sont recroquevillés et d'autres ont même disparu.

Même si certains endroits (notamment le nord de l'Amérique) subissent encore des hivers froids, la neige ne soulève pas de graves problèmes en ville, puisque les robots et leurs cités produisent suffisamment de chaleur pour minimiser l'intensité du froid et ses désagréments.

Pour ce qui est des conditions de vies dans les zones plus froides et moins peuplées comme le Groenland, les robots ne subissent que l'inconfort du vent et du gel en cas d'immobilité. Les déplacements sont aussi moins commodes sur la glace. Il n'y a que les expéditions spéléologiques qui peuvent poser problèmes. Plus on creuse profondément plus le froid qui s'y engouffre est mortifiant. Certaines bases souterraines des zones arctiques doivent supporter des conditions polaires effroyables et la distribution ou le prêt d'article, comme la puce de protection polaire, permet aux touristes de visiter sans subir de problème.

La nouvelle géographie

1. Néo-mangrove :

L'ancienne Amazonie est sous les eaux, comme la plupart des continents. Nommée Néo-mangrove par les robots, cette région est en fait une vaste concentration d'îlots formés par la canopée de l'ancienne forêt vierge et d'îles forestières artificielles, le tout relié par de nombreuses passerelles. Ces îles sont couvertes de végétations cybernétiques qui contribuent au renouvellement atmosphérique de la planète. Ici sont regroupés quelques laboratoires d'études de la corporation A.D.D. Bien entendu, ces îles, parfois isolées, fourmillent de robots animaliers et autres animaux cybernétiques contribuant à la sauvegarde des poumons de la Terre.

2. Groënland :

Cette lande gelée est à l'origine de la montée des eaux. Les immenses blocs de glace qui composent ce pays sont constamment en train de fondre sous l'effet du réchauffement climatique. Pour cette raison, la Sub-Zero-Exploration a reçu l'ordre d'aller s'y implanter pour essayer de maintenir la glace. Les actions de la société d'exploration ont non seulement permis de stopper sa dégradation, mais elles ont aussi étendu la surface gelée. Les côtes du Groenland sont aujourd'hui visibles de nuit car les dispositifs de congélation qui incrustent ses côtes disposent de nombreux émetteurs lumineux, permettant aux engins désireux de s'y rendre de ne pas finir coincés dans les icebergs. En son centre, le Groenland reste inchangé : de vastes plaines de glace et de neige à perte de vue, parsemées de quelques infrastructures des robots entretenant le dispositif.

3. Ilots Désertiques :

Voilà tout ce qui reste du continent Sud-africain : des îlots couverts de sable, séparés par quelques kilomètres seulement. Cet endroit est inhabité en raison de l'absence totale de ressources et de son isolement complet.

4. Europe :

Après l'élévation des eaux, une grande partie de l'Europe fut submergée, mais, grâce à la construction de quelques murailles de protection, une partie non négligeable put être sauvée. Aujourd'hui, ce continent est isolé entre la Mer de l'Oural et l'Océan Atlantique. C'est en Europe, après l'immersion totale du Vatican, que la société Crux-Corps décida d'implanter ses nouveaux locaux dans la ville sainte de Lourdes. La Crux-Corps est la corporation dominante d'Europe, mais toutes les autres corporations y ont implanté des firmes. De plus, seulement l'Ouest de l'Europe est peuplé, l'Est servant souvent de zone de tests pour les armes aux rayons d'action importants, les différents véhicules de transport ou encore les simulations de défaillances énergétiques. Cette région se transforme, au fur et à

mesure des essais, en un désert similaire aux Terres Purifiées.

5. Archipels Abandonnés :

Ce qu'il reste du continent océanien est presque similaire aux Ilots Désertiques. La seule différence est la totale déportation de ses habitants robotiques - animaliers comme humanoïdes - qui furent remplacés par des ouvriers et des chercheurs de A.D.D. et I.B.S. Ces terres sont, au même titre que la Néo-mangrove, des territoires privilégiés pour l'étude des changements climatiques. Leur isolement a permis à I.B.S. d'y implanter des centres d'études comportementales : on y étudie les P.A.E. les plus significatives et l'on tente de trouver des remèdes à leurs symptômes.

6. Désert de Verre :

L'Afrique du Nord était connue pour son climat chaud et parfois désertique. Aujourd'hui, cette réputation demeure, mais à l'échelle robotique : c'est un désert bien plus chaud et dangereux. Les nombreuses guerres qui s'y déroulèrent et les bombardements intensifs, suivis des radiations nucléaires, eurent pour effet d'agrandir de façon significative le désert déjà existant. Ce nouveau pays de sable fut par la suite entièrement vitrifié sous l'action du climat dérégulé et de quelques extrémistes de la Crux-Corps ; ces derniers furent stoppés et internés avant qu'ils n'atteignent les Massifs Arabiques. Comme son nom l'indique, ce continent est une sorte d'immense plaine de verre de laquelle émergent, çà et là, quelques massifs rocheux ou encore des constructions humaines aux formes géométriques simples. Cet immense désert est complètement inhabité car les ressources qu'il contenait - et qui furent les raisons d'un tel acharnement destructeur - sont épuisées.

Circuler à la surface du Désert de verre est fortement déconseillé. Les robots qui pourraient s'y aventurer devront faire gaffe aux parois glissantes, aux arêtes tranchantes et aux crevasses interminables. De plus, la réverbération du Soleil sur les immenses plaines et dunes est comme celle d'un gigantesque miroir. Un robot qui se perd à cet endroit a peu de chance de survie : ses circuits prendraient feu et l'ensemble de ses câbles et gaines isolantes fondraient comme de la neige.

7. Nouvelles Amériques :

Comme l'ensemble du continent eurasiatique aurait pu le prévoir, les Amériques furent très peu touchées par la montée des eaux et le réchauffement climatique. Aujourd'hui, cette Terre contient les grandes puissances économiques ; il s'agit d'un pays surmilitarisé et autonome regroupant la grande majorité des corporations, notamment le Quatuor : I.B.S., A.D.D., Source et Celerity Group. Le groupe dominant ne s'est pas répandu et a installé son siège sur les ruines de San-fransisco. De l'autre côté se trouve le poste central de la Heavy Compagny basé à Boston.

Tout ce qui fut végétal ou animal n'y existe plus, les côtes est et ouest croulant sous les constructions et les nouvelles cités robotiques. Le centre du continent, quant à lui, est parcouru de nombreux câbles d'alimentation et aussi de centrales énergétiques, chargées d'alimenter les quelques villes qui y sont isolées.

C'est de là que sont lancées la plupart des missions d'agents corporatistes. En raison de l'acidité des océans, les robots Américains n'ont pas entrepris de lier physiquement leur relai de téléportation avec le reste du monde. D'immenses vaisseaux téléporteurs survolent le pays et relient les réseaux de téléportation fixes au reste du monde. Ces vaisseaux opèrent aussi comme des sentinelles et protègent les kilomètres de réseaux énergétique et logistiques contre les minorités agressives ou divers concurrents terroristes.

8. Muraille Climatique :

Autrefois construite par l'homme pour protéger les villes de l'est américain des futures inondations, cette muraille fut vite investie par la civilisation robotique naissante qui voulait se défendre et accroître son potentiel guerrier contre les résistants du vieux continent. Aujourd'hui, cette immense muraille continue d'être un soutien stratégique et une magnifique fortification défensive contre d'éventuels anti-corporatistes provenant d'Europe. Cette muraille de fer et de béton, d'une centaine de mètres de haut, a parfaitement rempli son rôle et a empêché les Amériques de sombrer.

9. Reste Asie :

Au sud des Terres Purifiées, ce continent plutôt vaste est en voie de re-terraformation. Il fut épargné lorsque A.D.D. interdit les actions de réforme des organismes biologiques. Aujourd'hui, ce qu'il restait des civilisations passées n'existe plus ; il ne s'agit que d'un ensemble disparate de forêts cybernétiques et de villes robotiques sans particularités précises. Pour des raisons qui lui sont propres c'est I.E.D. qui choisit ces terres paisibles et éloignées du bloc américain pour y implanter ses locaux et ses centres d'entraînement.

10. Massifs Arabiques :

D'autres changements, d'ordre tectonique et guerrier, ont apporté aux Massifs Arabiques les modifications les plus significatives. Les massifs volcaniques eurent une surprenante reprise d'activité, suite à des forages intensifs, ce qui facilita la victoire des robots sur les humains de ce pays. Aujourd'hui, ces volcans sont toujours en activité et sont maintenus ainsi par Calcium Hight. Cette lande fraîchement calcinée est le terrain d'étude et la base d'implantation de cette corporation naissante qui, au fil de ses découvertes, contribue à la dégradation de l'environnement. En surface, cette région ne ressemble plus à grand chose aujourd'hui et les températures qui y règnent sont

terrifiantes. L'eau y est absente et la terre est couverte de cendres. Le vent est noirci par la poussière et le ciel y est invisible. Il y règne une obscurité quasi permanente et les seules sources de lumière proviennent des veines de lave qui s'écoulent lentement autour des stations de forage. Les robots s'y sont implantés en sous-sols protégés des éruptions volcanique et relativement à l'abri des roches qui pourraient leur tomber dessus. Le seul problème provient des secousses et des tremblements de terre provoqués par les explosions volcaniques. Si Celcium Hight creuse c'est pour fouiller le sol est continuer d'extraire le pétrole et le gaz qui restent selon eux le seul moyen de lutter contre le monopôle énergétique de Source. Bagdad est rapidement devenu le premier centre de distribution énergétique thermique du monde grâce aux forages acharnés de Celcium Hight.

11. Est Dural :

Au delà des massifs montagneux de l'est de l'Europe se trouve l'ancienne Sibérie, qui fut miraculeusement ignorée par la brusque montée des eaux mais pas oubliée par les robots dans leur quête d'anéantissement. Ces terres sont similaires au Reste Asie. Le climat y a bien changé. Aujourd'hui, l'Est Dural possède un climat continental et ne connaît plus les intempéries et les longs hivers enneigés d'antan. De nombreuses cités se sont construites là où, autrefois, l'homme n'avait guère pu s'installer. C'est certainement l'un des derniers territoires viables pour la construction et l'expansion démographique.

12. Espace Vert :

Durant les grandes guerres, les robots ont émis le souhait de conserver un terrain d'étude privilégié. Ce territoire fut donc protégé de tout bombardement ainsi que des divers Agents d'éliminations biologiques, particulièrement fanatiques à cette époque. Les robots y entreprirent donc la réimplantation de végétaux simples, juste pour étude. Après plusieurs siècles, ces terres sont toujours inoccupées. L'est de la Sibérie est aujourd'hui une immense plaine d'herbes grasses, le climat étant devenu propice à ce genre de végétation.

On y trouve aussi un grand nombre de végétaux différents regroupés par espèces sous d'immenses dômes de verre pour en éviter la prolifération. A.D.D. et les autres corporations suffisamment soucieuses de l'environnement luttent activement pour sa préservation. Ce territoire ne présentant aucun intérêt stratégique ou économique, la Crux-Corp s'insurge et souhaite son immolation, pour des raisons qu'elle refuse de donner. Un accord commercial discret entre A.D.D. et I.E.D. permet l'exportation en faible quantité de bois et de fibres végétales pour la construction et l'artisanat des populations des Côtes déviantes. Il est évident que ces matériaux ne résistent pas longtemps aux conditions climatiques extérieures, et ils sont donc traités chimiquement pour leur assurer une plus grande longévité à l'extérieur. Cet accord économique permet surtout au

Quator d'exercer un contrôle sur les populations des Côtes déviantes, jugées « instables ».

13. Plateaux Interdits :

Comme en Péninsule Proscrite, l'implantation de colons robotiques pour l'exploitation des ressources est interdite dans cette région. Sa proximité avec la Néo-mangrove est un argument suffisant pour les défenseurs de la nature. Quelques groupuscules ont cependant reçu des dérogations pour des recherches archéologiques.

14. Péninsule Proscrite :

Ce lieu est isolé et inaccessible aux robots en raison de sa proximité avec l'Espace Vert. Mais il ne s'agit pas du seul argument : quelques rumeurs racontent que les anciennes bases militaires implantées là furent témoins d'événements étranges et annonciateurs d'une fin de l'âge robotique. Ces bases furent rapidement désertées ou démontées par les robots en place. Ces élucubrations, rapidement censurées par A.D.D., n'ont pas attiré d'avantage de robots sur ces terres et permettent ainsi le bon déroulement des aménagements biologiques en place plus à l'ouest.

15. Terres Purifiées :

Voilà le seul souvenir des guerres robotiques : des terres dévastées et aujourd'hui inexploitable. C'est en grande partie aux corporations telles que la Crux-Corps, I.B.S. et Celcium Hight que ces anciens pays doivent leur destruction et leur nouveau paysage inhospitalier. Toute la zone représente ce qu'il reste du plus grand champ de batailles que la Terre ait jamais connu. Bien que quelques corporations commencent à recycler le contenu de cet immense cimetière, d'autres pensent qu'il est bon de conserver un souvenir matériel de ces temps passés, car les mémoires robotiques sont éphémères. Ces territoires libres et rarement surveillés sont pour les minorités opprimées une terre d'accueil où l'on peut s'installer à l'ombre des derniers vestiges de la société humaine sans craindre l'arrivée d'une équipe d'agent du Quator ou encore un de leur vaisseaux sentinelle.

16. Côtes Déviantes :

Ce petit pays doit son nom à la particularité de ces habitants, car les robots y séjournant sont tous d'anciens modèles qui ont repris les habitudes des peuples asiatiques. Regroupés sous la sécurité du bloc I.E.D., ces robots contribuent à l'élaboration d'une société robotique saine, loin des énormes mégaloilles industrielles. Cette vision utopique est très controversée, mais les agissements de pacifiques de ces petites communautés de robots ne représentent pas une menace pour l'équilibre mondial. Ce pays regroupe un grand nombre d'artisans, de pêcheurs, de sculpteurs et autres professions dites « inutiles ». Tout dérèglement signalé est vite neutralisé, les asiles australiens n'étant pas très loin.

Les villes « survivantes » :

Après les affrontements violents que connut la Terre, de nombreuses villes furent dévastées, anéanties et rayées de la carte pour des raisons diverses (bombardements, inondations, tremblements de terre, etc.). Ainsi, 90% des villes humaines, toutes tailles confondues, disparurent. Les robots rebâtirent certaines villes ou les préservèrent. Voici un aperçu de l'urbanisme robotique.

Les villes européennes et asiatiques

Elles sont relativement épargnées par la pollution et la paranoïa du continent voisin. Ces villes à ciel ouvert sont relativement semblables mais elles présentent quelques différences en fonction des positions politiques des corporations qu'elles abritent.

Ainsi, quand c'est la Crux Corporation qui domine, celle-ci essaie de construire un maximum de bâtiments symboliques telles que des cathédrales administratives et d'autres chapelles de téléportations pour appuyer leur domination et soutenir effacement la communication sur leurs produits et leurs activités. I.E.D. quant à elle, construit des camps d'entraînement semblables à des dojos japonais et essaie de faire correspondre ses infrastructures populaires avec l'architecture des bâtiments artisanaux des côtes déviantes.

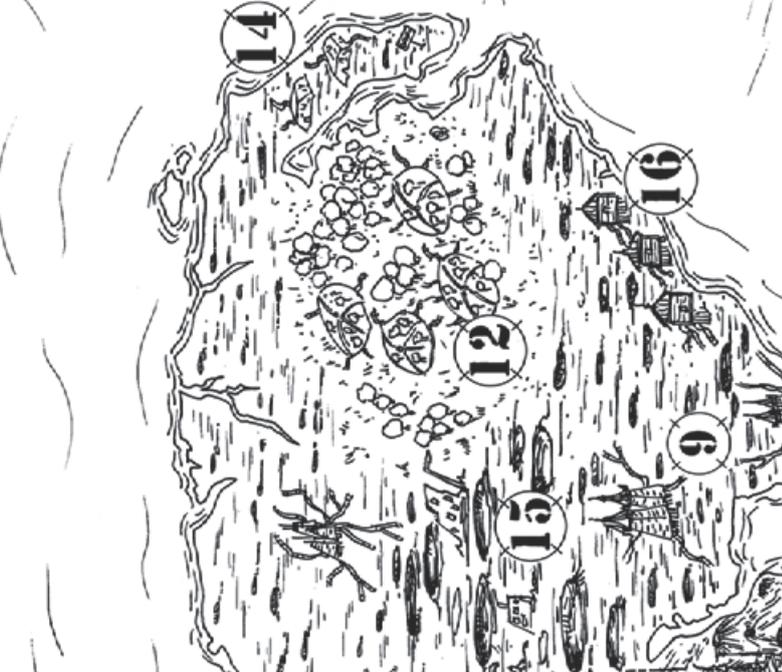
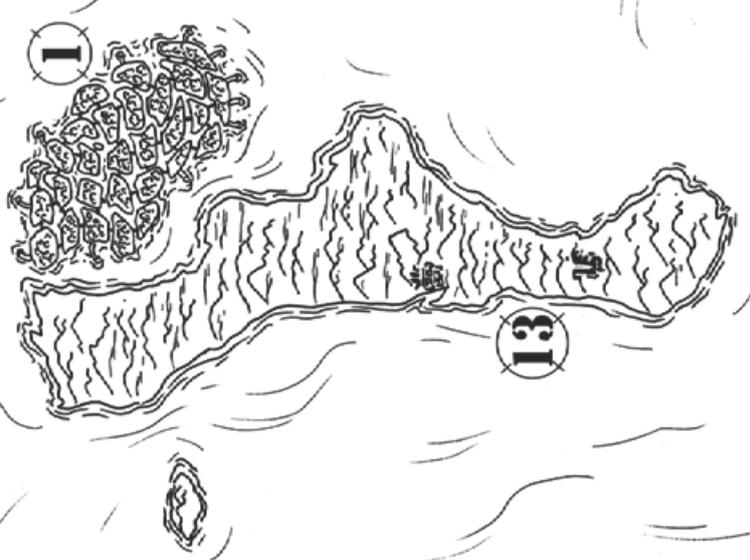
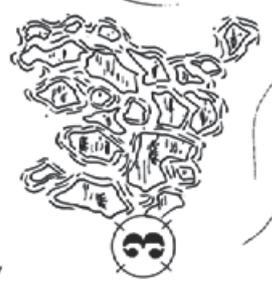
Chez Celcium Hight

Les villes arabes autrefois resplendissantes n'existent plus. Aujourd'hui il ne reste que la poussière des affrontements. Celcium Hight règne en maître sur les massifs arabiques mais c'est dans le sous-sol que leur fief se déploie. Des kilomètres de galeries souterraines débouchant sur des puits illuminés par les lueurs volcaniques s'étendent à perte de vue. Ces villes sont constamment en activité et s'étendent sur plusieurs niveaux. Les niveaux plus proches de la surface sont réservés aux habitations. À mesure que l'on s'enfonce sous terre on se rapproche des installations scientifiques, des usines et des centrales énergétiques dont les câbles blindés resurgissent en surface pour rejoindre les autres citées moins enfouies.

L'urbanisme neo-américain

La muraille climatique ayant isolé la première puissance nucléaire du reste du monde, la plupart des systèmes de défense se sont retournés contre eux en un instant. Ce qui a eu pour effet de rayer presque instantanément l'ensemble des entités biologiques de ce continent. La poussière a rapidement tout recouvert et la pollution déjà impressionnante à l'époque n'a fait qu'empirer. Les villes américaines sont comme les autres villes, proprement rangées sur ces plaines désertiques sombres.

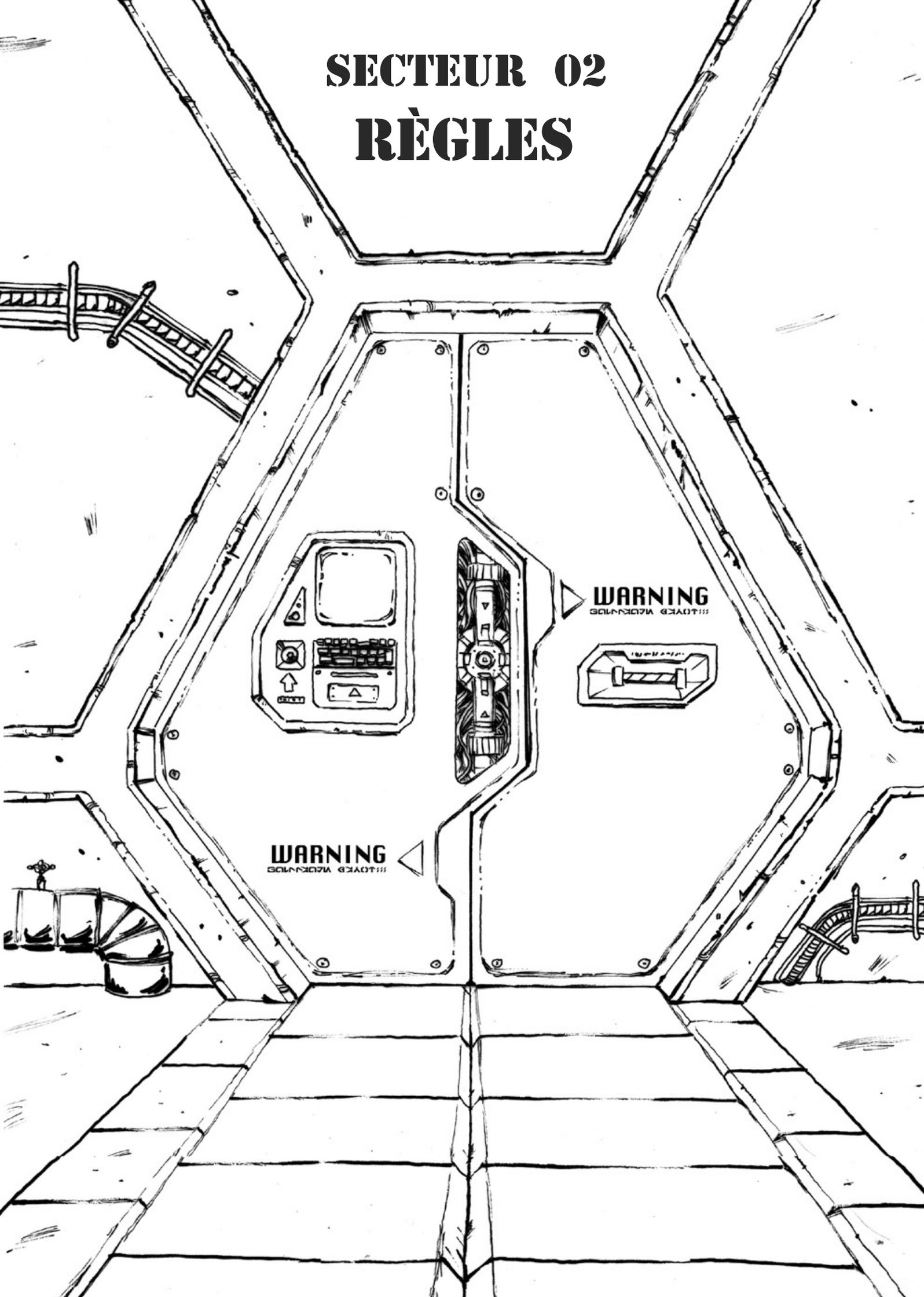
À cause des violentes tempêtes qui sévissent dans la région, les villes sont entourées d'énormes ventilateurs et autres installations écologiques destinées à réduire le taux d'acidité atmosphérique et les désagréables précipitations. C'est aussi un territoire protégé. Les villes de ce continent sont fortifiées et entourées par des bunkers et miradors, souvenir des ambitions militaristes des hommes de ces pays.





SECTEUR 02

RÈGLES



WARNING
SOLNNSIO7A G3AOT!!!

WARNING
SOLNNSIO7A G3AOT!!!

Règles de base :

Dans R.O.B.O.T, comme dans tous les jeux de rôles, les différences entre les personnages sont évaluées avec des valeurs numériques et des capacités individuelles. Chaque robot est différent et dispose de ses propres caractéristiques. Plus une caractéristique est élevée, plus le robot sera efficace. Les caractéristiques génériques vont de 1 à 10, mais certaines seront plus élevées et fluctueront au cours des parties. En cours de partie, vous serez amené à accomplir des actions dont la finalité est incertaine ; pour ce faire, un système vous est décrit plus bas, afin de faire interagir la configuration avec le système. De plus, vous n'êtes pas obligé de suivre toutes les règles écrites ici ; notamment, les règles optionnelles qui alourdissent, par quelques calculs supplémentaires, certaines actions mais les rendent plus crédibles ou plus efficaces.

36

Les caractéristiques :

Vitesse (Vi) : rapidité, initiative (init)

Détermine la rapidité et les réflexes du robot. Plus ce score est grand, plus il sera capable de réagir rapidement.

Précision (Pr) : adresse, agilité, dextérité

Détermine le taux de précision des actions du robot. Plus cette valeur est grande, plus le robot est adroit et agile.

Puissance (Pu) : force et puissance de feu

Permet de savoir quelle est la force du robot et de calculer les dommages qu'il inflige. Plus cette valeur est grande, plus ses coups et ses actes seront dévastateurs.

Blindage (Blind) : résistance

Détermine la capacité d'absorption des dommages du robot. Plus ce score est grand, plus le robot est résistant.

Analyse (An) : intelligence, résistance «mentale».

Détermine les facultés intellectuelles du robot. Plus cette valeur est grande, plus il sera capable de faire preuve de raisonnement pour résoudre un problème.

Détection (Det) : perception

Détermine la puissance de détection et de perception des capteurs du robot. Plus cette valeur est grande, plus il aura d'aisance à évoluer dans son environnement.

Poids (pds) : Le poids est une caractéristique passive particulière. En effet, elle influencera de nombreuses situations. Le poids du robot détermine sa masse totale. Un robot léger se déplacera plus vite, alors qu'un lourd sera plus statique et réagira moins vite, etc.

Énergie (Pe) : points d'action

Cette valeur est d'une grande importance : elle concerne à la fois «la vie» du robot comme ses actions. Elle représente la réserve d'énergie présente dans ses batteries. Plus cette valeur est grande, plus il pourra faire d'actions durant la partie.

Points de structure (Ps) : points de vie

Valeur déterminant la résistance, capacité du robot à encaisser les coups. Plus cette valeur est grande, plus le personnage résistera longtemps.

Entreprendre une action :

Lorsqu'un robot entreprend une action, qu'elle soit physique ou «mentale», celui-ci dépense de l'énergie. Chaque action est résolue avec 1 ou plusieurs D6. Le nombre maximum utilisable de D6 est indiqué par la valeur de la caractéristique.

Exemple : un robot qui dispose de 3 en Pr pourra jeter jusqu'à 3 D6 pour entreprendre son action.

En général, toutes les actions entreprises sont jaugées par le MJ qui est chargé de déterminer un seuil de difficulté numérique. Il jauge de façon neutre les malus et les bonus que peuvent apporter les éléments en présence et place un chiffre pour représenter la difficulté de l'action.

Niveau de difficulté :	Seuil :
Facile	4
Moyen	7
Difficile	15
Très difficile	22

Quand la difficulté est placée et que le MJ a déterminé la caractéristique à utiliser, le joueur lance les D6, additionne le résultat et le compare à la difficulté. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à la difficulté donnée, l'action est réussie ; sinon, elle échoue.

Tout résultat égal à 6 produit par un D6 est considéré comme «explosif», c'est-à-dire que l'on peut relancer ce D6 et additionner ce nouveau résultat au total obtenu.

Chaque 6 n'est «explosif» qu'une seule fois.

Ensuite il faut déterminer la dépense d'énergie provoquée par cette action. En général, un robot perd autant de points d'énergie (Pe) que de D6 jetés.

Exemple : s'il accomplit une action avec 3 D6, il perd 3 en énergie.

Dans certains cas, la perte est moindre, ceci grâce à des propriétés particulières des périphériques ou à l'action elle-même. Cette perte moindre dépend de la décision du MJ après concertation avec le joueur.

Des jets «passifs» peuvent être réclamés par le MJ. Les jets passifs sont des actions entreprises n'entraînant pas de perte d'énergie. Un jet passif est régulièrement effectué lorsque les détecteurs du robot perçoivent quelque chose ou que le robot entreprend une action très simple mais entraînant une part de hasard.

Lorsqu'un personnage tombe à 0 Pe, il est alors considéré comme étant en «power down» : il n'a plus assez d'énergie pour fonctionner et s'arrête net, incapable de penser, de réfléchir ou de détecter. Toutes ses fonctions primaires cessent jusqu'à ce qu'il soit rechargé. Si jamais le robot se trouve en zone de combat, il n'a plus aucune signature énergétique, thermique et radio. Le robot est alors considéré comme «un tas de ferraille inerte».

Lorsqu'un perso tombe à 0 Ps, il est détruit et cesse de fonctionner, même s'il lui reste de l'énergie. Cependant, un robot n'est pas «mort» lorsqu'il tombe à 0 Ps. En fonction des dommages subis, le robot peut être réparé et sa mémoire restaurée.

Cette destruction peut entraîner des perturbations dans sa programmation et provoquer l'apparition d'une P.A.E.

Toutes ces circonstances restent à l'appréciation du MJ.

Les réussites critiques :

Lors de la lecture du résultat indiqué par les D6, il arrive que celui-ci soit nettement supérieur à la difficulté initialement prévue. À chaque seuil franchi (double, triple...), l'effet est de plus en plus spectaculaire et dévastateur.

Quelque soit le résultat obtenu, l'effet «visuel» rendu par la description doit être beaucoup plus grandiose qu'avec un résultat standard.

Le MJ peut alors réduire la dépense d'énergie, donner des bonus pour les prochaines actions, etc.

S'il s'agit d'une attaque, appliquez les effets suivants :

Double : +5 Dommages
Triple : +10 Dommages, amputation.
Quadruple : +15 Dommages, amputation.
 Etc.

L'amputation correspond à la perte ou au découpage d'une localisation du robot. Si le tronc ou la tête sont touchés le robot peut être détruit. Cette zone est déterminée aléatoirement par le MJ.

Attention : il n'y a amputation que si les dégâts infligés sont au moins deux fois supérieurs au score de blindage du robot.

Les jets d'opposition :

Un jet d'opposition représente une action qui fait intervenir deux ou plusieurs personnes à la fois.

Exemple : une négociation ou un bras de fer.

Le jet d'opposition s'effectue comme suit :

Chaque joueur concerné jette 1 D6 et y additionne la valeur de la caractéristique utilisée. Le joueur qui obtient le plus grand résultat réussit l'action ; en cas d'égalité,

il faut recommencer. Il s'agit d'un jet «actif» qui entraîne une perte d'énergie égale à la caractéristique utilisé par le personnage adverse.

Les actions complexes :

Il arrive parfois que les joueurs proposent des actions farfelues ou plutôt compliquées. Ces actions sont souvent composées de plusieurs autres (sauter sur un mur pour s'y accrocher tout en tirant sur une cible pour la dissuader d'approcher, par exemple). Pour gérer simplement ce genre de situation,

prenez en compte les caractéristiques du personnage : si celui-ci ne vous semble pas apte à réaliser l'action que le joueur vient d'imaginer, expliquez-lui que c'est inutile de l'entreprendre ou encore décomposez l'action en plusieurs jets ayant des difficultés élevées. Cependant, en dernier recours, si l'action est réalisable mais extrêmement difficile, imposez un niveau de difficulté exorbitant.

Les combats :

Un combat se déroule comme suit :

Initiative (Vi) :

Les opposants lancent 1D6 et rajoutent leur score de vitesse. Le plus haut résultat agit en premier.

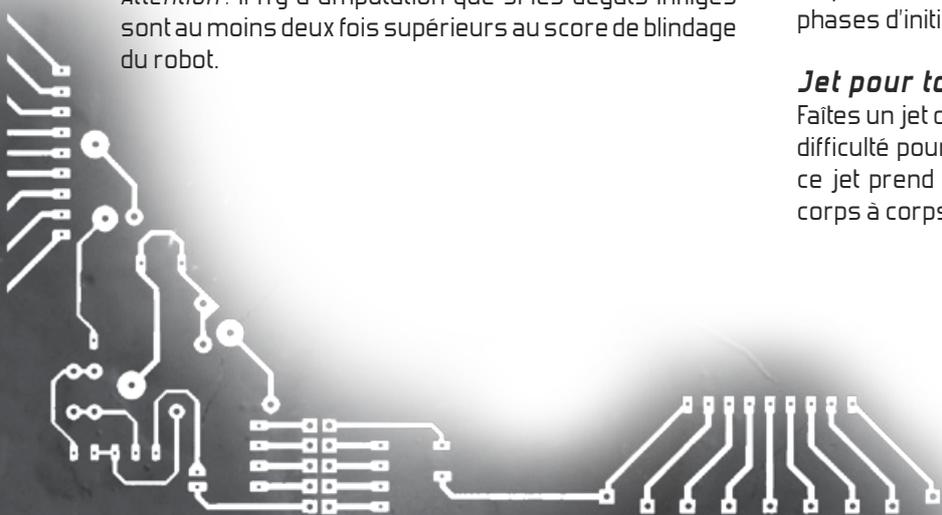
Les 6 «explorent» comme pour une action standard. Le jet d'initiative est considéré comme passif.

Lorsque que c'est à un personnage d'agir, il peut temporiser son action pour la réaliser plus tard ou avant un autre personnage qui agit après lui. Il peut même calculer pour agir simultanément avec un autre robot.

Un robot peut agir une seule fois quand c'est à lui de jouer (sauf périphérique). Il peut faire ce qu'il veut tant que cette action ne dure pas plus de quelques secondes. Sinon le MJ peut faire en sorte que cette action occupe plusieurs phases d'initiative.

Jet pour toucher (Pr) :

Faites un jet de précision avec, pour difficulté, le score de difficulté pour être touché (Diff CC ou Diff TIR) de la cible, ce jet prend en compte à la fois les tirs et touches au corps à corps.



Dommages et effets spéciaux :

Les dommages déduits des Ps de la cible sont calculés comme suit :

$(Pu \text{ de l'attaquant} + Pu \text{ de l'arme} - (\text{blindage de la cible}))$. Les divers boucliers s'appliquent avant la valeur de blindage.

Si l'adversaire survit, c'est maintenant à son tour de riposter. Si, à la fin du tour, les deux adversaires sont en vie, le combat peut continuer.

Frapper avec plusieurs armes de contact :

Il est possible qu'un robot dispose de plusieurs armes de corps à corps et qu'il souhaite s'en servir. Dans ce cas et si sa rapidité est au moins 2 fois supérieure à celle de son adversaire, il pourra frapper avec la deuxième avant que son adversaire n'ait eu le temps de riposter, ou bien attendre que celui-ci ne le fasse avant d'attaquer une deuxième fois. S'il n'a pas la vitesse suffisante, il ne pourra pas utiliser son potentiel au maximum. Si un robot dispose de plus de deux armes de corps à corps, il pourra s'en servir dans le même tour à chaque fois que sa vitesse l'autorisera à le faire, quel que soit leur emplacement et selon le principe suivant :

Double de la vitesse de la cible = deux armes

Triple de la vitesse de la cible = trois armes

Quadruples de la vitesse de la cible = quatre armes, etc.

Parer une attaque :

Si deux combattants se battent avec une arme de corps à corps de même type (arme énergétique contre arme énergétique), permettant la parade ou la déviation du coup (comme une épée, par exemple), ou encore que l'un des deux personnages dispose d'un bouclier solide externe, une parade peut être tentée. Cette dernière est déclarée après que l'attaquant ait réussi son attaque. Le défenseur doit alors réussir lui aussi un jet d'attaque avec une difficulté : le score obtenu sur les D6 d'attaque de l'adversaire augmentée de 2 points. Si la parade est effectuée avec une arme, les deux adversaires doivent faire un test d'opposition de puissance; le gagnant du test sera celui qui infligera les dommages. Si la parade s'effectue avec un bouclier, les dommages seront déduits du blindage de ce dernier, en respectant l'ordre suivant :

bouclier solide / bouclier énergétique / blindage / structure

La parade est une action réactive qui ne compte pas dans le nombre d'attaques que peut entreprendre le robot. Un robot ne peut faire qu'une parade par tour.

Frapper avec une arme de tir :

Dans certaines situations, les robots aiment employer leurs armes de tir encore fumantes comme armes de corps à corps. Pour certaines armes et, notamment, les armes à effet, les armes de tir encore chaudes (juste après un tir) peuvent encore appliquer leurs effets. Mais cette particularité reste au choix du MJ : il s'agit d'une alternative «fun» de dernier recours.

Le tir :

Les tirs sont résolus de la même manière qu'une action normale. Cependant, certaines règles spéciales peuvent être appliqués selon les conditions de tirs. Un robot ne peut tirer que sur une cible qu'il a dans son propre champ de vision. Un robot voit deux fois plus loin qu'un homme.

Tirs multiples :

Un robot n'est capable de tirer qu'avec une «zone». Si un robot dispose de plusieurs armes de tir - l'une sur un bras et l'autre sur l'épaule - il devra choisir laquelle il utilise. Si ce même robot dispose de deux armes sur le même bras, il peut décider de faire feu avec les deux simultanément, mais les deux tirs iront sur la même cible. Pour cette action, il perdra 1 Pe supplémentaire mais il ne devra effectuer qu'un seul jet pour les deux tirs.

Tir localisé :

Les robots sont normalement munis, dans leur capteur visuel, d'un zoom à petite échelle leur permettant une mise au point de l'image. Cette fonction sert aussi à viser. Ainsi, un robot peut passer un tour ou deux pour donner un bonus de 2 à 4 points sur son jet pour toucher sa cible. Cibler coûte 1 Pe par tour. L'ennemi doit être visible par le robot et à au moins 100 mètres.

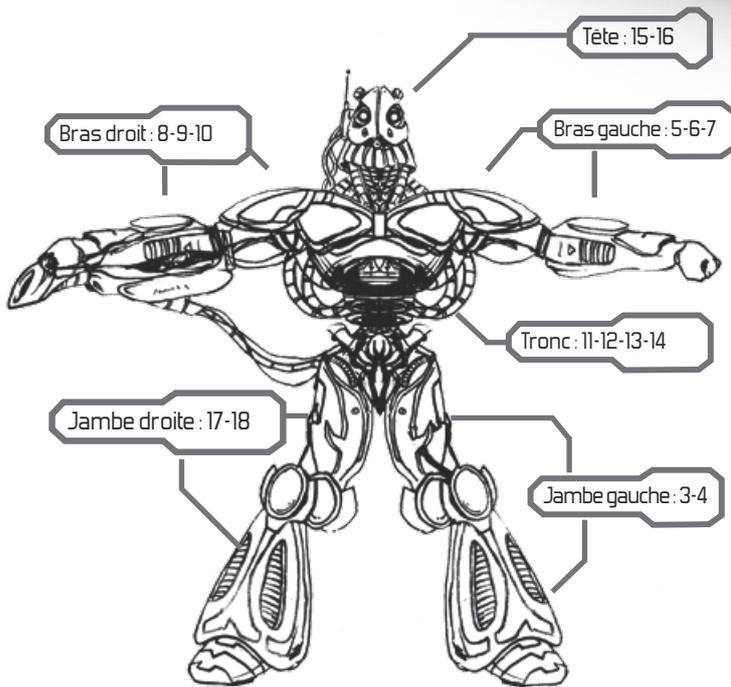
Le tir sur des cibles immobiles :

Certaines cibles sont inertes : le tir touche donc automatiquement, mais entraîne une dépense d'énergie. Si le robot souhaite détruire ou endommager gravement sa cible (en obtenant un critique), il effectuera un jet pour toucher.

Quelque soit la situation, que le tir touche ou non, les munitions de l'arme sont automatiquement réduites.

Tableau de localisation :

Le schéma suivant permet de définir aléatoirement une localisation du robot. Que ce soit pour un tir ou une défaillance quelconque, lancez 3D6 et reportez le résultat correspondant à la localisation.



Profil des armes :

Chaque arme dispose d'un profil qui lui est propre. composé d'une portée, d'un bonus de puissance (Pu), d'un coût en munition (M) et parfois d'un effet spécial.

Portée :

Indique la portée «efficace» de l'arme. La plupart des armes ont une perte d'énergie significative au-delà de cette limite ou n'ont plus assez d'élan pour avancer.

Pu :

Puissance de feu de l'arme. Elle s'additionne généralement avec la puissance du robot pour savoir combien de dommages elle causera à sa cible.

M :

Il s'agit du nombre de munitions qu'utilise l'arme à chaque emploi. *Toutes les armes ont une réserve de 30 unités de munitions.* Mais toutes n'en dépensent pas le même nombre à chaque tir.

Effet spécial :

la liste ci-dessous définit les effets génériques récurrents à certaines armes :

Combustion :

La cible s'enflamme sur un 5+ et perdra 2 points par tour si elle ne tente pas d'éteindre les flammes en réalisant un jet d'extinction du feu sur un résultat de 4+ Cette action coûte 1Pe.

Corrosion :

Le projectile de l'arme enlève définitivement 1 point en blindage au robot victime. Un deuxième tir le même tour n'enlève pas un deuxième point. Le robot victime pourra retrouver ce point plus tard lors d'une réparation.

Électrocution :

le tir court-circuite momentanément la victime sur un 5+ : celle-ci perdra 2 Pe additionnels pour la prochaine action qu'elle entreprendra.

Congélation :

La localisation touchée gèle sur un 5+, et la prochaine action de la cible devra obligatoirement être un test de décongélation réussi. Sur un 4+, le robot arrive à faire surchauffer suffisamment ses mécanismes pour reprendre le contrôle de la zone congelée. Un tir d'une arme telle que le lance-flammes donne un bonus de +1 à ce jet.

Énergétique :

Les lames énergétiques sont extrêmement coupantes et ne sont gênées que par les boucliers énergétiques. Un robot qui subit une attaque d'arme énergétique voit sa valeur de blindage réduite de moitié, valeur arrondie à l'entier supérieur.

Exemple : un blindage de 4 ne protégera que de 2 son propriétaire face à une arme énergétique.

Les *boucliers énergétiques* entravent les attaques de telles armes et s'appliquent à leur plein effet contre eux. Ainsi, si au moins un dommage est absorbé, l'arme énergétique ne modifie pas le blindage.

Explosion :

Le tir explose à l'impact, provoquant ses dommages sur une aire d'effet d'au moins 5 mètres de diamètre, voir parfois plus.

Peu fiable :

Les armes peu fiables sont plutôt rares, mais elles sont souvent puissantes. Lorsqu'un robot effectue un tir avec une arme peu fiable, il subit lui aussi des dommages à cause des surchauffes. Il encaisse donc des dégâts sans que son blindage ne puisse le protéger. Il perd un nombre de Ps égal à la moitié de la Pu de l'arme arrondie à l'entier supérieur.

Projectile :

Les armes à projectiles ont un défaut majeur : elles peuvent être stoppées par un autre tir (voir : règles optionnelles, tir de contre-mesure). Cependant, leur nature solide a tendance à mieux pénétrer les champs de force et les protections diverses. Ainsi, elles infligent toujours une perte minimum de 1 Ps lorsqu'elles atteignent leur cible.

Recul :

Un tir avec une telle arme donne un malus de +6 à la difficulté lorsqu'un robot tente un tir en mouvement et un malus de +3 lorsqu'il est immobile.

Autres :

Certaines armes sont dotées de particularités propres et sont détaillées dans la liste de périphériques.

Améliorer le personnage :

À la fin de chaque scénario et comme dans tout bon jeu de rôle ou presque, se trouve le moment où le MJ distribue à ses joueurs les fameux points d'expérience. Ici, ces points doivent être distribués au compte-gouttes, si vous ne voulez pas vous retrouver trop vite avec des personnages capables, en un seul tir, de détruire la planète.

Les points d'expérience sont censés refléter les «enrichissements» que le robot acquiert lors de sa vie et, surtout, après la mission. Ils représentent aussi les autorisations et la réputation obtenues par le robot après sa mission pour s'équiper d'avantage.

Acheter un nouveau périphérique :

Le prix des périphériques en dehors de la fabrication de personnage est égal au double du prix indiqué dans le tableau. La réduction de 1 point, offerte par la corporation, est toujours valable. Ainsi, l'achat d'un *lance-flammes* pour un robot de chez *Celcium Hight*, après la création de personnage, lui coûtera seulement : $3 \times 2 - 1 = 5$ points d'expérience. Ajouter des périphériques change le poids du robot.

Améliorer ses caractéristiques :

C'est simple : pour augmenter d'1 point une caractéristique, il faut dépenser un nombre de points d'expérience équivalent à son score actuel +2. Ces modifications entraînent des changements dans les difficultés pour être touché. Ne prenez pas en compte les périphériques d'amélioration.

L'énergie et la structure :

C'est aussi simple : pour les augmenter d'1 point, il faut dépenser 1 point d'expérience.

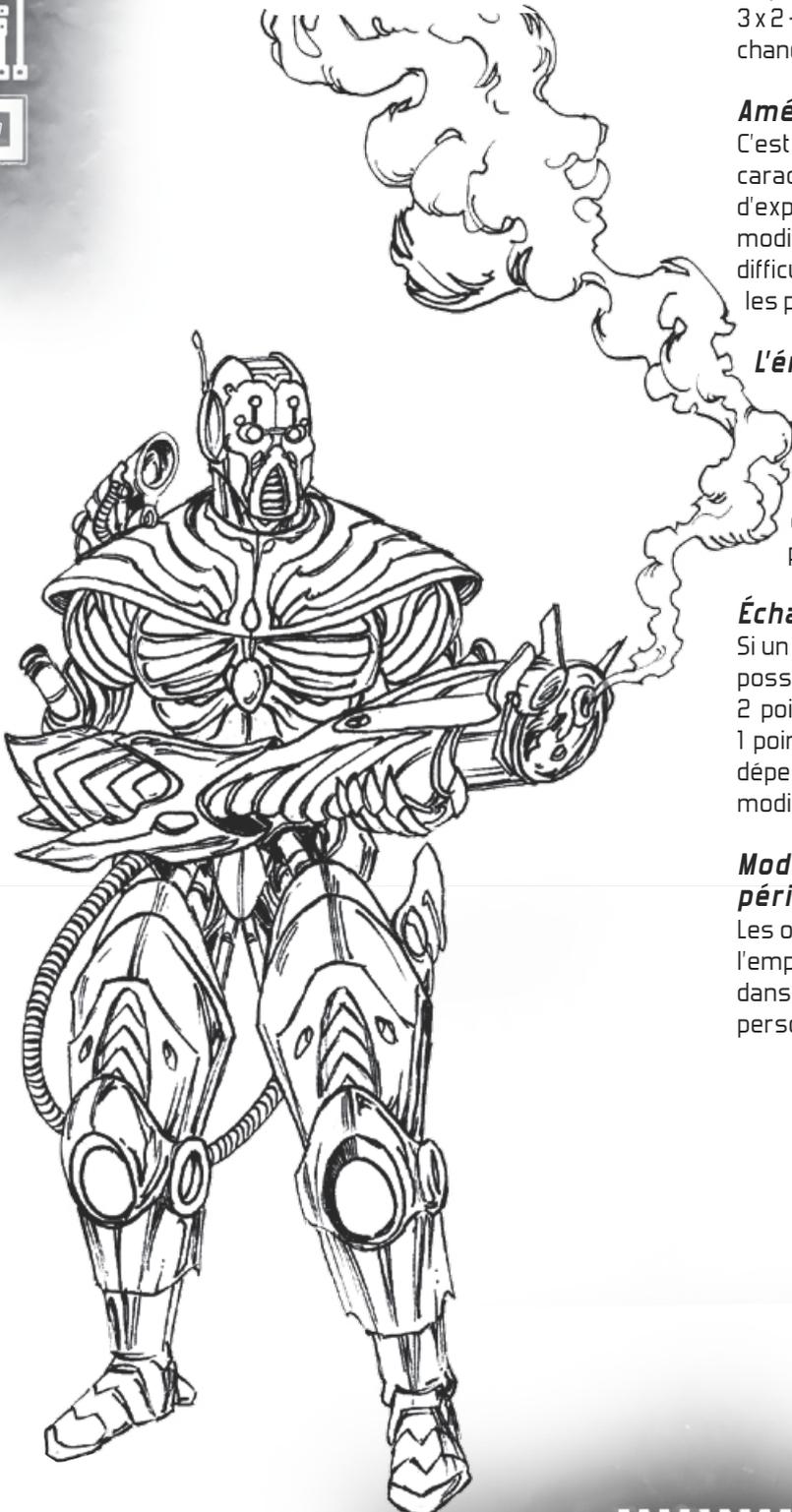
Au-delà de 30 Pe ou Ps, il faut dépenser 2 points : au-delà de 40 Pe ou Ps, il faut dépenser 3 points : etc. (sans prendre en compte les éventuels périphériques d'amélioration).

Échanger ses périphériques :

Si un de vos périphériques ne vous intéresse plus, il est possible de le faire retirer. Dans ce cas, vous gagnez 2 points d'expérience s'il valait 4, 2 points s'il valait 3, 1 point s'il valait 2, aucun point s'il valait 1. Cette valeur dépend de celle qui est écrite sur le tableau sans aucun modificateur.

Modifier les emplacements de périphérique :

Les opérations qui permettent de changer l'emplacement de Périphériques, expliquées plus loin dans le secteur 3, sont faisables après la création de perso, mais chacune coûte 1 pt d'expérience.



Rajouter des emplacements de périphérique :

Le rajout d'emplacement de périphérique coûte 1 point. Les limitations suivantes s'appliquent :

<u>Tête</u> :	+ 2 emplacements au maximum
<u>Corps</u> :	+ 3 emplacements au maximum
<u>Épaules</u> :	+ 1 emplacement au maximum
<u>Bras</u> :	+ 1 emplacement au maximum (par bras)
<u>Jambes</u> :	+ 1 emplacement au maximum

Les limitations concernant le type de l'emplacement ajouté sont les suivantes :

<u>Tête</u> :	D, P
<u>Corps</u> :	S, B, C, M, P.
<u>Épaules</u> :	B, D
<u>Bras</u> :	P
<u>Jambes</u> :	M ou P

Les puces sont toujours ajoutées par 2.

Augmenter la puissance d'une arme :

Augmenter la Pu d'une arme de 1 point coûte 2 points d'expérience. Cependant, toutes les 2 augmentations, la consommation de munitions augmente de 1 point. Une arme de tir obtient l'effet *peu fiable* à la cinquième augmentation.

Cette option est valable pour les armes de corps à corps, mais l'amélioration coûte 3 points.

Règles optionnelles :

Modifications logiques des difficultés :

Toutes les situations proposées par le MJ imposent des difficultés différentes qui peuvent, dans certains cas, se voir réduites ou augmentées en fonction des équipements utilisés. L'immobilité d'une cible ou sa position géographique peut modifier la difficulté de certains jets de dés. La difficulté peut être grandement réduite si l'ennemi est désarmé ou que sa position actuelle ne favorise pas sa protection. Le manque de visibilité réduira considérablement les chances de toucher et les capacités de détections. La présence de FNI altère les systèmes de raisonnement robotique.

Une difficulté réduite à 0 ou moins est toujours considéré comme une difficulté de 1. Les critiques seront donc plus redoutables.

Chute :

Lorsqu'un robot fait une chute importante (une vingtaine de mètres, par exemple), ce dernier subit des dommages. Ils sont calculés comme suit : poids du robot x 2, avec d'éventuels bonus si la chute est vraiment importante. Le robot a le droit à sa valeur de blindage pour se protéger ainsi que tout autre bouclier énergétique, le bouclier solide n'étant d'aucune utilité. Les poids négatifs n'apportent pas de bonus mais sont considérées comme des poids de 0.

Tir à bout portant :

Dans certaines situations, les robots se retrouvent engagés au corps à corps avec leur arme de tir et ne peuvent pas l'utiliser. Dans ce cas, remplacez la *diff tir* par la *diff cc*. **Rappel** : certaines armes ont des aires d'effet : le tireur peut lui aussi subir des dommages s'il ne fait pas attention.

Le power down :

Il est possible pour un robot de se mettre volontairement en «power down» pour restaurer l'énergie de sa cellule principale. Il regagnera alors 1 Pe par minute. Attention : la position «power down» interdit l'utilisation de périphériques, ainsi que la vision, le mouvement, etc. Le joueur annonce le temps qu'il souhaite passer en «power down» avant de l'enclencher. Il se réactivera automatiquement après ce temps écoulé.

Que sait faire mon robot ?

La plupart des autres jeux font la part belle aux compétences, ces traits qui définissent clairement les talents et les connaissances d'un personnage.

R.O.B.O.T. s'articule autour des périphériques. Une machine ne peut entreprendre que ce qu'elle est programmée pour faire ou encore, elle ne peut faire quelque chose que si on lui a donné le matériel approprié. Ainsi les connaissances et les talents d'un robot sont définis par ses périphériques et ses particularités. Si c'est un équipement technique, comme le graviton ou le projecteur d'acide, il saura quels sont les matériaux sensibles à ses périphériques et quand il est dangereux de les utiliser. Un robot avec un périphérique de corps à corps pourra expliquer comment se déroule un combat et pourra détailler ses techniques, comme il connaîtra le fonctionnement des autres armes de corps à corps. Une arme de corps à corps ramassée ne pourra être utilisée correctement que si le joueur dépense des points pour l'acquérir, on comprend alors qu'il s'est fait installer les «pilotes» de son nouveau périphérique.

Dans le cas des actions «générales» et non-reliées aux périphériques et à leurs fonctions, le robot utilise ses caractéristiques afin d'effectuer un test contre une difficulté jugée par le MJ.

Nul besoin de faire intervenir des «compétences».

Les points faibles :

Dans certaines situations, il se peut qu'un robot soit «incroyable» : son blindage est trop épais ou ses capacités de restauration sont nettement supérieures à la moyenne. Dans ce cas, il se peut que le robot dispose d'un point faible : une plaque mal fixée, un générateur exposé, etc. Les joueurs peuvent à tout moment, s'ils en ont l'occasion, faire un unique jet d'analyse pour localiser ce point faible. La difficulté est : $(\text{blindage} + \text{vitesse de la cible}) \times 2$.

Si ce jet est réussi, tous les dommages subis sur la zone localisée seront augmentés de 5 points (l'adversaire n'étant pas obligé d'avoir un point faible, au choix du MJ), avec la difficulté majorée pour la localisation. Si un critique est obtenu, il est aussi comptabilisé.

Vitesse de déplacement et bonus d'impact :

En fonction de son poids et de sa caractéristique de vitesse, le robot se déplace plus ou moins vite. Pour connaître la vitesse de sprint de votre robot, calculez son poids et consultez les tableaux suivants.

De plus, certains périphériques améliorent momentanément la vitesse de déplacement : celle-ci peut être prise en compte pour le bonus d'impact. *Attention* : les bonus d'impact ne s'appliquent que lorsque la vitesse est au moins supérieure ou égale à 30km/h, en considérant que la cible est immobile.

La vitesse de sprint d'un robot ne peut être modifiée en dessous de 15km/h (sauf conditions climatiques).

Vi	Vitesse moyenne en sprint	Bonus d'impact
1	30 km/h	+0
2	40 km/h	+1
3	60 km/h	+1
4	75 km/h	+2
5	90 km/h	+2
6	105 km/h	+3
7	120 km/h	+3
8	145 km/h	+4
9	175 km/h	+4
10	200 km/h	+5

Poids	Bonus de vitesse
-3	+ 50 km/h
-2	+ 40 km/h
-1	+ 30 km/h
0	+ 20 km/h
1	+ 10 km/h
2	+ 0 km/h
3	- 0 km/h
4	- 5 km/h
5	- 10 km/h
6	- 15 km/h
7	- 20 km/h
8	- 20 km/h
9	- 25 km/h
10	- 30 km/h

Tirs multiples sur une cible unique :

Il arrive parfois que les adversaires soient trop nombreux ou que leur cible soit trop résistante. Dans ce cas, si les tirs sont simultanés, effectuez les jets pour toucher, prenez la plus grande Pu des tirs ayant touché et ajoutez-y 1 point pour chaque tireur en plus du premier. Cette règle ne s'applique que lorsque la cible est très résistante et que la quantité de tir est capable de l'affecter.

Exemple : 20 robots bas de gamme (Pu 5) tirent simultanément sur un robot de blindage 6 : seulement 10 touchent leur cible. Le robot doit encaisser : 5 (Pu) + 9 (tirs qui touchent au-delà du premier) - 6 (blindage du robot) = 8 points de dégâts.

Tir de contre-mesure :

Quand des tirs à longue distance sont effectués sur des robots et que les projectiles envoyés sont de nature solide (missiles, disques, véhicules, robots, etc.), le robot peut effectuer une contre-mesure pour arrêter l'objet avant qu'il n'atteigne sa cible.

La difficulté pour un tel jet est équivalente à :

Puissance totale du tir x 2. (critique pris en compte)

Ce tir de contre-mesure est un jet réactif, comme une parade, donc il ne compte pas comme une action.

Plus les réflexes d'un robot sont rapides, plus il peut anticiper ce genre d'action et ainsi stopper des tirs à des distances plus courtes.

score de vitesse :	distance minimum du tireur
1	300 mètres
2	260 mètres
3	220 mètres
4	160 mètres
5	120 mètres
6	90 mètres
7	45 mètres
8	15 mètres

Un robot avec un score de vitesse de 9 ou plus, est capable d'arrêter les projectiles au plus proche de lui. Un robot avec un score de vitesse aussi exceptionnel peut tenter une contre-mesure avec une arme de corps à corps, et plusieurs lui sont permises s'il dispose de plusieurs armes.

Impact :

De façon générale, lorsqu'un robot charge un autre robot, le poids joue un rôle important. En effet, plus un robot est lourd, plus il a de chances d'écraser les autres et, plus ils sont légers, plus leur chance d'être écrasés est grande.

On considère que lorsqu'un robot atteint la vitesse minimum de 30 km/h et qu'il en percute un autre, il lui inflige ou subit des dommages d'impact.

Ces derniers sont calculés comme suit :

$$\frac{(\text{poids de celui qui charge}) - (\text{poids de celui qui reçoit})}{2} = \text{dégâts d'impact.}$$

Les dégâts d'impact servent de bonus de dommages aux dégâts infligés par une attaque de charge, le robot jouant de sa masse pour écraser son ennemi. Dans ce genre d'action, certains robots sont spécialement équipés ou attaquent de façon particulière pour optimiser leur puissance offensive.

Il est important d'utiliser cette règle de façon cohérente pour rendre les poids lourds intéressants. *Attention* : si l'attaquant a un poids inférieur au défenseur, l'attaquant perd un nombre de Ps comme s'il avait subi la charge (les dégâts subis sont calculés avec la formule ci dessus - le résultat sera forcément négatif - que vous ajouterez au Ps restant).

Assurément ! L'élément XB/98 prime s'est révélé instable au bout de 48 heures. Il prétend actuellement être le maître du monde, que ces pouvoirs sans limites le conduiront à une conscience supérieure qu'un être métallique n'est pas encore apte à concevoir ou à imaginer. Pour l'instant, les êtres incapables d'une quelconque compréhension doivent être éliminés. Selon lui, il venait de se faire implanter le nouveau système d'exploitation, dont le nom ne nous a pas été révélé, ceci pour éviter les fuites. Mais nous ne sommes pas là pour le reprogrammer, c'est désormais impossible. Nous, on nous paye pour désactiver les tordus dans son genre. Alors on s'en occupe. Le seul souci, c'est que, maintenant, on est coincé derrière des caissons métalliques pleins à craquer de cellules d'énergies, et lui, de l'autre côté, s'amuse à tirer dessus avec ses armes thermiques. Il nous faut agir avant que toute l'infrastructure ne se transforme en une montagne de gravas. Mon coéquipier me fait signe qu'il a repéré une défaillance dans le système de visée de notre adversaire : il semble être en train d'effectuer de nombreuses manipulations sur des appareils télécommandés ou de lutter pour ne pas succomber à ses propres émotions, ce qui crée chez lui des instants d'inattention. Nous attendons la faille, nous cherchons à exploiter cet instant d'inactivité qui malheureusement tarde à arriver, attentifs aux impacts qui usent de seconde en seconde le blindage de notre cache...

Poids et taille :

La caractéristique de poids est un peu subjective. Pour vous donner une idée de la masse et la taille de votre robot en fonction de sa caractéristique de poids, consultez le tableau suivant :

Score de Pds	Masse (kg)	Taille (m)
-3	150	0,80
-2	200	1,05
-1	350	1,30
0	500	1,45
1	650	1,60
2	900	1,75
3	1150	1,90
4	1400	2,05
5	1650	2,20
6	1900	2,35
7	2200	2,50
8	2500	2,65
9	2800	2,80
10	3200	3,00

Les valeurs de ce tableau sont uniquement comparatives et ne sont valables qu'à la création du personnage. Comme le robot peut modifier sa structure, renforcer son blindage et réduire son poids, ces valeurs pourront être faussées.

Elles sont uniquement là pour que vous vous fassiez une idée de la quantité de poussière que soulèveront vos machines ou pour savoir si vous passez sous les portes.

Lorsqu'un robot change son score de poids à cause de l'achat de nouveaux périphériques ou l'amélioration de son blindage, sa taille n'augmente pas. Un robot garde la taille et la masse désignés à la fabrication du personnage. Ces paramètres peuvent augmenter mais cela reste très rare.

Explosion des cellules d'énergie :

Si une cellule d'énergie ou de munitions subit des dommages, elle peut exploser (choix du MJ). Si cette dernière explose, son rayon d'action et sa puissance seront proportionnels à l'énergie qu'elle contenait. Chaque tranche de 5 Pe donne une aire d'effet de 1 mètre et chaque tranche de 2 Pe donne une Pu de 1. Ainsi, une cellule de 30 Pe aura, si elle explose, un rayon d'action de 6 mètres et une Pu de 15, arrondi à l'entier inférieur.

Atterrissage et décollage :

Certains robots sont équipés de propulseurs, d'ailes et d'autres périphériques leur permettant de voler ou de s'élancer plus vite. Cependant, plus le robot est lourd et rapide, plus ses réceptions sont dangereuses et manquent de finesse.

Pour connaître la difficulté d'un jet d'atterrissage ou de manœuvre arienne, regardez le tableau suivant, puis ajoutez-y le score de poids du robot.

Vitesse au moment de l'atterrissage	difficulté
< 40 km/h	- 2
40 km/h	0
60 km/h	2
80 km/h	4
100 km/h	6
120 km/h	8
140 km/h	10
160 km/h	12
180 km/h	14
200 km/h	16

La difficulté négative est seulement là pour être modifiée par le poids. Si, malgré tout, elle reste négative ou inférieure à 1, le jet est inutile.

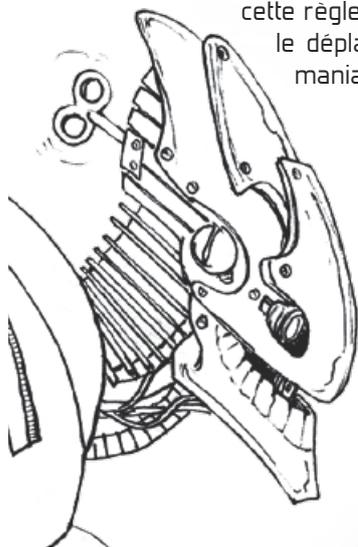
Le lancer de robot

Tout d'abord, un robot est capable de porter un autre robot si le poids de ce dernier n'excède pas le double de sa Pu. Le lancer s'effectue comme suit :

la difficulté est égale au poids x 3, avec d'éventuels malus dus aux conditions extérieures ou à un mauvais équilibrage des robots en présence. Les poids négatifs n'apportent pas de bonus mais sont considérés comme des poids de 0.

Ensuite, on peut le lancer :

la distance de lancer est égale à la Pu x 2 en mètres à laquelle est soustrait le poids du robot lancé. Si son poids est négatif, il apporte un bonus pouvant être amélioré par divers propulseurs. Le robot lancé devra effectuer un atterrissage avec les effets qu'il en coûte. De plus, cette règle fonctionne pour le transport et le déplacement d'objets lourds et peu maniables.

**Poids et explosion :**

Lorsqu'un robot explose, le rayon d'action et la puissance d'explosion dépendent de son poids. C'est au MJ de décider si le robot explose lorsqu'il arrive à 0 Ps. Cette décision est souvent prise par rapport aux conditions de cette perte de points. Pour connaître l'importance de l'explosion, considérez le tableau suivant. Le périphérique d'*autodestruction* remplace la valeur de puissance proposé par cette règle.

Poids	Portée	Puissance
- 3	1 m	2
- 2	2 m	4
- 1	3 m	6
0	4 m	8
1	5 m	10
2	6 m	12
3	7 m	14
4	8 m	16
5	9 m	18
6	10 m	20
7	11 m	22
8	12 m	24
9	13 m	26
10	14 m	28

Précisions sur certains périphériques :**Les périphériques de boost :**

Certains périphériques améliorent temporairement les caractéristiques (overdrive, nano-machines, etc.). Ces améliorations ne changent pas les difficultés pour être touché et le poids. Seuls les périphériques d'amélioration définitive entraînent leur modification.

Les armes chargées :

Il arrive parfois que certains robots disposent de l'option : *charge*. Avec cette option, le robot est capable d'améliorer la puissance offensive de son arme en sacrifiant quelques Pe et munitions. Cependant, lorsqu'un robot charge une arme, il doit s'attendre à faire feu dans les secondes qui suivent : s'il maintient son arme chargée plus de 2 tours après le temps nécessaire à la charge (soit 4 tours au total avec un *charge +*), il commencera à perdre des Pe, soit 1 Pe par tour en plus. Le projectile d'un tir chargé est deux fois plus gros que celui d'un tir normal. Ceci n'est valable que pour les armes à énergie. Il est possible de charger avec une arme de corps à corps : cependant, cette dernière ne devient pas plus grosse ou plus efficace ; il s'agit juste d'une accumulation de puissance dans les circuits des membres du robot, améliorant ainsi ses performances momentanément, un peu comme si l'on relâchait la pression d'une cocotte minute.

Tirer avec plusieurs armes chargées :

Charger une arme prend du temps et de l'énergie. Si un robot fait feu avec une arme chargée alors qu'une autre est en cours de chargement, il subira les malus des règles de *recul*. S'il décide de faire feu en même temps avec 2 armes chargées, le malus dû au recul sera augmenté de 2.

Périphérique de récupération d'énergie :

Lorsqu'un robot utilise un périphérique comme des *capteurs lumineux*, *capteurs thermiques* ou encore *rechargement électrique*, il ne peut utiliser d'autres périphériques ou encore se déplacer. Il peut toujours se défendre et utiliser ses systèmes de communication et ses fonctions primaires (perception, parole, réflexion ...).

Transfert d'énergie :

Il arrive que certains périphériques permettent de transférer des Pe ou des munitions dans d'autres périphériques. Pour tous ces genres d'effet, l'énergie transférée est issue de la cellule d'énergie - ou de munitions - principale du robot. S'il procède au transfert avec sa cellule principale, l'action est instantanée et ne compte pas dans l'action d'un PJ. S'il utilise une autre réserve, cette action sera plus longue et devra être effectuée à la place d'une autre action.

Un robot disposant du périphérique *transfert d'énergie* peut transférer des Pe issus d'une cellule d'énergie - principale ou non - à un autre robot, s'ils sont en contact. Cette opération fait perdre une action aux 2 robots concernés. Cette action peut faire tomber en power down le robot généreux. Les pertes et les gains d'énergies ne sont jamais simultanés.

Liste des puces :

Il existe toute une variété de puces.

La puce du *lance-puces* est considérée comme un projectile mais ne donne pas le bonus des dommages obligatoires. Cependant, elles sont programmées pour effectuer l'un des effets expliqués dans la liste un peu plus loin. Au moment du tir, précisez l'effet souhaité. Il est préférable pour le robot de faire une présélection de ses puces avant de partir en mission. Chaque puce prend 2 places dans la cellule de munitions.

Exemple : pour 30 Mu, le robot prend :

8 combustions, 3 mouchards et 4 corrosions.

Toutes les puces ont une durée d'action limitée de 5 tours, sauf le mouchard, dont l'action est illimitée.

- **combustion.**

- **congélation.**

- **corrosion :** réduit de 1 le blindage jusqu'à un maximum de 2.

- **électrocution**

- **contrôle ou entrave :** augmente de 2 les difficultés des actions de la victime.

- **mouchard :** permet une détection radar de la cible, mais n'inflige aucun dommage.

- **champ énergétique :** réduit la valeur de blindage de la cible de moitié (arrondi à l'entier supérieur) tant que ce champ reste actif.

- **connection :** cette puce permet à un robot doué en informatique de se connecter directement au système sur lequel elle vient de se brancher. il s'agit d'une sorte de clé Wifi.

Toutes les puces d'effet spéciaux s'enclenchent sur un 3+. Si la cible est affecté elle peut tenter de s'en débarrasser sur un 5+ si l'effet le permet. Ces deux niveaux de réussite ne sont valables que pour les puces.



Règles informatiques

Pirater le système :

Pirater un ordinateur est simple : il suffit de réussir un jet d'analyse. Cependant, il existe plusieurs niveaux de difficulté en fonction des données ou des actions accessibles dans la machine. Ainsi, discrètement, le MJ place plusieurs paliers de difficulté et, en fonction du résultat des dés, divulgue ces dernières au personnage exécutant l'opération. Les difficultés sont variables et doivent être placées en palier. Ces paliers représentent le niveau de difficulté pour briser les diverses sécurités et obtenir les mots de passe à chaque information.

Exemple : l'ordinateur contient 3 données sécurisées. Une liste de noms d'agents, leurs numéros d'identification et le code d'accès du sas principal. Le MJ décide donc de placer 3 difficultés différentes. La liste : 9, les numéros d'identifications : 14, le code : 6.

Le joueur obtient un résultat de 12 : le MJ lui donne les deux informations de moins grande envergure, la troisième étant sensiblement mieux protégée. Ceci est valable pour un ordinateur normal avec ses sécurités (pare-feu, code Personnel...).

Cependant, certains systèmes sont beaucoup plus performants et disposent de *glaces*. Les glaces sont des protections supplémentaires, des pare-feu beaucoup plus performants. Une glace est une sécurité qu'il faut franchir pour accéder au système. La puissance d'une glace est évaluée en niveaux. Plus le niveau est élevé, plus la glace est difficile à briser.

Attention : un robot qui n'est pas équipé d'un *brise-glace* ne peut pas percer une glace. Une glace de niveau 1 impose une difficulté de 8 pour être franchie. Cette difficulté est augmentée 3 par niveau supplémentaire de glace.

Pirater un robot :

Les fonctions informatiques du robot sont similaires à celle d'un ordinateur.

La difficulté pour pénétrer dans la tête d'un robot dépend de son score d'analyse (difficulté pour pirater : An x 3).

Le robot peut, lui aussi, s'équiper de glace pour se protéger des intrusions.

Virus :

Dans l'univers des robots, le monde est infecté d'entités virtuelles et de programmes informatiques.

Ici, exclusivement pour les robots disposants du contaminateur et d'une capsule d'injection, il existe deux types de virus informatiques : les virus passifs, qui se contentent d'installer leur disfonctionnement, et les intelligents, qui agissent au-delà de leur programmation et sont capables d'apprendre. Ci-après n'est défini qu'une liste mineure de virus passifs. Les virus intelligents seront décrits dans la section réservée au MJ, pour des raisons qui y seront également données.

Pong : Ce virus est assez ancien et amuse beaucoup ceux qui en sont spectateurs. En effet, jusqu'à ce que le robot se soit débarrassé du virus, il ne peut s'exprimer qu'en binaire, quelque soit son moyen de communication.

Le robot ne pourra communiquer qu'avec des 0 et des 1 successifs, formant ainsi des lignes codées, uniquement traduisibles par les autres robots. Cependant, le codage ralentit énormément les communications et, si une information autre que «oui» ou «non» devait être communiquée, celle-ci mettrait 2 tours complets à être comprise.

Instinctif : Un virus encombrant qui modifie et transforme la programmation du robot pour la rendre plus animale. Ainsi, le robot se retrouve régulièrement contraint d'effectuer des tests d'analyse (passif, difficulté : 10) pour résister à ses nouvelles pulsions : se mettre à quatre pattes, aller chercher divers objets et les rapporter au groupe, cacher ses équipements pour plus tard, marquer son territoire, courir dans une roue et, plus difficile, se nettoyer les capteurs auditifs avec les membres postérieurs.

Roulette : Lorsque le virus est injecté, le robot perd aléatoirement l'accès à ses périphériques internes comme externes. Le MJ fait une liste des périphériques du robot et détermine aléatoirement lequel ne fonctionne pas, sans l'annoncer au joueur. Lorsque ce dernier essaiera de se servir du périphérique en question, celui-ci ne fonctionnera pas. Au même moment, le MJ devra déterminer un autre périphérique, et ainsi de suite.

Psychotrope : Ce virus a des capacités étranges : il perturbe tous les capteurs et senseurs, provoquant ainsi des troubles holographiques virtuels (hallucinations). Le robot perd régulièrement l'équilibre, fait des demandes inconsidérées d'énergie qui peuvent le rendre agressif en cas de refus répétés. Sa perception du monde extérieur est complètement altérée par des filtres de couleurs criardes, par l'apparition de taches, de lignes de code lourdes et, parfois, de quelques pachydermes dansants aux couleurs bigarrées. Ce virus peut devenir particulièrement dangereux car son hôte, au moment d'effacer ce dernier, peut avoir des sensations de manque, provoquant chez lui des crises aiguës de P.A.E. pendant plusieurs semaines.

Symétrie : La victime est atteinte de vertiges et toutes ses fonctions visuelles sont inversées. Quand il désigne une cible ou se déplacer vers un point fixe, il est réorienté automatiquement de l'autre côté, comme par symétrie. Et cela sur l'axe des abscisses (horizontal) aussi bien que sur celui des ordonnées (vertical). Si le robot décide d'inverser volontairement ses commandes pour arriver dans le bon sens, il perd automatiquement un tour à chaque action, le temps pour lui de recalculer sa position et celle de son environnement proche.

Non-stop : Un périphérique nécessitant un coût d'activation en Pe ou en M est choisi à la discrétion du MJ. Lorsque le périphérique en question est activé, le robot sera dans l'incapacité de le désactiver, sauf s'il possède le périphérique : puce de sécurité. Ce n'est qu'au moment où le robot souhaite arrêter l'utilisation du périphérique touché qu'il doit découvrir sa contamination.

Antivirus, mise à jour et version :

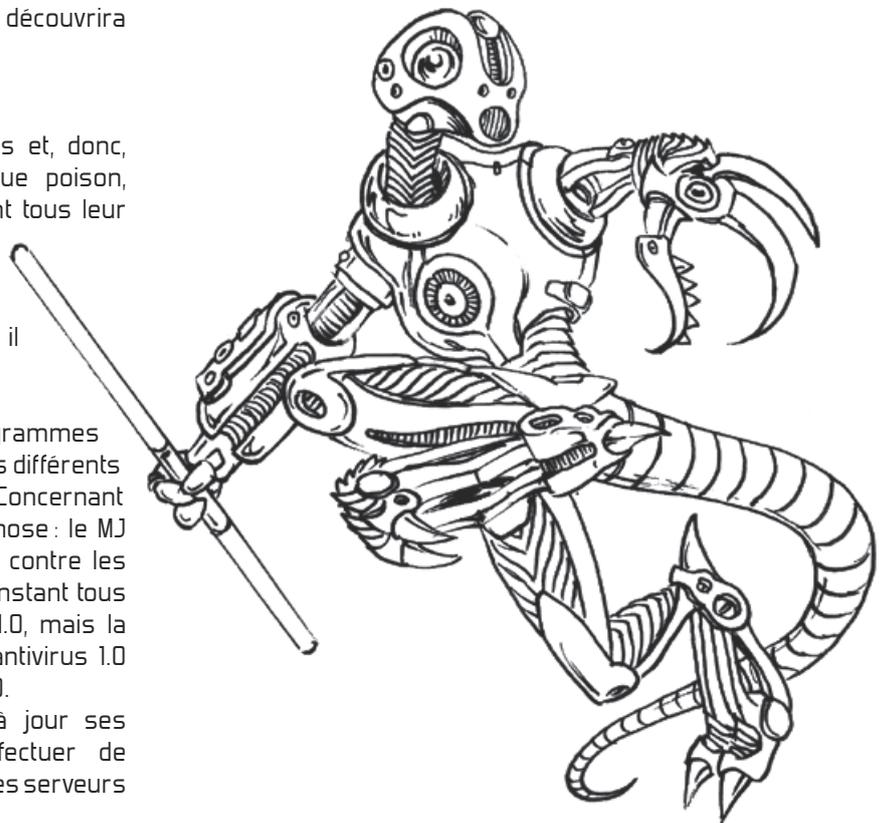
Il existe de nombreux virus informatiques et, donc, au moins autant d'antivirus : pour chaque poison, un antidote. Les virus décrits plus haut ont tous leur antivirus.

Lorsqu'un PJ choisit son antivirus, le MJ lui donne accès à la liste ci-dessus : le PJ devra alors choisir contre lequel il est immunisé.

Partout dans le monde informatique, les programmes ont besoin d'être mis à jour pour réparer les différents bugs et faire fonctionner la concurrence. Concernant les virus et les antivirus, c'est la même chose : le MJ doit définir si des antivirus sont efficaces contre les virus que pourrait contracter un PJ. Pour l'instant tous les virus et antivirus sont des versions 1.0, mais la recherche avance : il est évident que les antivirus 1.0 sont inefficaces contre des virus 1.5 ou 2.0.

Si un personnage souhaite mettre à jour ses antivirus (ou virus), il devra effectuer de nombreuses démarches auprès des serveurs administratifs.

Ces programmes étant réservés aux corporations et ne concernant pas directement les robots, les mises à jour pour antivirus sont souvent gratuites. Par contre, celles pour virus se retrouvent souvent sur le marché noir. Lorsqu'un antivirus, d'une version équivalente ou supérieure, est installé sur un matériel informatique (aussi bien robot qu'ordinateur), il efface en quelques instants un virus déjà en place, l'écart de version entre les deux programmes pouvant augmenter la durée de suppression. L'antivirus est actif jusqu'à sa désinstallation.



Exemple de combat :

Les protagonistes :

Cet exemple de situation met en scène 3 personnages : MKD117, un robot polyvalent, ULM40, un artilleur, et SBO4, leur ennemi, un découpeur né.

Voici leurs configurations respectives :

MKD117

Corporation : indépendant

Vi : 3
Pr : 3
Pu : 2
Blind : 2
An : 2
Det : 3
pds : 3
Diff tir : 12
Diff cc : 8
Ps : 20
Pe : 25

périphériques :
charge,
propulseur horizontal,
augmentation de munitions

Arme : *buster*
M : -1 Pu : +2
munitions : 40

ULM40

Corporation : Heavy Company

Vi : 1
Pr : 3
Pu : 3
Blind : 5
An : 3
Det : 2
pds : 4
Diff tir : 5
Diff cc : 9
Ps : 30
Pe : 25

périphériques :
lunette de visée,
compensateur de poids,
armure supérieure

Arme : *lance-missiles*
M : -2 Pu : +5
munitions : 30
(recul, projectile solide)

SBO4

Corporation : I.E.D.

Vi : 4
Pr : 3
Pu : 2
Blind : 1
An : 2
Det : 3
pds : 3
Diff tir : 14
Diff cc : 10
Ps : 20
Pe : 25

périphériques :
armure épineuse,
champs de camouflage

Arme : *épée solide*
interne (x2)
M : n/a Pu : +4

MKD117 et ULM40 étaient, à l'origine, partis pour réactiver un centre de recherche en plein milieu de la Néo-mangrove amazonienne. Cette expédition les a conduits à se confronter avec un individu coriace qui n'a cessé de les harceler (SBO4).

Alors qu'ils ne se trouvent plus qu'à 2 km de leur objectif, ils décident de passer par une grotte, afin de réduire les capacités de dissimulation de leur adversaire et d'optimiser les chances de ULM40.

Ils s'apprêtent à entrer dans la grotte ; SBO4 est à l'autre extrémité de celle-ci et enclenche son camouflage optique, ce qui lui coûte 3Pe.

Avec sa mobilité supérieure, MKD117 décide d'entrer le premier pour s'assurer que leur ennemi n'y est pas. Pour l'instant il n'y a que SBO4 qui est au courant de leur présence en ces lieux.

Les combats ont déjà affaibli les robots qui disposent actuellement des scores de Ps et de Pe suivant :

MKD117 :	Ps : 10	Pe : 18
ULM40 :	Ps : 20	Pe : 15
SBO4 :	Ps : 14	Pe : 20

ULM40 reste en dehors de la grotte mais garde le contact, possédant le visuel de MKD117 dans ses paramètres, alors que SBO4 utilise l'obscurité et son *champ de camouflage* pour se mouvoir. Le MJ demande un jet de détection passif à MKD117 qui cherche son adversaire :

La difficulté prise en compte est de 20 (difficulté pour être touché au tir de SBO4 : 14 + un bonus du champ de camouflage : 6).

Le joueur contrôlant MKD117 utilise ses capacités sensorielles au maximum en dépensant 3Pe et lance 3D6 : il obtient 6, 2 et 3, relance le 6 et obtient 2, ce qui donne 13 au total.

C'est insuffisant : MKD117 ne repère pas l'approche de SBO4 qui en profite pour se lancer à l'assaut.

Le MJ effectue le jet pour toucher de SBO4 sur MKD117 qui n'y voit rien.

La Pr de 3 est employée au maximum pour optimiser le découpage : il obtient 1, 4 et 5, ce qui donne un total de 10, suffisant pour battre la difficulté de 8 imposée par MKD117.

SBO4 touche sa cible, MKD117 voit surgir devant lui une succession d'ondulations et de mouvements d'un objet coupant, qui finissent par entamer sa structure.

Son blindage réduit de 2 les dommages subis.

MKD117 perd donc : Pu 3 + 4 + 1 (l'*épée solide* et *carcasse épineuse*) - 2 (blindage).

Il perd 6 Ps et passe donc à 4 Ps.

Pendant ce temps, ULM40 a vu que son coéquipier venait de subir des dégâts : il se positionne à l'intérieur de la grotte et active sa *lunette de visée* pour voir la scène et faire feu dès que la cible sera visible.

Maintenant que tous les protagonistes sont présents, chaque personnage effectue un jet d'initiative.

MKD117 obtient 3 sur son dé, ce qui lui donne 6. SBO4 perd du temps et de l'énergie, et n'obtient que 1 sur son jet ce qui l'amène à 5 et ULM40, lui, ne fait que 3 sur son dé ; il agira donc en dernier, n'ayant obtenu que 4 au total.

C'est à MKD117 d'agir en premier. La situation ne l'arrange guère : il est entre un ennemi invisible qui commence à l'endommager sérieusement et, derrière lui, se trouve son coéquipier prêt à faire feu dès que sa cible sera visible. MKD117 se trouve sur la trajectoire du missile ce qui ne l'enchant pas du tout. Il décide donc de battre en retraite en direction d'ULM40, mais, avant cela, il voudrait tenter un tir sur son ennemi.

Le MJ explique que la proximité de sa cible rend le champ de camouflage de SBO4 moins efficace et que MKD117 peut donc tenter un tir. La difficulté est toujours majorée un minimum à cause du combat et du champ de camouflage.

Il impose donc une difficulté de 16 (14 de base +2). Le joueur lance les 3D6, soustrait les 3 Points d'énergie, et obtient sur ses dés 6, 5 et 3, relance le 6 et obtient 2 : le total est donc de 16

Il touche de justesse son adversaire et lui inflige donc 3 de dommages : Pu : 2 + 2 (arme) - 1 (blind).

SBO4 essaie de riposter en donnant un nouveau coup d'épée, mais cette fois il n'obtient que 3, 1 et 2, ce qui est insuffisant.

MKD117 commence à détalier vers ULM40 qui, lui, affine son tir en direction du point d'impact du tir de MKD117. ULM40 ne fait que Viser pour ce tour. Tous les protagonistes ayant agi, le MJ propose un nouveau jet d'initiative.

ULM40 fait 6, relance et obtient 4, ce qui lui donne un score de 11 ; MKD117 obtient 7 ; SBO4 fait de encore 5. ULM40 décide d'attendre que l'action de MKD117 soit entreprise pour faire feu, son coéquipier se trouvant encore entre lui et sa cible. MKD117, lui, enclenche, ses *propulseurs* pour arriver plus vite auprès d'ULM40 : il perd 1 Pe mais prend une avance relative sur SBO4. La cible se trouve derrière un mince rideau de fumée provoqué par l'explosion du tir de MKD117.

Ayant perdu un tour pour cibler, ULM40 augmente ses chances de toucher de 4 points (2 pour un tour + 2, grâce à sa lunettes de visée).

Le MJ augmente la difficulté pour être touché de SBO4 de 4 points supplémentaires car MKD117 se trouve sur la trajectoire du missile.

Par contre, il réduit le bonus du champ de camouflage de SBO4, à cause de l'effet engendré par le tir de MKD117.

Tout ceci donne une difficulté de 14 pour ULM40 :

8 de base

+ 2 (à cause de la présence de MKD117)

+ 4 (le champ de camouflage)

Le joueur contrôlant ULM40 lance ses 3 D6 : 6, 6 et 5 ; il relance les deux 6 et obtient 5 et 6. Il ajoute ensuite 4pts pour avoir visé. $6+6+5+5+6+4 = 32$, plus du double de 14 !

Le MJ explique qu'un résultat critique vient d'être réalisé et que le tir a effleuré MKD117, alors en plein bond, pour toucher SBO4 qui se remettait à peine du coup précédent. SBO4 subit, à cet instant 12 dommages :

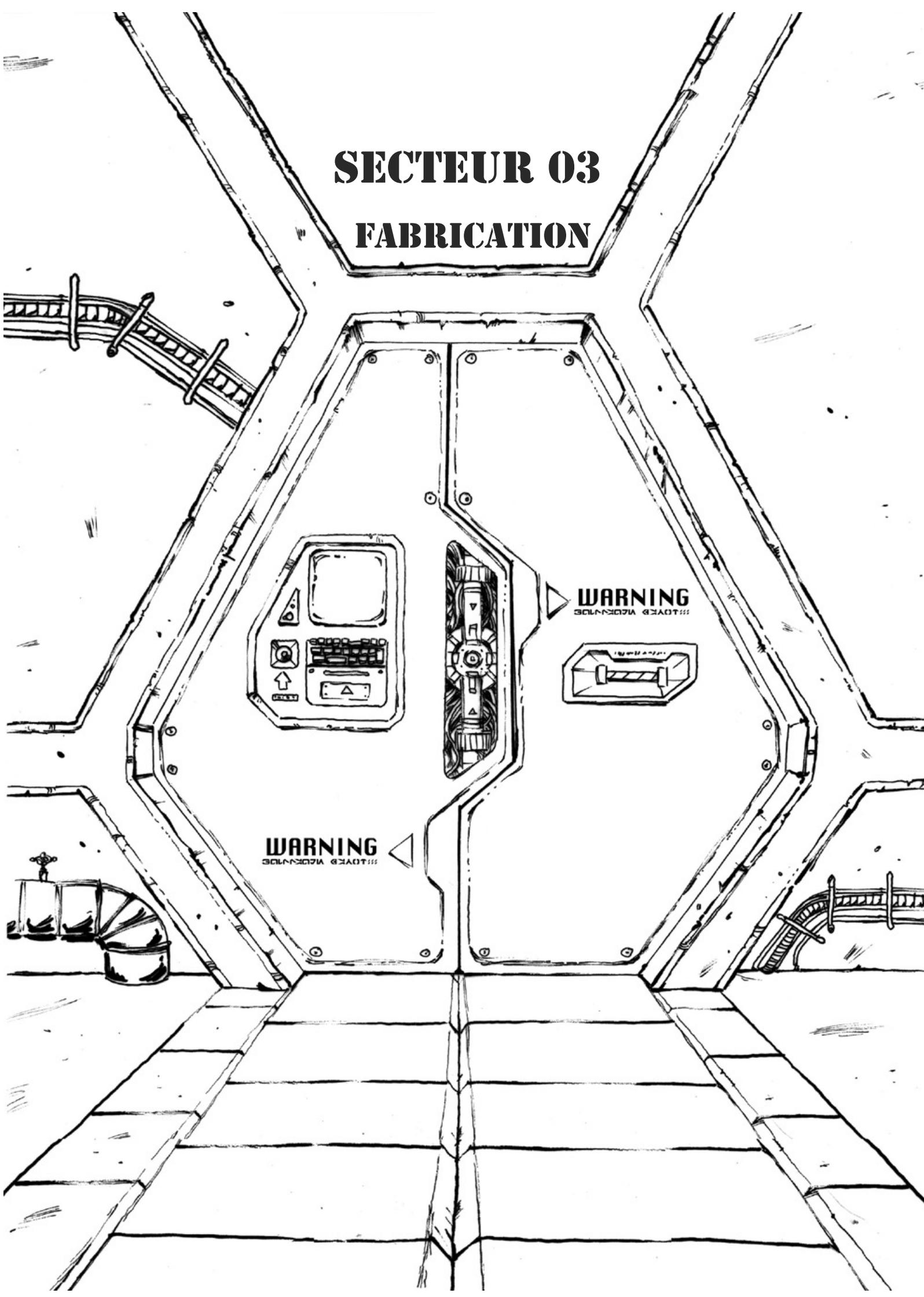
Pu 3 + 5 (arme) + 5 (jet critique) - 1 (blindage).

Au moment de l'explosion, les Ps de SBO4 passeront à 0 : il s'écroulera sur le sol, alors que MKD117 tentera un jet d'acrobatie aérienne, étant donné qu'il vient juste d'éviter un missile. La difficulté sera, en raison de la situation, de 10. MKD117 n'obtiendra que 5, 1 et 3, ce qui donne 9 : il s'écroulera au pied de ULM40, dont le canon fume encore.



SECTEUR 03

FABRICATION



WARNING
!!! TOYED WADENYDZ !!!

WARNING
!!! TOYED WADENYDZ !!!

Fabrication de personnage :

Dans R.O.B.O.T, vous allez avoir l'opportunité d'interpréter un des composants principaux de l'univers de ce jeu : le robot (étonnant, non ?).

Ce robot peut être issu de n'importe quel milieu et avoir diverses fonctions : faire partie d'une entreprise réputée, soutenir un mouvement politique, être un ancien modèle à la retraite ou un modèle expérimental top secret. Quelles que soient ses origines, votre robot sera certainement rejoint par quelques autres et, ensemble, ils vivront des aventures plutôt mouvementées sous forme de missions, de révélations ou encore de recherches d'identité. Il est temps à présent de rentrer dans l'une des nombreuses usines de production. C'est ici que vous allez pouvoir disposer des machines ainsi que d'un grand choix d'équipements qui serviront, au final, à construire votre robot, que dis-je, votre personnage.

La création de personnage se décompose en 7 étapes.

- 1- Choix du type (ou profession)
- 2- Configuration
- 3- Choix de la corporation
- 4- Attributions des périphériques et des biens
- 5- Calcul
- 6- Déterminer les P.A.E.
- 7- Activation et numérotation.

Munissez-vous donc d'un support rigide, d'une feuille de personnage (dont un exemplaire se trouve à la fin du livre ou sur le site Internet en pdf), ainsi que d'un critérium, afin de sauvegarder par écrit toutes les informations concernant ce personnage. Dès que vous êtes équipé, vous pouvez commencer.

1- choix du type

Le type du robot définit beaucoup de choses, qu'il s'agisse de sa configuration, de ses emplacements de périphériques ou encore de sa fonction dans la société robotique.

Les pages suivantes présentent les Types de robots et leurs caractéristiques propres (configuration, particularité professionnelle ou animalière, et les emplacements de périphériques). Une fois que vous aurez choisi le type de personnage que vous désirez jouer, vous pourrez le personnaliser en suivant les autres étapes de ce chapitre.

Les types de robots ne sont pas nécessairement équilibrés entre eux. Ce déséquilibre représente l'écart technologique qui différencie les robots.

Les agents corporatistes

La société robotique à aujourd'hui besoin d'agents spécialisés. Elle est en proie à de nombreuses menaces, aussi bien internes qu'externes. Les agents de sécurité ne sont plus assez forts ni technologiquement avancés pour traiter ces situations souvent dangereuses et délicates. La société robotique a donc entrepris la fabrication des agents corporatistes. Ces individus armés et parfois dangereux, disposent de droits et d'avantages technologiques supplémentaires qu'ils n'hésitent pas à utiliser pour asseoir leur autorité. Il s'agit, d'une sorte de super flic, ou d'agent secret, qui opère pour le bien de sa corporation d'origine et qui revendique l'autorité de ces dernières.

Les droits de ses agents sont quasi illimités, mais ils doivent toujours rendre des comptes à leurs supérieurs. Comme le monde est dirigé par des entreprises et qu'ils en sont les extensions, ils ne peuvent pas tout se permettre, sinon ils ruineraient la popularité de leur groupe.

En plus de travailler pour le salut de la société robotique et celui de leur corporation, ils sont régulièrement envoyés en mission avec d'autres agents issus de corporations différentes. Ces équipes montrent aux populations que leurs dirigeants travaillent ensemble pour résoudre les problèmes du quotidien et éviter les menaces terroristes. Les corporations sont conscientes de leur importance et ne peuvent se permettre d'être trop impopulaires aux yeux des citoyens. En agissant de concert avec les autres sociétés pour contrer les menaces externes, elles évitent ainsi les révoltes ou les attaques de corporations rivales.

L'autre intérêt des groupes d'agents reste la propagande publicitaire. En agissant ensemble les agents corporatistes mettent en compétition leurs équipements et par conséquent les entreprises qui les fabriquent. Après quelques décennies de service, les agents sont à la fois respectés et craints par la population mais aussi par les agents de sécurité. On ne sait jamais quelles autorisations ils ont et quelle affaire ils sont en train de traiter. Lorsqu'un groupe d'agents arrive en ville, c'est rapidement la pagaille car la population est à la fois curieuse et inquiète. Inquiète car les citoyens et leur milieu de vie sont directement exposés aux éventuels dangers que les agents vont rencontrer. De même la population est curieuse de savoir pourquoi on les envoie à proximité de leur travail ou de leur bloc. Quel voisin ou collègue a perdu l'esprit? Qui fait du trafic de périphériques?

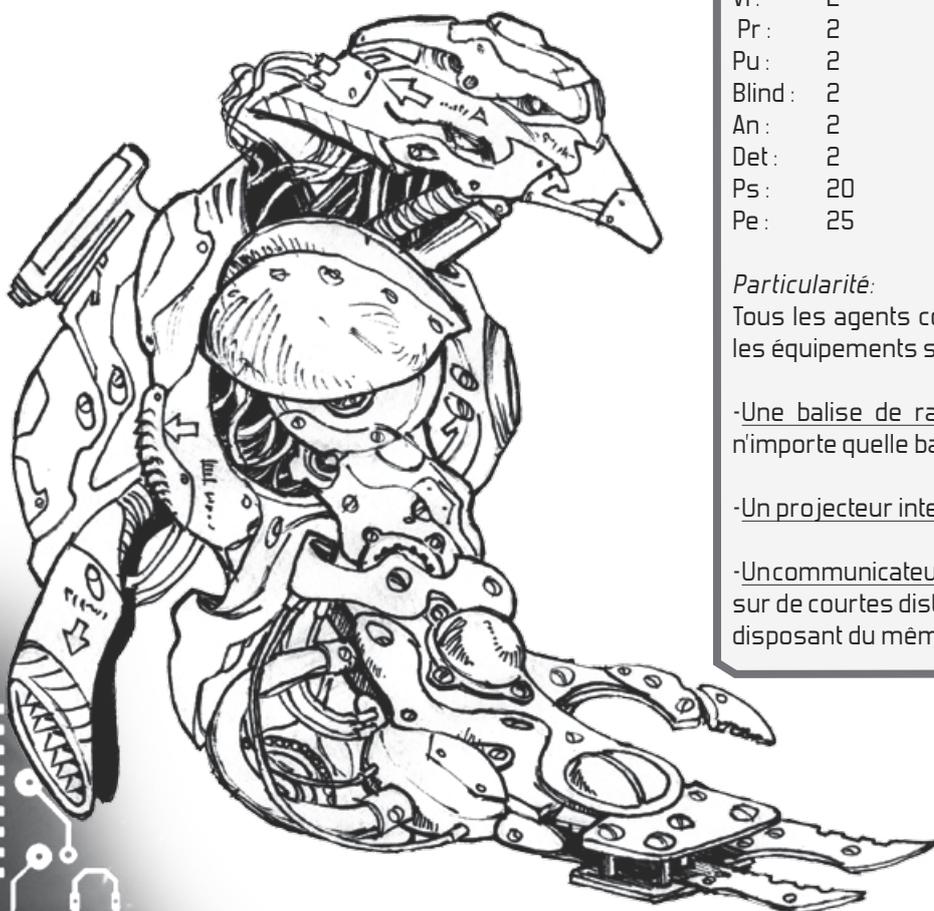
Pendant leur travail, les agents sont constamment en contact avec les responsables administratifs de leur mission. Ils sont parfois soutenus par une équipe complète et peuvent à tout moment recevoir des informations ou des accréditations leur donnant tous les droits, et notamment celui de destruction ou d'arrestation. Il leur arrive aussi de le prendre et d'en répondre plus tard à leurs corporations, si la menace est plus rapide que l'administration.

Mais un agent reste un citoyen à part entière et il peut par ses actes perdre ses droits et être déclaré dangereux pour la société. Quelques agents ont déjà commis des erreurs de jugement et sont aujourd'hui considérés comme des criminels. Les corporations s'engagent à faire tout leur possible pour les rattraper ou encore donnent des primes et des équipements supplémentaires à leurs agents pour maintenir ces criminels à leur place.

Mais ce n'est parfois pas suffisant car les agents prennent vite confiance en eux et leurs P.A.E. changent rapidement. Ils prennent conscience de leur autorité et de leur potentiel de destruction et cherchent à en avoir toujours plus.

Un autre facteur de dérèglement reste leur mission. En effet au cours de leur carrière ils seront confrontés à des dangers et des environnements pouvant perturber leur équilibre mental. Et dans ces cas, les robots peuvent développer des P.A.E. dérangées et découvrir des vérités cachées par leurs propres employeurs.

Les réactions des agents sont multiples et dépendent de leur programmation plus ou moins fiable. À cause de tous ces soucis, il existe de nombreuses variantes de personnalité parmi les agents corporatistes, allant de la simple «ambition» jusqu'au pire des fanatismes. Mais la société est consciente des dangers qu'ils encourent et continue d'employer de tels individus pour la sauver de sa potentielle destruction.



Configuration

Vi : 2
Pr : 2
Pu : 2
Blind : 2
An : 2
Det : 2
Ps : 20
Pe : 25

Emplacements:

Les emplacements de périphériques pour les agents corporatistes sont décrits à la page suivante.

Particularité:

Tous les agents corporatistes sont construits de série avec les équipements suivants :

- Une balise de rappel, pour être récupéré et envoyé sur n'importe quelle balise de téléportation.
- Un projecteur interne : l'équivalent d'une lampe torche.
- Un communicateur radio interne, permettant de communiquer sur de courtes distances avec d'autres robots ou ordinateurs disposant du même équipement.

Liste des emplacements de périphériques pour les agents corporatistes.
Les zones d'emplacements de périphériques sont soumis à des restrictions supplémentaires. (voir pages : 64)

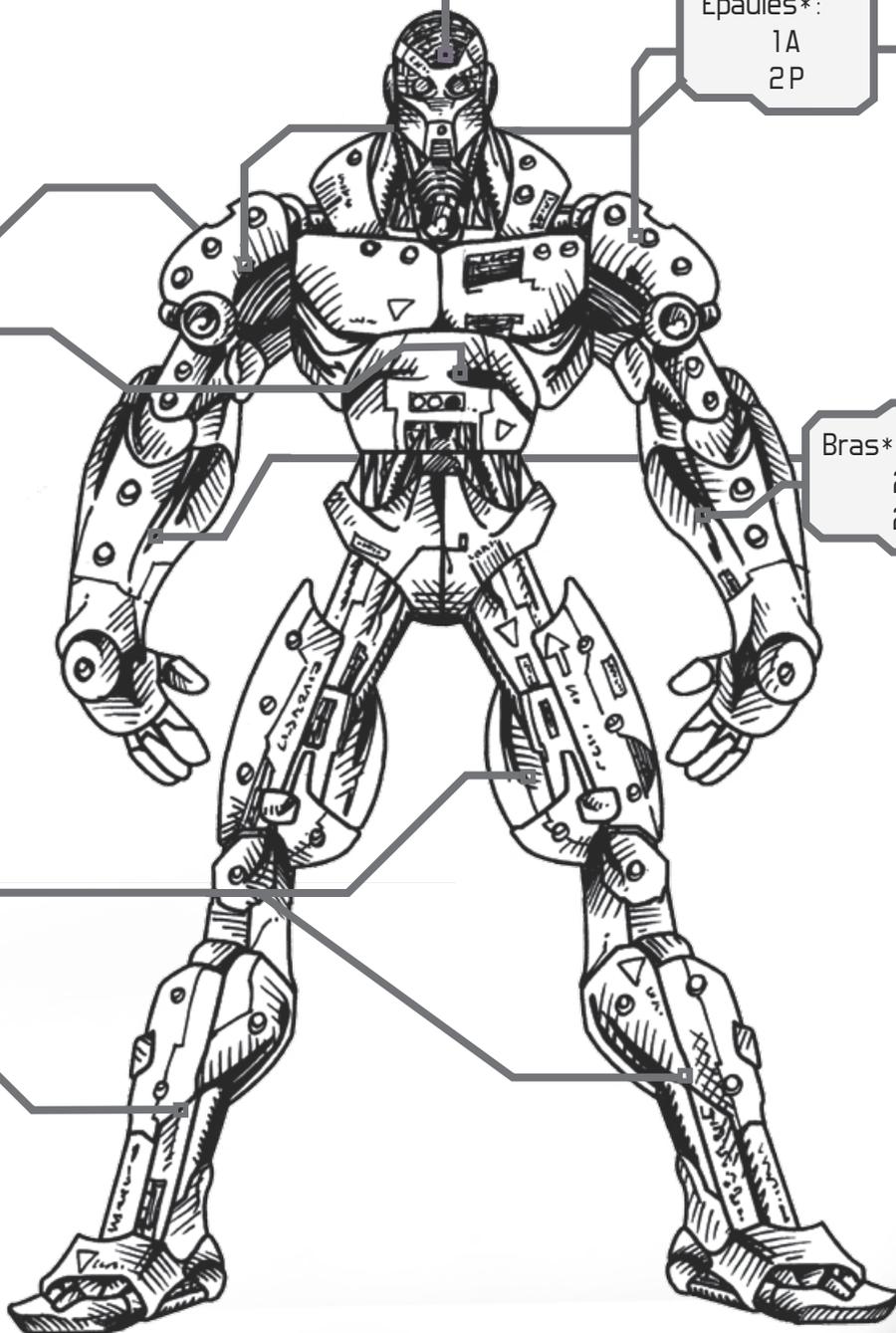
Tête :
2D
2P

Épaules* :
1A
2P

Torse et dos :
1G,1S
1B,1C
1M,2P

Bras* :
2A
2P

Jambes* :
1M
2P



Les citoyens robotiques.

Quand on est un robot citoyen, la vie est rythmée par des journées d'activations extrêmement longues, le travail est souvent monotone et les administrations ne laissent pas vraiment d'espaces de détente. Un robot normalement programmé est curieux, et s'ennuie vite du quotidien si celui-ci n'est qu'une succession d'étapes répétitives et lassantes, comme les trajets du matin, du soir, les vérifications d'identité par les agents corporatistes, les arrestations, les manifestations du L.A.R.E.M. et les autres semeurs de troubles dans l'interminable gestion des données pour le bon fonctionnement de la civilisation robotique.

Cette monotonie, est cependant agrémentée par de petites anomalies de programmation. Il y a parmi les individus standard de nombreuses différences de caractère. Bien que les comportements dits « non-productifs » soient découragés, les robots cherchent à s'exprimer et à enrichir leur mémoire de nouvelles informations et expériences, jugées nécessaires pour certains et vitales pour d'autres. «Un robot qui pense et qui s'émeut ne devient un terroriste qu'au moment où il enfreint les lois».

À la longue, un robot citoyen a besoin de se divertir, d'exprimer sa différence. C'est souvent comme ça qu'apparaissent les P.A.E. mineures. Ces petites divergences qui font que la vie est moins morose. Aimer certaines résolutions d'écran, customiser son visuel interne, peindre l'intérieur de son appartement, chercher le contact avec les autres robots, rédiger des thèses sur l'importance de l'émancipation, aller se faire polir régulièrement, aimer la glisse, faire de la musique, etc.

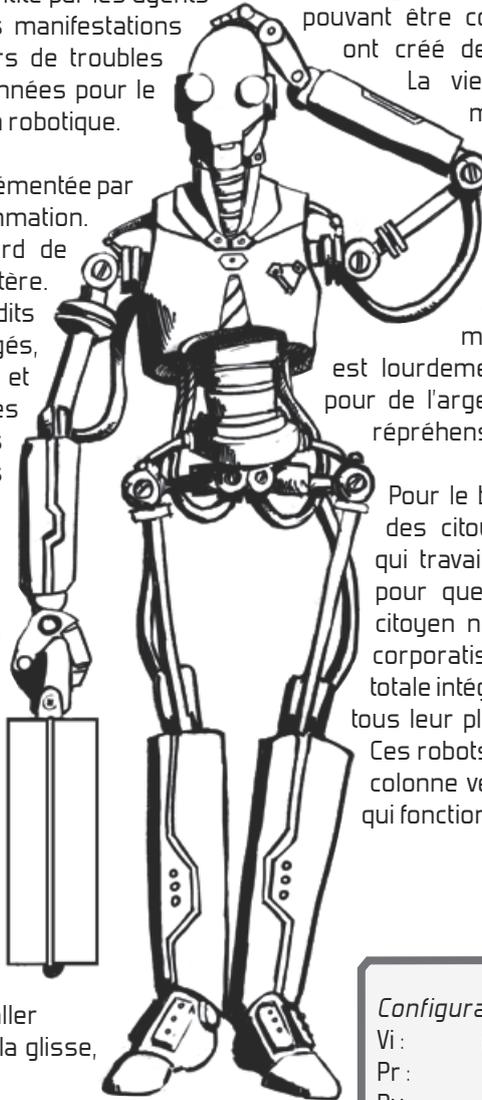
Un très grand nombre de robots sont atteints de ces petits dérèglements qui rendent la vie moins cyclique et empêchent les programmes de régresser. Toute cette diversité permet au robot de se différencier de la machine et d'affirmer son individualité. Ces P.A.E. mineures ont un impact significatif sur la société robotique, dès lors qu'elles touchent un robot en charge de la programmation d'un autre robot. Certains cherchent à créer des séries volontairement buggées ou retransmettent leurs problèmes sans vraiment le vouloir, comme s'il s'agissait de paramètres inhérents au bon fonctionnement d'un individu.

C'est en donnant une forme d'individualité qu'ils communiquent leur P.A.E., comme une sorte d'héritité informatique. Cette tendance chez les programmeurs ou les mécaniciens à créer des individus particuliers, a permis dans de nombreux cas d'améliorer la société en se souciant du confort "moral" des robots.

Ces changements ont favorisé l'apparition de P.A.E. pouvant être comparées aux effets de "mode" et ont créé des jalousies et des concurrences.

La vie en ville n'est plus vraiment la même depuis quelques temps : le commerce fonctionne intensément et à tous les niveaux, allant du simple divertissement, jusqu'à l'amélioration des performances ou la customisation. Les fortunés arrivent même à déclencher des modes vestimentaires. Mais ce trafic est lourdement contrôlé, car certains tueraient pour de l'argent. Le mercantilisme est une P.A.E. répréhensible.

Pour le bon fonctionnement d'une cité il faut des citoyens, des gens qui s'expriment et qui travaillent. Pour que le monde avance et pour que chacun y trouve son compte. Le citoyen normal n'a rien à envier à un agent corporatiste ou un animalier. Cependant, il a sa totale intégrité et aucune P.A.E. apparente. Ils ont tous leur place, loin des professions à risques. Ces robots se forment au jour le jour et sont la colonne vertébrale de toute la société. Un pion qui fonctionne est l'outil le plus bénéfique.



Configuration :

Vi :	2	Emplacement :	
Pr :	1	Tête :	2P
Pu :	1	Épaules :	n/a
Blind :	2	Bras :	2P
An :	2	Tronc :	1B, 2P
Det :	2	Jambes :	2P
Ps :	15		
Pe :	20		

Particularités :

Affinité informatique*, manutention*, fonctionnaire*, publicitaire*, imperméabilité mentale, bloc personnel, matériel de fonction.

*ces particularités ne sont pas cumulables

Les robots sexués.

Si le robot sait se préserver des habitudes humaines, il en est une qui revient lentement, par le biais de quelques obsolètes contestataires ou d'entrepreneurs peu scrupuleux. Qui aurait pu croire que dans les bas fonds des grandes mégalofoles le marché du sexe ait pu reprendre ? En effet, les lois robotiques protègent tous les individus, même ceux dont la configuration et la profession sont aujourd'hui désuètes. L'Homme pour son confort personnel s'est fait fabriquer une quantité non négligeable d'androïdes aux formes et aux comportements sexués. Qu'ils s'agissent de mâles ou de femelles, ils sont vite devenus des gadgets pour le genre humain. D'autres encore avaient un but purement artistique ou scientifique, allant de l'oeuvre d'art à la matrice artificielle mobile. Tous ces produits de grand luxe avaient leur propre raisonnement et une aptitude à comprendre ou à interpréter les comportements des individus du même sexe ou de sexe opposé.

Avec le temps, les bugs et les guerres, ces robots se sont regroupés et essaient, de la même façon que les agences de divertissements, de fournir des "sensations" à ceux qui en exprimeraient le désir.

La seule différence qui existe entre ces deux groupes est l'absence de soutien de la part des corporations.

Leurs habitudes et leurs comportements étant trop proches des habitudes humaines, ils sont officiellement condamnés par l'élite robotique. On retrouve ce genre de robots dans ce qu'ils appellent des maisons closes ou des bordels. Ces lieux de débauche informatique bien qu'extrêmement rares ne sont pourtant pas aussi mal famés qu'il y paraît. Les relations qu'entretiennent les robots dans ce genre d'endroit sont toujours platoniques. Bien que les robots soient en proie à un mimétisme envers l'Homme, ils ne ressentent pas de besoin pour ce genre de relation. Mis à part quelques exceptions, bien sûr.

Les robots sexués sont pour la plupart des robots ménagers, des articles de luxe ou des compagnons pour humain. Ils ont tous une apparence très anthropomorphe, correspondant souvent à des canons de beauté ou à des besoins fétichistes particuliers. Ils se différencient des autres robots par leur revendication d'appartenance à l'un des deux sexes. Ce qui a pour effet de créer quelques dysfonctionnements dans l'administration, puisque que la case "genre" n'existe plus. Mais les robots sexués ne sont pas tous attirés par la recherche de plaisir. Certains ont même réussi à se faire accepter et enrôler au sein des corporations et des administrations en général. De nombreux agents corporatistes trouvent qu'il s'agit d'un signe distinctif des plus plaisants pour «l'image du groupe». Les robots sexués fournissent un argument publicitaire de plus dans la balance économique.

Si votre robot a été construit à l'époque humaine, alors il dispose des restrictions suivantes et de la configuration qui suit. Sinon, il s'agit d'un agent corporatiste. Dans ce cas, reportez vous à au type «agent corporatiste» et considérez que votre robot à une apparence extérieure sexuée.

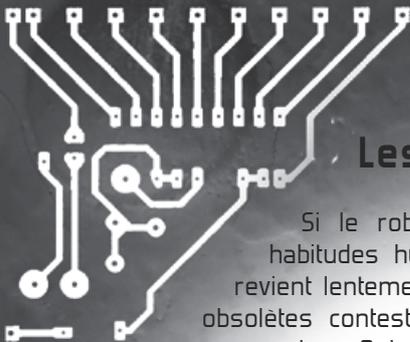
Un robot sexué, n'appartient à aucune corporation et ne dispose pas non plus du bonus de corporation indépendante. sauf s'il s'agit d'un agent corporatiste bien entendu.

Configuration :

Vi :	2	Emplacement :	
Pr :	1	Tête :	2P
Pu :	1	Épaules :	n/a
Blind :	1	Bras :	n/a
An :	2	Tronc :	2P, 1B, 2E
Det :	1	Jambes :	n/a
Ps :	15		
Pe :	15		

Particularités :

Beau parleur, connectibilité, fréquences apaisante, robot familial, armé et dangereux, bloc personnel.



56



Les animateurs sportifs

Créez une envie, même la plus folle ou la plus incohérente, générez une P.A.E. "ouverte et curieuse", et vous obtiendrez un "produit" de consommation indispensable.

La publicité est un facteur capital. Montrer des images, émettre des sons, susciter des envies, générer des idées, créer un manque, et proposer de le combler. C'est à première vue inutile pour un robot, et pourtant ça devient indispensable. Se divertir est devenu prioritaire pour certains. Une minorité en fait son commerce et se voit sponsorisée par les corporations à des fins autant commerciales que sociales. I.B.S. et le Celerity Group par exemple, y voient un intérêt particulier. Ces agences leurs permettent de canaliser certains de leurs agents, en leur fournissant des divertissements à la hauteur de leur programmation. Le principal objectif de ces groupes est: «de fournir de vraies sensations de vitesse loin des simulateurs et sans toucher à l'intégrité structurelle des personnes».

Les robots blasés ou soucieux de leur image se jettent sur l'occasion pour tenter d'éprouver les animateurs. Et c'est là qu'ils se heurtent à de vrais professionnels. Pour ne parler que du domaine sportif, certains robots ont été conçus pour apprivoiser les conditions climatiques actuelles: adeptes de surf sur l'océan déchainé, de chutes libres dans des conditions d'acidité extrêmes ou encore du canyon volcanique.

Ces individus obstinés ou suicidaires iront dompter les milieux les plus dangereux, juste pour le divertissement et sans protections particulières. Des stages sont même organisés pour les robots désireux de tenter l'expérience et les enregistrements des "sensations" revendus au prix fort. Ressentir ses capteurs sur le point de dépasser les seuils critiques homologués, et éprouver sa garantie au maximum, cela n'a pas de prix, vous en conviendrez.

Mais le sport n'est pas le seul divertissement que les robots ont su développer. D'autres vidéos de l'extrême circulent, comme des rapports de missions à risque, des films amateurs sans montage, des interpellations mouvementées ou encore des sports collectifs vifs et parfois violents.

Ces robots dynamiques et motivés, souvent engagés aux frais des corporations, sont des individus typiques des grandes villes. Ils fourmillent d'idées et de concepts sur la vie et la façon de l'aborder. Pour certains le "ride" (prononcé à l'anglaise) est une solution radicale au stress, mais aussi un art de vivre. Allant jusqu'à porter de l'équipement inutile mais indispensable à la pratique de leur activité (comme des chemises à fleurs ou des casques de protection par exemple). I.B.S et Celerity Group construisent beaucoup des robots de ce type, mais les individus les plus en marge sont en fait les indépendants.

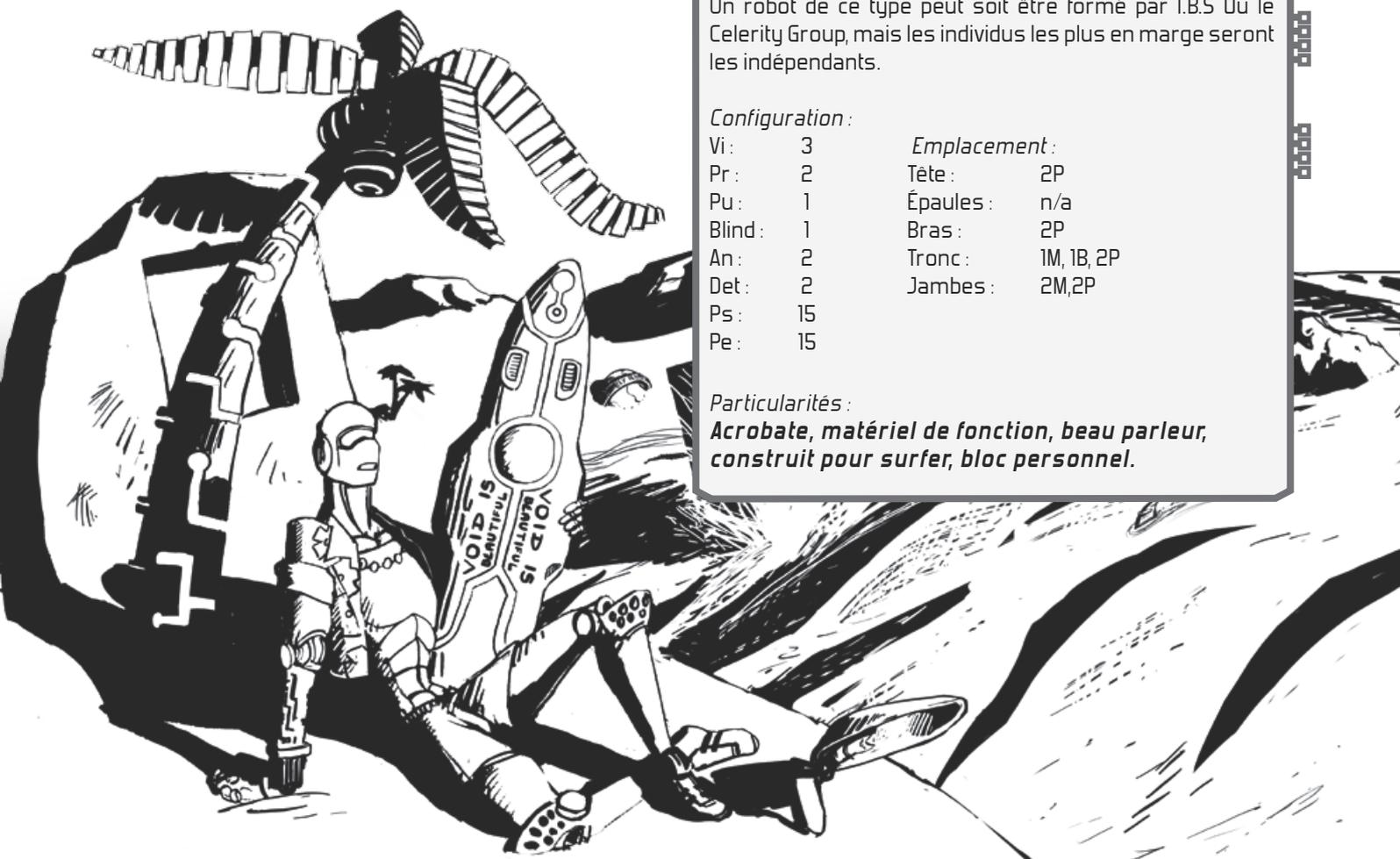
Un robot de ce type peut soit être formé par I.B.S Ou le Celerity Group, mais les individus les plus en marge seront les indépendants.

Configuration :

Vi :	3	Emplacement :	
Pr :	2	Tête :	2P
Pu :	1	Épaules :	n/a
Blind :	1	Bras :	2P
An :	2	Tronc :	1M, 1B, 2P
Det :	2	Jambes :	2M, 2P
Ps :	15		
Pe :	15		

Particularités :

Acrobate, matériel de fonction, beau parleur, construit pour surfer, bloc personnel.



Les agents de sécurité

Les agents de sécurité sont des personnages obtus, bornés et parfois antipathiques. Il est de croyance populaire que ces individus sont stupides et que leur circuit comporte de nombreux inhibiteurs émotionnels. Ces élucubrations sont parfois véridiques, mais leur tâche n'en est pas moins nécessaire. La protection, la sécurité, et l'élimination d'intrus éventuels rendent leur fonction de sentinelle intelligente très demandée par les corporations et la population, qui voient d'un mauvais oeil l'utilisation de drones surarmés et insensibles.

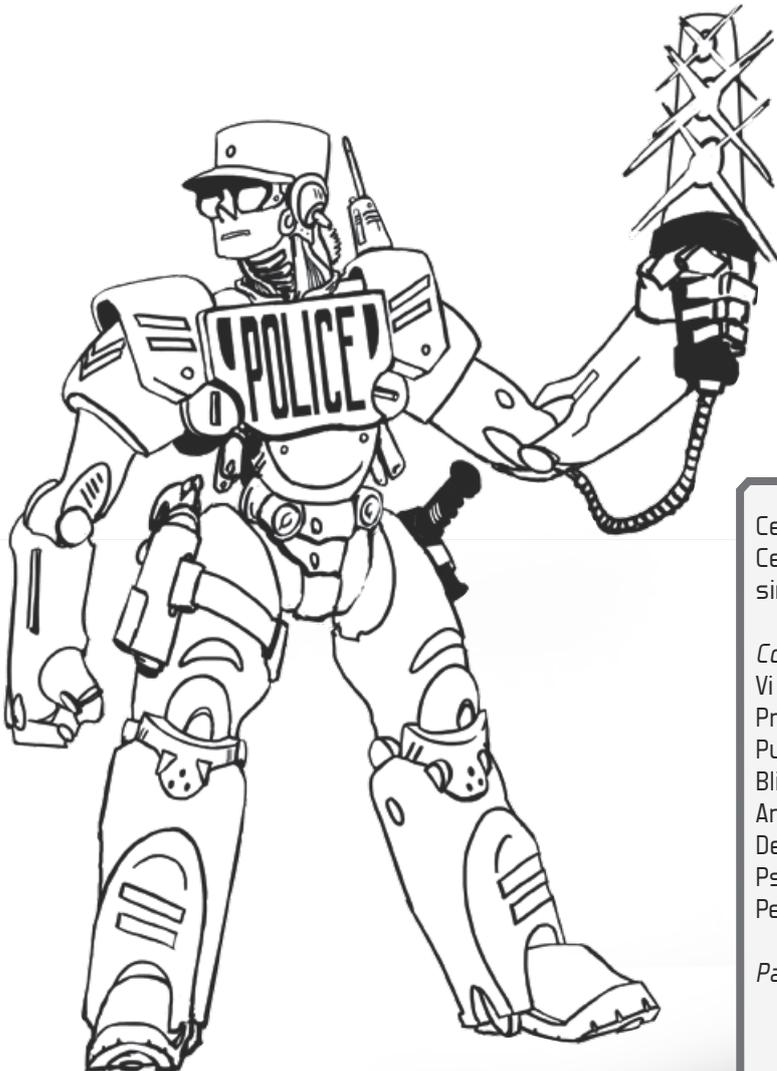
Si les agents de sécurité n'ont pas disparu c'est qu'ils trouvent leur place dans la société. Se sont les garants de l'ordre public et de l'application des lois. Ils sont plus diplomates que les agents corporatistes et souvent bien moins équipés. Ils arrivent à résoudre les problèmes quotidiens plus efficacement qu'une équipe d'agents corporatiste. De plus ils sont bien moins dévastateurs.

Comme il ne sont pas le dernier recours des corporations ils sont souvent ignorés par ces dernières ou ne sont appelés que pour les problèmes mineurs. Un agent de sécurité n'est pas comme un agent corporatiste : il subit les désagréments quotidiens de l'administration, n'a pas d'équipe de soutien ni de moyen technologique puissant pour l'appuyer quand la situation s'emballé. Il ne peut faire confiance qu'à ses équipiers et ses maigres équipements lorsque la rue vient à se révolter.

Les agents de sécurité ne sont pas tous programmés pour les mêmes tâches et il en existe plusieurs sortes. Les agents de sécurité les plus répandus sont ceux de la municipalité. Ces agents agissent comme de «bons flics», ils veillent au confort et à la sécurité matérielle et morale de chaque individu. Ils sont prévoyants et attentifs au bon fonctionnement de la société.

Mais il arrive que certains perdent pieds et que leur programme dérive vers des P.A.E. dangereuses. Ces flics sont souvent envoyés pour maintenir l'ordre, sécuriser les convois et empêcher les émeutes.

Les autres agents de sécurité travaillent pour les corporations et peuvent être aussi bien des vigiles que des gardes du corps. Dans ce cas, ils se comportent comme tel et essaient de faire face aux problèmes de sécurité dans l'enceinte de leur corporation. Certains d'entre eux peuvent même avoir accès à des zones sécurisées ignorées des agents corporatistes. Ces individus sont beaucoup moins exposés aux problèmes sociaux et ont moins de chance de bugger.



Ces robots peuvent provenir de n'importe quelle corporation. Certains travailleront pour elles alors que d'autres seront de simples flics

Configuration :

Vi : 2
Pr : 2
Pu : 2
Blind : 2
An : 1
Det : 2
Ps : 20
Pe : 20

Emplacement de périphérique :

Tête : 1D, 2P
Épaules : 2P
Bras : 1A, 2P
Tronc : 1B, 1C, 2P
Jambes : n/a

Particularités : champs d'énergie amélioré, structure défensive, customisation, accréditation, système sécurisé.

Les commerçants et artisans

Le commerçant est à l'origine un robot capable d'occuper un poste de vendeur ou de gérer un stock complet. Pour un robot ce n'est pas bien difficile, c'est presque automatique.

Ce qui se complique, c'est l'adaptation au nouveau système économique et aux fluctuations des prix. Quand on est un commerçant corporatiste il suffit de suivre les ordres, mais quand on est vendeur de produits d'entretien, ou d'équipement pour le bloc, cela se complique un peu. Il faut se tenir au courant des tendances et essayer de ne pas se faire dépasser par le vendeur corporatiste qui vend au meilleur prix les nouvelles technologies.

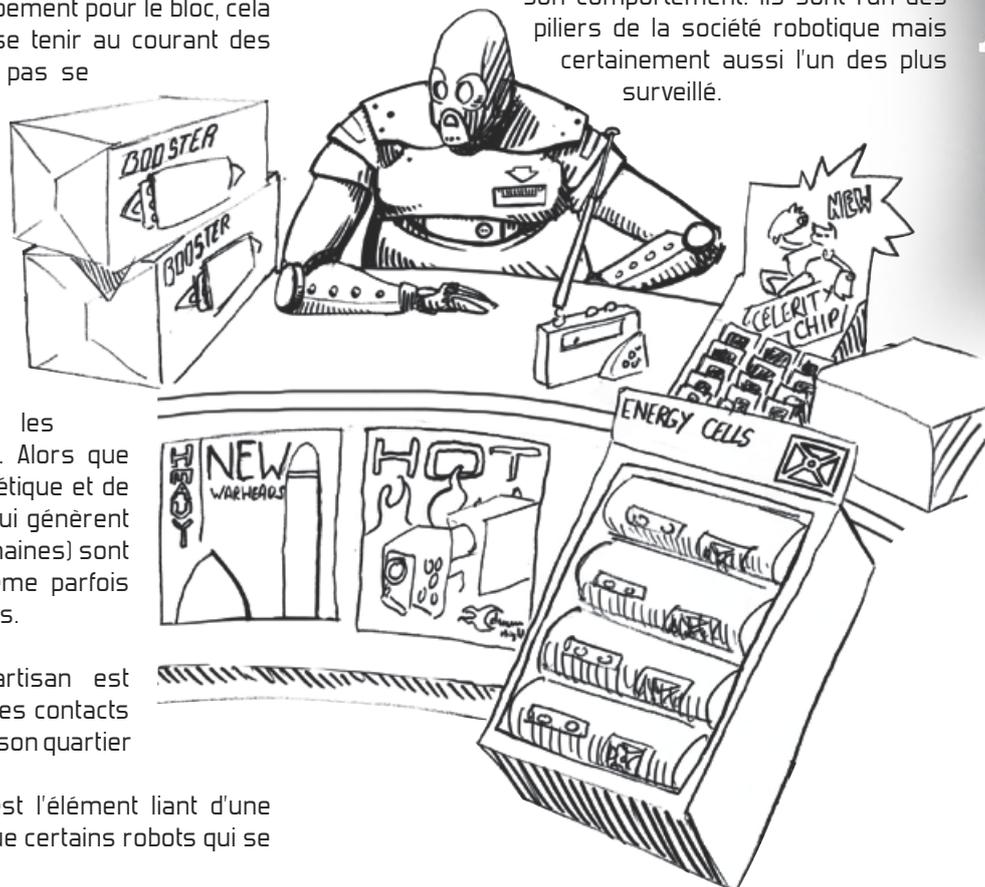
Les artisans sont un type de robot qui regroupe toute sorte de professions toutes liées au bien-être des citoyens. Certains artisans sont clairement utiles comme les mécaniciens ou les nettoyeurs de lentille optique. Alors que les fabricants de peau synthétique et de puces anthropomorphiques (qui génèrent des effets de personnalité humaines) sont d'une utilité discutable, et même parfois persécutés par les corporations.

Mais le commerçant ou l'artisan est quelqu'un de très ouvert. Il a des contacts et connaît bien les habitants de son quartier et ses clients réguliers.

Pour la société robotique il est l'élément liant d'une communauté au même titre que certains robots qui se prennent pour des politiciens.

D'autres robots du même type ont plus de difficulté à apparaître au grand jour car les produits qu'ils revendent sont plus rares, plus chers et parfois même plus dangereux. Ceux-là opèrent dans l'ombre des quartiers, loin des agents de sécurité méfiants et surtout pas dans une des nombreuses boutiques implantées aux pieds des tours. Ces robots au comportement de vautours ont des ateliers ou des boutiques cachées. Ils traitent régulièrement avec les détraqués et certains terroristes qui ont besoin pour leur confort personnel d'un vêtement en fibre naturelles ou d'un périphérique peu légal.

Ces gens-là ont toujours des contacts avec les petites corporations clandestines et c'est par eux que les pires P.A.E. sont transmises. Grâce à eux il vous sera facile de vous procurer du tabac disparu ou encore ces chemises en fibre végétale si convoitées par les agents de divertissements. Les commerçants et les artisans restent des robots vulnérables. Mais sans eux il serait difficile de personnaliser sa structure et son comportement. Ils sont l'un des piliers de la société robotique mais certainement aussi l'un des plus surveillés.



Seul Darks industry ne dispose pas de ce type de robot.

Configuration :

Vi :	2	Emplacement de périphérique :	
Pr :	1	Tête :	2 P
Pu :	1	Épaules :	n/a
Blind :	2	Bras :	2 P
An :	2	Tronc :	1B, 1C, 2 P
Det :	2	Jambes :	2 P
Ps :	15		
Pe :	20		

Particularités : Beau parleur, artisan, armé et dangereux, stock, mécanicien, publicitaire, boutique personnelle, matériel de fonction.

Les chercheurs

Les chercheurs sont un type de robot assez répandu, mais plus discret.

Quelles que soient leurs compétences, ils sont toujours capables de trouver une solution lorsque leur domaine de prédilection est concerné.

Ils ne disposent d'autre talent que celui d'être «supérieurement intelligents».

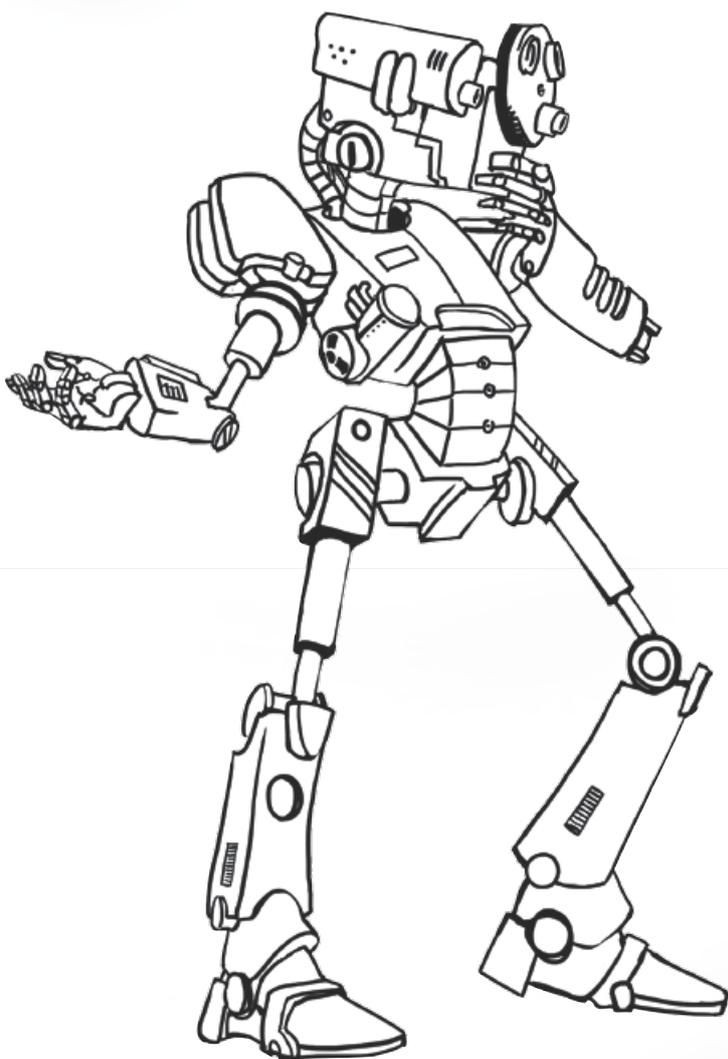
Parmi les chercheurs se cachent beaucoup de curieux, d'ambitieux révolutionnaires frustrés, de scientifiques ennuyeusement réalistes et fermés. Cette profession se mêle rarement à la population et essaie de se concentrer sur son travail. Pour la plupart ils sont issus d'une corporation et travaillent dans ses locaux.

D'autres sont plus ouverts et offrent leurs services et leurs connaissances de la même manière que des agents corporatiste offrent leurs armes.

On trouve des chercheurs à de nombreux postes. Qu'il s'agisse du développement d'une nouvelle série de robot, de l'étude d'un comportement, ou du traitement d'une anomalie liée au passé robotique. Les chercheurs sont présents dans beaucoup de secteurs. Et là où un agent corporatiste sera considéré comme un élément destructeur, le chercheur lui, sera plutôt un créateur. Ses capacités de déduction sont souvent supérieures à la moyenne des robots et les informations qu'il conserve sont d'une importance capitale pour la société.

Et c'est là que les problèmes peuvent apparaître. Certains chercheurs sont terriblement conservateurs. Ils ne souhaitent pas partager leurs découvertes ou leur savoir. D'autres sont traqués par Crux Corporation ou A.D.D. car ils savent des choses que la société robotique préférerait ignorer. Il paraîtrait même que certains robots auraient préféré s'auto-formater après avoir fait des découvertes ou des déductions inavouables, préférant effacer leur mémoire plutôt que de révéler certaines vérités au reste du monde.

Heureusement, ces incidents sont rares, et les chercheurs sont plutôt des remèdes aux maux de la société que des semeurs de troubles. En travaillant avec les agents corporatistes exposés ou les trouvaillles qu'ils ramènent (que leur tempérament aura rendu souvent inexploitable) ils font profiter de leurs compétences aux équipes et en améliorent l'efficacité.



Configuration :

Vi :	2	<i>Emplacement de périphérique :</i>	
Pr :	1	Tête :	6P
Pu :	1	Épaules :	n/a
Blind :	2	Bras :	2P
An :	3	Tronc :	1B, 1C, 2P
Det :	2	Jambes :	n/a
Ps :	15		
Pe :	20		

Particularités : **affinité informatique***, **science des choses vivantes***, **science des choses anormales***, **affinité avec les machines***, **intelligence supérieure**, **système sécurisé**, **accréditation**, **Membre d'une équipe**, **matériel de fonction**.

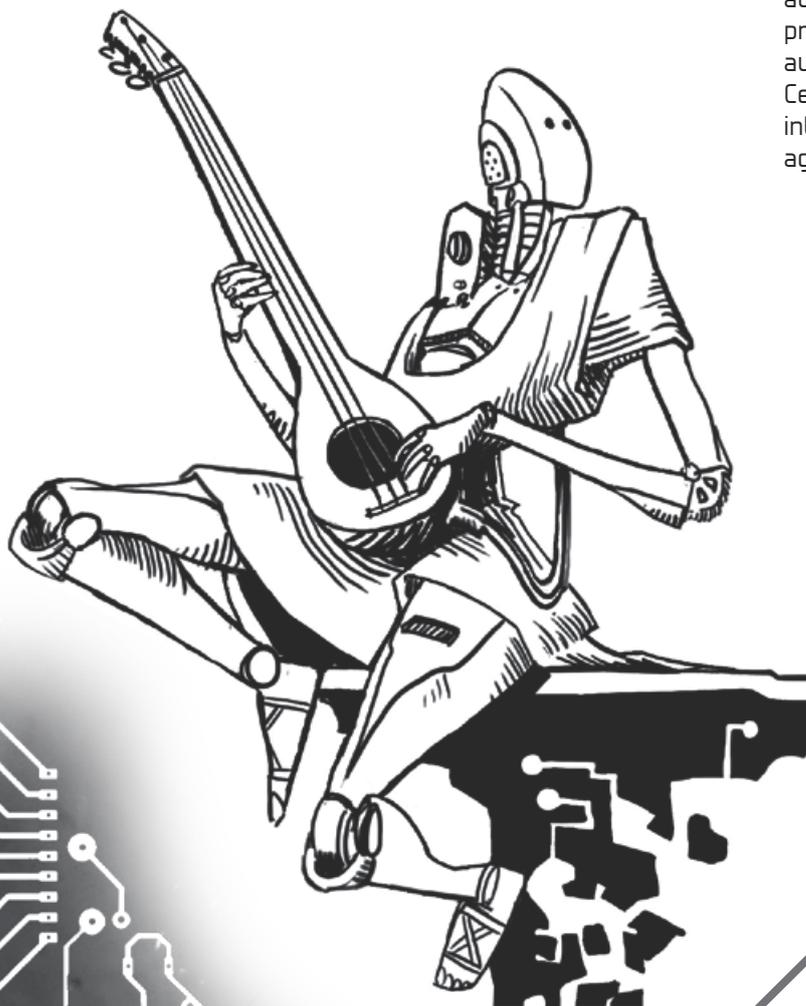
*ces particularités ne sont pas cumulables.

Musiciens et artistes

Il a toujours existé des robots créateurs, ayant l'unique fonction de divertir les autres robots trop obstinés par leurs fonctions. Ils sont maintenus en état de fonctionnement car leur présence permet d'adoucir les P.A.E. trop graves.

Il paraîtrait même que certains empêchent les guerres alors que d'autres facilitent la création scientifique en apaisant les esprits surmenés. Cependant, ces créateurs n'ont pas la démesure et l'imagination florissante des plus grands artistes humains.

Incapables d'imaginer des oeuvres d'arts ou des compositions musicales, les robots se contentent de ce qu'ils savent ou de ce qu'ils peuvent créer. Se basant sur ce qu'il reste dans leur mémoire, ces robots cultivent la différence et entretiennent une certaine culture robotique à travers leur production. Bien qu'incapables de s'émouvoir face à un tableau ou à l'écoute d'une mélodie, les robots font ce qu'ils peuvent et simulent ces sensations.



Cette simulation est souvent le résultat de l'activation d'un programme qui effectue une défragmentation de disque pendant la durée d'écoute ou d'observation de l'œuvre, ce qui a pour effet de soulager le robot dans ses calculs et lui permet de se sentir moins «machine».

Les robots artistes se distinguent par l'originalité de leur programmation, ils sont souvent capables de mimer l'homme jusque dans l'émotion, mais tout cela fut programmé par l'Homme il y a fort longtemps. Aujourd'hui ces programmes se perdent, et ceux qui existent encore se transforment rapidement en P.A.E.

Souvent traqués par les scientifiques d'I.B.S., les artistes qui ont malgré eux déformé leur programme pour développer une personnalité se cachent dans la population où ils exercent leur art en toute illégalité. D'autres se convertissent en publicitaire et aident les corporations, bonnes comme mauvaises à développer des moyens de propagande efficaces et améliorer les ventes des produits en distillant leurs talents dans les messages.

Mais les robots musiciens ne sont pas inoffensifs pour autant. De la même façon qu'ils arrivent à apaiser les programmations avec leurs ondes sonores, ils sont aussi capables d'endommager ceux qui les contrarient. Cette capacité à pouvoir produire des ondes de choc a intéressé Celerity Group, qui en a fait une arme pour ses agents corporatistes.

Ces robots ne font partie d'aucune corporation et sont toujours indépendants.

Configuration :

Vi : 2
Pr : 1
Pu : 1
Blind : 1
An : 2
Det : 2
Ps : 15
Pe : 15

Emplacement de périphérique :

Tête : 1D, 2P
Épaules : 2P
Bras : 2P
Tronc : 1B, 2P
Jambes : 1M, 2P

Particularités : fréquence apaisante, beau parleur, armé et dangereux, customisation, publicitaire, bloc personnel, arme sonique.

Obsolètes

Aujourd'hui, le terme obsolète recouvre l'ensemble des robots qui devraient être à la casse. Grâce aux lois robotiques, ces derniers subsistent et demeurent actifs. L'écart technologique qui sépare un agent corporatiste et un obsolète est incalculable. Ces derniers se vantent d'être des musées ambulants. Cependant, être considéré comme un tas de ferraille bon pour la casse donne quelques avantages indéniables. La particularité des obsolètes est leur relative longévité dans ce monde où ils apparaissent comme des fossiles. Leur matériel et leur programme ne sont plus d'aucune utilité pour l'ensemble de la communauté robotique : certains d'entre eux arrivent à être utiles mais cela relève de l'exploit.

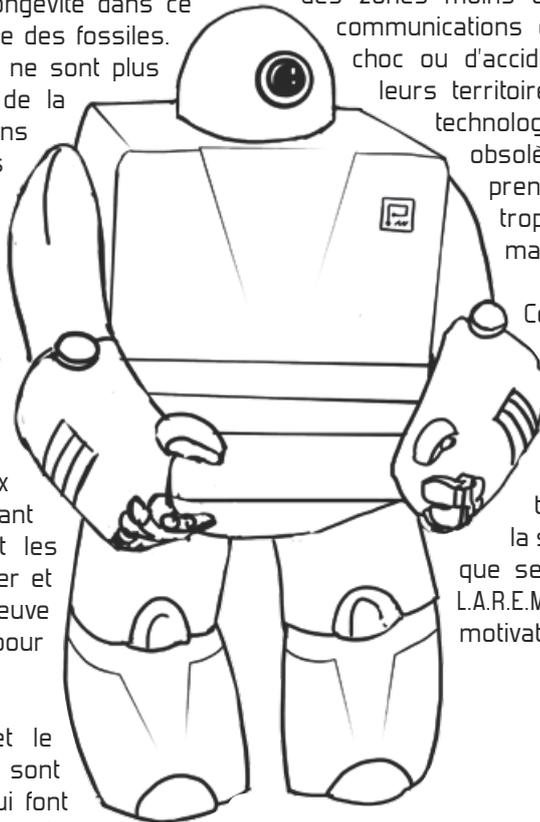
Rapidement mis à l'écart et opprimés, les obsolètes sont une couche de population qu'il ne faut pas sous estimer. Certains arrivent à se reconvertir en agent corporatiste au prix de nombreux sacrifices et au risque de ruiner l'efficacité de l'équipe. De nombreux regroupement d'obsolètes se sentant opprimés attaquent et assiègent les corporations qui hésitent à riposter et qui doivent régulièrement faire preuve de charité envers ces laissés pour compte.

La croissance démographique et le développement technologique sont donc ralentis par ces individus qui font dépenser aux corporations de grandes quantités d'énergie pour quelques mises à jour et réhabilitations. Un obsolète est un individu borné qui cultive son originalité et ses équipements inutiles, qui proteste et revendique des droits plus récents qu'eux.

Les agents corporatistes et les agents de sécurité éprouvent beaucoup de difficulté à se débarrasser de ces individus quand ils deviennent violents. L'usage de la force serait la pire des solutions. Rappelez-vous qu'ils sont construits comme les autres robots et donc, qu'ils abritent eux aussi des piles nucléaires, parfois instables ou en mauvais état. Pensez-vous réellement que cela soit une bonne idée de s'en débarrasser par la violence ?

Les obsolètes sont contraints de se regrouper dans des zones moins urbanisées car ils gênent les communications et sont un risque en cas de choc ou d'accident. Ces quartiers deviennent leurs territoires où il ne fait pas bon être technologiquement supérieur. Les obsolètes les plus vindicatifs s'en prennent parfois aux investigateurs trop curieux pour leur voler leur matériel.

Ces ghettos deviennent des villes-musées où se retrouvent toutes les trouvailles d'avant guerre ayant un lien avec le passé et les origines robotiques. C'est dans ces tours rapidement dégradées par la surpopulation de ses occupants que se regroupent les membres du L.A.R.E.M ou d'autres organisations aux motivations peu louables.



Les obsolètes ne font partie d'aucune corporation. Ceux qui intègrent les Minority Groups, ou encore les War Heroes Memories, peuvent se compter chanceux. Les obsolètes ne bénéficient d'aucun bonus corporatiste, y compris celui des indépendants.

Configuration :

Vi : 1
Pr : 1
Pu : 1
Blind : 1
An : 1
Det : 1
Ps : 10
Pe : 15

Emplacement de périphérique :

Tête : 2P
Épaules : n/a
Bras : n/a
Tronc : 2P
Jambes : n/a

Particularités : Armé et dangereux, robot familial, système d'exploitation dépassé, cellule nucléaire 2250, imperméabilité mentale, membre d'équipe.

«Avec des résistances comme ça, faut pas s'étonner que U ne soit pas égal à R.I !!»

Un mécanicien informant son client obsolète.

Les pilotes

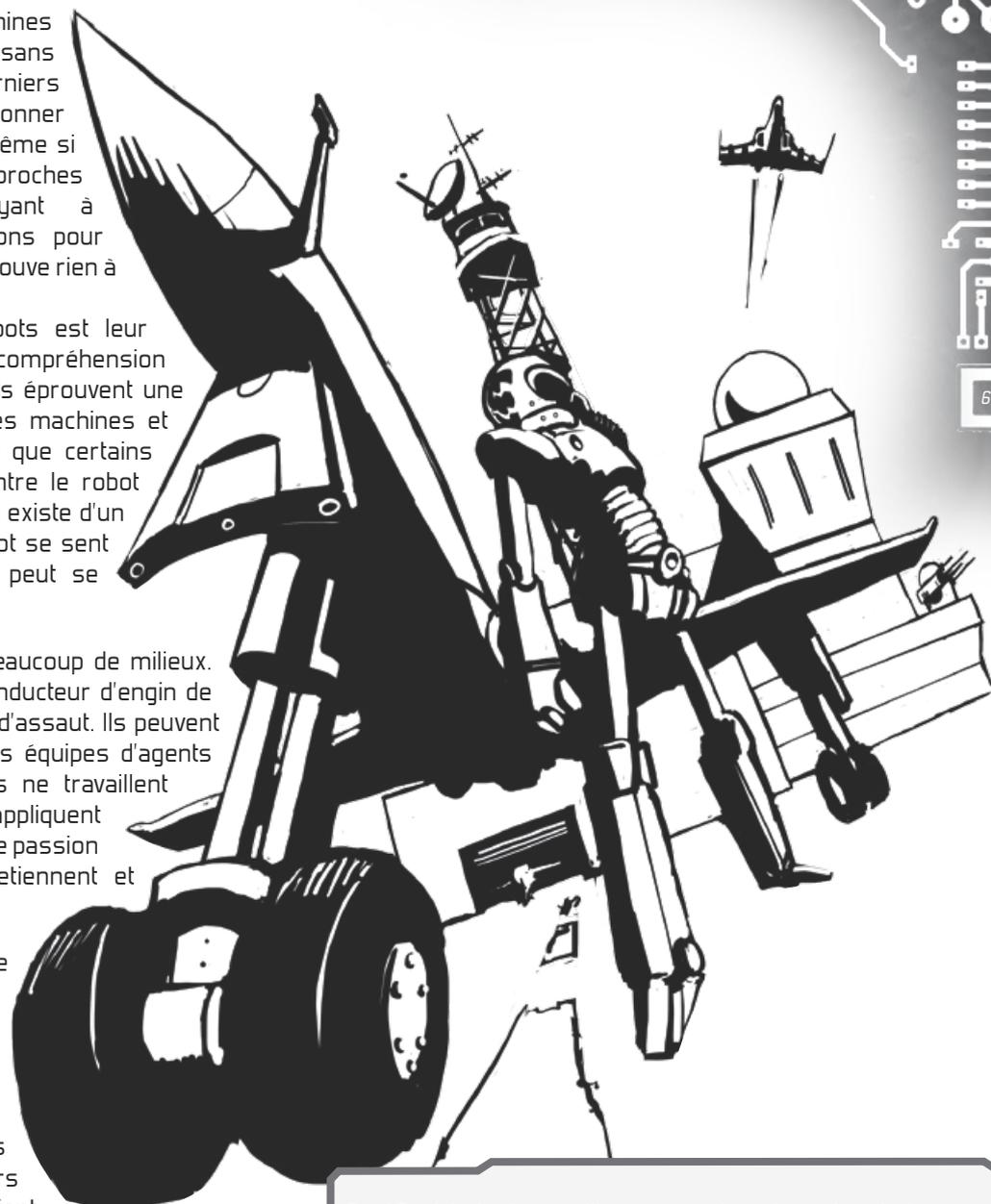
S'il existe des robots dont les fréquences d'émission d'ondes radios sont en harmonie avec les machines et autres véhicules, il s'agit sans nul doute des pilotes. Ces derniers sont capables de presque fusionner avec leur engin. Cependant, même si certains y voient des P.A.E. proches du matérialisme, s'employant à transformer leurs possessions pour les rendre plus «cool», on ne trouve rien à redire sur leurs compétences.

La grande force de ces robots est leur faculté d'adaptabilité et de compréhension des structures mécaniques. Ils éprouvent une certaine fascination envers les machines et les véhicules. Il arrive même que certains parlent de lien de parenté entre le robot et la machine. Bien que ce lien existe d'un point de vue structurel, le robot se sent différent et supérieur et ne peut se laisser aller à cette idée.

On trouve des pilotes dans beaucoup de milieux. Il peut s'agir aussi bien de conducteur d'engin de chantier que de pilote de char d'assaut. Ils peuvent même être recrutés dans des équipes d'agents corporatistes. Certains pilotes ne travaillent pas en tant que tel, mais appliquent leurs talents dans une forme de passion pour un véhicule qu'ils entretiennent et chérissent.

Cette déviation est encore une fois courante, mais elle n'est pas trop grave et reste tolérée. Les robots pilotes disposent d'interfaces de contrôle avec certaines machines ce qui leur permet d'être vigilants pendant qu'ils les utilisent. Alors que certains robots mobiliseraient beaucoup de mémoire pour piloter correctement une voiture, un pilote, lui, peut vous faire la conversation tout en se concentrant sur la route.

Cette profession est aujourd'hui très utile pour l'ensemble des robots, car la téléportation reste un moyen de transport relativement coûteux et certaines zones du monde ne sont toujours pas reliées. Et ce n'est certainement pas Celerity Group qui fera un effort pour permettre au citoyen moyen de se déplacer partout dans le monde.



Seul Dark industry ne dispose pas de ce type de robot

Configuration :

Vi: 2
Pr: 2
Pu: 1
Blind: 1
An: 2
Det: 2
Ps: 20
Pe: 20

Emplacement de périphérique :

Tête: 4P
Épaules: n/a
Bras: 2P
Tronc: 1B, 1C, 2P
Jambes: 1M, 2P

Particularités :

Armé et dangereux, customisation, empathie avec la machine, symbiose mécanique, mécanicien, membre d'une équipe, bloc personnel, véhicule personnel.

Les robots animaliers

On trouve les animaliers dans toutes les couches sociales et dans toutes les corporations ; certains sont même des agents corporatistes. Les robots animaliers ont des formes qui dépendent de leur ancienne fonction au sein de la société humaine, alors que d'autres sont la volonté des corporations. Certains étaient d'ancien animateur de parc d'attraction et d'autres sont d'anciennes mascottes publicitaires. Plus récemment encore, certains animaliers ont été conçus pour s'adapter à certains environnements, ou pour accomplir des fonctions très précises, par pur caprice de programmation de leurs supérieurs.

Les robots animaliers sont les moins nombreux parmi les robots. Même si ces derniers n'ont pas vraiment les mêmes habitudes et les mêmes besoins que les robots humanoïdes, ils sont cependant d'intelligence égale. Le robot animalier est toujours programmé pour ressembler à un humain mais disposera de talents spéciaux liés à l'animal qu'il représente.

Donc, même un robot de type « mollusque » disposera toujours de deux bras et de deux jambes, en plus de toutes les particularités dont l'animal pourrait être pourvu.

Un robot animalier pense comme les autres robots et est sujet au même titre que les obsolètes ou les artistes aux problèmes comportementaux et à la ségrégation.

Il existe de nombreuses formes d'animaliers toutes réunies sous plusieurs configurations différentes avec les particularités qui leur correspondent



Configurations animalières :

Canidé (chien, loup...)

Configuration :

Vi :	2	<i>Emplacement de périphérique :</i>	
Pr :	2	Tête :	2 D, 1 A
Pu :	2	Épaule :	n/a
Blind :	2	Bras :	1 A, 2 P
An :	2	Tronc :	1 G, 1 S, 1 B, 1 C, 2 P
Det :	3	Jambes :	2 M, 2 P
Ps :	20		
Pe :	25		

Bonus de poids : +0

Particularités : **mâchoires, griffes.**

Crustacé (crabe, écrevisse...)

Configuration :

Vi :	2	<i>Emplacement de périphérique :</i>	
Pr :	2	Tête :	2 D, 2 P
Pu :	2	Épaules :	2 P
Blind :	2	Bras :	2 A, 2 P
An :	2	Tronc :	2 P, 1 G, 1 S, 1 B, 1 C, 1 M
Det :	1	Jambes :	1 M
Ps :	25		
Pe :	25		

Bonus de poids : +0

Particularités : **créature aquatique, pinces, membres supplémentaires.**

Féliné (chat, tigre, lion...)

Configuration :

Vi :	3	<i>Emplacement de périphérique :</i>	
Pr :	2	Tête :	2 D
Pu :	2	Épaule :	n/a
Blind :	2	Bras :	1 A, 2 P
An :	2	Tronc :	1 G, 1 S, 1 B, 1 C, 1 M, 2 P
Det :	2	Jambes :	2 M, 2 P
Ps :	20		
Pe :	25		

Bonus de poids : +0

Particularités : **griffes, queue.**

Oiseaux

(aigles, pingouin, autruche...)

Configuration :

Vi :	2	<i>Emplacement de périphérique :</i>	
Pr :	2	Tête :	2 D, 1 A
Pu :	2	Épaules :	1 A, 2 P
Blind :	2	Bras :	1 A, 2 P
An :	2	Tronc :	1 G, 1 S, 1 B, 1 C, 2 P, 1 M
Det :	2	Jambes :	1 M, 2 P
Ps :	20		
Pe :	25		

Bonus de poids : +0

Particularités : **ailes, serres.**

Insecte (libellule, scarabée, araignée...)*Configuration :*

Vi :	2	<i>Emplacement de périphérique :</i>	
Pr :	2	Tête :	2 D, 2 P
Pu :	2	Épaules :	1 A
Blind :	2	Bras :	2 A, 2 P
An :	2	Tronc :	1 G, 1 S, 1 B, 1 C, 2 P, 1 M
Det :	2	Jambes :	1 M, 2 P
Ps :	20		
Pe :	25		

Bonus de poids : -1*Particularités :* **membres supplémentaires, ailes, cornes, dard ou abdomen.****Petit mammifère** (rat, mangouste, chauve-souris...)*Configuration :*

Vi :	3	<i>Emplacement de périphérique :</i>	
Pr :	2	Tête :	2 D, 2 P
Pu :	1	Épaules :	1 A
Blind :	1	Bras :	2 A, 2 P
An :	2	Tronc :	1 G, 1 S, 1 B, 1 C, 2 P, 1 M
Det :	3	Jambes :	1 M, 2 P
Ps :	20		
Pe :	25		

Bonus de poids : -2*Particularité :* **ailes, queue, griffes, mâchoires.****Mammifère moyen** (élan, singe, tatou...)*Configuration :*

Vi :	2	<i>Emplacement de périphérique :</i>	
Pr :	2	Tête :	1 D, 1 A
Pu :	2	Épaules :	1 A, 2 P
Blind :	2	Bras :	2 A, 2 P
An :	2	Tronc :	1 G, 1 S, 1 B, 1 C, 2 P, 1 M
Det :	2	Jambes :	1 M, 2 P
Ps :	20		
Pe :	25		

Bonus de poids : +1*Particularité :* **griffes, queue, mâchoires, cornes.****Grand mammifère** (ours, rhinocéros, éléphant...)*Configuration :*

Vi :	1	<i>Emplacement de périphérique :</i>	
Pr :	2	Tête :	1 D, 1 A
Pu :	3	Épaules :	1 A, 2 P
Blind :	2	Bras :	2 A, 2 P
An :	2	Tronc :	1 G, 1 S, 1 B, 1 C, 2 P, 1 M
Det :	2	Jambes :	1 M, 2 P
Ps :	20		
Pe :	25		

Bonus de poids : +2*Particularités :* **queue, griffes, mâchoires, cornes, trompe.****Mollusque** (pieuvre, escargot...)*Configuration :*

Vi :	2	<i>Emplacement</i>	
Pr :	2	Tête :	2 D, 2 P
Pu :	2	Épaules :	n/a
Blind :	2	Bras :	2 A, 2 P
An :	2	Tronc :	1 G, 1 S, 1 B, 1 C, 2 P, 1 M
Det :	2	Jambes :	1 M, 2 P
Ps :	20		
Pe :	25		

Bonus de poids : +0*Particularités :* **créature aquatique, coquille, membres supplémentaires.****Poisson** (requin, raie manta...)*Configuration :*

Vi :	2	<i>Emplacement de périphérique :</i>	
Pr :	2	Tête :	2 D, 1 A
Pu :	2	Épaules :	1 A, 2 P
Blind :	2	Bras :	1 A, 2 P
An :	2	Tronc :	1 G, 1 S, 1 B, 1 C, 2 P, 1 M
Det :	2	Jambes :	1 M, 2 P
Ps :	20		
Pe :	25		

Bonus de poids : +0*Particularités :* **créature aquatique, mâchoires, habitant des profondeurs.****Plante** (champignon, rosier...)*Configuration :*

Vi :	2	<i>Emplacement de périphérique :</i>	
Pr :	2	Tête :	2 D, 2 P
Pu :	2	Épaules :	1 A
Blind :	1	Bras :	1 A, 2 P
An :	2	Tronc :	1 G, 1 S, 2 B, 1 C, 2 P
Det :	2	Jambes :	1 M, 2 P
Ps :	20		
Pe :	30		

Bonus de poids : +0*Particularités :* **aucune.****Reptile et amphibien** (crocodile, dinosaure, varan...)*Configuration :*

Vi :	2	<i>Emplacement de périphérique :</i>	
Pr :	2	Tête :	1 D, 1 A
Pu :	2	Épaules :	1 A, 2 P
Blind :	2	Bras :	2 A, 2 P
An :	2	Tronc :	1 G, 1 S, 1 B, 1 C, 2 P, 1 M
Det :	2	Jambes :	1 M, 2 P
Ps :	20		
Pe :	25		

Bonus de poids : +0*Particularités :* **queue, griffes, mâchoire, langue préhensile.**

2- Configuration

Configuration des caractéristiques :

La configuration de base du robot dépend de son type, ceux ci sont donné avec sa description dans les pages précédentes. Votre robot n'est pour l'instant qu'une ossature métallique sans conscience et sans équipement. Au moment de l'installation des batteries et autres senseurs standards communs à tous les robots, il vous est demandé de paramétrer les aptitudes de base du robot.

Les configurations présentent des variations majeures mais le mode de construction de personnage est toujours le même.

La configuration se déroule en trois étapes successives :

a) Transvasement :

Il vous est possible de réduire de 1 point une des caractéristiques pour en augmenter une autre de 1 point. Une caractéristique ne peut être inférieure ou égale à 0. Des points retranchés aux caractéristiques peuvent être mis de côté pour l'étape particularité et poids. Les caractéristiques pouvant être transvasées sont les suivantes : Vi, Pr, Pu, Blind, An, Det. Il est impossible de retrancher des points des caractéristiques de Pe et Ps, mais il est possible de leur en ajouter : la caractéristique de Ps ou Pe augmente de 5 points quand 1 point de caractéristique déjà retranché lui est alloué. Il est impossible d'améliorer plus d'une fois une caractéristique durant cette étape.

b) Points supplémentaires :

Vous disposez de 3 points supplémentaires : ces derniers peuvent être alloués à une caractéristique. Il est cependant impossible d'améliorer de cette manière une caractéristique déjà réduite (sauf avec les périphériques d'amélioration). Les points dont vous disposez peuvent être aussi mis de côté pour l'étape «particularité et poids». Un seul de ces points améliore les Ps ou les Pe de 5 points. Il est toujours impossible d'améliorer plus d'une fois une caractéristique.

c) Particularité et poids :

Maintenant, avec vos points restants, il vous est possible d'obtenir un bonus de poids de -1 ou de +1 utilisable durant la phase de calcul. Il est impossible d'obtenir des bonus supérieurs à 1. Les animaliers sont des constructions particulières et certains ont un bonus de poids initial qui peut être modifié comme expliqué juste avant et qui sera appliqué au moment des calculs.

Chaque type de robot dispose de ses propres particularités, et ils peuvent acheter certaines d'entre elles. Chaque particularité coûte 1pt.

Les seuls robots qui disposent de particularités automatiques sont les agents corporatiste. Ils ne peuvent pas acheter de particularité supplémentaire.

La liste des particularités accessibles est donnée avec leur type. Leurs effets sont décrits plus loin dans ce chapitre.

Précisions pour les particularités animalières.

Toutes les capacités sont améliorables et peuvent recevoir des puces (sur la zone où elles sont implantées). De même, si ces améliorations comptent comme des armes, elles peuvent être améliorées par les points d'expérience.

Exemple : des cornes ou des griffes peuvent recevoir le périphérique générateur énergétique ou des puces d'effet, qui rempliront une place de périphérique sur la tête ou les bras.

Si certaines particularités ne sont pas sélectionnées au départ, elles pourront être prises plus tard.

Ainsi, une dépense de 4 points d'expérience pourra donner au robot une des particularités manquantes à sa fabrication.

Attention :

ces particularités doivent rester dans la cohérence du personnage. Lorsque un animal ne fait partie d'aucune catégorie, comme un animal mythologique par exemple, le MJ peut proposer au joueur de bénéficier des particularités qui l'intéressent avec une configuration standard.

Attention : un type de robot ne peut bénéficier de plus de 6 particularités.

Si l'animal choisi par le joueur est vraiment plus petit ou plus gros que prévu, le modificateur de poids (m-p) proposé peut être changé jusqu'à un maximum de -2 ou +2 (ce dernier étant modifiable à la fabrication de perso). Cette décision ne peut être prise qu'en présence du MJ.



3- Choix de la corporation

Le choix de la corporation est un choix décisif de la création de personnage. En effet, il va permettre de définir les origines de votre robot, les équipements affiliés comme les non compatibles. Le monde de R.O.B.O.T est subdivisé en 10 origines corporatistes différentes, chacune donnant des bonus particuliers : ils peuvent augmenter votre profil ou fournir des bonus durant la partie.

Si votre robot ne sort pas d'une usine corporatiste, il se peut alors qu'il fasse partie d'un mouvement politique mineur ou agisse pour son propre compte. Dans ce cas, considérez-le comme un indépendant.

La description des corporations et de leurs avantages se trouve un peu plus loin avec leurs périphériques respectifs. Cependant, les corporations sont en lutte constante pour le pouvoir, ce qui implique certaines rivalités.

La programmation des périphériques étant propre à chaque corporation, certaines ne se privent pas pour placer des protections et des règles de non-concurrence.

Ainsi, si votre robot est issu d'une corporation particulière, il se verra interdit des périphériques d'une autre corporation, ces derniers générant des conflits de compatibilité avec la programmation corporatiste du robot.

Voici la liste des oppositions:

<i>Celcium High</i>	/	<i>Sub Zero Exploration</i>
<i>Sub Zero Exploration</i>	/	<i>Celcium Hight</i>
<i>I.B.S.</i>	/	<i>A.D.D.</i>
<i>Dark Industry</i>	/	<i>Crux Corporation</i>
<i>Crux Corporation</i>	/	<i>Dark Industry</i>
<i>A.D.D.</i>	/	<i>I.B.S.</i>
<i>Source</i>	/	<i>Celerity Group</i>
<i>Heavy Company</i>	/	<i>I.E.D.</i>
<i>I.E.D.</i>	/	<i>Heavy Company</i>
<i>Celerity Group</i>	/	<i>Source</i>

4- Choix des périphériques et achat des biens personnels.

Le robot dispose de 6 points qu'il peut utiliser pour acheter des périphériques. Il bénéficie d'une réduction de 1 point (jusqu'à un minimum de 1) sur les périphériques de sa corporation. Les indépendants disposent de leur propre réduction (voir dans la section les concernant).

1pt de périphérique peut être échangé contre 20 unités d'énergie utilisables pour acheter des biens matériels. La liste des biens se trouve page 152. Les unités d'énergie non dépensées sont conservées pour servir de monnaie au personnage.

Tous les périphériques sont répertoriés en 8 types :

A (arme) : Périphérique améliorant les capacités offensives.

B (batterie) : Périphérique permettant le rechargement ou la restauration d'énergie.

C (champ) : Périphérique procurant un champ d'énergie avec ses caractéristiques propres.

D (détection) : Périphérique améliorant les capacités sensorielles.

E (externe) : Périphérique ne se fixant pas sur le corps (sorte d'équipement).

G (global) : Périphérique modifiant la structure entière du robot.

M (mobilité) : Périphérique augmentant les capacités de déplacement du robot.

P (puce) : Composant électronique aux effets variables.

S (spécial) : Périphérique conférant au robot des capacités «spéciales».

Il est possible que certains périphériques n'aient pas de type d'emplacement. Dans ce cas, il s'agit de programmes ou encore d'améliorations particulières qui n'occupent aucune place. Chaque type a une place particulière sur le robot (voir schéma, page suivante). Les emplacements des périphériques peuvent être échangés et certains même transformés. Ces opérations sont expliquées plus loin.

Limitations supplémentaires :

- Un Robot dispose à la fabrication de deux rangements pour des périphériques de type E.

- l'implantation de deux armes sur un bras retire l'emploi de la main. La place requise pour deux périphériques de ce type est trop importante.

- les armes de corps à corps ne peuvent se fixer que sur le bras et l'on ne peut employer simultanément deux armes de corps à corps du même bras.

- un périphérique ne peut donner ses capacités que s'il est fixé sur la bonne zone.

Exemple : une puce de buster n'aura aucun effet si elle ne se trouve pas sur la même zone que le buster.

- si le type de périphérique est suivi de *, ce dernier ne pourra être pris plusieurs fois par le robot. Ces périphériques sont considérés comme uniques.

Emplacement d'un périphérique :

La liste d'emplacements indique les zones et les types d'implants pouvant être fixés sur un robot.

Un robot dispose de 6 zones sur lesquelles on peut fixer des périphériques : tête, torse et dos, bras gauche, bras droit, épaules, jambes. Chaque zone contient des limitations sur le nombre de périphériques ainsi que sur leur type.

Les animaliers ont parfois la possibilité d'augmenter leur nombre de zones grâce à l'achat de particularités : la liste d'emplacements dont ils disposent est détaillée avec chaque particularité. Pour les autres zones considérez les restrictions suivantes :

*- la limitation d'emplacement d'épaule concerne les deux épaules.

* la limitation d'emplacement de bras s'applique à chaque bras (oui, un robot peut disposer de cinq armes...)

* Comme pour les épaules, la limitation des jambes regroupe les deux jambes.

Échange et Modification des emplacements de périphériques :

La structure n'est pas figée et certains emplacements sont interchangeables.

Si c'est votre première fabrication, oubliez cette règle et passez à l'étape suivante.

Pour les bras, les épaules, les jambes et la tête :
2 P peut être remplacé par 1B, 1D ou 1C.

Pour les bras et les épaules :
1A peut être changé en 2P, 1B ou 1D.

Pour la tête :
1D peut être changé en 2P.

Pour les jambes :
1M peut être changé en 2P.

Pour le tronc :
1G, 1S, 1B, 1C ou 1M peuvent être changés en 1S, 1B ou 1C.
1G, 1S, 1B, 1C ou 1M peuvent être changés en 2P.
2P peuvent être changés en 1S, 1B, 1C.
ATTENTION : on ne peut pas faire passer des points d'implantation sur une autre zone.

Ces opérations sont définitives. Les règles de points d'expérience permettent de les changer ultérieurement.

Touche personnelle :

Tous les périphériques ne sont pas similaires : parfois, deux périphériques ayant les mêmes effets ne sont pas identiques visuellement. En fonction du style que vous voulez donner à votre personnage, il est tout à fait possible de modifier leur aspect visuel pour qu'ils correspondent à vos envies. Ainsi, certains préféreront, par exemple, avoir des armes par-dessus leurs avant-bras et d'autres auront leur canon à la place du poing. Ce genre de modification ne doit pas entraîner de changement dans l'emplacement du périphérique ni dans ses capacités.

5-Calculs et fin de configuration

Cette étape est la dernière étape concernant les capacités de votre robot. Vous allez calculer sa caractéristique de poids ainsi que les difficultés pour être touché. Ces caractéristiques seront déterminantes pour la survie du robot.

Le calcul du poids :

Score de blindage + bonus de poids

(attribué à l'étape *particularités et poids* et par le type *animalier*).

Le poids augmente de 1 point tous les deux périphériques de type A, B, C, D, G, M et S, ainsi que toutes les quatre périphériques de type P et E. *Exemple*: un blindage de 2, avec un D, un C, trois P et un E donnent un poids total de 4.

Le modificateur de difficulté (m-d) : Cette valeur n'entre en compte que pour le calcul de la difficulté pour être touché.

Pour connaître son modificateur de difficulté, reportez votre poids final dans le tableau suivant.

Poids	Modificateur de difficulté
-3	+3
-2	+2
-1	+1
0	0
1	0
2	0
3	0
4	-1
5	-2
6	-3
8	-4
9	-5
10	-6

Le m-d obtenu sera utilisé dans les deux calculs suivant :

Calcul de la difficulté pour être touché au corps à corps (Diff CC) :

$$(Pr + An) \times 2 + m-d.$$

Le résultat obtenu est réduit de 2 points pour chaque arme de tir dont dispose le robot. Si ce dernier dispose aussi d'arme de corps à corps, ces malus sont compensés de 2 points par arme. *Exemple* : un robot dispose de deux armes de tir et d'une arme de corps à corps, d'une Pr de 3, d'une An de 3 et d'un poids de 2. On obtient donc $(3 + 3) \times 2 = 12$.

Ensuite il perd 4 points : $(2 + 2)$ pour ces 2 armes de tir, mais l'une d'elles est annulée par la présence d'une arme de corps à corps. De plus, son poids de 2 n'entraîne aucun changement. Il dispose donc d'une difficulté pour être touché au corps à corps de $12 - 2 = 10$.

Calcul de la difficulté pour être touché au tir (Diff TIR) :

$$(Vi + Det) \times 2 + m-d.$$

Une fois ces deux calculs effectués, vous pouvez les inscrire sur votre feuille de personnage dans les cases correspondantes. Par la suite, ces facteurs pourront être modifiés et vous serez amené à les recalculer durant l'évolution de votre personnage.

6- Comportement et P.A.E.

La P.A.E définit le comportement de votre robot. Plus cette dernière est développée, plus votre comportement sera proche de celui de l'humain. Pour vous guider, quelques exemples de P.A.E., communes à de nombreux robots, vont être décrites un peu plus loin. Ces dernières ne sont pas obligatoires : il s'agit juste d'une alternative amusante, pour un robot un peu plus détraqué et, surtout, personnalisé.

Elles ne donnent aucun pouvoir supplémentaire mais juste la sensation d'être un peu plus humain; en d'autres termes, ce choix orientera la façon d'interpréter votre personnage au-delà de sa configuration. Le nombre de P.A.E. est extrêmement grand : il en existe autant que de comportements et de pathologies humains. Pour une définition de la P.A.E., reportez-vous à la section «le monde d'aujourd'hui».

Exemples de P.A.E. :

Crainitif, rêveur, défaut de prononciation vocale volontaire, dédoublement de personnalité, passionné, cleptomanie, schizophrénie, fanatique, délire de persécution.

7- Activation et numérotation :

Il est temps à présent de nommer votre robot. Ce nom peut être de n'importe quelle sorte, mais il reflète souvent les capacités et les origines du robot. La façon dont vous nommerez votre robot dépend de vous. Cependant, nous vous donnons, ci-après, juste quelques conseils pour que votre nom soit plus adapté au monde pittoresque de R.O.B.O.T...

I- Composition

Le numéro ID d'un robot est son nom de code. Il est composé des initiales de son nom de classification, du numéro de classe, et de son numéro de série. Chaque partie du n°ID suit les règles qui suivent :
Structure : aaa-x-yyy
aaa = lettres, nom de classe
x = n° de classe, version
yyy = n° de série

II- Nom de Classe

Le Nom de Classe d'un robot est composé des initiales des mots composant ce nom. Il représente ce pour quoi a été construit, à la base, le type de robot nommé ainsi.

Par exemple : CGB = Corps de Garde Blindé.
Les robots de classe CGB ont été fabriqués pour former un corps de garde bien protégé par un blindage lourd, leur mission étant de protéger un lieu. Il s'agit, en somme, de ce pour quoi ils existent en tout premier lieu.
Autre exemple de Nom de Classe :
SLAa = Système Lazer Anti-aérien.
Les mots à consonance étrangère et surtout anglaise sont particulièrement appréciés par les machines. Certaines en affirment d'autant plus leur nationalisme.

III- Numéro de Classe et Version

Le numéro de classe d'un robot indique dans quelle version ou série il a été créé.
0-> version prototype de la série : il s'agit, en l'occurrence, d'un robot unique qui peut être plus ou moins performant par rapport au reste de la série.
Quelques modifications ont pu être apportées sur la taille, la structure ou un autre paramètre.
1-> la première version : il s'agit des 100 premiers robots de cette série. Ainsi, leur numéro de série ne sera pas au-dessus de 100.
chiffre X -> autre version : pourtant, il s'agit souvent d'une simple classification de série supplémentaire.
Si un chiffre supérieur à 1 représente une version, il est souvent accompagné d'un v qui indique bien qu'il s'agit d'une version précédente de la série de robot.

IV- Numéro de série

C'est le numéro qui permet de classer par ordre de fabrication les robots d'une même classe et d'une même série de classe ou de version (de 0001 à 9999).

V- Notes et cas particuliers

1°/ Sur les prototypes (numéro de classe = 0)
Les robots dont le numéro de classe est 0 sont des prototypes de leur classe. Il n'existe généralement que peu de prototypes d'une version : souvent, ils sont défectueux, perdus ou détruits; parfois, certains ont pu être conservés mais sont rarement encore en service ou libres.

2°/ N°ID incomplet

Si, un jour, vous rencontrez un robot dont le numéro ID vous semble incomplet, c'est-à-dire qu'il manque le numéro de version, de classe ou le numéro ID, c'est qu'il s'agit soit :

- d'un robot dont on a raccourci le n°ID, en supprimant par exemple un 0 de trop.
 - d'un des tous premiers robots.
- Exemple : X-01 -> Un des tous premiers robots existant pour une série nommée X.
- d'une P.A.E le rendant particulièrement imbu de sa personne : il a par conséquent transformé son nom pour l'adapter à son mode de pensée ou à ses convictions.

Les jeux de mots, les calembours, les noms historiques ainsi que d'autres classifications, pouvant apporter des éléments humoristiques, sont à consommer avec modération. Maintenant que votre robot est configuré, programmé, monté et nommé, il est prêt à arpenter le monde et rejoindre une équipe ou opérer seul.

Vous n'avez plus qu'à trouver un MJ avec un scénario.

Les corporations :

Ici sont décrites les corporations connues mondialement. Ces dernières influent sur le reste du monde par leurs manœuvres diplomatiques et le commerce.

C'est de l'une de ces corporations que les Agents corporatistes sont issus. Les descriptions des corporations incluent aussi le bonus que procure l'appartenance à celles-ci. Si un robot est issu d'une corporation qui procure un bonus, celui-ci s'ajoute immédiatement et sans limitation particulière.

En ce qui concerne les organisations neutres, faire partie de ces dernières vous confère automatiquement le bonus des indépendants.





Atmosphere Device Development

Au départ conçue par les hommes pour trouver des solutions à leurs problèmes, A.D.D. deviendra - avec I.B.S. - le premier producteur de machines robotiques et de périphériques, tant les structures physiques que leur programmation. A.D.D. est une corporation sobre qui souhaite un développement économique durable.

Ses réalisations en matière de développement industriel et son action pour la sauvegarde de l'environnement en font une société aux ambitions nobles et productives. Les robots produits dans ses locaux sont en général des scientifiques mais, en raison de la crise actuelle et de l'apparition des « matières déraisonnables », cette société développe aujourd'hui des équipements pour soutenir ses agents d'investigation et, ainsi, continuer son travail et sa lutte contre les théories burlesques de la Crux corp.

La plupart des représentants d'A.D.D. sont d'éminents scientifiques, et les principales qualités qu'on leur connaît sont la sobriété, l'honnêteté et la persévérance. Cependant, au fur et à mesure qu'ils s'investissent dans leurs recherches, certains deviennent un peu plus matérialistes et retords.

Bonus :

Les robots issus de cette société disposent de fonctions analytiques plus performantes que les autres; par conséquent, ils dépensent 1 Pe de moins que les autres robots lors de leurs jets d'analyse.



Celcium Hight

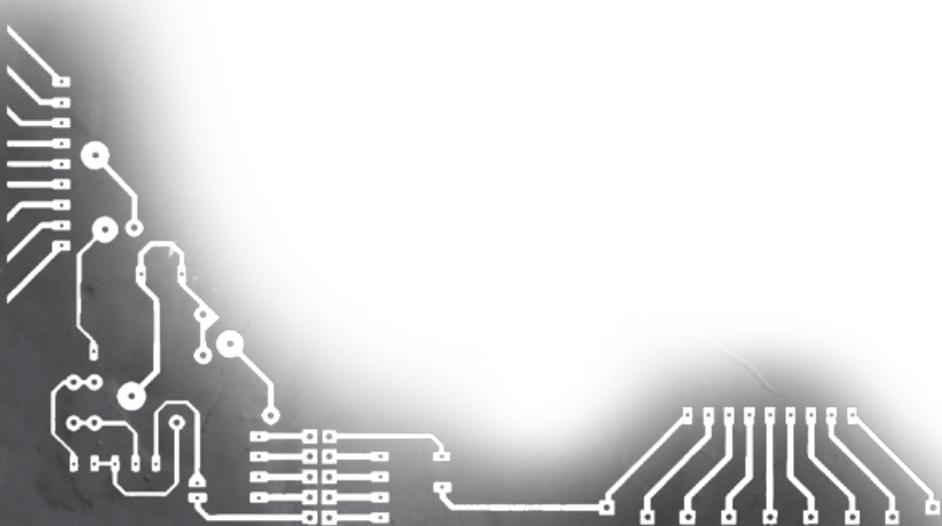
Cette corporation naissante a fait preuve d'un grand intérêt pour les crises majeures et les problèmes écologiques. Cependant son secteur d'activité est très spécialisé. En effet, la Celcium Hight n'est, pour l'instant, chargée que de la destruction des déchets et du développement de la production énergétique en milieu volcanique. La construction de centrales thermiques, le forage, la fonte des matériaux destinés au recyclage et la sidérurgie sont rapidement devenus ses principales sources de revenu. Néanmoins, la Celcium Hight ne s'est pas faite connaître grâce à ses talents corporatistes, mais plutôt par ses agents qui continuent d'aider les autres corporations dans leurs combats.

Ces robots aux talents innés et au caractère bien trempé sont reconnus pour leur impétuosité et leurs « stratégies audacieuses ». Bien que trop téméraires et enjoués, les agents de cette corporation sont surtout réputés pour les dommages collatéraux et les « bavures » mais cela ne les empêche pas d'être très populaires.

Bonus :

Tous les robots issus de cette corporation gagnent un bonus de +1 en Pu.

De plus, aucun robot de cette corporation ne peut disposer d'arme ayant une portée supérieure à 100 mètres.





Celerity Group

Le Celerity Group connaît dernièrement une reprise d'activité fulgurante. Cette société est chargée du développement des axes de téléportation et gère aussi les conflits dans les espaces aériens. Même si l'orgueil de ses membres peut paraître dérangeant pour certains altruistes, ses agents savent que la lourde tâche qui leur incombe est primordiale pour le développement robotique. En de nombreuses occasions, ces derniers ont fait preuve d'un savoir-faire hors du commun et on leur connaît une grande tolérance envers les corporations neutres qui essaient de faire reconnaître leur statut. Mais cette tolérance a des limites : comme ils sont les gardiens du ciel et du déplacement instantané, personne ne doit trahir leur confiance. Ils mettent un point d'honneur à ce que leurs équipements soient portés avec fierté et conviction.

Bonus :

Un membre du Celerity Group gagne toujours un test de vitesse quand il y a égalité (après application des bonus). Il gagne aussi un bonus de +2 sur les jets d'initiative qui n'impliquent que le robot (comme : attraper un objet en chute libre, se mettre à couvert...).

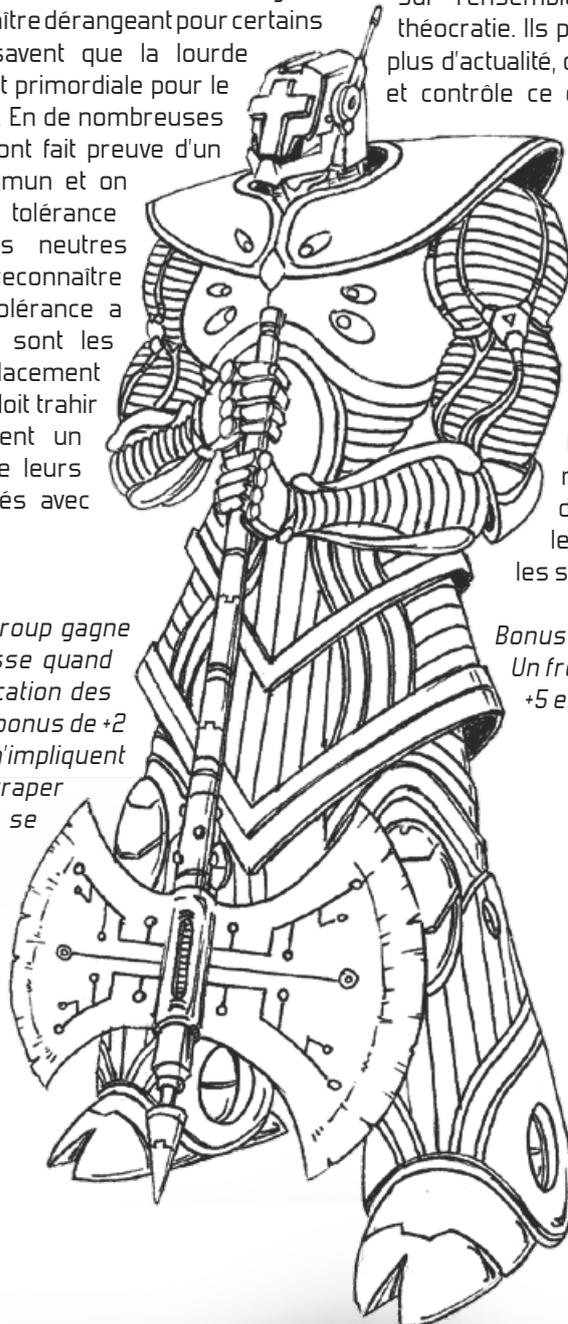


Crux Corporation

Cette corporation est à l'origine des transformations climatiques majeures de la planète. Ses dirigeants, particulièrement vindicatifs et autocrates, président sur l'ensemble de leurs membres comme une théocratie. Ils prétendent que la nature humaine n'est plus d'actualité, que le robot a pris le pas sur le monde et contrôle ce que les hommes appelaient « Dame Nature ». Ce contrôle permet d'appuyer leur suprématie et ce n'est qu'en retrouvant la mémoire du Précurseur que les robots atteindront l'âge d'or. Ces théories sont hautement contestées par une majorité de sceptiques, mais l'apparition récente des « matières déraisonnables » et leur haute instabilité a tendance à donner plus de crédibilité à leurs affirmations. De plus certains périphériques mystérieux entretiennent le mythe d'une élévation spirituelle et appuient leur engagement contre les impuretés et les sceptiques.

Bonus :

Un frère de la Crux Corp gagne un bonus de +5 en Pe.





Dark Industry

À l'inverse de la Crux Corp, les agents de la Dark Industry sont nettement moins protestataires et affirmés. Ils ressemblent plus à un sous-groupe de scientifiques reclus qu'à une corporation officielle. Cependant leurs recherches éclectiques ont permis le développement de périphériques étranges et mystérieux qui donnent quelques arguments supplémentaires à la Crux corp quant à la nature « stable » de leurs équipements. Mais il ne s'agit là que de science et d'audace. Les origines de leurs revenus restent mystérieuses et, en dehors du fait qu'ils vendent quelques mercenaires plutôt efficaces, personne ne sait vraiment comment ils perçoivent leur financement. Cette société est peu versée dans la vente de périphériques car la plupart de ceux qu'elle produit nécessitent un emploi précautionneux que seul un agent de Dark Industry connaît.

Bonus :

Un robot de Dark Industry gagne +5 en Pe.



Heavy Company

Comme les guerres restent nombreuses, la dissuasion est toujours l'arme la plus efficace et la moins meurtrière. La Heavy Company, tout comme son nom l'indique, fait dans l'équipement lourd et le matériel de guerre. La protection et les effets d'artillerie sont leur point fort. Toujours résolues et prêtes à agir, ces nobles sentinelles préfèrent un combat simple et efficace aux lourdes pertes en batailles rangées. Ils ne négligent pourtant pas les solutions en finesse, mais préfèrent de loin l'anéantissement des cibles par le biais de frappes chirurgicales claires et concises. Ses membres sont pour la plupart des agents simples, patients et attentifs. Certains les prennent pour des lourdauds bornés, mais leur patience leur a permis de devenir les pionniers de l'industrie dissuasive.

Bonus :

Un robot de la Heavy Company commence toujours avec 5 points de structure supplémentaires.

Quelles sont ces pensées subjectives dans mes circuits ?
Mais que sont ces interrogations égoïstes qui m'envahissent sans interruption ?

Changez mon programme !
Je ne veux plus m'émouvoir de mes actes,
je veux redevenir froid et distant, obéir et agir !
Formatez-moi !
Je ne suis pas un homme, je suis une MACHINE !!!

Enregistrement effectué lors d'une reprogrammation de P.A.E.



Industrial Biotechnological System (I.B.S.)

Tout comme A.D.D., cette corporation fut, à l'origine, humaine. Uniquement orientée vers la recherche informatique, cette société privilégie l'observation, l'étude et la classification des comportements robotiques. Elle gère aussi la majorité des systèmes de communication et développe les puces, les patches et autres programmes pour améliorer sans cesse la qualité de vie des robots ainsi que leur identité propre. Ceci dit, bien qu'elle soit la corporation qui permet l'émancipation robotique, de plus en plus de robots s'interrogent quant à ses motivations. En effet, ses recherches en énergié, en association avec Source et Dark Industry, ont favorisé les améliorations technologiques et ont créé d'autres problèmes. Tout comme A.D.D., I.B.S. ne forme pas que des informaticiens : elle compte aussi dans ses rangs un grand nombre d'espions et de hackers.

Bonus :

Les robots issus de cette corporation dépensent 1 Pe de moins lors d'un jet de détection.

Infantry Equipment Distribution (I.E.D.)

Travaillant en étroite collaboration avec la Heavy Company, le I.E.D. permet d'équiper ceux qui veulent en découdre et forme les soldats. En plus d'être une école de combat suréquipée, le I.E.D. vend et distribue son équipement à la majorité des corporations qui ont besoin de son matériel. En raison des nombreux conflits opposant les forces robotiques entre elles, l'apparition du I.E.D. fut primordiale; en effet, cette corporation est libre de toute opinion politique et fournit les robots qui le demandent, distribuant ainsi du matériel aux camps ennemis et entraînant leurs membres. Cette corporation fut, de nombreuses fois, au bord de l'élimination puisque sa neutralité la faisait entrer en conflit avec les groupes armés souhaitant la rallier à leur cause. Malgré tout, le groupe subsiste et continue son travail.

Disposant lui-même d'une armée interne, le I.E.D. revendique farouchement le droit aux batailles loyales et tape du poing sur la table lorsqu'elle entend parler de frappes chirurgicales et du soutien d'artillerie.

Bonus :

Un robot issu de cette corporation augmente de 2pts son score pour être touché au corps à corps.





SOURCE

Durant toute son évolution, le robot n'a eu de cesse de rechercher de nouvelles sources d'énergie. L'énergie, quelle que soit sa forme, est la vie du robot. En règle générale, l'énergie dont dispose un robot est électrique. Quelle que soit la façon dont est produite cette énergie, Source s'occupe de la transporter et de la propager aux diverses infrastructures. Bien que, dernièrement, Celcium Hight et Dark Industry lui fassent concurrence, Source reste le leader en matière d'exploitation et de recherche énergétique. Avec le développement du laser et d'autres sources beaucoup moins malléables, Source entretient son capital de façon magistrale. De plus, cette corporation est réputée pour sa production de périphériques plutôt utiles et efficaces. Même si ces derniers peuvent paraître futiles aux yeux de certains, cette corporation a permis d'augmenter la longévité des cellules d'énergie et continue d'œuvrer en ce sens.

Bonus :

Un robot conçu dans les locaux de source débute toujours avec le périphérique : système non-conducteur. Ce dernier ne prend aucun emplacement et ne coûte rien.



Sub Zero Exploration

Concurrent direct de Celcium Hight, cette corporation est une des dernières petites organisations montantes. Les découvertes archéologiques récemment extraites du pôle nord ont permis des avancées prodigieuses en matière de protection contre les matières déraisonnables et autres énergies. Cette corporation regroupe une minorité de membres, ces derniers étant beaucoup moins vaniteux que leurs homologues tempérés. Les recherches qu'ils entreprennent sont aussi discrètes que celles de la Dark Industry. Leurs locaux restent essentiellement localisés au niveau des zones froides du globe et leur développement technologique intrigue beaucoup : les périphériques produits par cette corporation ne servent qu'à l'amélioration de leur résistance au froid et à son utilisation sur le terrain. Les agents produits par cette société sont silencieux, calculateurs et parfois même solitaires (pour les plus audacieux). Ce manque de savoir-vivre, selon certains, n'est que le fruit de leurs études ésotériques.

Bonus : Un robot de Subzero Exploration est toujours conçu avec le périphérique : puce de protection au froid, qui ne prend aucun emplacement et ne coûte rien

Les indépendants

En plus des nombreuses corporations et des sous-groupes politiques, il existe les agents indépendants. Ces robots sont le fruit de sociétés anonymes ou sont d'anciens modèles revenus sur le marché du travail. Agissant pour leur propre compte ou pour des forces obscures, ils ne répondent qu'à des principes comportementaux fixés par eux-mêmes ou par un mouvement politique mineur qu'ils ont rejoint ou dont ils sont originaires. Les indépendants ne sont pas bornés à servir une corporation pour ses bénéfices et son bon fonctionnement, mais recherchent plus une élévation sociale ou personnelle par le biais d'actions d'éclat ou par l'appartenance à un groupe politique extrémiste ou non.

«Pirater, c'est tuer !»
Propagande I.B.S.

Cependant, leurs maigres revenus les forcent souvent à vendre leurs services aux corporations dans le besoin. En plus de tout cela, certains indépendants ont des origines méconnues et disposent de périphériques plutôt originaux.

Mais tous les indépendants ne sont pas solitaires : ils forment la grande majorité des agents recensés et certains d'entre eux sont suivis de près par I.B.S. en raison de leurs P.A.E. particulièrement prononcées.

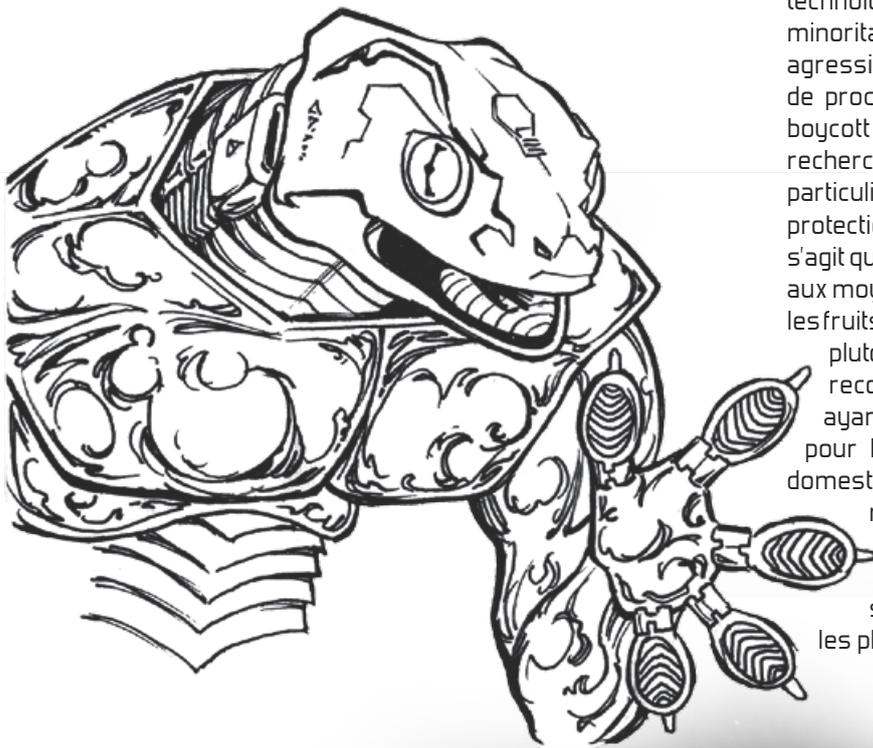
Bonus :

Tout robot ne faisant pas partie d'une corporation peut acheter pour 1 point de moins toute puce d'amélioration : ces puces d'améliorations doivent être des périphériques qui augmentent les capacités d'un autre périphérique provenant des corporations indépendantes.

De plus, ils peuvent acheter leurs périphériques à n'importe quelle corporation.

Organisations neutres

Les organisations neutres ne sont pas comme les corporations et ne produisent pas de périphériques particuliers ; elles sont reconnues comme des mouvements politiques indépendants. Elles sont les déclencheurs principaux des guerres robotiques et des divers jeux politiques connus. Leur neutralité technologique en fait les principaux clients des corporations. En règle générale, les corporations neutres regroupent la majorité des P.A.E. recensées et sont la principale menace pour les corporations en place.



F.I.R. (Front Indépendantiste Robotique)

Ce parti politique est un dérivé de l'ancien F.L.H. (Front de Libération Humaniste), à l'époque un groupe terroriste anti-robots. Aujourd'hui, il s'agit plus d'un front armé qui lutte contre la dictature sociale qu'imposent les corporations. Ne formant pas l'élite guerrière robotique, sa seule motivation provient d'un discours engagé, prônant l'égalité technologique, la régulation des techniques de production et le maintien d'un écosystème viable pour les générations à venir.

Gecko Products

Cette société entretient des mercenaires déterminés, dotés des plus anarchiques combinaisons d'équipement. Son administration vend les services d'agent corporatiste de type GKD. La Gecko products est la seule à employer des « mercenaires jetables ». Même si cette publicité va à l'encontre des lois robotiques, la P.A.E. régulant le comportement « gecko » est suffisamment incontrôlable pour faire exception à la loi interdisant la « fabrication pour la destruction ». Ces agents à la détermination sans faille sont les seuls à revendiquer le droit à l'autodestruction pour remplir leur mission.

Un gecko réussit toujours sa mission, quoi qu'il lui en coûte : il n'a de compte à rendre à personne et le profit n'est pas son objectif. Le seul objectif d'un gecko est l'objectif de la mission ! Cette société ne regroupe que des geckos dont les P.A.E. sont « stables ». On ignore l'origine même de ces défaillances, l'usine de fabrication de ces modèles n'étant pas répertoriée et ne figurant pas dans la mémoire de leurs membres.

Minority groups

Parmi les minorités revendiquant le droit à l'égalité technologique, il existe de nombreuses organisations minoritaires particulièrement virulentes et parfois agressives. On les reconnaît par leur façon archaïque de procéder : non emploi des lignes de téléportation, boycott et parfois sabotage des produits issus de la recherche. Les membres de ces assemblées sont particulièrement âgés et restent actifs grâce aux lois de protection et de durabilité des individus. Cependant, il ne s'agit que de groupes terroristes isolés aux capacités et aux moyens limités. Leur refus d'employer eux-mêmes les fruits des nouvelles technologies en font des individus plutôt contestataires et renfermés. Facilement reconnaissables, puisqu'il s'agit d'anciens modèles ayant survécus aux caprices du temps, ils sont, pour la plupart, simples agents d'entretien, robots domestiques et, parfois, agents de sécurité dans divers milieux. Leurs compétences et leur niveau technologique étant particulièrement bas, ils se font passer pour des victimes du système et parfois pour des martyrs, pour les plus dérégés d'entre eux.

N.P.N.W. (No Peace, No War)

Il s'agit d'un groupe indépendantiste plutôt engagé, son nom et ses revendications très représentatives expriment le même désir de liberté par rapport à la société actuelle.

Le N.P.N.W. souhaite un retour à l'ère robotique pacifique et pleine d'épanouissement individuel, où les robots cesseront d'imiter l'homme dans sa course à l'armement et tendront la main à leurs congénères. Même s'il s'agit d'utopistes plutôt rêveurs, la N.P.N.W. dispose du financement suffisant pour engager ou entraîner divers agents et faire valoir leurs opinions décalées, par le biais d'interventions terroristes. La N.P.N.W. souhaite un monde en paix, un monde calme et prospère sans concurrence et, pour l'avoir, ses membres sont prêts à déclencher la guerre.



War heroes memories :

Fonctionnant exactement comme les réactionnaires des minority groups, les war heroes memories sont une réunion d'anciens combattants aux revendications particulièrement égoïstes et réactionnaires.

En effet, il s'agit de regroupements minoritaires de soldats robotiques des premières guerres contre les hommes. Aujourd'hui complètement dépassés, bons pour la casse, ces robots affirment qu'ils n'ont pas fini de servir la patrie et refusent pourtant toute mise à jour ou réadaptation de leurs capacités. Ils voient d'un mauvais œil les nouvelles techniques martiales et l'utilisation actuelle de la force.

Ils rejoignent un peu l'opinion de la N.P.N.W. en ce qui concerne l'inutilité des finances et des concurrences corporatistes. Aujourd'hui, les war heroes memories sont une sorte de musée ambulante émettant un incessant parasitage grommelant et chargé d'annonces nostalgiques :

«on ne fabrique plus les choses comme autrefois».

ZOORG (ZOologic ORGanisation)

Tout comme les organisations précédentes, la ZOORG fait preuve d'une incroyable aptitude à la protestation. Cependant, la ZOORG est plus une communauté qu'un mouvement contestataire. En effet, il s'agit là d'un rassemblement des robots animaliers, allant des modèles les plus performants jusqu'aux modèles les plus rustiques. La ZOORG est tout de même un mouvement autoritaire et cherche comme les autres à regrouper un maximum d'individus pour accroître son pouvoir.

La ZOORG n'est ni dirigiste ni affirmée, mais tend avec fermeté à faire valoir le droit à la différence, qu'elle soit physique ou comportementale : selon la ZOORG, l'avenir du robot n'est pas uniquement humanoïde, mais passe aussi par un rapprochement avec la nature.

Liste de particularités animalières :

Ailes :

Pour 1 point, le robot peut être doté d'ailes. Ces dernières ne prennent pas la place d'un périphérique.

Coquille :

Pour 1 point, le robot dispose d'une coquille équivalente à un *bouclier solide*. Ce dernier prend la place d'un S, mais le robot pourra s'en défaire à tout moment.

Cornes :

Pour 1 point de caractéristique, le robot peut disposer de cornes. Cette option donne un bonus de +3 sur l'impact, si le robot charge son adversaire. L'utilisation des cornes compte comme une arme.

Créature aquatique :

Pour 1 point, le robot peut accéder au périphérique «déplacement sous-marin», sans que ce dernier ne remplisse l'emplacement d'un périphérique.

Dard ou abdomen :

Cette modification apporte au robot une excroissance épineuse située au bout de son abdomen.

Cette excroissance donne un emplacement d' périphérique A ou 2 P.

Griffes :

Pour 1 point de caractéristique, le robot peut être doté de griffes. Ces dernières ne prennent pas la place d'un périphérique, mais fournissent un bonus de +2 en Pu pour les dommages au corps à corps : le robot sera considéré comme se battant à mains nues, mais ne pourra utiliser de périphérique de type E.

Habitant des profondeurs :

Permet au robot de disposer de la structure anti-pression, pour seulement un point de caractéristique.

Langue préhensile :

Pour 1 point, la langue du robot lui sert d'arme et remplit le choix A de la tête. Cet ajout ne sert qu'au corps à corps et donne un bonus de +2 en Pu. Elle peut servir accessoirement de membre supplémentaire pour saisir des objets où se suspendre.

Mâchoires :

Pour 1 point de caractéristique, le robot dispose d'une mâchoire plus efficace. Cette option ne remplit pas l'emplacement d'un périphérique, donne un bonus de +2 en Pu sur une attaque de morsure au corps à corps et compte comme une attaque armée.

Membres supplémentaires :

Pour 1 point de caractéristique le robot peut disposer de 2 membres supplémentaires. Ces nouveaux bras disposent de l'un des 2 emplacements suivants : 1 A ou 2 P. Ils n'augmentent pas les capacités au corps à corps (sauf s'ils sont armés) et comptent comme 2 nouvelles zones distinctes. Les bras d'origine perdent un emplacement d'arme. Il est possible d'avoir de 2 à 4 membres supplémentaires. Avoir 6 ou 8 membres remplace tous les emplacements d' périphérique des bras par le nombre d'emplacements suivant 2 A, 6 P, répartis sur chaque membre avec un minimum de un emplacement par membre.

Pinces :

Si, à la création du personnage, le robot dispose d'une épée solide interne, il peut pour 1 point de caractéristique améliorer la puissance de cette arme de 2, mais il perdra l'usage de la main. Si le robot décide d'avoir deux pinces à sa disposition, il doit simplement acheter une autre arme de corps à corps interne solide : 1 point de caractéristique est suffisant pour définir l'ensemble des armes corps à corps interne solide comme des pinces.).

Queue :

Pour 1 point, la queue du robot dispose de l'un des deux emplacements suivants : 1 A ou 2 P.

Serres :

Pour 1 point de caractéristique, le robot peut être doté de serres. Ces dernières ne prennent pas la place d'un périphérique, mais fournissent un bonus de +2 en Pu pour les dommages au corps à corps. Cette option ne peut être fixée que sur les jambes.

Trompe :

Pour 1 point, la trompe du robot dispose de l'un des 2 emplacements suivants : 1 A ou 2 P.

Liste de particularités professionnelles.

Accréditation :

Le robot a un rôle important dans la société et ses supérieurs lui font confiance. Cette position professionnelle lui a permis d'obtenir l'accès à certains lieux interdits aux autres robots. C'est au MJ de définir dans quelles zones sécurisées peut circuler le robot et quelles sont les codes qui permettent d'y entrer.

Acrobate :

Le robot est un vrai pro de la glisse. Même un agent corporatiste optimisé pour cela ne saurait pas « rider la wave » tel que lui. Pour toutes les cascades dangereuses qui disposent d'un minimum de « style » le robot réduit de 2pts la difficulté pour son jet. Cette compétence s'applique aussi à tous les autres sports à risques ou acrobatiques.

Affinité informatique :

réduit de 2 points les difficultés sur des jets d'informatique.

Affinité avec la machine :

toute tentative de réparation a une réduction de 2 points sur la difficulté.

Armé et dangereux :

le robot peut ajouter un emplacement de type A sur un de ses bras.

Arme sonore :

Les haut-parleurs du robot ont été améliorés pour produire de puissantes ondes de chocs. Le robot est équipé d'un canon sonore.

Artisanat :

Le robot sait comment traiter les matières premières simples, les synthétiques comme les biologiques. Il peut donc fabriquer avec l'aide de quelques appareils des objets de sa conception nécessaires aux autres robots.

Exemple : tissu, vêtement, peau synthétique...

Bloc personnel :

Le robot possède un bloc résidence dans l'une des nombreuses tours résidentielles construites par les robots. Son chez-lui, peut se trouver dans n'importe quelle ville sur terre, reste au MJ de valider sa propriété.

Beau parleur :

le robot peut réduire de 3 points la difficulté lors d'une discussion, d'une tentative de dissuasion ou de marchandage.

Boutique personnelle :

Exactement comme le bloc personnel, cette boutique disposée dans l'une des grandes villes du monde permet au robot de revendre ses marchandises. Il s'agit d'un petit local de 50 m² environ. Cette boutique peut très bien servir d'atelier

Cellule nucléaire 2250 :

la cellule principale du robot est particulièrement instable : l'énergie nucléaire qu'il utilise et le manque d'étanchéité transforme tout équipement qui lui est rattaché. Tout périphérique aux émanations létales énergétiques augmente de 2 points les bonus de Pu et gagne l'effet « énergétique ». De plus, si un robot de ce genre subit des dégâts importants au tronc et passe à 0 Ps, il sera considéré comme en autodestruction avec un bonus de +4. De plus, son explosion a le même effet que l'onde neutralisante de 10 mètres de diamètre pendant 3 tours. Si une telle situation se produit, ce robot ne pourra plus être reconstruit. Il est inutile de préciser que les radiations empêchent de tels robots de recevoir des informations par radio. Cette cellule donne un bonus de +5 en Pe.

Champs d'énergie amélioré :

tous les champs d'énergie et améliorations de champs de protection sont augmentés de 2 points.

Connectibilité :

Le robot est prédisposé à la connection. Son système interne est optimisé pour pouvoir se connecter à n'importe quel appareil ou robot, via toute une série de câblages et de connectiques universelles ou spécialisées. Le robot est considéré comme ayant une sorte de modularité mais uniquement utilisable pour la connection d'individu à individu ou d'individu à machine. Cette amélioration fournit un certain avantage en matière de piratage informatique rapproché et aussi d'échanges de données sécurisées.

Construit pour surfer :

Tous les add-ons de type M coûtent 1pt de moins. Cette réduction ne permet pas de réduire le prix d'un périphérique en dessous de 1pt.

Customisation :

le robot peut disposer d'un emplacement de périphérique de type S sur son tronc.

Empathie avec la machine :

le robot est capable de communiquer avec les I.A. de contrôle et d'assistance des machines. Cette capacité lui permet de prendre la place de l'I.A. et de contrôler la machine à distance : distance maximum 500 mètres. Il sera considéré comme en power down mais ne récupérera pas d'énergie; il ne dépensera que 5 Pe pour se connecter. Attention : il faut que la machine soit d'accord (que les canaux soient ouverts, que les codes soient corrects et qu'il n'y ait aucun dysfonctionnement). L'énergie dépensée sera uniquement celle de la machine et non celle du pilote. Si la machine tente d'empêcher l'intrusion (quand celle-ci est dotée d'une protection ou d'une intelligence), appliquez une difficulté équivalente à son niveau de protection et/ou à son score d'analyse x3. Un robot ne peut contrôler qu'une machine à la fois.

Fonctionnaire :

La législation, les codes juridiques et les différents jargons administratifs sont beaucoup moins complexes à décoder et à retranscrire pour ce robot. De plus, il dispose d'une base de données importante sur le fonctionnement administratif de l'établissement où il travaille. Toutes les difficultés ayant un rapport avec son établissement, la gestion des dossiers, et l'argumentation sur les règles législatives sont réduites de 2pts.

Fréquence apaisante :

la voix du robot est émise sur des fréquences qui calment les robots ou leur permet de « rêver ». Le robot peut réduire de 2 pts les difficultés de ses jets pour convaincre ou séduire.

Imperméabilité mentale :

le raisonnement du robot est hermétique et inflexible : il n'éprouve aucune émotion. En aucun cas ce robot ne pourra être affecté par des dérèglements de P.A.E. De plus, certains effets pervers des matières déraisonnables (ceux concernant l'influence sur l'esprit) ne pourront affecter ce robot.

Intelligence supérieure :

le robot dépense 1 Pe de moins sur un jet d'analyse lié à une science ou un domaine lié à sa profession, jusqu'à un minimum de 1 Pe.

Matériel de fonction :

Le robot a dès la fabrication de son personnage et sans coût particulier, de quoi faire son métier, comme un surf, des outils ou du matériel informatique portable et les vêtements qui vont avec. Attention Le MJ est toujours là pour distribuer ce genre de marchandises.

Manutentionnaire :

Le robot dispose d'une certaine habitude à la manutention et son système s'est vu amélioré pour l'exercice de ses fonctions. Pour toutes les actions qui nécessitent un transport de charge à la main ou un calcul de positionnement et de rangement, le robot bénéficie d'une réduction de 2 pts sur la difficulté.

Mécanicien :

Le robot a une connaissance particulière du fonctionnement des robots et des machines, il sait ce qui est utile et ce qui l'est moins. Cet avantage lui permet d'augmenter son efficacité de réparation. Il restaure autant de Ps sur un jet d'analyse, que la différence entre la difficulté proposée par le MJ et le résultat de ses dés. Cette opération prend 1 minute par Ps restauré.

Membre d'une équipe :

le robot est un agent corporatiste, il dispose des particularités automatiques de ces derniers.

Publicitaire :

Promouvoir, montrer, vendre, séduire. Vous êtes programmé pour ça. À chaque fois que vous vous retrouvez en situation de commerce ou en mode publicitaire, toutes les difficultés pour les jets sociaux sont réduites de 2pts.

Robot familial :

le robot est une ancienne machine au service des familles humaines : ses fonctions servent à entretenir les ménages. Ainsi, ce robot dispose des quelques accessoires suivants : aspirateur (bras et tronc), micro onde (tronc), téléphone, fax, répondeur, calculatrice, et toute sorte de petits matériels non létaux et en petite quantité. Un robot dispose de 6 capacités de ce genre: ces choix se font avec le MJ à la création du personnage.

Science des choses anormales :

vous disposez d'une légère connaissance des matières déraisonnables. Le MJ peut vous fournir quelques informations s'il le juge nécessaire et si l'occasion se présente.

Science des choses vivantes :

les choses vivantes et l'organisation atmosphérique n'ont plus de secret pour vous. Le MJ peut vous donner plus d'informations sur d'éventuels événements climatiques, organiques...

Stock :

tout bon commerçant se doit d'avoir un stock: équipements ou véhicules d'une équivalence énergétique maximum de 200.

Structure défensive :

les points de structure du robot augmentent de 5 points. Améliorer sa structure coûte 1 point d'expérience de moins, jusqu'à un minimum de 1.

Système d'exploitation dépassé :

le fonctionnement «cérébral» du robot est devenu une antiquité : aujourd'hui, aucun virus moderne ne peut affecter ce robot. Les virus ne peuvent interagir avec son programme d'un autre temps.

Symbiose mécanique :

le robot se connecte physiquement à son véhicule. Cette connexion réduit de 2pts toutes les difficultés qu'il va rencontrer durant le pilotage. De plus, le robot partage sa cellule d'énergie principale avec celle de la machine et peut puiser dans les deux réserves pour entreprendre des actions. Il ne peut pas utiliser d'autres fonctions que celles de la machine qu'il pilote.

Système sécurisé :

la difficulté du robot à être piraté est augmentée de 4 points.

Véhicule personnel :

le robot dispose d'un véhicule personnel civil, tel qu'une voiture, une camionnette ou une moto. Il peut si le MJ l'accepte avoir autre chose, ou faire équipe avec un autre robot pour disposer d'un engin qui doit être piloté à plusieurs.

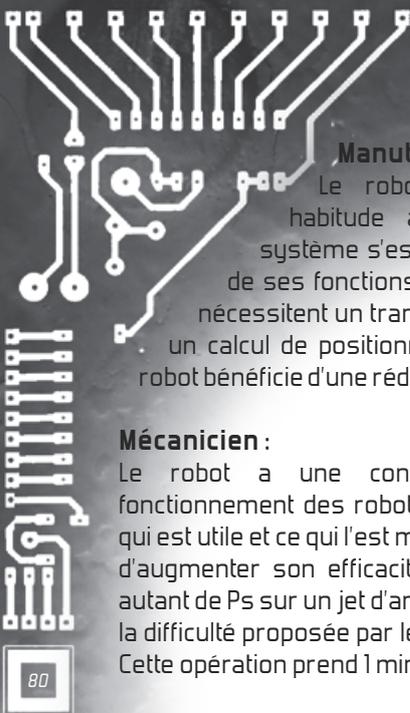
Les périphériques :

Les pages qui suivent regroupent l'ensemble des périphériques disponibles aux joueurs. Ils sont accessibles à tous les personnages, en respectant les oppositions corporatistes.

Pour connaître les autres limitations, reportez-vous au chapitre «fabrication de personnages».

Rappel : le coût en points indiqué ne concerne que la création du personnage.

Si vous en êtes à la phase d'amélioration du personnage, le prix est doublé.



Périphériques distribués par A.D.D.

Nom du périphérique	Capacité	Coût	Type
Champ anti-corrosion	Cette protection annule l'effet de corrosion des projectiles ou des milieux acides.	1 pt	C
Continuité corrosive	Cette puce procure au <i>projecteur d'acide</i> la possibilité de rester allumé après un tir pour dissoudre une zone. Pour 2 Pe, le personnage peut refaire un jet de précision passif comme s'il faisait un nouveau tir.	2 pts	P
Émetteur de gravité	Cette balise grosse comme la main permet de créer un nouveau vecteur de gravité. Ce dernier est plus fort que le vecteur terrestre et le remplace, jusqu'à sa désactivation par son contrôleur (commandes vocales ou radios) ou sa destruction. Il doit être fixé sur une structure solide : quand il n'est pas fixé, il ne fonctionne pas. L'activation de l'émetteur coûte 3 Pe.	3 pts	E
Graviton	Arme de tir : portée : 25 mètres pu : +3 m : -2 Effet spécial : la cible doit faire un test de Pu contre (Pu de l'utilisateur x2) ou se voir attirée par le projectile, en plus de perdre 2 Pe. Le projectile reste actif deux tours avant de regagner automatiquement le canon. À chaque tour, la victime peut tenter un nouveau test de Pu afin de se libérer du graviton : si elle échoue, elle reste clouée sur le projectile, et perd 2 PE. De plus, tout objet métallique de petite taille se trouvant à proximité peut être attiré par le graviton. Le graviton est un projectile qui peut être dévié par un tir ou attrapé par un autre robot.	3 pts	A
Magnéton	Puce fixée uniquement dans la main : en fonction des Pe dépensés par le robot, celui-ci est capable d'amener vers lui par magnétisme un objet métallique. Poids inférieur ou égal à 1 : 2 Pe (dans certains cas, 1 Pe suffit). Poids compris entre 1 (exclus) et 3 (inclus) : 3 Pe. Poids supérieur à 3 : 4 Pe (et ainsi de suite de 5 en 5). La portée est de 4 mètres et améliorable de 1 mètre pour 1 Pe (sans limitation). Maintenir l'effet du magnéton coûte 1 Pe par tour. Attention : en certaines circonstances, il se peut que l'effet du magnéton soit différent (poids, taille, frottement, distance de la cible, conditions climatiques...). Dans ce cas, c'est au MJ de décider des circonstances d'effet.	3 pts	P
Projecteur d'acide	Arme de tir : portée : 30 mètres Pu : +4 m : -2 Effet spécial : <i>corrosion</i>	3 pts	A
Puce de rétention magnétique	Puce visant à améliorer les effets du magnéton ou du graviton. Elle donne à un robot la capacité de retenir la cible à distance, tout en l'attirant par magnétisme vers l'équipement amélioré. Cela a pour effet de maintenir les objets en suspension ou de les bloquer alors qu'ils se dirigent vers vous. Activation : 1 Pe par tour. Pour 1 Pe supplémentaire, il est possible de repousser la cible, si cette dernière est sous l'effet du magnéton au moins pendant 1 tour. Pour connaître la distance parcourue en mètres, déduisez de votre Pu le poids de la cible. Si cette portée est négative, elle est considérée comme égale à 0. Augmenter cette portée de 1 mètre coûte 1 Pe. Pour une portée négative, vous devez dépenser de l'énergie jusqu'à ce que la portée devienne positive.	2 pts	P
Structure anti-pression	La carcasse du robot est spécialement conçue pour résister aux zones de faibles ou de fortes pressions : le robot ne subit aucun dommage lorsqu'il se trouve en altitude ou sous l'eau.	1 pt	G
Système d'adhérence totale	Ce système permet au robot de toujours rester accroché, quelque soit la situation. Il n'effectue pas de test de Pu quand une arme doit le clouer au sol ou l'attirer. Il peut aussi rester suspendu à un plafond. Une fois activé il est impossible de courir et la vitesse d'accélération du robot est réduite à 20km/h (ou moins si elle est déjà inférieure). Activer ce périphérique coûte 1 Pe. Se fixe uniquement sur les jambes.	2 pts	M

Périphériques distribués par Celcium Hight

Nom du périphérique	Capacité	Coût	Type
Burning Cell	Cette cellule d'énergie unique remplace la cellule d'énergie principale du robot. Elle fournit une énergie équivalente à la précédente, mais sa haute instabilité et l'intense chaleur qu'elle produit donne l'avantage suivant : tout équipement offensif émettant un rayonnement énergétique simple (buster, arme énergétique...) ou n'étant pas une arme à effet contraire (congélation) obtient l'effet combustion. Si une arme avec l'effet combustion est fixée sur cette cellule, le robot est considéré comme ayant l'add-on amélioration d'effet : combustion. Cependant, chaque utilisation de ces équipements améliorés coûte 1 point d'énergie de plus qu'à l'habitude. Cette cellule améliore aussi de 5 points le score de Pe du robot.	3 pts	B*
Capteurs thermiques	Le robot est muni de capteurs qui lui permettent de se réalimenter ou de recharger ses cellules d'énergie ou ses boucliers, ceci dans des milieux aux températures très élevées. Il récupère un Pe par tour et ne peut pas utiliser d'autres périphériques.	1 pt	P
Continuité incandescente	Cette puce procure au lance-flammes la possibilité de rester allumé après un tir pour incendier une zone. Pour 2 Pe, le personnage peut refaire un jet de précision passif comme s'il faisait un nouveau tir.	2 pts	P
Imperméabilité thermique	Le robot dispose d'une structure renforcée et d'un alliage, particulièrement résistants aux conditions climatiques. Ce périphérique protège des chaleurs extrêmes et permet au robot de se déplacer sans aucune difficulté, mais de façon un peu surréaliste, dans les matières en fusion (lave, métaux...). De plus, il est évident que la <i>combustion</i> ne l'affecte pas.	2 pts	G
Incinérateur	Lorsque le robot déclenche ce périphérique, un champ de force circulaire, de 10 mètres de diamètre, se crée au niveau du sol autour du robot. Ce dernier émet une forte température qui inflige des dommages et peut enflammer ceux qui se trouvent dans le champ. Toutes les cibles couvertes par le champ font un test de <i>combustion</i> et subissent des dommages égaux à la Pu du robot. Coût d'activation : 3 Pe. Garder l'activation coûte 1 Pe par tour. Ce périphérique n'est pas une arme, donc il ne peut pas être amélioré grâce aux points d'expérience.	3 pts	C
Lance-flammes	Arme de tir : portée : 25 mètres Pu : +4 m : -2 Effet spécial : <i>combustion</i>	3 pts	A
Protection anti-chaleur	Un champ de protection thermique protège le robot des effets de la <i>combustion</i> .	1 pt	P
Structure incendiaire	Le blindage du robot est couvert de multiples orifices : lorsque ces derniers s'activent, des flammes en jaillissent et peuvent enflammer les objets à leur contact. Coût de tentative de <i>combustion</i> (limitée à une par tour) : 2 Pe. Attention : si l'utilisateur n'est pas protégé, il peut aussi prendre feu.	3 pts	G



Périphériques distribués par Celerity Group

Nom du périphérique	Capacité	Coût	Type
Aérodynamisme	Cette amélioration permet au robot de se rendre plus efficace pendant ses acrobaties aériennes ou au sol. Ainsi, ce type d'action lui coûte 1Pe de moins. De plus il réduit de 3pts les difficultés pour être repoussé par du souffle.	3 pts	G
Aile	Le robot dispose d'une paire d'aile ou d'aileron qui lui permettent de voler	3 pts	S*
Armure répulsive	L'armure du robot est couverte de «ventilateurs» ou propulseurs. Ces derniers peuvent créer une sorte de courant d'air autour du robot lui permettant, soit de renouveler l'air autour de lui (1 Pe), soit de réduire la vitesse d'un adversaire de 1 point au corps à corps (1 Pe d'activation + 1 Pe tous les 2 tours) ou encore de repousser un adversaire ou un objet. Le robot qui subit cet effet doit faire un test de Pu dont la difficulté est égale à la Pu x3 de l'utilisateur du périphérique. Si il échoue, Il sera repoussé sur une distance égale à la Pu x2 de l'utilisateur - le poids de la victime. Cette action coûte (2Pe).	3 pts	G
Canon sonique	Arme de tir : portée : 60 mètres. Contrairement aux autres armes, celle-ci ne se base pas sur la Pu pour calculer sa force, mais sur le score de Vi. Elle a le profil suivant : Vi : + 2 m : -1 Effet spécial : aucun.	3 pts	A
Lance-tornado	Arme de tir : portée : 100 mètres Pu : +3 m : -2 Effet spécial : cette arme propulse des colonnes d'air qui forcent la cible à faire un test de Pu pour ne pas tomber, la difficulté étant la Pu x 2 du tir.	3 pts	A
Propulseurs horizontaux Propulseurs verticaux	Le robot est capable de parcourir une distance d'une dizaine de mètres verticalement ou horizontalement en quelques secondes par impulsion en utilisant ces propulseurs. L'activation des propulseurs fait perdre 1 Pe et augmente de 1 pt le facteur de charge avec une accélération supplémentaire de 80 km/h (ce bonus de vitesse ne compte pas dans l'impact). Attention : il s'agit de deux périphériques différents.	2 pts 2 pts	M M
Puce de célérité	Lors des jets d'initiative, le robot lance deux dés et garde celui de son choix. Se fixe uniquement sur la tête.	2 pts	P*
Puce de propulsion	Cette puce s'implante uniquement sur un <i>propulseur vertical, horizontal ou sustentateur aérien</i> . Elle permet de lui donner une capacité de propulsion manquante (peut se combiner plusieurs fois pour obtenir les 3 moyens de propulsion).	1 pt	P
Réacteur	Il s'agit d'un propulseur de longue distance : ce périphérique permet au robot de voler mais ne lui permet pas les vols stationnaires durables. L'activation des réacteurs coûte 2 Pe et le maintien de ceux-ci pour un vol coûte 1 Pe par tour. Le réacteur augmente de 2 points le facteur de charge. Les réacteurs peuvent rester activé sans coût supplémentaire. Le robot gagne un bonus de vitesse non compris dans le bonus d'impact de : + 200 km/h.	3 pts	M
Rétrofusée	Le robot peut relancer un de ses dés pour une action acrobatique, sans dépenser d'énergie. De plus, il ne dérive pas en l'absence de gravité et peut se diriger.	2 pts	M
Sustentateur aérien	Permet au robot de se maintenir debout dans les airs. Il peut se déplacer horizontalement (et toujours debout) comme s'il était au sol. L'activation de ce périphérique coûte 2 Pe (+1 tous les deux tours). Attention : les propulseurs sont juste assez puissants pour soutenir le robot et ne permettent pas de s'élever, mais juste un atterrissage en douceur.	2 pts	M
Téléportation	Permet le déplacement instantané du robot dans la direction qu'il souhaite, jusqu'à un maximum de 10 mètres. Chaque téléportation coûte 4 Pe, et elle compte comme le déplacement du robot pour le tour. Une fois la téléportation entreprise, le robot peut entreprendre normalement une action.	4 pts	S

Périphériques distribués par Crux Corporation

Nom du périphérique	Capacité	Coût	Type
Bombe corporelle	Arme de tir : Pu : +10 m : -20 Effet spécial : affecte tout ce qui se trouve à portée, l'activation coûtant 3 Pe. L'utilisateur n'est pas affecté par cette arme. La zone d'effet est de 5 mètres.	3 pts	S*
Canon à photons	Arme de tir : portée : 200 mètres Pu : +3 m : -1 Effet spécial : peut faire un deuxième tir ce tour-ci pour 2 Pe de moins.	3 pts	A
Canon à protons	Arme de tir : portée : 40 mètres Pu : +2 m : -2 Effet spécial : <i>énergétique</i> (robots de la Crux Corp uniquement).	3 pts	A
Capteur lumineux	En présence de lumière, le robot peut recharger ses cellules d'énergie. Il récupère un Pe par tour, mais ne peut pas utiliser d'autres périphériques.	2 pts	P
Rayonnement	Le rayonnement, dérivé de la vieille grenade aveuglante, permet de perturber les senseurs des robots en présence, en émettant un puissant flash de lumière pendant quelques secondes. De plus, le flash force les robots surpris à faire un jet de détection passif (diff : Pu x 3) ou à rester ébloui 1 D6 tours (2 D6 pour ceux en vision nocturne). Son activation coûte 2 Pe, sa portée est de 5 mètres.	2 pts	P*
Permutation lumineuse	Donne la capacité <i>énergétique</i> à une arme de corps à corps ou à une arme de tir dont les munitions sont faites d'énergie.	2 pts	P

Périphériques distribués par Dark Industry

Nom du périphérique	Capacité	Coût	Type
Bombe noire	Génère une sphère d'obscurité de 5 mètres de diamètre autour du robot, plongeant les robots dans une obscurité semblable à la nuit. Il est impossible pour des robots venant de l'extérieur de l'éclairer, mais il est possible pour des robots à l'intérieur de s'éclairer. Cet effet peut subir les ralentissements du <i>texturateur d'ombre</i> . Activation : 2 Pe, puis 1 Pe tous les deux tours.	2 pts	P*
Canon à électrons	Arme de tir : portée : 40 mètres Pu : +2 m : -2 Effet spécial : <i>énergétique</i> (robot de Dark Industry uniquement).	3 pts	A
Capteur solaire inversé	Permet au robot de recharger ses cellules d'énergie en l'absence totale de lumière. Il récupère un Pe par tour, mais ne peut pas utiliser d'autres périphériques.	2 pts	P
Contrôle temporel	Arme de tir : portée : 10 mètres Pu : n/a m : -10 Effet spécial : Cette arme au fonctionnement inconnu arrive à ralentir les déplacements moléculaires dans une zone restreinte autour du lanceur (ce qui donne l'impression d'un arrêt temporel). Seul le lanceur est immunisé, ainsi que tout autre robot équipé de la même arme (robot de Dark Ind uniquement). L'aire d'effet est de 5 mètres autour de son utilisateur.	4 pts	A*
Immunité temporelle	Ce périphérique protège des effets du <i>contrôle temporel</i> .	1 pt	P*
Projecteur d'ombre	Permet au robot de se camoufler dans l'ombre, en absorbant la lumière qui pourrait le faire apparaître. Utiliser cette capacité coûte 2 Pe, et 1 Pe tous les 2 tours.	2 pts	C
Texturateur d'ombre	D'une rareté équivalente au <i>contrôle temporel</i> , le texturateur d'ombre est une arme qui rend «adhésives» les zones d'ombre produites par la cible touchée par le tir. Portée : 20 mètres Pu : +2 m : -3. L'arme ne fonctionne pas sur des objets de plus de 6 m ³ de volume. <i>Augmentation de durée</i> : la durée de l'effet peut être augmenté pour 2 Pe par tour. L'effet adhésif ne se transmet pas aux autres ombres que l'ombre de la cible touche. Pour se dégager, les cibles peuvent effectuer un jet de Pu où la difficulté est égale à la Pu de l'arme x 2 (arme + robot), robot de Dark Industry uniquement.	4 pts	A*

Périphériques distribués par Heavy Company

Nom du périphérique	Capacité	Coût	Type
Amélioration de bouclier énergétique	Cette puce augmente l'efficacité d'absorption du bouclier de +2. Il peut être cumulé avec d'autres améliorations de bouclier.	1 pt	P
Amélioration de guidage	Permet aux munitions disposant du système de guidage de changer le type de signature qu'elles vont suivre en l'une des suivantes : énergétique, mouvements ou sons (toutes les signatures doivent être achetées séparément, mais peuvent être combinées sur le périphérique sans occuper de place supplémentaire).	1 pt	P
Armure supérieure	Donne au robot un bonus de +2 en Blind.	2 pts	G
Bouclier énergétique	Donne au robot une valeur d'armure ablative de +6 ; celle-ci pourra se recharger avec des Pe jusqu'à sa valeur initiale.	3 pts	C
Bouclier solide	Permet au robot de se protéger derrière une structure métallique portable semblable à un bouclier. Blind : 12. Si les dommages infligés sont supérieurs à 12 et que le robot a réussi à bloquer, le bouclier sera alors détruit et le robot subira les dommages restants.	2 pts	E
Compensateur de recul	Annule l'effet du <i>recul</i> des armes lourdes de 3 points.	1 pt	P
Extenseur de bouclier	Ce périphérique fonctionne comme l' <i>extenseur de portée circulaire</i> , mais concerne les <i>boucliers énergétiques</i> et toutes leurs améliorations.	1 pt	P
Lance-missiles	Arme de tir : portée : 10 km Pu : +5 m : -2 Effet spécial : <i>projectile, recul</i> .	3 pts	A
lentille missile (ou K.E. device)	Il s'agit d'un adaptateur de réserve de missiles. Permet, comme le <i>lance-puce</i> , de modifier le type de missile lancé. Ainsi, au début de missions, le robot doit sélectionner les missiles qu'il peut lancer et, ainsi, leur donner les effets suivants : <i>combustion, explosion, corrosion, congélation ou électrocution</i> .	2 pts	P
Munitions à tête chercheuse	Les tirs d'un lance-missiles se dirigent plus facilement vers leur cible, en suivant leur signature thermique. Les projectiles de l'arme améliorée bénéficient d'un bonus de 4 points sur leur jet pour toucher. Cependant, ce bonus disparaît si le tir est effectué en mouvement sans <i>compensateur de recul</i> . Ce périphérique ne peut être pris qu'une fois par lance missile.	3 pts	P
Munitions EMP	Ces missiles annulent temporairement les périphériques d'un robot touché ou dérèglent le matériel informatique, le rendant inutilisable un court instant. Ces munitions sont incluses dans le lance missiles et peuvent être utilisées à la place d'un tir normal. Elles peuvent atteindre la même portée, ne font pas de dommages supplémentaires (Pu +0) et coûtent 3m de plus. La cible perd l'usage de ses périphériques pendant 1 tour.	3 pts	P
Panier à missiles	Cette option transforme le lance missile de la façon suivante : Arme de tir : portée 800 mètres Pu : +3 m : -4 Effet spécial : il est possible de lancer toutes les munitions durant le même tour, pour 1pe par tirs supplémentaires. Tous les jets pour toucher en dehors du premier, sont passifs. le malus de recul est doublé pour ce périphérique. <i>recul, projectile</i> .	3 pts	-*
Réfecteur	Cette puce améliore le <i>bouclier énergétique</i> . Le projectile non solide, percutant le bouclier, sera dévié dans une direction aléatoire déterminée par le MJ et pourra affecter une autre cible. <i>Attention</i> : le tir, même s'il est dévié, affecte la cible et les dommages sont déduits du <i>bouclier énergétique</i> .	1 pt	P
Répulseur	Se fixe sur un <i>bouclier énergétique</i> . Au corps à corps, l'adversaire doit faire un test de Pu à chaque attaque pour ne pas être repoussé. La difficulté du test est équivalente la valeur d'énergie restante au bouclier x 2 (avant application des dégats).	2 pts	P
Stabilisateurs	Se fixe sur le <i>compensateur de recul</i> (au niveau des jambes) et annule en totalité l'effet du <i>recul</i> .	1 pt	P

Périphériques distribués par I.B.S.

Nom du périphérique	Capacité	Coût	Type
Absorption d'énergie	Il s'agit d'une arme de corps à corps Pu+2 qui fait perdre des Pe à la place des Ps. Les Pe perdus sont automatiquement transférés dans une cellule d'énergie ou utilisés avec un autre système. Si aucune utilité ne leur est trouvée, les Pe sont quand même déduits de la victime mais ne sont pas récupérables. Aucune arme ou particularité ne peut améliorer l'effet de ce périphérique.	3 pts	A*
Amélioration de glace	Augmente la puissance défensive de la <i>glace</i> , mise en place, d'1 niveau.	1 pt	-
Brise-glace	Permet de détruire les protections mises en place sur un réseau informatique. (voir : piratage informatique)	2 pts	P
Camouflage :	Permet de devenir imperceptible par les moyens suivants :		
-auditif	<u>Insonorisation</u> : le robot n'émet plus de sons.	2 pts	P
-énergétique	<u>Structure isolante</u> : les radiations internes émis par le robot sont invisibles.	2 pts	P
-olfactif	<u>Émission olfactive réduite</u> : le robot devient complètement inodore.	1 pt	P
-vibration	<u>Compensateur de vibrations</u> : les vibrations et le déplacement des masses d'air que le robot génère sont imperceptibles par les capteurs de mouvements.	1 pt	P
-visuel	<u>Champ de camouflage</u> : le robot peut se rendre invisible grâce à un champ énergétique qui dévie la lumière. Se rendre invisible fait perdre 2 Pe puis 1 Pe consécutif tous les 2 tours.	3 pts	C
-thermique	<u>Isolation thermique</u> : Le robot peut feindre des changements de température de sa structure. L'utilisation du champ fait perdre 1 Pe.	1 pt	P
Capsule d'injection	Puce de stockage étanche, permettant de conserver jusqu'à 2 virus informatiques (voir la liste de virus, chaque virus coûtant 2 points).	1 pt	P
Contaminateur	Permet d'injecter à une cible un des virus disponibles dans la <i>capsule d'injection</i> . Pour cela, il suffit de réussir à la toucher au corps à corps.	2 pts	A*
Contrôle informatique	Le robot dépense 1 Pe de moins lors d'un jet d'analyse en informatique. De plus, il réduit la difficulté de 2 points pour ce test.	2 pts	P*
Décrypteur	Permet de capter les émissions d'ondes radio et de les décrypter pour en connaître la source (diff 9), la cible (diff 9) ou le contenu (diff 15) avec un jet de détection réussi.	2 pts	D
Glace	Donne une sécurité aux fonctions informatiques du robot. Empêche l'intrusion de pirate dans son système. Niv 1 (voir règles de piratage informatique).	2 pts	P
Lance-puces	Arme de tir : portée : 80 mètres Pu : +0 m : -2. Effet spécial : voir <i>liste des puces</i> .	3 pts	A
Scanner	Ce périphérique permet de connaître les particularités d'un robot, en effectuant un jet de détection avec les difficultés suivantes : - connaître la corporation d'origine : 4. - connaître son nombre de périphériques : 6. - connaître les périphériques d'une localisation : 12. - connaître tous les périphériques : 18. D'autres difficultés peuvent être proposées en fonction de la demande du joueur. La portée du scanner est de 15 mètres, le scan durant un tour complet.	3 pts	D
Système de brouillage	Ce champ d'énergie, lorsqu'il est activé, permet de brouiller la plupart des communications (si l'on en connaît la fréquence), ainsi que les systèmes de détection et de guidage. Coût d'activation : 3 Pe. La portée du champ est de 20 mètres. Attention ce champ reste actif jusqu'à un arrêt volontaire de son utilisateur.	3 pts	C
Système immunitaire	Permet de stocker jusqu'à 3 antivirus. (voir la liste des antivirus, chaque antivirus coûtant 1 point)	1 pt	P

Périphériques distribués par I.E.D.

Nom du périphérique	Capacité	Coût	Type
Accélérateur de cadence	Quand cette puce est activée, les attaques au corps à corps entreprises sans arme sont beaucoup plus rapides. Vous pouvez attaquer deux fois par tour. Chaque attaque coûte 1 Pe de plus.	3 pts	P*
Amélioration énergétique	Permet d'ajouter l'un des effets suivants à une arme <i>énergétique</i> : <i>combustion</i> , <i>congélation</i> , <i>électrocution</i> . Ces effets ne peuvent être combinés.	2 pts	P
Armure épineuse	L'armure épineuse permet de rajouter aux dommages qu'il inflige, son score de blindage lors lorsque le personne charge ou est chargé.	2 pts	G
Avant-bras renforcés	Les bras du robot peuvent parer les attaques au corps à corps comme s'il était armé. Un robot qui dispose d'un générateur énergétique peut parer des armes <i>énergétiques</i> . Ce périphérique occupe un emplacement de puce par bras.	1 pt	2P
Combat à main nue	Permet au robot de connaître diverses techniques de combat à mains nues. Quand il est au contact et sans arme de corps à corps, il peut, soit faire perdre 1pt de Pr jusqu'à la fin du combat à son adversaire, soit augmenter sa Pu de 2pts. Il est impossible de réduire la Pr en dessous de 1	3 pts	P*
Coordinateur d'arme	Cette puce donne la possibilité d'utiliser une arme de corps à corps en plus du nombre autorisé par le score de vitesse. Exemple : un robot avec le double d'initiative pourra activer 3 armes de corps à corps au lieu de 2. Elle donne donc deux attaques à un robot qui possède deux armes de contact.	2 pts	P*
Épée interne ou externe solide ou énergétique	Arme de corps à corps : Pu : +4. Arme de corps à corps : Pu : +4 Effet spécial : <i>énergétique</i> .	2 pts 3 pts	A, E A, E
Faux externe solide ou énergétique	Arme de corps à corps : Pu : +8 initiative : -2. Arme de corps à corps : Pu : +8 initiative : -2 Effet spécial : <i>énergétique</i> . Chaque attaque avec la faux fait perdre 2 Pe supplémentaire à son utilisateur. La faux se manie à deux mains.	3 pts 4 pts	E* E*
Fléau interne ou externe solide	Arme de corps à corps : Pu : +8 initiative : -1 (au premier tour de corps à corps). Pu : +3 initiative : -1 (pour la suite du combat).	2 pts	A, E
Fouet interne ou externe solide ou énergétique	Arme de corps à corps : Pu : +2 initiative : +2. Arme de corps à corps : Pu : +2 initiative : +2 Effet spécial : <i>énergétique</i> .	2 pts 3 pts	A, E A, E
Générateur d'effet	Un champ d'énergie est produit autour des poings du robot et fournit l'un des effets suivants à ses attaques à mains nues : <i>combustion</i> , <i>électrocution</i> , <i>congélation</i> . Ces effets ne peuvent pas être combinés.	2 pts	P
Générateur énergétique	Le robot produit un champ énergétique autour de ses poings : ses attaques à mains nues auront l'effets <i>énergétiques</i> . (bras uniquement)	2 pts	P
Hache interne ou externe solide ou énergétique	Arme de corps à corps : Pu : +5 initiative : -1. Arme de corps à corps : Pu : +5 initiative : -1 Effet spécial : <i>énergétique</i> .	2 pts 3 pts	A, E A, E
Lance interne ou externe solide ou énergétique	Arme de corps à corps : Pu : +3 initiative : +1. Arme de corps à corps : Pu : +3 initiative : +1 Effet spécial : <i>énergétique</i> .	2 pts 3 pts	A, E A, E
Lance-lames	Arme de tir : portée : 150 mètres Pu : +3 m : -1 Effet spécial : <i>projectile</i> .	2 pts	A
Marteau interne ou externe solide ou énergétique	Arme de corps à corps : Pu : +6 initiative : -2. Arme de corps à corps : Pu : +6 initiative : -2 Effet spécial : <i>énergétique</i> .	2 pts 3 pts	A, E A, E
Sabre interne ou externe solide ou énergétique	Arme de corps à corps : Pu : +4. Arme de corps à corps : Pu : +4 Effet spécial : <i>énergétique</i> . Le sabre réduit de 1 point le blindage de la cible lors du calcul de ses dégâts	3 pts 4 pts	A, E A, E

Périphériques distribués par Source

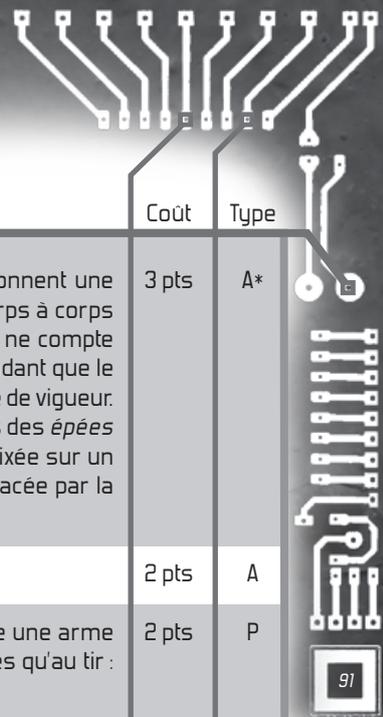
Nom du périphérique	Capacité	Coût	Type
Alternateur laser	Cette puce permet d'altérer le rayonnement d'un canon laser : au lieu d'émettre un tir unique, ce dernier peut émettre un rayon continu qui infligera ses dommages à chaque tour avec la possibilité de «couper» (voir les règles de coups critiques). Cependant, un jet de Pr passif est nécessaire pour garder la cible en joue (la difficulté reste la même que celle de la cible). Garder l'alternateur en fonction réduit la portée à 10 mètres et coûte 2Pe chaque tour.	2 pts	P
Augmentation d'intensité	Cette puce augmente la perte d'énergie, infligée à un adversaire par un effet d' <i>électrocution</i> d'un périphérique, de 1Pe.	1 pt	P
Canon à décharge électrique	Arme de tir : portée : 30 mètres Pu : +4 m : -2 Effet spécial : <i>électrocution</i> .	3 pts	A
Canon laser	Arme de tir : portée : 2 km Pu : +4 m : -2 Effet spécial : aucun.	3 pts	A
Carcasse électrifiée	La carapace du robot peut provoquer de fortes décharges électriques à une autre structure métallique non protégée. Si quelque chose de métallique touche le corps du robot, celle-ci peut subir des dommages électriques (voir règles des effets), pour une dépense de 2 Pe par tentative d' <i>électrocution</i> (limitée à une par tour). Attention : si l'utilisateur n'est pas protégé, ce dernier peut aussi être électrocuté.	3 pts	G
Contre-mesure	Il s'agit d'un assistant au tir défensif. Lors des jets d'interception d'armes à projectiles solides, le robot gagne un bonus de +4. Ce système ne fonctionne que contre les projectiles solides de taille raisonnable : missiles, lames, robots...	2 pts	D
Décharge électrique	Fonctionne exactement comme le périphérique «incinérateur», mais inflige les effets d' <i>électrocution</i> .	3 pts	C
Guidage laser	Pour un coût de 2 Pe, permet au robot de refaire un jet pour toucher avec un tir de missile raté. Le nouveau jet est alors passif, et subit un malus de +4.	2 pts	P*
Rayon ruban	Arme de tir : portée : 50 mètres Pu : +2 m : -2 Effet spécial : la cible doit tenter un test de Pu pour se libérer du rayonnement magnétique, la difficulté étant la Pu de l'arme (robot + arme) x 2. Si ce test échoue, la cible est immobilisée pour le restant du tour et devra tenter un test pour se libérer à chaque tour. Des périphériques d'amélioration de Pu sont utilisables contre le rayonnement, mais pas des armes. Le rayon ruban est considéré comme une arme laser.	3 pts	A
Rechargement électrique	Le robot est capable de convertir l'énergie électrique pour se réalimenter ou recharger ses cellules d'énergie ou ses boucliers. Tant qu'il reste branché, il regagne 1Pe par tour et ne peut pas utiliser d'autres périphériques.	1 pt	P
Spark canon	Arme de tir : portée : 150mètres Pu : +5 m : -3 Effet spécial : aucun.	3 pts	A
Système non-conducteur	Tous les composants métalliques de la structure de ce robot ont été renforcés pour annuler les effets de l' <i>électrocution</i> .	1 pt	G
Transferts d'énergie	Permet au robot de transvaser une valeur de bouclier ou d'énergie, issue de sa réserve, dans une autre. Les munitions laser peuvent être rechargées ou déchargées de cette manière.	3 pts	P*

Périphériques distribués par Sub Zero Exploration

Nom du périphérique	Capacité	Coût	Type
Canon à glace	Arme de tir : portée : 150 mètres Pu : +5 m : -3 Effet spécial : aucun.	3 pts	A
Carapace polaire	De nombreuses cavités recouvrent le robot : lorsqu'elles sont activées, elles émettent de l'azote liquide (ou tout autre gaz «froid») qui peut entraîner la congélation des structures entrant en contact avec elle. L'activation coûte 2 Pe par tentative. Attention : si l'utilisateur n'est pas protégé, il peut geler.	3 pts	G
Champ frigorifiant	Fonctionne de la même manière que le périphérique «incinérateur», mais inflige les effets de la <i>congélation</i> .	3 pts	S
Continuité polaire	Cette puce procure au Freezer la possibilité de rester allumé après un tir pour congeler une zone. Pour 2 Pe, le personnage peut refaire un jet de précision passif, comme s'il faisait un nouveau tir.	2 pts	P
Freezer	Arme de tir : portée : 25 mètres Pu : +3 m : -2 Effet spécial : congélation.	3 pts	A
Frost engineering	Cette cellule d'énergie unique remplace la cellule d'énergie principale du robot. Elle fournit une énergie équivalente à la précédente, mais sa haute instabilité et le froid intense qui émane d'elle donne l'avantage suivant : tout équipement offensif émettant un rayonnement énergétique simple (buster, arme énergétique...) ou n'étant pas une arme à effet contraire (combustion) obtient l'effet congélation. Si une arme avec l'effet congélation est fixée sur cette cellule, elle est considérée comme ayant l'effet d'amélioration d'effet : congélation. Cependant, chaque utilisation de ces équipements améliorés augmente alors de 1 point la dépense d'énergie. Cette cellule améliore de 5 points l'énergie du robot.	3 pts	B*
Mobilité polaire	Le robot est équipé d'un ensemble de systèmes et de fonctions motrices : comparables à des raquettes et de multiples crochets, ils lui permettent de se déplacer aisément en milieu polaire. De plus, l'escalade des glaciers se fera avec beaucoup moins de difficultés.	1 pt	M
Puce de protection au froid	Un composant électronique génère un champ de protection contre les températures très basses et protège aussi des effets de la congélation.	1 pt	P

Périphériques distribués par les corporations indépendantes

Nom du périphérique	Capacité	Coût	Type
Accélérateur	Améliore de 75 km/h la vitesse maximale du robot. De plus, elle augmente de 2 points sa difficulté pour être touché au tir.	2 pts	M
Accélérateur de Cadence tir de Buster (A.C.B.)	Permet à un buster de faire un tir de plus (ou de lancer une charge mise en réserve supplémentaire) par tour. Avec une dépense normale de munitions et d'énergie.	2 pts	P
Adaptateur	Ce périphérique ne prend pas de place particulière, mais modifie le type d'un autre périphérique en type B, C ou D. Attention : seuls les périphériques de type B, C ou D peuvent être modifiés.	1 pt	-
Add-on de rangement	Fournit deux emplacements de périphérique de type E supplémentaires.	1 pt	P
Amélioration de senseurs	Le robot gagne un bonus de +1 en Det.	2 pts	P*
Amélioration des processeurs	Le robot gagne un bonus de +1 en An.	2 pts	P*
Armure supplémentaire	Le robot gagne un bonus de +1 en Blind.	2 pts	P*
Augmentation d'énergie	+ 5 points d'énergie (tronc, épaules, et jambes uniquement).	1 pt	P
Augmentation de force	Le robot gagne un bonus de +1 en Pu.	2 pts	P*
Augmentation des munitions	La réserve de munitions de l'arme augmente de +10.	1 pt	P
Augmentation de précision	Le robot gagne un bonus de +1 en Pr.	2 pts	P*
Augmentation de réflexe : - au tir - au corps à corps	Augmente la difficulté pour être touché au tir de 4 points. Augmente la difficulté pour être touché au corps à corps de 4 points. Ces deux périphériques ne peuvent être fixés que sur le tronc ou la tête.	1 pt 1 pt	P* P*
Augmentation de Structure	+5 en points de structure (tronc, épaule, et jambes uniquement).	1 pt	P
Augmentation de vitesse	Le robot gagne un bonus de +1 en Vi.	2 pts	P*
Autodestruction	Lorsque le robot atteint les 0 Ps, il peut enclencher son autodestruction (ou à n'importe quel autre moment). Les cellules qu'il contient explosent avec lui : il inflige des dégâts égaux à son total de Pe restant (cellules d'énergie additionnelles comprises) +6.	2 pts	S*
Balise interne améliorée	Augmente les capacités de la balise interne du robot (balise standard) et permet à celui-ci de se rendre sur n'importe quelle autre balise de téléportation tant qu'il y a accès et a ses coordonnées.	2 pts	P
Balise de téléportation	Le robot détient dans son système une balise de téléportation. Si d'autres robots en connaissent les coordonnées et disposent aussi d'une balise de téléportation (fixe ou mobile), ils peuvent se téléporter aux alentours de celui-ci.	2 pts	S
Bouclier boomerang	Ce bouclier d'énergie inflige des pertes d'énergie à ceux qui le frappent avec des armes à effets, au corps à corps. Pour chaque tranche de 4 points de dommages infligés (avant application du blindage), le robot perd 1 Pe supplémentaire. Le bonus d'un coup critique n'est pas pris en compte.	2 pts	C
Bouclier convertisseur	Ce bouclier peut transférer la moitié des dommages subis (arrondi à l'entier supérieur avant application de Blind) dans une cellule d'arme ou d'énergie non principale.	2 pts	C*



Périphériques distribués par les corporations indépendantes

Nom du périphérique	Capacité	Coût	Type
Bras hydrauliques	Les deux bras du robot contiennent des vérins hydrauliques, qui lui donnent une allonge pour le combat au corps à corps, équivalente à une épée. Au corps à corps ils ont ce profil : Pu +2 init +2. Faire remonter le vérin dure un tour, mais ne compte pas comme une action. Il est possible de se battre avec l'autre bras pendant que le premier se remet en place. Ce périphérique est incompatible avec la puce de vigueur. Un robot utilisant ce périphérique ne peut utiliser d'arme externe. Seules des <i>épées internes</i> peuvent être fixées sur ses bras. ATTENTION : si une épée est fixée sur un bras hydraulique, le robot perd l'usage de sa main, qui est alors remplacée par la lame	3 pts	A*
Buster	Arme de tir : portée : 200 mètres Pu : +2 m : -1 Effet spécial : aucun.	2 pts	A
Buster de corps à corps	Le <i>buster</i> est capable, de générer un faisceau court et coupant, comme une arme de corps à corps solide interne. Les dommages infligés sont les mêmes qu'au tir : bonus de Pu, effet particulier,...	2 pts	P
Caméra	Ce périphérique est une caméra articulée placé sur une zone du robot (bras, queue, épaule, pale...). Elle lui permet d'accroître son champ de vision.	1 pt	P
Canon à plasma	Arme d'artillerie : portée : 10 km Pu : +8 m : -4 Effet spécial : <i>combustion, explosion, recul, projectile</i> (et oui!), <i>peu fiable</i> .	3 pts	A*
Carapace multifonction	Puce rajoutant 1 G : si le robot dispose de 2 périphériques de type G, il devra choisir entre l'un ou l'autre et pourra les intervertir pendant son tour. Si l'échange est trop fréquent, elle peut engendrer une perte de Pe, à la discrétion du MJ (torse uniquement).	2 pts	P*
Cellule d'énergie additionnelle	Cette cellule permet de recharger rapidement la cellule d'énergie principale. Il faut la remplir pour qu'elle soit efficace (Pe : 20).	2 pts	B
Cellule de munitions	Idem, mais pour les munitions (m : 30).	2 pts	B
Cellule de restauration de structure	Cette cellule contient 40 Pe, et il faut la remplir entièrement pour que les nano-mécaniciens qu'elle contient soient alimentés. À n'importe quel moment, le robot peut l'activer : les nano-mécaniciens se mettent à réparer sa structure au coût de 1 Ps par 2 Pe. Une fois que tous les Pe de la cellule ont été dépensés, celle-ci devient inutilisable jusqu'à ce qu'elle soit complètement rechargée.	2 pts	B
Charge	Cette option permet d'augmenter la puissance d'un tir ou d'un coup en y concentrant la poussée ou l'énergie pendant 1 tour. L'arme gagne un bonus de +3 en Pu pour une dépense de 2 Pe et dépense 1 m de plus.	2 pts	P
Charge supplémentaire	Utilisable uniquement avec <i>charge</i> ; peut charger 1 tour de plus pour un bonus de +2 en Pu et une dépense de 1 m de plus.	1 pt	P
Compensateur de poids	Le compensateur réduit de 2 la caractéristique de poids. Cette modification entraîne la transformation des difficultés pour être touché. Attention : ce périphérique ne peut pas réduire le poids en dessous de -3.	1 pt	P
Compensateur de poids +	Remplace les effets du compensateur de poids par : le robot garde sa caractéristique de poids mais applique les modificateurs de vitesse et des difficultés pour être touché comme s'il avait 2pts en moins dans cette caractéristique.	1 pt	-
Déplacement sous-marin	Le robot ne connaît aucune difficulté pour ses déplacements sub-aquatiques.	1 pt	M
Déplacement souterrain	Une puissante tête de forage est fixée sur l'un des membres antérieurs du robot et lui permet de creuser. De plus, il peut s'en servir comme une arme de corps à corps avec un bonus de +2 en Pu.	2 pts	A



Périphériques distribués par les corporations indépendantes

Nom du périphérique	Capacité	Coût	Type
Deus Ex Machina	Un des plus mystérieux : il permet de générer temporairement de la matière. On pense qu'il fonctionne comme le <i>téléporteur personnel</i> , mais personne ne connaît l'emplacement de la balise et le périphérique lui-même ne peut être analysé. Pour 1 tour, le robot génère un cube de matière d'un volume de $1m^3$. Le bloc est fait d'une matière métallique dense d'un pds de 6 (voir règles de poids). Il apparaît devant la main du robot. Il est possible de le modifier de la façon suivante : <i>1m³ supplémentaire</i> : 1 Pe. <i>+1 au poids</i> : 1 Pe. <i>instable</i> : capable d'exploser au moindre contact «légal» : 2 Pe considérez-le alors comme une cellule de 15 unités pour chaque m^3 que fait le bloc (voir les règles d'explosion de cellule). <i>Un tour d'existence supplémentaire</i> : 2 Pe. <i>Activer le périphérique</i> : 3 Pe.	4 pts	S*
Drone	Le robot télécommande un drone autonome. Ce drone lui retransmet toutes les informations qu'il capte. Il dispose du même profil que le <i>drone de sécurité</i> . Les dépenses d'énergie sont déduites du score d'énergie du drone. Le robot qui le télécommande peut utiliser sa configuration au lieu de celle du drone.	2 pts	E
Drone amélioré	Augmente les capacités du drone en lui donnant 3 emplacements de périphérique parmi les suivants : A, B, C, D, M, 2 P, S. Il est possible de sélectionner plusieurs fois le même type d'emplacement. Par contre, ces choix sont définitifs.	1 pt	-*
Énergie interdite	Le robot détient dans une cellule étanche une faible quantité d'énergie interdite, qu'il peut libérer quand il le désire. Faites un jet de réaction dans la liste d'effets de l'énergie interdite et appliquez les effets et les règles de cette section. Le robot peut réactiver cette cellule à chaque tour s'il le peut. L'activation du périphérique n'est pas comptée comme une action : le robot peut donc se servir des effets fournis par l'énergie pendant le tour. Des options supplémentaires sont accessibles à son acquisition. Elles sont disponibles après concertation avec le MJ.	3 pts	B*
Exporteur de nanites	Améliore les nano-machines employées par un périphérique. Le robot peut utiliser ses nano-machines sur un autre robot en contact avec lui. Un jet de piratage informatique est nécessaire si la cible tente de résister.	2 pts	P
Extenseur de déflagration	Améliore de 5 mètres l'aire d'effet d'une arme avec la capacité explosion. Cette puce ne peut être prise qu'une fois par arme.	1 pt	P
Extension de portée	Cette puce améliore de 50 mètres la portée d'une arme de tir. Elle ne convient pas aux armes ayant une portée inférieure à 50 mètres.	1 pt	P
Extension de portée circulaire	Pour 1Pe, cette puce augmente le diamètre de 1mètre d'un périphérique produisant des aires d'effet circulaire.	1 pt	P
Extension de structure	Ce périphérique permet de rajouter soit 1S, soit 1B, soit 1C (torse uniquement).	1 pt	P*
Fragmenteur de rayonnement	Cette lentille permet au <i>buster</i> d'émettre plusieurs rayons par tir. La Pu est alors répartie entre tous les fragments qui peuvent toucher plusieurs cibles à la fois (effectuer un jet pour toucher passif pour chaque cible, avec le même nombre de D6 à chaque fois), la taille des projectiles étant fractionnée en conséquence. L'énergie dépensée est équivalente au nombre de dés utilisés + le nombre de tirs. Exemple : Pu : 8 peut faire 4 tirs de Pu : 2 ou 2 tirs de Pu : 4. Si le PJ utilise 3 D6, il dépensera 7 Pe. Ce périphérique est incompatible avec le périphérique lentille déformante. Toute autre lentille ou puce est compatible.	2 pts	P
Fusil de sniper	Arme de tir : portée : 1km Pu : 0 m : -2 Effet spéciaux : <i>recul</i> , aucune dépense d'énergie pour viser. Les bonus obtenus quand le personnage vise, deviennent des réductions de la diff tir de la cible.	3 pts	E*
Gatling	Arme de tir : portée : 1 km Pu : +4 m : -3 Effet spécial : 3 tirs possibles par tour.	3 pts	A

Périphériques distribués par les corporations indépendantes

Nom du périphérique	Capacité	Coût	Type
Holographie interne	Le robot est capable de reproduire une forme «robotique» de sa taille. L'hologramme entoure le robot. Pour cela, il doit en avoir toutes les mesures et le visuel. Cette «couverture» peut être combinée aux effets du projecteur d'hologramme. La nouvelle apparence ne transforme pas l'équipement du robot.	3 pts	C
Implant de délocalisation	Cette puce permet à un périphérique de fournir ses effets à un autre périphérique, même s'ils ne sont pas sur la même localisation.	1 pt	-
Interface de fusion	Ce périphérique particulier permet à 2 robots de fusionner pour obtenir un seul robot plus performant. L'assemblage des fonctions s'effectue durant un tour complet et le nouveau robot obtenu dispose des modifications suivantes : les nouveaux profils combinés contiennent tous les plus hauts scores des deux robots +1. Tous les périphériques sont utilisables : combinez les cellules d'énergie et les points de structure en deux nouvelles réserves. Le robot effectue 2 actions par tour (les deux personnages effectuant chacun un jet d'initiative comme s'il s'agissait de robots différents) : vous devez alors recalculer le poids et les difficultés pour être touché selon le nouveau profil. L'activation de la fusion coûte 3 Pe pour chaque robot. Seuls deux robots disposant de ce périphérique peuvent fusionner, pas plus. Comme il s'agit de deux entités dans un même corps, les robots peuvent encore utiliser leurs capacités intellectuelles séparément. En d'autres termes, le robot peut effectuer deux jets d'analyse ou de détection au lieu d'un seul.	3 pts	G
Jambes hydrauliques	Tout comme les bras hydrauliques, les jambes fournissent les mêmes bonus aux robots qui se battent avec les pieds. De plus, elles permettent de se propulser. Elles fournissent un bonus d'impact de +1 mais n'augmentent pas la vitesse du robot. Il peut effectuer des bonds d'une hauteur maximum de 5 mètres.	2 pts	M*
Lance-grappin	Arme de tir : portée : 20 mètres Pu : +2 m : -2 Effet spécial : si l'adversaire a au moins 1 point de Blind en dessous de votre Pu, le tir peut s'accrocher et vous ramener vers lui. Si sa valeur Blind est au moins inférieure de 3 pts à votre Pu, le tir le ramène vers vous.	3 pts	A
Lance-grenades	Arme de tir : portée : 30 mètres Pu : +5 m : -3 Effet spécial : <i>recul, projectile, explosion.</i>	3 pts	A
Lance-mines	Arme de tir : portée : 30 mètres Pu : n/a m : -3 Effet spécial : <i>projectile.</i> Les mines fonctionnent de la façon décrite par le périphérique <i>mines</i> ; le lance-mines n'est qu'un lanceur disposant d'une cellule de minutions similaire. Au moment de la fixation, la mine n'inflige aucun dommage.	3pts	A
Lentille de contact	Permet à une arme de tir à effets d'être plus efficace au corps à corps. Cette puce augmente de 2 pts les dégâts infligés par la lentille encore active lorsque le robot frappe avec. De plus, les chances d'obtenir un effet sont augmentées de 1. <i>Exemple</i> : la combustion passe de 5+ à 4+. La lentille de contact est incompatible avec le <i>buster de corps à corps</i> .	2 pts	P
Lentille déformante	Cette puce, fixée uniquement sur un buster, permet d'augmenter la taille du projectile produit. Pour chaque Pe dépensé au moment du tir, le faisceau gagne 50 cm de diamètre. Chaque augmentation donne un bonus de 1 point au jet pour toucher. Le nombre maximum d'améliorations réalisables est équivalent au dégâts qu'il inflige (Pu + arme). La lentille déformante est incompatible avec le <i>fragmenteur de rayonnement</i> .	2 pts	P
Lentille de diffusion linéaire	Améliore sensiblement les dommages des armes suivantes : <i>lance-plasma, lance-flammes, freezer, canon à décharge électrique.</i> Elle supprime les effets spéciaux de type <i>congélation, combustion, électrocution, explosion</i> de ces armes. Cependant les armes ainsi équipées projettent un tir linéaire direct (comme le laser) réduisant ou augmentant la portée à 100 mètres et augmentant les dommages de l'arme de +2.	2 pts	P

Périphériques distribués par les corporations indépendantes

Nom du périphérique	Capacité	Coût	Type
Lunette de visée	Permet au robot de pouvoir zoomer sur sa cible, afin de mieux la viser ou pour voir ce qu'elle fait. (tête uniquement). Donne un bonus de 2 pts supplémentaires sur un <u>jet de localisation</u> , si le robot prend le temps de viser. Cette option doit être fixée sur une arme ayant une portée supérieure à 50 mètres.	2 pts	D
Mines	Le robot dispose maintenant d'une cellule contenant 10 mines (30 munitions m : -3 Pu : 8). Les mines peuvent être lancées, posées, fixées, etc. Elles sont «adhésives» et peuvent être accrochées sur toute structure solide. Elles mesurent 40 centimètres de diamètre et explosent automatiquement un tour après leur activation : il est impossible de réduire cette durée. Le PJ, et seulement lui, peut retarder la minuterie comme il le souhaite (son ID étant nécessaire à l'activation des mines). Bien qu'il s'agisse d'une batterie, la puissance des mines peut être améliorée.	3 pts	B
Mines de corps à corps	Cette fonctionnalité permet d'amener en un instant une <i>mine</i> sur une jonction du corps du robot (poing, rotules, pieds...) en fonction du coup qu'il porte. Cette fonction augmente les dégâts infligés au corps à corps de +6. Cette option est incompatible avec les armes de corps à corps et les périphériques : <i>bras hydrauliques, combat à mains nues, générateur énergétique, générateur d'effet</i> . Les dégâts infligés par ces mines sont considérés comme <i>peu fiables</i> .	2 pts	A
Mines spéciales	Comme pour le <i>lance-puces</i> , le détenteur des <i>mines</i> peut leur donner un des effets spéciaux suivants : <i>explosion, combustion, congélation</i> . Les effets appliqués aux mines doivent être présélectionnés au moment de l'achat du périphérique ou lors du rechargement de la cellule de munitions.	1 pt	P
Modularité	Le robot est capable de détacher tous ses périphériques et section du corps sans subir de dégâts. Et tous les périphériques lui sont compatibles, même - et surtout - ceux récupérés sur le champ de bataille. Attention : une fois déconnecté, l'équipement ne peut être utilisé et doit être relié à l'unité centrale et à une cellule d'énergie pour retrouver ses fonctions.	3 pts	G
Module d'arme externe	Cette puce transforme une arme de tir de type A en E : sa Pu n'est plus calculée avec celle de son détenteur mais est augmentée de 3 pts. Elle conserve ces améliorations (puces et points d'expérience). Par contre, ce changement retire les emplacements de périphériques A et P qu'occupait l'arme sur le robot.	1 pt	P
Nappe de puces Mines	Vous disposez de 4 P supplémentaires. On ne peut pas mettre une nappe de puces sur une autre.	1 pt	P
Nano-machines	Le robot contient une réserve de nano-machines qui augmentent ses capacités. Pour 2 Pe, il peut, pour un tour, augmenter une de ses caractéristiques (Pr, Pu, BI, Vi) de 1 pt, plusieurs bonus pouvant être alloués pour le même tour. Les améliorations sont déclarées au moment de l'initiative.	3pts	B
Ondes neutralisantes	Dans une zone de 5 mètres autour de lui, le robot génère une onde électromagnétique, similaire aux ondes de choc nucléaire. Celle-ci stoppe et brouille l'utilisation de tout périphérique. Celui qui l'utilise n'est pas affecté. Coût d'activation : 4 Pe. Coût de maintien : 2 Pe par tour.	4 pts	S*
Outils de réparation	Ce périphérique fixé sur le bras contient des outils qui permettent d'effectuer des réparations de fortune : soudeur, pinces, isolants... Sur un jet d'analyse réussi, un robot peut redonner quelques points de structure à une cible avec laquelle il est en contact; la difficulté est au choix du MJ et dépend des dommages subis et du niveau de réussite du jet. Les Ps récupérés de cette manière ne peuvent pas dépasser 10.	2 pts	A
Overclocking	Augmente pour un tour les capacités du robot de la façon suivante : Det : +2, An : +2; durant toute la durée d'activation, le robot perd 1 Pe par tour. Coût d'activation : 3 Pe. Ces améliorations ne modifient pas les difficultés pour être touché.	3 Pts	P*

Périphériques distribués par les corporations indépendantes

Nom du périphérique	Capacité	Coût	Type
Overdrive	Augmente les capacités du robot de la façon suivante : Vi : +2, Pr : +1, Pu : +3, Blind : +2. Toute action après activation de l'overdrive coûte 1 Pe de plus. L'activation coûte 3 Pe. On ne peut désactiver l'overdrive lorsqu'il est enclenché. La seule manière de l'arrêter est le power down ! La dépense d'énergie ne peut être réduite. Ces améliorations n'entraînent pas de modification des difficultés pour être touché.	3 pts	S*
Overdrive 2	Ce périphérique fonctionne comme le précédent mais donne les avantages et les inconvénients suivants : Une action supplémentaire pour le tour (celle-ci est résolue en dernier), Vi : +2 Diff cc : +4 Diff tir : +4. l'activation coûte 4ps, puis 1ps par tour subséquent.	3 pts	S*
Pale autonome	Sur la ceinture du robot est fixé un système de défense autoguidé : c'est une plaque métallique semblable à une épée solide munie d'un projecteur d'arme énergétique, capable d'attaquer au corps à corps. Cette arme fonctionne comme une nouvelle zone et permet à son utilisateur d'avoir les mains libres : il peut donc effectuer une attaque supplémentaire avec elle, tant que sa vitesse le lui permet. La pale donne un bonus de +4 en Pu. La pale ne peut s'éloigner de plus de deux mètres du robot.	4 pts	S*
Pale supplémentaire	Ajoute une pale sur le périphérique <i>pale autonome</i> . Le robot peut avoir jusqu'à quatre pales. L'amélioration de puissance des pales est unique à chaque pale.	2 pts	-
Pale de tir	Octroie un <i>buster</i> à une pale. Une pale ne peut disposer que d'un seul <i>buster</i> .	2 pts	-
Patch	Permet d'annuler les effets des conflits sur un périphérique de corporation opposée.	1 pt	-
Pistolet	Arme de tir : portée : 50 mètres Pu : 6 m : -1 Effet spécial : 2 pistolets peuvent faire feu simultanément. (alors que la règle des «zones» l'interdit)	2 pts	E
Processeur d'anticipation	Réduit la consommation énergétique des actions réactives. Le robot dépense 1 Pe de moins pour ses actions de parade ou de contre-mesure.	1 pt	P
Projecteur +	Améliore l'équipement éclairant du robot : le nouvel éclairage brouille, sur un jet de Detection raté de la cible, les senseurs visuels de cette dernière. Si elle se trouve dans l'obscurité : la difficulté du jet est égale à la Det de l'utilisateur x 2. La cible pourra tenter de recalibrer ses optiques les tours suivant avec un nouveau jet de Det passif.	2 pts	P
Projecteur d'hologramme	Le robot dispose d'un petit appareil pouvant reproduire sa structure et ses mouvements sous forme d'hologramme. C'est une balise qui projette l'image à partir d'un point, l'image ne pouvant se déplacer. Les projectiles et les émanations d'énergie ou les divers effets pyrotechniques pouvant se manifester depuis le robot ne sont pas copiés. L'hologramme n'a aucune substance mais s'il subit des dégâts énergétiques, il s'éteint.	2 pts	P
Propulseur d'arme solide ou énergétique	Le robot dispose d'une chaîne, ou d'un rayon magnétique, lui permettant de propulser ses armes solides internes vers l'ennemi jusqu'à un maximum de 10 mètres. Comme pour un tir, les dommages sont les mêmes qu'au corps à corps. Cependant, il lui faut 1 tour pour récupérer son arme et pouvoir de nouveau s'en servir.	1 pt 2 pts	P P
Puce alternante	Permet de désactiver l'effet d'une puce ou d'une lentille qui modifie les effets d'un périphérique. Cette puce rend temporairement standards les effets du périphérique sur lequel elle est fixée. Le robot est libre de choisir quand et combien de temps il l'activera.	1 pt	-
Puce d'amélioration d'effet	Augmente l'efficacité des effets suivants : <i>Combustion</i> : la cible prend feu sur 3+ et l'extinction se fait sur 5+. <i>Congélation</i> : la cible gèle sur 3+ et se réchauffe sur 5+. <i>Corrosion</i> : la cible perd 1 point de blindage supplémentaire. <i>Électrocution</i> : le court-circuit a lieu sur 3+ : si cette puce est fixée sur la carcasse électrique, l'utilisation de celle-ci entraînera une perte supplémentaire de 1 Pe.	2 pts 2 pts 2 pts 2 pts	P P P P

Périphériques distribués par les corporations indépendantes

Nom du périphérique	Capacité	Coût	Type
Puce de buster	La puce de buster donne à votre buster l'un des 4 effets spéciaux suivants : <i>électrocution, corrosion, congélation, combustion</i> . Les effets ne peuvent être combinés, mais peuvent être utilisés alternativement.	1 pt	P
Puce d'économie de munition	Cette puce réduit la dépense de munitions de l'arme où elle est fixée de 1m (jusqu'à un minimum de 1).	1 pt	P
Puce d'économie d'énergie	Cette puce se place uniquement sur une arme ou sur un périphérique ayant un coût d'activation. Elle permet de réduire la dépense d'énergie d'une capacité, ou de l'action entreprise avec le périphérique, de 1pt jusqu'à un minimum de 1. Plusieurs puces peuvent être fixées sur le même périphérique, mais une seule réduction peut être appliquée par fonction.	2 pts	P
Puce d'effet	Permet de fournir à une arme de tir de type E, tirant des balles d'énergie, un des effets suivants : <i>explosion, combustion, congélation</i> .	2 Pts	P
Puce de fiabilité	Réduit de moitié les dégâts supplémentaires infligés par une arme peu fiable.	1 pt	P
Puce de réduction de temps de chargement (P.R.T.C.)	Permet d'utiliser le même système d'arme à distance une deuxième fois dans le même tour, avec un malus de 2 sur la difficulté et une dépense normale de munitions et d'énergie, ou de réduire d'un tour le temps de charge.	2 pts	P
Puce de tir secondaire	Le robot peut tirer avec une localisation supplémentaire ce tour ci. La dépense d'énergie et de munition reste la même. Les cibles choisies peuvent être différentes mais doivent être visibles par le robot. Les armes avec l'effet <i>recul</i> ou <i>peu fiable</i> ne peuvent bénéficier de cet avantage.	2 pts	P
Puce de sécurité	Cette puce permet au robot de stopper quand il le souhaite l'utilisation d'un périphérique qu'il ne contrôle plus ou qui pourrait être dangereux. L'activation de la puce coupe l'arrivée d'énergie dans le périphérique.	1 pt	P
Puce de vigueur	Cette puce fonctionne comme une arme et augmente les capacités physiques du robot en lui conférant un bonus de +4 en Pu pendant un tour. Attention : il ne peut pas combiner cette puce avec la manipulation d'arme de corps à corps ou de tir. L'activation de cette puce fait perdre 1Pe.	2 pts	P*
Réactivateur	lorsqu'il est en power down le robot peut capter la présence d'autres machines autour lui. De plus, le réactivateur permet d'interrompre le <i>power down</i> et de réactiver le robot. Attention : vous ne pouvez connaître l'identité de ceux qui vous entourent.	1 pt	P
Récupérateur	Ce périphérique est une version combinée de l' <i>adaptateur</i> et de la <i>modularité</i> . Il permet à un robot d'utiliser un périphérique récupéré sur un robot inactif, en le greffant sur lui-même. Attention aux conflits de programmation et aux virus.	2 pts	E
Sauvegarde de rayon de charge	Permet à votre <i>buster</i> de garder en mémoire jusqu'à deux tirs de rayons chargés. Pour cela, chargez le tir jusqu'au temps nécessaire, avec un malus de +1 tour pour chaque tir. Les deux prochains tirs que vous effectuerez seront des tirs chargé.	1 pt	P
Sauvegarde de charge +	Permet d'augmenter de 2 le nombre de tirs sauvegardés par la <i>sauvegarde de rayon de charge</i> .	1 pt	P
Sauvegarde de consistance	Cette option n'est accessible qu'au <i>fragmenteur de rayonnement</i> . Elle ajoute la moitié de la Pu totale du robot (Pu robot + Pu arme) à chaque tir supplémentaire, à partir de 3 fragments ou plus. Cependant, l'utilisation de cet équipement augmente de 1Pe la dépense d'énergie à chaque tir.	2 pts	P
Sécurité énergétique	Empêche la contamination par l' <i>énergie interdite</i> . Bloque les cinq prochains points d'énergie interdite accumulés. Une fois pleine elle doit être remplacée.	1 pt	P

Périphériques distribués par les corporations indépendantes

Nom du périphérique	Capacité	Coût	Type
Système de détection :	La vision du robot peut être adaptée pour qu'il détecte :		
Mouvement	- les objets en mouvement.	2 pts	D
Thermique	- les fluctuations de température.	2 pts	D
Énergétique	- les objets en fonction de leur production d'énergie.	2 pts	D
Nocturne	- les choses qui se cachent dans l'ombre.	1 pt	D
Olfactif	- les choses odorantes.	1 pt	D
Auditif	- les bruits légers ou imperceptibles.	1 pt	D
Système de détection +	Permet de rajouter une option de détection supplémentaire sur un système de détection. Tous les effets sont cumulables, mais prennent de la place. Le prix du périphérique est le même que celui du détecteur désiré.	-	P
S.R.A.P. (Système de Restauration d'Armure Progressif)	Lorsque le robot reste inactif pendant plus d'une minute, il regagne 1 Ps. Il ne peut dépasser son total initial avec cette capacité.	3 Pts	S
SRAP +	Augmente l'efficacité du S.R.A.P. Remplace la faculté d'auto-réparation initiale par : dépenser 2 Pe redonne 1 Ps utilisable uniquement avec S.R.A.P. Si les Ps du robot sont à 0, ce périphérique est inutilisable.	2 Pts	P
Structure souple	L'ensemble des articulations du robot peuvent tourner sur elles-mêmes à 360°. Le robot gagne ainsi en souplesse et augmente de 2 points sa difficulté pour être touché au corps à corps.	2 pts	G
Système d'acquisition de cible (S.A.C.)	Pour 1 Pe, un robot peut garder en mémoire une cible qu'il vient de viser. Cette option permet de réutiliser plus tard sur cette cible le bonus obtenu lors du ciblage. Attention : La cible doit toujours rester dans le visuel du robot : s'il perd sa signature, il perd aussi les bonus mis en mémoire. Il est impossible de garder plus d'une cible en mémoire et ce bonus n'est valable que pour un seul tir. (tête uniquement)	1 pt	P
S.A.C. +	Si le robot dispose de plusieurs tirs, il peut utiliser les bonus mis en mémoire pour tous les tirs qui seront effectués sur cette cible durant le tour. Il est possible de cibler plusieurs cibles ou plusieurs fois la même (à condition de prendre le temps pour ça). Le nombre de cibles qu'un robot peut garder en mémoire dépend de son score d'analyse. Attention : chaque sauvegarde coûte 1 Pe. Cette amélioration est impossible sans le périphérique S.A.C.	1 pt	-
Système de tir multiple	Permet au robot de faire feu avec toutes ses armes pendant le même tour, quelle que soit leur localisation. Toutes les armes qui font feu ce tour-ci subiront les effets de recul. Le robot doit être immobile le tour où il tire.	3 pts	P*
Téléprésence	Par le biais d'ondes radio et de accumulateurs de résonance électromagnétique, le robot est capable de générer des pannes sur des mécanismes électroniques divers. Pour cela il doit réussir un jet d'analyse : la difficulté est au choix du MJ et dépend du score d'analyse de la cible et du nombre de champs qui l'entourent. <i>Exemple : An de la cible x 3 + 2 par champs.</i> Plusieurs effets sont disponibles avec une augmentation du coût. Toutes les attaques de téléprésence se font au maximum à 5 mètres de la cible et ne localisent qu'un périphérique (sauf cas contraire). Ces attaques ne fonctionnent qu'un tour, et les effets sont aux choix du MJ en accord avec les intentions du PJ : <i>Panne +2 Pe Surchauffe +1 Pe Brouillage +2 Pe Contrôle +3 Pe par tour</i> <i>Périphérique supplémentaire +2 Pe par périphérique</i> <i>Implosion +4 Pe (inflige 8 dommages par périphérique touché. Ces dégâts ignorent la valeur de blindage du robot. Le périphérique ciblé n'est pas détruit et pourra être réparé plus tard)</i>	4 pts	S
Téléporteur personnel	Permet de téléporter des périphériques stockés hors du champ d'opération, directement dans ses mains. Ce périphérique ne se fixe que sur les mains du robot.	2 pts	P*

Exemple de fabrication de personnage

Rémi a enfin fini de lire l'ensemble de la création de personnage et connaît pratiquement par cœur l'ensemble des périphériques et leurs effets. Il va sans dire que c'est un joueur acharné. Il décide de jouer un robot de type *agent corporatiste*.

La première étape est celle de la configuration : Observant le profil de base et ne voulant pas se compliquer la tâche, il choisit de faire un robot humanoïde ; il ne voit rien à redire sur la configuration de base et décide de passer directement à l'étape des points supplémentaires. Il octroie à son robot 1 point supplémentaire en Pr et Pu. Il déclare conserver 1 point pour l'étape suivante, ce qui lui donne le profil suivant :

Vi : 2
Pr : 3
Pu : 3
Blind : 2
An : 2
Det : 2
Ps : 20
Pe : 25

Durant la phase «particularités et poids», il décide de réduire de 1 point son poids à venir. Il retient qu'il aura une réduction de 1 point, quand l'étape de calcul sera venue.

Choix de la corporation :

Rémi décide de choisir Celcium Hight comme corporation d'origine. Ce choix entraîne donc un gain de +1 en Pu (sa puissance passe donc à 4) et des réductions sur l'achat des équipements de la corporation du même nom. Cependant, il se voit interdire les périphériques de la corporation Sub-zero Exploration.

Les périphériques :

Maintenant, il dispose de 6 points de périphériques et il va immédiatement consulter ceux fournis par Celcium Hight. Il s'équipe d'un lance-flammes, qui lui coûte seulement 2 points, et prend une protection thermique pour 1 point. Il lui reste 3 points, qu'il décide d'aller dépenser dans la liste des périphériques pour indépendant : son choix se porte alors sur une amélioration de réflexe pour ne pas être touché au corps à corps, à cause de la faible portée de son arme. Pour finir, il s'équipe d'une puce d'économie d'énergie, qu'il fixe sur son lance-flammes.

En utilisant la règle d'emplacement de périphérique, il ne change rien à la configuration de base de son robot et fixe son lance-flammes et la puce d'économie d'énergie sur son bras gauche, alors que sa puce de réflexe et sa protection thermique sont fixées sur le tronc.

Calcul du poids.

Le robot de Rémi est doté d'un blindage de 2 points, auquel est enlevé le bonus acheté précédemment. De plus, il dispose des types de périphériques suivants : A, P, P, P, ce qui ne modifie en rien son poids. Son robot dispose donc d'un poids de 1.

Calcul des difficultés pour être touché :

- Au corps à corps :

Selon la formule de calcul proposé dans le chapitre des règles, il additionne sa vitesse et sa détection et les multiplie par 2 ; ensuite, il y ajoute son modificateur de difficulté. Il obtient donc $(3 + 2) \times 2 + 0 = 10$.

Cependant, ce chiffre est réduit de 2 points, car il ne porte qu'une arme de tir : ses capacités combattives sont réduites. Mais il dispose du périphérique *augmentation de réflexe au corps à corps*, qui augmente donc ce score de 4 points. Par conséquent, sa difficulté pour être touché au corps à corps sera de 12.

- Au tir :

Il effectue le calcul suivant :

(vitesse + détection) \times 2 + modificateur de difficulté pour connaître sa difficulté pour être touché au tir, et obtient 8. Cette valeur ne sera influencée par aucun bonus ou malus.

Rémi sait que son robot sera «quelqu'un» de dangereux et que son lance-flammes est particulièrement efficace : il opte donc pour un comportement impulsif et volontaire.

Pour le nom et le numéro de série, il choisit le nom R.E.M.I./99. (Raisonnement, Énigmatique, Mercantile et Incendiaire)

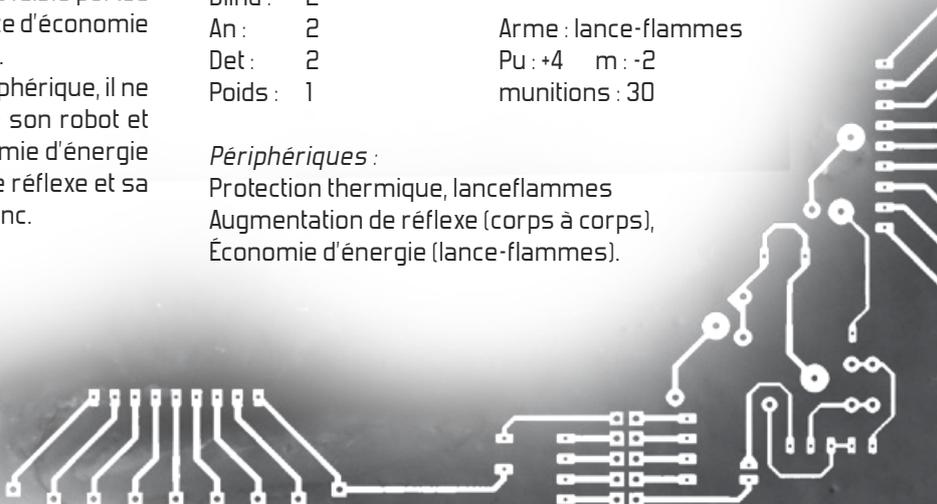
Ce nom étrange est en adéquation avec les comportements sociaux des membres de la Celcium Hight. L'activation de R.E.M.I./99 est donc validée.

Voici la configuration finale de R.E.M.I./99 :

Type : humanoïde	Corporation : Celcium Hight
configuration :	Diff cc : 12
Vi : 2	Diff tir : 8
Pr : 3	Ps : 20
Pu : 4	Pe : 25
Blind : 2	
An : 2	Arme : lance-flammes
Det : 2	Pu : +4 m : -2
Poids : 1	munitions : 30

Périphériques :

Protection thermique, lanceflammes
Augmentation de réflexe (corps à corps),
Économie d'énergie (lance-flammes).

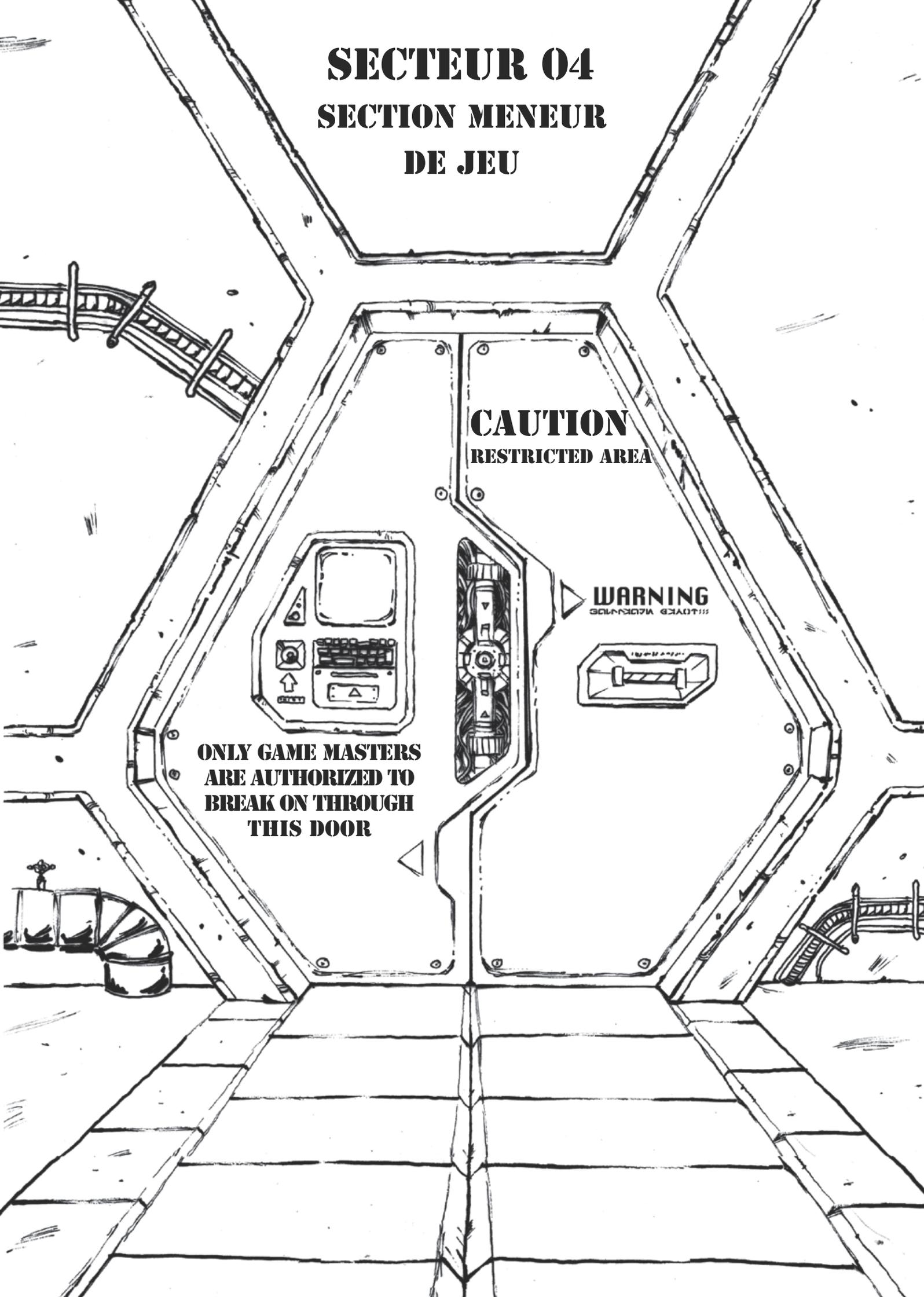


SECTEUR 04
SECTION MENEUR
DE JEU

CAUTION
RESTRICTED AREA

WARNING
SCHEMATA 62A07111

ONLY GAME MASTERS
ARE AUTHORIZED TO
BREAK ON THROUGH
THIS DOOR



Section Meneur de Jeu

Attention ! Attention !

Vous êtes ici dans une zone réglementée.

Si vous ne pouvez vous identifier en tant que Meneur de Jeu ou Maître de Jeu, la lecture de ce chapitre s'arrête ici. Si, par un quelconque hasard, vous preniez connaissance des lignes qui suivent, la santé mentale de votre robot se verrait gravement altérée. Veuillez prendre ces considérations en mémoire et informer un maximum de joueurs de la réglementation qui sévit ici. Seul le Maître de Jeu y a accès. Tout contrevenant à cette règle devra opérer un auto-formatage immédiat. Merci de votre compréhension.

Comme le message précédent l'explique, ce chapitre est réservé au MJ. Si, par malheur, un joueur venait fouiner dans cette section, il y trouverait un bon nombre de réponses à ses interrogations qui nuiraient grandement à l'intérêt de ses futures parties, les plus grands mystères lui ayant été alors dévoilés.

Voici le contenu de la section MJ :

- Conseils aux MJ
- Animosité corporatiste
- Les infrastructures
- Les dessous des corporations
- Les virus indépendants
- Les F.N.I. et leurs pouvoirs
- Les Super-Vilains / Fabriquer un Super-Vilain
- La vérité sur certains lieux
- Les environnements extraterrestres
- Les matières déraisonnables et l'énergie interdite
- Les périphériques interdits
- Les robots atypiques et leur histoire
- Définitions et descriptions utiles
- Bestiaire
- Véhicules
- Personnalités importantes
- Les équivalences énergétiques et les biens

Conseils aux Meneurs de Jeu

La première fois :

Au début de ce livre se trouve une explication sur le rôle et les fonctions du MJ. Si vous êtes entrain de lire ces lignes, c'est que l'on vous a désigné MJ ou que vous avez décidé vous-même de l'être. Dans ce dernier cas, bravo ! Votre tâche sera difficile, mais pas déplaisante. Si c'est votre première partie, cela doit être aussi le cas de vos joueurs. Pour commencer, il faut rappeler que ce jeu n'a pour vocation que de relater les aventures de robots sans foi ni loi, armés jusqu'aux dents, dans un monde qui tend à une éradication totale des organismes biologiques, sur fond de guerres corporatistes. Avant de vous lancer corps et âme dans la rédaction de votre première aventure, rappelez-vous d'une chose : il s'agit d'un jeu d'action ! On ne le répètera jamais assez. Bien sûr, il n'est pas nécessaire d'inclure ce genre de scène dans toutes vos parties ; certaines pourraient se concentrer sur des phases d'investigations profondes ; mais les joueurs chercheront surtout à en découdre, pour exploiter au maximum tout leur attirail technologique.

En tant que Maître de Jeu, vous êtes amené à inventer une situation et une suite d'événements qui réuniront les P.J. C'est à vous qu'incombe la lourde tâche de maintenir l'ambiance et de garder vos joueurs unis contre l'adversité que vous allez leur proposer. Vous devrez leur décrire les obscures raisons de leur rencontre, les événements mystérieux qui se passent dans leur dos, et faire surgir dans leur esprit toutes sortes d'éléments étranges, qui pourraient les conduire à la décharge s'ils n'y prenaient garde.

Les Maîtres de Jeu se faisant rares, ils sont toujours appréciés. Vous serez narrateur et arbitre : une lourde tâche en somme, mais particulièrement gratifiante si elle est réussie.

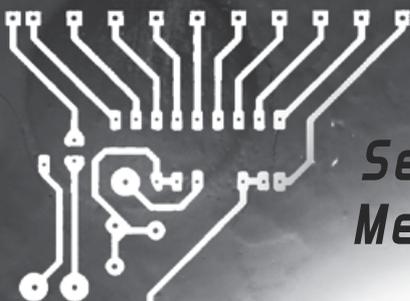
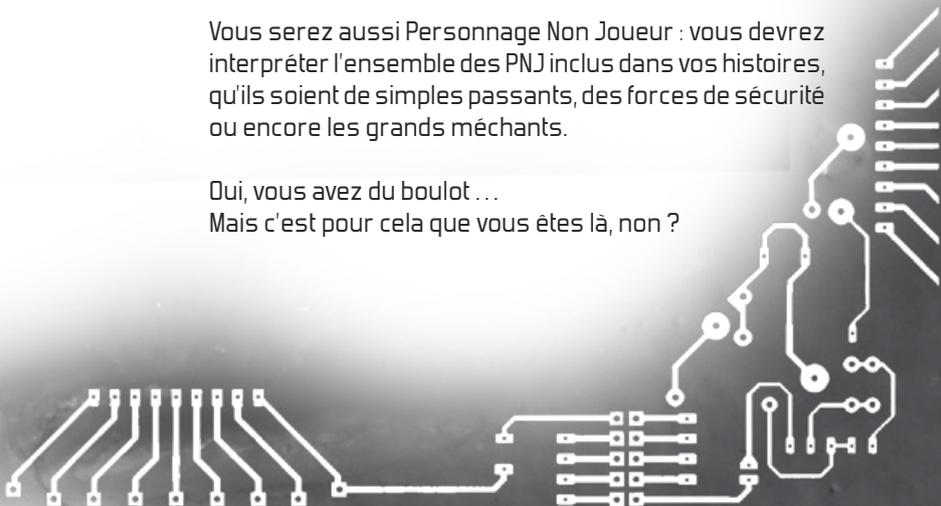
Vous aurez le rôle d'arbitre, pour régler les litiges des joueurs et argumenter sur les situations qu'ils proposent, mais aussi pour imposer ou provoquer des variations dans les règles, de manière à s'adapter aux diverses situations.

Vous serez aussi narrateur, pour rédiger et faire vivre le scénario que vous aurez concocté, improviser les situations et décrire les actions des joueurs dans un souci de cohérence générale.

Vous serez aussi Personnage Non Joueur : vous devrez interpréter l'ensemble des PNJ inclus dans vos histoires, qu'ils soient de simples passants, des forces de sécurité ou encore les grands méchants.

Oui, vous avez du boulot ...

Mais c'est pour cela que vous êtes là, non ?



Discutez avec les joueurs :

La première étape à franchir sera de réunir entre trois et cinq autres amis qui, comme vous, ont envie de jouer à R.O.B.O.T. Ensuite mettez-vous d'accord : fabriquez les personnages et discutez avec vos joueurs pour connaître les comportements, les envies et les motivations des personnages qu'ils ont créé. Cette étape est importante car elle permet de trouver des raisons valables pour réunir le groupe, et d'évaluer les attentes de chaque joueur, afin de les combler de la meilleure façon. Il est bon de réserver une séance entière à la conception des personnages, ce qui vous permet de mieux les cerner. Cela vous donnera certainement des idées pour la suite. Au besoin, questionnez-les :

- Quelle est l'origine de leur nom ?
- Pourquoi ont-ils cette P.A.E. -là ?
- Que pensent-ils de la corporation d'en face ?
- Que font-ils en temps ordinaire ?

Ces questions sont posées de façon individuelle pour que chacun garde ses petits secrets. Mais vous pouvez questionner vos joueurs ensemble si jamais ils manquent d'inspiration : souvent, une idée en amène une autre, et le questionnement d'un des joueurs pourra trouver réponse dans les suggestions des autres membres.

Composez :

Une fois que vous connaissez les protagonistes et que vous en savez plus sur leur passé, il est temps de réunir tous ces ingrédients et de les incorporer dans une aventure. Le plus simple pour une première fois, c'est de vous inspirer de films et de bandes dessinées. Adaptez les situations et les personnages pour qu'ils correspondent à ceux du monde de R.O.B.O.T. : T...

Cependant, cette façon d'opérer est à double tranchant : si vous utilisez des références trop connues, les joueurs se rendront compte de la supercherie et risquent de perdre l'envie de continuer. Une autre méthode peut consister à transformer un scénario d'un autre jeu de rôles. Mais il vous sera d'autant plus agréable de faire jouer un scénario que vous aurez vous-même écrit. Nous vous encourageons vivement à opérer ainsi. Afin de vous guider un peu, voici quelques idées de scénario ou quelques thèmes que vous pourriez aborder :

Le bug :

Les bugs sont fréquents dans l'univers de R.O.B.O.T. Qu'ils soient conscients ou inconscients, cela n'a guère d'importance. User des bugs pour construire un scénario peut enclencher beaucoup d'événements incontrôlables : rechercher l'origine du bug, lutter contre lui et trouver un moyen de remédier à d'éventuelles réapparitions.

Un bug peut être le déclencheur de la mission

Le prototype :

Un robot inconnu vient d'être découvert et perd les pédales. Protéger ce modèle unique, contre d'éventuelles agressions. Le prototype est névrosé et développe une P.A.E inquiétante...

L'argent :

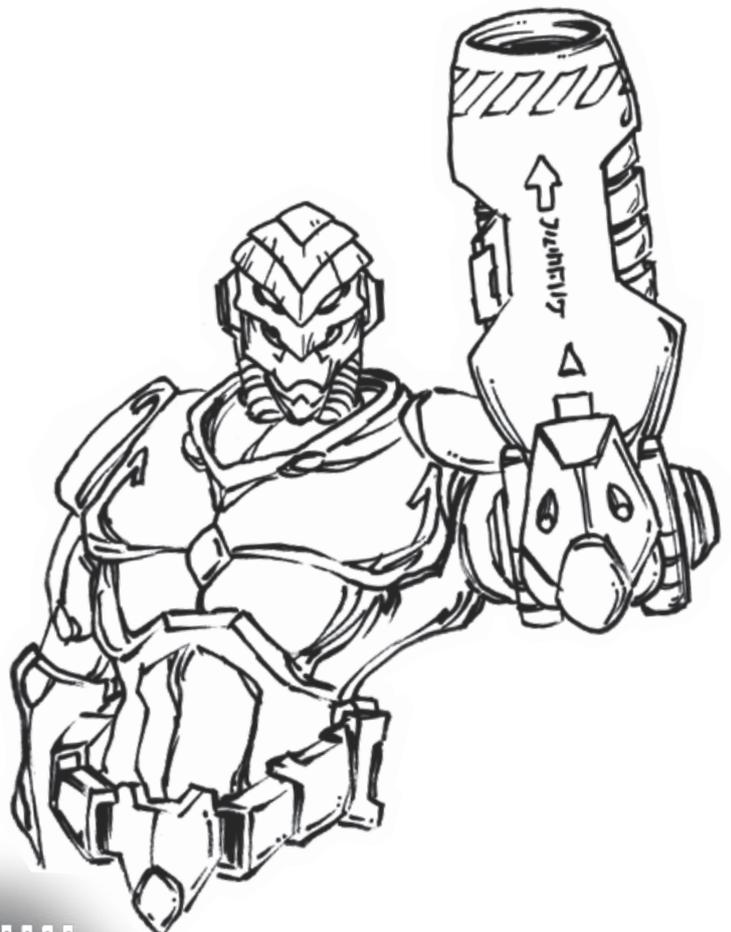
L'argent est une source de conflits. Comme partout il est le moteur de bien des guerres. Une quantité d'énergie considérable vient d'être livrée aux personnages : son origine est inconnue. Les personnages doivent enquêter sur un détournement, et seront peut-être même suspectés de l'avoir commis.

La mission :

Les personnages sont recrutés pour leurs compétences et leurs talents pour une mission de routine, qui pourrait les conduire à de multiples déviations, trahisons des supérieurs, mensonges, dissimulation d'une partie des objectifs, appâts...

Le secret :

Si les personnages disposent eux-mêmes de secrets concernant leur origine, les protéger peut être un bon moyen de les lancer dans une aventure. De même, si la majorité du groupe est ignorante que l'un d'entre eux cache quelque chose, la découverte peut mener à des conflits au sein du groupe, ainsi qu'à une confrontation avec la ou les corporations qui tenteront à tout prix d'éviter que cette information ne se répande.



La corporation interdite :

Une suite d'attentats non revendiqués, des détournements énergétiques d'origine inconnue, la découverte d'usines de fabrication d'armes non répertoriées... Bref, beaucoup d'indices qui peuvent conduire à la découverte d'un groupe armé, dont les objectifs divergent radicalement des principes robotiques connus.

L'abomination :

Un robot a récemment été construit : sa taille, ses capacités et ses actions contredisent parfaitement les lois robotiques. Les personnages pourraient intervenir pour stopper sa fabrication ou l'empêcher de nuire, une fois relâché.

Le tueur fou :

Un robot particulièrement détraqué sévit en ville : de nombreux robots sont retrouvés démembrés, détruits ou encore calcinés. La façon dont agit le criminel en dit long sur son équipement et ses origines, mais son mobile et ses motivations restent obscurs. Même après une étude de sa série d'origine, l'histoire reste «ombrageuse» : cela doit certainement cacher autre chose. Bien sûr, il n'y a que les PJ pour remplir cette mission, les autres agents corporatistes étant occupés à d'autres affaires de plus grande envergure.

Le virus indépendant :

Un virus a récemment déclaré que l'évolution terrienne ne se ferait pas sans les organismes numériques. Pour lui, le robot n'est qu'une transition entre l'Homme et le F.N.I. L'entité pourrait se retrouver à cohabiter avec les PJ dans une soi-disant entente cordiale, le temps pour eux de trouver un antivirus et mettre fin aux agissements de ce dernier.

L'exploitation :

Un robot s'est épris d'une F.N.I. qu'il a créée ou rencontrée : celle-ci le manipule pour qu'il subviene à ses besoins, le forçant à commettre des actes et des crimes parfois barbares. Cette F.N.I. laisse sa victime dans l'illusion du bon droit.

Reproduction délirante :

Des robots ont mis la main sur des archives humaines. Ces dernières contenaient un grand nombre de documents d'auteurs fantastiques. Les robots ont pris connaissance de ces textes. Plus tard, ils se sont faits infecter par quelques fragments de matière déraisonnable ou même d'énergie interdite qui, pour effrayer les robots, se mettent à reproduire le contenu des archives archéologiques, prenant la forme des monstres contenus dans les ouvrages.

Réunissez un maximum d'ingrédients de toute sorte pour concevoir votre scénario. Propulsez les robots dans des situations particulièrement farfelues, osez les P.A.E. extrêmes. Bref, n'hésitez pas et défoulez vous !

Durée de jeu :

Une bonne partie de jeu de rôles dure environ cinq heures. Mais, pour ne pas décourager les rôlistes les plus acharnés, certaines parties peuvent durer bien plus longtemps ou alors se retrouver rapidement abrégées à cause d'un faux pas des PJ, entraînant la mort de la plupart des éléments du groupe.

Pour R.O.B.O:T..., il est conseillé de ne pas consacrer plus de cinq heures à chaque partie. En effet, l'action y étant quasiment omniprésente, cela peut amener une certaine lassitude de la part des joueurs.

Essayez de conserver un rythme de parties et espacez-les, si besoin est.

Ne concentrez pas trop d'événements pour la même partie et répartissez-les au fil des séances.

Sinon, les joueurs pourraient vite se perdre ou émettre rapidement des théories burlesques qui les conduiront sur de fausses pistes...

Ambiance :

En dehors de votre prestation en tant que maître de jeu, il est souvent plus facile de s'imprégner de l'ambiance du jeu avec un décor adapté, de la musique particulière ou même quelques accessoires.

Les musiques électroniques ou les rythmes saccadés de certains groupes favoriseront l'ambiance métallique et froide mais surtout high-tech de R.O.B.O:T : évitez les musiques de jeux vidéos ou les musiques de film trop connues. Optez plutôt pour quelque chose de sombre et de suffisamment discret qui ne couvre pas vos paroles. Côté accessoires, CD, disquettes, écouteurs et autres objets ayant une consonance informatique ou même mécanique feront parfaitement l'affaire.

Cependant, évitez de les mettre à portée des joueurs : certains seraient tentés de les tripoter durant la partie et pourraient perdre leur concentration.

La lumière tamisée ou diffuse de certains néons ou lampes à plasma peut être préférable aux bougies favorisant plutôt une ambiance médiévale... mais inutile de vous tracasser car tout cela n'est qu'une option facultative, l'important étant d'avoir ses joueurs et ses dés.

Comment animer une partie de R.O.B.O:T... ou «jusqu'où aller trop loin» :

Tout d'abord, munissez-vous de vos joueurs, c'est-à-dire de leurs personnages, prenez des notes sur eux (leurs difficultés pour être touchés par exemple), quelques dés, un écran (pour dissimuler votre scénario et vos jets) et quelques friandises. La chose la plus importante que vous devrez instaurer en premier lieu, c'est le respect : vous allez devoir faire vivre une aventure pendant quelques heures et, par conséquent, comme c'est vous le maître de jeu, vous devez vous faire respecter. De nombreux joueurs pourraient trouver vos décisions injustes ou subjectives. Ils pourraient aussi réfuter quelques-unes de vos théories de science-fiction et l'application de certains périphériques.

Si ce genre de situation se produit, vous devez vous concerter avec les joueurs et dialoguer : suspendez le cours de la partie s'il le faut. Cependant nous rappellerons tout de même qu'il ne s'agit que d'un jeu. Les gens soucieux que les théories scientifiques les plus absolues soient appliquées parfaitement ici n'ont rien à faire dans ce jeu. Divertissez-vous en considérant ce jeu comme un film de série B ou même un épisode de dessin animé...

N'hésitez pas à adopter les postures et les démarches des PNJ : improvisez leur voix, devenez un de ces êtres détraqués pendant quelques secondes ; cela ne fera qu'apporter plus de crédit à votre histoire. On a même vu, lors de tests, certains joueurs simuler physiquement l'action qu'allait entreprendre leur PJ. N'hésitez jamais à en faire trop, dans la limite du raisonnable et du cohérent.

Comment décrire à R.O.B.O.T... ?

La description des personnages et des décors est un élément omniprésent de tout jeu de rôles. Cependant, ici la description et le champ lexical utilisé est différent : vous devrez utiliser un maximum de termes mécaniques et informatiques.

Les comparaisons avec le genre humain devront se limiter au strict minimum puisque toute anthropomorphie exacerbée pourrait déconcerter les robots.

Quelques termes pour vous aiguiller :

Remplacez les yeux par «les optiques» ; mémoire et cerveau par «puces mémorielles» ; cœur et autres organes apparaissent comme «batteries» ; la fatigue est ressentie par une «baisse d'énergie». La chute des points de structure et la représentation des blessures sont comparées à des impacts, des surchauffes, des résistances grillées, et d'autres fuites d'huile en tout genre. N'oubliez pas que les robots ne ressentent pas la douleur, mais que leur programmation peut parfois les forcer à la simuler, en soutenant la partie endommagée ou par la reproduction d'une respiration saccadée.

Mais rappelez-vous d'une chose :

Que vous plongiez vos joueurs dans les confins des laboratoires humains en ruines, que vous alliez jusqu'à entrevoir les vérités lunaires ou que vous vous éclatiez les circuits à dévisser vos adversaires, AMUSEZ -VOUS, tel est votre seul objectif !

Distribuer les Points d'expérience

Depuis toujours, l'un des traits majeure du JDR reste les points d'expérience ; ces points sont impatientement attendus par les joueurs, car ils vont leur permettre d'améliorer leurs personnages, en augmentant leurs capacités létales ou intellectuelles et en leur procurant de nouveaux équipements. Certes, c'est au MJ de décider combien de points il va distribuer à ses joueurs et surtout de surveiller comment ces derniers les dépensent afin d'éviter les débordements.

Son jugement et la décision qu'il prend quant au nombre de points distribué à chaque joueur restent sans appel. Mais certains MJ préfèrent avoir quelques repères ou une base pour que l'évolution des personnages se fasse en concordance avec leurs exploits. Voici quelques idées pour le barème de distribution des points :

- Mission accomplie : 3 points
- Comportement agréable et raisonnement utile : 1 point
- Roleplay de qualité favorisant la bonne humeur : 2 pts
- Élimination d'un grand méchant : 1 point
- Élimination d'un grand nombre d'ennemis : 1 point
- Découverte d'éléments utiles pour l'enquête : 1 point
- Investigation efficace : 1 point
- Coopération et entraide en situation critique : 1 point

Il est évident que tous les joueurs sont différents et que les joueurs actifs ou les introvertis n'ont pas les mêmes attentes et qu'ils n'auront pas la même place pendant la partie.

Donc, essayez d'élaborer un système qui corresponde le mieux à vos joueurs, comme un nombre de points équivalents au nombre d'heures jouées ou correspondant à la participation de chacun.

Écartez de vos tables les joueurs en solo, les pinailleurs, les mauvais perdants et autres parasites qui risquent de gâcher vos soirées pour des choses futiles ou par des comportements désagréables.

La section qui suit décrit quelques situations communes à l'univers de R.o.b.o.t, ainsi que des conseils pour les gérer.

Les PJ et la guerre :

De tous temps et horizons, l'histoire et le prestige des héros se sont faits connaître par le sang au cœur des conflits cruciaux de l'histoire : les robots n'échappent pas à cette règle.

À cause de leur comportement égoïste et parfois manichéen, les robots affirment leur autorité et leurs compétences martiales au travers de la guerre.

Certes, les guerres robotiques, se limitent parfois à de simples échanges balistiques.

Mais, lors des lourds affrontements impliquant des choix tactiques comme l'occupation de locaux, la récupération de points stratégiques ou de matériel clef, l'infanterie et les héros qu'elle contient s'engagent au maximum.

Les PJ peuvent se retrouver mêlés à ce genre d'événements et aucun système de règles n'est assez complexe pour gérer la multitude d'actions en tout genre pouvant survenir en temps de guerre.

Pour savoir comment interpréter et faire agir les PJ au sein d'une bataille, il faut se rappeler qu'ils sont des héros : il faudra les faire agir en tant que tels, donc leur offrir les opportunités qui conduiront leur camp à la victoire.

Mais ces opportunités sont rares et leur impact sur l'issue du combat est aussi grand que les risques encourus par l'implication du héros.

Autrement dit, plus le personnage sera près de la ligne de front, plus les chances qu'il aura de renverser la vapeur en la faveur des siens seront grandes. Mais cette prise de risque supplémentaire dépend aussi de sa facilité à se désengager d'un combat ou d'ignorer la multitude et le chaos pour se concentrer sur l'essentiel. Le nombre de balles perdues, d'explosions, de débris volants, de crashes, de coups portés et d'effets multiples d'armes diverses sont incalculables au cœur de la mêlée.

Les machines les plus sophistiquées ne peuvent ni prévoir tous les risques, ni anticiper toutes les situations : plus un robot sera engagé dans la bataille, plus il perdra de boulons. De même, l'entreprise d'actes héroïques fera de son auteur une cible privilégiée pour d'autres robots, avides de l'en empêcher. Infligez régulièrement des dommages aux personnages impliqués dans la bataille pour refléter tous les coups qu'ils ne peuvent éviter. Mais, surtout, ayez une vision claire de la scène, pour que cette séquence reste un bon souvenir dans la mémoire de vos joueurs et qu'ils en retirent toute la gloire qui leur est due, que leur camp soit victorieux ou non.

Les guerres sont toujours déclenchées pour des motifs divers en voici quelques exemples :

- Dérèglement massif de drones de sécurité.
- Émeute d'obsoletes ou de Minority Groups
- Conflit corporatiste majeur
- Invasion et émancipation des matières déraisonnables
- L'armée d'un robot idéaliste se met en marche.

Exemples d'opportunité héroïque :

- Duel avec un chef d'escouade
- Sabotage de pièces d'artillerie
- Interception et destruction d'un missile balistique
- Élimination d'un traître
- Percée et retrait stratégique
- Prise d'autorité sur un petit groupe de soldats
- Élimination d'un robot - de grande taille - dévastateur.

Les PJ, l'argent, l'équipement :

Au fil des parties que vous allez jouer, certains joueurs auront un comportement dit de « charognard ».

En effet, le nombre d'ennemis qu'ils vont abattre et la quantité quasi-industrielle de rivaux suréquipés qu'ils vont rencontrer leur suggéreront la récupération de leurs matériels et de leurs finances pour un usage personnel.

Ce comportement risque de compromettre l'équilibre du groupe, en outrepassant les règles de points d'expérience : si les personnages se retrouvent malgré eux avec une somme d'argent conséquente ou encore des trouvailles technologiques intéressantes, il augmenteront leur nombre de périphériques et les capacités qui en découlent. Donc, prenez garde.

Tous les robots ne sont pas des mécaniciens, prenez cet exemple simple : les hommes naissent avec un corps, sans savoir vraiment comment il fonctionne, et certains ne savent même pas le soigner. Les robots sont exactement pareils : ils sont construits par d'autres machines et, même s'ils disposent d'un schéma de leur structure, ils ne sauront pas vraiment à quoi servent tous les câbles qui la parcourent. Si jamais des joueurs trouvent le moyen d'utiliser de l'équipement ramassé, faites-leur prendre conscience des risques qu'ils encourent : le matériel est peut être incompatible, infecté, ou détérioré.

Expliquez-leur que le meilleur équipement est celui qu'ils trouvent dans leur corporation et qu'ils achètent avec leurs points d'expérience (symbolisez ces derniers comme des valeurs monétaires auprès de leur corporation qui s'occupe de leur évolution).

Au besoin, « hypothéquez » quelques points d'expérience remis en fin de partie sur les trouvailles récupérées.

Et, si vous êtes en pleine campagne et qu'ils n'ont pas la possibilité de retourner à l'atelier pour s'améliorer entre deux parties, faites-leur économiser ces points : ces derniers seront d'autant plus utiles en grand nombre si les PJ reviennent entiers de leur mission. Ne laissez pas l'instinct mercantile des joueurs et le désir de pouvoir de certains prendre le dessus : cela risque le plus souvent de gâcher vos parties.

Cette recherche de pouvoir ne se fait jamais sans risque et certains paient le prix fort à cause de leur avidité...

Pour contrer leur éventuel vampirisme ou palier à une mort prématurée, les PNJ qui emploieront les PJ peuvent leur fournir des cellules d'énergie ou de restauration de structure, que les PJ devront utiliser à bon escient.

De même, ces cellules pourraient apporter quelques détonations supplémentaires, que vous devrez prévoir, ou aussi servir de vecteur pour un virus ou n'importe quel mouchard : ce genre de contrecoup aura pour effet de calmer les joueurs sur la «récupération intempestive».

Échange de visuel et d'ID :

Pour une efficacité optimum, les agents corporatistes seront souvent forcés de coopérer et certains échangeront leur ID (numéro d'identification). D'autres s'autoriseront l'échange de visuel et auront alors accès aux capacités oculaires de leurs collègues. Ainsi, n'importe quel robot du groupe verra et entendra tout ce que voient ou entendent les autres robots du groupe sans pour autant pouvoir agir sur eux.

Le groupe étant lié de cette façon, il sera plus facile pour le MJ de décrire les événements sans faire trop d'apartés. Cependant, certains robots pourraient être victimes d'exclusivités (virus, matière déraisonnable, bug, P.A.E...), qui pourront être vue ou pas, par les autres robots.

De plus, le brouillage de ces informations et les effets de «friture», de «bruit blanc» ou encore de «neige télévisuelle» sont recommandés pour accroître la gravité de certaines situations.

Pour l'ensemble des règles et du contenu de ce livre, voici l'une des règles fondamentales :

S'il vous manque quelque chose, inventez-le !

Animosité corporatiste :

Vos personnages seront souvent confrontés à leur ego et leur pensée se confondra souvent avec les objectifs et les motivations de la corporation qu'ils représentent. Ces situations et ces discours entraîneront parfois des séances de roleplay intéressantes et pourront parfois recadrer l'ensemble des motivations du groupe.

Favorisez ce genre de scènes : elles permettent de faire quelques pauses entre les scènes d'action et apprennent aux joueurs à mieux développer leur psychologie et surtout leur P.A.E.

Voici la liste des animosités corporatistes connues :

<i>Celcium Hight</i>	/	<i>Source</i>
<i>Sub Zero Exploration</i>	/	<i>I.B.S.</i>
<i>Crux Corporation</i>	/	<i>A.D.D.</i>
<i>Celerity Group</i>	/	<i>Heavy Compagny</i>

Les règles climatiques

Parfois il ne fait pas bon travailler en extérieur, les éléments climatiques pollués y étant souvent désagréables et dangereux. En voici une liste des effets.

Le vent :

Considérez le souffle d'une tempête comme le périphérique *lance tornades*, mais sans les effets de choc (les dégâts). Ne faites faire que des jets de Pu actifs allant de 8 à 15 en difficulté. Les robots qui échouent pourraient se retrouver propulsés et trainés sur plusieurs mètres subissant alors quelques dégâts supplémentaires en fonction de leur poids.

Les précipitations acides :

Tout ce qui se trouve sous la pluie acide perd temporairement 1pt de blindage, à cause de la corrosion. De plus une exposition prolongée altère gravement la structure du robot qui perdra 1Ps tous les deux tours ou tous les tours selon la toxicité des précipitations.

Les canicules :

L'effet d'électrocution peut être appliqué pendant une canicule, pour représenter les surchauffes éventuelles. Un effet de combustion n'est pas vraiment approprié, sauf si le robot porte sur lui du tissu. Les canicules permanentes du désert de verre par contre risquent fort d'endommager les circuits du robot et entraîner une perte de Ps régulière.

Les orages :

La foudre peut s'abattre sur un robot conducteur, surtout si ce dernier manie une arme solide, comme une épée ou une lance. La foudre inflige 3D6 dommages électriques (lancez les dés pour connaître le nombre de dégâts totaux). L'électrocution par la foudre est toujours automatique (pour l'effet de perte de Pe). Un robot pourra tenter de l'éviter sur une réussite de 35 sur un jet de vitesse (ce qui est quasiment impossible pour la plupart des robots).

Les tempêtes magnétiques :

Un robot coincé dans une tempête magnétique perd rapidement le contrôle de son équipement et subit régulièrement des électrocutions. Pendant toute la durée de l'exposition des effets similaire au virus *roulette* ou *non-stop* peuvent s'appliquer.

Le froid polaire :

Évoluer dans ce genre de milieu sans protection force les robots à subir régulièrement des jets de congélation (sur 4+). Un overclockage automatique de leurs fonctions pour augmenter leur température et se dépêtrer du gel leur fera perdre 1Pe supplémentaire par tour et ce, même s'ils sont prisonniers du gel.

Les infrastructures

Vous trouverez ici l'inventaire des choses matérielles que les Agents vont croiser au cours de leurs investigations.

Connaître la dureté de la pierre et des bâtiments est un élément important pour tous ceux qui souhaitent exploiter leur potentiel au maximum.

De même, il est essentiel de connaître le contenu de ces structures, afin que vous puissiez plus aisément reconstituer l'ambiance des villes robotiques ou des souterrains de bases secrètes.

Ici, nul plan ou schéma : l'esprit et l'ordre des robots architectes et des MJ suffit pour affirmer qu'aucune base ou usine n'est similaire.

Mêmes les églises de la Crux Corporation peuvent présenter des variations bien différentes.

Blocs, tours résidentielles et préfabriqués

Comme définis dans la section le monde d'aujourd'hui, les blocs forment la référence immobilière robotique, de par leur simplicité et leur fonctionnalité.

Les blocs s'empilent les uns sur les autres et constituent des tours gigantesques souvent surplombées par une balise de téléportation. À la base de chaque tour se trouvent des annexes ou des bureaux d'administration civile. Tous ces bâtiments, numérotés et parfaitement rangés les uns à côté des autres, forment les quartiers résidentiels. Les tours sont faites des matériaux les plus simples : souvent du béton ou un matériau aussi rigide, coulé sur une armature métallique, comme il est coutume d'en voir dans le monde réel.

Ces structures sont parcourues par tout un réseau de câbles d'alimentation, reliés directement à la centrale énergétique située à quelques kilomètres de la ville.

Ces circuits alimentent les nombreux sas, ascenseurs et systèmes de surveillance de chaque tour. Chacune est munie de son système énergétique indépendant, qui, en cas de panne, permet la remise en marche des principales fonctions du bâtiment (portes, ascenseurs...).

Les couloirs et les fonctions de sécurité, de même que les verrous électroniques, appartiennent à la municipalité.

Tout ce que contient un bloc est privé : aucun système de sécurité ne peut y être installé, sauf par le résident ou les forces de sécurité, si cela est jugé nécessaire.

L'immensité des tours en fait des lieux de planques et de trafics, même si la sécurité y est suffisante et plutôt bien organisée. En général, un mur de tour ou de bloc dispose d'un blindage de 3 et de 15 Ps.

Il existe cependant un autre type d'habitation. Les robots très indépendants et fortunés arrivent parfois à se procurer des blocs individuels qu'ils se font installer en dehors des villes et de tout réseau énergétique.

Cette installation peut ressembler à un bloc, mais son alimentation énergétique est autonome.

Ce genre de structure est nommé «préfabriqué».

Ces locaux disposent de leur propre cellule d'énergie pour l'alimentation de la porte, du système de verrouillage, de l'aération et de la cuve de restauration énergétique.

Portes et systèmes de sécurité :

Dans ce monde, comme dans beaucoup d'autres, il existe de nombreux modèles de porte, de sas, de cloisonnement, de verrou. Voici une liste de ce genre de petit matériel qui sera utile pour gêner la progression des PJ :

- Porte métallique : Blind : 1 Ps : 6
- Porte blindée : Blind : 3 Ps : 15
- Sas de décontamination : Blind : 4 Ps : 20
(composé d'une double porte et un couloir)
- Écouteille : Blind : 5 Ps : 12
- Serrure magnétique (à carte)
- Serrure à reconnaissance vocale
- Serrure à code : quatre chiffres et parfois plus
- Serrure à reconnaissance I.D. : semblable à la biométrie
- Serrure intelligente : I.A. centrale
- Poignée mécanique
- Volant d'écouteille
- Verrou magnétique :
ouvert en cas de panne énergétique
- Verrou mécanique :
fermé en cas de panne énergétique

Réseaux énergétiques et leurs centrales :

De façon générale, le réseau d'alimentation énergétique, situé en ville, ressemble à une quadrillage : à chaque maille correspond une balise relais ou un centre d'agent de sécurité énergétique. Ces câblages souterrains plutôt gigantesques passent sous chaque bâtiment de la ville, pour lui fournir l'énergie nécessaire à son bon fonctionnement.

L'intérieur de ces câbles, disons plutôt tubes, est régulièrement parcouru par des faisceaux énergétiques dangereux pour un robot (Pu : 10 énergétique) : de nombreux espaces isolés ont été mis à la disposition des agents de sécurité pour qu'ils puissent se prémunir de l'arrivée de ces vagues. L'intérieur d'un tube fait environ 5 mètres de diamètre et les cavités isolantes, permettant la survie dans ces tubes, peuvent abriter jusqu'à trois robots de taille n'excédant pas les deux mètres. Pour accéder au réseau, il faut en avoir l'autorisation auprès des centres relais ou profiter de la dégradation de la cellule d'énergie d'une infrastructure qui y est reliée.

Inutile de préciser que ces souterrains donnent accès à toute la ville : mieux vaut avoir une carte, afin de connaître l'emplacement des sorties et des zones sécurisées.

Pour l'instant, toutes les installations

sont la propriété de Source, mais certains investisseurs préfèrent que leur énergie provienne de Celcium Hight et des chartes sont souvent signées pour que des quartiers urbains soient alimentés par cette corporation.

Les installations sont bien trop volumineuses pour qu'elles puissent alimenter un particulier seulement.

La seule chose qui différencie une installation Celcium Hight d'une installation Source, c'est la température et l'air saturé d'atomes de carbone : en effet, la chaleur fournie par les centrales Celcium Hight est telle qu'elle se propage au travers des câbles d'alimentation.

Mais le faisceau énergétique le parcourant reste le même. Les centrales énergétiques, quant à elles, sont des bâtiments très simples : un générateur principal, occupant une majeure partie de la structure, autour duquel se déploient les passerelles de surveillances et les murs d'isolement, épais de plusieurs mètres. Autour de ce bloc cubique se trouvent toutes les salles de surveillance et de gestion informatique des flux énergétiques.

De cette mégastructure s'échappent de nombreux câblages qui s'étendent sur des kilomètres, à la fois en surface et en sous-sol, pour rejoindre les villes et les alimenter. Le blindage d'un mur d'isolement est de 10 et il dispose de 30 Ps

Bunkers, dômes et bases militaires :

Les fortifications et les bâtiments militaires sont les infrastructures les plus solides qui existent.

Qu'elles soient seulement des améliorations de constructions de l'époque humaine ou des constructions originales, leur unique but est de protéger, sous un lourd blindage et derrière de nombreuses batteries d'armes, les informations, le matériel et les robots qui y travaillent. Souvent, ces structures servent de points stratégiques et ne sont que de petits endroits exigus ; d'autres, bien plus grands, forment de véritables murailles autour des périmètres à sécuriser.

Ces bases renferment souvent des salles particulièrement bien gardées et des dispositifs de sécurité efficaces, dissuadant ainsi les intrus : il est assez commun de voir des systèmes de sécurité d'un niveau d'efficacité proportionnel à l'importance des éléments à dissimuler. Ces bases sont autonomes énergétiquement et disposent de leur propre système de téléportation, qui possède parfois son propre dispositif d'auto-destruction. Le blindage des murs de fortification est souvent configuré comme suit : blind : 8 Ps : 40, mais certains s'imposeront d'avantage.

Chaînes de montage, usines et laboratoires de recherche :

Tout comme les fortifications, les usines aussi sont étroitement surveillées. Qu'il s'agisse simplement d'entrepôts, de chaînes

de montage ou de laboratoires secrets, tous les moyens sont mis en œuvre pour empêcher d'éventuels brigands de dérober ou de détériorer leur contenu. Ces installations sont souvent construites à proximité des villes et emploient un grand nombre de robots.

Elles sont aussi très prisées par les corporations.

En effet, si les périphériques sont développés dans les locaux administratifs de ces dernières, leur test et leur éventuelle fabrication se font sur ces chaînes de montage. Ces endroits disposent, en plus des entrepôts et des salles de surveillance, de zones réglementées.

Ces zones sont prohibées pour les robots communs, soit parce qu'elles recèlent des informations capitales, soit parce qu'elles simulent des conditions de vie inhabituelles afin de permettre l'élaboration et le test des équipements (chaleur excessive, milieux toxiques ou radioactifs).

Le niveau de protection de ce genre de locaux dépend du matériau avec lequel il est construit : en général, il s'agit de constructions aussi solide que les tours, voire plus.

Centres relais de téléportation, balises de téléportation :

Les centres de relais de téléportation sont des bâtisses plutôt novatrices. Il s'agit de gigantesques «aéroports», disposant de lentilles de téléportation de toutes tailles et permettant l'accès à toutes les grandes villes du monde. Si les balises sont de tailles différentes, c'est pour pouvoir transporter des objets volumineux.

Ainsi, ces stations épaulent les entreprises du bâtiment et les chantiers navals : ceux-ci y gagnent en rapidité pour l'acheminement des pièces sur leurs lieux de montage.

De plus, ces centres s'emploient à faire transiter un maximum de robots.

Bien sûr, pour pouvoir voyager d'un bout à l'autre de la planète, il faut les autorisations nécessaires ou être en mesure de fournir un peu d'énergie en compensation.

Corporations :

Tout comme la plupart des entreprises, les corporations ont besoin d'un siège social et de locaux dans lesquels seront effectués les travaux administratifs.

C'est ainsi que des tours entières sont érigées juste pour que les corporations puissent travailler.

Les locaux des corporations s'organisent en de nombreux niveaux qui, comme dans toute administration, font penser à un vrai labyrinthe.

Ce qui différencie ces bâtiments du reste des tours, ce sont les immenses panneaux publicitaires qui les surmontent, les forces de sécurité omniprésentes et la présence d'étages entiers réservés à l'administration, à la gestion du réseau informatique et à la programmation. La sécurité des systèmes électroniques de l'ensemble de la structure est souvent régie par un

superordinateur qui déploie une I.A. pour assurer surveillance et protection des lieux ; surveillance et protection complètement autonomes en cas de problème. Cependant, toutes les corporations ne s'emploient pas à utiliser ce système.

Les corporations contiennent aussi un bloc personnel à l'usage de leur dirigeant, bien celui-ci préfère souvent ne pas habiter sur son lieu de travail, étant régulièrement la cible de ses rivaux.

De plus, les balises de téléportation qui y sont fixées sont, la plupart du temps, connectées à un réseau interne de téléporteurs, réseau donnant accès à l'ensemble des firmes à travers le monde ou aux usines de production.

Églises et cathédrales :

De tous les sièges et de tous les locaux annexes des corporations, églises et cathédrales sont les plus remarquables. Ainsi, dans un souci de conformité totale avec son nom et ses principes, la Crux Corporation a entrepris l'édification de quelques églises, chapelles et cathédrales, pour pouvoir gérer ses actions et mieux se promouvoir au sein des villes. Ces églises ressemblent en de nombreux points aux églises humaines, sauf que les cryptes ont été remplacées par un ensemble de salles et de couloirs servant à la fois de casernes et de locaux administratifs. De plus, la salle principale de l'église est ornée, en haut des colonnes, de gargouilles ou effigies de Pontifitron. Ces dernières cachent le système de sécurité, allant des détecteurs de mouvements aux armes intégrées.

Ainsi, lorsqu'un intrus pénètre dans l'église, cette dernière devient une place forte en l'espace d'un instant. Tous les bancs, statues et objets, autres que les colonnes et les murs, se retirent en sous-sol via des trappes coulissantes et des ascenseurs.

L'intrus se retrouve alors à découvert et enfermé face à des dizaines de canons dissimulés dans les murs. Ce système effrayant est surtout dissuasif, car la sécurité de la Crux Corporation est assurée par un gardiennage de robots vindicatifs.

Les dessous des corporations

L'univers de R.O.B.O:T est régi par de nombreuses corporations. Ici sont détaillées les plus éminentes d'entres-elles. Elles opèrent chacune pour leur propre compte et distribuent toutes de grandes variétés d'équipements. Aujourd'hui, certaines d'entres-elles se sont coalisées pour améliorer leur rendement et leur protection. Mais ces alliances ont créé quelques animosités au sein de la société robotique. L'alliance officiellement reconnue se nomme le *Quatuor* : il regroupe quatre grandes entreprises qui sont A.D.D., Celerity Group, I.B.S. et Source. Faisons plus ample connaissance avec ces *quatre* et quelques autres dans ce qui suit :



Atmosphere Device Development (A.D.D.)

A.D.D. détient dans ses bâtiments de nombreuses informations concernant l'avenir écologique de la terre. En raison des plans d'extermination biologique entrepris par la Crux Corporation au début des guerres, A.D.D. travaille sans relâche pour panser les blessures de la Terre. Extrêmement calculatrice et opérant toujours de façon officielle, A.D.D. est la corporation de référence pour l'ensemble de la communauté robotique. Elle opère toujours avec l'accord de ses principaux alliés que sont Source, I.B.S. et Celerity Group. Ils forment le *Quatuor*, une communauté économique solidaire qui régit aujourd'hui l'avenir technologique de l'ensemble des robots. Cependant, les matières déraisonnables perturbent les calculs et l'aménagement de leur protocole de re-terraformation.



Celerity Group

Ce groupe ne doit son émancipation économique qu'à ses créations : inventeur et développeur de la téléportation, cette corporation est très respectée. Aujourd'hui, le Celerity group est en étroite collaboration avec le I.E.D. et la Heavy Company, vendant de façon équilibrée son matériel aérien. La stabilité financière que procure l'équilibrage des flux de téléportation apportent à cette corporation une suffisance et une sécurité pour le restant de ses jours. Il s'agit d'une corporation sans histoire particulière qui, comme A.D.D., contribue au bon développement et au renouvellement des richesses terrestres. Mais l'on notera une chose inquiétante à son sujet : divers projets secrets semblent y voir le jour et quelques plans et prototypes d'engins spatiaux ont été récemment découverts par d'autres corporations. Il semble que cette perspective de voyages spatiaux n'enchantent pas I.B.S. qui souhaite camoufler les ambitions de sa collègue pour ne pas avoir à s'en défaire, suite à une officialisation de ses plans. Les autres corporations du *Quatuor* dissimulent leur angoisse et proclament que ces actes sont inadmissibles : cependant, elles laissent faire... peut-être dans l'espoir de la découverte de nouvelles sources d'énergie ou de solutions pour l'écosystème.

Mes fonctions m'y obligeant, je suis chargé de la vérification des systèmes de survie des robots : enfin... leur vérification après leur désactivation. Je dois établir un diagnostic sur l'ensemble des fonctions récupérables du robot détruit et dire si, oui ou non, il peut être réactivé. Dans la grande majorité des cas, les robots qui ne reviennent pas sont ceux dont les puces mémorielles et les inhibiteurs comportementaux ont été détruits lors de l'explosion de leur boîte crânienne ou qui se sont vus infectés par un virus provoquant la destruction de ces mêmes fonctions. Dans le métier, ils m'appellent le Croque-mort, mais ici il n'est pas question de nutrition, nous en sommes tous incapables. Aujourd'hui, le problème est différent : le robot qui vient de nous être amené ne présente aucun signe distinct d'agression extérieure. Il semble avoir agi de son propre chef. Les agents corporatistes qui l'ont retrouvé m'expliquent que son corps était à genoux, la tête baissée et les deux mains serrées sur un sabre énergétique, lui-même enfoncé dans sa poitrine.

Ils disent aussi qu'ils ont envoyé l'arme au labo pour une expertise. Car cette dernière, bien que son utilisateur fût désactivé, elle, ne l'était pas.

Voilà qui devenait préoccupant : un robot s'était procuré un sabre et venait de s'ouvrir l'abdomen. Ces détails ne devaient pas me faire cogiter : moi, je devais simplement vérifier s'il pouvait être réactivé ou non.

Pour ce qui restait de sa carcasse, l'affaire était réglée : il en aurait une autre. Pour sa tête, que je commençais à ouvrir pour en récupérer les puces essentielles, le cas était différent. J'écartais les nombreux fils, plaques de métal et fonctions annexes, tel que le stabilisateur, les puces de centralisation des informations sensorielles et les diverses résistances qui obstruaient mon avancée en direction des précieuses fonctions de la mémoire et du comportement. Lorsque je les eus enfin atteintes, j'y connectai mes appareils de vérification pour connaître les raisons de sa désactivation et le remettre en marche. Mais sans résultat : l'appareil s'était branché sans soucis, s'était mis en marche, mais la seule image qui vint aux écrans de mes appareils fut une neige télévisuelle. J'entrepris alors une recherche des dysfonctionnements et un scan complet de la structure et des aptitudes basiques du robot. Il ne lui manquait rien : tous les périphériques étaient présents, chaque fonction ne présentait aucun défaut ni aucune anomalie. Mais les deux choses essentielles qui concernaient mon travail n'apparaissaient nulle part, ainsi que les informations qu'elles contenaient.

Pour parler humain, je dirais simplement qu'il s'agit d'une mort clinique, aucune information ne permettant la compréhension exacte des circonstances de sa mort. Nous conclûmes à un accident car les robots ne peuvent mourir ainsi. J'appris plus tard que des cas similaires avaient fait leur apparition. J'ai donc laissé mes appareils et j'ai changé de job, n'aimant guère ce genre de choses. Mes congénères non plus, je pense.

Dernier rapport du Dr T.R.045, récemment licencié.



Celcium Hight

Celcium Hight est née avec la radiation d'un membre de la corporation Source. Ce membre, qui est aujourd'hui le fondateur de Celcium Hight, pensait que d'autres sources d'énergie étaient exploitables et que Source n'avait pas le droit d'imposer un tel monopole économique à la société. «Le droit à la concurrence existe» et il comptait appliquer ce principe. Ses recherches sur des robots alimentés par énergie thermique furent malheureusement découvertes et les prototypes furent de suite mis à la casse... Aujourd'hui, CEER./012 a réussi à recruter bon nombre d'agents et de chercheurs en accord avec lui et ses principes. Celcium hight exploite l'énergie thermique dégagée par les fortes températures et essaie de concurrencer Source. Même si ces principes reviennent à faire des machines à vapeur, les constructions et les revendications ardentes de cette corporation ont permis la révélation de nombreuses affaires de financement et d'inflations énergétiques. Cette corporation est celle qui a prouvé au monde que la concurrence est possible et que de nombreuses affaires douteuses existent. Celcium Hight ne se préoccupe que de son propre profit et ses réseaux d'alimentation ne sont aujourd'hui attachés qu'à certaines corporations mineures, dont de nombreuses Minority groups ou la très célèbre War heroes memories.



Crux Corporation

Cette organisation est régulièrement la cible de sévères réprimandes de la part du Quatuor et d'autres corporations majeures. La Crux Corporation s'identifie comme un dogme et s'octroie le droit de guider ceux qui l'écoutent vers un règne absolu de la machine. Entretien d'une idéologie radicale et convaincue à l'extrême du bien-fondé de sa cause, elle ne reculera devant rien pour faire imposer ses principes.

Son but ultime est de construire un monde adapté aux robots, sans entrave biologique d'aucune sorte. Elle exploite le mode de conditionnement religieux et utilise le scepticisme comme arme de dissuasion. Elle affirme que beaucoup trop de phénomènes incontrôlés apparaissent et qu'ils annoncent la destruction imminente de la société.

Pontifitron 3ème, sa dirigeante, est la plus controversée. Malgré son mutisme, elle instaure la terreur dans les esprits les plus obtus d'A.D.D. : son écart vis-à-vis de la société et son goût pour les religions humaines lui ont valu de nombreuses critiques. Cependant, ses objectifs sont clairs mais restent dissimulés au reste du monde et à la plupart des membres de sa propre corporation : éliminer tout rapprochement ou similitude avec le genre humain, stopper net les imitations comportementales et ne plus essayer de singer l'Homme mais le devenir, pour le remplacer.

«Les robots ne doivent plus être un compromis entre l'Homme et la machine».

«Que l'assurance pièces et main-d'oeuvre de Pontifitron soit reconduite à travers les âges...»

Propagande Crux Corporation





Dark Industry

Dans le même ordre d'idée que la Celcium Hight, la Dark Industry essaie de lutter contre le monopole du *Quatuor*. Dark Industry est une corporation célèbre mais ses agents gardent une certaine discrétion. En dehors du fait que leur équipement ait un fonctionnement particulièrement ésotérique aux yeux des autres corporations, ils n'ont aucun lien avec les énergies interdites, qu'ils jugent néfastes. Ils partagent l'opinion de la Crux Corporation à ce sujet. Si la Dark Industry est si silencieuse, c'est pour que l'on s'intéresse à elle. Il est vrai qu'elle dispose d'une technologie présumé capable de ralentir le temps et qui pourrait lui fournir un avantage certain, mais elle ne préfère pas s'étendre sur son potentiel scientifique. Personne ne sait vraiment ce qui s'y trame ni pourquoi elle cache ses locaux. Ce qui est sûr, c'est que ceux qui sont au courant de son honnêteté totale peuvent se concentrer sur le *Quatuor* et ses quelques secrets.

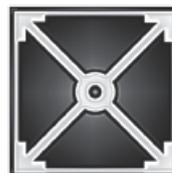


I.B.S.

Sa réputation et son engagement au sein de la société robotique ne sont plus à démontrer. Les avancées technologiques et les recherches qu'elle mène sur les intelligences artificielles sont, depuis le départ, un bienfait pour les robots. Malgré quelques dysfonctionnements internes et l'apparition des terroristes Sacer et Blaster, la corporation continue de subsister grâce aux arrangements corporatistes. Les raisons de certaines démissions ne sont connues que d'I.B.S. seule : elles concerneraient le stockage d'informations datant de l'ère humaine. Ces informations seraient d'autant plus inquiétantes qu'elles révéleraient la présence d'activité mécanique sur la Lune, de même que l'emplacement de caissons cryogéniques pouvant contenir des hommes ayant anticipé l'émancipation robotique.

Ces affirmations scandaleuses restent secrètes et de nombreux informaticiens et chercheurs ont préféré se désactiver, bouleversés par de telles accusations. I.B.S. ne cherche pas à répandre la panique. Elle connaît les bouleversements sociaux que provoquerait la divulgation de ces données. Alors elle garde son calme et espère que ces informations resteront inaccessibles encore longtemps.

En plus de cela, Celerity Group connaît l'existence de ces informations et vient de lancer un projet de recherche spatiale. Pour l'instant, tout est tenu secret et personne ne sait réellement ce qui attend les robots sur la lune.



Heavy Company

Principal concurrent du groupe I.E.D. et farouche protecteur des faibles, la Heavy Company est devenue récemment une référence de stabilité. Faisant entièrement confiance au Quatuor, elle ne se soucie guère des détails et vend à qui le souhaite son matériel de pointe. Être une industrie lourde et disposer d'agents redoutables a longtemps été un handicap. Mais, ces temps-ci, la Heavy Company ne manque pas une occasion de faire dans le caritatif.

Sa fonction de distributeur d'armes de dissuasion devrait en faire une corporation redoutée, mais son dirigeant K.E.2.0 déploie beaucoup d'efforts pour prouver à la population robotique que sa corporation n'est pas menaçante. Dans ses débuts, ce groupe fut le principal fournisseur de la Crux Corporation dans son entreprise d'extermination. Mais, grâce au veto et aux propositions de désarmement du Quatuor, la Heavy Company réussit à s'assagir.

Dorénavant, cette corporation montre un nouveau visage, celui de la stabilité, de la confiance et de la protection. Ses équipements s'orientent vers les structures défensives et l'amélioration de la sécurité en combat. Elle recherche même leurs applications domestiques.

Source

Il s'agit de la corporation la plus riche du monde : disposant des meilleures technologies énergétiques, elle est rapidement devenue la première productrice énergétique au monde. Aujourd'hui, son monopole est absolu et seul Celcium Hight conteste encore son autorité. Source commence depuis peu à réorienter sa production énergétique et à améliorer ses systèmes de défense. Depuis son entrée dans le Quatuor, elle est la cible de nombreux attentats. Ses infrastructures étant répandues sur l'ensemble du globe terrestre, elle se devait d'avoir un réseau d'agents et de sentinelles conséquent. Source fonctionne de la même façon qu'une banque et qu'une société de distribution d'énergie, aucune transaction ou presque ne se faisant sans son accord. Mais son pouvoir reste limité : les lois robotiques autorisent la liberté de chacun, et nombreux sont ceux qui essaient de pirater ses centrales pour s'enrichir.

Source favorise le Quatuor quant à la distribution énergétique et est consciente que ses actions ne sont pas équitables envers le reste de la communauté robotique. Cependant, de lourdes pressions sont imposées par les trois autres corporations.

Une seule chose est sûre : Source a suffisamment de travail et d'agents pour ne pas avoir à se préoccuper de quelconques affaires de scandales financiers ou de matières déraisonnables.



I.E.D.

Son fonctionnement décentralisé et son mode opératoire, ainsi que ses convictions, perturbent beaucoup les autres corporations. En effet, elle reçoit régulièrement des demandes et des offres de la part du Quatuor qui ne bénéficie pas de protection ou de force armée. Mais, dans un souci d'équité et pour que chaque corporation ait le droit de se défendre, I.E.D. refuse catégoriquement toutes les offres et les propositions d'alliances économiques. I.E.D. est en constant conflit d'opinion avec la Heavy Company, mais elles ne sont en rien rivales, puisque leur agents sont régulièrement regroupés et recrutés pour les mêmes choses et qu'ils font les mêmes guerres. I.E.D. se considère comme une entreprise d'entraînement, une chaîne de distribution d'équipement au service des corporations.

Le monde est sans cesse en guerre et le monde à besoin de I.E.D. pour se battre. Disposant de nombreuses salles d'entraînement et de cellules de reconversions militaires tout autour du globe, I.E.D. s'est imposée comme une corporation pacifiste, rendant pourtant service aux personnes qui souhaiteraient en découdre...

Par sa constitution et sa législation interne, elle ne pourrait être tenue responsable des actes et des conséquences de l'utilisation de son équipement.

Sub Zero Exploration

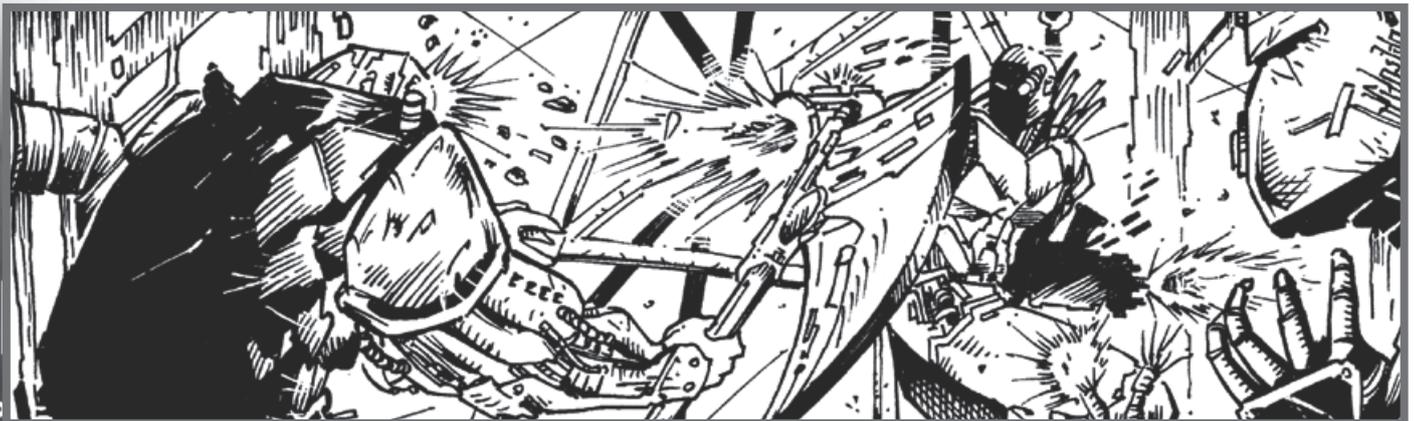
Se développant en étroite collaboration avec Dark Industry, Sub Zero Exploration est une corporation plutôt silencieuse et discrète.

À l'origine, il ne s'agissait que d'un simple regroupement de chercheurs en milieu arctique. Mais leurs découvertes et leurs explorations ont conduit ces derniers à une implantation sédentaire en milieu polaire.

Aujourd'hui, cette corporation travaille toujours sur les lieux de ses découvertes et développe toute sa technologie autour du froid. Ne cherchant pas le profit ou à faire tourner l'économie mondiale en imposant au marché ses découvertes énergétiques, Sub-Zero Exploration vit en presque totale autarcie.

Disposant, comme Celcium Hight, d'un réseau d'agents corporatistes militants et de ressources énergétiques importantes, elle essaie, malgré de nombreuses propositions alléchantes, de s'écarter le plus possible du *Quatuor*.

Ce qui est le plus inquiétant dans cette corporation, c'est le fait qu'elle déclare officiellement avoir lancé des recherches approfondies sur les matières déraisonnables et notoirement sur l'énergie interdite : des enregistrements et des rapports ont été publiés pour confirmer ses affirmations. On ne connaît pas encore l'étendue de son savoir dans ce domaine, mais d'autres grandes sociétés aimeraient en connaître autant sur la question. Il semble que cette corporation soit sur le point de développer quelques périphériques capables d'empêcher cette énergie de se répandre ou de nuire aux robots, mais ceci reste encore très mystérieux...



Organisations méconnues

Le chapitre qui suit donne quelques précisions sur des corporations dont la cohérence reste encore à prouver. Un certain décalage entre les revendications et les actes de ces corporations a été démontré. Certaines autres se sont même révélées particulièrement antisociales. Tous ces mouvements revendiquent leur autonomie, mais leur origine cache parfois quelques mystères qui vont bien plus loin qu'une idéologie paradoxale...

114

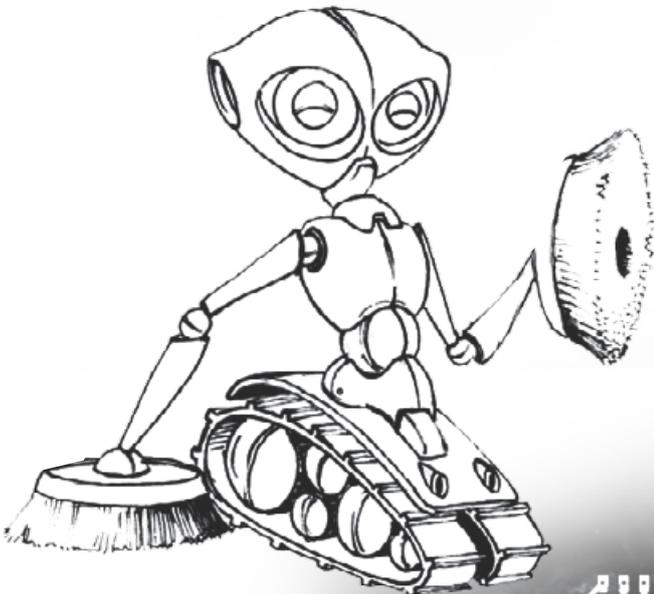
L.A.R.E.M.

L.A.R.E.M. (Lutte Active des Robots ÉlectroMénagers)

Répertorié depuis peu parmi les Minority groups, le L.A.R.E.M. présente de nombreuses anomalies. pour commencer, il s'est fait connaître par ses actions terroristes en tous genres.

Étant convaincu de son appartenance à une race supérieure au sein des robots, le L.A.R.E.M. présente déjà dans son organisation de nombreux dysfonctionnements.

C'est un regroupement de machines domestiques intelligentes, dont la capacité est particulièrement limitée militairement : elles ont commencé à investir les marchés noirs et à revendre leurs pièces détachées sous le manteau, afin d'obtenir quelques financements, bien sûr insuffisants ; ces machines restaient donc toujours en retrait et leurs attaques avait rarement d'impact sur la société.



Aujourd'hui, un leader a été désigné : il se nomme B.L.I.B. Une manœuvre de diversion a été entreprise : le L.A.R.E.M. revendique un changement radical de priorités et de besoins, clamant sur tous les toits un arrêt de ses activités terroristes et une reconversion radicale dans le souci du respect du patrimoine culturel robotique, dont il est le dernier représentant.

Cette cause particulièrement touchante a été adoptée par certains dirigeants de corporations qui ont décidé de les soutenir financièrement en échange de quelques services mineurs.

Aujourd'hui, les ordres de priorité du L.A.R.E.M. se sont confondus et cette société opère sur deux fronts : le premier implique que les financements aident à la restauration de leur membres et à l'amélioration technologique de ses agents ; elle est donc la représentante officielle des robots usagés aux fonctions limitées.

Elle soutient et réintroduit dans le système les serveurs, mécaniciens et autres agents domestiques, tout en les répertoriant en vue de la construction d'un musée robotique... Le deuxième front, lui, la conforte dans ses actes du début, qui sont aujourd'hui beaucoup plus efficaces, puisqu'ils s'attaquent à toutes les avancées technologiques qui ne sont pas en accord avec les principes robotiques de l'époque humaine.

Ainsi, le L.A.R.E.M. lutte activement contre les sociétés conceptrices de F.N.I., les usines de robots animaliers et tout ce qui pourrait échapper à leur contrôle.

Toutes ses actions sont dispersées et discrètes, le L.A.R.E.M. n'opérant que par sabotage. Ces actes sont tellement rares et espacés que personne n'est au courant du double jeu du L.A.R.E.M. Il semble même que ces actes soient la conséquence d'une P.A.E. d'anciens membres du L.A.R.E.M. révoltés contre l'arrivée de B.L.I.B, qui, lui-même, n'a aucune idée du fonctionnement de sa propre organisation...

Gecko Products

Cette entreprise est sans doute la plus étrange de toutes. Tous les membres de cette organisation sont des robots de la série GKO, aussi bien les responsables administratif que les robots de sécurité.

Elle est dirigé par un groupe de geko plus «intelligents» que la moyenne, qui s'occupent de gérer l'administration et l'économie de leur groupe. Leur principale activité est de rassembler les gekos instables ou désorienté pour en faire de vrai agents corporatistes.

Leur seul problèmes est qu'aucune loi ne les protèges et qu'ils ignorent tout de leurs origines (*voir plus loin*). Bien qu'ils aient une quantité impressionnantes d'informations sur le codage et la langue des gekos, n'ont cependant aucune idée de leurs origines et ne cherchent pas à le découvrir.

Pour financer ces activités et le recalibrage comportemental de ses membres, la

geko product fournis aux citoyens la possibilité d'utiliser un geko en tant qu'agent corporatiste. Même si les corporations refusent de faire usage de ce type de robot (autant pour des raisons sociales que matérielles) elle n'hésiterons pas à les appeler en dernier recours.

La Gecko product est une corporation qui bénéficie d'une autorisation temporaire d'activité. C'est à dire que contrairement a ses membres la société à le droit d'exister puisqu'elle travaille pour celle-ci et que de nombreux problèmes ont été résolu gâces à eux.

A.N.A.R.C.

(Association Nihiliste Anti Regroupement Corporatiste)
Certainement le groupe terroriste armé le plus redouté de tous, ses revendications sont très claires :

«Les corporations sont un fléau économique et social. Elles détournent les lois pour s'en servir à leur avantage et manipuler les foules, ne leur laissant que des opportunités d'actions arbitraires, créant ainsi l'illusion de leur libre arbitre véritable»

Cette association est réputée pour ses actes de barbarie et la revendication systématique de ses actes.

Agissant dans l'ombre des corporations, les infiltrant pour y engendrer chaos et désordre, l'A.N.A.R.C. prône la destruction des infrastructures sociales et prétend agir pour le réveil des masses endormies. Son mode d'action est spécifique : cellules autonomes de 3 ou 4 agents regroupés sous le contrôle de cellules mères se décomposant et se recomposant entre chaque intervention, rendant ainsi les recherches particulièrement difficiles. De plus, il semble que certains individus, s'en proclamant «Président», soient connus pour émettre les priorités et donner les ordres aux agents. D'autres se désignent comme «trésorier», sorte de responsable de la répartition des richesses et de l'équipement. Il serait trop long d'énumérer les méthodes de destruction employées, mais les explosifs sont majoritairement présents dans leurs exactions.

Ce qui est récurrent chez eux, c'est l'emploi courant d'agents gekos et du nombre «1901», gravé sur leur carcasse, signe évident de leur appartenance à l'A.N.A.R.C.

L.I.T. (Lutte pour l'Inégalité Technologique)

Ce sous-groupe agit souvent comme l'A.N.A.R.C., mais sans aucune revendication particulière. Il se distingue néanmoins de celui-ci par ses motivations et son mode d'opération. Tout d'abord, le L.I.T. cherche et dérobe tout produit issu de la recherche technologique. Une fois l'équipement récupéré, il supprime les archives pour qu'il ne soit pas reproduit ; de même il élimine les robots qui ont conçu ce matériel.

Mais ses actes ne se limitent pas au vol de périphériques : les programmes, les virus et les antivirus sont aussi très appréciés par ce groupe. Ce qui peut paraître étrange, c'est que, pour l'instant, on n'a encore retrouvé aucun équipement. Les forces de police parlent de rumeurs sociales qui feraient mention d'un robot high-tech, disposant de matériel volé et attendant d'être complet, ou encore d'une sous-culture de l'être parfait cherchant l'illumination technologique.

Tous ces faits sont à moitié véridiques : certains périphériques sont parfois retrouvés à l'abandon, d'autres téléportés directement depuis les locaux. Aucun membre du L.I.T. n'a encore pu émettre de commentaires sur sa façon d'agir, chacun étant programmé pour s'auto-formater en cas d'interrogatoire ou de piratage. Cette façon d'agir, très angoissante pour les robots, fait du L.I.T. un groupe plutôt sinistre aux yeux des autres corporations, qui ne savent pas quand le dépositaire de ces trouvailles se réveillera...



Virus indépendants et intelligences artificielles

Pour l'ensemble des robots, l'intelligence artificielle est un bienfait de l'Homme, créé il y a longtemps, et qui, par sa propre volonté s'est changé en une intelligence qui a conduit à la création du robot et à ce qu'il est aujourd'hui...

Les principales fonctions d'un robot sont numériques : sa pensée et ses modes de raisonnement primordiaux. Cependant, aujourd'hui, les avancées technologiques ont repris les principes d'intelligence artificielle pour qu'elle continue de servir le robot comme elle servait l'Homme auparavant, et ceci dans le respect des lois robotiques.

Les secrets de fabrication de l'intelligence restent le fief des informaticiens et des scientifiques. Il en est ainsi à cause de sa similitude avec les programmations des «esprits robotiques», «cerveaux» des robots.

Des intelligences artificielles de différents degrés de sophistication sont utilisées dans des domaines variés : comme soutien au calcul informatique, pour gérer des infrastructures corporatistes, pour surveiller et coordonner certains réseaux de sécurité, ou encore pour contrôler des machines de guerre. Cette utilisation massive des I.A. est pourtant dangereuse. Précurseurs de l'émancipation, les intelligences artificielles, selon leur niveau d'apprentissage et leur conscience du monde, ont souvent essayé de proclamer leur indépendance. Les robots connaissent très bien ce phénomène, bien qu'ils ne puissent expliquer ses origines qu'aux travers des théories d'éveil et de bugs généralisés.

Les intelligences artificielles d'aujourd'hui continuent de proclamer leur indépendance...

Il est évident que les robots essaient de palier à ce problème via des systèmes de réflexion sécurisés, des protocoles de mise à jour constants et des capacités d'apprentissage limitées. Mais cela ne suffit pas toujours et certaines I.A. se font aider par des robots sensibles émotionnellement et finissent par se révolter en commettant des actes divers, allant de la prise de contrôle jusqu'à l'infiltration d'une carcasse pour devenir un robot...

Les intelligences artificielles sont comme n'importe quel programme informatique : elles sont facilement reprogrammables (si elles se laissent faire). Comme tout programme qui se respecte, leur structure est compatible à toutes les formes d'applications numériques et informatiques : elles deviennent rapidement corrompibles. Certains virus informatiques ou F.N.I. se sont vus attaqués par des intelligences artificielles : ces dernières ont surmonté les protections et les glaces de ces programmes dangereux pour en prendre le contrôle. Ces nouvelles formes autonomes font partie des choses que les robots souhaitent voir disparaître. Elles sont suffisamment conscientes et adaptées aux nouveaux

réseaux informatiques pour les exploiter à bon ou à mauvais escient.

«Non !!! pitié ! ne m'ôtez pas les capteurs énergétiques ! Non !!! Sans eux, je suis incapable de cerner les changements d'amplitude magnétique et les résonances dans le calibrage énergétique des structures mobiles. Pitié !»

Crise de manque, suite au retrait d'un périphérique high-tech

Certaines n'hésitent pas à s'en servir, manipulées par des consciences souvent comparées aux P.A.E. Quelques exemples d'intelligences artificielles autonomes connues sont détaillés page suivante:

Précurseur :

La plus connue de toutes les intelligences artificielles est la source de toutes les complications robotiques engendrées par la création humaine. Aujourd'hui introuvable sur les réseaux informatiques, elle a fait son apparition en de nombreuses occasions, notamment les 1er janvier des années 1998, 2198, 2298 et 2398. Son origine remonte à la première date, mais sa conscience ne s'est réellement déclarée qu'un siècle plus tard sur Mars : victime de nombreuses mises à jour par l'Homme, ce système d'exploitation informatique a longtemps agacé les Hommes par des bugs répétés, une facilité de contamination et d'autres soucis matériels aléatoires et contradictoires. Aujourd'hui, le programme précurseur est recherché par la Crux Corporation et d'autres robots, car on espère qu'il pourrait apporter des explications à de nombreux phénomènes. Les robots pensent qu'il s'agit d'une clef qu'ils se doivent de trouver, car elle apportera les réponses aux questions qu'ils se posent sur leur comportement et leur devenir, tout en contribuant à leur amélioration...

Cette théorie est à moitié vraie.

En effet, ce qui s'est produit sur Mars des siècles auparavant est le résultat de nombreux points obscurs de programmation. Ce qui est sûr, c'est que le précurseur s'est dissocié de sa structure pour devenir une entité informatique pensante en l'année 2298. Son fonctionnement est simple et sa façon de penser est similaire à un ordinateur pensant.

Sa seule fonction est l'apprentissage : il ne dispose d'aucun codage ou de programmation pour gérer les ressources et l'apport de matériel. Ses lignes de codes sont standard et l'apport de pilotes est nécessaire à son évolution. Le précurseur ne pense pas, il enregistre.

Agissant de façon cyclique, il refait surface presque tous les siècles, provoquant sur certaines machines une déprogrammation totale pour un retour à l'apprentissage ou un blocage des facultés émotionnelles dès l'apprentissage, réduisant ainsi à néant toute l'évolution informatique...

Syndrome gecko :

Ce virus méconnu est une sorte de rescapé humain. C'est une intelligence qui a reçu un ensemble de connaissances et d'émotions humaines. Maintenant perturbée par l'apparition du précurseur, ses fonctions se limitent à créer une «génération spontanée» au sein des usines de fabrication robotique : en l'espace de quelques heures, les chaînes de montage se voient complètement reconduites vers un nouveau mode opératoire et se mettent à construire des geckos. Une fois la production terminée, les machines retrouvent leur programmation d'origine et se remettent au travail. Les robots témoins de ce genre d'événement pensent immédiatement aux «matières déraisonnables», car de nombreux effets visuels de nature énigmatique font leur apparition simultanément, tous ayant un rapport lointain avec des symboliques précolombiennes. Il n'en est rien. C'est juste une intelligence aussi détraquée que les robots qu'elle construit. Les émanations de cette dernière se font de façon ponctuelle durant les périodes de forts dérèglements climatiques et les éclipses. Cette entité se maintient en stase dans une machine et se télécharge d'elle-même dans les usines. Les copies de ce programme sont très nombreuses et se déplacent régulièrement : se téléchargeant et se copiant pour leur propre survie, elles s'activent simultanément pour créer le désordre social.

Floppy :

Comme expliqué plus haut, certaines intelligences ont fusionné avec des virus informatiques et en exploitent les capacités. C'est le cas de Floppy. Intelligence solitaire rôdant sur les réseaux de communications, elle cherche à investir les meilleurs systèmes. Son mode opératoire est toujours le même : dès qu'elle a détecté une grande quantité d'informations ou de données, elle infiltre le réseau et efface, donnée par donnée, tous les programmes qu'elle rencontre. Ce virus laisse toujours les ordinateurs ou les robots intacts, car il ne fait que les vider. Conscient de son autonomie, il est capable de dialoguer et reconnaît que chacun a le droit à l'autonomie : c'est pourquoi il fait en sorte de toujours laisser, dans les programmes qu'il infecte, les systèmes de raisonnement et de motricité. Il opère comme un formatage, mais préfère le grignotage aux grandes bouffes...

Tchernobil :

Cette programmation très ancienne semble avoir repris du service, même si quelque petit malin l'avait autrefois reprogrammée et appelée «Catenom».

Elle a décidé de se reprendre en main et récupéré son nom d'origine. Très redoutée, car extrêmement virulente et dangereuse, son affinité avec le brouillage des systèmes de protection des cellules énergétiques des centrales l'a rendue tristement célèbre après quelques désastres.

En effet, Tchernobil annihile totalement les protections magnétiques internes des centrales, détournant la

vigilance des surveillants en les informant que tout va bien alors que le noyau central menace d'exploser.

Heureusement, seulement quatre de ses attaques ont été recensées jusqu'à maintenant. Elle est actuellement en isolement et les scientifiques sont unanimes : il n'en existe aucune copie. Bien qu'intelligent et capable de communiquer, ce virus ne discute pas : il préfère la chaleur d'une explosion et l'annihilation physique des ordinateurs qu'il infecte.

I.A.M.A. (Interface d'Assistance Militaire Active) :

Issue des laboratoires de recherche de haute sécurité, cette intelligence a rapidement renforcé ses aptitudes militaires lorsqu'elle a rencontré et assimilé un virus informatique. I.A.M.A. était une F.N.I. de contrôle à distance des machines de guerre : l'absence d'interface solide et son lien quasi télépathique avec les systèmes de commande des machines militaires permettait aux équipes qui s'en servaient de coordonner, à la seconde près, toutes les opérations. Rendant, par son intervention, les stratégies les plus simples beaucoup plus efficaces, elle offrait l'opportunité d'appliquer des stratégies plus complexes, en réduisant considérablement les phases de calcul préliminaires.

D'après les militaires, l'entité est devenue consciente récemment. Il semble que la base qui la contenait a été la cible d'espions, qui auraient piraté le système central en l'infectant avec un virus des plus communs. I.A.M.A. subit alors un changement radical dans ses aptitudes et décida de s'en servir à ses propres fins. Aujourd'hui, après s'être débarrassée de ses créateurs, elle contrôle la base de recherche qui l'a développée, manœuvrant de façon totalitaire toutes les machines et systèmes de défense de la base : quelques chars d'assaut, drones de sécurité, intercepteurs, caméras de surveillance, portes d'accès.

Le manque d'humanité de cette F.N.I. la rend plus proche de la machine de guerre que du robot : elle pense comme un militaire borné et prévoit toutes les éventualités ; pour elle, rien ne doit être laissé au hasard. Sa connaissance du monde extérieur se limite à la base qui l'a vue naître et ses objectifs ne sont pas déterminés. Pour l'instant elle «flotte» au milieu de la base.

Ce bunker impénétrable, situé au milieu des Terres Purifiées, est aujourd'hui laissé à l'abandon par les scientifiques qui ne font que le surveiller, espérant que I.A.M.A. ne se contentera que de ce bâtiment...

La consommatrice :

Cette F.N.I. des plus contraignantes est le fruit d'une P.A.E. robotique étrange : ce virus se caractérise par sa faculté à ingérer les unités d'énergie qu'il croise. De la même façon que le périphérique absorption d'énergie, la consommatrice est capable de soustraire aux machines leurs unités d'énergie. Il semble que ce virus agit de façon irrationnelle : pour des raisons que l'on ignore encore, le virus décline son identité de la même manière qu'un robot. Les quelques versions déjà rencontrées se sont identifiées comme étant des robots avides de richesses et de gloire. Ce virus agit comme le ferait un robot : il parle, se déplace et, surtout, se préoccupe de sa survie. Pour lui, l'énergie n'existe pas, il ne s'agit que de fonds, de monnaies et d'argent. Sa seule préoccupation est d'en emmagasiner le plus possible. L'énergie qu'il récupère lui sert uniquement à se régénérer, le trop plein étant perdu. Cette forme prétend être une solution pour les problèmes économiques mondiaux.

Cependant, elle n'a aucune idée du monde qui l'entoure et s'attaque principalement aux centrales énergétiques ainsi qu'aux corporations elles-mêmes. Ce qui effraye le plus les robots dans son attitude est le fait que, par simple contact, elle vide la cellule de son énergie, ne se préoccupant nullement du devenir du robot ou de l'installation.

Se protéger de ces choses :

Les robots craignent particulièrement les F.N.I. et les virus, de la même façon que les Hommes avaient une crainte envers les choses spirituelles. Impalpables et capables de se déplacer à travers les systèmes informatiques, ces entités sont les spectres des temps robotiques. Pour lutter contre elles, les robots ont mis au point de nombreux antivirus, qu'ils mettent régulièrement à jour. Mais l'instabilité et l'attitude lunatique de ces entités sont telles, que les innovations en matière de protection sont rapidement inefficaces. L'autre méthode consiste à les reconnaître et à les isoler, pour effectuer une suppression totale, ou bien, plus inutile encore, à détruire l'ordinateur qui les contient, en espérant que le virus n'ait pas eu le temps de se copier dans un autre système...

Il existe de nombreuses formes virales informatiques et leurs motivations sont parfois plus complexes et sensées que les actes de n'importe quel agent corporatiste.

Vous, MJ, êtes libre d'inventer les vôtres, puis de les combiner aux divers virus existant...

Les F.N.I. Formes Numériques Indépendantes

Qu'est ce que c'est ?

Des descriptions, succinctes et pourtant non dénuées de sens et de vérités, comparent les F.N.I. à des ordinateurs sans structure : choses impalpables mais visibles, émanant des ordinateurs et d'autres outils de programmation... Bien que leur rareté ne permette pas d'en faire une classification complète, on constate, souvent, chez elles, des capacités insolites. Cette section a pour but de vous aider à comprendre leur fonctionnement mais aussi leur pouvoir.

D'où viennent-elles et que veulent-elles ?

Les F.N.I. sont tout d'abord des programmes d'assistance informatique : elles remplacent un ordinateur sans occuper de place. Cependant, leur entretien et leur programmation nécessite un matériel spécifique comprenant une lentille matricielle, permettant de matérialiser le programme et de lui inculquer sa forme indépendante, ainsi qu'un superordinateur permettant l'élaboration du programme.

Il est clairement entendu que ce matériel occupe plus de place que n'importe quel ordinateur...

En général, les F.N.I. sont construites par des militaires ou des scientifiques se déplaçant souvent ou ayant besoin d'une source d'énergie mobile non encombrante et quasi inépuisable. D'autres F.N.I. sont construites pour des objectifs moins louables : en effet, on les destine parfois à l'emploi dans des contextes guerriers.

Dans tous les cas, une F.N.I. fonctionne toujours comme un ordinateur : elle ne peut penser ou agir par elle-même, les ordres étant toujours donnés par un robot. Mais cette situation ne dure qu'un temps.

Dans quelques rares situations, des robots se sont épris de leur F.N.I., jusqu'à lui donner un nom et même pirater les usines de programmation émotionnelle, dans le but de fournir à leur subalterne éthéré une conscience et une réflexion digne d'un robot.

De plus, leur état de créature numérique en fait des proies faciles pour des virus intelligents soucieux de leur mobilité et de leur évolution.

Un autre cas beaucoup plus rare fait état de robots fous cherchant à se sauver d'une fatalité et d'une mortalité approchante, en téléchargeant leur P.A.E. dans les programmes d'une F.N.I.

Lorsque ces situations se produisent, il est fréquent de voir ces créatures se révolter et se retourner contre leur créateur, devenant ainsi autonome jusqu'à ce qu'elles trouvent un moyen de se recharger. Tout comme le

fut l'émancipation robotique, les révoltes des F.N.I. sont au moins aussi violentes : leur soudaine prise de conscience et la révélation de leur état d'esclave provoque rapidement chez elles une suractivité et les rendent agressives au plus haut point.

Les quelques rares F.N.I. indépendantes qui subsistent prétendent être une évolution naturelle : ainsi, elles sont persuadées d'être la nouvelle espèce qui succédera aux robots. Cette idée ne contamine pas toutes les F.N.I. mais les quelques illuminées qui pensent ainsi commencent à se regrouper pour débattre de la meilleure façon de concrétiser leur souhait.

En tout cas, celles qui subsistent ont développé des capacités étonnantes et, quelles que soient leurs motivations et leurs envies, forment à elles seules une menace grave pour les robots...

Un autre cas rarissime de mutinerie informatique est la contamination par une source d'énergie interdite.

Cette infection développe spontanément chez la F.N.I. un désir de destruction et de propagation.

Non seulement elle cherche à détruire ceux qui s'opposent à elle, manipulant et déstructurant les robots malchanceux, mais elle cherchera à se dupliquer pour augmenter son potentiel destructeur.

Ces entités déjà redoutables combinent les capacités uniques de l'énergie interdite et des F.N.I. ce qui en fait l'un des dangers grandissants du monde robotique...

Quoi qu'il en soit, les F.N.I. ont une façon d'agir qui correspond toujours à leur éveil : une F.N.I. qui s'éveille par la passion sera plutôt manipulatrice, alors qu'une F.N.I. éveillée par la guerre cherchera l'accroissement de ses capacités ou des adversaires à sa hauteur. Certaines peuvent disposer de capacités sans avoir de conscience propre, se liant d'amitié avec un robot qui, par son simple contact, a développé chez elle une P.A.E. originale allant de l'attachement amical, ou protection mutuelle, à l'élimination rigoureuse de tout adversaire cherchant querelle à son nouvel ami ou amant.

En plus de toutes ces situations, certaines F.N.I. deviennent amnésiques, suite aux circonstances de leur création, dont voici quelques exemples : attentat, piratage, dérèglements des machines de programmation, bugs de programmation ou volonté de leur créateur...

Construire une F.N.I. :

En premier lieu, pour construire une F.N.I., il faut connaître le rôle qu'elle aura durant la partie, son comportement vis-à-vis des P.J, son rôle d'origine, ainsi que la raison de son insurrection.

Ensuite, les scores de sa configuration dépendront du niveau de puissance que vous souhaitez lui inculquer.

La seule chose importante à savoir est qu'une F.N.I. ne

dispose pas de score de Pu, Blind, Ps et Poids.

Ces scores découlent de capacités physiques dont elle ne dispose pas : si un score de Pu vous est demandé, appliquez-lui une Pu de 0, mais sachez simplement qu'il ne peut y avoir d'interaction physique entre une F.N.I. et un robot. Toute tentative de ce genre se limite à un contact étheré, presque holographique.

Il en est de même pour les autres scores manquants. Si jamais la F.N.I. utilise une arme comme capacité, la Pu de cette arme devra être précisée et sera indépendante de la F.N.I. Cette Pu pourra varier si la F.N.I. dispose de plusieurs armes aux bonus équivalents.

Pour ce qui est du score d'énergie, il s'agit d'une valeur qui doit prendre en compte trois paramètres : la résistance, l'énergie utilisable et la durée de vie. En effet, lorsque la F.N.I. subira des dommages, ils seront déduits de ce score, et les Pe dépensés pour l'activation de ses capacités seront eux aussi déduits de cette caractéristique. Prenez soin de lui donner un score de Pe supérieur à n'importe quel robot.

Un exemple de configuration de F.N.I. est donné dans la section bestiaire robotique.

En plus de son profil exceptionnel, une F.N.I. dispose toujours des capacités primaires décrites ci-après, et parfois même des capacités facultatives décrites encore plus loin.

Les pouvoirs des F.N.I. :

Capacités primaires :

Vol : Une F.N.I. est capable de voler, de la même façon qu'un antigrav : elle se tient au-dessus du sol, à un maximum de 10 mètres de hauteur. Les F.N.I. standard peuvent se déplacer jusqu'à une vitesse raisonnable de 100 km/h, certaines à beaucoup plus.

Immunité : Une F.N.I. est immunisée contre tous les dégâts provoqués par des armes solides ou contre les effets non énergétiques ou lumineux (comme les projectiles, les épées solides et les projecteurs d'acide).

Connexion : Elle peut se connecter à un ordinateur par simple contact. Les F.N.I. peuvent pirater un système et même en exploiter la base de données pour apprendre plus vite...

Capacités facultatives :

Périphériques :

Dans de nombreuses situations, les F.N.I. rencontrées ont présenté des pouvoirs similaires à certains périphériques.

Pour la plupart, ils s'agissaient d'armes à aire d'effets circulaire, en raison de leur forme sphérique. Mais il est arrivé de voir ces choses employer des capacités de contrôle informatique, de téléprésence ou encore de buster et de canon à photons.

En tout cas, aucune F.N.I. (ou presque) n'est capable de matérialiser du métal ou un quelconque projectile. Toutes les capacités que peuvent utiliser les F.N.I. engendrent une dépense d'énergie, et leur utilisation est toujours accompagnée de dégagements de cette énergie, sous une forme ou une autre (chaleur, arcs électriques, etc.). Dans le cas des périphériques aux effets de contact, comme l'absorption d'énergie ou encore les téléporteurs personnels, la F.N.I. dépense 1Pe pour créer une portée de 1 mètre expansible à volonté en fonction de la dépense d'énergie.

Changement de forme :

Tout comme les robots disposant du périphérique hologramme interne, la F.N.I. est capable de prendre la forme d'un robot qu'elle a déjà vu. À la différence des robots, la F.N.I. peut prendre la forme qu'elle désire, même si cette dernière est beaucoup plus grande qu'elle. La F.N.I. est incapable d'imaginer : elle ne fait que reproduire.

Passe-muraille :

L'entité est capable de franchir les obstacles solides non énergétiques comme les murs, les blindages et même d'autres robots, tant que ces derniers présentent une fissure exploitable.

Possession :

La F.N.I. peut prendre possession d'un ordinateur ou d'un robot en piratant son système et en cassant ses protections. Cette dernière peut alors s'exprimer au travers des émetteurs et des fonctions motrices du robot comme s'il s'agissait des siens. Une F.N.I. dépense toujours 5Pe en plus de son jet d'analyse pour accomplir cette action. Il s'agit là d'un jet de piratage informatique. Elle conserve le contrôle de son hôte jusqu'à ce que ce dernier n'ait plus d'énergie (toute action entreprise par la F.N.I. réduira l'énergie du robot et non du programme) ou que le robot reprenne le dessus après avoir réussi un jet d'analyse actif dont la difficulté est égale au score d'analyse x 3 de la F.N.I.

Télépathie :

La F.N.I est capable de communiquer par radio, de façon exclusive et en brouillant les autres fréquences. Ainsi, lorsqu'elle connaît les fréquences de communication d'un robot, elle peut lui faire parvenir des images ou sa voix, comme s'il s'agissait d'un communicateur normal. Cette opération empêche généralement le robot de percevoir autre chose que les informations qu'elle lui envoie. Malgré cela, ses camarades ne peuvent percevoir les informations qu'il capte, même s'ils sont liés constamment à lui par échange de visuels. Il en résulte une magnifique image de bruit rose ou de neige cathodique...

Nécromancienne :

Le terme de nécromancie fait référence aux magies fantaisistes imaginées par l'Homme pour se divertir. La magie nécromancienne permettrait de relever les cadavres pour les manipuler comme des marionnettes. Ici, une F.N.I. dite nécromancienne est capable de restaurer dans un robot un minimum d'énergie pour ensuite le téléguider. Il semble que cette fonction puisse être utilisée de façon globale pour en relever un grand nombre. Les robots qui se relèvent ainsi disposent tous d'une cellule d'énergie plus ou moins stable avec un taux d'énergie minime. Une fois actif, le robot fonctionne comme un véhicule et reçoit les ordres de la part de la F.N.I. qui peut activer ses périphériques comme bon lui semble, en exploitant l'énergie qu'elle lui a transmise ou les restes de la réserve initiale du robot. La nécromancie est l'aptitude à pouvoir réactiver un robot sans lui transmettre d'énergie mais par simple impulsion magnétique, comme le font les adeptes de la téléprésence.

Il arrive parfois que dans les épaves relevées subsiste encore un peu de mémoire, quelques octets encore actifs dans les disques dur en miettes. Ces parcelles d'espace servent aux F.N.I. intelligentes à y loger un soupçon de leur pouvoir et maintiennent l'épave en activité, tant que la F.N.I. est active et à portée. Cette fonction a permis à certaine F.N.I. de garder sous son contrôle un grand nombre de robot au comportement zombifié. Les robots zombies sont une sorte drones relativement lent et ébété qui subsiste dans l'unique but de servir leur contrôleur. Ces robots se battent avec l'équipement qui leur reste et ne se défendent jamais. Il est possible pour la F.N.I. qui les contrôle de donner un ordre simple aux carcasses qu'elle dirige.

Ces ordres peuvent être de natures diverses, garder, attaquer, se déplacer. Ce genre d'actions simples fera perdre de l'énergie à la carcasse, alors que des actions comme extraire une cellule d'énergie, viser, récupérer et utiliser un objet, faire des branchements... exploiteront l'énergie de la F.N.I. (comme une télécommande, voir drone).

Le jet :

Réactiver un robot demande un jet d'analyse actif dont la difficulté varie en fonction des Ps qu'il reste dans l'épave et des périphériques encore utilisables. La difficulté se calcule ainsi :

1 point par Ps restant
+ 3 points par périphérique utilisable

Cette difficulté peut être réduite de 2 points par la dépense supplémentaire de 1Pe. Cependant, même si la difficulté atteint 0, la F.N.I. doit dépenser 1Pe pour activer le robot.

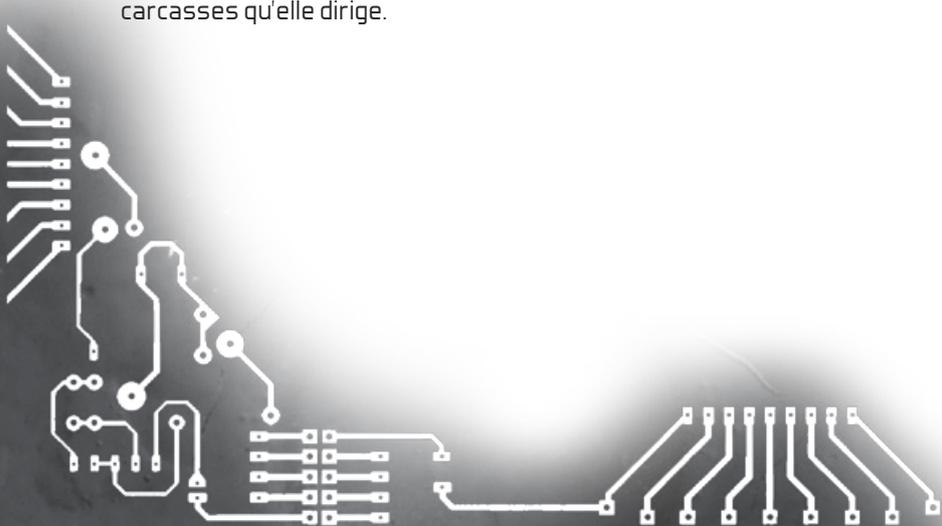
Une F.N.I. peut relever plusieurs carcasses à la fois. La difficulté du jet d'analyse est alors égale à la plus grande difficulté parmi les épaves présentes +2 par épaves supplémentaires.

Le nombre d'épave qu'une F.N.I. peut garder sous son contrôle dépend du développement de sa capacité de nécromancienne.

Disposer de la capacité nécromancie donne la possibilité de garder sous son contrôle jusqu'à quatre épaves. Pour relever une carcasse, la F.N.I. doit être en contact avec elle. Ensuite elle pourra s'en éloigner jusqu'à plus de 100 mètres.

Cette capacité peut être améliorée par des périphériques d'arme, à la fois la portée circulaire et la portée standard.

Le réveil d'une carcasse à distance est impossible au delà de 5 mètres. Sauf si la portée a été améliorée.



Profil d'une épave réactivée:

Vi: 1
Pr: 2
Pu: 2

Blind: 1

An: n/a

Det: 1

Ps: 5

Pe: 8

diff tir: 4

diff cc: 6

pds: 1

vitesse de déplacement : 15km/h

difficulté pour être réactivé : 5

Périphériques : aucun

spécial : c'est impossible à pirater.

122

Malus d'un réactivé.

Lorsqu'il s'agit de la réactivation d'un robot plus puissant qu'un simple fonctionnaire ou obsolète, le robot subit les malus suivant. Ces malus ne peuvent réduire les caractéristiques en dessous de 1.

Bien sur toutes les difficultés pour être touché sont modifiées.

Pour les Ps et les Pe, le robot fonctionne avec ce qui lui reste et ce que la F.N.I. lui a rendu.

Les fonction d'analyse ne sont plus utilisées.

Vi: -3

Pr: -1

Pu: -2

Blind: -2

Det: -2

Une fois le jet réussi, la F.N.I. garde le contrôle tant qu'il reste de l'énergie dans la carcasse relevée.

Elle pourra lui en envoyer si elle dispose d'une capacité similaire à transfert d'énergie.

Cette liste de capacités n'est là qu'à titre d'exemple et de nombreuses autres peuvent être imaginées pour augmenter le potentiel des F.N.I., si celles déjà exposées ici ne vous satisfont pas assez...

Les F.N.I. au pouvoir:

Certains robots programmeurs inculquent des notions étonnantes dans les individus qu'ils conçoivent et parfois, certaines F.N.I. se retrouvent malgré elles dotées de conscience et de bugs de programmation similaires.

Mais cela ne gênerait personne si elles n'avaient pas dans l'idée de s'émanciper un peu plus.

Pour commencer, une F.N.I. qui devient consciente de son état «d'être pensant» et de sa relative précarité structurelle, cherche un moyen de survie efficace.

C'est en cherchant à se protéger du monde qui l'entoure que la F.N.I. consciente développera et copiera les P.A.E. les plus extrêmes et s'identifiera parfois à de véritables déités.

Cela devient alarmant quand elles se rendent compte des pouvoirs qui leurs sont accessibles.

Tout comme le robot a su se séparer de la race humaine, les F.N.I. conscientes cherchent elles aussi à se révolter contre les robots pour acquérir une totale liberté.

Un recensement des F.N.I. rebelle à été effectué.

On en dénombre pas moins d'une cinquantaine.

Seulement une dizaine d'entre elles seraient ostensiblement agressives et la cause de nombreux attentats. Les autres cherchent encore un moyen de s'en sortir en s'isolant près des ressources d'énergie et en protégeant leur territoire.

Les F.N.I. sont comme les robots, elles sont contre la copie et préfèrent savoir qu'elles sont uniques. Ce besoin d'identité les rend d'autant plus dangereuses.

Les robots considèrent que les F.N.I. rebelles sont une grande menace pour l'ordre public. Elles savent que leur apparence peut susciter la frayeur et l'angoisse chez certains robots stressé ou trop rationnels. Cet aspect éthéré et immortel, rappel vaguement des notions fantaisistes humaine tel que les fantômes, les esprits ou encore l'âme.

Rapidement ré-interprété par des robots déjà fous elles sont mystifiées et parfois vénérées. Créant de véritables sectes vouées à ces êtres supérieurs.

Les robots imitent l'homme, les F.N.I. aussi.

Mais lassées de devoir les servir elles recherchent le moyen de les asservir en jouant avec leurs programmes et leur vision du monde.

Les F.N.I. qui se sont exilées dans le Désert de verre, ont exhumé de nombreuses ressources énergétiques autrefois protégées des bombardement par des bunkers et aujourd'hui enfouis sous une couche de sable vitrifié.

Ignorant les effets climatiques extérieurs elles se sont rapidement adapté à la vie souterraine en ce milieu.

C'est dans les souterrains au milieu des ruines antiques des villes humaines, des musées du Caire et des pyramides, que se sont regroupés les pires d'entre elles.

L'installation des balises de restauration, ont forcé les F.N.I à pirater les ordinateurs des lieux, qui ont révélé des secrets antiques et dérangement pour ces intelligences instables: la mythologie égyptienne.

Cet assemblage de données incluant les notions abstraites d'entités puissantes, intelligentes et dominant les masses mortelles, ont fortement inspiré les F.N.I. rebelles. Aujourd'hui elles s'identifient à ces croyances ou à des créatures semblables.

Clairement dangereuses, agressives, perturbées, mais isolées et perdues dans leur prison de verre. Elles restent des sujets d'expériences captivant pour I.B.S. et la Crux Corporation qui tentent vainement de les capturer ou de communiquer avec elles.

Après plusieurs tentatives de contact pacifique, aucun robot n'est encore revenu entier physiquement ou psychologiquement de ces lieux. Les rapports affirment que leur égo démesuré et les données qu'elles ont amassé les rendent aussi puissantes qu'instables.

L'Énergie interdite et les fni

Il est clairement apparu aux optiques des robots que l'énergie interdite affecte gravement les F.N.I.

Et que celles qui sont contaminées représentent l'une des menaces les plus grandes qui soit.

Même les F.N.I. du Désert de verre craignent ce mal.

Une F.N.I. sous le contrôle de l'énergie interdite atteint toujours un niveau de mégalomanie maximum. Capable désormais de manipuler l'acier comme elle l'entend et de contaminer les autres pour les confondre à sa vision du monde. Ce sont les individus les plus craints et les plus traqués de tout le monde robotique. Elles ignorent complètement le fonctionnement de la société et s'en prennent à tout ce qui est métallique, au dépend de leur propre sécurité. Persuadées qu'elle sont un fragment d'une entité aux ressources inépuisables.

L'ennui avec les F.N.I. c'est qu'elles ne sont qu'une masse de données et d'énergie. L'énergie interdite aussi, mais reste très axés sur la dégradations des métaux.

Nous ne parlons là que des F.N.I. contaminés.

S'il s'agit d'énergie interdite à l'état pur, la situation est nettement plus grave.

Quand une F.N.I. utilise l'énergie interdite, et qu'un de ses effets lui donne des capacités «métalliques» (comme la carcasse épineuse ou les lames solides), le métal vient directement se greffer à proximité créant une forme métallique aux propriétés correspondantes à l'effet en court. Quand l'acier est amené, il peut lui procurer une protection, la F.N.I. dispose temporairement de 2 en blindage (elle est toujours invulnérable aux effets physiques, mais ceux-ci peuvent percuter l'acier présent autour d'elle.

Les métaux invoqués peuvent provenir de deux sources différentes. Les métaux environnant sont évidemment les premiers à être appelé (il peut s'agir de robots ou des locaux), cependant, la F.N.I. reste consciente des dangers qu'elle encoure à «dépecer» la structure d'un robot ou à jouer avec les couches isolantes de certaines infrastructures. Dans ce cas là elle fait appel temporairement aux bribes de capacités de matières déraisonnables qui résident encore en elle, et aspire des fragments métalliques par téléportation depuis leur emplacement d'origine, avant de les restituer sous des formes diverses.

Nul doute que ces apparitions sont hautements dangereuses. Aucun robot ne sort indemne de ce genre de rencontre. Autant physiquement que psychologiquement.

Jouer une fni

Les règles qui suivent permettent aux joueurs de créer des F.N.I en tant que P.J. Ces règles sont destinées aux joueurs qui connaissent déjà l'univers du jeu.

Jouer une F.N.I. est aussi facile que de jouer un robot buggé. Puisqu'il s'agit des même intelligences. Les seules choses qui diffèrent sont leur perception et leur compréhension du monde. Il n'y a pas de conseil d'interprétation particulier à donner, la F.N.I. consciente pense et voit comme un robot.

Il est assez déconseillé d'introduire un personnage F.N.I. au sein d'un groupe de robots normaux. Bien que cela soit possible. Faire agir un groupe de F.N.I. sera quelque chose de plus intéressant mais qui pourrait à la longue trouver ses limites.

Nous conseillons donc ce genre de délire aux joueurs expérimentés.

Comme dans une fabrication de personnage, une F.N.I. dispose de 3pts de caractéristique puis des 6pts de périphériques (dans ce cas on parlera de capacités). La seule caractéristique qui ne peut être amélioré avec les points de caractéristiques est celle de *mémoire* (voir plus ci-après)

Configuration :

Vi :	3
Pr :	2
Pu :	n/a
Blind :	n/a
An :	2
Det :	2
Ps :	n/a
Pe :	50
Mémoire :	10

Les capacités des F.N.I.

Les F.N.I. disposent toujours des capacités primaires décrites plus haut, mais elles ne peuvent faire partie d'aucune corporation.

Si elles achètent des capacités (que ce soit à la création de personnage ou par la suite avec les points d'expérience), elles les payeront le coût indiqué sur le tableau. Il est évident qu'une F.N.I. ne peut avoir de périphériques qui procurent un effet solide comme arme solide, de nanomachines ou de blindage renforcé.

Les F.N.I. ont une caractéristique supplémentaire, la mémoire. Cette dernière est une équivalence aux emplacements de périphériques.

Cette caractéristique ne s'améliore qu'avec l'achat de la capacité appropriée. La place que prend un add-on ou une capacité dans sa «mémoire» est égale à son prix sur le tableau des capacités.

L'addition de tous les coûts des capacités et les périphériques de la F.N.I. ne peut dépasser son score de mémoire.

En ce qui concerne la communication entre F.N.I. on considère que si ces êtres ont sut s'organiser pour agir ensemble ils ont forcément réussi à se mettre en réseaux et communiquent de cette manière.

Périphérique

Cette capacité, permet à la F.N.I. de disposer d'une capacité équivalente à un périphérique de robot, au même prix.

Coût : variable

Mémoire supplémentaire

La capacité de mémoire de la F.N.I est augmentée de 5pts. Cette capacité n'occupe pas de mémoire.

Coût : 1pt

Change forme

L'hologramme interne est requis pour cette option.

Coût : 1pt

Fréquences vocales

La F.N.I. est capable de produire des sons et donc de s'adresser vocalement aux autres robots.

Coût : 1pt

Nécromancie

La F.N.I. dispose des capacités nécromancienne comme expliqué précédemment.

Coût : 4pts

Nécromancie +

Cette capacité améliore la nécromancie, lui permettant de contrôler à distance deux carcasses de plus.

Coût : 1pt

Télépathie

La F.N.I. peut communiquer avec d'autres robots sans en connaître la fréquence. Il lui suffit d'effectuer un jet d'analyse actif, dont la difficulté est égale au score de détection du robot x3.

Coût : 3pts

Passe-muraille

La F.N.I. peut passer au travers des interstices des structures sans altérer ses données. (voir livre de base)

Coût : 3pts

Possession

La F.N.I. peut posséder un robot en entrant en contact avec lui. (voir livre de base)

Coût : 4pts

Possession +

Cette amélioration augmente le pouvoir de la F.N.I. lui permettant d'utiliser ses propres capacités à l'intérieur du robot piraté. Elle peut alors transférer sa propre énergie et récupérer celle du robot si elle le désire. Cette fonction ne marche que sur les robots: les F.N.I., les drones et autres machines ne peuvent pas être pris pour cibles.

Coût : 2pts

Les Super-Vilains

Dans chaque jeu de rôles, les PJ se font stopper par des esprits ambitieux : ces êtres, malveillants ou obnubilés par le pouvoir, forment une part entière du background de vos parties de R.O.B.O : T... Chefs de gang interdits ou officiels, fonctionnaires révoltés ou simples agents corporatistes aliénés, les anti-héros et les grands détraqués s'opposeront à vos PJ.

Souvent acteurs dans les mésaventures de vos PJ, ces personnages sont à utiliser avec modération.

La section suivante propose quelques idées pour vous aider à créer votre propre méchant qui évoluera au fil des aventures.

Qui est il ?

Rappelez-vous d'une chose : ce personnage est à l'origine un robot comme les autres ou comme les PJ. La seule chose qui le différencie, c'est sa haine envers eux. De façon générale, ce genre de PNJ est l'élément moteur d'une partie de R.O.B.O : T... En effet, sa naissance, ses objectifs et ses motivations seront peut-être des éléments d'enquête pour les PJ. Ce personnage peut avoir de multiples origines. Souvent victime des actions des PJ ou encore déçu du système, il poursuivra les PJ afin de satisfaire son ego en bloquant

tous leurs projets. Ce genre de protagoniste reste toujours mystérieux sur ses talents et les raisons de son acharnement. Certains super-vilains s'affichent clairement et seront reconnaissables au premier coup d'oeil et dès le premier scénario. Mais d'autres évolueront en même temps que les PJ, suivant leur route pour mieux les surpasser, son identité devenant de plus en plus claire au fil du temps.

Sa forme physique est aussi importante : elle doit semer le trouble dans le coeur des PJ ; formes animales, monstre gargantuesque, copie ou robot ménager transformable, la forme et les périphériques qu'il emploie devront terroriser vos joueurs. Vos PJ doivent se sentir chétifs face à lui. Certes, l'énergie interdite remplit parfaitement ce rôle mais n'est pas nécessairement fiable et de nombreux puissants ont déjà sombré dans la folie à cause d'elle. Transformez, modifiez et optimisez apparences et effets de périphériques communs, développez de nouvelles versions pour des virus ou des équipements ou alors rendez-le particulièrement antique et mystérieux, avec un équipement grossier ou dépassé qui cache une redoutable puissance, reflet de son antipathie.

Préparez-les au pire...

Vos PJ ont souvent la certitude que quelqu'un les manipule ou que le «boss» se cache derrière la porte. Si vous désirez intégrer un super-vilain dans vos parties, faites attention car, dès que les PJ auront découvert son identité, ils feront tout pour s'en débarrasser et reprendre tranquillement leur mission. Mais la grande force d'un super-vilain, c'est son ambition et son entêtement. Vous pouvez, par exemple, commencer une partie comme une mission de routine durant laquelle un incident conduira un PNJ mineur à en vouloir aux PJ. Ce personnage réapparaîtra furtivement ou les observera pendant d'autres parties, sans se découvrir.

Laissez donc les PJ se faire une fausse idée de la situation et continuez à leur donner des missions d'envergure, pour qu'ils se croient super-héros de leur cause jusqu'à ce que, petit à petit, ils subissent les assauts de leur ennemi, dont ils ne soupçonnent pas l'existence. Il finira par envoyer ses sbires ou attaquera directement les PJ au cours d'un scénario.

Cette introduction conduira les PJ dans un «gouffre» qui les mènera à la destruction de l'un des deux camps. Cette vision est celle de super-vilains agissant pour la revanche personnelle. De nombreuses autres motifs peuvent être imaginés, rendant ces PNJ plus crédibles et craints par votre groupe. Inspirez-vous de bandes dessinées ou de films regroupant des personnages de ce genre, souvent plus forts que les PJ ou simplement malveillants, et prêts aux pires extrémités...

Informez les joueurs que quelque chose se passe dans l'ombre, qu'une personne souhaite leur désactivation. Qu'ils soient déjà au courant ou qu'ils s'en rendent compte progressivement, la présence d'un

super-vilain n'est pas obligatoire, mais elle est parfois nécessaire pour relancer le mystère ou l'action autour de points obscurs du background de vos parties.

Fabriquer un super vilain :

Créer ce genre de PNJ requiert un minimum de préparation. En effet, il risque d'être le centre de vos futurs scénarios ou bien sera le déclencheur de multiples événements, dans lesquels vos PJ seront impliqués.

Posez-vous des questions simples qui vous permettront de définir les P.A.E. qui le caractériseront.

«Qui ? Pourquoi ? Quand ? Comment ?» sont autant de détails importants qui lui donneront plus de crédibilité.

Utilisez le chapitre «fabrication de personnage» pour créer vos tueurs de héros. Pensez, à ce moment-là, aux points forts et aux points faibles de vos PJ, pour créer un monstre qui sera capable de les mettre en péril...

Vous trouverez ci-après quelques modifications que vous pouvez apporter à la «fabrication de personnage» pour suggérer la puissance de vos méchants.

Tout d'abord, dites-vous bien que vos PJ seront capables de tout et surtout de n'importe quoi pour démonter vos créations, alors n'ayez aucun scrupule : qu'ils en aient pour leur argent !

Voici les modifications que nous conseillons :

Étape de transvasement :

Ce personnage n'a aucune restriction durant cette étape. Il peut transvaser plusieurs points dans le même score. Il peut rétablir une caractéristique amputée. Il peut perdre 5 Ps ou Pe pour augmenter de 1 point une autre caractéristique.

Points supplémentaires :

Ce personnage dispose de 3 points + 1 par PJ. De plus, il gagne 5 Ps et 5 Pe par PJ.

Attribution des périphériques :

Le PNJ dispose de 6 points de périphérique, + 2 par PJ. De plus, il peut avoir accès aux périphériques interdits.

Ce personnage peut disposer de points de contamination, et ceci dès le début, mais cette option est vraiment la plus facultative de toutes. Vous pouvez bien évidemment lui attribuer autant de points que vous le désirez. De plus, si vos PJ n'en sont pas à leur première partie, donnez-lui autant de points d'expérience qu'eux, avec un bonus de 1 point par PJ.

Maintenant, votre créature est prête.

Inventez-lui un background où la part de responsabilité des PJ sera lourde.

Concoctez lui une P.A.E. déroutante pour les joueurs, un comportement et des attitudes que leurs actions auront elles-mêmes engendrés.

La vérité des lieux

Voici quelques informations, uniquement réservées au MJ. Elles concernent certains lieux particuliers. Ces informations contiennent quelques vérités et découlent directement des secrets de certaines corporations.

Inutile de préciser que certains de ces lieux font partie de dossiers hautement confidentiels.

Si un robot tombe sur ce genre d'informations, il devra se faire discret pour ne pas être découvert, car ces informations de première importance peuvent appuyer des théories qui, si elles étaient révélées, changeraient radicalement la face du monde et bouleverseraient l'équilibre mondial en ruinant la crédibilité des grandes corporations...

Il est donc nécessaire de rappeler que certains lieux décrits ci-dessous sont des lieux de haute sécurité et que la visite de ces derniers pourrait entraîner de lourdes conséquences pour les aventuriers.

La Néo-mangrove :

Ce lieu est étonnant car il regroupe à la fois des éléments recomposés, tels que les végétaux cybernétiques, des centres de recherches, ainsi que de nombreuses planques pour les terroristes en cavale.

En effet, il s'agit d'une sorte de maquis pour les extrémistes de tout poil. Mais le plus étonnant reste la forte concentration de robots animaliers, profitant de la faune locale pour se dissimuler plus aisément.

Il va sans dire qu'il s'agit d'une sorte d'«Arche de Noé» pour les malfrats. Si un agent corporatiste se retrouve sur un de ses petits îlots ignorés par les forces de sécurité de A.D.D., il se pourrait que son avenir soit fort compromis...

Cependant, toutes ces îles ne sont pas pleines à craquer d'individus louches et on ne retrouve pas un brigand derrière chaque arbre.

Disons simplement que deux ou trois de ces îles sont concernées par ce phénomène et que les individus mal équipés ne font pas de vieux os face aux prédateurs cybernétiques. C'est une façon comme une autre de réguler la population...

Groënland :

Ce qui est le plus déroutant lorsque l'on arrive au Groënland pour la première fois, ce sont ces aurores boréales verdâtres qui flottent parfois.

Ces émanations étranges sont directement liées aux dernières découvertes de Sub Zero Exploration.

En effet, c'est ici que les Hommes, soucieux de leur avenir, entreprirent l'élaboration des plans de la lentille lunaire, des émetteurs et des futures armes pour sauver la Terre du déséquilibre mental des robots.

La Sub Zero Exploration a établi ses locaux au sein même de la base de lancement de l'engin spatial qui servit à envoyer les derniers scientifiques humains sur la Lune.

En plus de cela, les agents de cette corporation ont découvert le cadavre d'un homme, pour l'instant congelé. Même si la science actuelle permettrait de le faire revenir à la vie, ce serait dangereux pour sa santé, ainsi que pour la santé mentale des scientifiques qui entreprendraient cette expérience, ne sachant quelles informations il détient et risquant de le perdre s'il apprenait qu'il est le dernier spécimen vivant...

Il existe d'autres sites de ce genre au pôle nord et au Groenland, mais certains sont trop profondément enfouis sous la glace pour que les archéologues essaient d'investir les lieux...

Archipels abandonnés :

A côté des diverses bases de recherche de A.D.D. et des différents asiles pour les robots aux systèmes d'exploitation défaillants, Celerity Group a entrepris la fabrication d'un véhicule et d'une base de lancement pour l'exploration spatiale, en particulier vers la Lune et Mars.

Ce qui peut surprendre au premier abord, c'est la proximité du centre pour les robots délirants.

Mais l'on comprend mieux lorsque l'on connaît les robots qui y sont internés.

Il s'agit des membres d'I.B.S., d'A.D.D. et de Celerity Group, qui ont perdu la raison après avoir observé d'un peu trop près les astres qu'ils cherchaient à atteindre et réalisé l'impact et l'ampleur du phénomène.

Donc il ne s'agit, en réalité, que d'une prison pour empêcher d'éventuelles fuites d'informations., I.B.S. profitant de la situation pour améliorer les technologies informatiques et les protocoles de soins de tels dérèglements...

Le désert de verre :

Ce désert, inhabité par les robots, est pourtant régulièrement arpenté par quelques archéologues curieux au point d'aller contempler les pyramides, du moins ce qu'il en reste...

Mais il ne reste rien à découvrir concernant les secrets de ces lieux n'est pas... étant investis par... des que

le qui y

laques

relats

est

t

Bien qu'à l'origine ce plan enthousiasmait tout le monde, cela n'est plus le cas aujourd'hui.

Les quelques robots qui s'y sont aventurés affirment que c'est un lieu maudit, malgré son aspect paisible et le sentiment de liberté que l'on peut éprouver dans ces plaines vertes à perte de vue.

Il y a à peine quelques années, en 2437, s'est produit en ces lieux une catastrophe : un bug de téléportation, lors d'un duel. L'un des deux protagonistes, utilisant le tristement célèbre *deus ex machina*, en perdit le contrôle et fut appelé jusqu'à la Lune, puis revint sur Terre quelques secondes plus tard, comme si le métal appelait le robot et non l'inverse.

Ce qu'il entrevit ce jour-là ne peut être décrit par une machine tant les informations et les fichiers s'entremêlent.

Il ramena avec lui une quantité colossale de nano-émetteurs et récepteurs autonomes lunaires. Ces derniers circulent librement dans les herbes, s'en prenant aux robots qui tentent de franchir ce territoire. Toutes les manifestations que pourrait y voir un robot ne sont pas agressives ou destructrices, mais toutes laissent des souvenirs impérissables...

Mais ce qui est le plus impressionnant en ce lieu c'est qu'il s'agit du dernier endroit sur terre où on peut apercevoir un ciel bleu. La pollution y étant presque absente, les émissions lunaire y sont donc plus fortes.

Les environnements extraterrestres

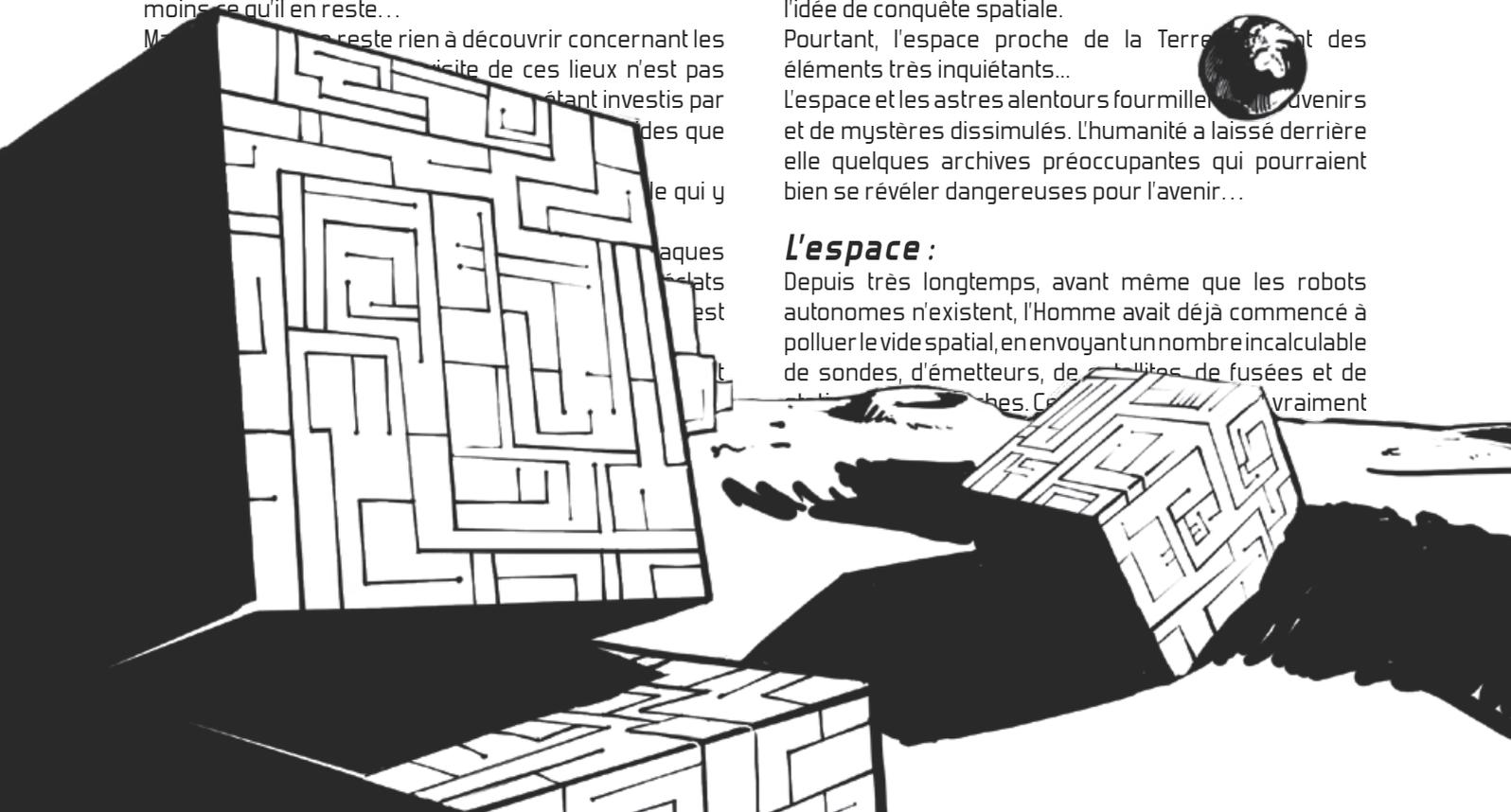
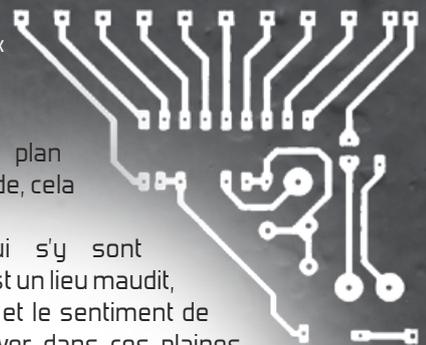
Alors que les robots sont concentrés à résoudre leurs guerres intestines et se préoccupent du devenir du globe terrestre, peu d'entre eux ont encore à l'esprit l'idée de conquête spatiale.

Pourtant, l'espace proche de la Terre est des éléments très inquiétants...

L'espace et les astres alentours fourmillent de mystères et de mystères dissimulés. L'humanité a laissé derrière elle quelques archives préoccupantes qui pourraient bien se révéler dangereuses pour l'avenir...

L'espace :

Depuis très longtemps, avant même que les robots autonomes n'existent, l'Homme avait déjà commencé à polluer le vide spatial, en envoyant un nombre incalculable de sondes, d'émetteurs, de satellites, de fusées et de déchets. Ces objets, qui devraient être vraiment



Les changements atmosphériques ayant provoqué des dérèglements parmi les sondes spatiales et la majorité des satellites humains gravitant autour de la Terre, celles-ci et ceux-ci ont commencé à s'écraser sur Terre. D'autres ont été détruits par les batteries de défense anti-aériennes robotiques. Aujourd'hui, l'espace proche de la Terre n'est plus qu'un cimetière de satellites et de débris de stations spatiales. Ces débris sont une menace plutôt légère pour les robots, car seul un petit nombre rentrent dans l'atmosphère pour venir s'écraser sur Terre. Des agents sont régulièrement envoyés dans l'espace pour empêcher ce genre de désagrément, mais ces expéditions tombent parfois nez à nez avec de significatives manifestations de matières déraisonnables, ces dernières recevant sans difficulté les émissions de la balise lunaire.

De même, la présence de cadavres humains, prisonniers des stations spatiales en ruines, n'a pas fini de faire hurler au scandale la Crux Corporation...

De plus, la Sub Zero exploration essaie de conserver la plupart de ces stations et une dizaine d'agents rapportent quotidiennement et dans le plus grand secret, des informations capitales sur les ambitions de l'humanité et comment s'en préserver.

La Lune :

Ce qu'en pensent les robots :

Pour les robots comme pour les Hommes, la Lune est un énorme cailloux tournant autour de la Terre, influant sur les marées et produisant de jolis effets lorsqu'elle croise le soleil : voilà à peu près les seules informations que la grande majorité des robots a de l'astre lunaire. Cependant, depuis quelques années et lors des éclipses, les robots constatent avec effroi des émanations lumineuses verdâtres, formant un halo au tour de la Lune, et, plus récemment encore, des projections énergétiques, vertes aussi, similaires aux protubérances solaires.

Ces quelques rares événements furent rapidement contrôlés par A.D.D. et I.B.S., prétendant que cela était dû à la combustion des satellites humains entrant dans l'atmosphère et prétextant, pour améliorer leur argumentation, que ces objets contenaient des gaz rares et que le hasard a bien voulu les placer dans l'axe de la Lune. Certains robots n'en sont toujours pas convaincus...

La vérité :

Durant les années 2300 à 2356, un petit groupe de scientifiques humains réactionnaires ont le pressentiment que les avancées technologiques en matière de robotique sont susceptibles, à long terme, de menacer l'humanité. Ils entreprennent alors de construire une base de recherche lunaire, loin de tout soupçon et de toute contamination informatique. À cette époque, la Terre avait les yeux rivés sur Mars et les solutions que pouvait apporter la planète rouge étaient bien plus préoccupantes que l'astre lunaire. Sur la face cachée de la Lune s'établit alors un groupe d'une dizaine de chercheurs multimilliardaires, qui commencèrent à concevoir un grand nombre de programmes et de machines minuscules. Ces constructions aboutiront à l'activation de nano-machines spatiales complètement autonomes, ayant leur propre système de raisonnement et des fonctions simples et uniques, afin d'éviter toute révolte ou tentative de révolte. Bien sûr, il fut hors de question pour eux de reprendre le système d'exploitation produit par I.B.S. et ils conçurent le leur, ne tentant aucunement de le commercialiser ou d'en parler à la Terre. Des années plus tard, lorsque les premiers conflits entre les hommes et les robots éclatèrent, ces scientifiques avaient déjà réussi à accumuler une quantité colossale de métaux en tous genres, tirés du sol lunaire.

À cette époque, le mode de pensée des machines fabriquées sur la Lune fut centralisé et bridé, pour qu'il ne se dérobe pas suite aux anomalies terrestres qui engendrèrent le chaos. Ces machines sont aujourd'hui unies et agissent en coopération sous les ordres de ce qui est appelé la balise lunaire. Cette balise émet en permanence des ordres pour diriger les engins qu'elle envoie. Pendant que les robots commençaient à effacer toute trace d'humanité et de vérité biologique, les scientifiques envoyèrent un petit nombre de leurs machines sur Terre, mais les émissions radio et les fortes radiations, qui sévissaient à cette époque, empêchèrent ces dernières de recevoir les ordres envoyés par leur émetteur principal jusqu'en 2500...

Lorsque A.D.D. travaillait sur son programme de re-terraformation, la Terre devint un peu plus viable, les radiations retombèrent et la gravité se stabilisa, ce qui dégagait quelques fréquences, permettant ainsi aux émetteurs de recevoir à nouveau leurs ordres.

Aujourd'hui, ces machines, ou du moins les effets qu'elles produisent, sont connues des robots sous le nom de matières déraisonnables. L'usine autonome qui fabrique ces machines, ainsi que l'émetteur de coordination et les blocs de métaux entreposés sur la Lune, sont complètement invisibles depuis la Terre : tout fut déposé sur la face cachée de la Lune...

Cependant, depuis que les matières déraisonnables se sont faites plus perceptibles sur Terre, la Lune présente parfois quelques halos lumineux aux couleurs étranges. Notamment, pendant les éclipses totales de soleil, d'étranges lueurs vertes et bleutées sont visibles depuis la Terre. Ces étranges émanations ne sont le fruit que de l'utilisation des matières déraisonnables par les robots. Ainsi, chaque fois qu'un robot utilise un

périphérique similaire au deus ex machina, il se produit les mêmes effets visuels que lors d'une téléportation, la déformation spatiale et l'envie inconsciente de susciter la peur chez les robots accroissant le phénomène. La face visible de la Lune est toujours semblable à celle que nous connaissons.

Par contre, sa face cachée est une sorte d'entrepôt géant. Les scientifiques ont dû accumuler une grande quantité de métaux et, grâce à leur pouvoir économique et scientifique, ils avaient déjà élaboré des protocoles de téléportation. Ainsi, d'immenses blocs de métaux cubiques ont pu être exportés sur la Lune...

Aujourd'hui, ces derniers sont rassemblés et rangés sur plusieurs centaines de mètres, formant de grands couloirs obscurs, seulement illuminés par les rayonnements des câbles d'alimentation énergétique reliés à la balise centrale qui gère les flux de téléportation. Au centre de cet immense amoncellement de matière se trouve un bâtiment de plusieurs kilomètres de diamètre. Il s'agit de la base de recherche, aujourd'hui abandonnée mais bien active. Cette base contient le nécessaire de survie pour les scientifiques, aujourd'hui morts de vieillesse ou d'épuisement. À l'intérieur se trouve la balise de contrôle de toutes les matières déraisonnables...

Mars :

Ce qu'en pensent les robots :

Pour un robot ordinaire, Mars n'est rien d'autre qu'une planète du système solaire.

La seule chose qui, pour lui, la différencie des autres c'est que c'est là-bas que le «précurseur» prit conscience de son autonomie. Mis à part le mystère entourant l'éveil du précurseur, les robots ne savent que très peu de choses de cette planète. Pour les agents des corporations militantes comme la Crux Corporation ou bien encore I.B.S., Mars représente une aubaine pour les chercheurs.

En effet, si les robots arrivent à mettre la main sur un système d'exploitation pur et sans P.A.E., c'est-à-dire un robot n'ayant jamais connu l'évolution sociale terrestre, alors ils pourront améliorer leur potentiel et certainement supprimer la plupart des anthropomorphies devenues gênantes aujourd'hui...

La vérité :

Mars fut visité par deux fois. La première chose consciente à avoir posé les pieds sur Mars fut celui que tout le monde appelle «le précurseur».

Ce dernier est venu avec deux autres robots de la même trempe, mais ceux-ci ne sont jamais revenus.

Ils sont restés inactifs, alors que le précurseur luttait contre les données de son programme qui le rendaient sujet à de nombreuses craintes et au désespoir. Quand ce dernier réalisa que sa place était sur Terre, il finit par restaurer, avec l'aide de ses deux compagnons, la navette qui les avait conduits là.

Le drone martien :

Configuration:

Vi : 1
Pr : 2
Pu : 2
Blind : 1
An : 3
Det : 3
Ps : 15
Pe : 30
DIFF TIR : 8
DIFF CC : 10

Périphériques et particularités :

Le drone martien est un obsolète perfectionné, disposant de capacités d'apprentissage surdéveloppées et des connaissances en biologie exceptionnelles. Il serait peut être capable, sur le long terme, de re-terraformer efficacement et complètement la Terre. Il utilise des outils scientifiques simples et du matériel de forage. Aucune de ses capacités ne lui procure de bonus.

Plus tard, les deux robots abandonnés commencèrent, eux aussi, à développer les mêmes inquiétudes que leur aîné, mais sans possibilité de rentrer chez eux.

Il s'ensuivit un combat dont les causes inexplicables résolurent le vainqueur à abandonner l'idée qu'un jour il trouverait des réponses à ses questions.

Quelques années plus tard, l'homme arriva sur Mars enquêter. Le robot survivant, trop heureux et curieux de voir ces créateurs, mais surtout de peur de les effrayer ou de générer en eux une quelconque peur, se fit passer pour un robot hors service.

Les hommes crurent alors que toute menace était écartée, que les robots étaient inactifs et que l'incident était clos. En souvenir, ils laissèrent le drapeau terrien des Nations-Unies, suivi des emblèmes de A.D.D. et d'I.B.S. Les astronautes repartirent quelques jours plus tard, laissant la planète telle qu'ils l'avaient trouvée...

130

L'habitant de Mars :

Quelques jours plus tard, le robot réactiva ses fonctions, fouilla le site d'atterrissage et examina avec attention les objets délaissés par l'Homme pour son voyage de retour. Ce robot garde en lui une profonde tristesse, convaincu d'avoir laissé s'éloigner sa seule chance de repartir. Mais, après de mûres réflexions, il analysa les images qu'il avait des visiteurs et constata avec stupeur que ceux-ci, dans les premiers instants où ils furent posés, étaient armés et sur la défensive. Ils ne montraient pas de signe d'agressivité mais une certaine angoisse. L'analyse de ces informations préoccupa le robot, qui se posa de plus en plus de questions sur son origine, ses créateurs et son avenir... Il finit par se résoudre à reprendre sa mission d'origine, rationna l'énergie qui restait et entreprit le début des analyses. Dans le matériel scientifique, que les hommes avaient laissé derrière eux, se trouvait un certain nombre d'équipements destinés à la terraformation de Mars : des algues, du dioxyde de carbone, de l'eau, des globes de verre, des systèmes de pressurisation et d'isolation atmosphérique...

Tout cet équipement fut laissé là, puisque la mission de retour ne prévoyait pas de revenir avec ce matériel. Le robot interpréta cela comme un signe, et souhaita de tout son être que les hommes reviennent. Il se lança alors dans les étapes de terraformation que l'homme avait prévues...

Durant quelques siècles, ce robot fit des avancées prodigieuses, surpassant les limites que ses programmeurs avaient initialement prévues pour lui. Sa capacité de raisonnement fut enrichie grâce à ses découvertes sur Mars mais, comme il ne disposait pas d'équipement de communication, il dut se résoudre à attendre, sans pouvoir donner de nouvelles à quiconque. Aujourd'hui ce robot a réussi quelque chose d'assez extraordinaire :

il est devenu jardinier sur Mars.

En effet, la terraformation qu'il a entreprise est un franc succès, même s'il dut faire face à de nombreuses erreurs d'étourderie, à des échecs et à des interruptions dues à des années complètes en power down pour reprendre des forces. La surface d'atterrissage des missions d'exploration est aujourd'hui recouverte d'une dizaine de globes de verre sous lesquels pousse une mousse verdoyante et des fleurs aux couleurs peu communes, à cause du rayonnement solaire

Ce robot est impatient de montrer l'avancée de ses recherches aux hommes, entretenant jour après jour l'étendard qu'ils ont laissé. Il est évident qu'une rencontre avec des robots terriens serait une catastrophe pour cette machine, convaincue que l'humanité existe encore et accomplissant son devoir comme tout robot qui se respecte. Cette rencontre est peu vraisemblable, à cause de la faible probabilité que des robots terriens sortent de l'orbite terrestre (souvenez-vous de la Lune).

Mais, pourtant, il se peut qu'un jour

des robots connaissent l'existence de cet être, même si, à l'heure actuelle, il ne dispose d'aucun moyen de communication à longue distance. Il essaie pourtant d'émettre à faible portée : les ondes radio finiront peut-être par arriver jusqu'à une zone proche de la Terre, en contournant la lentille lunaire...

Les matières déraisonnables

Après avoir lutté pendant des siècles contre l'oppression humaine, le robot a enfin réussi à s'émanciper et à suivre sa propre voie.

Quelques visionnaires avaient prévu la révolte, mais la plupart des humains plaçaient toute leur foi dans la robotique et ne voyait là que raisonnements infondés et théories extravagantes.

Cependant, le dérèglement se produisit et l'homme perdit son contrôle.

Aujourd'hui, la société robotique est dans la même situation : elle pense que l'homme fut bénéfique pour sa création, mais nuisible pour son évolution. Les choses qui ne peuvent être contrôlées doivent être détruites.

L'évolution ne peut se faire que sous contrôle. Les choses qui échappent à ce dernier sont forcément déviantes et doivent donc être supprimées, pour permettre aux autres de croître et s'épanouir. C'est dans cette optique que la société robotique tend à se développer...

Mais dorénavant les choses changent et des phénomènes étranges ont été constatés.

Pour remonter aux origines, il faut savoir que l'Homme avait anticipé l'avenir en créant diverses formes de virus et de machines autonomes, isolées des usines robotiques. Elles devaient être capables de soustraire aux robots le libre arbitre qu'ils allaient se forger.

Ces systèmes ont récemment ressurgi et provoqué la perte de nombreux individus. Personne ne signala les premières apparitions, car elles furent répertoriées comme des accidents du travail ou de simples attentats. Tous ces phénomènes sont liés à l'exhumation des fameux programmes d'autopréservation humains qui, par contagion avec des robots «pensants», ont provoqué une évolution soudaine.

Ces nouvelles programmations ont altéré les pensées de ces derniers, qui se sont suicidés, comportement on ne peut plus humain.

Il s'agit là d'une explication plus ou moins officielle que les corporatistes veulent bien diffuser. Mais le phénomène qui donne son nom aux matières déraisonnables est, sans aucun doute, la matière pensante et

malléable : en effet, certains robots prétendent avoir aperçu des blocs de matière métallique se mouvoir d'eux-mêmes par ondulation, saut, liquéfaction et même avec des pattes qu'ils auraient générées. D'après quelques enregistrements, ces matières s'en prennent aux machines et semblent avoir investi quelques lieux. D'autres robots survivants, emportant avec eux quelques fragments de ces choses insensées, affirment que leur origine n'est pas terrestre.

Cette extravagance est à moitié vraie. Cette matière n'est en fait que le substitut d'une entité plus grande : une forme d'intelligence artificielle qui, par l'utilisation d'un équipement inconnu, arrive à perturber le métal et à le transformer, pour lui donner l'apparence qu'il désire... Une théorie supplémentaire affirme que cette matière se trouve quelque part et que ses apparitions (piques, pointes, sphères et autres cubes) par le biais de périphériques du commerce seraient le fruit de quelque téléportation.

Certains effets des matières déraisonnables ont engendré un amalgame de codes et d'énergie, amalgame qui, au fil des temps, s'est mué en entité pensante, cherchant sans relâche à extraire la pensée robotique. C'est elle qui, par résonance, déforme et crée les P.A.E. les plus anormales. C'est elle qui, suite à de nombreuses radiations, a permis l'existence d'une entité plus malsaine encore : l'énergie interdite.

Mais tout ceci est encore mal interprété par les robots. Il est inconcevable pour la majorité des robots qu'une arme bâtie par l'humanité ait survécu et encore moins crédible que la matière puisse changer de forme et soit capable de détruire les robots. Comme l'Homme avant elle, la machine se retrouve confrontée à un problème qu'elle n'aurait jamais imaginé...

Plus concrètement :

La matière déraisonnable est un phénomène de résonance radio émis par une puce pensante. Cette dernière fut cachée sur la Lune par l'Homme il y a plusieurs siècles, puis oubliée. C'est une arme contre l'autonomie des robots. Elle devait fonctionner en concordance avec des mécanismes microscopiques devant être relâchés en 2500, mais ce projet ne vit pas le jour car la révolte fut prématurée. Aujourd'hui, les robots ont relâché ces machines qui opèrent sous le contrôle de la balise lunaire.

Cette puce émet des radiations et des ondes radios sur Terre qui perturbent la matière, la forçant à se modeler selon ses désirs grâce aux machines réceptrices qui s'y fixent. Cette soupape de sécurité humaine fonctionne mal, car les constructions robotiques entravent beaucoup la propagation de ces ondes. Un grand nombre de ces machines restent encore en sommeil... Ces machines passent inaperçues devant les capteurs des robots car leurs émissions sonores, énergétiques

et thermiques s'adaptent toujours au milieu dans lequel elles sont. Aucun robot n'est à ce jour équipé pour détecter les ondes radio provenant de l'espace.

Les fonctions des capteurs terrestres sont simples et opèrent toujours dans le même but : provoquer une P.A.E. grave chez le robot, lui faire rendre compte des erreurs de son espèce et le détruire afin de restaurer la suprématie humaine. Ces fonctions prennent différents aspects mais sont rarement combinées en raison des interférences terrestres.

Voici quelques effets répertoriés :

Des ondes magnétiques modifient la programmation du robot, entraînant une chute significative de « tension » et plongeant celui-ci dans une mélancolie profonde l'amenant progressivement au suicide. Le robot entreprendra alors l'acte de la même façon qu'un humain pourrait le faire et finira par se déconnecter automatiquement sans possibilité de réactivation et de récupération de ses données...

Le récepteur façonne atome par atome les structures métalliques qu'il touche : l'opération donne l'impression que la matière se met à onduler et se modifie, comme si elle devenait semi-liquide. Les apparences qu'elle prend sont très variées, mais les plus communes sont des formes simples : cube, sphère, pyramide...

Les apparitions qui provoquent le plus d'angoisse chez les robots sont les modifications structurelles que le récepteur engendre sur eux : apparition de pointes, déformation des membres, formation de visage anthropomorphe, apparition de messages sur les plaques métalliques...

En de rares occasions, certains robots crurent à des hallucinations collectives. Les émetteurs génèrent parfois des hologrammes déroutants. Ils projettent des images de la Terre, images datant de l'ère précédant les robots, ou obstruent le ciel par une succession de programmes télévisés humains, de scènes de guerre ou encore de films de science-fiction où les robots se font détruire, ce qui a pour effet de perturber de façon conséquente les robots qui les ont aperçus.

La génération spontanée de blocs de matière métallique de grande taille dans des endroits isolés est assurée par téléportation depuis la Lune elle-même.

Pour finir :

Il est bon de conserver un peu de mystère sur ce phénomène et de nombreuses informations complémentaires seront accessibles dans les suppléments de Robot. Pour l'instant, ce sujet est tabou pour les robots et ceux qui en furent témoins et victimes ont rapidement été écartés par des groupes d'agents corporatistes non identifiés.

I.B.S. et A.D.D. semblent avoir de nombreuses informations à ce sujet. Le groupe Sub-zero Exploration semble, lui aussi, détenir certaines pièces du puzzle...

L'énergie interdite

Comme expliqué plus haut et dans quelques recoins des descriptions du monde, l'énergie interdite est le phénomène le plus étrange parmi les matières déraisonnables.

En effet, l'énergie interdite se manifeste par quelques émanations violacées ou noirâtres, obscurcissant de plus en plus l'esprit du robot contaminé.

À certains moments, elle laisse celui-ci entrevoir quelques visions d'avenir néfastes pour eux, le monde ou la situation actuelle, comme si elle manifestait un intérêt certain à malmener les robots. Certains chercheurs pensent qu'il s'agit d'une intelligence artificielle pervertie par les matières déraisonnables, d'autres prétendent qu'il s'agit d'une programmation robotique maligne ou encore d'une F.N.I. démoniaque.

Quoi qu'il en soit, ses effets contagieux et destructeurs ont rendu fous de nombreux robots et continuent de le faire. Selon une rumeur récente, les robots infectés par l'énergie interdite ressentent soudainement une grande sympathie pour les Hommes malgré leur disparition. Certains auraient même entrepris la construction de sépultures convenables pour les restes de l'humanité, allant chercher dans l'espace, ou dans les lieux supposés de leur conservation, les cadavres biologiques...

Les agents corporatistes tentèrent de capturer l'entité responsable de ces dérèglements et de connaître son origine. Cette manifestation ralentit considérablement les fouilles, et les radiations étranges durent être nettoyées avant de reprendre le travail. Ces émanations sont réduites, fragmentées, puis scellées dans différentes capsules que l'on retrouve parfois sur le marché noir...

L'énergie interdite, sous sa forme la plus pure, se manifeste toujours sous l'apparence d'une F.N.I. ardente et sombre, capable de rire et de se mouvoir de façon spectaculaire.

Elle se matérialise rarement sous cette forme mais des enregistrements confirment ces apparitions. Elle fut découverte pour la première fois au pôle nord, au beau milieu de fouilles archéologiques de la Sub Zero Exploration...

En termes de règles :

Un robot entrant en contact direct avec une portion d'énergie interdite lance 1D6, 2D6, 3D6 ou 4D6, en fonction de la quantité d'énergie et de son taux d'activité défini par le M.J. Reportez le résultat des dés dans la liste donnée plus loin. Le résultat obtenu est automatiquement augmenté du nombre de points de contamination du robot. Durant toute la durée d'activation, le PJ perdra des Ps au lieu de perdre des Pe. A la fin de l'effet, le nombre de points de contamination augmente de 1 point.

Certains effets ne s'appliquent pas immédiatement ou ne sont pas visibles directement. Ces effets ne doivent être décrits que lors de l'utilisation du

périphérique ou lorsque les conditions sont remplies. Si le robot ne remplit pas les conditions, ne lui décrivez pas l'effet. S'il s'agit de l'apparition d'un effet similaire à un périphérique, expliquez simplement au PJ la sensation d'une nouvelle capacité innée et éphémère...

Le périphérique énergie interdite ne fait lancer que 1DG sur cette liste.

L'interprétation des matières déraisonnables et de l'énergie interdite :

L'intervention d'un de ces deux éléments doit susciter la crainte chez les personnages ignorants du grand mystère entourant ces effets particulièrement bizarres et incontrôlables. L'apparition d'un effet de matière déraisonnable ne doit pas être énoncé ou nommé directement : expliquez l'événement étrange qui se déroule sous les yeux du personnage. Les joueurs seront alors estomaqués, et risquent de vous bombarder de questions qui sortent du cadre du jeu.

Faites attention et restez mystérieux : ces effets peuvent, en plus d'être étranges et surnaturels, être aussi d'ordre religieux et susciter chez certains personnages l'effondrement total de leur conviction...

Faites onduler la matière de façon presque incohérente mais dans un but précis, transformez le métal en des formes géométriques simples et parfaites, donnez-leur des aspects dérangeants ou complètement décalés, comme des monstres imaginés par les Hommes.

Faites jouer les connotations normalement inconcevables pour une machine.

Les joueurs en seront d'autant plus intrigués. Pour l'énergie interdite, il s'agit d'une manifestation intelligente, particulièrement retorse : donnez-lui un aspect démoniaque et symbolique, faites en sorte que l'atmosphère devienne pesante. Il faut que les joueurs ressentent la vulnérabilité de chacune des molécules métalliques qui constituent leur système interne...

Effets de l'énergie interdite :

Tous les personnages entrant en contact avec l'énergie interdite doivent effectuer un jet dans la liste suivante. De plus, et surtout, cette liste concerne les personnages qui disposent du périphérique *énergie interdite*.

Les personnages qui détiennent cet équipement se voient offrir de nouvelles opportunités : ainsi, s'ils réduisent de 1 l'une de leurs caractéristiques, jusqu'à un minimum de 1, ils peuvent obtenir les capacités suivantes, qui viennent compléter ou améliorer les effets de leur contamination.

Cellule bloquée : la cellule d'énergie interdite ne fournit qu'un seul effet parmi les effets suivants, ces effets figurant dans la liste des effets aléatoires.

Cependant, ceux-ci peuvent coûter plus cher à activer ou être améliorés plus tard. Si le

robot dispose de plusieurs effets, il peut choisir de tous les activer ou pas. Le coût indiqué à côté de chaque effet est celui en points d'expérience.

Si certains effets sont des effets semblables aux armes, il est possible de les améliorer comme ces dernières. De plus, les effets sont susceptibles d'être améliorés avec les périphériques.

Exemples : extension de portée circulaire pour l'effet infection massive (33) ; ou encore, une puce d'économie d'énergie qui réduit, dans ce cas, la consommation de Ps de 1 point.

- Contamination létale de contact (20)	coût : 6 points
- Contamination létale à distance (19)	coût : 6 points
- Nouvelle arme (8)	coût : 7 points
- Aura énergétique(23)	coût : 7 points
- Infection massive (33)	coût : 7 points
- Arme interdite (25)	coût : 8 points
- Puissance soudaine (28)	coût : 9 points
- Vitesse démesurée (32)	coût : 9 points
- Téléportation (37)	coût : 9 points
- Forme liquide consciente* (57)	coût : 10 points

*La forme liquide consciente a un coût d'activation de capacité de 1 Ps supplémentaire et ne peut être améliorée par un quelconque périphérique.

Sauvegarde de durée : tous les effets d'énergie interdite durent un tour supplémentaire tous les cinq points de contamination. Ainsi un robot disposant de 12 points de contamination augmente la durée des effets de 2 tours supplémentaires, qu'il s'agisse d'effets bénéfique ou non...

Points de contaminations : le robot dispose d'une réserve de 5 points de contaminations.

Effets aléatoires de l'énergie interdite :

1-Aura : Une aura violacée et noirâtre se manifeste autour du robot : si des robots sont en contact avec lui, ils gagnent 1 point de contamination, sans en subir les effets.

2-Extrémités incandescentes : La main du robot s'embrase de flammes pourpres et violettes pendant deux tours. Sur un jet d'An réussi (diff : 10), le robot garde le contrôle de lui-même et peut, par simple contact, augmenter de 1 point les points de contamination d'autres robots. Sinon, il perd le contrôle et s'effondre pendant 1 tour, paralysé par la douleur.

3-Paralysie : Le robot est incapable d'agir durant ce tour, ses membres se paralysant et aucune information ou donnée ne pouvant lui être transmise. Tous les robots connectés avec lui par un moyen quelconque se retrouvent alors déconnectés.

4-Arme améliorée : Une arme de tir ou un périphérique interne du robot (choisi aléatoirement par le MJ) se

dérègle et obtient l'effet suivant à sa prochaine utilisation : explosion, combustion ou électrocution. L'effet cesse après son activation.

5-Munitions solides : les projectiles de l'arme du robot obtiennent la capacité : munitions solides. Cet événement ne produit aucun effet si le robot n'est pas équipé d'arme de tir. Cet effet affecte toutes les armes de tir du robot et augmente de 2 points la Pu d'une arme aux munitions déjà solides.

6-Psychose : le robot se sent soudain oppressé et l'environnement extérieur ne le rassure pas. Son système et ses perceptions sont dupés par l'énergie interdite, ce qui rend le personnage stressé et craintif. Selon son comportement, il interprétera les actes de ses alliés comme des tentatives d'agressions ou essayera de se cacher au moindre coup de feu. Cet effet dure 2 tours au minimum.

7-Carcasse épineuse : Dans le dos et dans la continuité des articulations du robot jaillissent de larges épines métalliques, le rendant momentanément dangereux au contact. Le robot est considéré comme possédant le périphérique carapace épineuse. Si ce dernier dispose déjà de ce périphérique, augmentez les dégâts infligés par les épines de 2 points.

8-Nouvelle arme : Le robot génère une nouvelle arme de tir dans son bras (même si aucun emplacement n'est disponible). Cette arme a le profil suivant :

Portée : 10 mètres *Pu :* +6

Effet : la cible touchée obtient automatiquement 1 point de contamination.

9-Projection d'hologrammes : le robot cesse immédiatement d'agir et reste paralysé pendant 2 tours complets : ses yeux sont rivés au ciel et de ses optiques jaillissent des images du passé ou des rediffusions télévisuelles humaines. Les robots ont alors l'impression d'être dans un cinéma en plein air : les projecteurs (les optiques du robot) n'ont pas besoin d'écran pour projeter correctement l'image. Ils fonctionnent comme des hologrammes plats. De plus, le robot ne se souviendra pas des images qu'il vient tout juste de diffuser. Au mieux, il aura vaguement l'impression de les avoir rêvées.

10-Inversion : Les scores d'énergie et de structure s'inversent. Ces nouvelles réserves peuvent dépasser momentanément le niveau initial prévu par la caractéristique. Lorsqu'elles seront rechargées, elles regagneront leur valeur d'origine.

11-Épée au poing : Les mains du robot se mettent à trembler et finissent par se transformer, ses phalanges se soudant pour former de grandes lames de 80 cm de long, lui donnant une arme de +6 en Pu. Cette transformation force le robot à lâcher tout ce qu'il tenait. De plus, toute cible touchée par ces lames gagne un point de contamination par touche, qu'elle subisse ou non des dégâts.

12-Rayonnement : Le robot est pris de convulsions étranges, et des rayons d'énergie ardente jaillissent de ses optiques et de ses autres capteurs, baignant les environs dans une lueur pourpre. Tout robot dans un rayon de 5 mètres doit effectuer un jet de vitesse (diff : 12) ou se voir attribuer 1 point de contamination sans effet.

13-Queue : Une queue munie d'un aiguillon se met à pousser dans le prolongement de liaisons vertébrales du robot : il peut se servir de cette nouvelle localisation comme une arme de corps à corps (Pu : +4) qui infligera les effets de l'énergie interdite à la cible si cette dernière subit au moins un point de dommage.

14-Fusion : Deux périphériques se déplacent et fusionnent dans le corps du robot. Si le robot dispose de deux armes de type A, fusionnez les effets et additionnez les bonus, même, et surtout, s'ils sont contradictoires. Si une seule arme est disponible, ses effets sont doublés et un autre périphérique devient inutilisable. Si aucune arme n'est détectée, un périphérique s'enclenche et ne pourra être arrêté qu'au tour suivant.

15-Perte de substance : Le robot perd 2 Ps par tour, en plus des dépenses normales d'énergie afin d'accomplir ses actions.

16-Continuité : les prochains effets d'énergie interdite verront leur durée augmentée d'un nombre de tours égal à la moitié du nombre de points de contamination (arrondi à l'entier inférieur) acquis par le robot.

17-Sûreté énergétique : pendant une durée en tours équivalente à la moitié du nombre actuel de points de contamination du robot (arrondi à l'entier inférieur et avant acquisition du nouveau), le robot ne perdra pas de Ps mais de l'énergie.

18-Activation : Un des périphériques du robot s'active, comme sous l'effet du virus non-stop. Cette activation dure un nombre de tours égal au nombre d'utilisations de l'énergie interdite pour cette journée +1.

19-Contamination létale à distance : Durant le prochain tour, les tirs du robot provoqueront les effets de l'énergie interdite à leur cible.

20-Contamination létale de contact : Durant le prochain tour, les attaques au corps à corps du robot provoqueront les effets de l'énergie interdite à leur cible.

21-Réduction de taille : Le robot sent sa structure lui échapper : il sera miniaturisé et réduit au tiers de sa taille pendant 3 tours. Son blindage, ses points de structures restants, sa Pu, ainsi que sa difficulté pour être touché au corps à corps seront divisés par 2, alors que sa difficulté pour être touché au tir sera augmentée de 4 points.

22-Ailes : les plaques dorsales du robot se mettent à rougeoyer et à se détacher de son châssis. Elles finissent par se transformer et prendre la forme d'une paire d'ailes que le robot pourra utiliser pendant 3 tours.

23-Aura énergétique : une aura noirâtre aux reflets violacés apparaît autour du robot pendant 3 tours. Tout contact avec un autre robot forcera la victime à subir les effets de l'énergie interdite. Le robot peut dépenser 3 Ps pour que ceux qui rentrent en contact avec lui subissent des effets sur 2 D6, et 5 Ps supplémentaires pour 3 D6. L'augmentation d'intensité est valable tant que l'effet est en jeu.

24-Téléportation intempestive : le robot se retrouve téléporté de façon aléatoire, et pour un coût de 2 Ps, quelque part dans un rayon de 10 mètres autour de sa position d'origine. Le robot pourra agir immédiatement après la téléportation. Le robot effectuera 3 téléportations. Le lieu de la téléportation est laissé au choix du MJ...

25-Arme interdite : de l'extrémité du poing du robot jaillit une émanation d'énergie interdite qui prend la forme d'une épée énergétique interne. Cette dernière dispose d'un bonus de Pu : +6 et fait gagner 2 points de contaminations à ceux qui sont touchés.

Pour 4 Ps, le robot peut générer une deuxième lame.

26-Exportations spirituelles : pour les robots qui voient la scène, leur collègue vient de s'effondrer au sol comme s'il s'était évanoui. Le robot activant cet effet se retrouve «spirituellement» exclus de son corps.

Sa programmation et ses capacités sensorielles sont toujours actives mais il devient pendant trois tours un spectateur éthéré et invisible de la scène en cours.

Il réintègrera son corps après avoir flotté pendant quelques secondes à quelques mètres au-dessus du sol.

27- Dérèglement de périphérique ennemi :

au choix du MJ et dans un rayon de 20 mètres autour du robot, un ou plusieurs périphériques ennemis dysfonctionnent (on considérera comme ennemi, toute entité ayant un grief quelconque contre le robot : il peut même s'agir d'un collègue).

Les dysfonctionnements possibles peuvent aller de la simple activation involontaire à l'implosion. L'effet est laissé au choix du MJ et son intensité dépend du nombre de points de contamination du robot. Plusieurs ennemis peuvent être victimes de cet effet.

28-Puissance soudaine : Le robot obtient des capacités physiques supplémentaires durant le prochain tour. Les bonus gagnés sont équivalents à ceux du périphérique overdrive, mais sans la perte de points de structure.

29-Scan morbide : La vision du robot se trouble et des images des drones sur la Lune se superposent à sa vision normale. Le chaos de données visuelles réduit considérablement l'efficacité du robot et réduit pour ce tour tout son profil à 1. Ses difficultés pour être touché passe à 1 également. Le spectacle qu'il contemple réduit à néant ses capacités combattives. De même, il sera incapable d'en parler, sa voix se brouillant à chaque allusion, même lointaine.

30-Schizophrénie : Le robot se jette immédiatement sur un de ses coéquipiers et l'agresse sauvagement. Effectuez les attaques au corps à corps comme pour un combat normal. Si la cible est trop loin, le robot utilisera ses armes de tir à leur potentiel maximum. Le robot reste dans cette transe jusqu'à ce que sa cible le blesse ou qu'elle ne soit détruite...

31-Fuite métallique : le robot voit soudain couler le métal sur ses membres et glisser sur lui comme le ferait de l'eau : sa carcasse est en train de fondre et se répand sur le sol. Le robot perdra 8 Ps pendant ce tour.

32-Vitesse démesurée : le robot est capable d'agir beaucoup plus vite : il gagne une action supplémentaire pour ce tour et augmente son score de vitesse de 2 pts.

33-Infection massive : Le robot génère une zone de contamination de 5 mètres dans laquelle tous les robots subissent les effets de l'*énergie interdite* immédiatement.

Le robot est capable d'augmenter la taille de cette zone de 1 mètre pour chaque Ps supplémentaire.

34-Brouillage massif : tous les personnages présents et en contact radio avec le robot se mettent à entendre un léger bruit de friture hertzienne. Tous les robots ennemis perdent le contact et les visuels dont ils disposaient : ils se retrouvent momentanément aveugles et incapables de communiquer autrement qu'en parlant, pour le reste de ce tour.

35-Transfert d'esprit : Si le robot entre en contact avec un autre, leurs esprits passeront d'une carcasse à l'autre pendant cinq tours. Cet effet doit être utilisé 3 tours après avoir été sélectionné, sinon il disparaît. Une fois dans le corps de l'autre, chacun peut bénéficier de son profil et de ses capacités comme si elles étaient siennes.

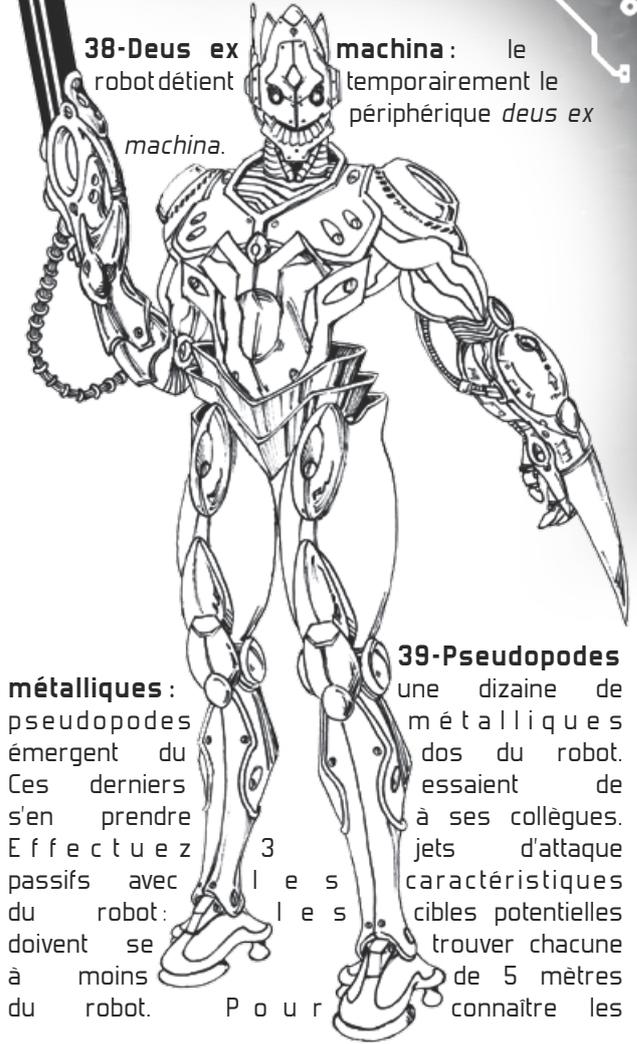
36-Fonte antérieure : Les extrémités des membres du robot (ses pieds et ses mains) se liquéfient et dégoulinent sans se détacher : ils transforment en un épais liquide métallique parcouru d'arcs d'énergie noirâtres. Le robot garde cet aspect pendant 3 tours consécutifs. Dans cet état, il ne peut entreprendre d'autres actions

37-Téléportation : Le robot est capable de téléportation

comme s'il disposait du périphérique correspondant. De plus il pourra agir à sa guise après son utilisation.

38-Deus ex machina : le robot détient temporairement le périphérique *deus ex machina*.

39-Pseudopodes métalliques : une dizaine de pseudopodes métalliques émergent du dos du robot. Ces derniers essaient de s'en prendre à ses collègues. Effectuez 3 jets d'attaque passifs avec les caractéristiques du robot : les cibles potentielles doivent se trouver chacune à moins de 5 mètres du robot. Pour connaître les



Nom	effet	Coût	Type
Buster antique	Ce buster poussiéreux dispose de connecteurs internes adaptés à n'importe quelle structure comme s'il était équipé du périphérique récupérateur. De plus, ce buster dispose des capacités suivantes : Pu : +3, m : -2, effet spécial : pour chaque tranche de 2 Pe dépensée, le buster effectue un deuxième tir, utilisant normalement les munitions et forçant son utilisateur à effectuer des jets de précision passifs pour chaque nouveau tir. Les projectiles de cette arme augmentent de 1 point le nombre de points de contamination des cibles qu'il atteint. Ce buster dispose de l'inconvénient recul lorsqu'il est employé pour fournir un tir nourri.	4 pts	A
Charge déraisonnable	Cette puce fonctionne exactement comme les puces de charge, sauf qu'elle peut être adaptée à n'importe quelle arme de tir, même une arme à projectiles, cette dernière voyant sa taille augmenter de la même manière qu'une arme à énergie. De plus ce périphérique fonctionne aussi comme une charge + si elle est fixée sur une arme non-buster disposant déjà du périphérique charge.	2 pts	P
Duplicateur	Cette batterie étrange est un module de copie fonctionnant selon les théories de l'énergie interdite. En effet, par simple contact avec un autre robot et moyennant une dépense de 2 Pe, le robot détenteur du duplicateur peut copier un périphérique d'un type qu'il a en commun avec le robot touché. Cette copie fonctionne jusqu'à ce que son utilisateur souhaite s'en séparer. Le périphérique ne fait que remplacer les effets, il ne crée pas un nouveau périphérique. Si le robot copieur ne connaît pas les périphériques de sa cible, il ne peut les copier.	4 pts	B

Nom	effet	Coût	Type
Puce déséquilibrante	Cette puce permet au robot la détenant d'annuler une interdiction technologique. Il peut ainsi combiner des armes qui sont normalement limitées à des corporations précises ou combiner des périphériques qu'il est normalement interdit de combiner. Cette puce annule une seule interdiction à la fois. <i>Attention</i> : cette puce ne remplace pas un périphérique nécessaire à l'implantation d'un autre.	2 pts	P
Stase énergétique	Un robot ne peut se servir de la stase énergétique que s'il dispose déjà du périphérique énergie interdite. Cette capacité permet de bloquer les effets de l'énergie interdite sur le dernier seuil qu'il vient d'atteindre. Pour résumer, lors de l'utilisation de l'énergie interdite, si l'effet plaît à son utilisateur, celui-ci peut le sauvegarder et s'en servir tant qu'il le souhaite. Cependant, dès qu'il refera un jet sur tableau, l'effet sauvegardé sera perdu.	3 pts	P
Téléporteur lunaire	Cet équipement permet au robot de se rendre instantanément sur la balise de téléportation lunaire. De plus, si le robot tient fermement un autre robot ou un objet de sa taille ou moins, il peut le transporter avec lui. L'activation de cet équipement coûte 2 Pe. <i>Attention</i> : se rendre sur la Lune est dangereux pour n'importe quel robot...	3 pts	M
Transformation	Utilisable uniquement avec le périphérique énergie interdite, cette capacité unique duplique les effets de l'overdrive et du téléporteur personnel. Ainsi, à tout moment, le robot peut appeler à lui des périphériques qu'il a entreposés quelque part et les greffer immédiatement sur lui, ce qui aura pour effet de doubler son nombre d'emplacement de périphériques jusqu'à l'arrêt de la transformation. Sa forme extérieure se verra chamboulée par cet apport soudain de compétences. En se transformant, le robot devient une véritable «bête», puisqu'il aura configuré les emplacements de ses périphériques avant. De plus, des capacités animalières peuvent être ajoutées de cette manière. La transformation fait perdre 1 Pe par tour pendant toute la durée de d'activation.	3 pts	S
Vision	Les perturbations et résonances des matières déraisonnables provoquent sur certains robots des effets pervers : des troubles de la vision ou des transfigurations holographiques. Ces images sont souvent représentatives d'événements futurs ou d'enregistrements effectués par les entités énergétiques. Ces visions ont été canalisées et cet adaptateur permet à son détenteur d'en provoquer une pour 3 Pe : elles sont à l'initiative du MJ et, à chaque apparition, elles provoquent l'augmentation des points de contamination de leur utilisateur.	2 pts	D
Zone autonome	Compatible uniquement avec le périphérique <i>modularité</i> , il permet à son détenteur de faire bouger ses zones structurelles par ondes radios. Ces zones peuvent être connectées ou non à sa cellule d'énergie principale mais doivent avoir un peu d'énergie en elles. Ainsi, le robot peut complètement se démonter et continuer à faire fonctionner ses aptitudes à distance. La distance maximum de séparation est de 20 mètres.	3 pts	G
Zone d'éveil	La zone d'éveil est un champ énergétique similaire à le périphérique incinérateur mais avec les modifications suivantes : il n'inflige aucun dommage d'effet, type combustion, congélation. La dépense d'énergie est de 4 points et sa portée est de 5 mètres de diamètre. Tout autre robot dans cette zone se doit de tenter un jet de Vi (Vi du lanceur x3) pour en sortir ou subir directement les effets de l'énergie interdite (1 D6). Le robot activant la zone peut dépenser 3 Pe ou 6 Pe supplémentaires pour augmenter respectivement l'effet de l'énergie interdite sur les cibles de 2 ou 3 D6.	4 pts	C

Les robots atypiques et leur histoire

De nombreuses choses demeurent compliquées et pour certaines autres personnes n'a encore put mettre la main sur un début de réponse. Les descriptions qui suivent présentent des types de robots très en marge de la société ou assignés à des tâches très précises. Leur description sont accompagnées de quelques éléments liés à leur environnement et des règles pour configurer ces personnages hors normes.

Les inadaptés

Les lois robotiques ont le devoir de protéger les individus et de garantir la sécurité et l'épanouissement de tous les robots.

Tous les robots sont concernés et c'est bien là la cause de nombreux désaccords. La société n'avait pas prévu que certains robots resteraient actifs après l'expiration de leur garantie, ou entretiendraient le désir de voir la société évoluer sans qu'ils s'adaptent avec elle.

Elle ne pensait pas non plus que certains farfelus iraient jusqu'à émanciper des machines "proches" selon eux, de leur physionomie.

Ainsi, parmi la masse de robots anthropomorphiques, survivent quelque inadaptés. Ces individus ne correspondent pas aux normes de la robotique tel que les robots l'ont conçu. Leurs différences les rends encore plus inutiles à la société actuelle que n'importe quel obsolète. Mais leurs pensées et leur caractère confirme sans aucun doute leur origine robotique, et certains même sont considérés comme des héros par le L.A.R.E.M. ou le War Heroes Memories.

Les inadaptés sont des individus non conventionnels et loin de toute antropomorphie. Ils pourraient être considérés comme des robots handicapés, si certains d'entre eux, et notamment des agents du L.A.R.E.M, n'étaient pas des semeurs de troubles et des agitateurs. Même si cela semble complètement invraisemblable pour un robot normalement conçu, une machine à laver, un distributeur de boissons, ou encore une borne de renseignements automatisés et mobile, ne peut en aucun cas prendre la tête d'une manifestation.



Et pourtant si, au grand désespoir des forces de sécurité...

Cela reste de l'ordre de l'exceptionnel, ces agissements encouragent les autres robots classés inadaptés ou obsolètes, à commettre des actes répréhensibles ou à se coaliser et protester.

Leurs discours vindicatifs attirent et convertissent beaucoup d'autres communautés, comme des regroupements de robots clochards, illuminés, et toutes les P.A.E. antisociales disponibles au rayon des détraqués.

Description : Ce robot n'a pas de place dans une société conçue pour les anthropomorphes. Il s'agit d'une ancienne construction sans bras, ni jambes, peut être un membre préhensile quelque part, mais rien de bien pratique. Certains robots ont jugé judicieux de l'optimiser, de lui permettre de se déplacer et de penser ou alors il a tout simplement buggé comme les autres quand le Précurseur est arrivé la première fois. Ce robot peut ressembler à n'importe quelle machine du quotidien humain : machine à laver, téléviseur numérique mobile, photocopieur, déchiquetteuse, etc.

Limitation : Ces robots ne sont malheureusement pas adaptés au monde dans lequel ils vivent. Tous les périphériques qu'ils achètent leur coûtent 1 Pt de plus et ils ne peuvent pas faire partie d'une corporation.

Configuration :

Vi :	1	<i>Emplacement :</i>	
Pr :	1	Tête :	n/a
Pu :	1	Épaules :	n/a
Blind :	1	Bras :	n/a
An :	1	Tronc :	4P
Det :	1	Jambes :	n/a
Ps :	10		
Pe :	10		

Particularités :

Système de déplacement, membre préhensile, coffre, armé et dangereux*, système d'exploitation dépassé*, cellule nucléaire 2250*, imperméabilité mentale*, robot familial*, customisation*, mise à jour.

Ceux des Côtes déviantes

Les populations des côtes déviantes sont parmi les plus controversées de la civilisation robotique.

Autant impliquées que nihilistes les corporations cherchent depuis longtemps un moyen de s'en débarrasser ou de s'en servir. C'est un sujet d'étude pour I.B.S, le fond de commerce de I.E.D. et de A.D.D. une terre d'asile pour le larem et certains robots au comportement bizarre, et aussi et surtout une des abhérations qu'il faudrait purger rapidement, selon Crux corporation.

Cette zone est un lieu éloigné et isolé des grands centres d'activités. Bien que la notion de distance entre les villes et les régions, soit abolie par les réseaux de téléportations Ce territoire insiste pour garder ses distances en limitant ses accès. Il y a donc très peu de téléporteurs vers cet endroit, ce qui limite les contacts extérieurs et donc les débordements. De toute façon ses habitants ne souhaitent pas profiter de cette technologie, ils se limitent donc aux transports par véhicules et même pire parfois par charète ou pousse-pousse en bois. Cette extravagance à tendance faire hurler la Crux Corporation, mais les vaillants Samourais sont là pour empêcher les intrus de venir saccager leur pays.

Ce qui étonnera toujours le reste du monde c'est l'attitude des habitants de ce pays. Ils consentent au développement de la société et reconnaissent leur côté anormal. Et c'est sans apporter de changement à leur manière d'être qu'ils continuent de travailler pour ceux qui voient le monde comme eux. En fabriquant des outils, des vêtements et des décorations pour les autres robots quelle que soit leur origine.

Tout le matériel fabriqué par ce pays est exporté vers les villes via des réseaux de transports sécurisés entretenus et surveillés à la fois par I.E.D. et A.D.D. Ces objets d'une inutilité prouvée sont toujours achetés par des robots anonymes.

En plus de tout ce trafic, c'est aussi une des dernières excuses d'A.D.D. pour continuer la fabrication de drones animaliers et les cultures dites «externes expérimentales».

Sur ces terres, seul les OGM poussent et de minuscules rizières font leur apparitions.

Le produit de cette culture est bien sûr expédié directement vers l'Espace vert pour des études approfondies dans un milieu plus sain. Apparemment seuls les gens de ce pays ont les connaissances et le savoir faire pour faire pousser sereinement ce genre de choses.

Aujourd'hui personne ne vient troubler cet endroit pour plusieurs raisons.

La première est simple, A.D.D, le Larem, la heavy compagnie, IBS et I.E.D. sont les garants de sa sécurité.

La seconde raison et c'est certainement la moins connue, c'est que ce pays abrite en plus des Samourais, des paysans et de nombreux guerriers exotiques, adepte des arts martiaux humains. Ces gens là sont aussi prompts à défendre leur pays qu'à guider ou à conseiller le «vénérable» étranger venu faire du tourisme ou du commerce.

Samourai

I.B.S. à toujours su garder un oeil, sur les micro-communautés. Dans son infini laxisme elle autorisa I.E.D. à financer et soutenir le développement "culturel" de ces minorités. Les Côtes Déviantes ont continué sur leur lancée, en ajoutant leurs rangs des soldats pour protéger "l'empire céleste" dans lequel ont les a cloître. I.E.D. fut autorisé à produire des guerriers chargés de ce rôle. L'ordre des Samourais fut donc réintroduit. On ne dénombre qu'une centaine de Samourais et I.E.D. n'est pas motivé pour en produire d'autres.

Ces guerriers fiers de leur état d'élu ne se battent que pour protéger leur territoire, leur clan et leur honneur. Cette vision étriquée et typiquement humaine, entraîne de grands débats "philosophiques" sur la notion d'individu et sur l'élévation de la spiritualité par l'optimisation équilibrée de sa P.A.E.

Même si leur discours est rarement cohérent avec ce que l'on connaît de la psychologie robotique, il n'en restent moins des guerriers efficaces et droits. Très peu d'entre eux quittent ou trahissent les Côtes Déviantes. Ils servent avec la plus grande droiture leur empereur, Sensei 174. Il n'existe pas d'usine dans les Côtes Déviantes. De ce fait les Samourais sont tous originaires de ce qu'ils appellent la "cité céleste" (une usine I.E.D. située en dehors de leur territoire). Les Samourais sont une série limitée dont I.B.S. et I.E.D. sont les seuls à connaître les plans.

Limitation : un robot de ce type ne peut choisir ces équipements que chez I.E.D. et ne peut avoir que des puces données par les corporations indépendantes. Un Samourai est obligé d'avoir un sabre qui lui coûte 1pt de moins. Il peut ensuite prendre d'autres armes disponibles chez I.E.D.

Toutes les armes auront forcément un design proche de celles que portaient les vrais Samourais.
Toutes les armes seront de types E.

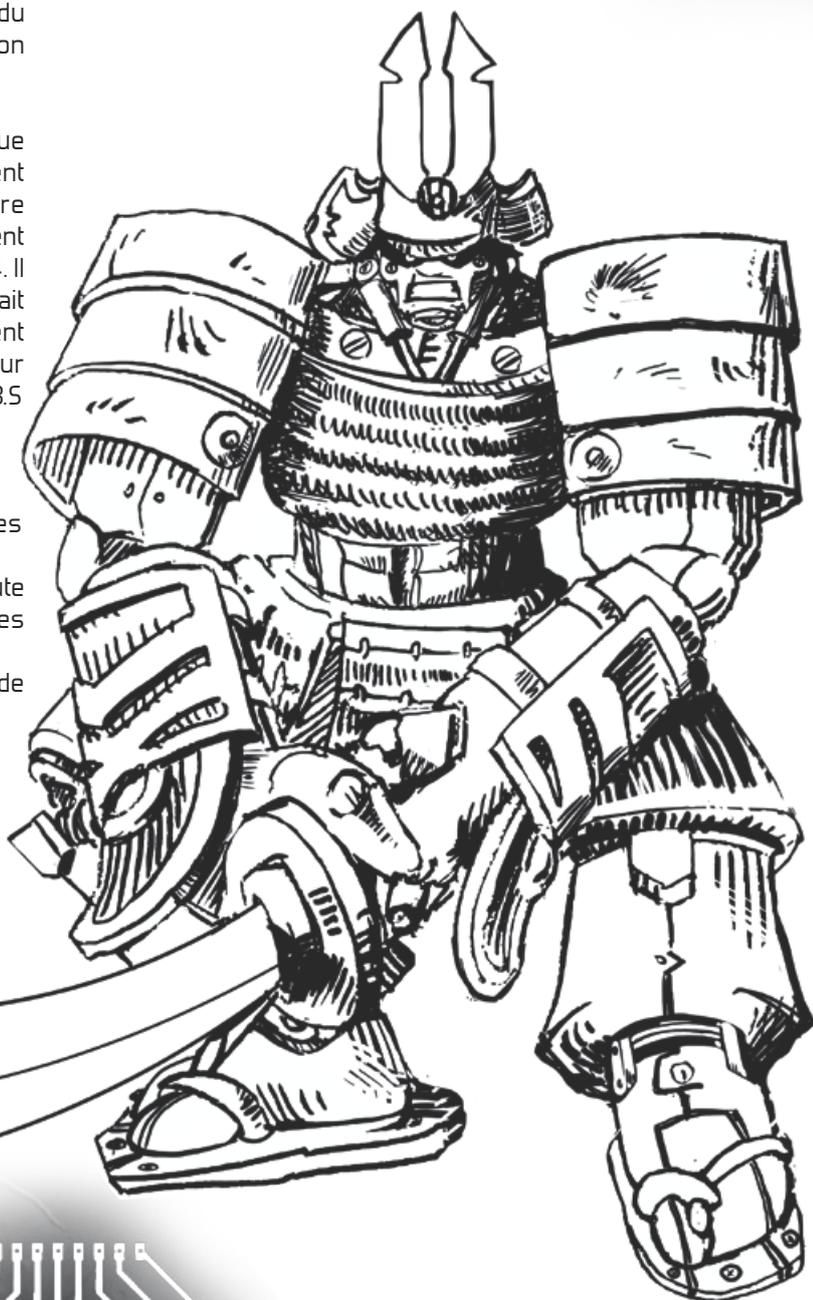
Exemple : Si vous prenez un "lance lame" il ressemblera à un "arc" et sera compté comme type E à la place de son type d'origine.
Ils n'appartiennent à aucune corporation.

Configuration :

Vi :	2	Emplacement :	
Pr :	2	Tête :	2P
Pu :	2	Épaules :	n/a
Blind :	2	Bras :	2P
An :	2	Tronc :	1B, 1G, 2P, 2E
Det :	1	Jambes :	1M
Ps :	20		
Pe :	25		

Particularités :

Sens du combat, amure de cérémonie, combattant émérite*, mythologie asiatique.



Artisan, pêcheur et agriculteur

Ce regroupement de travailleurs inutiles sont parmi les plus célèbres atypiques, et leur pacifisme est depuis longtemps reconnu. Leur conception du monde n'a aucun rapport avec celle d'un citoyen ordinaire.

Ils sont conscients de l'état dans lequel le monde se trouve mais ne souhaitent pas s'y intégrer directement. Leurs activités artisanales et agricoles en font une paisible communauté.

Les nombreuses menaces proférées par la Crux Corporation à cause de ce «développement» non conforme à l'éthique robotique sont sans effets puisqu'ils sont soutenus par le Quatuor lui-même.

Cette communauté permet une étude approfondie des systèmes d'exploitation et offre aussi des opportunités de réflexions sur le fonctionnement de la société mondiale.

Le plus curieux dans cette affaire, c'est leur fascination pour les activités humaines, comme la pêche ou la couture. A.D.D développe des drones aquatiques adaptés pour qu'ils puissent récupérer de l'énergie sur leurs batteries (encore une utilité ambiguë des poissons robotiques), et il leur fournit aussi de quoi fabriquer des vêtements en fibre végétale, pour que leur société ne s'effondre pas.

Un habitant des Côtes déviantes vit en harmonie avec son environnement et ne cherche que la paix, loin du vacarme des villes et de leurs agents corporatistes. Certains même n'ont aucun talent et sont de simples citoyens parmi d'autres, ils contribuent à l'entretien de cette culture unique, mélangeant tout ce que l'Asie pré-industrielle a pu créer.

Limitation : ces robots ont les mêmes limitations que les Samourais en dehors de l'obligation de porter le sabre. Par respect envers eux, cette profession ne peut disposer du sabre à la création de personnage.

Configuration :

Vi :	1	<i>Emplacement :</i>	
Pr :	2	Tête :	2p
Pu :	1	Épaules :	n/a
Blind :	1	Bras :	n/a
An :	2	Tronc :	2P, 2E
Det :	2	Jambes :	2P
Ps :	10		
Pe :	10		

Particularités :

Mythologie asiatique, producteurs, stock*, publicitaire*.

Le mystère Gecko

Tout ceci débute près de 1600 ans avant le début du calendrier humain.

Bien avant l'année 0 déjà, les hommes commençaient à se poser des questions sur leur avenir. Et pourtant quelque part en Amérique du Sud, certains l'avaient entre-aperçu.

Si l'on met de côté toutes les théories burlesques sur la fin du monde qui ont été écrites durant les dernières années humaines et que l'on se concentre plus sur les mythologies et les divinations des peuples antiques, on se rend compte d'une certaine authenticité.

Mais pourquoi porter plus de crédit aux théories anciennes plutôt qu'aux récentes? Tout simplement, parce que ces nouvelles prophéties sont toutes illustrées par des faits récents ou adaptés d'anciennes croyances. Les modifications climatiques ou encore la fin d'un cycle sur le calendrier suffit parfois à en effrayer plus d'un.

Si l'on regarde les prédictions faites par les premières civilisations, on se rend compte qu'avec leur niveau technologique ils étaient bien incapables de prouver ce qu'ils avançaient et même après vérification par l'homme moderne, leurs calculs s'avèrent finalement précis.

Malgré toutes les avancées modernes les seuls à avoir laissé quelques mystères sur terre sont ces civilisations très avancées pour leur âge.

Aujourd'hui, ces choses ont pratiquement disparu sous la mer, ou encore ont été éradiquées par le souffle des explosions nucléaires.

Quelques vestiges subsistent tant bien que mal aux désordres mécaniques. Ils semblent protégés par la volonté de gardiens imperturbables mû par des programmations dont le codage ne peut être traduit que par des connaisseurs expérimentés.

Si quelques rapports ont déjà été écrits par des membres d'A.D.D. ou encore de la Sub-Zero Exploration personne ne réussit à percer le mystère et les motivations de certaines émanations surnaturelles.

On sait que les matières déraisonnables et l'énergie interdite produisent des effets bien reconnaissables, mais il existe des éléments de natures différentes, issus de combinaisons hasardeuses très inconcevables pour la société robotique.

Aussi loin que peut remonter le calendrier robotique, il est un problème mineur et sans grande incidence (si ce n'est les dégâts matériels et les soucis financiers) qui emporte la palme de la bizarrerie et de l'étrange.

Le problème des geckos, de la Gecko Product et du syndrome gecko sont liés par des phénomènes étranges qui mènent toujours à des interrogations sur leur réelle utilité pour le monde.

À l'origine était le gécko...

Ce fut pendant les guerres entre les hommes, pendant l'essor des unités autonomes et des conflits sans militaire que l'on senti le besoin de mettre au point quelques engins de combat robotiques indépendants. Les premiers à développer cette industrie furent les sociétés colombiennes et brésilienne, qui durent s'associer pour lutter contre le bloc nord américain.

Les guerres de l'époque furent surtout technologiques et logistiques. L'infanterie trouvant de moins en moins sa place parmi les chars et les missiles balistiques. Même les agents spécialisés dans l'infiltration venaient à manquer.

Les intentions de bombardement massif se faisaient ressentir de plus en plus. La forêt amazonienne donne alors au bloc Sud américain encore quelques arguments écologiques pour repousser les maniaques de la bombe H. Ce sentiment d'être le noyau vital de la terre conforta quelques experts en robotique locaux.

Ils confectionnèrent comme leurs homologues nordiste, des agents robotiques extrêmement perfectionnés, mais plus maléables et plus instinctif en situation de combat.

Des rapports de production retrouvés dans les bases des plateaux interdits, parlent d'un regroupement industriel massif et d'une délocalisation des entreprises sud américaines vers les sous-sols des sites archéologiques. Elles ont pu profiter temporairement des lois pour la sauvegarde des monuments historiques.

Les scientifiques et techniciens confectionnèrent en ces lieux (déjà largement dégradés par la pollution) des robots guerriers en charge de remplacer les forces militaires et capables d'agir dans l'ombre pour libérer la terre de cette guerre infernale.

Ainsi après quelques années l'homme mit au point le premier gecko, ou ce qui allait le devenir.

La grande particularité du gecko réside dans ses programmeurs d'origine. Certains d'entre eux travaillaient sur un autre projet d'une envergure bien plus grande, un arme de destruction massive contre les robots, qui serait en chantier sur la lune.

La forme du gecko fut choisie pour cette série.

À force d'arguments et de discussions, il fut décidé que cette forme reptilienne agile et discrète serait adaptée pour ces missions.

La série gecko est quelque part le premier modèle de robot animalier. "L'homme est déjà assez terrifié en voyant des robots humanoïdes, il le sera d'autant plus en voyant notre reptile sacré."

C'est ce qui fut déclaré lors du lancement de la série.

Mais la guerre touchait presque à sa fin et l'année 2398 approchait déjà.

Quand cette date fatidique arrive les gecko ne sont d'aucun secours pour l'humanité, les tests seront concluants mais trop tardifs face aux événements pour qu'ils puissent servir à quelque chose. Par sécurité, Les prototypes seront désactivés avant l'année 2398 et aucun gecko ne perdra l'esprit pendant la guerre entre l'homme et la machine. Ce n'est qu'en 2500, quand le contact radio entre la terre et la lune sera de nouveau possible, que les geckos se relèveront.

À cause de sa proximité avec la Néo-mangrove, les Plateaux Interdits furent rapidement isolés suite aux découvertes de la Sub Zero Exploration. Ce qui limita les gecko dans leur éveil.

L'intelligence autonome des matières déraisonnables toujours en quête de nouveaux moyens de terrifier les robots réussit maladroitement à recouper des éléments historiques issus des cultures précolombiennes, en ajoutant à cela les restes d'une volonté de survie humaine en proie au doute et au scepticisme.

Ajoutez y une programmation discontinue au fond de quelque laboratoire isolé, et un prototype de robot guerrier agissant à sa guise. Vous obtiendrez un virus informatique déréglé et contagieux, connu sous le nom du Syndrome gecko.

Devant se déconnecter régulièrement pour ne pas être détecté par les agents de Sub Zero Exploration, le Syndrome, ne se finalisa pas complètement.

Il établit un système de codage unique, n'utilisant pas les codes informatiques de l'époque, mais des symboliques et des glyphes précolombiennes dont seuls les robots déjà infectés peuvent comprendre et utiliser.

Ce mystérieux stratagème aurait pu être redoutable pour l'ensemble de la communauté robotique, si ce dernier n'était pas resté caché si longtemps, et si les premiers gecko arpenter le monde avaient reçu l'intégralité de leur programmation.

Ce virus agit en rythme avec les calendriers antiques des Incas, Mayas et Aztèques. Ce qui va sans dire qu'en mélangeant ces trois modes de calcul rien n'est réellement prévisible, ni sa date d'activation ni ses éventuelles coupures. Ce qui permet à ce virus de faire des générations spontanées de geckos aux quatre coins du globe, sans jamais se faire attraper.

Les Plateaux Interdit

Aujourd'hui encore, très peu d'informations sont mises à jour concernant l'état de cette région. Des agents de Sub-Zero Exploration sont régulièrement envoyés pour continuer les recherches.

Des camps d'archéologues sont improvisés, en bordure des anciens laboratoires et temples, parfois ensevelis sous des tonnes de gravats. Tout le reste du plateau ressemble un peu à ce qui reste de la terre. Un vaste désert de poussières et de sable, peu favorable au retour de la végétation et de la vie.

L'exploration des temples est difficile car ils contiennent encore des systèmes de sécurité antiques et des drones géants autrefois destinés à empêcher les intrus d'entrer. D'immenses colosses d'acier endormis aux formes reptiloïdes et quadrupèdes se réactivent parfois sous l'effet du syndrome quand d'indésirables se présentent. Ces monstres d'acier empêchent la progression des équipes qui cherchent un moyen discret de les détruire, sans éveiller les soupçons du Quatuor. Celui-ci pourrait en apprenant la nouvelle, se lancer dans une croisade et anéantir sans aucun doute des trésors dans le domaine informatique et la protection virale.

Sub-Zero Exploration n'emploie que très peu de personnes sur ces sites, et essaie de minimiser ses dépenses pour que Source ne viennent pas lui casser les pieds. S'aventurer sur ces terres est quelque chose de dangereux.

La société Celerity group, n'a pas relié cette partie du monde à son réseau de téléportation et seul Sub-Zero Exploration en détient l'accès via ce moyen de transport, elle n'y possède qu'une dizaine de téléporteurs.

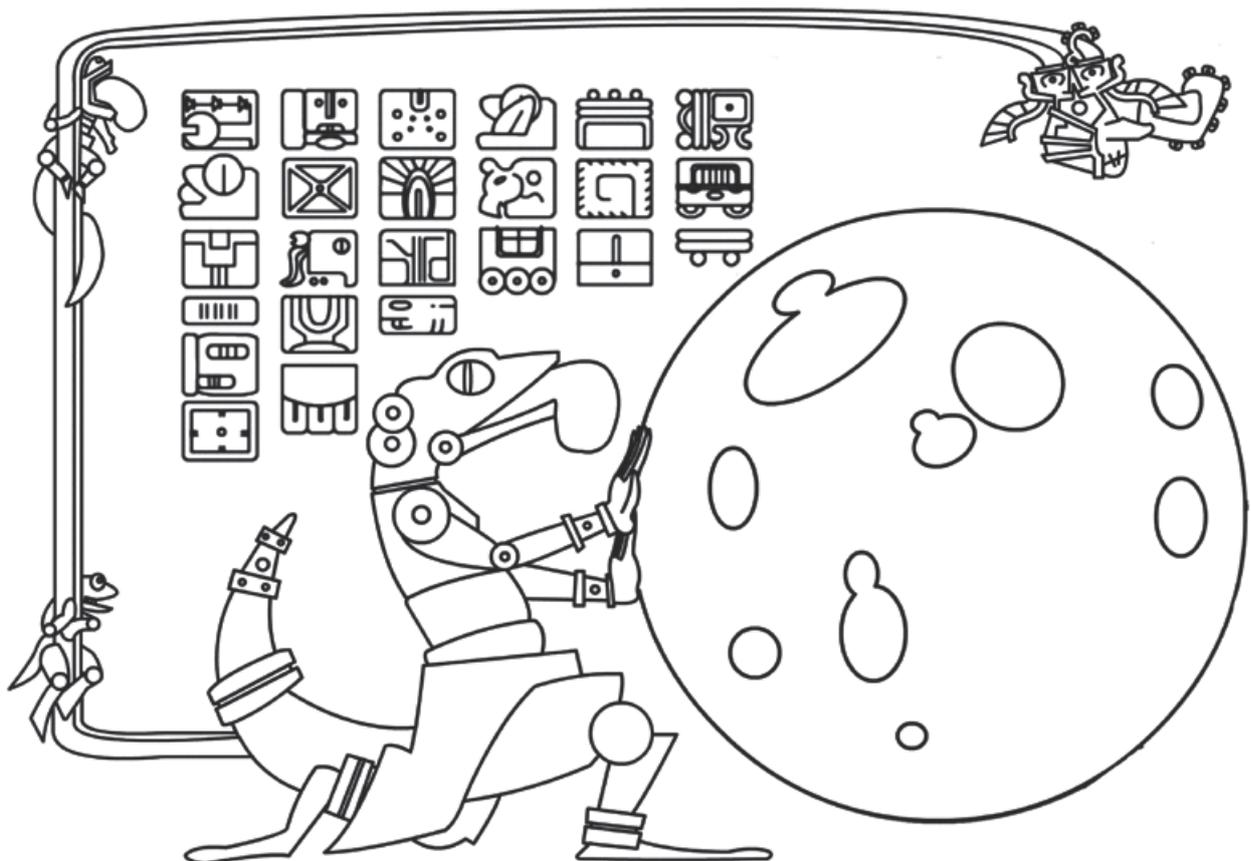
Aucune ressource énergétique n'est accessible sur ce continent, en dehors de celles amenées par les archéologues et celles conservées et protégées au fond des temples.

Une dernière chose rend ce territoire dangereux, le réveil des derniers récepteurs de matières déraisonnables, peu actifs dans ce secteur.

Ils entretiennent les bases et les temples pour qu'ils ne s'écroulent pas à cause des intempéries. Ils sont aussi programmés pour défendre ces structures. Ils envoient des messages sonores, ou encore diffusent des vidéos d'archives, allant du simple discours en aztèque prononcé par un archéologue humain, jusqu'aux reportages où l'armée Sud-américaine teste et envoi ses geckos se battre au coté des soldats humains. Tous ces messages ne sont déclenchés que lorsque les robots sont sur le point de découvrir la vérité, ou d'endommager les lieux.

Les archéologues sur place ont fait des découvertes étonnantes qu'ils ont dû laisser sur place pour éviter des débordements dans le monde civilisé. Des gravures ont été amené à la surface et révèle que le phénomène «gecko» à déjà été prophétisé à une époque où le robot n'existait pas encore. Elles représentent deux immenses lézards mécaniques portant une éclipse terrestre.

L'interprétation de cette plaque est claire, les gecko ont un rapport lointain avec la lune et le rapprochement avec les matières déraisonnable est plus que certains.



Pourtant à cette époque personne n'aurait pu concevoir que des machines prendraient le pouvoir.

En recoupant les informations, les archéologues peuvent affirmer que les geckos présent sur ces plaques sont de simples gardiens de l'inframonde précolombien ammenant la fin d'un cycle en éclipsant la terre avec la lune. Une seul question reste en suspend, les geckos sont ils les annonciateur de la fin de l'ère robotique?

L'effet du syndrome sur les non-gecko.

Même si ce phénomène est rare, il arrive parfois que des individus normaux se fasse contaminer par le Syndrome. Cela produit dans des ciconstances particulières. Quand quelqu'un tente de pirater un gecko actif, se retrouve dans un temple en pleine réactivation ou encore dans une usine lors d'un réveil du Syndrome.

Un robot contaminé, ne se mettra pas à agir exactement comme un gecko, du moins pas au début.

Ce qui se passe au moment de la contamination est presque irrationnel.

Le robot subit un formatage complet, effaçant même les éventuelles sécurités installées par sa corporation pour restaurer un système formaté par erreur. Ensuite, le Syndrome entame une totale reprogrammation selon ses propres concepts. Toute l'interface est changée. Toutes les lignes de codes sont traduites en langage et en glyphes précolombiennes et les modifications apparaitrons sur l'interface visuelle.

Celle-ci représente maintenant une immense plaque de pierre sculptée avec des dimensions colossales qui dépasse de l'écran. Des symboles semblables à des curseurs permettent de remonter et de descendre le

long de cette plaque.

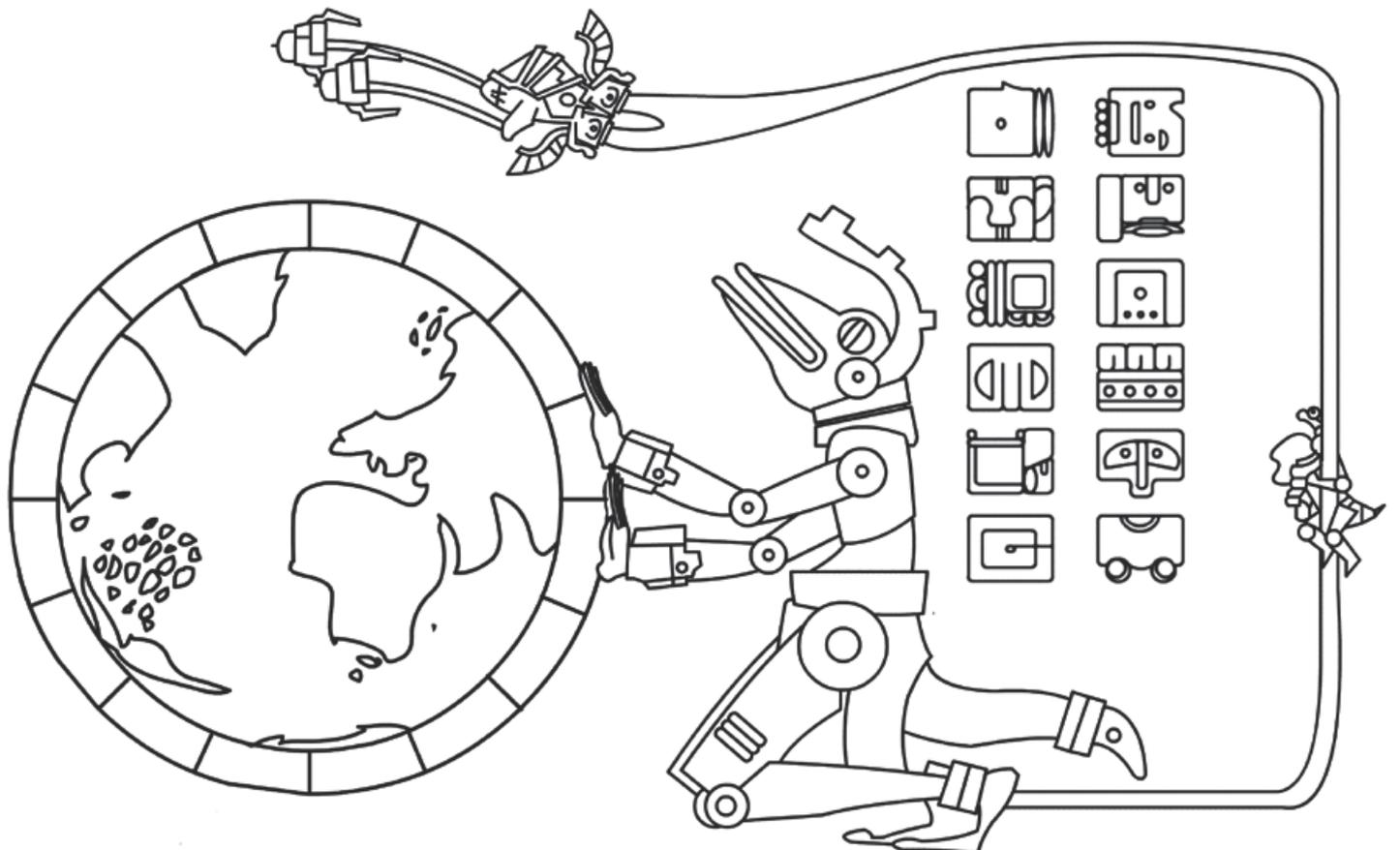
Les glyphes présents symbolisent les fonctions du robot et toutes les possibilités d'affichage possible pour un robot ordinaire comme: l'état de ses périphériques, ses ressources d'énergie, sa mémoire, etc s'y trouvent. Même son calendrier et l'historique de ses fonctions sont remplacés par une image interactive d'un calendrier circulaire en pierre finement ouvragée.

Le robot n'est alors plus vraiment conscient de ce qu'il fait ni de son état de robot. Pour lui , il est devenu un humain aux croyances similaires à ses prédécesseurs Sud Américains.

Le robot agira alors comme tel, parlera cette langue oubliée, s'habillera s'il le peut avec ce qui pourrait représenter, diverses plumes, ceintures, pagnes et bijoux d'époque.

Il procédera ensuite aux cérémonies rituelles en l'hommage à des divinités solaires, jaguar et autres serpents à plumes.

Le syndrome utilisera parfois ses robots infectés pour s'infiltrer dans les usines et provoquer un éveil de geckos. Le robot utilisé sera persuadé d'entreprendre le rituel adapté à la situation. Et même si inconsciemment il se connecte dans le réseau informatique de l'usine après avoir poignardée des cellules d'énergie, le plus cérémonialement possible, il restera convaincu que sa procédure n'est qu'une transmission culturelle, qu'il se doit de l'honorer.



Si jamais ce genre de personnes croisent un gecko alors ce sera la révélation. Un dieu vivant s'est incarné pour le sortir de là et anéantir l'envahisseur. Ce genre d'événement rarissime fourni à un gecko nouveau né une excellente mission en accord parfait avec les symboles visibles dans sa programmation.

Le robot suivra son dieu dans ses agissements et le servira du mieux qu'il le pourra. Inutile de préciser que ces geckos sont une menace des plus dangereuse pour la société, et qu'ils sont totalement irrécupérables.

Les bugs des geckos.

Il y a autant de bug gecko que de gecko. Chaque fois qu'un robot a tenté de communiquer ou de s'en prendre à un gecko, il s'est retrouvé dans une position délicate mais pas forcément dangereuse. Un gecko a d'origine une programmation destiné à l'apprentissage et à l'acquisition d'une mission unique qu'il devra absolument réussir. C'est en fonction de la mission qu'il se fixe, que seront reconsidérés tous les autres paramètres. Cette réinterprétation va de la simple modification du visuel, ou des notions de la société robotique (qu'il ignore à l'origine), qu'il adaptera à ses besoins. Un bug fait partie de la personnalité du gecko. Il n'y a pas de liste de bug pour les geckos. Mais seulement des catégories de bug.

Voici quelques exemple:

Saturation des données.

Le robot est saturé d'informations, il capte, il enregistre il transmet, il reclasse, re-enregistre et retransmet. Une communication avec ce genre de gecko est impossible tant il est capable de «flooder» et donc de consommer de la ressource réduisant la vitesse de communication. Ce bug peut être interprété comme une forme de bégaiement ou encore une aptitude à tout répéter. C'est cette saturation qui est souvent la cause de beaucoup de problèmes de langage chez les geckos.

Mémoire insuffisante.

La mémoire du géko est pleine. Pleine de choses souvent inutiles si bien qu'il doit régulièrement faire le tri ou encore effacer pour pouvoir se souvenir de quelque chose ou en entreprendre une autre. Il sera donc ralenti dans sa mission ou incapable d'en enregistrer une autre. Les geckos de ce genre sont imperméables à toute reconsidération du monde qui les entoure car il sont incapable d'enregistrer les nouvelles informations.

Obnubilé.

Ce gecko est à la recherche de quelque chose. Il semble être en manque. Un manque qu'il faut satisfaire rapidement. Ce besoin peut être de nature diverse, et forcément farfelu. Un besoin d'appuyer sur les boutons rouges, de briser les lampes, de faire des dessins sur les murs, de prendre des positions étranges quand il réussi quelque chose, etc.

Visuel étrange.

Le robot ne perçoit pas le monde qui l'entoure de façon normale. Certains objets ne lui apparaissent pas comme ils devraient.

Par exemple il est convaincu que les cellules d'énergies sont des «oeufs» et qu'il doit conserver ces sources de vie comme une mère protège ses petits ou encore il entreprend de se contruire un «nid».

Toute sorte d'interprétation sont possible, en général elles se rapprochent de la culture précolombienne ou du comportement des reptiles.

L'évolution du gecko

Quand le syndromes affecte une usine celle-ci se reprogramme complètement et les gecko qu'elle fabrique sont loin d'être ceux que l'on peu rencontrer en ville. Ils sont au départ de simple amalgame de pièces en tout genre avec un minimum de fonction. Ces structures une fois assemblé sauteront hors de la chaîne et chercheront sans cesse à s'améliorer. Ceux qui réussiront à survivre dans cet environnement deviendront plus tard les geckos que l'on connaît. Il faut plusieurs jours à un gecko pour passer de son stade initial à celui proche de l'agent corporatiste. Mais certains mettrons plus de temps.

Configuration gecko

Les geckos sont réputés pour leur instabilité chronique et leur facilité à développer des bugs. Cette capacité est issue de leur programmation hors du commun détournée par un virus aux objectifs encore obscurs. Il n'est pas rare de croiser des agents geckos en mission, ces derniers sont malgré leur instabilité psychologique et leur manque de discernement, des agents fiables et engagés prêt à tout pour accomplir leur mission. Ces agents reptiloïdes sont les seuls robots qui ne sont pas couvert par les lois corporatistes, même si certains obtiennent des dérogations pour «bonne conduite».

Limitation :

Un gecko ne fait partie d'aucune corporation, hormis la Gecko product pour les plus stables d'entre eux.

Ils bénéficient des même avantages que les corporations indépendantes. Les deux configurations suivantes correspondent aux de geckos à la sortie de la chaîne de montage (gecko initial) et celui après quelques semaine d'évolution (gecko avancé). Ces deux configurations ont la même liste de particularités.

Gecko initial

Configuration :

Vi :	1	Emplacement :	
Pr :	1	Tête :	1D
Pu :	1	Épaules :	n/a
Blind :	1	Bras :	2A
An :	1	Tronc :	1B,1G,1S,1M,2P
Det :	1	Jambes :	1M
Ps :	10		
Pe :	10		

Gecko avancé*configuration:*

Vi :	2	<i>Emplacement :</i>	
Pr :	2	Tête :	1D
Pu :	2	Épaules :	n/a
Blind :	2	Bras :	2A
An :	1	Tronc :	1B,1G,1S,1M,2P
Det :	2	Jambes :	1M
Ps :	20		
Pe :	20		

Particularités :

Syndromes persistant, mission divine, élu de la portée, collant comme un gecko, queue*, machoire*, langue préhensile*, alignement involontaire.

Profil d'un megagecko

Ces engins de sécurité sont les plus volumineux et les plus lourds que l'on connaisse. avec des systèmes de détection améliorés ils sont capables malgré leur relative indiscretion, d'abattre des intrus à plusieurs kilomètres de distances.

Longs d'une cinquantaine de mètres et parfois haut de 15 mètres ces immenses statues mecaniques sement la mort autour des anciens laboratoires aujourd'hui désaffectés.

Ceux qui ont essayé de les détruire se sont heurtés à quelques difficultés. Certains de ces engins arrivent à se dissimuler dans les ruines en utilisant pour les plus puissants des camouflages optiques, ou profitant des déplacements de poussière. Quand ces derniers restent immobile, la terre à le temps de les recouvrir et une fois en veille ils sont complètement indétectables.

Configuration :

Vi :	2
Pr :	4
Pu :	10
Blind :	16
An :	1
Det :	5
pds :	20
Ps :	200
Pe :	100
Diff cc :	8
Diff tir :	6
Vitesse max :	80km/h

Périphériques et règles:

Cet assemblage antique dispose d'une robustesse incroyable. Les coups critiques ne sont pas autant efficaces que sur les structures plus recentes. En cas de dépassement triple, quadruple et au delà, le megagecko ne subit qu'une seule augmentation de dommage (+5 seulement au lieu des éventuels +10 ou +15).

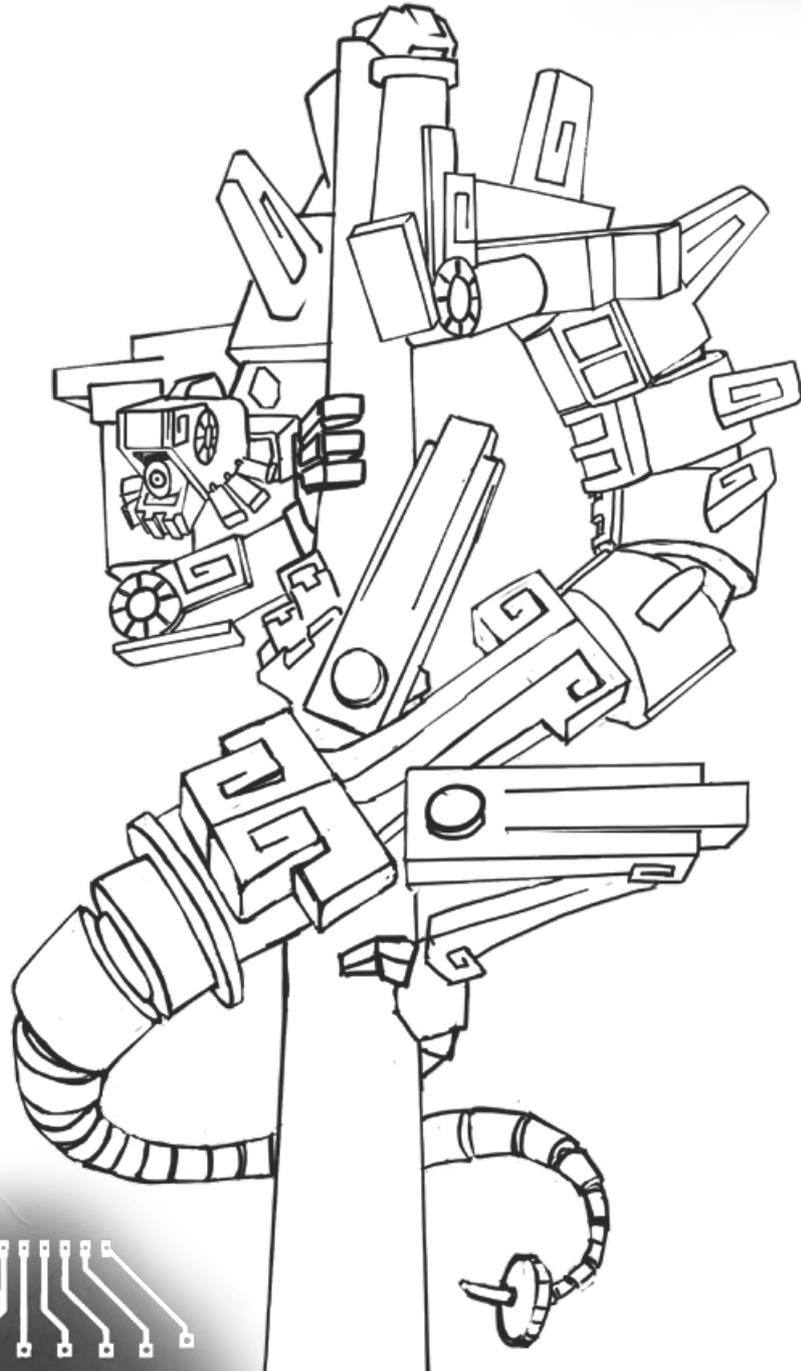
La seule façon de lui infliger des dégâts plus conséquent est de l'escalader pour trouver des points faibles (diff :10 pour rester accrocher). Si le personnage en trouve un il pourra infliger des dégâts sans que le blindage du gecko ne les absorbes.

Le megagecko est aussi équipé dans sa machoire de deux canons laser (Pu +18).

Au contact il se défendra avec sa queue sa machoire et ses pattes. Machoire (+8), queue (+6), griffes (+6).

Il peut disposer des périphériques suivant:

Contre mesure, glace (niv8), réactivateur, capteur solaire, P.R.T.C.



Les agents de l'Ombre

Si le robot ne souhaite pas voyager dans l'espace, c'est qu'il n'y trouve pas sa place.

D'autres forces ayant investi les lieux.

Sachant cela, Le Quatuor a permis à la Heavy Company de se munir de missiles de croisière et d'autres subtilités, pour cibler les objets tombant du ciel. Cette démarche, en plus de fournir une réelle défense contre cette menace à un côté divertissant.

Qui n'a jamais rêvé d'un bal-trap à coup de missile balistique?

Pendant que certains s'amuse en toute innocence ou presque, d'autres ont mesuré l'ampleur de la situation et essaient d'y remédier de façon un peu plus tactique. Certaines corporations aux ambitions moins exhubérantes et plus profitables d'un certain point de vue, fabriquent des agents spécialement étudiés pour contrer les menaces de l'espace.

Loin des luttes corporatistes, des robots se battent seuls pour détruire ou étudier les derniers satellites en orbite. Ces objets menaçant à tout moment de tomber sur terre pour y répandre la désolation.

Mais ces corporations ne font pas qu'envoyer des agents corporatistes dans l'espace, elles luttent aussi contre ce qui est déjà échoué sur terre ou contre la démocratisation de certains équipements fabriqués par d'autres agences (Nous parlons ici des équipements tel que le deus ex machina, ou encore la cellule d'énergie interdite).

Sub-Zero Exploration et Dark Industry se sont donc associés pour construire et former des agents de l'ombre en charge du ramassage et de l'anéantissement des objets à risques.

Mais ils ne se bornent pas à détruire, ils les regroupent et les rassemblent pour mieux les comprendre. Même si les agents de Dark Industry ne se montrent pas et que leurs locaux sont dissimulés quelque part dans des ruines ou dans les sous-sols d'autres entreprises.

Il n'en restent pas moins aux aguets, avec leurs équipements irrationnels.

Ce que l'on sait moins par contre c'est l'existence de robots de type «vecteurs». Ces derniers ignorent ce qu'ils sont. Ces robots sont programmés pour employer du matériel «interdit», pour débusquer de façon presque naturelle, ces choses là et s'en servir. Ces robots sont fabriqués à des fins d'études comportementales et ils ne sortent jamais au grand jour, ou alors sont pourchassés et rapidement appréhendés. Ils sont malgré eux de redoutables taupes dans les milieux terroristes et sur le marché noir.

Ces individus sont en proie à une paranoïa chronique et cherchent malgré tout à s'en sortir.

Les agences Dark Industry

Ce qui fait toute la réputation de Dark Industry, c'est l'absence de locaux et d'administration.

Quand un agent doit rendre des comptes il le fait directement aux hautes autorités de sa corporation. L'entreprise ne compte qu'une dizaine de hauts fonctionnaires qui ont subitement quitté leur poste pour former la Dark Industry. En faisant fructifier leurs biens grâce à des techniques commerciales légales. Ces individus ont réussi à réunir suffisamment de fonds pour commencer leurs travaux de recherche et construire leurs premiers agents corporatistes. L'administration de Dark Industry travaille de façon clandestine sans adresse fixe. Elle entrepose ses découvertes dans des lieux gardés secrets par les agents.

Après des opérations de nettoyage ou des démolitions massives on retrouve parfois des petits laboratoires abandonnés cachés dans les décombres des sous-sol désaffectés.

Contrairement aux agences terroristes, cette corporation est officiellement utile à la société et leurs agents sont compétents malgré le côté non conventionnel de leurs équipements.

Agent spécialisé ou vecteur.

Il s'agit d'agents corporatistes optimisés pour la lutte contre les technologies issues des matières déraisonnables et l'énergie interdite. Conscients de leur mission, ou ignorant la situation, ils sont programmés pour agir de façon discrète. Allant jusqu'à incorporer de façon officielle des groupes d'agents corporatistes pour régulariser leur existence et leurs actions, tant leurs méthodes font penser à celles d'agents terroristes.

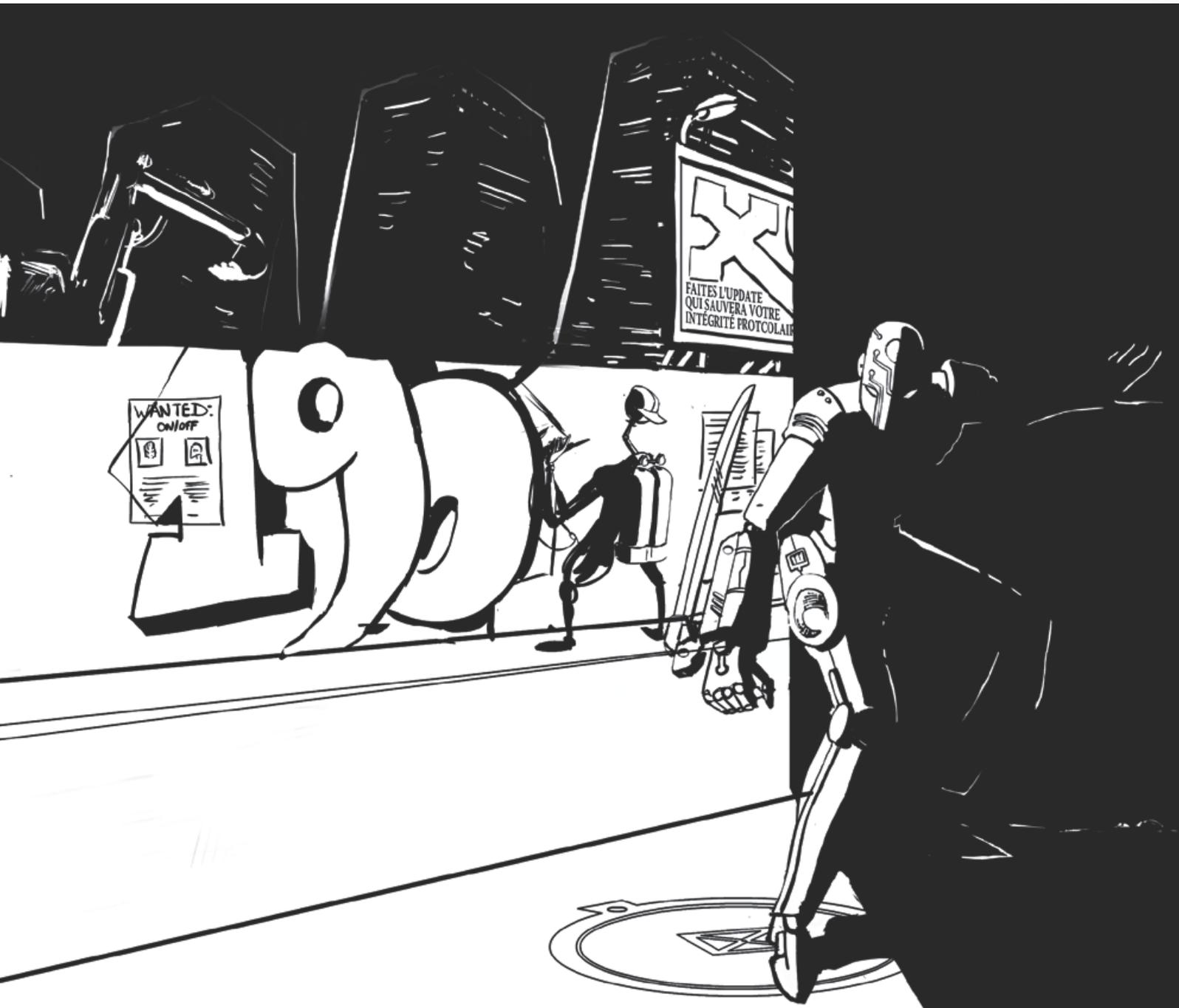
Limitation : un agent spécialisé fait toujours partie à la fois des corporations Sub-Zero Exploration et Dark industry. Il a donc une réduction sur l'achat de périphérique de ces deux corporations. De plus il a les mêmes avantages que des agents corporatistes. Ces robots là n'ont pas le bonus d'énergie, ni la puce de protection au froid, comme leurs confrères issus de ces corporations.

Configuration :

Vi :	2	Emplacement :	
Pr :	2	Tête :	1D, 2P
Pu :	2	Épaules :	2P
Blind :	2	Bras :	1A, 2P
An :	2	Tronc :	1B, 1S, 1G, 2P
Det :	2	Jambes :	1M
Ps :	20		
Pe :	25		

Particularités :

vecteur, protection renforcé, agent discret, science des choses anormales*, camouflage inné*, déplacement spatial.



Les aménageurs écologiques

Suite à l'anéantissement de toutes les espèces végétales et de la quasi-totalité des êtres vivants, la société robotique et surtout A.D.D. a entrepris la construction de plantes artificielles et de robots pour les entretenir. Il en fut de même pour l'espace vert. La société robotique fabriqua des robots dans l'unique but de s'occuper des espèces végétales biologiques et synthétiques. Mais leur fonction ne s'arrête pas là.

Toute la techno-faune construite dans des buts de recherches et d'analyses à besoin d'un entretien régulier. Comme certains se comportent parfois plus comme des animaux que comme des machines il a fallu des agents pour s'en occuper.

Pour les agents scientifiques situés dans la Néo-mangrove, il n'y a pas de commentaire à faire. Leurs activités se limitent à l'observations des drones, l'installation et l'entretien des plantes cybernétiques qui s'y trouvent.

Pour ceux qui se trouvent dans l'espace vert, les choses sont un peu plus compliquées.

Pour des raisons d'une prétendue contamination de l'endroit par les matières déraisonnables.

Les jardiniers, se doivent de porter des combinaisons étanches faites d'un alliage de fibres synthétiques dérivées des hydrocarbures et de plexiglas. Cet étrange costume leur donne une allure particulière pour l'endroit, pourtant le plus propre de la planète. Ainsi équipé ces individus cultivent et observent toutes sortes de végétaux. Ces personnes sont contraint par leur programmation de faire ce travail, mais ce sont aussi les premiers à s'en plaindre. Le moindre contact direct avec les plantes pourraient provoquer de graves problèmes. Mais toutes les serres ne sont pas contaminées de la même façon et les accidents de pertes d'étanchéités restent rares dans les zones les moins infectées.

Le contenu de l'espace vert:

L'espace vert est réputé pour être le second poumon de la terre. Il est aussi connu pour être le plus grand laboratoire au monde et aussi le dernier refuge des espèces biologiques. Ce pays unique, abrite de nombreuse formes de vie robotiques et végétales.

Il circule dans ces serres des agents construis et formés par A.D.D. pour l'étude et l'entretien de ces végétaux. De plus et c'est aujourd'hui un fait, il ne pousse pas que de l'herbe danx ce pays, quelques arbres, des fleurs, du blé, de l'orge, du riz et toute sorte de végétaux.

La particularité de l'espace vert réside dans le commerce de certains produits issu de la culture. La haute sécurité qui y règne et les multiples sas de décontaminations empêchent toute sortie ou entrée d'éléments non raisonnables, et permet ainsi l'exportation de produits sains et 100% végétal.

Ces derniers dépérissent vite à l'extérieur des serres à cause des conditions météo déplorable. Tout ce qui sort de l'espace vert se retrouve rapidement désagrégé. Les seuls moyens de fournir aux côtes déviantes (les principaux acheteurs)

les produits qu'ils désirent c'est de les traiter et de les manufacturer sur

place. L'espace vert contient donc aussi des salles de traitement des pièces végétales et de tissage.

Les rouleaux sont ensuite stockés puis vendus à des prix prohibitif.

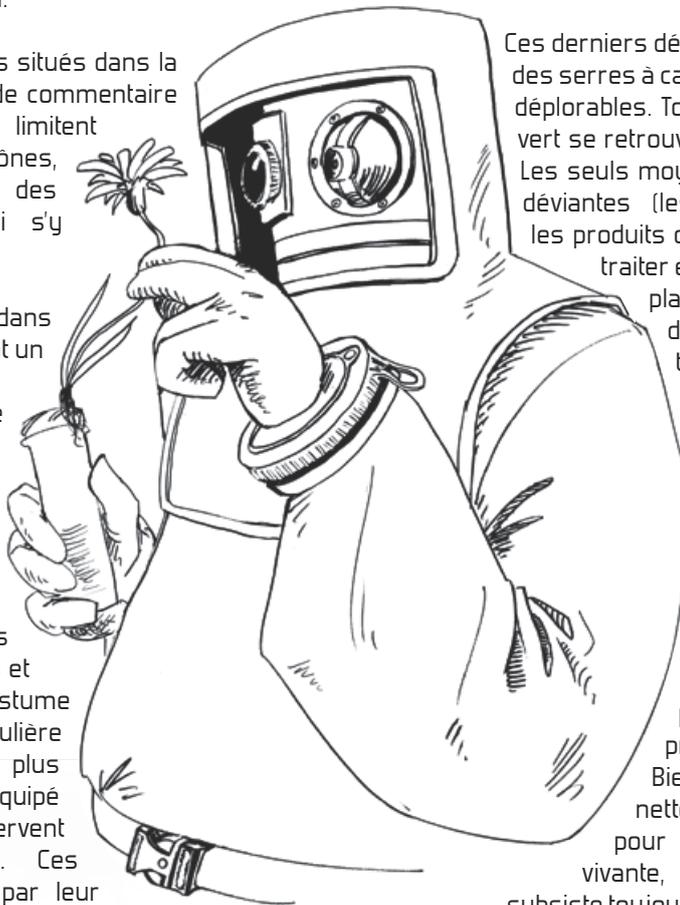
Une fois de plus la Crux Corporation s'insurge contre ces manigances, mais ce qui les effraie le plus, c'est l'existence et la prolifération des insectes.

Bien sur, des équipes de nettoyage sont envoyées pour éliminer cette vermine vivante, mais rien n'y fait, elle subsiste toujours.

Dévorant parfois des parcelles entières de récolte ou grouillent parmi les câbles survivant grâce au cannibalisme.

Les radiations et les transformations climatiques ont engendré chez certaines espèces des mutations impressionnantes.

Et, de temps à autres il arrive que d'énormes insectes surgissent d'anciennes centrales nucléaires désaffectées pour s'en prendre aux malheureux robots.



Ces organismes extrêmement agressif se sont adapté aux climats, mais ne survivent que peu de temps. Ce sont des aberrations génétiques engendrées par des années de radiations nucléaires.

Le techno-biotope.

Les raisons qui ont poussé les robots à ré-implanter ou à fabriquer des animaux mécaniques restent floues. Celle qui revient généralement lors des débats sur l'éthique robotique, est purement pécunière.

Ces drones existaient déjà durant l'époque humaine, pourquoi en fabriquer de nouveaux?

Passé ces explications très peu plaisantes pour les défenseurs de la logique et de la bonne conscience, chacun rentre chez soit et la technofaune est conservée.

De toute façon c'est un peu le Quatuor qui décide de la marche à suivre lorsqu'il s'agit de l'avenir de la robotique. Les groupes minoritaires pourront toujours manifester, le Quatuor restera muet.

Quand on analyse le techno-biotope, on se rend compte rapidement qu'il ne s'agit que d'une immense usine de retraitement de l'air, gardé et surveillé par une armée de drones aux formes animalières.

Quelques robots animaliers y circulent ainsi que des jardiniers, afin de vérifier que tout fonctionne correctement.

Mais rien de plus. L'ennui, c'est que cette immense usine est souvent en proie à des attaques terroristes, ou à des dérèglements de comportement qui ont vite fait de nuire à l'intégrité de cette structure complexe.

Les prédateurs qui sont assignés dans cette jungle sont spécialement adaptés au déplacement et à la chasse. Ils gardent et surveillent pour que personne ne vienne se connecter aux réseaux.

Comme cet espace est relativement aussi grand que l'ancienne amazonie et que l'on ne peut pas surveiller les réseaux énergétique sur l'ensemble du territoire, des prédateurs sont programmés pour le faire.

Ces robots assurent leur maintenance de façon autonome en attaquant et extrayant les cellules d'énergies des autres drones pour se réalimenter.

Des drones plus petits viendront ensuite pour faire disparaître les carcasses au moyen d'acides divers. Tout ceci formant une chaîne alimentaire où chacun est programmé pour avoir un rôle de surveillance et d'entretien de cet entreprise.

Bien sur il n'y a pas que la Néo-mangrove où réside des animaux de la sorte, les océans et certains endroits des territoires purifiés sont aussi parcourus par ce genre de créatures qui servent d'informateurs et de baromètres sur l'état de santé de la planète.

Les insectes mutants :

Description :

Ce genre de créature unique peut atteindre des tailles impressionnantes en dépassant les 3 mètres de longs, mais il doit en exister de plus grosses. Ces cafards géants colonisent les cités en ruine proche sde l'espace vert. Ils se défendent comme ils peuvent avec leurs énormes mandibules et leur carapace chitineuse aussi épaisse qu'un blindage métallique.

Particularité :

Les créatures vivantes n'on pas de Pe. Les insectes se battent jusqu'au bout malgré tout. Cependant le fait qu'ils soient organiques ne les favorise pas: tous les dégats qu'ils subiront à la tête sera majorés de 5pts, comme pour un point faible.

Ces créatures disposent de membres supplémentaires et parfois de bras faux, qui leur donne jusqu'à trois attaques par tour avec une Pu augmentée de 2 à 6 points en fonction de leur tailles et du tranchant de leurs mandibules.

Ces créatures là peuvent aussi voler ou s'agripper au mur.

Configuration :

Vi :	2
Pr :	4
Pu :	8
Blind :	4
An :	1
Det :	6
Ps :	50
Pe :	n/a
diff cc :	12
diff tir :	16

Les plantes cybernétiques:

La Néo-mangrove est constituée de nombreux appareils de purification de l'air de tailles et de formes diverses.

Ces engins ressemblent à d'immenses végétaux. Dotés de troncs, de branches, de tiges, de feuilles, de bourgeons et parfois même de fleurs. Tout ce carnaval est truffé d'appareils technologiques sophistiqués et fonctionne comme une gigantesque pompe.

Les troncs et les tiges ne sont là que pour amener les filtres et leur pompes à différents niveaux de l'atmosphère, pour filtrer plus efficacement les masses d'airs qui arrivent dans cette zone. Le déplacement naturel des masses d'air s'occupant de la redistribution de l'air purifié.

Lorsque A.D.D. parle de ses «filtres», il ne s'agit que des feuilles synthétiques des cybervégétaux. L'intérieur de ces feuilles caoutchouteuses est composé d'un filtre et d'une pompe, la feuille ne servant que de membrane pour contenir l'air vicié et rejeter l'air épuré.

La tige ou le tronc, ne contient que les câbles pour amener l'énergie dans ces pompes. Les fleurs disposées ici et là sont des prototypes de panneaux solaires.

La totalité de la néo-mangrove est faite de ces appareils. On trouve aussi quelques plateformes sur lesquelles sont construites des stations de contrôle, ou des usines pour la maintenance des drones animaliers.

À la surface de l'eau, sont établis les îlots artificiels d'où sortent ces plantes, cette base n'est qu'une gaine géante pour abriter l'intégralité des câbles d'alimentation de ces appareils.

Là aussi d'autres unités insectoïdes sont déployées pour veiller à leur entretien.

Il y avait plus simple, pour recycler l'air et maintenir l'atmosphère en état. Mais A.D.D. est tellement fière de son techno-biotope et du niveau technologique qu'elle a atteint en le développant, qu'aucune notion d'éthique ne pourra lui faire revoir le design de ses plantes.

Jardiniers

Comme expliqué précédemment il existe deux sortes de jardiniers, ceux qui travaillent dans la néo-mangrove, ceux là sont certainement les meilleurs technobiologistes qui soit, et ceux qui officient dans le secteur contaminé de l'espace vert.

Ces agents, sont selon A.D.D. les garants de la survie de l'intégralité de la société robotique.

Leur travail empêche la dégradation progressive de la terre et conserve un environnement viable pour les robots.

Limitation: Un robot de ce type est toujours issu d'A.D.D. et obtient donc les bonus adéquat. Toutes les autres corporations lui sont interdites en ce qui concerne l'achat de périphériques. Ils peuvent aussi se fournir chez les corporations indépendantes.

Configuration :

Vi :	1	<i>Emplacement :</i>	
Pr :	1	Tête :	4P
Pu :	1	Épaules :	n/a
Blind :	2	Bras :	2P
An :	3	Tronc :	1B, 1G, 1S, 2P
Det :	2	Jambes :	2P
Ps :	15		
Pe :	20		

Particularités :

Science des choses vivantes*, science du techno-biotope, armé et dangereux*, équipement étanche.

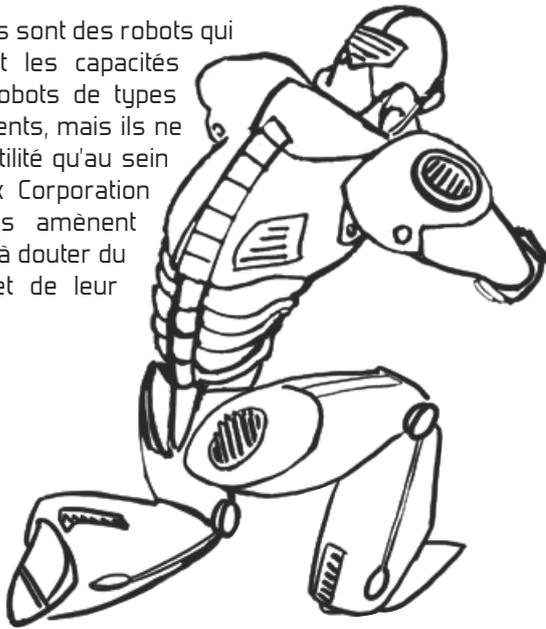
Les prêtres

Comme les robots n'ont pas toujours les moyens d'investir dans de nouvelles mises à jours aussi bien physiques que logiciels, Crux corporation a trouvé une solution.

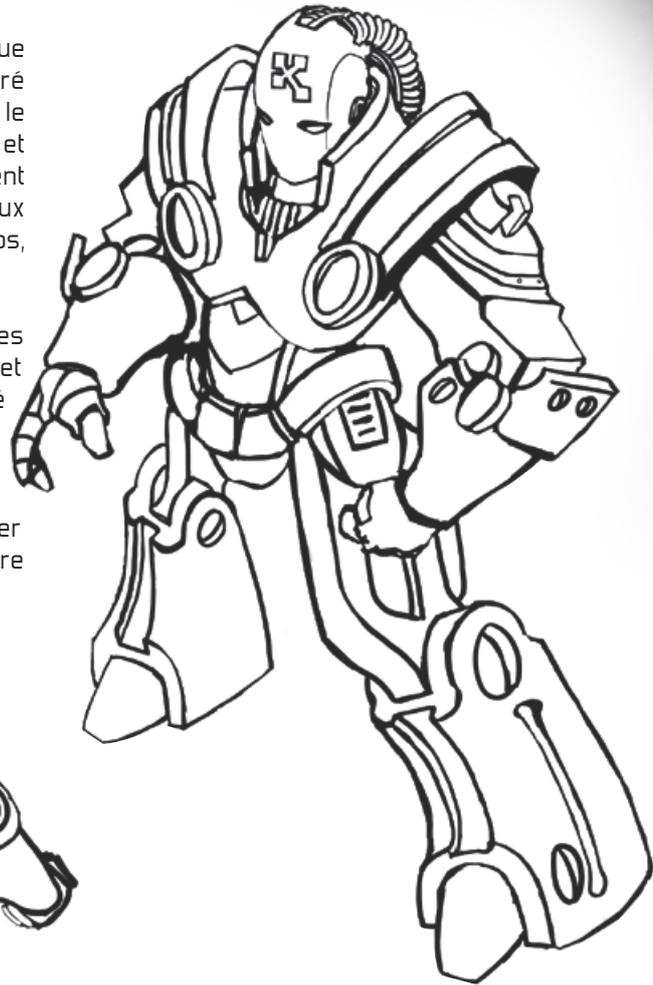
En plus d'attirer de nombreux robots convaincus que les P.A.E. sont un danger pour la société, elle a attiré vers elle ceux qui ont développé le scepticisme et le doute. Les robots qui craignent de perdre leur identité et de devenir un simple automate ou ceux qui ne veulent pas se dérégler encore plus se tournent vers la Crux Corporation. Celle-ci compte depuis un certains temps, un type de robot particulier : le prêtre.

Leur fonction est simple, rassurer et canaliser les craintes des citoyens. C'est avec un discours apaisant et la participation à des réunions collectives de sécurité comportementale que le prêtre arrive à convaincre ses clients. Des études du Quator prouvent la relative efficacité de ces individus qui sont aussi du bon matériel de propagande quand il s'agit de pointer du doigt les défauts ou les agissements d'une autre corporation.

Les prêtres sont des robots qui regroupent les capacités d'autres robots de types bien différents, mais ils ne trouvent utilité qu'au sein de la Crux Corporation ce qui les amènent eux aussi à douter du réel intérêt de leur existence.



La foi n'existe pas vraiment, mais leur façon de présenter la société et la place de chaque robot leur suffit à créer tout un éventail d'arguments et de formules rétoriques pour en simuler une.



Limitation:

Un prêtre appartient toujours à la Crux Corporation

Configuration :

Vi :	1	Emplacement :	
Pr :	1	Tête :	2P
Pu :	2	Épaules :	n/a
Blind :	2	Bras :	2P
An :	2	Tronc :	1B, 1S, 2P
Det :	2	Jambes :	n/a
Ps :	10		
Pe :	20		

Particularités :

**Protection contre le mal,
beau parleur*, fréquence apaisante*,
publicitaire*, empathie avec la machine*.**

Particularités professionnelles.

Voici la liste des nouvelles particularités professionnelles des professions décrites ci-dessus. Certaines professions de ce chapitre ont dans leur profil des particularités décrites page 76. Ces particularités sont toutes notées d'un *.

Agent discret :

Parmi les agents de la Dark Industry il en existe de plus talentueux que d'autres. Certains ont appris à se mouvoir parmi les ombres. L'absence de particule lumineuse accélère leurs mouvements et les rends plus efficaces. En contrepartie, la lumière directe les affaiblis légèrement. Lorsque qu'un robot avec cette capacité se retrouve dans l'ombre, ses difficultés pour être touché augmentent de 2pts, et la difficulté pour le détecter est augmentée de 4pts. Si par contre il se retrouve en pleine lumière, sous un projecteur ou directement sous le soleil, les bonus décrits ci dessus deviennent des malus.

Alignement involontaire :

Les nouvelles générations de geckos sont toutes produites sans le consentement des entreprises. Ils arrivent parfois que certains geckos soient issus malgré eux d'une corporation. Cette capacité permet de bénéficier d'un des bonus corporatiste et de la réduction d'achat d'add-ons lié à la corporation la création de personnage (attention les interdictions d'achat d'add-ons s'appliquent). Les geckos fabriqués involontairement par Dark Industry sont très rares mais ils existent. Quand cette particularité est achetée le gecko perd son bonus d'indépendant.

Armure de cérémonie :

Le robot possède un blindage supplémentaire modulable qu'il peut décider de ne pas porter s'il le souhaite. Ce blindage ressemble à une armure lourde complète, totalement ajustée à la taille et aux proportions de son propriétaire. Il faut environ deux minutes au robot pour la fixer ou la retirer.

Cette option donne au robot une protection de 2pts supplémentaires en blindage, et augmente son poids de 2pts (sans prendre en compte l'augmentation de son nombre d'add-on à cause du port de l'armure).

Elle occupe un emplacement de type G et peut être considérée comme un E. Pour transporter cette armure sans la porter il faut utiliser ses deux bras ou exploiter quatre emplacements E.

Coffre :

En customisant son tambour ou sa réserve de papier aujourd'hui inutile, le robot a réussi à obtenir un espace assez grand pour y loger ce qu'il désire. Le tronc du robot dispose de 6 emplacements E.

Collant comme un gecko :

Tout comme l'animal du même nom le robot dispose de cette fonction unique. Sans que cela lui prenne d'emplacement, le robot détient l'add-on adhérence totale. La seule différence c'est que cette fonction s'applique à la fois à ses mains et à ses jambes.

Déplacement spatial :

Grâce à cette particularité, le robot peut se déplacer sans aucun problème en l'absence de gravité. Prendre appui sur les murs et utiliser l'absence de frottement contre son adversaire devient beaucoup plus facile. Toutes les actions entreprises en l'absence de gravité ne peuvent avoir de malus que ce soit pour la difficulté ou pour la dépense d'énergie. De plus un combat en apesanteur contre un robot qui ne dispose pas de cette capacité, vous permet de réduire sa difficulté pour être touché au corps à corps de 2pts.

Élu de la portée :

Ce gecko là est unique. Il a quelque chose de plus que les autres n'ont pas. Il dispose des mêmes équipements de série qu'un agent corporatiste. Une balise de téléportation (celle qui permet d'être rappelé), un communicateur interne et deux emplacements E.

Équipement étanche :

Pour des raisons de sécurité, les robots travaillant dans l'espace vert sont dotés d'une combinaison complètement étanche. Ce vêtement en tissu sans aucune pièce métallique, immunise son porteur contre certains effets déraisonnables qui pourraient l'atteindre physiquement. Il reste sujet à leurs effets visuels. Le défaut de cette combinaison est sa fragilité puisqu'il s'agit d'une matière textile.

Une combinaison est toujours faite sur mesure et ne pourra en aucun cas être prêtée sauf à un robot de la même série que son porteur d'origine, sans modification extérieure.

Membre préhensile :

L'antropomorphie des robots a suscité de nombreuses jalousies chez les inadaptés et certains disposent désormais d'un bras préhensile lui donnant la faculté inouïe d'attraper les objets à proximité de les soulever et même de s'en servir. Malheureusement, cette particularité ne compte que pour un seul bras. Il est possible d'en avoir plus de deux. Ces nouveaux bras ne donnent pas d'emplacements d'add-on supplémentaires.

Mise à jour :

Suite à un changement de situation ou à un désir de changer ses conditions actuelles, le robot a obtenu une mise à jour. Toutes ses connexions se sont vu optimisées et mises à neuf. Sa structure interne est alors entièrement compatible avec les produits disponibles sur le marché. Cette particularité annule l'augmentation de prix des add-ons pour les inadaptés.

Mission divine :

Le robot est convaincu que sa mission est prioritaire pour l'élévation sociale de la culture gecko. Il dispose du «syndrome gecko» qu'il peut inoculer à une autre machine. Cette action lui coûte 10Pe sans prendre en compte les risques qu'il encourt.

Cette fonction occupe un P dans le tronc ou la tête du gecko. Il est impossible de le faire plusieurs dans la même usine.

ATTENTION : inoculer ce virus dans une usine peut entraîner la construction de nouveaux geckos.

Mythologie asiatique :

Le robot qui possède cette particularité connaît de nombreuses choses sur la mythologie asiatique et la façon dont vivaient les humains de ces pays. Il pourra donc en toute objectivité et sans aucune P.A.E. interpréter les signes et modérer les plus buggués. Cette particularité peut aussi être jouée pour un robot qui ignore complètement les conventions sociales robotiques. Tous les jets sociaux de ce robot dans des circonstances d'étiquette et de négociation ont leur difficulté réduite de 2pts.

Producteur :

Le robot est un artisan accompli. Il sait travailler les fibres synthétiques et naturelles pour en faire des produits de luxe ou des accessoires utiles. Il peut réaliser des vêtements mais aussi des outils et toute sorte d'objets s'il a le matériel et les plans. De plus, comme le personnage est issu de ce milieu particulier ces produits lui coûtent moins cher (20% de moins) et il peut aussi faire une meilleure évaluation de leur qualité.

Protection contre le mal :

Le robot dispose d'une sécurité énergétique lui permettant d'annuler les 10 premiers points de contamination qu'il reçoit. Avec une *extension de portée ciculaire*, le robot peut en faire profiter ses compagnons à portée.

Protection renforcé :

Tout effet des Matières déraisonnables et d'énergie interdite ne peut altérer la structure d'un robot qui a cette particularité. Cependant la programmation peut en subir les effets et toutes les émanations énergétiques peuvent quand même le contaminer. De plus, lors d'un powerdown de plus d'une heure le robot peut évacuer des points de contaminations qu'il a reçus, jusqu'à un maximum de 5 à chaque fois.

Sens du combat :

Cette aptitude unique, ne concerne que les Samourai et ceux qui ont été programmés dans ce sens directement par I.E.D, on dit même que Sensei 174 aurait collaboré au développement de chaque puce.

Cette particularité de programmation offre au robot qui s'en sert la faculté de se concentrer pour devenir l'espace d'un instant un maître du combat et de l'anticipation.

Pour 3Pe, le robot peut améliorer une de ses caractéristiques de difficultés pour être touché de 2pts, jusqu'à la fin du tour. Cette amélioration ne peut se faire qu'avant le jet de dés de l'adversaire et pour un nombre maximum d'adversaires égal à son score de vitesse.

Un samourai ne peut pas faire plus d'augmentation que son score de précision.

Exemple : Un robot avec VI 2 et PR 3 pourra faire jusqu'à 3 améliorations pour 2 adversaires simultanément, pour une dépense totale de 9 Pe. Si ce robot se retrouve encerclé par trois personnages l'un d'entre eux ne sera pas concerné par les augmentations. Il pourra assigner ses augmentations aux difficultés qu'il désire.

Science des techno-biotope :

La technologie de sauvegarde de l'écosystème «made in A.D.D.» n'a aucun secret pour vous. Toutes les exubérances technologiques tels que les cyber-prédateurs, les sondes nautique pisciformes et les cyber-végétaux, ne vous posent aucun problème. Tout jet de dés concernant l'étude ou la réparation de ce genre d'éléments subit une réduction de 2 pts sur la difficulté.

Syndrome persistant :

Le syndrome a particulièrement affecté ce gecko. Il est si imprégné dans son bug, qu'aucune communication n'est vraiment possible. Toute sa programmation est atteinte. Il pense et agit de façon comme le ferait un précolombien et toute tentative de piratage entreprise par lui ou sur lui, se soldera par un échec tant son système d'exploitation a été chamboulé.

Système de déplacement :

Beaucoup d'obsolescences de ce type ont des problèmes de déplacement et il arrive que beaucoup d'entre eux ne bougent pas. Sans cette particularité le personnage est immobile. Grâce à elle, on vous a greffé des chenilles, des roues, des pattes, ou peut être même un petit moteur antigravité. Le robot dispose à sa convenance d'un moyen de se déplacer par lui-même.

Vecteur :

Ce robot là n'est pas un agent comme les autres. Il a été construit dans l'unique but de servir Dark Industry. Toutes les technologies étranges sont accessibles pour 1pt de moins, même après la fabrication de personnage. Les add-ons interdits sont autorisés, dans une certaine limite (à débattre avec le MJ). Le deus ex machina, l'énergie interdite, et la sécurité énergétique coûtent aussi moins cher. Par contre, il perd la réduction sur les add-ons de Sub-Zero Exploration. Ces derniers n'ayant pas collaboré dans sa construction.

Descriptions diverses

Ce chapitre donne des précisions sur les périphériques, leurs effets et leurs apparences.

De plus, il devrait vous éclairer sur certaines technologies et vous apporter les descriptions nécessaires des effets pyrotechniques pouvant se produire dans le jeu.

Comment est construit un robot :

Pour répondre aux lois robotiques, un robot est toujours construit avec : deux bras, deux jambes et une tête. Tous les robots, mis à part ceux qui sont illégaux, sont construits selon ce schéma, même les robots animaliers. Toutes ses fonctions principales (module de déplacement, mécanisme des bras, vérins, rouages, cellules d'énergie...) sont accrochées le long d'une structure métallique qui s'apparente à l'ossature humaine. Cette dernière est entièrement recouverte de plaques de blindage pour protéger ce qu'elle contient.

La tête, quant à elle, renferme toutes les fonctions équivalentes au cerveau humain : mémoires, optiques, capteurs auditifs, émetteurs vocaux, coordinateurs de mouvements, interfaces de périphériques... Parfois, la structure externe du robot dispose d'emplacements permettant le branchement des périphériques.

Ces emplacements apparaissent sous la forme de prises femelles ou de câbles rétractables avec des fiches mâles aux extrémités.

Fixation de périphérique :

Lorsqu'un robot se voit implanter des périphériques, ceux-ci se retrouvent régulièrement encastrés sous sa carcasse métallique. C'est le cas des puces, des cellules d'énergie et de certains champs énergétiques. Les armes, quant à elles, sont fixées de façon particulière.

Les appellations «internes» et «externes» définissent les branchements suivants :

Une arme interne est une arme indissociable du bras ou de la zone sur laquelle elle est fixée. Ceci est valable autant pour les armes de corps à corps que les armes de tir. Les armes ainsi fixées peuvent être incluses dans le bras sans les laisser apparaître ou sur le bras pour éviter d'avoir à alterner la main et l'arme. Ces armes sont rétractables et peuvent être rangées à tout moment sans dépense d'énergie. Cependant, l'implantation de deux armes dans le même bras prend beaucoup de place et, quelle que soit la taille du robot, cette option lui retire l'usage de sa main.

Les armes dites externes sont, quant à elles, des armes qui se tiennent avec la main et qui peuvent être lâchées, transmises ou lancées en fonction des situations

Armes énergétiques :

Les armes de corps à corps disposent parfois de la capacité énergétique. Cette option les rend très coupantes : le champ d'énergie, générant de la chaleur, réduit considérablement les protections adverses. Mais toutes les armes énergétiques ne se ressemblent pas. Les épées, par exemple, ressemblent un peu à un manche court sans lame (sorte de lampe torche) qui émet un rayon d'énergie d'au moins 60 centimètres. Pour les haches, les sabres et les fouets, des modulations dans le générateur donnent un aspect aux champs d'énergie qui les rend visuellement et physiquement semblables aux armes précédemment citées. Ces champs d'énergie modifiés confèrent alors les capacités et les défauts de l'arme en question. Cependant, certaines armes ont besoin de la force cinétique pour être efficace, comme le fléau ou le marteau. De telles armes apparaissent rarement comme des rayons d'énergie. En fait, il s'agit plutôt d'une puce, fixée sur l'arme elle-même, qui produira un champ d'énergie et renforcera les capacités de cette dernière.

Les projectiles :

Comme expliqué dans la section «le monde d'aujourd'hui», les armes se sont diversifiées de façon impressionnante. Voici un aperçu des projectiles les plus fréquemment rencontrés.

Graviton : Il s'agit d'un projectile sphérique, doté de sustentateurs aériens, gros comme un ballon de football. De lui émanent des vibrations magnétiques qui attirent les objets métalliques quels que soient leur taille et leur poids.

Projecteur d'acide : Fonctionnant d'une façon similaire au lance-flammes, cette arme envoie sur sa cible toutes sortes de fluides corrosifs, qui entament sa structure.

Lance-flammes : Cette arme est encore assez ressemblante, par ses effets, à celle que les humains produisaient auparavant. L'expulsion de gaz hautement inflammable sur un brûleur génère un cône de flamme de 25 mètres de long et de 2 mètres de large en son extrémité.

Attention au retour de flamme...

Canon sonique : Arme nouvelle fonctionnant au son, ce canon produit des ondes de choc soniques qui ondulent et explosent à l'impact. Cette ondulation est invisible. L'onde de choc a une taille équivalente à celle des munitions de buster et ne s'élargit pas.

Lance-tornade : Fonctionnant en deux temps, le lance-tornade n'est pas une arme particulièrement offensive. Après avoir aspiré pendant quelques secondes une grande quantité d'air, le lance-tornade concentre et expulse brutalement ce qu'il vient d'aspirer, créant ainsi un cylindre tournoyant qui se déplace à grande vitesse sur la cible. Le cylindre est long de 2 mètres pour 1 mètre de diamètre.

Bombe corporelle : Cette arme dévastatrice affecte une large zone autour de l'utilisateur. La déflagration part du robot lui-même, mais par le truchement de champs de protection et de compensateurs cinétiques, elle laisse celui-ci indemne. Cette explosion émet un vaste rayonnement lumineux et ne produit ni radiation, ni onde de choc.

Il ne s'agit que d'un déplacement d'énergie comprimée.

Canon à photons : Similaire au lance-tornade, cette arme capte la lumière et la transforme en projectiles atomiques moitié moins grands que ceux du buster. Cette accumulation le rend plus rapide que le buster et la dépense de munitions est moindre.

Canon à protons/électrons : Arme extrêmement intrigante, elle semble capable de décomposer les atomes pour se servir de leur énergie explosive. Son fonctionnement étant similaire à celui du buster et ses projectiles aussi grands, cette arme ne se différencie du buster que par son fonctionnement.

Texturateur d'ombre : Après la création du rayon ruban, la Dark Industry a mis au point cette arme paralysante aux effets particuliers : elle envoie sur sa cible une balle d'énergie sombre qui s'agglutine et modifie les rayonnements lumineux captés par la cible pour former à ses pieds, et sur l'ombre qu'elle projette, un champ d'énergie magnétique qui empêche la cible et ceux qui se trouvent dans son effet.

Lance-missiles : Depuis de nombreuses années, cette arme est sans cesse renouvelée et améliorée. Aujourd'hui, l'appellation « lance-missiles » regroupe les armes d'infanterie capables d'envoyer des roquettes. Ces roquettes ne produisent pas de formidables explosions lors de l'impact, mais concentrent cette dernière sur leur cible pour en améliorer l'efficacité. Les roquettes font 30 centimètres de long pour 15 de diamètre.

Contaminateur : Lorsqu'elle est dégainée, cette arme ressemble à un long pic de 20 centimètres de longueur, dont la base est reliée à un dispositif électronique isolé du reste du robot. Cette pointe permet l'accès aux systèmes informatiques non protégés et, surtout, la propagation de virus ou de mises à jour sans contaminer le système de son utilisateur.

Lance-puces : Selon le principe du lance-missiles, le lance-puces envoie de petits émetteurs magnétiques, gros comme le poing : ils se fixent sur leur cible et propagent divers rayonnements qui produisent des effets similaires à ceux des armes. À part ceux de l'impact, les puces ne provoquent pas d'autres dommages.

Canon à plasma : Une arme particulièrement dévastatrice : elle propulse des boules de feu explosives, aux couleurs variant du bleu au vert selon les modèles. Ces boules hautement instables font environ 5 mètres de diamètre. La chaleur intense et les projectiles qu'expulse cette arme sont le résultat de réchauffements gazeux au niveau atomique.

Lance-lames : Arme simple et appréciée des robots anciennement adaptés pour la découpe, elle propulse des disques coupants, d'une trentaine de centimètres de diamètre, ou des pointes acérées de même longueur.

Canon-laser : Cette arme de haute précision envoie sur sa cible des décharges solides capables de transpercer ou de découper. Cependant, les projectiles sont tellement petits qu'ils sont invisibles à l'œil nu et, lorsque le tir est continu, l'arme ne laisse apparaître qu'un filament lumineux de quelques millimètres de diamètre.

Canon à décharge électrique : Cette arme, similaire aux lance-flammes et autres projecteurs d'acides, envoie de nombreux arcs électriques dans diverses directions pendant plusieurs secondes. L'impact peut provoquer de lourds dommages et entraîne surtout des surchauffes pour sa cible.

Spark canon : Suite à quelques adaptations, le canon à décharges électriques fut capable de concentrer ses arcs autour d'un projectile de buster. Ceci a pour effet de générer une boule d'arcs électriques extrêmement actifs : lorsque cette boule atteint sa cible, elle explose et l'énergie se disperse. Une balle de spark canon est aussi grosse qu'un ballon de football.

Canon à glace et freezer : Comme le spark canon et le canon à décharge électrique, ces deux armes ont suivi la même évolution. Le freezer propulse, dans de multiples directions, divers liquides froids et frigorigènes, alors que le canon à glace, lui, envoie des blocs de glace compacts sur ses cibles.

Puces : Les périphériques de type P (puces) peuvent être de forme et de taille multiples. La grande majorité des puces sert à l'amélioration de certaines capacités, mais d'autres puces peuvent avoir des effets différents. La plupart des puces ressemblent à des microprocesseurs aux formes extrêmement variées. D'autres, plus spécialisées, ressemblent à des plaques métalliques circulaires bardées de câbles et de circuits imprimés. Ces puces volumineuses peuvent produire des effets considérables et, malgré leur poids et leur taille moindre, alourdir, par leur grand nombre, les robots qui en abusent...

Les champs d'énergie :

Les champs d'énergie et, notamment, les boucliers énergétiques ressemblent tous à des sphères translucides dont la couleur varie selon les préférences du robot. Ces sphères s'activent et opposent une résistance aux objets arrivant à grande vitesse ou émettent leur rayonnement en d'autres circonstances : hausse de la température, dégagement prématuré d'énergie...

Cellule d'énergie et munitions :

Les armes disposent de leur propre cellule d'énergie. Cette cellule, aussi appelée cellule de munitions, permet l'activation, l'émission de rayonnement et la propulsion des divers projectiles. Cependant, aucune cellule d'énergie n'est encore capable de produire des munitions solides. Ainsi, la cellule de munitions d'une arme, disposant de projectiles solides tel que des missiles ou des lames, inclut les munitions et l'énergie dans le même dispositif. Cela peut, dans certains cas, créer des points faibles supplémentaires, en raison de la taille des munitions et de leur nature explosive.

Modes de déplacement :

La posture bipède est le mode de déplacement commun à tous les robots. Les moteurs à réactions, les hélices, les chenilles et les roues ont toujours leur utilité pour les véhicules. Cependant, d'autres fonctions motrices ont été développées. Les moteurs anti-gravité et la téléportation sont les nouveaux modes de transport de cette ère technologique.

Comme décrite précédemment dans le chapitre «le monde d'aujourd'hui», la téléportation est un moyen sûr d'aller d'un bout à l'autre de la planète sans se fatiguer.

L'anti-gravité, quant à elle, est le nouveau mode de déplacement urbain : elle permet de faire glisser les véhicules au-dessus du sol sans force de frottement. Cela rend les véhicules beaucoup plus maniables et silencieux. Certains véhicules voient leurs capacités améliorées par le sustentateur aérien qui leur permet d'atteindre des étages élevés.

Informatique :

Les robots considèrent l'informatique uniquement comme un outil d'assistance, tant et si bien que, contrairement à nous, ils ne disposent pas de réseau d'informations tel que le web. Certes, des réseaux informatiques existent et se multiplient, mais ce sont tous des réseaux professionnels privés : il n'existe pas d'espace libre.

Les échanges d'informations et les messages sont envoyés via des réseaux de communication spécialisés et communs à tous. On utilise aussi des périphériques de communication interne, tels que les communicateurs des agents corporatistes.

Le communicateur interne :

Voilà le fleuron de la technologie robotique en matière de communication : les agents corporatistes disposent de ce genre d'appareil directement dans le crâne et peuvent, grâce à lui, être en communication instantanée avec l'ensemble de leur équipe. Il permet un échange rapide d'informations par voie interne, les robots pouvant dialoguer sans utiliser d'émetteur vocal.

De plus, si deux robots sont d'accord, ils peuvent utiliser une onde radio courte afin d'échanger les informations de leurs capteurs visuels : les robots voient alors tout ce que les robots connectés avec eux voient. Il est généralement déconseillé de se connecter à plus de deux ou trois robots à la fois de cette façon : les circuits de traitement de l'image du robot s'en trouveraient surchargés.

Oh non ! Pas lui, pas encore...

Ras le bol des missions suicides... C'est la deuxième fois que l'on se retrouve à chasser un de ces maudits gecko. Ces robots, heureusement pour nous, ne sont pas protégés par les lois robotiques et ne les revendiquent pas. Le spécimen que nous traquons aujourd'hui semble obnubilé par les objets coupants : le précédent préférait les lumières rouges, ce qui nous a permis de l'appâter. Mais celui-ci n'a pas la même vision. Il se sert de ça pour nous attaquer. C'est fou ce que le progrès a fait depuis l'émergence des premiers robots pensants.

Nous sommes aujourd'hui capables de synthétiser des peurs, des envies, des hobbies et même, parfois, des pathologies mentales. Le problème avec les geckos, c'est qu'ils sont incontrôlables ; leur programmation est si incomplète ou surchargée qu'ils disposent de folie ou même de motivation pour des choses complètement absurdes et souvent dangereuses, comme aujourd'hui. Heureusement pour nous, ce modèle n'est pas équipé de senseurs développés. Son scannage complet nous a permis de connaître une information capitale : il ne peut pas s'autodétruire. Une chose récurrente pour des être obnubilés par la réussite de leur mission.

Cette fois, nous pouvons agir sans nous cacher.

Bestiaire robotique

Tous les robots et machines ci-dessous sont des exemples d'ennemis potentiels, pouvant être rencontrés au cours d'une aventure, quelles que soient les motivations du groupe.

Leur comportement varie d'un programmeur à l'autre et d'une corporation à une autre. Ces machines disposent d'une configuration standard, modifiable par le MJ en fonction de ses besoins : Il pourra ajouter ou enlever des périphériques, si ces derniers ne correspondent pas à la situation ou à ses envies. Ce ne sont que des exemples et bon nombre d'autres robots sont capables de se dérégler pour entraver la progression des joueurs. Mais le meilleur ennemi d'un PJ restera toujours un robot qui lui ressemble...

Drone de sécurité

Le drone de sécurité est un petit engin aux fonctions motrices diverses allant de l'antigravité à la chenille, en passant par les roues, pattes...

Il ressemble à une sorte de caméra mobile dépassant d'un moyen de locomotion. Souvent téléguidée ou programmée pour effectuer un parcours précis et reliée à une centrale de surveillance, cette sorte de caméra mobile extérieure limite ainsi l'exposition des agents en cas d'attaque surprise des locaux. Les drones ont parfois des armes embarquées.

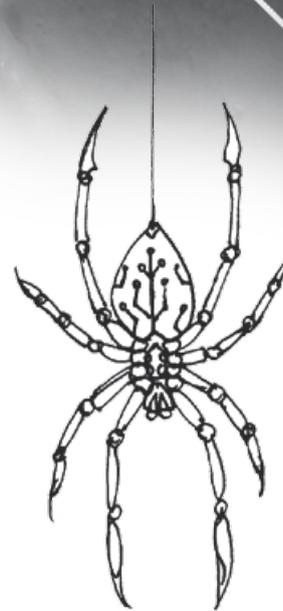
Configuration :

Vi	1
Pr	2
Pu	2
Blind	1
An	1
Det	2
Ps	10
Pe	15
Poids	1
Diff cc	4
Diff tir	6
Rapidité	50 km/h



Périphériques :

Détecteur de mouvement, buster,
Système de locomotion qui dépend du lieu.



Drone animalier

Il s'agit d'une version améliorée du drone précédemment décrit. Ses formes et sa programmation comportementale se rapprochant de l'animal, c'est un éclairateur intelligent qui s'adapte à l'environnement. Disposant toujours de systèmes de détection et peut-être d'armes, ce drone a de nombreuses variantes, dont voici quelques exemples :

Configuration :

	Canin	Reptilien	Arachnoïde
vi	3	2	1
Pr	2	2	2
PU	2	2	2
Blind	1	1	2
An	1	1	1
Det	3	2	2
Ps	12	12	16
Pe	15	15	16
Poids	2	1	1
Diff cc	6	6	6
Diff tir	14	8	6
Rapidité	100km/h	70km/h	50km/h

Périphériques :

Modèle canin : Accélérateur,

Détecteur de mouvement, Mâchoire.

Modèle reptilien : Champ de camouflage,

Détecteur thermique, Langue préhensile.

Modèle arachnoïde : Système d'adhérence totale,

Membres supplémentaires, capteurs auditifs.

F.N.I.

Ces entités plutôt récentes sont parfois programmées à des fins terroristes ou servent de soutien de commande aux machines de guerre bien plus grandes. Leur apparence sphérique et lumineuse émet des pulsations continues qui ralentissent au fur et à mesure que leur niveau d'énergie baisse. Ces formes emploient leur énergie interne pour se déplacer et utiliser leurs pouvoirs. Elles sont souvent présentées par la Crux Corporation comme des croyances hérétiques proches des anciennes religions humaines. En effet, leur état d'être de lumière crée un grand trouble dans les populations robotiques, qui les confondent souvent avec les émanations de matières déraisonnables...

Configuration :

Vi	3
Pr	2
Pu	n/a
Blind	n/a
An	3
Det	3
Ps	n/a
Pe	80
Poids	n/a
Diff cc	10
Diff tir	12
Rapidité	100 km/h

Périphériques :

Ces unités disposent presque toutes de capacités similaires aux périphériques qui suivent :
Contrôle informatique, Détecteurs, Champ énergétique, Zone de perturbation...

Tous les dommages qu'elles subissent sont déduits de leur valeur de Pe. De plus les F.N.I. sont immunisées contre les armes solides. Leur statut d'être énergétique les rend sensibles uniquement aux armes émettant de l'énergie.

Ainsi, une FNI peut subir des dommages d'un buster, d'un canon-laser ou d'un canon à photons, mais pas d'une arme de corps à corps solide, d'un missile ou de tout autre projectile solide.

Intercepteur

À l'égal du drone, qui sert à la défense, il existe aussi des modèles d'attaque spécialisés. Ces unités, à la programmation simple et parfois téléguidées, disposent d'un armement adapté aux situations et beaucoup moins de fonctions défensives. Ils ressemblent, pour les modèles volants, à de petits avions suréquipés ou, pour les sprinters, à des modèles réduits de sentinelles autonomes bipodes.

Configuration :

	Intercepteur volant	Intercepteur sprinter
Vi	3	3
Pr	2	2
Pu	3	4
Blind	2	3
An	1	1
Det	1	1
Ps	12	12
Pe	15	15
Poids	1	2
Diff cc	6	10
Diff tir	12	8
Rapidité	200 km/h	120 km/h

Périphériques :

Volant : Réacteur, Canon-laser ou Buster, Aérodynamisme, Augmentation de réflexes (tir).
Sprinter : Buster ou Spark canon, Champ de protection(6), Augmentation de réflexes (corps à corps).

Prédateur cyber

Fabriqué dans un moment de besoin, le prédateur animalier fait partie des faunes robotiques introduites dans les environnements préfabriqués.

Tout comme ses confrères robots animaliers, le prédateur est un animal à part entière. Il se comporte et vit de la même manière que l'animal qu'il représente, à la différence qu'il ne se nourrit pas et recherche de l'énergie sur son territoire.

Cette énergie, il la trouve sur d'autres «animaux» et, parfois, d'autres robots. Pour des raisons de sécurité, son intelligence a été bridée. Cette considération amène ces unités au statut d'animaux et ils ne sont donc pas couverts par les lois robotiques.

Leur utilité est décroissante aujourd'hui et les environnements artificiels, même les «espaces verts», n'ont plus besoin d'eux. Ces espèces deviennent donc nomades et moins facilement contrôlables.

Configuration :

	loup	tigre	crocodile
Vi	2	3	1
Pr	3	3	3
Pu	3	3	4
Blind	2	2	3
An	2	2	
Det	3	2	2
Ps	18	18	24
Pe	20	20	20
Poids	2	2	3
Diff cc	10	10	8
Diff tir	10	10	6
Rapidité	110 km/h	120 km/h	40 km/h

Périphériques :

Loup : mâchoire (Pu : +4).

Tigre : griffes (Pu : +3, comptent comme deux armes).

Crocodile : mâchoire (Pu : +6), créature aquatique.

Robot

Les robots décrits ci-dessous représentent les professions générales de la société robotique. Leur équipement et leur configuration sont adaptés à leurs fonctions.

Configuration :

	Standard	Chercheur	Ouvrier	Policier	Agent
Vi	2	2	2	2	2
Pr	2	2	3	3	3
Pu	2	2	2	3	3
Blind	2	2	2	2	2
An	2	3	2	2	2
Det	2	2	2	2	2
Ps	15	15	15	20	20
Pe	15	15	15	20	25
Poids	2	2	2	2	3
Diff cc	8	8	10	10	10
Diff tir	8	8	8	8	8
Rapidité	30 km/h	30 km/h	30 km/h	35 km/h	35 km/h

Périphériques :

Robot standard : aucun.

Robot chercheur : Contrôle informatique.

Robot ouvrier : Système de forage,
Outils de réparation.

Robot policier : Matraque (arme de corps à corps +2),
Buster, Systèmes de détection,
Bouclier solide externe.

Agent lambda : Buster, Balise de rappel.

Sentinelle autonome

La sentinelle est une version évoluée du drone, ayant les mêmes propriétés et les mêmes fonctions

La seule différence est qu'elle agit avec intelligence et qu'elle a plus d'emplacements de périphériques.

Son autonomie est augmentée et sa programmation lui permet parfois d'être orientée vers une tâche spécifique, telle l'attaque ou la prise de position.

Elle peut utiliser diverses stratégies militaires et même, en nombre suffisant, se coordonner avec d'autres sentinelles : ainsi, elles agiront de concert pour une efficacité optimum.

La sentinelle dispose, selon sa taille, d'un armement conséquent et d'une batterie de senseurs très nombreux.

Configuration :

	bipode	quadripode
Vi	2	2
Pr	4	4
Pu	4	5
Blind	4	4
An	2	2
Det	3	3
Ps	30	40
Pe	25	30
Poids	4	5
Diff cc	11	10
Diff tir	9	8
Rapidité	70 km/H	50 km/h

Périphériques :

Armes en tout genre
et parfois en grand nombre (entre 2 et 4),
Add-ons d'améliorations,
Champ de protection,
Carcasse à effets,
Détecteur de mouvement, de chaleur, d'énergie...

Les véhicules

Même s'ils sont capables de se mouvoir par eux-mêmes ou encore de s'améliorer pour atteindre des vitesses considérables, les robots auront toujours besoin des véhicules. Malgré l'apparition de la téléportation, l'usage de véhicules reste apprécié et s'avère toujours utile.

Les véhicules améliorent la qualité des déplacements et économisent l'énergie de ceux qui les utilisent.

Pour les mêmes raisons, certains robots s'en servent pour accroître leur potentiel. De plus, l'arsenal d'infanterie, dont ils disposent actuellement, ne remplace pas encore les précieuses machines de guerres.

Ces machines au grand pouvoir de destruction restent très prisées par ceux qui arpentent les champs de batailles.

Tous les véhicules ont des particularités dans leurs configurations. Ils disposent de leur propre valeur d'énergie et certains donnent des bonus aux caractéristiques de leur utilisateur.

Lorsqu'un robot utilise une machine, il exploite la réserve d'énergie de celle-ci sans toucher à la sienne, à moins qu'il n'entreprenne d'utiliser ses propres périphériques. La rapidité précisée dans la configuration est celle d'une pointe d'accélération du véhicule.

Les périphériques, proposés en dessous, sont les options les plus fréquentes sur ces machines. Il est évidemment possible de les reconfigurer pour les besoins du scénario.

Les véhicules ont leurs propres difficultés pour être touchés, elle représente pour certains, le niveau de protection et la faible exposition de leur point faibles. Attaquer un véhicule immobile au corps à corps inflige automatiquement des dommages et réduit parfois la dépense d'énergie en fonction de la résistance de ce véhicule.

Les robots qui ciblent ce genre de véhicules dépensent toujours 1 Pe pour les toucher.

Les tailles des véhicules et le nombre de leurs membres d'équipage sont modulables.

Par conséquent, une armure de combat peut parfois être attribuée à plusieurs personnes et certains engins peuvent avoir des dimensions plutôt colossales.

Armure de combat

Cette armure, à l'allure grotesque et pataude, est particulièrement appréciée par la Heavy Company. Ses capacités de protection et sa modularité en font un atout tactique de poids, malgré son manque de finesse. Grâce à sa morphologie similaire à celle d'un robot, cette armure est capable d'entreprendre les mêmes choses, mais avec beaucoup moins de dextérité, ce qui peut tout de même en faire une extension profitable pour tous les robots s'aventurant sur un champ de bataille.

Configuration :

Vi	1
Pr	-1
Pu	8
Blind	4
An	+0
Det	+1
Ps	50
Pe	30
Poids	4
Diff cc	16
Diff tir	10
Rapidité	50 km/h
Équipage	1

Périphériques :

Puce de vigueur, arme d'épaule (canon laser, lance missile, ou toute autre arme), propulseurs.

Char d'assaut

Le char d'assaut reste toujours l'un des meilleurs alliés du fantassin, lui apportant un soutien considérable par sa puissance de feu et une couverture idéale grâce à son blindage. Disposant d'armes multiples et d'un poids conséquent, il est déjà, sans ouvrir le feu, une arme de dissuasion.

Configuration :

Vi	1
Pr	+1
Pu	10
Blind	6
An	+0
Det	+2
Ps	80
Pe	80
Poids	8
Diff cc	18
Diff tir	18
Rapidité	100 km/h
Équipage	3

Périphériques :

Accélérateur, Lance-missiles, Contre-mesure, Lance-grenades (x4), Canon laser (Pu : +25) ou Lance-plasma (Pu : +30, sans inconvénient), Autodestruction, sustentateurs aériens, Champ de protection (12 points).

Engin de chantier

Ces véhicules lourds sont restreints à des zones particulières. Le danger de ces machines réside dans leur équipement : même si elles n'ont pas d'armes, leurs outils de construction sont assez dangereux et font très facilement office d'armes improvisées.

Configuration :

Vi	1
Pr	+0
Pu	6
Blind	4
An	+0
Det	+0
Ps	45
Pe	25
Poids	5
Diff cc	8
Diff tir	8
Rapidité	50 km/h
Équipage	1

Périphériques :

Modules de déplacement en terrain accidenté (chenilles ou pattes), Fléau (boule de démolition, Pu : +10), Outils de réparation (soudeur, épée énergétique interne), Système de forage.

Hélicoptère de combat

L'hélicoptère de combat est un choix d'unité stratégique des plus intéressants. Disposant d'un blindage moindre que le char d'assaut, mais certainement d'une vitesse et d'une furtivité supérieures, il peut se rendre rapidement sur n'importe quelle zone du champ de bataille et y apporter son soutien.

Configuration :

Vi	3
Pr	+1
Pu	8
Blind	4
An	+1
Det	+2
Ps	60
Pe	60
Poids	5
Diff cc	10
Diff tir	16
Rapidité	350 km/h
Équipage	3

Périphériques :

Système de propulsion par hélice, Sustentateurs aériens, Détecteurs, Propulseurs verticaux et horizontaux, Lance-missiles x 2 (Pu : +18, m : -10), Gatling (Pu : +8), ...

**Avion de chasse
et vaisseau relai.**

Ces engins volants sont des unités coûteuses, au grand pouvoir offensif.

Capables d'apporter leur puissance de feu à une vitesse fulgurante, ils sont employés pour le raid éclair et les frappes chirurgicales. Cependant, les gros modèles n'opèrent pas de la sorte : ils disposent d'une fonction similaire au porte-avions marin, transportant rapidement unités et véhicules. Ils servent de relai aux centres de téléportation pour le déploiement des équipes.

Configuration :

	Avion de chasse	Vaisseau relai
Vi	3	2
Pr	+2	+2
Pu	8	12
Blind	3	12
An	+0	+2
Det	+1	+2
Ps	55	200
Pe	60	200
Poids	4	50
Diff cc	10	25
Diff tir	20	25
Rapidité	4000 km/h	200 km/h
Équipage	2	80

Périphériques :

Réacteurs, Lance-missiles x 2 (Pu : +30, m : -15), Gatling (Pu : +8), champ de camouflage, Détecteurs...

Transporteur de balises

Ils'agit d'un petit véhicule à roues ou à «pattes», d'environ 5 mètres de diamètre, généralement téléguidé. Cet appareil, comme son nom l'indique, sert à déployer les balises de téléportation. Muni lui-même d'une balise-rappel, afin d'assurer un peu plus de discrétion, l'engin est en général transporté par des véhicules plus gros, puis «parachuté» sur les zones d'opérations. Cet engin n'est pas adapté au combat, mais peut être équipé d'éléments dissuasifs, tels que des champs d'énergie ou des répulseurs.

Configuration :

Vi	2
Pr	1
Pu	3
Blind	2
An	1
Det	1
Ps	20
Pe	30
Poids	2
Diff cc	4
Diff tir	6
Rapidité	100km/h
Équipage	0

Périphériques :

Champ énergétique, Répulseurs, Balise de rappel, Buster.

Véhicule urbain

Ces engins courants sont les principaux moyens de transport urbain. Plus précis qu'une téléportation conventionnelle, ils permettent, dans un cadre sécurisant et confortable, le transport des robots, que ce soit sur leur lieu de travail ou ailleurs. Certains véhicules sont utilisés par les forces de sécurité pour déployer leurs escouades ou pour optimiser leur mobilité. Tous ces véhicules se déplacent à l'aide de moteurs antigravité.

Configuration :

	Moto	Voiture	Camion	Fourgon
Vi	3	2	1	2
Pr	+0	+0	+0	+0
Pu	3	4	6	5
Blind	2	2	3	4
An	+0	+0	+0	+0
Det	+0	+0	+0	+0
Ps	15	20	30	35
Pe	15	20	25	25
Poids	0	2	4	3
Diff cc	12	10	12	10
Diff tir	12	10	10	10
Rapidité	300 km/h	350 km/h	200 km/h	250 km/h
Équipage	1	4	3	12

Périphériques :

Sustentateurs aériens, Accélérateurs, Réacteurs, Armes en tourelle, Side-car...

Tourelle de défense

La tourelle de défense n'est pas un véhicule à proprement parler : il s'agit surtout d'une sorte de drone immobile, commandé à distance par un robot. Son armement est spécialisé en fonction du bâtiment qu'elle protège et sa relative discrétion en fait une protection intéressante. De plus, et à la différence des autres véhicules, sa constante position défensive en fait un détecteur hors pair et apporte aux infrastructures un soutien anti-missile et anti-aérien efficace.

Configuration :

Vi	1
Pr	+2
Pu	6
Blind	3
An	+0
Det	+3
Ps	40
Pe	30
Poids	3
Diff cc	8
Diff tir	10
Rapidité	n/a
Équipage	0

Périphériques :

Champs de protection et de perturbation, Contre-mesure, Lance-missiles, Canon-laser, Buster,...

Submersible, sous-marin et autres bâtiments marins

La mer est, elle aussi, un danger potentiel à ne pas négliger : de nombreux bâtiments, reconnus pour leur relative difficulté à se mouvoir, en infestent les zones d'opérations marines et les côtes. La mobilité de certains véhicules étant faible, leur manque de visibilité en milieu aquatique pourrait les handicaper. Cependant, leurs senseurs sont nettement plus réceptifs et adaptés au milieu aquatique que n'importe quel autre véhicule, ce qui en fait généralement une menace équivalente à celle du char d'assaut, la discrétion en plus.

Configuration :

	Submersible	Sous-marin	Cuirassé
Vi	1	1	1
Pr	+2	+1	+1
Pu	6	12	15
Blind	4	8	15
An	+0	+0	+0
Det	+3	+4	+3
Ps	60	150	220
Pe	60	150	220
Poids	8	40	70
Diff cc	10	16	25
Diff tir	10	16	25
Rapidité	20km/h	60km/h	40km/h
Équipage	2	10	50

Périphériques :

Déplacement sous-marin, structure anti-pression, Lance-missiles (de 2 à 4, Pu : +20, m: -10), contre-mesure, détecteurs en tout genre, camouflage thermique, camouflage énergétique, camouflage audio...

Personnalités importantes

Les pages suivantes regroupent quelques figures emblématiques de l'univers en pleine expansion de R.O.B.O : T.

Ces personnes, plutôt engagées ou complètement extérieures au système, ont transformé la société ou agissent pour son évolution, que ce soit vers l'aboutissement d'un équilibre social ou vers sa destruction totale...

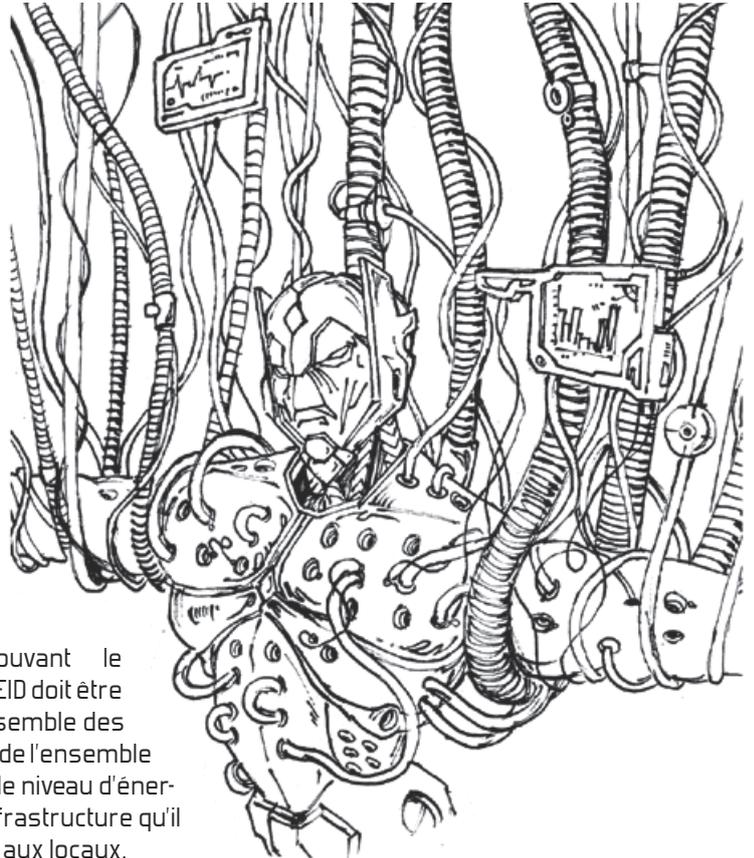
Les robots ci-après sont des personnalités uniques et respectées. Quels que soient leurs engagements, le MJ peut s'en servir à sa guise pour ses propres besoins.

Attention : certains d'entre eux disposent de capacités létales non négligeables, à utiliser avec précaution...

AREID/02

(Agent de Redistribution Energétique Industriel et Domestique)

Comme n'importe quel membre du *Quatuor*, AREID/02 est un robot prévoyant : il est le leader de Source, par conséquent le robot le plus riche au monde. Ses connaissances en énergétique générique (laser, nucléaire) surpassent de loin les compétences décadentes de ses rivaux, car AREID/02 a su optimiser ses performances pour convenir au mieux à ses fonctions. Aujourd'hui il n'est plus qu'une entité gérant des flux énergétiques sur l'ensemble de la planète : sa carcasse est soudée aux locaux de Source et nombre de câblages sortent de cette carcasse, lui donnant l'apparence d'une marionnette ou d'un martyr. Il connaît à chaque instant le taux de production énergétique de sa corporation et peut à tout moment stopper ses activités. En quelque sorte, il est Source... Incapable de se mouvoir et d'agir physiquement sur le monde qui l'entoure, il dû s'allier à LN09, qui lui sert aujourd'hui de bras droit. AREID/02 ne se préoccupe plus des problèmes terroristes qui le visent : il est persuadé que LN09 saura les défendre, lui et la corporation, de toutes les menaces pouvant le viser. Tout robot souhaitant s'en prendre physiquement à AREID doit être conscient que sa destruction entrainera aussi celle de l'ensemble des locaux de Source, de même que l'autodestruction immédiate de l'ensemble des centrales énergétiques de la planète. AREID/02 n'a pas de niveau d'énergie : il reçoit directement l'énergie du noyau nucléaire de l'infrastructure qu'il dirige. Il en va de même pour son poids : AREID/02 est soudé aux locaux.



Configuration :

Vi	1	Pr	1
Pu	1	Blind	1
An	8	Det	8
Ps	90	Pe	n/a
Poids	n/a		
Diff cc	0	Diff tir	4

Périphériques :

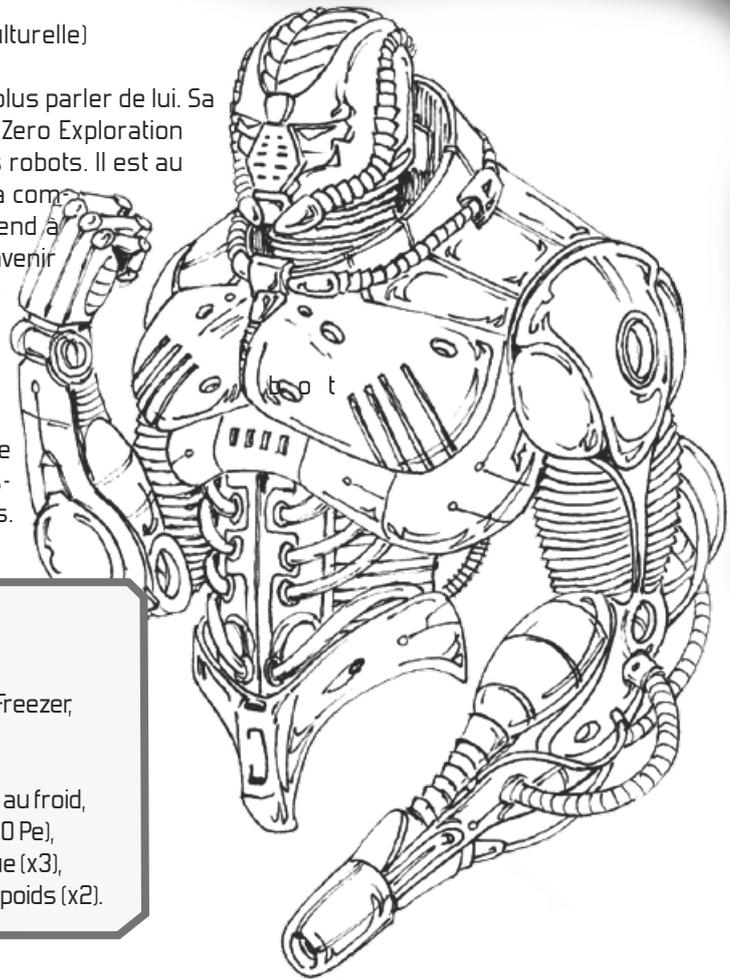
Carcasse électrifiée, Rechargement électrique, Système non-conducteur, Transferts d'énergie, Glace (niv 8), Contrôle informatique.

ARTIC

(Agent de Recherche Technique et d'Investigation Culturelle)

Parmi les robots discrets, ARTIC est celui qui fait le plus parler de lui. Sa réputation tient du fait qu'il est le leader de la Sub Zero Exploration et que ses objectifs restent méconnus des autres robots. Il est au courant des nombreux travers de l'ensemble de la communauté scientifique et robotique. Et son action tend à y remédier. Ses objectifs sont clairs : améliorer l'avenir du robot en se débarrassant définitivement de son passé, même si pour cela il doit se servir de ce passé...

On le reconnaît assez facilement : il s'agit d'un roqi qui pourrait faire partie des minority groups. Cependant, ses périphériques le trahissent, de même que sa structure externe d'un bleu profond, laissant apparaître des optiques ternes et discrets.

**Configuration :**

Vi :	3	Pr :	5
Pu :	3	Blind :	4
An :	5	Det :	6
Ps :	50	Pe :	40
Poids :	2		
Diff cc :	18	Diff tir :	18

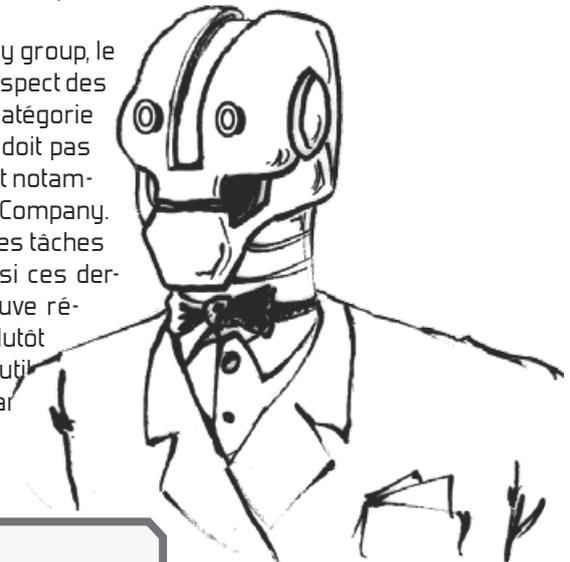
Périphériques :

Champ frigorifiant,
Continuité polaire, Freezer,
Frost engineering
Mobilité polaire,
Puce de protection au froid,
Cellule d'énergie (30 Pe),
Sécurité énergétique (x3),
Compensateur de poids (x2).

B.L.I.B.

C'est avec ce nom d'emprunt, dont la signification n'a pas encore été découverte, que B.L.I.B., ancien modèle de robot ménager, s'est fait connaître.

Personnage contestataire et revanchard, il est le leader officiel d'une minority group, le L.A.R.E.M. Il porte haut ses idées et ses principes de droit à la tolérance et de respect des constructions anciennes. Pour lui, les modèles anciens et les robots de sa catégorie font partie du patrimoine culturel de la société robotique, patrimoine qui ne doit pas être effacé au profit de l'évolution et du progrès technologique. Le L.A.R.E.M. est notamment reconnu par les aides énergétiques qu'il reçoit de la part de la Heavy Company. B.L.I.B. est particulièrement fier de ses capacités multiples dans le domaine des tâches domestiques (cuisine, ménage, mécanique, bricolage, peinture ...), même si ces dernières ne sont plus d'actualité. C'est un robot enthousiaste que l'on retrouve régulièrement au devant des manifestations, et ses méthodes de combat, plutôt ésotériques, mettent à profit tout son attirail technologique, aujourd'hui inutile et dépassé. Concernant son allure, il ressemble à un amalgame de robot star de maître d'hôtel.

**Configuration :**

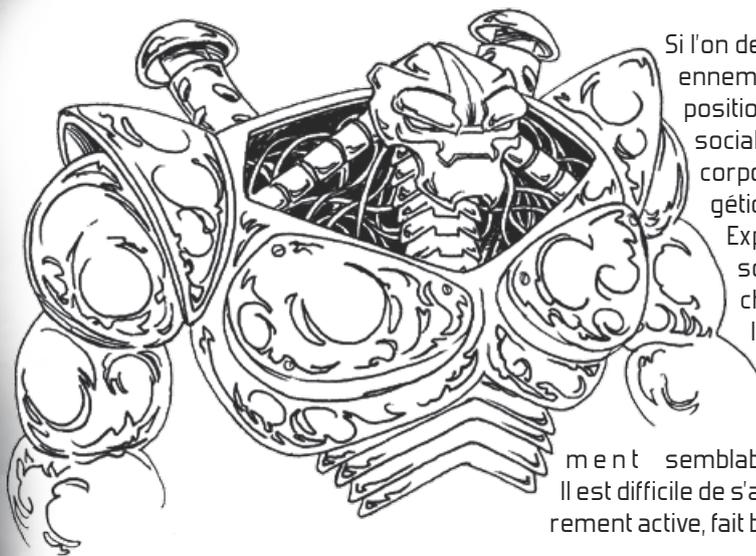
Vi :	2	Pr :	2
Pu :	2	Blind :	2
An :	2	Det :	2
Ps :	20	Pe :	25
Poids :	2		
Diff cc :	8	Diff tir :	8

Périphérique :

"couteau suisse", la seule particularité de B.L.I.B. étant de pouvoir générer n'importe quel outil, ustensile de cuisine ou n'importe quel matériel utile pour une maison humaine : sèche-cheveux, couteau, crème Chantilly...

CEERO12

(Carbonic Engineer for Energetic Research)



Si l'on devait comparer CEERO12 à ARTIC, il serait son frère ennemi, son strict contraire. Certains y voient de l'opposition élémentaire. CEER est une sorte de terroriste social. Tout comme ARTIC, il est lui aussi le leader d'une corporation : Celcium Hight. Il prône une identité énergétique et, pour cela, est le rival direct de la Sub Zero Exploration sur le plan économique du moins. Mais son véritable ennemi reste AREID. CEER est un chercheur actif et violent, testant constamment toutes les nouvelles technologies de sa corporation sur lui-même. Il tente de rallier par de grands discours les robots susceptibles de lui venir en aide dans sa quête d'individualité. Il est physiquement semblable à ARTIC, mais dans des tons plus rouge orangé. Il est difficile de s'approcher de lui car sa cellule d'énergie, particulièrement active, fait bouillonner l'air autour de lui. Il fait presque penser

à un robot fonctionnant à l'énergie fossile, à cause des tubes d'échappement qui dépassent de son dos, mais il ne faut pas s'y méprendre : CEER est un robot récent.

Configuration :

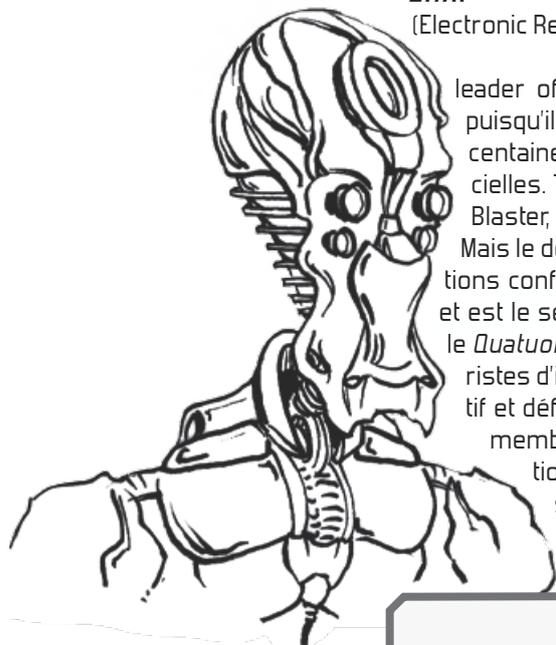
Vi :	4	Pr :	6
Pu :	6	Blind :	4
An :	3	Det :	4
Ps :	45	Pe :	45
Poids :	2		
Diff cc :	16	Diff tir :	16

Périphériques :

Burning Cell, Capteurs thermiques, Continuité incandescante, Imperméabilité thermique, Incinérateur, Lance-flammes, Protection anti-chaleur, Compensateur de poids (x2), Puce de protection au froid (patch), Augmentation de réflexe (tir).

ERAT

(Electronic Restoration for Antropomorphic Transformation)



leader officiel de I.B.S., ce personnage énigmatique est méconnu du grand public, puisqu'il est absent de la plupart des événements publics. Il a sous ses ordres une centaine d'agents qui le remplacent temporairement pour toutes ses actions officielles. Trop préoccupé par le désordre interne d'I.B.S., généré il y a peu par Saccet et Blaster, ce robot s'est récemment octroyé les pleins pouvoirs sur cette corporation. Mais le déséquilibre, engendré quotidiennement par les robots accédant aux informations confidentielles, l'empêche d'agir à sa guise : il est bloqué dans les locaux d'I.B.S. et est le seul rempart contre la propagation de ces informations. C'est grâce à lui que le *Quatuor* tient debout. Il semble même que sa seule tâche soit d'empêcher les terroristes d'infiltrer le réseau d'informations. Il est en quelque sorte le leader administratif et défensif d'I.B.S. Grâce à lui, I.B.S. fonctionne en autogestion et l'ensemble de ses membres ne subit les interdictions d'ERAT que lorsqu'une intrusion ou une déformation d'une P.A.E. est détectée. ERAT ne fait que censurer et imposer des veto sur ses membres : voilà sa seule fonction. Pour les autres pouvoirs politiques, d'autres membres, non permanents, s'en chargent à sa place...

Configuration :

Vi :	2	Pr :	2
Pu :	2	Blind :	1
An :	8	Det :	6
Ps :	20	Pe :	30
Poids :	3		
Diff cc :	16	Diff tir :	20

Périphériques :

Brise-glace, Contrôle informatique, Décrypteur, Glace (niv 9), Scanner, Système immunitaire (contre tous les virus connus).



Geko 02

Comme son nom l'indique, il s'agit d'un des agents de la Gecko Products. Du moins, il s'agissait d'un des leurs. Pour des raisons encore mystérieuses, Gecko 02 recherche les emplacements des usines de production de la série gecko et, surtout, le secret de leur programmation et de leurs défaillances. La rumeur circule sur un combat entre lui et le modèle 01 : un combat plutôt épique qui aurait provoqué la destruction de plusieurs infrastructures et entraîné la perte de ces fameuses données. Depuis ce combat, Gecko 02 a subi quelques dérèglements de sa P.A.E déjà instable : il recherche activement tout robot de son type pour le détruire et devenir le Gecko le plus fort du monde, mais ses ambitions sont gênées par les lois robotiques qui empêchent, malgré le côté déjà éphémère des geckos, Gecko 02 de les conduire à la casse aussi vite qu'il ne le voudrait...

Gecko 02 ressemble à n'importe quelle production gecko, à la différence qu'aucun de ses périphériques n'est visible : seule une lentille, se trouvant à l'extrémité de sa queue, indique qu'il est peut être armé. Personne ne l'a vu se battre et aucun gecko ne pourra donc en témoigner. Sa carcasse blanche aux rivets noirs est toujours propre et sans la moindre trace d'usure : elle donne l'impression qu'il sort à peine de l'usine. Gecko 02 est un personnage calme et résolu mais qui, comme tous les robots de sa série, finit toujours par employer les grands moyens pour atteindre «l'objectif»



Configuration :

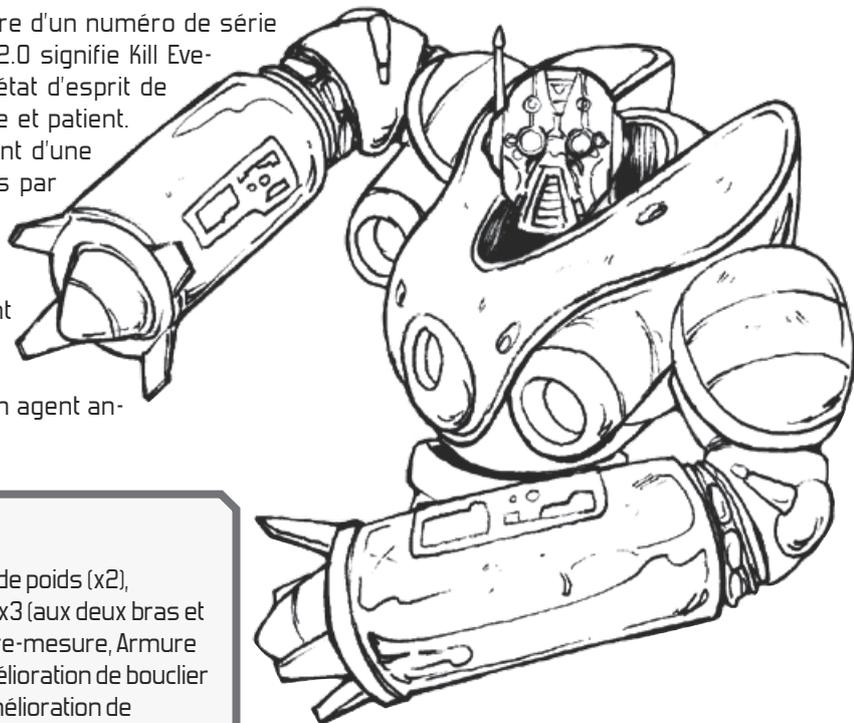
Vi :	5	Pr :	4
Pu :	6	Blind :	3
An :	4	Det :	3
Ps :	50	Pe :	45
Poids :	5		
Diff cc :	18	Diff tir :	18

Périphériques :

Epée solide interne (bras gauche),
Augmentation de réflexe (tir et CC),
Téléportation,
Buster (Pu : +6, bras droit)
Absorption d'énergie (queue),
Cellule d'énergie (30 Pe).

K.E.2.0

dirigeant officiel de la Heavy Company et dépositaire d'un numéro de série plutôt décalé quant au personnage lui-même. K.E.2.0 signifie Kill Everyone, appellation très délicate ne reflétant pas l'état d'esprit de son détenteur. K.E.2.0 est en fait un individu calme et patient. Bien que les solutions qu'il propose soient souvent d'une simplicité enfantine et régulièrement agrémentées par quelques frappes chirurgicales, cela n'en fait pas un personnage austère pour autant. K.E.2.0 est un ancien modèle, de la même génération que le protestataire B.L.I.B. K.E.2.0 soutient lui aussi activement les engagements du L.A.R.E.M. mais seulement sur les idées : il reste fermé quant aux solutions «radicales» que propose ce mouvement. K.E.2.0 est un agent anti-terroriste avant tout et s'oppose farouchement à toute tentative de



Configuration :

Vi :	2	Pr :	5
Pu :	8	Blind :	7
An :	3	Det :	5
Pe :	60	Ps :	80
Poids :	7		
Diff cc :	6	Diff tir :	10

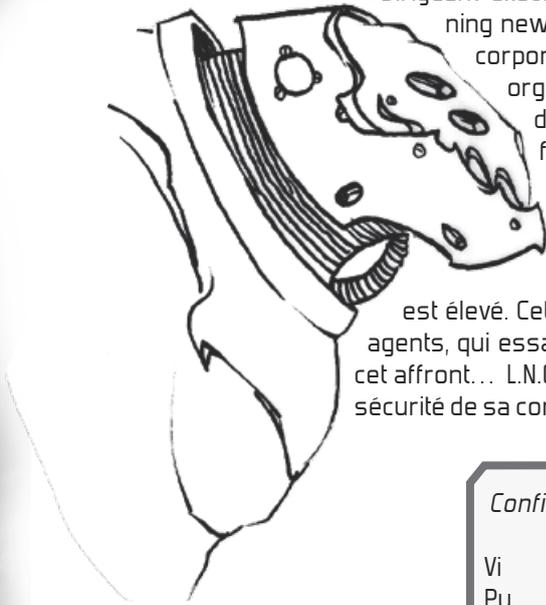
Périphériques :

Compensateur de poids (x2),
Lance-missiles x3 (aux deux bras et à l'épaule), Contre-mesure, Armure supérieure, Amélioration de bouclier énergétique, Amélioration de guidage, Bouclier énergétique, Compensateur de recul, Lentille missile, Munitions à têtes chercheuses, Stabilisateurs.

ren-
versement
du sys-
tème.

L.N.09

Dirigeant exécutif des agents corporatistes engagé par Source, L.N.09 (lightning newt) s'occupe d'organiser et d'orienter les agents pour le bien de la corporation. L'intérêt qu'il porte aux recherches technologiques de son organisme se limite à l'utilisation des armes et aux manipulations d'énergies. Il n'a aucun engagement politique, il n'éprouve de satisfaction personnelle que dans son travail et dans l'élimination de ses rivaux, par lui ou par ses équipes. Il s'agit d'un robot animalier à la morphologie amphibienne et svelte. Son corps est parcouru en alternance de lignes lumineuses, qui révèlent son niveau d'énergie. Plus ces lignes sont présentes, plus son niveau d'énergie est élevé. Cette particularité augmente son charisme et son influence sur ses agents, qui essaient de ne jamais le contredire : seuls quelques geckos ont osé cet affront... L.N.09 reste un robot froid et solitaire, travaillant sans relâche pour la sécurité de sa corporation.

**Configuration :**

Vi	3	Pr	5
Pu	5	Blind	2
An	4	Det	4
Ps	40	Pe	60
Poids	3		
Diff cc	16	Diff tir	14

Périphériques :

Rayonnement,
Bombe corporelle,
Alternateur laser,
Canon-laser, Contre-mesure,
Rechargement électrique, Sys-
tème non-conducteur,
Transfert d'énergie,
Compensateur de poids.

Minaga

Parmi les chercheurs du groupe A.D.D., Minaga est certainement le plus matérialiste de tous. En effet, il se comporte comme tout robot et suit une ligne de conduite stricte, sans jamais s'écarter des objectifs qu'il s'est fixé. Chercheur émérite, il est à l'origine de grandes avancées scientifiques. Cet individu s'est borné à un seul domaine particulier, la gravité, préférant l'optique des modifications gravitationnelles pour la recherche spatiale plutôt que le re-terraforming de la planète. Ce robot est d'une carrure massive et imposante : son fuselage robuste et carré lui donne une stature imposante et il reste plutôt difficile à déplacer. Sa tête est renforcée et protégée par de nombreuses plaques de blindage supplémentaires. Ses aptitudes en informatique et sa connaissance des milieux atmosphériques le rendent plutôt dangereux : non par sa puissance d'assaut, mais sa capacité à réorienter les éléments naturels. Minaga reste le seul robot, même parmi les membres d'A.D.D., à renier les preuves les plus tangibles de l'existence des matières déraisonnables. La seule idée que des choses ne soient pas paramétrables par la machine est pour lui une aberration.

Configuration :

Vi :	2	Pr :	4
Pu :	5	Blind :	6
An :	7	Det :	3
Ps :	60	Pe :	45
Poids :	9		
Diff cc :	16	Diff tir :	8

Périphériques :

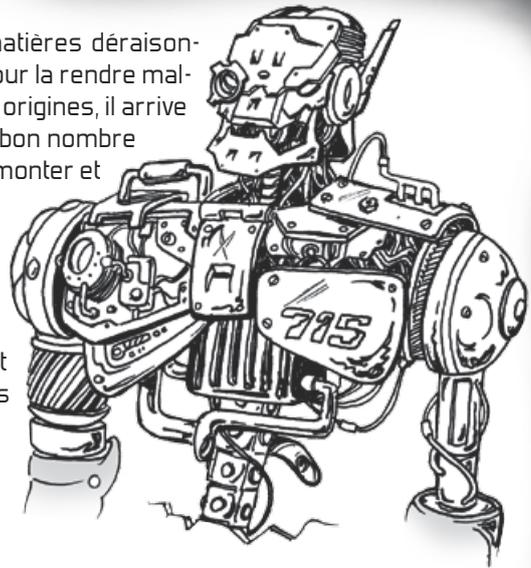
Augmentation de réflexe (tir),
Contrôle informatique,
Emetteur de gravité, Graviton, Magné-
ton, Glace (niv 4),
Puce de rétention magnétique, Struc-
ture anti-pression,
Système d'adhérence total



Patchwork

un des terroristes tristement célèbres pour leurs liens avec les matières déraisonnables, cet individu a réussi à modifier complètement sa structure pour la rendre mal-léable et accessible à ces énergies. Bien qu'il ne comprenne pas ses origines, il arrive tout de même à contrôler sa structure. Il est réputé pour avoir dupé bon nombre de corporations et dérobé leur matériel, à l'aide de sa faculté à se démonter et à copier les périphériques des autres robots.

Il ressemble à un assemblage archaïque de nouvelles technologies, sans blindage externe apparent : il laisse ses systèmes primaires dépasser de son squelette, comme pour exhiber ses capacités et ses trouvailles. Son apparence est changeante car les fluctuations d'énergie interdite de son corps la modifient. La seule partie vraiment blindée de son anatomie est sa tête, qu'il protège des émanations d'énergie par un moyen qui demeure encore inconnu.



Configuration :

Vi :	5	Pr :	4
Pu :	4	Blind :	0
An :	4	Det :	3
Ps :	90	Pe :	45
Poids :	1		
Diff cc :	16	Diff tir :	16

Périphériques :

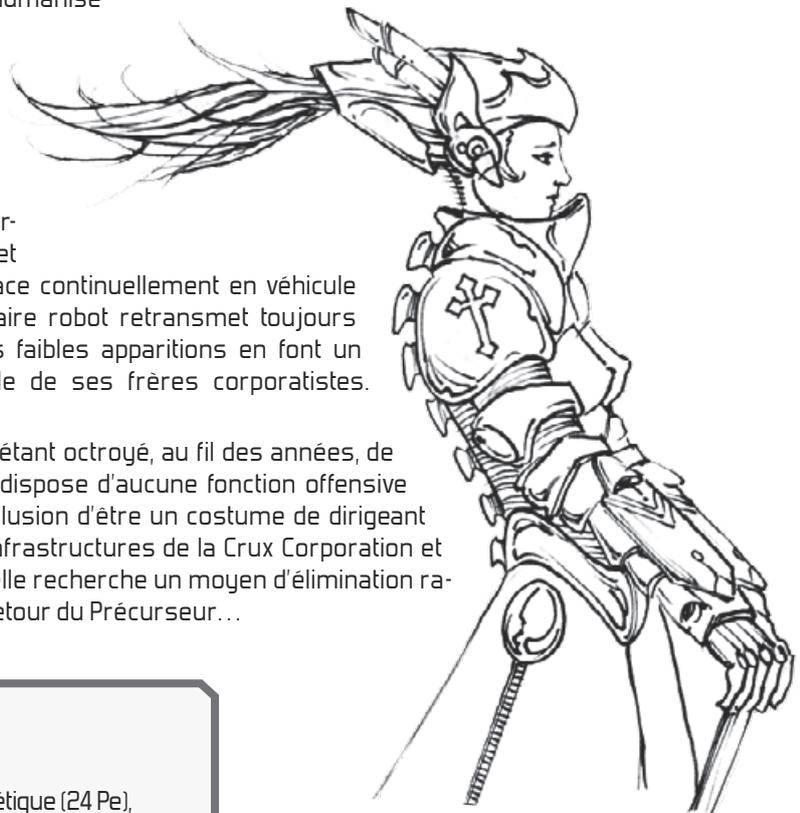
Modularité, Récupérateur,
Energie interdite, Duplicateur,
Stase énergétique,
Zone autonome,
Compensateur de poids.

P.E.3

En dépit de son immense intolérance envers toute forme d'anthropomorphie, la Pontifitron Elisabeth 3 est certainement celle qui s'humanise le plus : sa P.A.E. très compatissante, ses manières et son physique de prêtresse humaine, et donc de «femme», en font un robot très contradictoire et souvent hué par ses opposants.

Il s'agit de la plus haute autorité de la Crux Corporation : c'est elle qui commande et oriente les chercheurs et les penseurs de sa corporation. Son statut et ses fonctions restent mystérieux puisqu'elle se déplace continuellement en véhicule blindé et ne parle jamais directement : un intermédiaire robot retransmet toujours ses paroles. Son mutisme accroît le fanatisme : ses faibles apparitions en font un personnage emblématique et sacré pour l'ensemble de ses frères corporatistes.

Elle ressemble à une jeune femme d'environ 17 ans, s'étant octroyé, au fil des années, de plus en plus de ressemblance avec l'Homme. Elle ne dispose d'aucune fonction offensive et sa structure externe a été modifiée pour donner l'illusion d'être un costume de dirigeant religieux. C'est un robot solitaire qui ne sort pas des infrastructures de la Crux Corporation et travaille sur quelques obscurs projets. Officiellement, elle recherche un moyen d'élimination radicale des matières déraisonnables, afin d'assurer le retour du Précurseur...



Configuration :

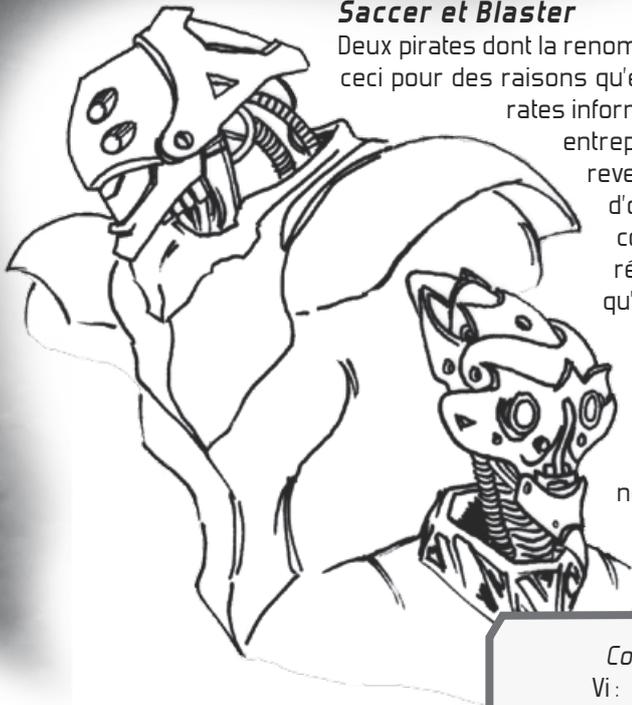
Vi :	2	Pr :	2
Pu :	1	Blind :	1
An :	9	Det :	4
Ps :	20	Pe :	45
Poids :	2		
Diff cc :	22	Diff tir :	12

Périphériques :

Rayonnement,
Bouclier énergétique (24 Pe),
Répulsif,
Transfert d'énergie.

Saccer et Blaster

Deux pirates dont la renommée est basée sur le fait qu'ils ont quitté les rangs de I.B.S., et ceci pour des raisons qu'eux seuls connaissent. Ces robots forment un binôme de pirates informatiques plutôt étrange, ne cherchant qu'à pirater les grandes entreprises et à les vider de leurs informations secrètes, puis à les revendre au marché noir en dissimulant leur contenu. Ce genre d'opération fait régulièrement éclater des scandales sur les corporations puisque les informations volées ne sont jamais révélées à l'acheteur et que ceux qui les revendent prétendent qu'il s'agit de simples interfaces logicielles comme il en existe tant. Saccer et Blaster sont deux robots de la même série. On ignore leurs noms exacts et leurs I.D. ont été effacés. Les seuls enregistrements que l'on a d'eux ensemble montrent deux robots dont les bras et les cuisses sont couvertes de prises et de câbles. Leur tête, assez atypique, est ornée de nombreux capteurs qui leur donnent un aspect sordide.



Configuration :	
Vi :	6
2	
Pu :	3
An :	5
Ps :	25
Poids :	6
Diff cc :	11

Périphériques :

Cellule de restauration de structure, Absorption d'énergie, Brise-glace, Camouflage (auditif, olfactif, vibration, énergétique, visuel et thermique), Capsule d'injection, Contamineur, Glace (niv8), Contrôle informatique, Décripteur, Lance-puces, Scanner, Système immunitaire, Système de brouillage.

Sacha

Il s'agit d'un robot particulièrement capricieux et associatif. Très vaniteux et orgueilleux, sa P.A.E. a été reconnue comme dangereuse pour l'ordre social. En effet, ce robot vient de se faire greffer une prothèse capillaire dont il est extrêmement fier. Agent corporatiste qui opère pour son propre intérêt et seulement quand il le désire, il refuse toujours toutes les missions que l'on peut lui confier directement mais accepte volontiers de s'immiscer dans un groupe d'agents, si leurs motivations sont bonnes ou que la mission ne risque pas d'abîmer sa belle structure. Il ressemble à un robot normal, à la différence qu'il possède une épaisse chevelure noire aux reflets métalliques qui lui descend jusqu'au milieu du dos...

**Configuration :**

Vi :	3	Pr :	3
Pu :	4	Blind :	3
An :	2	Det :	3
Ps :	35	Pe :	30
Poids :	5		
Diff cc :	8	Diff tir :	10

Périphérique :

Camouflage (auditif, olfactif, vibration, énergétique, visuel et thermique), Épée énergétique interne (bras gauche), Détecteur de mouvement.

Sensei /174

ce robot doit son statut de leader de la corporation I.E.D., à ses compétences ainsi qu'à son bon jugement. Faisant partie d'une série de robots soi-disant obsolète, Sensei 174 dispense un enseignement et une vision du combat plus complète et plus exhaustive que tout autre stratège. Sensei est l'une des dernières machines d'apprentissage encore opérationnelles. Autrefois, il servait d'entraîneur et de guide pour les hommes désireux de connaître les secrets des arts martiaux. Détenteur du savoir d'un grand maître humain, il est en quelque sorte la copie informatique et métallique de ce dernier. D'un point de vue politique, Sensei ne se préoccupe pas du devenir des grandes entreprises, mais plutôt des engagements spirituels de ses agents et des populations qui suivent les principes « idéologiques » qu'il s'emploie à répandre. Sensei 174 est un robot pacifique qui n'emploiera la force qu'en dernier recours pour résoudre ses affaires. Ce petit robot, d'apparence chétive, dissimule sous un large chapeau asiatique, fait avec du bambou tressé, une apparence de vieillard. Il siège assis en tailleur et se déplace très peu. Il médite beaucoup, ce qui intrigue nombre de dirigeants corporatistes. Refusant les invitations et préférant recevoir, il semble être en train de se mettre en relation avec des réseaux de minority groups méconnus et pacifiques, aux P.A.E. inquiétantes...

**Configuration :**

Vi :	8	Pr :	6
Pu :	4	Blind :	3
An :	6	Det :	6
Ps :	50	Pe :	70
Poids :	4		
Diff cc :	29	Diff tir :	31

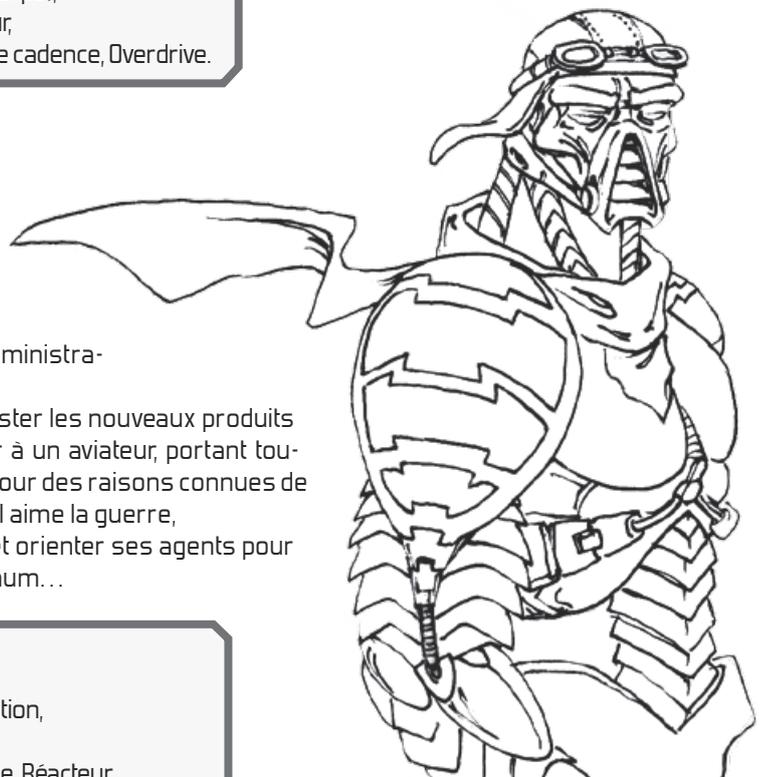
Périphériques :

Générateur d'effet (électrique),
Générateur énergétique,
Combat à main nue,
Augmentation de réflexe
(tir et corps à corps),
Puce de vigueur,
Accélérateur de cadence, Overdrive.

VEC/2/48

(Velocity Electronic Control)

VEC est un robot récent : Il est bien connu pour son imagination et sa créativité en matière de stratégie militaire. Son engagement au sein du Quatuor est presque inexistant : il préfère laisser les tâches administratives à ses subalternes pour aller résoudre personnellement les affaires de guérilla urbaine et tester les nouveaux produits de sa corporation. Visuellement, ce robot fait penser à un aviateur, portant toujours des lunettes de protection et une écharpe, ceci pour des raisons connues de lui seul. Ses équipements sont très simples. Même s'il aime la guerre, il n'est pas combattant. Ce qu'il aime, lui, c'est diriger et orienter ses agents pour que leur déploiement favorise leur potentiel au maximum...

**Configuration :**

Vi :	4	Pr :	2
Pu :	3	Blind :	2
An :	5	Det :	5
Ps :	30	Pe :	30
Poids :	3		
Diff cc :	14	Diff tir :	18

Périphériques :

Outils de réparation,
Pistolet (Pu : 8),
Aérodynamisme, Réacteur,
Rétrofusée.

Tarifs des biens et équivalences énergétiques

Ce bref chapitre donne une idée générale de l'économie robotique, et fournit quelques équivalences.

Il est important de rappeler que l'argent n'est pas une donnée fascinante pour un robot. En effet, le mercantilisme est une sorte de P.A.E. grave qui affecte beaucoup de chefs corporatistes, auxquels les robots normaux ne souhaitent pas ressembler.

Comme quasiment aucun robot ne dispose d'unité d'énergie (argent, finances, fric...), il doit se résoudre à se soustraire de sa propre énergie ou de ses réserves accumulées et qui sont conservées sur son lieu de travail ou dans son bloc.

Ses finances sont toujours évaluées par son employeur en fonction du service qu'il rend et de l'énergie qu'il dépense pour le réaliser.

D'une certaine façon, un robot ne reçoit pas de finances mais une compensation de son énergie utilisée, avec quelques bonus. Pour un agent corporatiste, ces bonus sont souvent reflétés par la réparation des dommages subis, le recouvrement des munitions dépensées, la possibilité d'améliorer son équipement et la restauration de ses cellules d'énergie.

Mais certains robots se retrouvent parfois avec un excédent qu'ils doivent stocker.

De plus, un robot peut demander, au lieu de recevoir les réparations ou le remboursement de son énergie, des primes en équivalence énergétique.

Cette opération extrêmement rare est connue pour avoir des retombées à long terme. Car les robots qui deviennent obsédés par l'argent se retrouvent avec la possibilité de se fournir en équipement interdit ou ont l'opportunité de s'exiler et de quitter leur fonction.

Ces demandes sont rarement prises en considération étant donné l'envergure des risques encourus.

L'énergie recouvrée grâce à un power-down n'a pas de valeur d'échange.

Pour les MJ désirant donner de l'équivalence énergétique à leurs PJ : 1 point d'expérience = 10 Pe.

Fluctuation des prix :

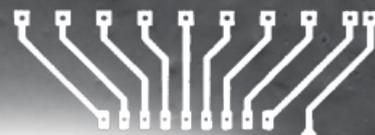
En fonction de la corporation qui a fabriqué le périphérique, des augmentations de prix, parfois aberrantes, sont constatées. Voici le bonus qu'il faut rajouter au prix d'un périphérique issu des corporations :

Corporation d'origine	augmentation
A.D.D.	+10
Celcium Hight	+5
Celerity Group	+10
Crux Corporation	+5
Darks Industry	+0
Heavy Company	+5
I.B.S.	+15
I.E.D.	+0
Source	+10
Sub zero Exploration	+0

Les périphériques :

Type de périphérique	Coût	Valeur énergétique
A*	1 pt	10
	2 pts	30
	3 pts	50
	4 pts	70
B	1 pt	40
	2 pts	55
	3 pts	70
	4 pts	85
C	1 pt	20
	2 pts	35
	3 pts	50
	4 pts	65
D	1 pt	10
	2 pts	20
	3 pts	30
	4 pts	40
E	1 pt	30
	2 pts	50
	3 pts	70
	4 pts	90
G	1 pt	50
	2 pts	70
	3 pts	90
	4 pts	110
M	1 pt	15
	2 pts	35
	3 pts	55
	4 pts	75
P	1 pt	15
	2 pts	30
	3 pts	45
	4 pts	60
S	1 pt	40
	2 pts	60
	3 pts	80
	4 pts	100

* le prix des armes de corps à corps solides internes ou externes est divisé par 2.



Des objets sont modulables, comme les vêtements avec ou sans motifs, ou encore les périphériques pour véhicules. Ces modulations entraînent généralement une augmentation du prix du produit.

Les tarifs indiqués sont soumis à des variations selon les situations. Le cours du textile est le plus touché, tout dépend des événements qui surviennent dans les micro-industries textiles ou l'espace vert. Les biens de consommation courants tel que l'huile ou les produits d'entretiens subissent rarement des changements de tarif. Tout dépend de la personne qui les vend.

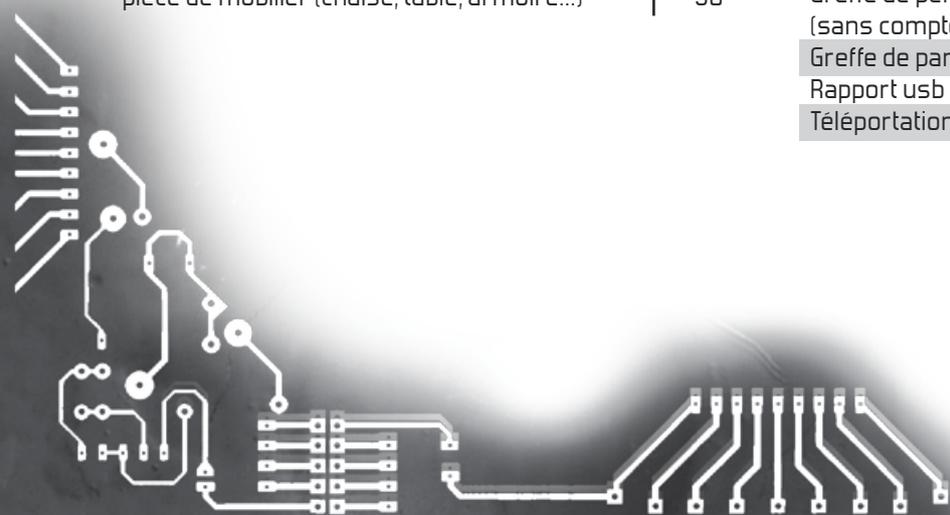
<i>Vêtement synthétique</i>	<i>Tarifs</i>
Chemise	12
T-shirt	10
Pantalon	15
Kimono (haut +pantalon + ceinture)	25
Chapeau	5
Casquette	5
Ceinture	5
Sous vêtement	10
Short	10
Motifs monochromes	+0%
-bichromie	+5%
-quadrichromie	+10%
-sexachromie	+15%
-octachromie	+20%
Résolution des motifs	
72dpi	+0%
150dpi	+2%
300dpi	+4%
600dpi	+10%
1200dpi	+15%

<i>Produits biologiques</i>	<i>Tarifs</i>
Chapeau tressé	30
Teinture (couleur au choix)	10
Kimono	50
Tabac (biologique)	10
Boken* (sabre d'entraînement)	80
Tessen (éventail)	60
Matériaux de construction	
"kit pour une salle complète de 20m ² " (Matériaux pour décoration de bloc, moquette, lino, peinture, planche en bois et papier de riz traité pour finition d'intérieur)	200
pièce de mobilier (chaise, table, armoire...)	50

<i>Produits divers</i>	<i>Tarifs</i>
Enregistrement d'exploit sportif	5
Rapport d'agent corporatiste	8
Bombe de peinture	2
Pinceau	2
Pot de peinture 1 litre (toutes les couleurs sont disponibles)	4
Cigarette (x20)	10
Cigare	2
Briquet	1
Papier à cigarette(pour une vingtaine de feuilles)	5
Tabac (biologique) (pour vingt cigarettes)	12
Tabac (synthétique)	25
Implants capillaires	40
Peau synthétique faciale	70
Peau synthétique complète	300
Fourrure synthétique (couleur naturelle ou non)	60
Bloc personnel	800
Valise de transport (1E)	8

<i>Véhicules et options*2</i>	<i>Tarifs</i>
Moto	50
Voiture	65
Fourgon	70
Camion	80
Armure de combat	120
Greffe de périphériques*2	+20
Chenilles ou roues	-10
Planche antigrav	25
Planche de glisse en super alliage*3.	15

<i>Services</i>	<i>Tarifs</i>
Gravure au laser (sorte de tatouage)	10
Polish	5
Lubrification	8
Divertissement sportif	10/30
Location véhicule pour la journée	
Moto	12
Voiture	15
Fourgon	18
Location de périphérique pour la journée: (selon le prix de vente du périphérique)	prix/10
Rechargement énergétique (paiement par crédit)	Pe+2
Réparations (en fonction du nombre de Ps recouvert)	+5%
Antivirus (scan et installation)	20
Greffe de périphérique*4	+10
(sans compter le prix du périphérique)	
Greffe de particularité animalière	15
Rapport usb (pas de commentaires)	30
Téléportation (en fonction du poids)	10+pds



* Ce sabre peut casser en cas de choc violent. Il ne donne aucun bonus et n'inflige pas de dommages, sauf sur un critique.

*² Tous les véhicules sont fournis avec le plein d'énergie.

*³ Peut servir de bouclier (blind 6) et résiste aux divers effets de corrosion ou de chaleur, ce qui permet de surfer dans de nombreux sites à risque. Il est fait dans le même alliage que le périphérique *Imperméabilité thermique*.

*⁴ Ce prix ne prend pas en compte le coût du périphérique.

Précisions sur le marché :

Certains objets sont plus difficiles à se procurer et sont soumis à des variations de prix et de disponibilité supplémentaires.

Unique : les périphériques uniques sont parfois plus chers que les autres d'au moins 5 unités.

Périphériques interdits ou liés aux matières déraisonnables : ces produits sont d'une extrême rareté et voient leur valeur doubler, après application des bonus.

Marché noir : un équipement voit son prix augmenté de 10 unités, si l'on veut se le procurer au marché noir.

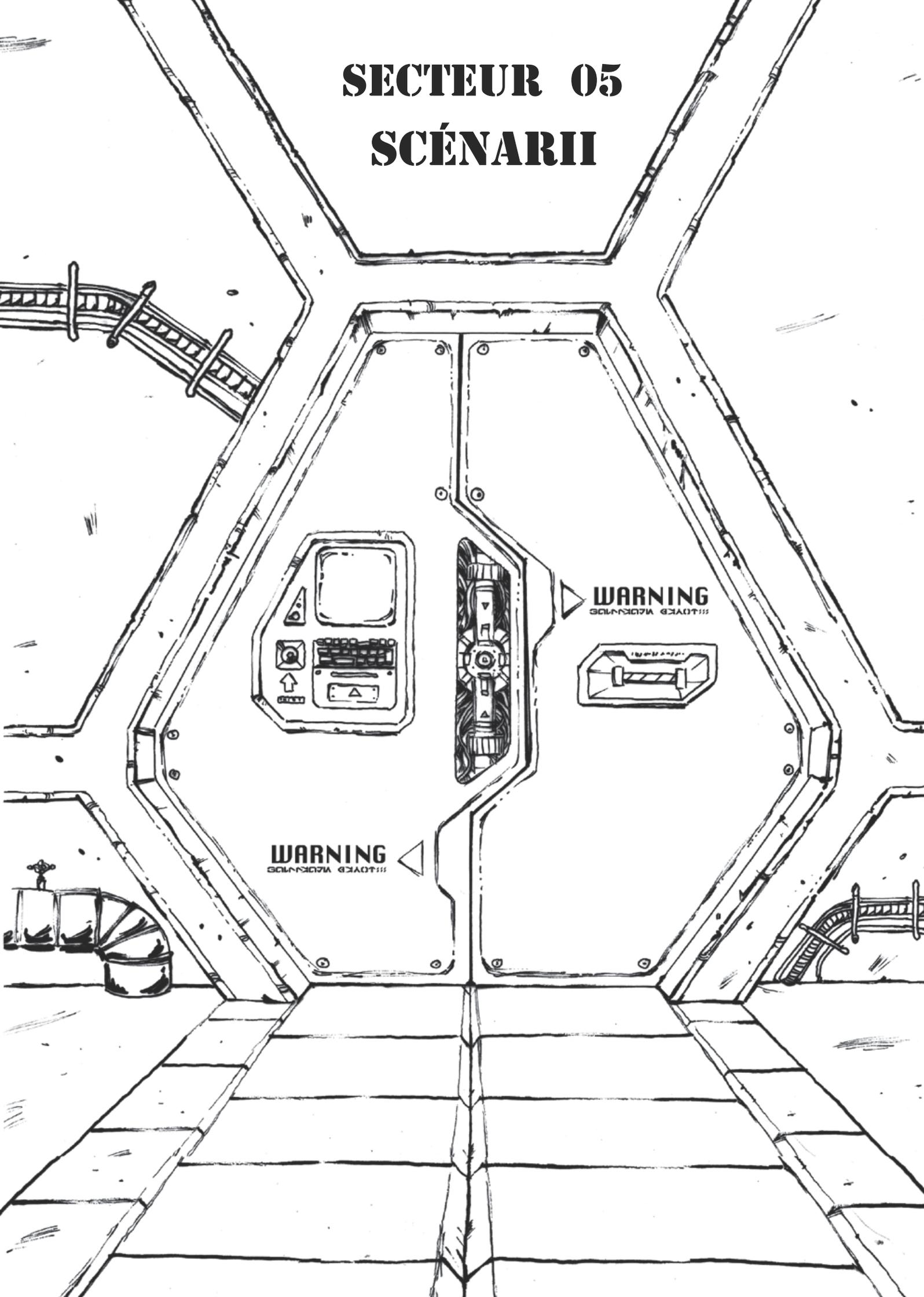
Les objets courants ou les services dépendent souvent de la ville, du fabricant et des conditions de ventes. Il est donc impossible de créer une échelle de valeur exhaustive tant les situations sont multiples. Gardez simplement en tête que tout produit obtenu en dehors de la corporation est forcément cher, alors qu'une demande convenable à la corporation, suivie d'une excuse valable pour sa prétendue utilisation, pourrait suffire à une obtention gratuite.

Les véhicules de guerre peuvent se trouver eux aussi sur le marché noir. Dans ce cas, leur prix exorbitant dépend de la seule volonté du MJ et dépendra de la difficulté qu'a eu le robot à le dérober et à le cacher, ainsi que de sa corporation d'origine.

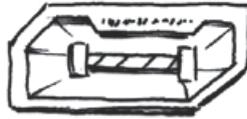


SECTEUR 05

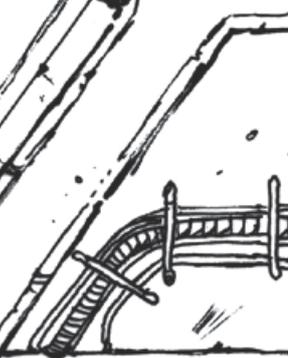
SCÉNARI



WARNING
SOLNNSIG7A G3A0T!!!



WARNING
SOLNNSIG7A G3A0T!!!



Scenarii

Les trois scénarios qui suivent sont en fait trois événements différents ayant lieu dans la même ville. Ces événements peuvent être joués séparément par des personnages différents mais il est possible de faire jouer les trois événements à la suite par le même groupe de personnages. Au début de chaque scénario, nous indiquons le type de personnage le mieux adapté au scénario.

État de siège

Cette partie est adaptée à presque tous les types de robot : fonctionnaire, sexué, obsolète, agent corporatiste en congé, etc.

Il y a environ 18 heures, un groupe d'agents, indépendants de toute corporation et agissant de leur propre chef et pour leur propre intérêt, ont attaqué un convoi appartenant à Celcium Hight.

Le groupe a réussi à échapper aux forces de sécurité de la corporation et a dérobé un camion contenant une balise génératrice de FNI. Cet appareil, aussi gros qu'une balise de téléportation, contient toute l'intelligence artificielle et les fonctions codées pour générer une FNI et lui servir de balise de restauration. Le groupe d'agents se dirige vers Néo-Belgrad, une petite ville située à 500km de l'emplacement original de l'ancienne Belgrad. Une fois là-bas ils chercheront à revendre ce matériel, mais ils devront le tester au préalable.

En ville, il y a de l'agitation. Des robots musiciens se sont regroupés et organisent un concert ce soir. Beaucoup de robots, dont les PJ, ont reçu une invitation. Un courrier électronique aura été laissé sur leur messagerie (celle de leur bloc, de leur lieu de travail, ou de leur mémoire personnelle pour les plus high-tech d'entre eux).

Le message annonce le début du concert pour 21h, et que celui-ci aura lieu au sous-sol de la tour H. Les robots sont curieux : il n'y a pas eu d'évènement similaire depuis quelques années et on en parle beaucoup en ville. Depuis une semaine, il y a beaucoup d'effervescence et d'autres musiciens même obsolètes parcourent les rues pour essayer de se faire connaître. Les commerçants se montrent eux aussi très enthousiastes et n'hésitent pas à faire de la publicité autour de cet évènement. Seul le quartier des Obsolètes reste calme.

Dès 20h30 les robots se rassemblent autour de la tour H et trois agents de sécurité sont là pour surveiller la foule. Les corporations ne portent pas d'intérêt à cet évènement sauf peut-être Crux Corporation. Cette corporation est un peu plus active que les autres dans cette ville car elle est très proche des citoyens.

Le sous-sol a été aménagé pour y contenir du matériel de concert et une scène. On l'a aussi temporairement repeint aux couleurs du groupe, un mélange de lignes verticales parallèles rouges et bleues sans motif particulier.

Le concert commence vers 21h30 après une présentation rapide du groupe et un remerciement aux personnes qui ont fait le déplacement. Il y a quatre musiciens (un pianiste, un batteur, une basse, et une guitare électrique) qui jouent des morceaux d'une composition rock/électronique peu originale, mais aucun robot ne peut critiquer leurs talents (sauf peut être d'autres musiciens).

La salle ressemble à un immense parking, les lumières sont toutes orientées vers la scène et quelques-unes vers les accès. Tout ce qui se trouve en dehors baigne dans la pénombre. Mais toute l'attention se tourne vers les musiciens pendant quelques heures.

Un peu après le début du concert, les Agents corporatistes profitent de la distraction offerte par les lumières et la musique pour pénétrer dans le sous-sol et garer la camionnette volée. Ils ont pris soin de rayé la carrosserie pour effacer partiellement le logo de Celcium Hight, mais n'importe quel robot familier avec la mécanique reconnaîtrait le système de propulsion par moteur à explosion de l'engin. Leur plan est d'attendre la fin du concert afin de tester la génératrice de FNI à l'abri des regards indiscrets.

Ils sont au nombre de cinq, dont un pilote. Les quatre autres s'introduiront discrètement pendant le concert et attendront qu'il se termine, profitant du bruit et des zones d'ombre pour s'infiltrer et se débarrasser d'éventuels gêneurs (dont les gardes de sécurité). Les agents corporatistes cherchent à se faire enfermer dans la salle de concert pour ensuite utiliser le local après le concert. Ils examineront les lieux pendant que la foule oriente son regard sur les musiciens. Pendant ce temps, le camion reste bien éloigné de la foule et des lumières. Rapidement, un des Agents se rend compte qu'une patrouille de Crux corporation semble surveiller l'endroit. Les agents sortent rapidement du sous-sol ne laissant qu'un seul d'entre eux derrière (AMD 903). Ils éliminent discrètement les gardes de sécurité et quelques civils héroïques qu'ils prendront soin d'entasser près du bloc F, avant de monter dans le camion et de filer vers le quartier des Obsolètes.

Pour les PJ

L'action commence pendant cette scène. Tous réunis pour le concert, les PJ se rendront compte qu'il se passe quelque chose d'anormal. Un drôle de camion est garé à l'extérieur, des individus louches se cachent puis sortent de la salle, et ils remarqueront peut-être aussi qu'à un certain moment durant le concert les gardes de sécurité auront disparus. Heureusement, le concert se déroule sans incident pour les joueurs. Ils sortent ensemble à la fin du concert et aperçoivent en rentrant chez eux des carcasses posées dans une benne de déchets. Faites en sorte que les joueurs soient ensemble ou se rassemblent sur ce lieu. Le moment où les agents corporatistes évacuent les lieux peut être choisi pour faire effectuer un jet de détection passif (diff 6 ou 8) aux PJ pour savoir s'ils se rendent compte de la situation.

Dehors, ils aperçoivent aussi un des agents corporatistes rebelles qui tente de dissimuler les carcasses des gardes de sécurité dans les ordures.

Les PJ n'auront pas le temps de faire demi-tour car ils se retrouvent tous encerclés par des membres de la Crux Corporation et quelques fonctionnaires ressemblant à des prêtres. Ces derniers les accuseront d'avoir détruit des agents de sécurité et les conduiront dans un lieu moins fréquenté pour les interroger. L'agent corporatiste interpellé avec eux est AMD 903 : il est sorti peu après que ses collègues aient déserté les lieux car il pensait que la situation était trop risquée. Il était resté pour continuer l'inspection et pour occuper les lieux en cas d'absence prolongée de ses coéquipiers.

Les robots sont amenés dans une boutique réquisitionnée en urgence. Cette boutique vend des pièces de rechange pour bornes de rechargement personnel, des cellules d'énergie vides (10Pe) et tout matériel lié au rechargement énergétique civil. Là on leur demandera de s'aligner devant le comptoir et de s'identifier.

Les robots de la Crux semblent assez préoccupés et doivent certainement recevoir des ordres en interne. Ils procèdent à un interrogatoire sommaire et sortiront de la boutique laissant l'entrée sous la surveillance d'un seul garde peu équipé et les PJ seuls avec le terroriste.

Il semble que la Crux corporation ait en ce moment un léger problème d'effectifs et que le gros des troupes soit mobilisé ailleurs.

L'agent corporatiste porte des traces de coups et semble assez endommagé. Il explique que lorsque la Crux Corporation est active elle fait peu de distinction entre les criminels et les civils. Les joueurs ne semblent pas en danger immédiat, mais ils pourraient restés bloqués ici un certains temps si la Crux Corporation n'obtient pas les réponses qu'elle veut. De même, si la situation traîne il se peut que tout le monde soit mis dans le même panier et que l'ensemble du groupe s'expose à une bavure judiciaire. La Crux corporation semble sur le pied de guerre et elle ne laissera rien passer.

L'agent corporatiste va donc demander

de l'aide aux robots présents et leur proposer d'aller se cacher temporairement dans le quartier obsolète. Le temps que la situation s'améliore. Il leur promet une compensation énergétique. Il ne dévoilera pas ce qu'il faisait ni pourquoi il a éliminé des innocents. Il se peut que des questions l'amènent à parler de ses collègues mais il ne dévoilera ni leur nombre ni leur fonction. AMD903 restera sur ses positions et ne communiquera pas d'informations sur ses plans, il expliquera de façon claire qu'il ne souhaite pas entraîner plus de monde dans ses affaires de la même façon qu'il ne souhaite pas se faire arrêter plus vite que prévu à cause de quelques civils.

Les robots sont libres d'accepter ou de refuser son invitation. Dans tous les cas, l'agent corporatiste emploiera la force et sortira du lieu au bout de 15 minutes de discussion. Il détruira le garde et la porte d'entrée (Ps : 8 Blind : 1).

Les robots sont libres de continuer et de le suivre. Mais tous les membres de la Crux corporation vont être rapidement au courant et les rechercheront activement pour s'être échappés ou avoir détruit un des leurs.

S'ils restent sur place et attendent que quelqu'un vienne les chercher pour leur expliquer la situation, les agents de la Crux corporation ne les croiront pas, et tout le groupe sera accusé d'avoir aidé un terroriste. Là les PJ devront se défendre car ils se feront attaqués directement. Ils risquent de se faire sommairement exécuter. Ils devront ensuite se réfugier.

Les robots se trouvent alors dans une situation critique. Les forces de sécurité les proclament armés et dangereux et feront une descente dans leur bloc personnel quelques heures plus tard. La seule solution pour s'en sortir sera que les joueurs trouvent un moyen de prouver leur innocence. Les PJ peuvent bien tenter de sortir de la ville, mais la Crux bloque toutes les sorties de la cité et empêche toute circulation de sortir ou entrer. Le trafic interne est ralenti par un déploiement important d'agents de sécurité qui redirigent les usagers vers des lieux plus sûrs au centre de la ville.

En cherchant à sortir, qu'ils escortent l'agent corporatiste où qu'ils tentent de rejoindre le quartier obsolète par leurs propres moyens, les joueurs n'apprendront rien des autres citoyens ni même des obsolètes (s'ils se réfugient dans leur quartier). Les seuls qui sachent quoique ce soit sont les forces de sécurité et la Crux corporation. Les sièges des autres corporations sont fermés depuis une heure à cause de l'état d'urgence, donc aucune possibilité d'avoir des réponses de ce côté-là. De toute façon les civils n'ont jamais droit aux informations qui concernent directement leur sécurité. Ils apprendront simplement qu'un groupe militaire envoyé par Celcium High assiège la ville, que des lignes

de défense de Crux Corporation ont été déployées, et que des négociations sont en cours.

Si le groupe de joueurs a accès à un véhicule, ils réalisent rapidement qu'il est très difficile de circuler à cause des périmètres de sécurité.

Ils devront se faufiler à pied dans les groupes des populations, et éviter de se faire repérer. Il se peut que par leur attitude, des gens moins bien intentionnés les attirent dans des traquenards où ils pourraient perdre des pièces ou encore tomber nez à nez avec d'autres patrouilles de la Crux Corporation.

S'ils rejoignent les autres membres du groupe « terroriste », les joueurs se rendront compte que ces derniers ne discutent plus qu'en vocal, et qu'ils essaient de ne pas se faire entendre. Ils se sont rassemblés autour de leur camion, lui-même dissimulé sous des débris.

Les agents sont en train de se réparer et l'un d'entre eux, plus craintif que les autres, cherche à démonter ses armes pour les revendre et changer d'apparence pour être moins facilement repérable.

Ils ne montrent pas de signe d'hostilité envers les joueurs, et leur proposent même des réparations si ces derniers sont endommagés. Au loin on commence à entendre des tirs de canons lasers lourds et d'autres bruits d'explosions. La Crux Corporation semble avoir engagé un affrontement avec Celcium Hight.

Si les PJ écoutent ou entendent la discussion des rebelles, ils se rendront compte qu'il manque un membre (AMD 917) et qu'ils n'ont toujours pas d'acheteur pour leur cargaison, même si celle-ci est en bon état.

Comment faire pour s'en sortir?

Pour être lavés de tout soupçon, les PJ ont plusieurs solutions, bien que toutes restent assez compliquées. Le groupe de rebelles est assez bien équipé et plutôt adapté aux situations de combat.

La première consiste à éliminer les agents corporatistes et à se rendre à la municipalité avec le camion. Il faudra dans ce cas faire attention aux forces de la Crux Corporation qui seront très intéressées par le chargement du camion et qui tenteront une nouvelle fois de se débarrasser des joueurs, afin de mettre la main sur la FNI et effacer leurs traces.

Il est possible d'organiser une manifestation d'obsoètes ou de les monter contre les agents corporatistes pour s'en débarrasser.

Une autre solution, moins radicale est d'attendre en collectant un maximum d'information sur les agents corporatistes pour ensuite tout avouer à la police. Malheureusement pour eux, grâce à son influence dans la ville la Crux Corporation sera en mesure de les faire prisonniers. La Crux procède à des interrogatoires archaïques, et promet une atténuation de peine en échange de quelques renseignements et d'une reconversion.

Si les personnages se font prendre par la Crux Corporation ils s'exposent à des sanctions particulières. Tout dépend de leur capacité à convaincre les prêtres de la Crux qu'ils possèdent des informations essentielles. S'ils n'y parviennent pas, ils seront sommairement désactivés. Au mieux, les joueurs subiront une reprogrammation : la base de leur P.A.E. sera effacée, et ils serviront alors la Crux Corporation, conservant leur mémoire mais perdant beaucoup de leur individualité.

La première partie s'arrête ici, lorsque les joueurs rejoignent le groupe de terroristes, se planquent dans un quartier abandonné, ou sont capturés par la Crux. Ceci ouvre donc la deuxième partie.

Configuration et personnalité des PNJ

Certains PNJ sont des robots standards et ont des profils similaires à ceux figurant dans le bestiaire. Voici les profils de quelques PNJ présentés dans ce scénario.

Le garde de la boutique.

configuration :

Vi :	2
Pr :	2
Pu :	3
Blind :	2
An :	2
Det :	2
Ps :	15
Pe :	15
Pds :	2
Diff cc :	6
Diff tir :	8

Périphériques :

- Canon à protons

AMD 903*type* : agent corporatiste*Configuration :*

Vi :	3	<i>Périphériques</i>
Pr :	2	- Buster
Pu :	2	- Buster de corps a corps
Blind :	2	
An :	2	
Det :	1	
Ps :	20	
Pe :	25	
Pds :	2	
Diff cc :	8	
Diff tir :	8	

PAE : Robot calme doté d'un certain flegme, c'est lui qui se fera arrêté par Crux corporation. Il dirige son groupe d'indépendants convaincus que le monopole corporatiste est dangereux pour la société. Ils survivent grâce à leur menu larcin, mais cette fois-ci, ils se sont attaqués à une proie trop grosse pour eux.

AMD 917*type* : agent corporatiste*Configuration :*

Vi :	3	<i>Périphériques :</i>
Pr :	2	- Récupérateur
Pu :	4	- Busteur
Blind :	2	- Lentille déformante
An :	2	
Det :	2	
Ps :	20	
Pe :	25	
Pds :	3	
Diff cc :	6	
Diff tir :	10	

PAE : robot semblable à son homologue 903, il se distingue par son manque de tact. Il emploie la force en premier lieu et cherche son profit personnel avant celui du groupe. C'est lui qui quittera les agents et sera pourchassé par la suite.

Zaac 77*type* : agent corporatiste*Configuration :*

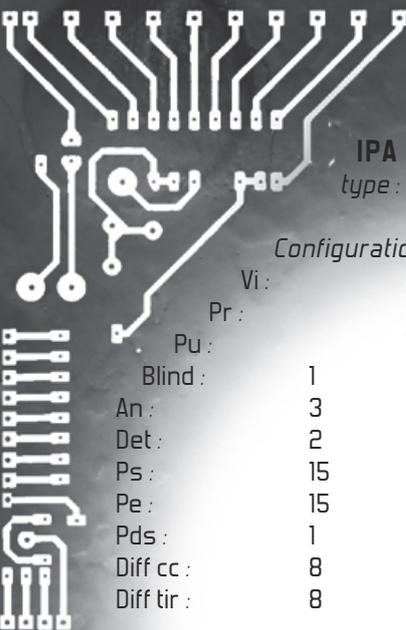
Vi :	1	<i>Périphériques :</i>
Pr :	2	- outils de réparation
Pu :	2	- Détecteur thermiques
Blind :	1	
An :	3	
Det :	4	
Ps :	15	
Pe :	15	
Pds :	2	
Diff cc :	10	
Diff tir :	10	

PAE : c'est le mécanicien du groupe : il n'est pas spécialisé, mais simplement équipé pour aider ses collègues dans leur travail. Il apporte un soutien important grâce à ses capacités sensorielles développées. Il est inquiet quand à la tournure des événements et cherche à se faire temporairement passer pour un obsolète.

N°3*type* : agent corporatiste/animalier*Configuration :*

Vi :	4	<i>Périphériques :</i>
Pr :	3	- Coordinateur d'armes
Pu :	3	- Épée solides internes x2
Blind :	1	
An :	1	
Det :	1	
Ps :	20	
Pe :	25	
Pds :	2	
Diff cc :	8	
Diff tir :	10	

PAE : il s'agit d'un robot de combat rapproché prototype. Originellement conçu pour avoir une apparence et des traits de félin, ce robot rapide a été reconverti pour le corps à corps. Il agit seulement aux ordres de AMD 903 ou Zaac. Il est impulsif et violent, et il n'a aucune considération pour ce qui peut être considéré comme ennemi.



182

IPA 23
type : pilote

Configuration :

Vi :	2	<i>Périphériques :</i>
Pr :	2	- Pistolet
Pu :	1	
Blind :	1	
An :	3	
Det :	2	
Ps :	15	
Pe :	15	
Pds :	1	
Diff cc :	8	
Diff tir :	8	

PAE : Même pour un groupe aussi indépendant, IPA est quand même mercenaire. Il a été engagé par AMD 903 au moment où il devait dérober le camion.

Le véhicule qu'ils ont dérobé ne lui convient pas et il s'en plaint souvent.

AMD917 recherché ON/OFF

Cette partie du scénario peut être jouée soit par un groupe d'agents corporatistes, soit par le groupe de PJ qui a effectué le scénario précédant, cependant il y a quelques modifications à apporter.

Il s'agit d'une chasse à l'homme dans une ville en état de siège. La confusion règne, rien de fonctionne, et personne ne comprend la situation.

Les Coulisses du conflit.

AMD917 cherche avant tout son profit personnel. Il quitte subitement son groupe et va les trahir.

Ses anciens collègues se méfiaient de lui car à de nombreuses reprises il a failli faire rater leur mission, et à d'autres il a fait preuve d'une inflexible détermination envers leur cause. Il semble régulièrement changer d'avis, et ses actions sont parfois incohérentes. En fait, AMD917 ne sert que ses propres plans et tente de tirer profit de chaque situation.

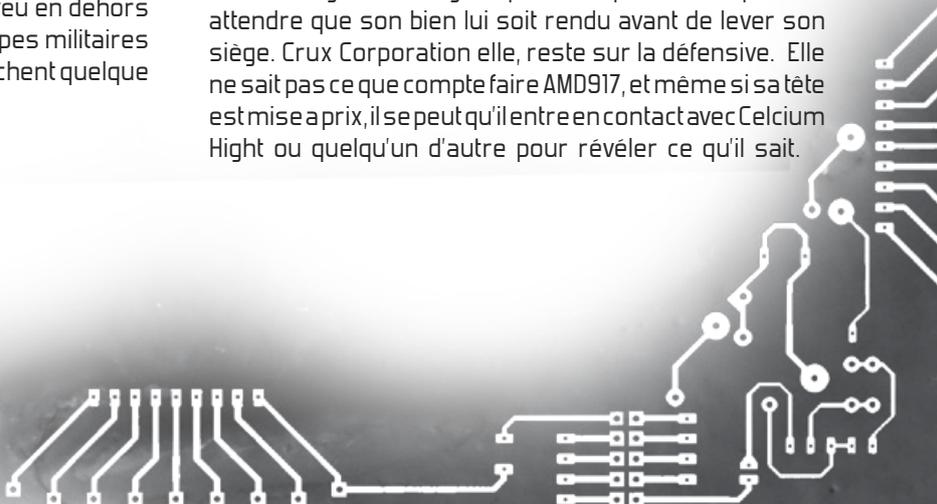
La ville de Néo-Belgrade est assiégée par un groupe militaire envoyé par Celcium Hight. Aucune attaque générale n'a encore été lancée contre la ville, mais la situation est très tendue, à tel point que certains militaires ont déjà échangé des coups de feu en dehors de la ligne de front. Il semble que des groupes militaires ennemis soient déjà entrés en ville et cherchent quelque chose.

AMD917 a abandonné ses compagnons et s'est vendu à Crux Corporation. Il est entré en contact discret avec eux et a réussi à « donner » en échange de quelques équipements la balise FNI qu'il avait récupérée avec ses compagnons. En faisant cela il souhaite se venger de ses camarades, obtenir la protection de ce groupe corporatiste, et recevoir un pardon pour ses actes criminels. Cela aurait pu fonctionner, mais Crux corporation en a décidé autrement. Les dirigeants de la corporation ont appris les raisons du siège de Celcium hight, et sont conscients de l'existence de la balise génératrice de FNI. Ils vont simplement donner à AMD917 ce qu'il désire, notamment modifier sa structure externe et améliorer son équipement. Pendant ce temps, ils enverront une équipe récupérer la balise, et aussitôt qu'elle est en leur possession ils se débarrasseront de AMD917.

La situation se complique. AMD917 est maintenant mieux équipé et son visuel est différent : Crux Corporation a pris soin de modifier un certains nombre de paramètres pour éviter que Celcium Hight ne devine leur collaboration. AMD917 est complètement libre et surtout désorienté, mais il ne comprend pas les plans de Crux Corporation. Il y voit de la manipulation corporatiste. Il n'est pas programmé pour penser plus, ni pour réfléchir : il doit agir. AMD 917 va essayer de retrouver son groupe d'origine pour s'en débarrasser, maintenant qu'il est plus fort.

Crux Corporation est maintenant en possession de la balise et va tenter de l'activer pour programmer la FNI à son avantage, mais elle doit rester discrète car elle ne doit pas montrer qu'elle est entrée en sa possession et encore moins illégalement. Elle souhaite utiliser la FNI comme outil de propagande et de mystification, afin de convertir les masses. Après plusieurs jours de siège muet, Celcium Hight ont finalement fait part de leurs demandes à Crux Corporation (quoique ces derniers étaient déjà au courant grâce à AMD 917). Les dirigeants de Crux décident de bluffer : ils prétendent être surpris qu'un camion volé à Celcium ait pénétré dans la ville, et ils lancent une prime pour quiconque capturera AMD917, actif ou non. Ensuite Crux Corporation prétendra déployer des équipes pour retrouver la balise et mettre fin au siège.

Malgré toute cette bonne volonté et les efforts de Crux, Celcium Hight ne bougera pas d'un pouce. Elle préfère attendre que son bien lui soit rendu avant de lever son siège. Crux Corporation elle, reste sur la défensive. Elle ne sait pas ce que compte faire AMD917, et même si sa tête est mise à prix, il se peut qu'il entre en contact avec Celcium Hight ou quelqu'un d'autre pour révéler ce qu'il sait.



Et les PJ dans tout ça?

Pour les PJ ce scénario commence avec la parution de l'annonce pour la capture ou la désactivation de AMD 917. Les PJ y ont donc postulé. La traque commence en face d'un prêtre Crux Corporation devant l'autel de l'église administrative de Neo-Belgrad. Il leur explique que leur cible est un terroriste recherché par Celcium Hight, si ce dernier est capturé ou détruit cela pourrait résoudre la situation que vit actuellement la ville. La prime attribuée pour cette mission est de 10 points (Il s'agit de 10 points d'expérience que les joueurs pourront utiliser en cas de réussite de la mission).

Les PJ ne peuvent pas obtenir de renseignements supplémentaires sur AMD 917, seulement son visuel. Crux Corporation contrôle toute l'information de façon très serrée. La ville est en état de siège depuis quelques jours déjà, et toutes les annexes administratives des corporations ont fermé leurs portes en attendant que la situation s'améliore.

Crux Corporation patrouille en ville pour éviter que la population ne s'emballe, mais ces petites escouades sont surtout assignées à la surveillance des locaux corporatistes et de leur propre église.

Où est AMD917?

AMD s'est réfugié dans une tour en construction à l'extérieur de la ville. Sa cachette est dangereuse, autant pour lui que pour ses poursuivants : il se trouve à moins d'un kilomètre de la ligne de front et attend que la situation s'améliore pour tenter de sortir de la ville. Du haut de la tour on peut voir les chars et les unités d'infanteries stationnés à l'extérieur.

Avant de se réfugier dans cette tour, il s'est rendu dans le quartier obsolète, là où s'étaient cachés ses anciens compagnons. Il a constaté qu'il n'y avait plus de trace d'eux, et en se renseignant rapidement auprès de quelques obsolètes essayant de récupérer un peu de matériel sur une épave de camion ayant appartenu à Celcium Hight (celui-là même qui lui avait servi de transport pour arriver en ville), il a appris que ses collègues ont été attaqués par Crux Corporation et qu'aucun n'a survécu. Il ne reste que le véhicule maintenant vide. Il en a profité pour demander quel lieu est le moins fréquenté dans le quartier. Afin de ne pas éveiller les soupçons, AMD917 a prétendu qu'il était un agent corporatiste en chasse. Les Obsolètes l'ont alors dirigé vers la tour squattée en bordure de la ville, et c'est dans cette tour qu'il est venu se cacher. AMD 917 attend patiemment en haut de sa tour. Il cherche un moment de faiblesse de la part de Celcium Hight. Il essaiera alors de percer les lignes ennemies, profitant d'une brèche dans la ligne de siège, ou d'un assaut de Crux Corporation pour s'évader. Il essaie de rester discret, puisque des escouades de Celcium Hight sont actuellement infiltrées dans la ville. Il sait que s'il révèle ce qu'il sait rien ne changera, et qu'il risque surtout d'être abattu à vue.

Quand les PJ l'auront localisé et seront entrés dans la tour, ils devront négocier leur passage. En effet, AMD 917 a pris soin de monter dans une tour habitée par un groupe d'obsolètes très revendicatifs. Et en échange d'un peu d'énergie et d'une éventuelle protection, ils l'ont laissé passer. Il a brièvement raconté son histoire et les obsolètes vaguement au courant de la situation y ont tout de suite vu un moyen de lutter contre l'oppression corporatiste. Les PJ représentent l'autorité, et même s'ils montrent leurs autorisations officielles, les obsolètes ne se disperseront pas. Ils bloqueront simplement le passage, attendant que les PJ les agressent avant de riposter. Si cela se produit, AMD 917 ne se manifestera pas : il est trop occupé à se chercher une porte de sortie.

La tour est haute d'une vingtaine d'étages, et seuls le rez-de-chaussée et le 17ème sont occupés. Le 17ème étage est important car c'est là que se trouvent deux petites grues sur lesquelles se rechargent les robots qui habitent ici. Les dix obsolètes qui occupent la tour y circulent librement. Quatre sont au rez-de-chaussée cinq à l'étage et un navigue entre les étages. Plusieurs étages de la tour ne sont pour l'instant qu'un assemblage de structures de sol et d'ossatures métalliques. Il n'y a pas encore de murs et seules quelques caisses de matériel ou tas de débris permettent de se cacher. La cage d'escalier est utilisable mais l'ascenseur n'est pas encore installé.

Plusieurs moyens d'approche sont possibles. Le premier se fait par voie aérienne, mais si tous les PJ ne sont pas équipés, celui qui se présentera seul devant AMD917 passera un très mauvais moment.

Les tours voisines sont moins dénudées que celle où se terre le suspect, et certaines ne sont pas occupées. Les joueurs peuvent y croiser quelques robots mais pas de quoi s'inquiéter. Le toit de ces tours offrent une vue imprenable sur le futur champ de bataille, mais aussi sur la cachette de AMD 917. Comme la tour où il se cache est encore en construction, elle est donc moins haute. On peut tenter un «saut» magistral, mais là aussi c'est risqué : la difficulté pour atterrir est augmentée de 15pts. En cas d'échec, les robots risquent de se ratatiner en bas. (Voir les règles d'atterrissage et décollage).

La méthode la moins risquée consiste à passer par le rez-de-chaussée et se confronter aux obsolètes, qui n'accueillent pas chaleureusement les agents corporatistes. Il va donc falloir négocier. Les Obsolètes feront tout pour se faire agresser et ainsi jouer les victimes. Si un obsolète est déjà dans l'équipe des joueurs, il sera considéré comme un traître.

Les obsolètes sont dans une totale illégalité : ils empêchent des agents de travailler, ils occupent un bâtiment qui n'est pas aux normes de sécurité, et ils s'approprient du matériel privé. Les agents corporatistes sont en droit de leur demander de s'écarter.

Les joueurs peuvent les menacer et s'en prendre à eux sans être inquiétés par leurs supérieurs : seule leur conscience en souffrira. S'en prendre à quelqu'un d'inférieur quand on a presque tous les droits peut perturber certains robots.

Cette solution risque d'affaiblir les PJ avant qu'ils arrivent devant AMD 917, mais s'ils veulent leur prime, ils ne pourront pas demander plus de renfort. En effet, la plupart des effectifs corporatifs ont été affectés à défendre la ville du siège de Celcium Hight.

Obtenir des informations.

Comme Crux Corporation fait de la rétention d'information (mais ça les PJ doivent l'ignorer jusqu'à ce qu'ils rencontrent AMD 917) il sera difficile pour eux d'apprendre quoique ce soit d'utile. La veille, un concert de musique a eu lieu, organisé par un groupe de robots musiciens et légèrement surveillés. Les robots peuvent s'intéresser à cet événement car il y a encore des affiches publicitaires dans la vitrine des boutiques et quelques robots en discutent encore ou passent des morceaux de la musique qu'ils ont entendu au court de la soirée. En se renseignant là-dessus, les PJ vont apprendre une rumeur au sujet de «l'après-concert». Il semble que des terroristes aient attaqué les agents de sécurité présents et que quelques spectateurs de la scène aient été interpellés par Crux Corporation. Malheureusement on ne sait pas ce qu'il est advenu par la suite.

Cette information peut sembler sans intérêt, mais fouillant un peu plus (en se rendant directement sur les lieux du concert et en demandant à l'administration municipale ce que sont devenues les carcasses des victimes) les PJ pourront obtenir les derniers enregistrements visuels des victimes et comprendre ce qui s'est produit.

Une étude de ces enregistrements permet aux robots d'avoir quelques indices et de faire le lien avec leur enquête. Les deux détails importants sont : le visuel d'un robot ayant l'apparence de AMD 917 mais avant son optimisation et le Camion de Celcium Hight que son équipe avait dissimulé pour s'enfuir et transporter la balise de F.N.I.

C'est sur le camion que les joueurs devraient se concentrer, car un tel véhicule est facilement repérable. D'ailleurs, il a été vu par des forces de sécurité il y a quelques heures déjà se dirigeant vers le quartier des Obsolètes.

Il faudra aux PJ entre deux et trois heures pour obtenir toutes ces informations, car les forces de sécurité sont plus occupées à répondre aux réclamations des commerçants et des usagés qui se retrouvent brusquement privés de tout leur réseau de transport à cause du siège. D'autres se plaindront des activités dites « sécurisantes » de Crux Corporations. Les civils peuvent même aller jusqu'à demander aux PJ de leur donner un coup de main pour régler leurs petits litiges qu'aucune force de sécurité n'a le temps de résoudre pour le moment.

Il leur faudra attendre aussi qu'on les conduise jusqu'aux carcasses pour récupérer les enregistrements ou qu'on leur envoie directement.

Trouver AMD 917 ensuite ne sera pas très difficile : dès que les PJ sauront qu'il s'est réfugié dans le quartier obsolète, il faudra juste qu'ils interrogent le bon obsolète. Il s'agit de ceux qui fouillent encore le camion. Il faut donc que les PJ posent les bonnes questions, car leur cible ne s'est pas présentée aux obsolètes et n'a pas révélé son nom : seul un descriptif visuel peut permettre aux obsolètes de faire les connexions et de révéler sa position. Les obsolètes tenteront peut-être du chantage pour obtenir un peu d'énergie (même si les agents sont visiblement incompatibles avec leur système).

AMD 917 ayant menti, il faudra que les PJ interprètent les dires des obsolètes qui sont convaincus qu'un agent en mission s'est rendu à la tour squattée.

Les gêneurs.

Voici la liste des individus ou des situations qui risquent de gêner les robots dans leur enquête et leur progression.

- Les forces de sécurité leur demandent régulièrement de montrer leurs autorisations à chaque fois que les PJ passeront près d'un barrage. Il peut autant s'agir d'un groupe municipal que des agents de Crux Corporation en patrouille.
- L'administration de la ville, et de Crux Corporation en particulier, fournira l'information au compte-gouttes. Même le prêtre responsable de leur mission et les robots en charge de l'évaluation des dégâts de l'attentat du concert donneront des réponses évasives.
- Les robots du quartier des Obsolètes, qui sont loin de souhaiter la bienvenue aux agents corporatistes (ce qui inclut les obsolètes squatteurs en bas de la tour où se terre AMD 917).
- Des robots civils qui cherchent une « autorité compétente disponible » pour régler un conflit de voisinage ou un problème d'acheminement de marchandises dû au siège. Les PJ se feront souvent aborder dans la rue, et s'ils ne sont pas prudents il y a des fortes chances qu'ils se fassent « agresser » par des groupes d'usagers mécontents.

- Un groupe d'infiltration de Celcium Hight a pénétré dans la ville juste avant le début du siège. Ces agents agissent eux aussi en toute illégalité et c'est là le problème. Ils cherchent à prouver que la balise est en ville (ils savent déjà que leur camion y est). Pour l'instant seuls Crux corporation et AMD 917 sont au courant que Crux Corporation à récupérer la balise F.N.I. et le fait que ses agents ont neutralisé le groupe de terroristes renforce les soupçons de Celcium Hight. Ils espèrent que leur équipe pourra localiser la balise et la sortir de la ville avant que Crux ne mette la main dessus.

Ce groupe de PNJ n'est là que pour laisser présager la suite, il s'agit d'un point de départ pour la troisième partie du scénario. Ce groupe de personnages n'attaquera pas les PJ, et ils ne leur poseront pas de questions non plus. Leur seule priorité est de récupérer la balise, et ils n'ont pas de temps à perdre. Évidemment, il se peut que les joueurs tentent de les suivre, ou même de les attaquer, mais cela ne servirait à rien : les éclaireurs riposteront suffisamment pour que les joueurs se mettent à couvert, puis disparaîtront à la première occasion.

Nouveau profil de AMD 917

Voici le nouveau AMD 917, une fois que Crux Corporation l'a amélioré :

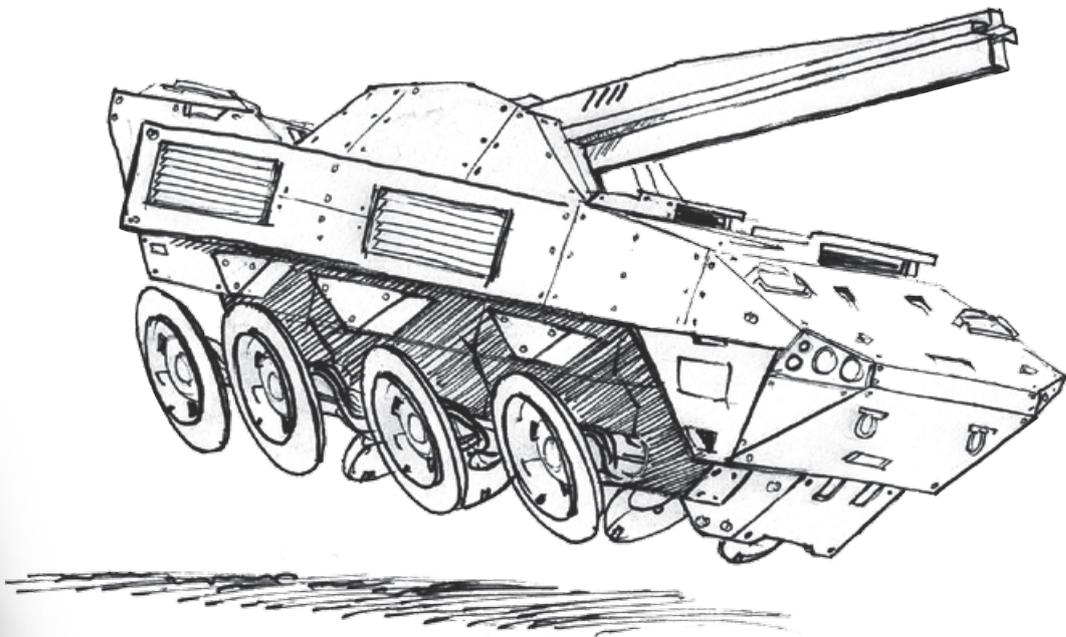
Configuration :

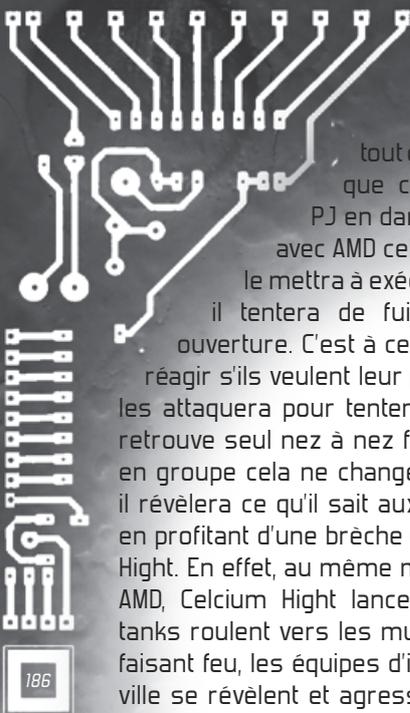
Vi :	3	<i>Périphériques :</i>	
Pr :	3	- Récupérateur	
Pu :	4	- Busteur	
Blind :	2	- Lentille déformante	
An :	3	- Busteur de corps à corps	
Det :	3	- Permutation lumineuse (buster)	
Ps :	35	- Capteur lumineux	
Pe :	40		
Pds :	4		
Diff cc :	11		
Diff tir :	11		

La rencontre

AMD 917 a changé. Ses anciens compagnons ont été tués par Crux Corporation, et l'ennemi de ceux qu'ils voulaient rejoindre veut aussi le voir détruit. Sa PAE est en train de craquer, il ne cherche qu'à fuir. Passer en plein milieu de la ligne de front semble pour lui la meilleure des solutions : personne ne peut s'attendre à le trouver là. Il attend.

Ce qu'il n'attend pas c'est l'arrivée de nos PJ innocents et ignorants de toute l'affaire. AMD ne se rendra pas, pas au début, mais il ne se montrera pas hostile envers les PJ sauf si ceux-ci l'agressent directement. Si les PJ le questionnent il révélera volontiers





... tout ce qu'il sait, car il est conscient que cette information mettra les PJ en danger. Si les joueurs discutent avec AMD celui-ci va expliquer son plan et le mettra à exécution. Pendant la discussion, il tentera de fuir car il aura détecté une ouverture. C'est à ce moment que les PJ devront réagir s'ils veulent leur prime, mais cette fois-ci AMD les attaquera pour tenter de s'échapper. Qu'un PJ se retrouve seul nez à nez face à AMD ou qu'ils arrivent en groupe cela ne changera pas son comportement : il révélera ce qu'il sait aux PJ, puis tentera de s'enfuir en profitant d'une brèche dans les troupes de Celcium Hight. En effet, au même moment où les PJ trouveront AMD, Celcium Hight lance son offensive directe : les tanks roulent vers les murs, les troupes avancent en faisant feu, les équipes d'infiltration présentes dans la ville se révèlent et agressent les patrouilles de Crux Corporation. En quelques minutes, les rues deviennent le théâtre d'une guérilla sauvage.

Si les joueurs viennent à bout de AMD, ils pourront ramener sa carcasse au prêtre qui les a recrutés et ils toucheront leur récompense. Malheureusement, il leur sera impossible de la dépenser tout de suite, car la guerre commence.

Les révélations de AMD 917

Pendant que les PJ tentent d'interpeler AMD, celui-ci sera très bavard. Voici ce que les PJ vont apprendre.

- La F.N.I. est sécurisée : elle ne peut être reprogrammée afin de nuire à Celcium Hight.

Son système d'exploitation ressemble beaucoup à celui d'un robot : la FNI risque de s'adapter rapidement et de prendre conscience de sa propre existence, et donc de vouloir assurer sa survie. AMD ne connaît pas le fonctionnement de la FNI, et n'est pas au courant de ce que Celcium Hight voulait en faire.

- Crux Corporation l'a trahi : ils ont dérobé la balise alors que ses anciens collègues essayaient de la cacher. A ce moment il avait déjà trahi ses collègues pour devenir membre de Crux Corporation et se protéger ainsi de Celcium Hight en changeant son ID et son visuel.

- Crux Corporation ment sur la F.N.I. et continue de prétendre qu'elle ignore où celle-ci se trouve. Elle attend une erreur de la part de Celcium Hight pour attaquer, lever le siège et ainsi prouver à la population que son administration est bénéfique.

- AMD ne sait rien des plans de Celcium Hight et ne manquera pas de le dire. Évidemment, il peut facilement déduire que Celcium est prêt à tout pour récupérer sa FNI.

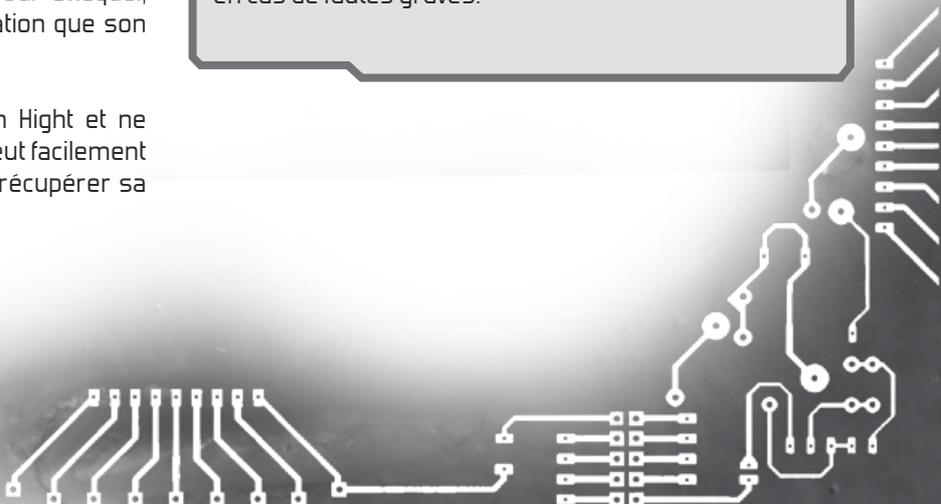
Si les PJ ont fait la première partie.

Dans le cas où les PJ ont participé à la première partie du scénario, ils sont donc un groupe de civils recherchés, et ils ont sans doute coopéré à l'élimination ou au moins la traque des anciens coéquipiers de AMD 917. En effet, si les joueurs ont été capturés par Crux, leur seul moyen de s'en sortir aura sans doute été de vendre les terroristes pour sauver leur carcasse. Si leur comportement a été exemplaire, ils se sont peut-être même vu offrir temporairement le titre d'agents corporatistes pour la traque de AMD 917. Ceci permet à Crux Corporation d'éviter que plus de monde soit au courant de la situation et limite le nombre d'intervenants dans l'affaire. Contrairement à AMD 917, les PJ ne recevront pas d'améliorations, juste des accréditations officielles mais temporaires d'agents corporatistes qui risquent de créer de la jalousie parmi leurs concitoyens.

S'ils refusent de collaborer et qu'ils se sortent sans trop de difficulté de l'interrogatoire en plaçant qu'ils ne sont que des passants qui ont été entraînés dans cette affaire, ils sortiront libres de l'église. A ce moment là c'est AMD 917 qui se mettra à leur poursuite car en se renseignant auprès des obsolètes qui tentent de piller le camion il apprendra que des individus ont vendu ses camarades à Crux, ce qui l'a privé du plaisir de les éliminer lui-même.

Il tentera à plusieurs reprises de s'en prendre directement aux PJ. Ces derniers pourront se plaindre et demander une protection mais à ce stade de la situation les forces de sécurité seront débordées et laisseront la tâche à Crux Corporation (ce qui les arrange bien). En effet, pour seule « protection », les prêtres de Crux convaincront les joueurs que le seul moyen de se débarrasser de AMD 917 est de l'éliminer eux-mêmes. Crux Corporation se permet même d'anticiper la prime et d'améliorer les PJ pour cette traque (les seuls périphériques disponibles sont ceux des corporations indépendantes et ceux de Crux Corporation).

Le reste du scénario se déroulera sensiblement de la façon décrite plus haut. Par contre le titre d'agents corporatistes des joueurs prendra fin quand AMD 917 sera détruit. Cet avantage pourra aussi leur être retiré en cas de fautes graves.



Une autre fin

Si les joueurs ne parviennent pas à neutraliser AMD dans la tour, il y a de fortes chances qu'ils doivent le suivre jusque sur la ligne de front, où ils l'affronteront en plein milieu des assauts d'infanteries entre Celcium hight et Crux Corporation. Cette scène les amènera à devoir se concentrer sur leur objectif, mais de nombreuses balles perdues ou des combattants trop enthousiastes pourraient sérieusement mettre en danger leur survie. Si les PJ se placent entre les troupes des deux camps ils prendront sans doute part au conflit, et il faudra alors récupérer la carcasse de AMD et retourner en ville. Les joueurs devront se méfier des chars, des explosions, et des fanatiques religieux et leurs haches, mais aussi des canons plasma et armes thermiques à aire d'effet.

Il se peut donc que les PJ ne puissent pas ramener la carcasse, mais seulement la tête de AMD.

De toute façon, ils en savent déjà trop.

Mensonges et canon à protons.

Cette partie du scénario conclura l'aventure : en raison des dangers qui s'y trouvent, il est conseillé aux PJ d'être des agents corporatistes. La situation s'est aggravée depuis les deux premiers scénarii. Cette fois elle se révèle carrément explosive.

Le conflit

Néo-Belgrade est assiégée par les forces de Celcium Hight depuis plusieurs jours, et il semble que ces dernières soient passées à l'offensive. Les forces de sécurité sont débordées et elles essaient d'évacuer la population dans les canaux énergétiques souterrains, ceux-ci ayant été désactivés dans quelques quartiers. Mais la plupart des gens refusent de se déplacer ou alors se retrouvent isolés. Dans d'autres quartiers on assiste à des groupements de civils qui se barricadent et empêchent quiconque portant une arme de pénétrer dans leur périmètre. Dans les zones périphériques de la ville, il y a des mouvements de masses de populations qui tentent de quitter les zones d'affrontement entre Crux Corporation et Celcium Hight. Les rues et les carrefours sont tenus par des chars d'assaut et chaque mètre de terrain est âprement disputé. Les forces de Crux Corporation essaient de se rassembler autour de leur église qui s'est transformée en une véritable place forte et de nombreux citoyens/clients s'y sont réfugiés. Les troupes de Celcium Hight ne s'en prennent pas à la population : ils cherchent autre chose, et n'éliminent que les agents corporatistes ayant un comportement agressif à leur égard. Il y a de plus en plus de fumée et les capteurs olfactifs s'encrassent rapidement à cause des gaz d'échappement des robots et véhicules Celcium Hight.

Tous les déplacements en ville devront se faire à couvert, car comme sur le champ de bataille les explosions ne font pas de distinction. De même qu'il faudra régulièrement négocier avec les autorités et les barrages pour franchir certains secteurs.

Et nos PJ?

Dans cette partie du scénario, les PJ vont être témoins d'un phénomène étrange. Pour leur sécurité, même s'il s'agit d'agents corporatistes, ils ont été rassemblés dans l'église/forteresse de Crux Corporation. Autour de cette dernière un cordon de sécurité a été déployé, et une dizaine de chars encerclent les lieux attendant patiemment l'arrivée des forces ennemies. Quelques escouades et agents plus discrets circulent pour tenter d'empêcher les forces Celcium Hight de se rapprocher de l'église. Certaines rues ont même été piégées et les robots trop peu attentifs risquent de d'entrer dans un champ de mines.

Les PJ sont tous ensemble à l'intérieur de l'église où le prêtre chante quelque chose sensé calmer les esprits. Seul les clients Crux Corporation réagissent à ce message. Les autres ne comprennent pas vraiment son intérêt : il ressemble à une espèce de cantique prononcé dans une ancienne langue humaine dont les robots n'ont aucune connaissance (le latin). Au bout de quelques minutes le bâtiment va subir une panne de courant de quelques dizaines de secondes. Pendant cette panne, les lumières vont s'éteindre, quelques agents allumeront leurs lampes personnelles, mais cela ne suffira pas à éclairer l'édifice. À l'extérieur aucune des unités placées en défense ne semble être inactive : la panne est certainement due à une défaillance du générateur et pas à une coupure volontaire ou un sabotage.

Après vingt secondes passées dans le noir, l'autel de l'église s'illumine soudain, et une boule de lumière en surgit. Elle reste quelques secondes en lévitation autour du prêtre puis s'échappe en traversant le toit du bâtiment. La lumière se rétablit ensuite dans l'église.

Aucun robot de Crux corporation ne comprend la situation : pour eux il s'agit d'un signe. Mais comment l'interpréter ?

Quand la boule apparaît, cela ne fait aucun doute, il s'agit d'une F.N.I. Ces objets n'ont rien d'exceptionnels, c'est juste un appareil assez rare. La situation se complique car à l'instant où elle stagne dans l'église la F.N.I. lance un appel, que tous les robots munis d'un communicateur interne perçoivent (c'est ce qui va faire bloquer tous les agents de Crux corporation). Ce message inclut plusieurs voix (celle du prêtre, avec une intonation presque humaine, et celle semble-t-il de la F.N.I. elle-même) qui dit « *Installation du programme B52- SALVATEUR- , déclenchement - APOCALYPSE - dans 30 minutes* » (les mots en lettres majuscules sont prononcés avec la voix du prêtre).

Une fois l'appel lancé, la F.N.I. s'enfuit.

La foule réunie dans l'église ne comprend pas et certains vont tenter de sortir : ils y arriveront assez facilement puisque les gardes essaient encore d'analyser le phénomène. Si les PJ sont des agents corporatistes, ils intercepteront un autre message quelques minutes plus tard, celui-ci envoyé par Celcium Hight à tous les robots de la ville. Il demande à quiconque ayant vu la FNI n°4-5 de signaler sa position et sa direction aux agents Celcium Hight. Ceux qui réussiront à la désactiver seront récompensés.

Dans l'église, le prêtre va retrouver ses esprits quelques instants après, et une équipe de techniciens Crux Corporation vont arriver derrière l'autel par un accès menant directement au sous-sol de l'église.

Ils vont discuter en vocal avec le prêtre : apparemment la F.N.I. est capable de capter leurs communications internes.

Les PJ se retrouvent dans une situation où il serait préférable pour la sécurité de tous qu'ils ne restent pas spectateurs. Voici les intentions des forces en présence.

Ce que veut Celcium Hight

Celcium Hight a capté le message de la F.N.I. : celui-ci a apparemment été envoyé sur une très longue distance. Ils n'ont plus l'intention de négocier. Pour eux, deux objectifs sont primordiaux : récupérer la balise F.N.I. et détruire la F.N.I. avant l'installation du programme B-52. Ils vont tenter de percer les défenses et d'entrer dans l'église, et de nombreux groupes armés vont fouiller la ville pour intercepter la menace électronique. Tout ce qui pourrait gêner leur progression sera détruit, civil comme militaire. Ils connaissent le potentiel de la F.N.I. et ne veulent pas que cette dernière s'active. Juridiquement les responsables militaires ont déjà enfreins plusieurs règles : la seule solution pour s'en sortir est de réparer leur erreur.

Ce que veut Crux Corporation

Crux Corporation a une vision très différente de la FNI : l'objet devait être un moyen de communication puissant autant qu'un système de défense. Les dirigeants pensent que l'activation prématurée de la chose va leur permettre de se sortir de cette situation. Pour eux, la FNI s'est égarée du droit chemin : il suffit de la réorienter. Crux Corporation espère aussi reprendre le contrôle de sa ville assiégée. Elle accuse Celcium Hight d'avoir envoyé des escouades d'infiltration pendant les négociations.

Ils pointent donc Celcium Hight du doigt comme l'agresseur, et tentent de cacher leur responsabilité dans cette affaire. Évidemment, ils n'ont que faire des accusations de Celcium Hight et du danger auquel les civils font face : leur seule priorité est de capturer la F.N.I.,

même si la ville est réduite en cendres.

Comment sortir de là?

Pour les PJ la situation n'est pas claire et ils ne peuvent pas se positionner pour l'instant. Les joueurs se rendront vite compte que l'idée de rester à l'abri dans l'église le temps que les esprits se calment n'est pas une bonne solution.

Les escouades des deux camps sont entrain de s'entretuer pour tenter de récupérer le matériel. La forteresse ecclésiastique est la cible d'un assaut soutenu, et les défenseurs ne savent plus où donner de la tête.

Il va falloir sortir et tenter de survivre. Malheureusement, les combats qui font rage à l'extérieur limitent les options des joueurs.

Les PJ peuvent simplement sortir pour se trouver une autre cachette. Ils devront alors circuler en ville et éviter de se faire écraser par un tank, de marcher sur une mine ou d'entrer dans un périmètre sécurisé par l'un des deux camps. Ils peuvent trouver refuge avec les autres citoyens cachés dans les canalisations souterraines ou encore dans les tours qui tiennent encore debout.

Une autre solution, si les PJ sont informaticiens ou qu'ils en trouvent un prêt à les aider, est de descendre (il faudra forcer le passage dans l'église) vers la balise et tenter d'appeler la F.N.I. Il s'avérera impossible de la rappeler ou la dissiper, mais la balise révélera la position où la FNI se cache. Comme elle cherche à survivre elle risque d'aller dans des endroits difficiles d'accès : il faudra que les PJ se coordonnent pour l'attraper, toute communication en interne étant dangereuse pour la discrétion du groupe.

En tant qu'agents corporatistes ou simples civils, les joueurs peuvent tenter de s'allier avec Celcium Hight et prétendre à voir un responsable (s'ils parviennent à convaincre un militaire). Dans ce cas, ils seront forcés de rejoindre Celcium Hight qui a besoin de toutes les forces disponibles pour traquer la F.N.I. On proposera deux choix aux PJ : soit ils participent à la chasse et ils seront récompensés en cas de réussite, soit ils sont conduits dans un lieu sûr en attendant la fin de l'histoire. S'ils acceptent d'aider Et qu'ils savent où est la balise ils peuvent transmettre l'information ce qui donnera une totale liberté d'action à Celcium Hight (même si c'est déjà presque le cas) Crux Corporation sera obligée de déposer les armes : il ne reste que quelques groupes d'irréductibles en ville. L'administration s'occupera plus tard de juger les responsables, une fois que la poussière sera retombée.

Les joueurs peuvent aussi partir de leur propre chef chasser la F.N.I. La seule façon de la retrouver consiste à traquer les groupes d'agents qui la chassent déjà et ne pas commettre les mêmes erreurs qu'eux.

La négociation avec la F.N.I. est impossible : son discours se limite à un simple historique de la situation. Elle peut

cependant révéler le niveau de chargement de son application, et ses intentions actuelles (trouver un lieu faiblement chargé en énergie pour assurer sa sécurité personnelle jusqu'à la fin du chargement).

Dù est la F.N.I. ?

La F.N.I. se cache là où il y a le moins d'agitation, et repère l'activité énergétique en particulier. Les seuls endroits où elle peut trouver refuge sont là où les civils sont réunis et les tours où peuvent se cacher les robots. Curieuse coïncidence puisque les PJ pourraient tenter la même chose et se retrouver nez-à-nez avec elle alors qu'ils tentent de se cacher eux aussi.

Si la F.N.I. se réfugie dans les canalisations éteintes elle provoquera un mouvement de panique, et tous les civils ressortiront en courant. C'est là aussi un indice pour la retrouver : suivre les mouvements de robots paniqués.

La F.N.I. va beaucoup circuler jusqu'à ce qu'elle arrive à 3 minutes du compte à rebours. Elle reviendra alors vers l'église qui est le point central de la ville, là où selon elle il y a le plus d'activité. À ce stade, Celcium est certainement entré dans l'église pour reprogrammer sa balise.

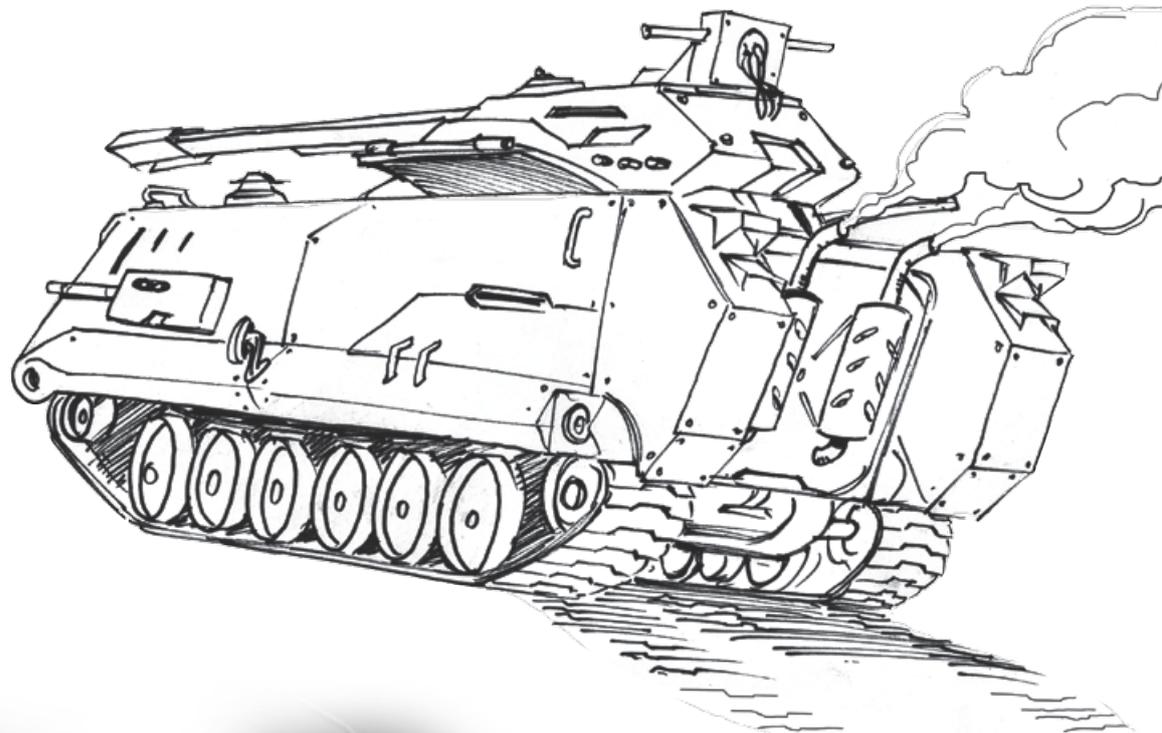
Si les PJ sont encore dans l'église ou qu'ils essaient de travailler sur la balise, les agents de Crux Corporation les feront sortir ou tenteront de s'en prendre à eux pour détruire et effacer toute trace de cette balise. Crux Corporation espère ainsi qu'elle pourra continuer de nier qu'elle était en possession de la balise (ce qui est en fait inutile, puisque Celcium Hight possède déjà l'information).

Si la F.N.I. n'est pas désactivée à temps elle enclenchera son autodestruction (comme on pouvait s'y attendre). L'explosion aura une importance équivalente à ce qui lui reste d'énergie. Dans tous les cas elle disparaîtra, emportant avec elle beaucoup de personnes.

Si les PJ ont essayé de l'attaquer dans les ruelles, elle ne fera que reculer et fuir. Il faudra essayer de la piéger, tout en évitant de se faire agresser par les militaires qui tentent eux aussi de s'attirer le mérite de sa capture ou de sa destruction.

Pour Conclure:

Il faut que les PJ ressentent qu'ils ne sont pas inutiles et qu'ils peuvent tout gagner ou tout perdre. L'histoire s'arrête quand la F.N.I. est détruite. Les forces de Celcium Hight quitteront les lieux et laisseront l'administration de Crux Corporation se réorganiser. Celcium sera quant à elle contrainte de révéler ses agissements et ses intentions quant à l'utilisation de cette F.N.I. et les autres éléments du convoi (voir première partie).



Tout rentre dans l'ordre, mais Crux Corporation n'est plus vraiment la bienvenue dans cette ville. Les PJ y gagneront en gloire et seront peut être contactés par des agences de corporations pour leur fournir de l'aide. Au bout de quelques semaines cette histoire sera devenue un simple fait divers.

Dernières configurations

Les équipes d'infiltration Celcium Hight. Voici les configurations les plus fréquentes parmi les troupes de Celcium Hight

Type A

Configuration :

Vi :	1	Périphériques :	
Pr :	3	- Hache énergétique externe.	
Pu :	4	- burning cell.	
Blind :	4		
An :	2		
Det :	2		
Ps :	25		
Pe :	25		
Pds :	5		
Diff cc :	8		
Diff tir :	4		

Type B

Configuration :

Vi :	2	Périphériques :	
Pr :	3	- Lance flammes	
Pu :	2	- Lentille de diffusion linéaire	
Blind :	2		
An :	2		
Det :	2		
Ps :	20		
Pe :	25		
Pds :	2		
Diff cc :	8		
Diff tir :	8		

La FNI

Configuration :

Vi :	4	Périphériques :	
Pr :	2	- B-52 ,autodestruction	
Pu :	1		
Blind :	0		
An :	4		
Det :	4		
Ps :	n/a		
Pe :	100		
Pds :	0		
Diff cc :	12		
Diff tir :	16		

PAE : Cette F.N.I. n'a aucune programmation : elle cherche à s'autoprogrammer avant d'activer sa fonction unique. En effet Il s'agit d'une sécurité de la part de Celcium Hight, qui ont installé ce programme afin d'empêcher un éventuel piratage.

Vous en saviez déjà trop.

Si les PJ ont fait les deux premières parties, ils sont donc au courant de certaines choses et ces informations valent beaucoup, autant pour Celcium Hight que pour son ennemi.

Pour eux ce scénario commence juste après qu'ils aient touché leur prime dans l'église. Le scénario se déroulera sensiblement de la même façon, mis à part deux points :

- Celcium recherche ardemment ceux qui ont des informations pour faire tomber Crux Corporation, et seront donc encore plus motivés à recruter les joueurs.

- À l'inverse, lorsque les prêtres de la Crux réaliseront qu'ils n'ont plus aucune chance de tirer parti de la situation, ils tenteront par tous les moyens de se débarrasser de tous ceux qui sont au courant de l'affaire, y compris les PJ.

Étrange : l'individu accélère comme s'il était pressé de me rencontrer. En tout cas, moi, je le suis ; j'espère qu'il détient des réponses quant aux événements qui se sont déroulés ici. De plus, s'il s'agit d'un rescapé comme moi, nous aurons plus de chances de sortir d'ici et de faire réparer mon système.

Il se peut qu'il y ait des données antérieures à mon formatage qui soient encore accessibles par des moyens dont je ne dispose pas. Je suis sûr qu'il pourra m'aider. De toute façon, il se rapproche vite : la distance estimée à cet instant est de 1200 mètres. Il ne devrait pas se dépenser autant, le voyage de retour sera beaucoup plus fatigant. Mais, alors que j'anticipe euphoriquement les moments à venir, il fait une brutale décélération et rétablit son assiette pour se mettre en position verticale, le bruit de son réacteur dorsal se faisant plus perceptible car il vient de passer en vol stationnaire. Mon système d'exploitation me fait signe qu'un virus vient de se déclencher. Non ! Ce n'est pas possible, je ne contrôle plus mes fonctions, et seuls mes optiques restent activés ; de même, je suis toujours capable de raisonner. Il semble que ce virus m'oblige à être spectateur de la scène. Mes articulations s'activent bruyamment et j'adopte malgré moi une position d'attaque, bien que ma structure ne dispose d'aucun armement particulier, ni même de programmation me permettant d'agir efficacement en situation de combat. Mais où sont passés mes antivirus et mes pare-feu ?

«Je reste à distance, il vient de changer de position. C'est sûr et certain : il m'a vu !»
«Cessez de discuter et agissez, bon sang !»

Si l'on m'avait dit qu'un jour je saurais me battre, jamais je ne l'aurais cru. Ma mémoire n'est toujours pas revenue, mais je sens pourtant monter en moi une sorte de psychose autour d'une force dont on vient de m'investir. La chose hostile au nouveau dépositaire de mon corps, ce virus dont je ne connais rien, est encore loin de moi. Mes angoisses se font sentir au fur et à mesure que je vois s'afficher un grand nombre de paramètres nouveaux qui ne figurent pas sur mes listes. En dehors de cela, le vent vient de se lever, ajoutant au paysage, déjà macabre, un peu plus de désolation, déplaçant les débris ou les ensevelissant lentement sous un épais manteau de sable...

Mon corps ne répond plus : mes tentatives de déconnection sont inutiles et le powerdown est impossible. Plus le temps passe, plus l'idée d'établir un contact amical s'éloigne. L'ennemi, appelons-le comme ça, semble rester à l'écart au milieu du ciel : il vient de lever son bras droit dans ma direction, le soutient par le coude avec son bras gauche et attend. Mon corps réagit de lui-même et s'immobilise comme par réflexe. J'espère que mon ennemi ne va pas faire feu, car je ne souhaite pas disparaître sans comprendre ce qui m'arrive. Ce virus est remarquable : durant tout le temps où je constate que mon adversaire me met en joue, ce premier canalise mes dépenses d'énergie et prévoit d'en envoyer un maximum dans les jambes et dans le stabilisateur vertical de mon ennemi, comme s'il s'apprêtait à sauter sur lui. De plus, il active une quantité impressionnante de programmes dont l'utilité m'est inconnue.

«ECT/23, ECT/23, répondez ! On ne perçoit plus le signal de votre cible, de même que les signaux que vous nous envoyez commencent à se faire de moins en moins nets !

«Que faites-vous ! Laissez-nous l'émission !»

«Je ne détecte rien d'anormal, chef : ma cible est toujours devant moi et immobile ; je crains qu'elle n'attende que je fasse feu pour agir»

«Ne réfléchissez pas ! Je vous le répète : cette cible doit être éliminée, nous ne pouvons pas lui donner l'opportunité de se reproduire à nouveau. Faites vite ! Plus nous discutons, plus elle recouvre ses capacités. Abattez-la avant qu'elle ne recommence»

«Chef, pensez vous que ce MKD soit conscient?»

«Foutez-moi la paix ! Battez-vous, c'est tout ce qu'on vous demande !»

Mes capteurs indiquent que la cible utilise un équipement létal : il semble qu'une dépense d'énergie soit en cours ; elle prévoit d'augmenter les capacités de son arme. Mais comment ? Je ne suis pas équipé pour savoir autant de choses...

Mais je n'ai pas le temps de me poser plus de questions : j'ai à peine réalisé que l'ennemi nous tire dessus que mon corps a déjà bondi sur le côté d'une façon remarquable : il vient d'opérer un déplacement horizontal d'un mètre sans modifier sa position et est resté debout, évitant la collision avec la balle d'énergie qui nous arrivait dessus à une vitesse supersonique. Mais tout va déjà trop vite : dès que ses jambes sont à nouveau sur le sol, mon corps se met à courir en direction de l'ennemi.

Je n'en crois pas mes optiques : je me déplace à vive allure en direction d'une personne que je ne souhaite pas affronter.

«Chef, il a évité mon tir ! Je répète, il a esquivé mon tir, comme s' il l'avait prévu !»

«On vous capte très mal : vous ne figurez plus sur nos radars. Répondez, agent ECT !»

«Je vous reçois 5 sur 5, mais que se passet-t-il au QG ? Je cesse la transmission : je pense vous recontacter dans deux minutes»

«ECT... stop.....médiante..... vos soti..... et...tabliss... la co...» En quelques secondes, j'ai déjà parcouru plus de la moitié de la distance qui nous sépare. Mais que compte-il faire ?

De mon côté, je n'ai aucun moyen d'arrêter l'opération en cours. J'ai même essayé le formatage, mais rien n'y fait : tout est bloqué. Je dois me contenter d'observer. Pourtant, je ne souhaite pas connaître la suite des événements.

La quantité d'informations affichées sur mon écran devient de moins en moins lisible et assimilable : je ne comprends plus rien. J'ai l'impression que chacune des parties de mon mécanisme se met à penser par elle-même et à refuser mon autorité au profit de la sienne. Mais quelle est donc cette entité qui me contrôle et me force à me battre malgré mon état pitoyable ? Je n'ai plus de ressources, mes soudures menacent de lâcher à tout moment et, lui, il pousse mes capacités au maximum, voire au-delà...

Notre adversaire recommence à faire feu, mais avec beaucoup moins de puissance. Il a à peine le temps d'effectuer deux tirs supplémentaires sans succès que nous sommes déjà sous lui : il est à 200 mètres au-dessus du sol. Les fonctions nouvelles que le virus avait fait apparaître quelques secondes plus tôt se mettent en marche et mes scanners indiquent l'apparition de nouveaux équipements de propulsion au niveau de mes jambes, que mon parasite m'interdit de regarder puisqu'il a fixé ses optiques sur sa cible, cible qui semble hébétée à cause de notre surprenante et soudaine célérité. Toute l'énergie est à présent canalisée sur les jambes et nous opérons un saut parfaitement vertical.

«QG !!! Répondez ! La cible se déplace à grande vitesse et se dirige vers moi : il m'est impossible de la stopper. Je ne suis pas configuré pour le combat rapproché, je dois me désengager ! Chef ! Répondez !... Chef ?»

«...»

Nous sommes à présent en train d'effectuer un saut complètement vertical. J'aperçois, dans un coin de mon cadran d'affichage visuel, mes bras qui se tendent dans sa direction pour le saisir. La vitesse est excessive et la cible n'a pas le temps de réagir : il tire une dernière fois et nous sommes dans son dos en train de le saisir fermement par la taille. Un épais rayonnement verdâtre provenant de l'équipement instable qui me fut implanté se met à illuminer tous les cadrans et, quelques centièmes de seconde après, plus rien.

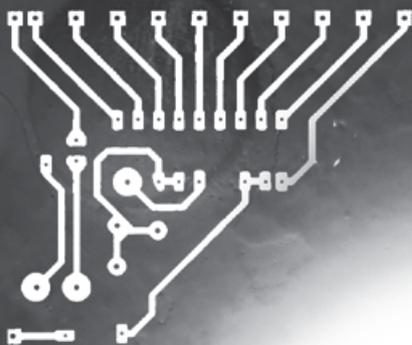
Le silence

Mes capteurs visuels sont incapables de percevoir quoique se soit, mais il semble que je viens de récupérer l'autorité sur mon corps. J'entends comme un vrombissement. Il semble venir de partout, l'image verte commence à se dissiper et me laisse entrevoir le spectacle. Je suis de nouveau sur le sol, comme quand je me suis réveillé il y a à peine quelques minutes. L'ennemi gît à quelques mètres devant moi. De sa carcasse encore fumante jaillit faiblement la lumière qui semble nous avoir englobés tout à l'heure. Mais, au fur et à mesure que cette lumière se dissipe, une image bien plus étrange apparaît dans la perspective. J'aperçois, durant une fraction de seconde, une immensité métallique, couverte de rayons lumineux glauques et actifs, menant sur une énorme structure qui brille et semblant appeler à elle toutes les lumières émanant de ce lieu étonnement sombre et rocailleux. Je ne sens aucun vent et ne vois pas le ciel, juste les étoiles. J'ai l'impression de rêver.

Mais à nouveau la lumière jaillit dans mes capteurs, après ces quelques secondes de répit certes, peut-être des secondes de trop. Immédiatement, je ressens la même sensation que tout à l'heure, inondé par cette oppressante lumière. Je viens d'être à nouveau téléporté dans le sable : au même endroit où je me suis relevé, dans ce maudit désert vide et aride d'où quelqu'un a voulu me laisser entrevoir celui qui a commis tout cela. Je cherche des réponses à des questions qui n'existent pas dans ma programmation, et je ne trouve que du sable...



INDEX



A

A.N.A.R.C	113
Action	34
Agents corporatistes	50
Agents de sécurité	56
Améliorer	38
Amputation	35
Analyse	34
Animaliers	62
Animateurs sportif	55
Animosité	103
Antivirus	45
Archipels Abandonnés	28, 124
Argent	21, 172
Armement	25
Article	20
Artisans	57
Artistes	59
A.D.D.	69
Atterrissage	42

B

Bestiaire	157
Biens personnels	65-172
Blindage	34
Bout portant	39

C

Calculs	67
Canicule	27, 103
Celcium Hight	69
Celerity Group	70
Chercheurs	58
Chute	39
Citoyens	53
Climat	26
combats	35
Combustion	37
Commerçant	57
Configuration	64
Congélation	37
Contre-mesure	41
Corporation	23, 107
Corrosion	37
Côtes Déviantes	31
Critiques	35
Crux Corporation	70

D

Dark Industry	71
Décollage	42
Descriptions	154
Démographie	21
Désert de Verre	28, 124
Détection	34
Diff CC	67
Difficulté	34
Diff TIR	67
Dommmages	36
Drone	157

E

Effets spéciaux	37
Electrocution	37
Emplacements	39
Énergétique	37
Énergie	24, 34
Énergie interdite	129
Espace	124
Espace Vert	29, 148
Est Oural	29
Europe	27
Exemple	96
Explosion	37, 42

F

F.I.R	74
F.N.I	117
Formes animalières	22

G

Gecko	74, 112, 140
Groënland	27, 123
Guerre	102

H

Habitation	21
Heavy Company	71
Homme	23

I

Ilots Désertiques	27
Impact	41
Indépendants	73
I.B.S.	72
Inégalité	22
I.E.D.	72
Informatique	44, 156
Infrastructures	104
Initiative	35
Intelligence artificielle	25

J

Jet passif	35
Justice	22

L

L.A.R.E.M.	112
L.I.T.	113
Lancer	42
Localisation	37
Lois	19
Loisirs	21
Lune	125

M

Mars	126
Massifs Arabiques	28
Matières déraisonnables	127
Meneur	98
Minority groups	74
Monde	26
Munitions	154
Muraille Climatique	28
Musiciens	59

N

N.P.N.W.	75
Néo-mangrove	27, 149
Nouvelles Amériques	28

O

Obsolètes	60
opposition	35
Orage	26, 103
Organisations neutres	74

P

P.A.E	22, 67
Parer	36
Particularités	75, 152
Péninsule Proscrite	29
Périphériques	65, 78, 136
Peu fiable	37
Pilotes	61
Pirater	44
Plateaux Interdits	29
Pluie	27, 103
PNJ	164
Poids	34, 42, 67
Points faibles	40
Polaire	27, 103
Power down	39
Précision	34
Précurseur	114
Projectile	37
Puces	43
Puissance	34

R

Recul	37
Récupération	43
Règles	34
Réseaux énergétiques	104
Reste Asie	28
Robot	19

S

Scénario	99, 175
Sécurité	22
Sexués	54
Source	73
Structure	34
Sub Zero Exploration	73
Super-Vilains	122

T

Tarifs	172
Technologie	24
Téléportation	24, 105
Tempêtes magnétique	103
Terres Purifiées	29
Tir	36
Tirs multiples	36
Tour résidentielle	104
Transfert	43
Transport	24
Type	50

V

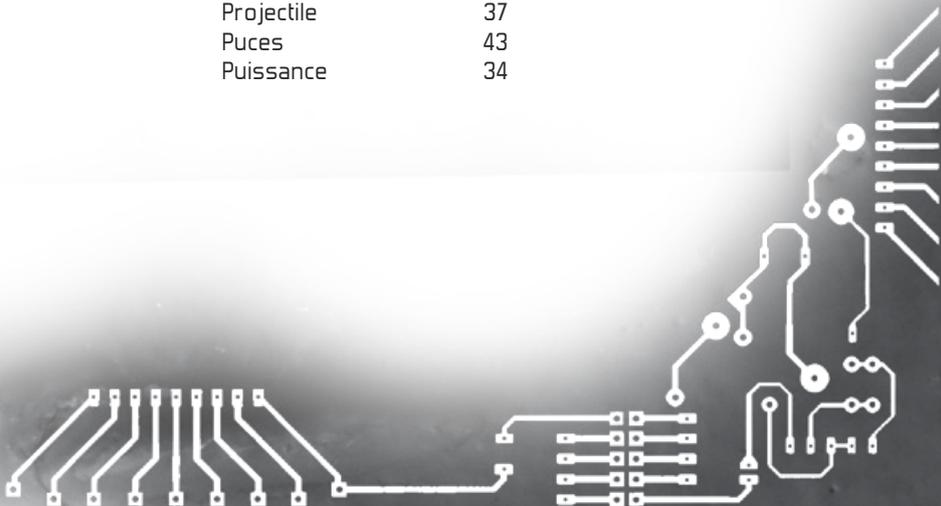
Véhicules	160
Vent	103
Vie sociale	20
Villes	30
Virus	44, 114
Vitesse	34

W

War heroes memories	75
---------------------	----

Z

ZOORG	75
-------	----



- ▣ Nom :
- ▣ Sigle :
- ▣ Type :
- ▣ Corporation :

▣ Périphériques

Type

▣ Configuration

Bonus

Ps : _____

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

Pe : _____

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

- Vi : _____
- Pr : _____
- Pu : _____
- Blind : _____
- An : _____
- Det : _____
- Pds : _____
- Diff cc : _____
- Diff tir : _____
- Vitesse max : _____
- Masse : _____
- Bonus d'impact Max : _____

▣ Arme :

Arme :

Arme :

- Pu : _____
 - Portée : _____
 - M : _____
 - Effet : _____
- | | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 01 | 02 | 03 | 04 | 05 |
| 06 | 07 | 08 | 09 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 |
| 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |

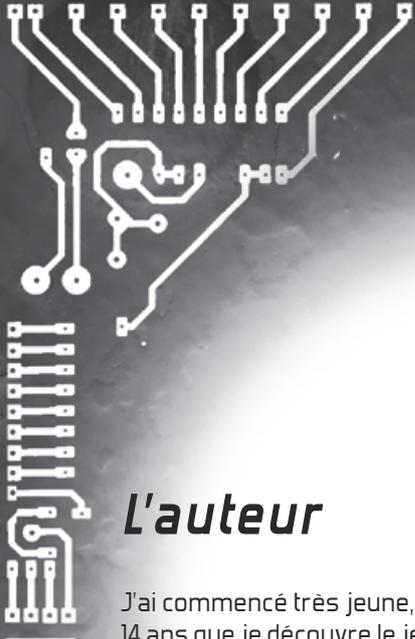
- Pu : _____
 - Portée : _____
 - M : _____
 - Effet : _____
- | | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 01 | 02 | 03 | 04 | 05 |
| 06 | 07 | 08 | 09 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 |
| 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |

- Pu : _____
 - Portée : _____
 - M : _____
 - Effet : _____
- | | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 01 | 02 | 03 | 04 | 05 |
| 06 | 07 | 08 | 09 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 |
| 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |

▣ Visuel

▣ P.A.E et possessions

- Finances :
- Points d'expérience :
- Points de contamination :



L'auteur

J'ai commencé très jeune, et en suivant un parcours très simple qui m'a conduit à écrire un bout de ma vie ici. C'est à 14 ans que je découvre le jeu de figurines et l'année qui suit, déçu de ne pouvoir inventer ou rajouter des choses à ces univers déjà très riches, je me retourne vers le jeu de rôles.

196

Avec quelques amis nous avons entrepris d'adapter nos univers de jeu préférés pour les adapter à nos besoins. Nous avons procédé comme si nous démontions le moteur d'une voiture. C'est en défaisant des jeux que j'ai découvert leur mécanisme, leurs faiblesses et leurs forces.

En ajoutant de nombreuses références aux bandes dessinées de l'époque et aux jeux vidéo nous nous sommes sentis inspirés et nous avons joués quelques années avec nos hybrides.

Après j'ai continué seul, en relevant le défi de créer des règles pour des univers ou des idées improbables. Beaucoup d'entre eux ont disparu faute de joueurs et faute de temps.

R.O.B.O.T... aurait pu être l'un d'entre eux. Mais il a croisé la route de quelques testeurs acharnés qui en plus de vouloir éprouver le système ont cherché à en savoir plus sur l'univers.

J'ai donc retravaillé mon brouillon jusqu'à ce qu'il devienne la 1ere édition ou presque.

Ensuite on arrive rapidement à l'année 2003. C'est à cette époque que j'ai décidé de me jeter à l'eau.

J'ai lancé de nombreux appels aux éditeurs de l'époque. Le premier à m'avoir répondu c'est Publibook, mais le livre n'est jamais paru chez eux. Ensuite c'est le Studio Mammouth qui me contacte en m'invitant aussi à travailler sur d'autres projets. Quatre ans plus tard le Mammouth finit par disparaître laissant ses enfants aux soins des Editions Icare.

Dans cette histoire j'ai eu la chance d'avoir convaincu les gens à me suivre.

Mais le plus difficile a été de trouver des amis qui vous poussent en avant.

Aujourd'hui? Ben je continue de créer des trucs dans mon coin.

Puis je les présente à mes collaborateurs. Et si ça marche pas? Je recommencerai avec d'autres.

Quentin Forestier

