

## OBJECTIFS

- Présentez un monde sale, technologique et outrancier.
- Remplissez la vie des personnages d'action, d'intrigues et de complications.
- Impliquez les personnages.
- Jouez pour découvrir ce qui va se passer.

## PRINCIPES

- Chromez absolument tout, puis salissez-le.
- Débutez et terminez par la fiction.
- Adressez-vous aux personnages, pas aux joueurs.
- Posez des questions et incorporez les réponses.
- Donnez un nom à tout le monde.
- Faites en sorte que tout soit lié aux corporations.
- Rendez les choses personnelles ; compliquez la vie des PJ.
- Traitez vos PNJ comme des ressources jetables.
- Pensez à ce qui se passe hors-champ.
- Soyez fan des personnages des joueurs.

## MANŒUVRES

- Montrez-leur le canon du flingue.
- Rendez-leur la vie compliquée maintenant.
- Mettez un personnage sous les feux des projecteurs.
- Infligez des dégâts.
- Épuisez leurs ressources.
- Offrez-leur une opportunité, avec ou sans prix à payer.
- Dites-leur les conséquences possibles ou les conditions requises, et demandez-leur s'ils sont sûrs.
- Effectuez une Manœuvre de Corporation, de Mission ou de Menace.
- Suivez chacune de vos Manœuvres par « Que faites-vous ? ».

RESSOURCE : .....

Livret de personnage : .....

Étiquettes : .....

Compétences et historique :

RESSOURCE : .....

Livret de personnage : .....

Étiquettes : .....

Compétences et historique :

RESSOURCE : .....

Livret de personnage : .....

Étiquettes : .....

Compétences et historique :

RESSOURCE : .....

Livret de personnage : .....

Étiquettes : .....

Compétences et historique :

# MISSION

## INVESTIGATION

## ACTION

### OBTENIR LE TAF (PRO)

Quand tu négocies les termes d'une Mission, lance 2d6+Pro.

10+ : choisis trois options de la liste ci-dessous.

7-9 : choisis une option de la liste ci-dessous.

- L'employeur fournit un renseignement utile : gagne **[info]**.
- L'employeur fournit du matériel utile : gagne **[matos]**.
- Le travail paie bien.
- La rencontre n'attire pas l'attention.
- L'employeur est identifiable.

### COMPTE À REBOURS

12h00 .....

15h00 .....

18h00 .....

21h00 .....

22h00 .....

23h00 .....

24h00 .....

### PARTIES IMPLIQUÉES

### QU'EST-CE QUI SE PASSE ?

### RETOURNEMENT DE SITUATION ?

### COMPTE À REBOURS

12h00 .....

15h00 .....

18h00 .....

21h00 .....

22h00 .....

23h00 .....

24h00 .....

### SÉCURITÉ

### MISSION :

### DIRECTIVES DE MISSION :

### SE FAIRE PAYER (INVESTIGATION)

Quand tu te rends au rendez-vous où tu dois te faire payer par ton employeur, lance 2d6+le nombre de segments du Compte à rebours d'Investigation qui n'ont pas été remplis.

10+ : choisis trois options de la liste ci-dessous.

7-9 : choisis une option de la liste ci-dessous.

- Ça n'est ni un traquenard ni une embuscade.
- Vous êtes payés en totalité.
- L'employeur est identifiable.
- La rencontre n'attire pas l'attention de tiers.
- Vous avez retenu quelque chose de la Mission ; tout le monde gagne en expérience.

# CORPORATIONS

Les Corporations cherchent à diminuer les dépenses et à augmenter les profits.

Les Corporations nient toute responsabilité et tentent d'éliminer la dissension.

Les Corporations exploitent la technologie et l'humanité, jusqu'à l'extrême limite de chacune.

## MANŒUVRES DE CORPORATION

- Faire passer un message subtil.
- Faire passer un message violent.
- Éliminer un problème.
- Résoudre un problème avec de l'argent.
- Engager des ressources jetables.
- Déployer des ressources permanentes.
- Racheter de plus petits opérateurs.
- Rendre la vie de quelqu'un difficile.
- Implanter une bombe corticale.
- Déployer une technologie (drones, mouchards, etc.)

CORPO : .....

15h00 18h00 21h00 22h00 23h00 24h00

▭ ▭ ▭ ▭ ▭ ▭

Domaines d'expertise :

Manœuvres personnalisées :

CORPO : .....

15h00 18h00 21h00 22h00 23h00 24h00

▭ ▭ ▭ ▭ ▭ ▭

Domaines d'expertise :

Manœuvres personnalisées :

CORPO : .....

15h00 18h00 21h00 22h00 23h00 24h00

▭ ▭ ▭ ▭ ▭ ▭

Domaines d'expertise :

Manœuvres personnalisées :

CORPO : .....

15h00 18h00 21h00 22h00 23h00 24h00

▭ ▭ ▭ ▭ ▭ ▭

Domaines d'expertise :

Manœuvres personnalisées :

CORPO : .....

15h00 18h00 21h00 22h00 23h00 24h00

▭ ▭ ▭ ▭ ▭ ▭

Domaines d'expertise :

Manœuvres personnalisées :



# IMPLANTS CYBERNETIQUES

ARMEMENT INCORPORÉ : choisis soit :

- des lames rétractables (2-dégâts +contact +carnage +implant)
- une arme à feu cachée (2-dégâts +courte +bruyant +implant)
- un fouet à monofilament (4-dégâts +contact +carnage +zone +dangereux +implant)
- un implant interne d'assassinat (4-dégâts +intime +lent +implant)

ARMURE DERMIQUE :

Quand tu effectues la Manœuvre de **blessure**, soustrais 2 à ton jet. Soustrais 3 si les dégâts proviennent d'une arme avec l'étiquette *+fléchettes*.

BRAS CYBERNETIQUE : choisis l'une des options suivantes. Par la suite, des choix supplémentaires peuvent être ajoutés de la même façon au bras cybernétique en prenant un nouvel implant cybernétique.

- Force augmentée : +2 dégâts en utilisant une arme de mêlée qui dépend de la force physique.
- Outils intégrés : Quand tu as le temps et l'opportunité de t'interfacer avec un appareil que tu tentes de réparer, trafiquer ou court-circuiter, prends +1 sur ton prochain jet.
- Arme intégrée : au choix, des lames rétractables (2-dégâts +contact +carnage +implant), une arme à feu cachée (2-dégâts +courte +bruyant +implant) ou un fouet à monofilament (4-dégâts +contact +carnage +zone +dangereux +implant).

COMPÉTENCES CÂBLÉES : permet d'insérer des puces qui font bénéficier d'un certain nombre de compétences.

Quand ta puce de compétence insérée est adaptée à une Manœuvre que tu es en train de faire, gagne +1 continu. Le modèle standard est équipé de deux ports pouvant chacun accueillir une puce active.

Si tu installes des compétences câblées, tu démarres avec deux puces. Tu peux acquérir d'autres puces en jeu comme n'importe quel autre matériel.

CYBERCOMS : quand tu te fais implanter des cybercoms, choisis deux étiquettes parmi les suivantes : *+brouillage*, *+relais satellite*, *+enregistrement*, *+crypté*, *+partition inaccessible*.

Quand tu surveilles des communications ou donnes des ordres lors d'une situation tactique, tu peux lancer 2d6+Synth pour **évaluer**.

GREFFE MUSCULAIRE :

Quand tu utilises une arme de mêlée pour **employer la manière forte**, tu peux lancer 2d6+Synth à la place de Chair et également infliger +1 *dégât*.

INTERFACE NEURALE : permet à l'utilisateur de contrôler à des vitesses instinctives un engin extérieur spécialement configuré comme un véhicule, une arme, un appareil d'enregistrement ou un système électronique piraté.

Tu peux prendre la Manœuvre de Pilote **seconde peau** comme avancement.

Tu peux prendre la Manœuvre de Hacker **branché** comme avancement.

Choisis l'une des options suivantes. Par la suite, des choix supplémentaires peuvent être ajoutés de la même façon à l'interface cérébrale en prenant un nouvel implant cybernétique.

- Logiciel de visée : un lien neural direct avec une arme de poing permettant à l'utilisateur de bénéficier d'information sur sa cible dans son champ de vision.

Quand tu fais feu avec une arme à laquelle tu es *+connecté*, tu peux infliger des dégâts supplémentaires égaux à ton Synth. Tu peux également lancer 2d6+Synth au lieu de Chair pour **employer la manière forte**. Tu peux enfin définir avec précision la zone d'effet d'une arme avec l'étiquette *+automatique* pour inclure ou exclure des cibles potentielles de ses dégâts.

- Module de contrôle à distance : une interface qui permet de contrôler à distance des véhicules et des drones par le biais d'une transmission sans-fil.

Quand tu te fais implanter un module de contrôle à distance, choisis deux étiquettes parmi les suivantes : *+multitâche*, *+crypté*, *+relais satellite*, *+partition inaccessible*.

- Stockage de données : cette interface neurale permet de se brancher à la Matrice.

Quand tu **effectues une recherche** pour fouiller des données stockées en interne ou en externe, gagne une **[info]** supplémentaire sur un succès. Choisis deux étiquettes parmi les suivantes : *+vitesse élevée*, *+large capacité*, *+crypté*, *+partition inaccessible*.

JAMBES CYBERNETIQUES :

Quand tes capacités athlétiques peuvent t'aider pour **agir sous pression**, prends +1 sur le prochain jet. Si tu obtiens un 12+, en **agissant sous pression**, gagne 1 retenue que tu peux dépenser tel que décrit dans la Manœuvre **évaluer**.

NERFS SYNTHÉTIQUES : l'utilisateur réagit tellement vite qu'il peut pratiquement esquiver les balles.

Si aucun de tes ennemis ne dispose de nerfs synthétiques, gagne +1 sur ton prochain jet d'**employer la manière forte**. Dans des situations où le temps de réaction est important, gagne +1 sur ton prochain jet d'**agir sous pression**.

OREILLES CYBERNETIQUES : quand tu te fais implanter des oreilles cybernétiques, choisis deux étiquettes parmi les suivantes : *+atténuation*, *+gamme de fréquences*, *+enregistrement*, *+crypté*, *+partition inaccessible*.

Quand ton audition améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour **évaluer**.

PROCESSEUR TACTIQUE : un système expert pour améliorer la compréhension d'une opération tactique par l'utilisateur.

Lorsque tu **évalues** au cœur d'une situation tactique, gagne 1 retenue supplémentaire, même sur un raté.

YEUX CYBERNETIQUES : quand tu te fais implanter des yeux cybernétiques, choisis deux étiquettes parmi les suivantes : *+thermographique*, *+amplification lumineuse*, *+zoom*, *+anti-flash*, *+enregistrement*, *+crypté*, *+partition inaccessible*.

Quand ta vision améliorée peut aider, tu peux lancer 2d6+Synth pour **évaluer**.



# ÉTIQUETTES

## CYBERNÉTIQUE

- +anti-flash* : protège contre les effets visuels assommants.
- +amplification lumineuse* : permet de voir correctement dans des conditions de faible luminosité.
- +atténuation* : protège contre les effets soniques assommants.
- +brouillage* : permet de brouiller toute communication ne possédant pas l'étiquette *+crypté*.
- +crypté* : résiste au piratage. Le MC devra d'abord effectuer une Manœuvre pour casser le cryptage avant de pouvoir effectuer une Manœuvre pour pirater ce système cybernétique.
- +défaillant* : parfois, ça ne fonctionne pas.
- +dégradation* : ça fonctionne pour l'instant, mais ça n'est qu'une question de temps...
- +douloureux* : parfois, ça fait un mal de chien et à terme, ça te causera des dommages nerveux permanents.
- +enregistrement* : permet l'enregistrement des données traitées par l'appareil. De larges quantités de données peuvent nécessiter un stockage avec l'étiquette *+large capacité*.
- +gamme de fréquences* : permet d'entendre des sons au-delà des limites standards de la plage d'audition humaine.
- +implant* : les armes implantées peuvent avoir l'étiquette *+discret* et ne peuvent être ôtées sans causer des dommages.
- +médiocre* : ça fonctionne, mais pas aussi bien que ça devrait.
- +large capacité* : augmente notablement la capacité de stockage de l'appareil, ce qui est utile pour stocker, télécharger et transporter de grandes quantités de données complexes. Vous serez capable de piller davantage de secrets de valeur depuis des archives de corporation et de stocker localement davantage de données enregistrées.
- +multitâche* : permet le contrôle simultané de plusieurs véhicules ou drones.
- +partition inaccessible* : possède un mode messenger ; l'utilisateur ne peut accéder aux données ainsi enregistrées, stockées ou transmises.
- +relais satellite* : cette cybernétique peut être contrôlée à distance par quelqu'un d'autre. Cette étiquette est souvent incorporée comme une porte dérobée par les corporations qui ne peuvent s'empêcher de vouloir tout superviser.
- +thermographique* : permet de distinguer les émissions de chaleur dans le spectre infrarouge.
- +vitesse élevée* : permet de transférer et d'accéder à des données beaucoup plus rapidement.
- +zoom* : permet de voir avec une amplitude plus importante. Cela n'influence pas la précision avec une arme.

## ARMEMENT

- +antiblindage* : ces armes créent d'énormes brèches dans les surfaces solides comme les murs et les chars. Elles possèdent les étiquettes *+perforant* et *+bruyant* et ne peuvent être rendues silencieuses.
- +automatique* : le tireur peut choisir de temporairement donner à l'arme les étiquettes *+zone* et *+recharge*. Si l'arme est alimentée par bandes de munitions, le tireur peut choisir de donner temporairement à l'arme la seule étiquette *+zone*.
- +bruyant* : le son est facilement reconnaissable, tout le monde à proximité peut l'entendre et, si les circonstances le permettent, tout le monde est également capable d'identifier sa provenance.
- +carnage* : le résultat du tir est erratique et lorsqu'il touche des gens ou des objets, il en met partout. Si une arme possède les étiquettes *+carnage* et *+bruyant*, elle ne peut être rendue silencieuse.
- +connecté* : l'arme peut être reliée à une interface neurale (et un logiciel de visée).
- +dangereux* : sur un raté, le tireur subit des dégâts.
- +discret* : l'arme peut aisément être camouflée et sera souvent négligée lors d'une fouille.
- +encombrant* : cette arme ou cette armure est trop grande et gêne les mouvements. Il peut ainsi être difficile de se déplacer rapidement, discrètement, ou dans des espaces confinés en la portant. Les armes avec l'étiquette *+encombrant* nécessitent généralement une position de tir allongée ou solidement calée, ou bien une sorte d'exosquelette gyroscopique.
- +fléchettes* : la valeur d'armure de la cible est doublée.
- +nombreux* : ces armes sont faciles à camoufler (elles possèdent l'étiquette *+discret*) et il y en a toujours à disposition si nécessaire.
- +rapide* : si la vitesse importe, les armes possédant l'étiquette *+rapide* tirent en premier.
- +recharge* : après avoir fait feu, le tireur doit prendre un moment pour recharger l'arme.
- +perforant* : la cible de munitions perforantes soustrait 2 points à sa valeur d'armure.
- +zone* : l'arme blesse toute personne prise dans l'aire d'effet.

## PORTÉE

Ces étiquettes indiquent la portée optimale pour l'arme. Dans de bonnes conditions, vous pouvez utiliser l'arme à portée plus grande ou plus courte, mais subissez un malus de -1 pour cela.

- +intime* correspond à une proximité suffisante pour embrasser la cible.
- +contact* correspond à une proximité suffisante pour toucher la cible.
- +courte* correspond à une distance de quelques pas de la cible.
- +proche* correspond à une distance de quelques dizaines de mètres de la cible.
- +longue* correspond à une distance de la cible inférieure à un pâté de maisons.
- +extrême* correspond à une distance de plusieurs centaines de mètres de la cible.



## GLACES

### GLACES BLEUES

Les **Glaces bleues** détectent l'intrusion, déclenchent l'alarme, tracent la localisation de l'intrus, permettant ainsi au propriétaire du système de prévenir les équipes d'intervention physique (soit des équipes internes de la corporation, soit les forces de police locales), puis tentent de couper sa connexion.

Quand une Glace bleue exécute une routine, le MC choisit une des options parmi la liste suivante :

- Déclencher une alarme (le MC avance le Compte à rebours de Mission approprié)
- Tracer la localisation de l'intrus (Trace +1)
- Identifier l'intrus (le MC avance le Compte à rebours de Corporation approprié)
- Couper la connexion de l'intrus
- Faire appel à des renforts de contre-piratage

### GLACES ROUGES

Les **Glaces rouges** détectent l'intrusion, déclenchent l'alarme, tracent la localisation de l'intrus, puis engagent le combat contre lui afin d'endommager sa console matricielle avec des algorithmes de boucles de rétroaction.

Quand une Glace rouge exécute une routine, le MC choisit deux des options parmi la liste suivante :

- Déclencher une alarme (le MC avance le Compte à rebours de Mission approprié)
- Tracer la localisation de l'intrus (Trace +2)
- Identifier l'intrus (le MC avance le Compte à rebours de Corpo approprié)
- Couper la connexion de l'intrus
- Corrompre un programme (détruit un programme actif de l'intrus)
- Endommager la console matricielle de l'intrus (diminue l'une des valeurs de la console de 1)

### GLACES NOIRES

Les **Glaces noires** détectent l'intrusion, déclenchent l'alarme, tracent la localisation de l'intrus, puis engagent le combat contre lui afin de le blesser avec des algorithmes létaux de boucles de rétroaction. Elles utilisent souvent des techniques psycho-électroniques pour empêcher l'intrus de couper lui-même la connexion, l'emprisonnant dans la Matrice jusqu'à ce que la Glace noire le tue ou qu'une équipe d'intervention atteigne sa localisation.

Quand une Glace noire exécute une routine, le MC choisit trois des options parmi la liste suivante :

- Déclencher une alarme (le MC avance le Compte à rebours de Mission approprié)
- Tracer la localisation de l'intrus (Trace +3)
- Identifier l'intrus (le MC avance le Compte à rebours de Corpo approprié)
- Endommager la console matricielle de l'intrus (diminue l'une des valeurs de la console de 2)
- Infliger des dégâts physiques à l'intrus **branché** (1-dégât +perforant)
- Empêcher l'intrus de **se débrancher** en emprisonnant son esprit

### SYSTÈME ET TRACE :



### NOTES :



# MATRICE : SOUS-SYSTEMES

## PORTAILS DE CONNEXION

Les portails de connexion contrôlent les entrées dans le système de la Matrice. Par définition, tout système sécurisé dispose d'un tel portail. Il s'agit de l'endroit où les utilisateurs autorisés fournissent leurs accréditations et où les utilisateurs non-autorisés falsifient les leurs en s'**authentifiant**.

Mesures de sécurité :

- Autoriser ou refuser une connexion.
- Déclencher ou annuler une alerte.
- Activer ou désactiver une Glace.

## RACINE SYSTÈME

La racine système contrôle le système tout entier. Il s'agit souvent du premier endroit où un opérateur de système se rendra pour défendre le système contre une intrusion.

Mesures de sécurité :

- Changer les autorisations d'un utilisateur (y compris retirer le statut « limité », conséquence d'une Manœuvre **s'authentifier**).
- Isoler ou réintégrer un système subalterne.
- Couper toutes les connexions externes, couper toutes les connexions internes, couper les deux.
- Éteindre ou redémarrer l'environnement virtuel ; cela aura souvent d'importantes conséquences sur les opérations des systèmes physiques.
- Déclencher ou annuler une alerte.
- Activer ou désactiver une Glace dans tout système subalterne.

## BASES DE DONNÉES

Les bases de données contiennent des données. Elles seront souvent prises pour cible lors des tentatives d'intrusion visant à découvrir ou à extraire des données spécifiques, ainsi que lors de fouilles plus générales du système, où leur découverte sera vue comme une opportunité de s'emparer de données de valeur. La plupart des pirates informatiques les considèrent comme un bon moyen de se faire un peu de Cred comme un petit à-côté pendant une intrusion. Pour ce faire, vous devez être capable de faire le tri entre les informations brûlantes, piégées ou simplement sans valeur.

Routines :

- Créer, éditer ou supprimer des entrées.
- Supprimer des sauvegardes.
- Supprimer ou éditer des journaux d'accès.
- **Rechercher des données de valeur** (quand tu recherches des données de valeur dans une base de données, lance Esprit : sur un succès, tu trouves quelque chose d'explosif que tu pourras revendre ; sur un 10+, quand tu **bats le pavé** pour le vendre, choisis une option de moins sur un 7-9).

Mesures de sécurité :

- Déclencher ou annuler une alerte.
- Activer ou désactiver une Glace.

## NŒUDS DE SÉCURITÉ DU BÂTIMENT

Les nœuds de sécurité du bâtiment surveillent les systèmes de sécurité physique. La plupart des systèmes sécurisés surveillent des sites physiques sécurisés de la même manière par le biais d'un réseau de caméras, de senseurs, et de dispositifs de sécurité de pointe. Parfois le moyen le plus simple pour pénétrer un bâtiment est de passer par la sécurité matricielle et d'éteindre toutes ses défenses physiques.

Routines :

- Activer, désactiver, surveiller, enregistrer, dérégler ou boucler un réseau de caméras.
- Déclencher ou couper une alarme physique.
- Activer ou désactiver une porte contrôlée électroniquement.
- Activer, désactiver, forcer ou modifier l'ordre de priorité de ciblage des systèmes d'armement automatisés.
- Activer ou annuler le verrouillage de l'ensemble du complexe physique.
- Activer ou désactiver un piège contrôlé électroniquement.

Mesures de sécurité :

- Déclencher ou annuler une alerte.
- Activer ou désactiver une Glace.

## NŒUDS DE SERVICES DU BÂTIMENT

Les nœuds de services du bâtiment contrôlent les diverses opérations triviales du complexe ou du bâtiment physique. La plupart des infrastructures disposent de divers systèmes automatisés pour gérer, entre autres, les lumières, la ventilation et la fourniture d'électricité.

Routines :

- Activer, désactiver, surveiller ou reprogrammer un système du bâtiment (tel que la ventilation, les lumières, l'électricité). Notez que les systèmes de sécurité ou les systèmes vitaux disposeront souvent d'une alimentation de secours indépendante contrôlée depuis un système matriciel distinct.

Mesures de sécurité :

- Déclencher ou annuler une alerte.
- Activer ou désactiver une Glace.

## SYSTÈMES DE CONTRÔLE DE LA PRODUCTION

Les systèmes de contrôle de la production gèrent ce que l'infrastructure est destinée à faire. Des larges installations corporatives (tels que l'environnement virtuel d'une arcologie géante) peuvent disposer de plusieurs genres de systèmes de contrôle de la production chacun contrôlant différents laboratoires, entrepôts et usines. Les routines que ces systèmes contrôlent diffèrent grandement en fonction des biens manufacturés ; l'installation de germination de graines d'une corpo agricole possédera des routines qui n'auront rien à voir avec celles d'un stand de test d'une division d'armement.

Routines (exemples) :

- Démarrer ou stopper une chaîne de fabrication.
- Initialiser une mise en production ou une livraison.
- Activer ou désactiver une partie de la chaîne de fabrication.
- Reprogrammer une partie de la chaîne de fabrication.

Mesures de sécurité :

- Déclencher ou annuler une alerte.
- Activer ou désactiver une Glace.

## SYSTÈMES DE CONTRÔLE DE LA R&D

Les systèmes de contrôle de la recherche et développement gèrent les laboratoires où sont effectuées les recherches de pointe et où sont stockées les bases de données concernant leurs résultats. Comme ci-dessus, les routines de ces systèmes de contrôle diffèrent grandement en fonction du type de recherches et de tests ; ainsi l'étude du génome, le développement d'explosifs et le clonage d'organes demandent différentes sortes de contrôles et de systèmes.

Routines (exemples) :

- Cloisonner ou ouvrir une zone hermétique.
- Changer des paramètres de test.
- Entamer ou interrompre une phase de test.
- Lancer ou annuler un ordre d'évacuation.
- Initier ou annuler des protocoles d'urgence.

Mesures de sécurité :

- Déclencher ou annuler une alerte.
- Activer ou désactiver une Glace.

